

UNIVERZITA PARDUBICE

FILOZOFICKÁ FAKULTA

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

2024

Kateřina Šulcová

Univerzita Pardubice
Filozofická fakulta

Alternativy věku páry: současný český steampunk
Bakalářská práce

2024

Kateřina Šulcová

v. r.

Univerzita Pardubice
Fakulta filozofická
Akademický rok: 2022/2023

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Kateřina Šulcová**
Osobní číslo: **H21080**
Studijní program: **B0288A090002 Historicko-literární studia**
Téma práce: **Alternativy věku páry. Současný český steampunk**
Zadávající katedra: **Katedra literární kultury a slavistiky**

Zásady pro vypracování

Steampunk představuje velmi historicky orientovanou žánrovou variantu současné populární kultury, která v posledních desetiletích pronikla také do českého prostředí. Bakalářská práce se zaměří na charakteristiku vývoje literárního steampunku v české popkultuře včetně postžení jeho sociální (subkulturní) dimenze, nedílnou součástí práce bude rovněž analýza nejvýznamnějších českých děl tohoto typu. Cílem bakalářské práce bude odpovědět na otázku, zda existuje typicky "český steampunk" a jak se liší či shoduje se steampunkem angloamerickým, z něhož vychází.

Rozsah pracovní zprávy:
Rozsah grafických prací:
Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

CLUTE, John. *The Encyclopedia of Science Fiction* (online).
DĚDINOVÁ, Tereza. *Po díoné krajině*. Brno : Masarykova univerzita, 2015.
HEILMANN, Ann – LLEWELLYN, Mark. *Neo-Victorianism. The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2010.
KUDLÁČ, Antonín K. K. *Anatomie pocitu úžasu*. Brno : Host, 2016.
KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy čemobilého světa*. Pardubice : Univerzita Pardubice, 2017.
MACEK, Jakub. *Fandom a text*. Praha : Triton, 2006.

Vedoucí bakalářské práce: **PhDr. Antonín Kudláč, Ph.D.**
Katedra literární kultury a slavistiky

Datum zadání bakalářské práce: **31. března 2023**
Termín odevzdání bakalářské práce: **30. března 2024**

doc. Mgr. Jiří Kubeš, Ph.D.
děkan

PhDr. Miroslav Kouba, Ph.D.
vedoucí katedry

V Pardubicích dne 30. listopadu 2023

Prohlašuji:

Práci s názvem *Alternativy věku páry: současný český steampunk* jsem vypracovala samostatně. Veškeré literární prameny a informace, které jsem v práci využila, jsou uvedeny v seznamu použité literatury.

Byla jsem seznámena s tím, že se na moji práci vztahují práva a povinnosti vyplývající ze zákona č. 121/2000 Sb., o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména se skutečností, že Univerzita Pardubice má právo na uzavření licenční smlouvy o užití této práce jako školního díla podle § 60 odst. 1 autorského zákona, a s tím, že pokud dojde k užití této práce mnou nebo bude poskytnuta licence o užití jinému subjektu, je Univerzita Pardubice oprávněna ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložila, a to podle okolností až do jejich skutečné výše.

Beru na vědomí, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb., o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších předpisů, a směrnicí Univerzity Pardubice č. 7/2019 Pravidla pro odevzdávání, zveřejňování a formální úpravu závěrečných prací, ve znění pozdějších dodatků, bude práce zveřejněna prostřednictvím Digitální knihovny Univerzity Pardubice.

V Pardubicích dne 17. 3. 2024.

Kateřina Šulcová

PODĚKOVÁNÍ

Chtěla bych poděkovat PhDr. Antonínu K. K. Kudláčovi Ph.D. za odborné vedení této práce a ochotné poskytování cenné zpětné vazby při jejím vytváření.

ANOTACE

Bakalářská práce se zabývá českým literárním steampunkem, retrofuturistickým žánrem fantastiky pracujícím s prvky 19. století. Představuje tento žánr v kontextu jeho vývoje a problematiky jeho vymezení odborným diskursem, především však zkoumá podoby, jakých nabývá v české literatuře a částečně i fanouškovské subkultuře, a pokouší se stanovit distinktivní znaky současného českého steampunku pomocí metody žánrové analýzy.

KLÍČOVÁ SLOVA

steampunk, česká literatura, populární kultura, retrofuturismus, fantastika, žánry, novoviktorianství

TITLE

Alternatives of the Age of Steam. Contemporary Czech Steampunk.

ANNOTATION

This bachelor thesis' subject is czech literary steampunk, a retrofuturistic genre of speculative fiction which works with elements of the 19th century. It presents the genre in context of its evolution and problematics of its definition, above all however it observes forms the genre takes in czech literature and partly in a fan subculture, and attempts to determine distinctive elements of contemporary czech steampunk using the method of genre analysis.

KEYWORDS

steampunk, czech literature, popular culture, retrofuturism, speculative fiction, genres, Neo-Victorianism

OBSAH

ÚVOD.....	8
1 STEAMPUNK: DEFINICE A HISTORIE.....	3
1.1 Žánrové vymezení a kategorizace	6
1.2 Historie a vývoj žánru	11
1.2.1 Předchůdci a inspirace	11
1.2.2 Původní steampunk.....	14
1.2.3 Současný steampunk.....	17
2 ČESKÝ STEAMPUNK	20
2.1 Steampunková kultura v Čechách	20
2.2 Česká steampunková subkultura	22
2.3 Charakteristika českých steampunkových textů	24
2.3.1 Petr Schink: Století páry (2010) a Jak Ilové (2015).....	25
2.3.2 Pavel Renčín: Tenkrát na středozápadě (2010)	27
2.3.3 Vlado Ríša (ed.): Mrtvý v parovodu (2012)	28
2.3.4 Žoldnéři fantazie – Knížata páry a ducha (2013)	32
2.3.5 Michael Bronec a Martin Stručovský (ed.): Excelsior, gentlemani! (2014)	36
2.3.6 Petra Slováková: Ve službách královny – Démon z East Endu (2015).....	47
2.3.7 Daniel Tučka: Pelyněk (2017, 2018).....	49
2.3.8 Lukáš Vavrečka: Mesopotamis (2018).....	52
2.3.9 Martina Vránová: Psohlavec (2018).....	54
2.3.10 Ivo Hury: Stíny Země (2018, 2019)	56
2.3.11 Ivo Hury: Hřídél (2019).....	57
2.3.12 Lucie Lukačovičová: Poslední bůh.....	59
2.3.13 Leonard Medek: Taranitový triptych.....	60
2.3.14 Ivo Hury: Nad mlhami (2021).....	63
ZÁVĚR	64

ÚVOD

Současný český steampunk, jeden z mnoha subžánrů fantastiky pracující s prvky alternativního 19. století, jsem si zvolila jako téma své práce, neboť se aktivně zajímám o fantastiku jako takovou a steampunk byl pro mě žánrem, jehož základní premisa mi byla již dlouhou dobu známa, ovšem hlouběji jsem do tohoto okruhu populární kultury nikdy nepronikla. Příprava této práce pro mě tedy zároveň představovala příležitost obohatit se o nové poznatky. Steampunk je v českém prostředí poněkud opomíjený žánr, který je spojován spíše s kinematografií než s literaturou, a mezi lidmi, kteří se o fantastiku hlouběji nezajímají, je dle mých osobních zkušeností tento pojem zcela neznámý. Tato práce tak rovněž může čtenáře detailně seznámit s žánrem, se kterým se už prostřednictvím některých významnějších děl možná setkali, jen netušili, že pro takováto díla existuje termín.

V první kapitole této práce mám v úmyslu nejprve představit steampunk samotný, jeho základní rysy, kořeny, vývoj a podoby, jakých nabývá v zahraniční literatuře, přičemž zároveň se pokusím stručně postihnout nesnadnou problematiku jeho vymezení, včetně jeho jednotlivých subžánrů. Ve druhé kapitole se zaměřím na český steampunk, respektive jeho literární variantu, ovšem zmíním i to, jakými způsoby se tento žánr v českém prostředí projevuje i v jiných odvětvích kultury a nastíním aktivity české steampunkové subkultury, jež má na jeho podobu rovněž nemalý vliv. Praktická část této práce bude obsahovat charakteristiku českých steampunkových textů z hlediska specifčnosti využití žánrových prvků, případně výrazné odchylky od typických znaků a témat, stanovených pomocí metody žánrové analýzy na základě odborného a subkulturního diskursu. Celkově se zaměřím na způsoby, jakými čeští autoři se steampunkovým žánrem pracují. Své postřehy nejprve zahrnu do jednotlivých charakteristik a do vzájemné souvislosti je pak uvedu v závěru, kde rovněž zhodnotím možné budoucí směřování žánru v českém prostoru. Stanovit specifika určité literatury v kontextu kulturního původu je samozřejmě neobyčejně problematické, cílem této práce je tak spíše nastínění inklinací tohoto žánru v českém prostředí na základě vzájemné komparace děl. Poznatky, které v této práci získám, pak mohou pomoci budoucím výzkumům v této oblasti.

Své bádání podložím především zahraničními studiemi, neboť steampunk je vzhledem k velmi pozdnímu vstupu tohoto žánru do českého prostředí v anglofonním prostoru daleko prozkoumanějším tématem než v Čechách, kde ho pokrývá jen několik málo bakalářských a diplomových prací, přičemž jiných odborných publikací je ještě menší množství. Z anglo-

jazyčných publikací jsem čerpala především z knih *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk* Barryho Brummetta, *Neo-Victorianism. The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009* Ann Heilmannové a Marka Llewellyna a *Steampunk Bible* a *The Steampunk User's Manual* Jeffa Vandermeera, dále z online verze *The Encyclopedia of Science Fiction* Johna Cluta, studií publikovaných v roce 2010 v čísle elektronického časopisu *Neo-Victorian Studies* zaměřeném speciálně na tento žánr a článku *Steampunk: Gender, Subculture, and the Fantastic* Claire Nally. Anglo-jazyčných studií a monografií zabývajících se steampunkem je samozřejmě daleko více, vzhledem k jejich minimální dostupnosti a problematickému získávání v Čechách jsem se ovšem musela omezit pouze na výše uvedené zdroje. Z české odborné literatury jsem pak využila především monografie *Barvy černobílého světa* a *Anatomie pocitu úžasu* Antonína K. K. Kudláče, *Po divné krajině* Terezy Dědinové, *Fandom a text* Jakuba Macka a studii Markéty Strakové *Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež* uveřejněné v časopise *Host* v roce 2009. Při sbírání informací jsem ovšem využívala i zdrojů pocházejících od samotných příslušníků steampunkové komunity (především knihy *Ve stylu steampunk* Petry Slovákové, která se zabývá steampunkovým žánrem z pohledu člena subkultury, doslovu Leonarda Medka ke *Knížatům páry a ducha*, článků z amerického fanzinu *Exhibition Hall* a české komunitní webové stránky *Steamzine.cz*), neboť tento žánr je silně ovlivňován i participativní úlohou jeho fandumu, který ve velké míře vytváří jeho základní rysy a podobu.

Českých bakalářských a diplomových prací na téma steampunk existuje hned několik, většinou však českou literaturu víceméně opomíjejí a zaměřují se na jiné aspekty tohoto žánru. Na podobné téma, jakým se zabývá tato práce, již vznikla diplomová práce s názvem *Český retrofuturismus ve světovém (angloamerickém) kontextu* z roku 2016 napsaná Danem Lechmannem z Masarykovy univerzity. Lechmannova práce se kromě jiných retrofuturistických žánrů zabývá právě do velké míry i steampunkem a rozebírá i některé z českých literárních děl, které budou předmětem i této práce. Nicméně český literární steampunk je jen jedním z témat zahrnutých do jeho práce, Lechmann tedy nejde u jednotlivých textů tak do hloubky a pochopitelně nezkoumá díla vzniklá po roce 2016.

1 STEAMPUNK: DEFINICE A HISTORIE

Steampunk je poměrně těžko vymezitelný žánr fantastiky, který původně začínal jako sci-fi zasazené do viktoriánského prostředí a postupně se od něj odvinula celá řada variant, přičemž dnes už steampunk značně tíhne k fantasy.¹

Termín steampunk vychází z anglických slov „steam“ (pára – odkaz na dominantní technologii 19. století) a „punk“, což je do češtiny nepřeložitelný výraz v tomto kontextu označující revoltu proti většinovému uvažování ve formě alternativního přístupu a odkazuje ke vzpouře steampunku proti upjaté společnosti 19. století² ve formě kreativní hry s jeho reáliemi. Samotný termín steampunk má rovněž evokovat starší termín kyberpunk, který označuje žánr zabývající se problematikou kybernetiky, z něž se steampunk původně vydělil.³ Do češtiny se steampunk někdy překládá jako paropunk, tento výraz se však zdaleka nepoužívá tolik jako termín původní.⁴

Termín se poprvé objevil v 80. letech 20. století,⁵ ke steampunku se ale na základě typických prvků zpětně přiřazují i díla starší.⁶ Byť diskurz je ohledně zařazení některých děl nejednotný, panuje obecný konsenzus, že všechna díla pocházející z 19. století, tedy období, ze kterého steampunk primárně čerpá, a nesoucí některé jeho znaky, jsou považována za jeho předchůdce či inspiraci, ale neřadí se ke steampunku jako takovému.⁷ Za steampunková jsou považována až díla pocházející ze století dvacátého.

Definovat steampunk je vzhledem k jeho variabilitě poměrně obtížné a podrobněji se touto problematikou bude zabývat následující kapitola. Pro úvod však musí být postihnuto alespoň hrubé vymezení. Základní premisou literárního steampunku je hra s 19. stoletím. Steampunk využívá dobových reálií tohoto období (jako je společenské nastavení a mentalita, technologická a vědecká úroveň, celková estetika, například v podobě odívání, kultura, především literární, ale i osobnosti, ať už reálné či pocházející z dobové literatury nebo

¹ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 96. ISSN 1211-9938.

² SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 7. ISBN 978-80-271-1225-8.

³ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 93. ISSN 1211-9938.

⁴ MEDEK, Leonard. Slovo o parních výtržnostech. In *Žoldněři fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. S. 328. ISBN 978-80-87364-38-3.

⁵ CLUTE, John. Steampunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 19 June 2023 [cit. 2023-12-1]. URL: <<https://sf-encyclopedia.com/entry/steampunk>>.

⁶ KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 98. ISBN 978-80-7560-105-6.

⁷ SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 9. ISBN 978-80-271-1225-8.

folkloru, a skutečné historické události), ale obohacuje je o fantastické prvky. Velice typickým motivem, do té míry, že je často mylně považován za určující znak, je parní technologie (spolu s dalšími vědeckými principy objevujícími se v 19. století, jako je genetika) rozvinutá do nereálných a nerealistických měřítek. Znamená to, že se ve steampunkové verzi světa mohou objevovat například roboti, vozidla a jiné stroje poháněné párou, vzducholodě jako běžný dopravní prostředek, mechanická vylepšení těla, nebo dokonce počítače a umělá inteligence. Steampunková díla jsou velmi často zasazena do viktoriánské, případně edwardiánské Anglie, ale výjimkou nejsou ani jiné země, případně zcela fiktivní svět, který realitu 19. století více či méně napodobuje. Pro steampunk je rovněž typická intertextualita, hra s dobovou literaturou a aluze na ni, vedle skutečných historických osobností, jako je královna Viktorie a Jack Rozparovač, se tak mohou v textu objevit i fiktivní postavy z literatury 19. století,⁸ například Doylův Sherlock Holmes nebo Vernův kapitán Nemo. V současném steampunku se pak často objevují i prvky fantasy jako je magie a mytická stvoření.

Definice uvedená výše však zdaleka nepostihuje všechny formy steampunku. Neexistují žádné definitivní a fixní hranice toho, co lze nazývat steampunkem. Některá díla v sobě kumulují tolik steampunkových klišé a archetypálních motivů, že je jejich přiřazení k tomuto žánru nevyvratitelné, rovněž však existují díla, která balancují na hranici s jinými žánry, obsahují jen některé prvky steampunku a jejich žánrová příslušnost je vysoce sporná. Za léta své existence do sebe steampunk vstřebal řadu různých podnětů a každé nové dílo má potenciál přinést do steampunku nové prvky, které v něm zdomácní nebo se pro něj dokonce stanou typickými, či dokonce vytvoří nový subžánr. Autoři pak mohou pracovat jen s některými prvky a jiné úplně pominout, variabilita tohoto žánru z hlediska kombinací prvků je tedy obrovská. Steampunk lze navíc mísit s celou řadou jiných žánrů, nebo dokonce historických epoch, a do jeho prostředí je možné zasadit množství druhů zápletek. Je proto těžké určit nějaké základní rysy, které steampunkové dílo musí mít, aby tak mohlo být nazýváno. V následující kapitole se o to přesto pokusíme.⁹

⁸ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 93. ISSN 1211-9938.

⁹ Se stejným problémem se potýkají i základní žánry fantastiky, fantasy a především sci-fi, pod něž steampunk spadá. Jak vysvětluje Jakub Macek v knize *Fandom a text*, oba žánry jsou už natolik rozmanité, že na jejich přesnou definici nestačí jednoduchý popis základních rysů. Více k této problematice viz MACEK, Jakub. Od definice žánru k subkultuře. In *Fandom a text*. Praha: Triton, 2006. S. 16–23. ISBN 80-7254-856-5.

Steampunk začínal jako čistě literární žánr, časem se však rozšířil do dalších médií a počátkem 21. století už se kolem něj vytvořila celá subkultura. Steampunk lze dnes nalézt nejen v literatuře, komiksech a kinematografii, ale i v módě, výtvarném umění, architektuře, designu, hudbě a v neposlední řadě v životním stylu.¹⁰ Vyznavači steampunku, tzv. steampunkeři, si vytvořili na participaci založený fandom, pořádají vlastní festivaly, vydávají e-ziny (zmiňme například *SteamPunk Magazine* a *Exhibition Hall*),¹¹ a někdy dokonce přizpůsobují tomuto stylu celý svůj životní prostor od oblečení (určeného k běžnému nošení, nikoliv kostýmů) po domácí spotřebiče a nábytek.¹²

Steampunk se tedy z původně literárního žánru vyvinul ve fenomén, který svým rozsahem překonal řadu jiných žánrů sci-fi, neboť oproti nim pokryl více odvětví lidské činnosti a umění najednou, čímž se přiblížil některým uměleckým směrům 19. století.¹³

¹⁰ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 100-101. ISSN 1211-9938.

¹¹ KUDLÁČ, Antonín K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 100. ISBN 978-80-7560-105-6.

¹² STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 100-101. ISSN 1211-9938.

¹³ Tamtéž, s. 100–101.

1.1 Žánrové vymezení a kategorizace

Encyklopedie literatury science fiction Ondřeje Neffa z roku 1995 definuje steampunk následujícím způsobem: „Malý, ale výrazný směr fantastické literatury druhé poloviny 80. a začátku 90. let. Jde o SF a fantasy příběhy umístěné do 19. století (století páry) a často také typické překotným dějem plným zvrátů, bizarními nápady a viktoriánskou romantikou.“¹⁴ Přestože tato definice není z dnešního pohledu úplně přesná, neboť nereflexuje vývoj steampunkového žánru v 21. století a nezmiňuje nutný prvek retrofuturismu, poměrně dobře umožňuje udělat si úvodní představu o základních rysech steampunku a o tom, jak byl steampunk ve svých počátcích vnímán českými literárními vědci.

Jak již bylo zmíněno výše, definovat steampunkový žánr je kvůli jeho variabilitě poměrně obtížné. Rachel A. Bowser a Brian Croxall ve své studii pro *Neo-Victorian Studies* vysvětlují, že steampunk je ve své podstatě hybridní žánr a jeho definice by tedy měla být tvořena „směsí“ jeho atributů.¹⁵ Dále uvádí, že steampunk je „částečně viktoriánský, částečně science fiction, částečně noir“¹⁶ a „vyvolává 19. století i budoucnost; vychází z viktoriánského realismu i postmoderních grafických románů; zahrnuje královnu Viktorii i její mločí verzi.“¹⁷ Tato hybridita vychází částečně z inspirace 19. stoletím, ve kterém často docházelo ke stírání hranic, například mezi vědou a uměním, zábavou a poznáním,¹⁸ a z části z „DIY“ nastavení pozdější steampunkové subkultury, jež mísí dobové prvky s prvky kultur současnějších.¹⁹ Steampunk se podle nich „brání definici“,²⁰ neboť se nesnaží vyhovět „uměleckým a historickým kategorizacím, ze kterých čerpá, místo toho je v sobě všechny spojuje, čímž perforuje jejich hranice“²¹; využívá prvky 19. století, ale zároveň je převrací, přepisuje a reinterpretuje.²² Kvůli neustálým „návrátům, revizím a kombinacím“, kterými si steampunkový žánr prochází, je téměř nemožné vytvořit jednoduchou definici, ani určit

¹⁴ NEFF, Ondřej. *Encyklopedie literatury science fiction*. Jinočany: AFSE, 1995. S. 34. ISBN 80-85787-90-3.

¹⁵ BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 26.

Tuto skutečnost dokládá i způsob, jakým steampunk definuje Petra Slováková ve *Ve stylu steampunk*: „Steampunk se zaměřuje na historickou fikci, alternativní realitu, fantasy z viktoriánského světa, neoviktoriánskou nebo vědeckofantastickou dobrodružnou literaturu čerpající z fiktivního 19. století.“ Viz SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 7. ISBN 978-80-271-1225-8.

¹⁶ Tamtéž, s. 7. Vlastní překlad.

¹⁷ BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 28. Vlastní překlad.

¹⁸ Tamtéž, s. 28.

¹⁹ Tamtéž, s. 29.

²⁰ Tamtéž, s. 29.

²¹ Tamtéž, s. 29. Vlastní překlad.

²² Tamtéž, s. 30.

přesný původ tohoto žánru.²³ Rovněž Mirko M. Hall a Joshua Gunn v *Clockwork Rhetoric* uvádějí, že steampunk je „jedinečný amalgám viktoriánské romantické fikce 19. století (romány H. G. Wellse a Julese Verna), science fiction poloviny 20. století (Walt Disneyho filmové adaptace děl Julese Verna) a kyberpunku předcházejícího 21. století (romány Williama Gibsona a Bruce Sterlinga)“²⁴ a David Beard v téže knize tvrdí, že steampunk vychází (alespoň) ze tří základních systémů: „fantastických reprezentací změn samotného 19. století, které změnily jeho sociální a kulturní strukturu, některých klíčových vědecko-fantastických děl z poloviny a konce 20. století a DIY estetiky punkové a postpunkové éry.“²⁵ Markéta Straková pak ve své studii rovněž zmiňuje, že všechny pokusy o kategorizaci steampunku jsou kvůli častému kombinování žánrových prvků v textech jen hrubé a že steampunk je „pomezí žánr mezi science-fiction a fantasy“.²⁶

Určit příslušnost děl ke steampunkovému žánru je složité i kvůli silné participativní roli jeho fandomu. Jak uvádí Leonard Medek, o tom, co je označováno za steampunk a co nikoliv, často rozhoduje především stanovisko jeho fanoušků,²⁷ kteří mnohdy přijímají za steampunková i díla, která se steampunku blíží pouze z estetického hlediska.²⁸ Tímtež se zabývá Mike Perschon ve svém článku pro steampunkový e-zine *Exhibition Hall*, ve kterém uvádí, že steampunk je kulturní produkt, neexistuje sám o sobě, a proto je jeho vymezení často plně závislé na lidech, kteří ho pomáhají vytvářet a rozhodují o tom, jaká díla nebo prvky budou do steampunkového žánru zahrnuty,²⁹ což souvisí i se skutečností, že autoři fantastiky, pod niž steampunk spadá, bývají nejčastěji zároveň příslušníky jejího fandomu.³⁰

Jedním ze základních rysů steampunku je nepochybně fascinace 19. stoletím, nicméně zároveň se především v současné době začal termín steampunk používat i pro díla pracující se stejným principem jako steampunkový žánr, ovšem využívající prvky zcela jiných

²³ Tamtéž, s. 29. Vlastní překlad.

²⁴ HALL, Mirko M., GUNN, Joshua. „There Is Hope for the Future“: The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 4. ISBN 978-1496809759. Vlastní překlad.

²⁵ BEARD, David. Introduction: A Rhetoric of Steam. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. XVI. ISBN 978-1496809759. Vlastní překlad.

²⁶ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 98. ISSN 1211-9938.

²⁷ MEDEK, Leonard. Slovo o parních výtržnostech. In *Žoldnéři fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. S. 336. ISBN 978-80-87364-38-3.

²⁸ To se týká například série *Dobrodruh* Leonarda Medka, viz níže.

²⁹ Viz PERSCHON, Mike. Steampunk, ribofunk, even if it's old junk it's still rock and roll to me. In *Exhibition Hall* 9, 2009, č. 1, s. 8–11.

³⁰ MACEK, Jakub. *Fandom a text*. Praha: Triton, 2006. S. 23. ISBN 80-7254-856-5.

historických dob, případně jiných technologií než parních, což vedlo ke vzniku množství subžánrů.³¹ U některých z nich vyvstává otázka, nakolik vůbec spadají pod steampunkový žánr. Jednotlivé subžánry se navíc mohou mezi sebou v jednotlivých dílech navzájem prolínat.³²

Přestože v mnohých steampunkových dílech je znát snaha o částečně autentické zobrazení 19. století, steampunkový žánr se v přístupu k historickým a kulturním reáliím vyznačuje určitou postmodernistickou hravostí. 19. století je ve steampunkových dílech různými způsoby přepisováno, reinterpetováno a intertextuálně propojováno s dobovou literaturou.³³ Žánroví autoři navíc (mnohdy záměrně) vycházejí spíše ze současných představ o 19. století než ze skutečných historických pramenů.³⁴ Steampunk podle Patricka Jagody zkoumá vztahy „mezi historií a fikcí; nostalgií a inovací; starými kulturami a novými technologiemi“, k čemuž využívá různé metody včetně „hybridizace, pastiše a strategického anachronismu“, které zvýrazňují prvky minulosti v kontrastu s prvky současnosti a umožňují tak jejich analýzu.³⁵ Claire Nally pak ve svém článku zmiňuje, že steampunk k éře 19. století přistupuje jak oslavně, tak kriticky.³⁶

Se steampunkem úzce souvisí tzv. novoviktoriánství (angl. neo-victorianism), tedy hnutí, které vychází z kultury 19. století, využívá její prvky v různých odvětvích umění (literatuře, filmu, módě, architektuře atd.), případně i v běžném životě, zároveň je však reviduje ze současného pohledu.³⁷ Novoviktoriánské literární dílo tak napodobuje formu původní viktoriánské literatury, ovšem v tematické a významové vrstvě zahrnuje ryze současné

³¹ Více k tomuto tématu viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 96–97. ISSN 1211-9938.

³² BEARD, David. Introduction: A Rhetoric of Steam. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. XIX. ISBN 978-1496809759.

³³ KUDLÁČ, Antonín K. K. Barvy černobílého světa. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 94–95. ISBN 978-80-7560-105-6.

³⁴ SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 10. ISBN 978-80-271-1225-8.

³⁵ JAGODA, Patrick. Clacking Control Societies: Steampunk, History, and the Difference Engine of Escape. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 48. Vlastní překlad.

³⁶ NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-2-10]. URL: <https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>.

³⁷ KUDLÁČ, Antonín K. K. Barvy černobílého světa. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 95. ISBN 978-80-7560-105-6.

Rovněž STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 101. ISSN 1211-9938.

perspektivy,³⁸ což je přístup, který se ve steampunku rovněž značně projevuje. Podle Antonína K. K. Kudláče se ovšem steampunk od novoviktoriánství odlišuje výraznou inklinací k populární kultuře.³⁹

Jedním ze základních elementů steampunkového žánru je podle Antonína K. K. Kudláče rovněž esence „britskosti“ a návaznost na ryze britskou kulturu a mentalitu.⁴⁰ Tento aspekt v současné variantě steampunku ustoupil vlivem pronikání jiných kulturních vlivů do žánru mírně do pozadí,⁴¹ nicméně je ve steampunkových dílech stále značně viditelný, a to i v textech nepocházejících z Británie (viz charakteristika českých steampunkových textů níže).

Steampunk je žánrem tzv. „retrofuturismu“, kulturního proudu, který představuje vizi budoucnosti zasazenou do minulosti nebo budoucnosti s prvky minulosti, vytvořenou ovšem z pohledu současnosti. Jak uvádí Antonín K. K. Kudláč v *Barvách černobílého světa*, „jedná se buď o budoucnost nahlíženou z minulosti, nebo minulost nahlíženou z budoucnosti“⁴², přičemž steampunk zařazuje k druhé definici. Žánry retrofuturismu v sobě tedy mísí „prvky minulosti, současnosti i budoucnosti, ‘skutečné’, stejně tak jako fiktivní“⁴³ což se projevuje zejména v technologických aspektech textu.⁴⁴ Kromě steampunku mezi žánry retrofuturismu spadá mimo jiné například dieselpunk, který se inspiruje zhruba polovinou 20. století a má větší sklony k dystopičnosti než steampunk.⁴⁵ Jak zmiňuje Petra Slováková, jednotlivá díla spadající pod tento styl nemusí striktně dodržovat žánrová vymezení, retrofuturistické žánry se tak mohou v textech navzájem prolínat a doplňovat.⁴⁶ Podle Rachel A. Bowser a Briana Croxalla slouží ve steampunku přirozený anachronismus prvků z různých dob, které byly

³⁸ HEILMANN, Ann, LLEWELLYN, Mark. *Neo-Victorianism. The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. S. 35. ISBN 978-0-230-24113-8.

³⁹ KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 99. ISBN 978-80-7560-105-6.

⁴⁰ Tamtéž, s. 96–97.

⁴¹ Tamtéž, s. 99.

⁴² Tamtéž, s. 94.

⁴³ Tamtéž, s. 94.

⁴⁴ Podle Mirko M. Halla a Joshuy Gunna se u steampunku z velké části jedná o důsledek inspirace vynálezy v dílech Julese Verna (*Nautilus*) a H. G. Wellse (stroj času). Viz HALL, Mirko M., GUNN, Joshua. „There Is Hope for the Future“: The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 5. ISBN 978-1496809759.

⁴⁵ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 97. ISSN 1211-9938.

⁴⁶ SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 12. ISBN 978-80-271-1225-8.

vytrženy ze svého původního kontextu a vloženy do kontextu nového, k zamyšlení nad vzájemnou kompatibilitou těchto prvků a nad vztahem minulosti a přítomnosti.⁴⁷

Za jednoznačně určující znaky steampunku, které musí dílo mít, aby mohlo být k tomuto žánru přiřazeno, bychom mohli na základě sledování opakujících se žánrových rysů textů, které jsou diskursem ke steampunku řazeny, i v návaznosti na pokusy o genologické definice v sekundární literatuře považovat: 1. prvky 19. století, velice často ve formě celého fikčního světa stylizovaného do podoby této éry (ovšem za steampunkové se očividně považují i texty, které z prvků 19. století ve velké míře využívají jen parní technologie).⁴⁸ 2. prvky retrofuturismu, tedy fantastické prvky založené na kombinaci prvků minulosti, přítomnosti a budoucnosti většinou se projevující v technologických aspektech fikčního světa díla.⁴⁹ Všechny ostatní znaky pro steampunk typické jsou důležitou součástí žánrové estetiky, avšak v zásadě zcela volitelné. Ve snaze steampunk nějakým způsobem vymezit můžeme ovšem sáhnout i po teorii žánru jako „neostré množiny“ Briana Atteberyho, jenž tvrdí, že žánr můžeme vnímat jako množinu bez pevně vytyčených hranic, v jejímž středu jsou základní díla žánru (v případě steampunku nejspíše díla zakladatelů žánru J. Blaylocka, K. Jetera a T. Powerse, viz níže) a díla zcela jasně k žánru náležející, zatímco směrem k jejím okrajům se vyskytují texty s některými společnými znaky s díly ve středu, jejichž žánrová příslušnost však začíná být sporná.⁵⁰

Jak bylo řečeno výše, kategorizace steampunku je právě kvůli této variabilitě poměrně obtížná, nicméně o funkční roztřídění žánru z hlediska formy fikčního světa se pokusil Leonard Medek v doslovu k částečně steampunkovému povídkovému sborníku *Žoldnéři fantazie: Knížata páry a ducha* (viz níže). Medek dělí steampunkové fikční světy na šest druhů: 1. fikční svět z hlediska historie stejný jako ten náš, jen s přidanými prvky magie, anebo retrofuturistické techniky (po vzoru děl Julese Verna). 2. fikční svět založený na

⁴⁷ BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 2–3.

⁴⁸ Rachel A. Bowser a Brian Croxall považují viktorianismus za prvek (víceméně) obsažený ve všech steampunkových dílech. Viz BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 1. Rovněž Rudolf Medek považuje duch 19. století za nejdůležitější aspekt steampunkových textů. Viz MEDEK, Leonard. Slovo o parních výtržnostech. In *Žoldnéři fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. S. 331. ISBN 978-80-87364-38-3.

⁴⁹ Claire Nally považuje důraz na technologie za prvek odlišující steampunk od novoviktoriánské nebo historické fikce. Viz NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-2-11]. URL: <https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>.

⁵⁰ DĚDINOVÁ, Tereza. *Po divné krajině*. Brno: Masarykova univerzita, 2015. S. 42. ISBN 978-80-210-7871-0.

realitě, který si ovšem prošel určitou změnou historie (např. *Difference Engine* W. Gibsona a B. Sterlinga). 3. fikční svět s množstvím nadsázky (např. komiks *Liga výjimečných*). 4. fikční svět kombinující prvky 19. století s jinými časovými obdobími (např. *Diamantový věk* N. Stephensona). 5. zcela fiktivní fikční svět, ovšem založený na nápodobě reálného 19. století (např. *Století páry* P. Schinka). 6. fikční svět založený na současnosti, avšak obsahující prvky steampunkové technologie (např. *Hugo a jeho velký objev* B. Selznicka).⁵¹

Steampunkový žánr využívá velké množství archetypálních znaků, symbolů a klišé, na jejichž základě často dochází k bezpečnému rozpoznání žánrové příslušnosti daného textu.⁵² Jedná se většinou o prvky estetiky (ve viktoriánském odívání, technologiích a materiálech, dopravních prostředcích, literárním toposu)⁵³, typy postav (viktoriánský gentleman, amatérský vynálezce, pilot vzducholodi, soukromý detektiv, zvláštní vyšetřovatel či tajný agent, emancipovaná žena vzpírající se dobové morálce)⁵⁴, případně druhy zápletek (velice populární se zdá být detektivní pátrání a dobrodružné objevování exotických končin). Tyto prvky, jakkoliv jsou v zásadě volně kombinovatelné, jsou natolik nedílnou součástí žánrové estetiky, že jejich použití v textech až hraničí s fetišizací⁵⁵ a je čtenáři žánru plně očekáváno.⁵⁶ Steampunk jakožto žánr populární kultury do sebe ovšem neustále vstřebává i momentální trendy, například téma zombie apokalypsy.⁵⁷

1.2 Historie a vývoj žánru

1.2.1 Předchůdci a inspirace

Počátky steampunku je samozřejmě nutné hledat v 19. století. Jeff Vandermeer ovšem v knize *Steampunk Bible* zmiňuje i vliv tzv. Contes philosophiques, filozofických příběhů, které

⁵¹ MEDEK, Leonard. Slovo o parních výtržnostech. In *Žoldnéři fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. S. 331–335. ISBN 978-80-87364-38-3.

⁵² KUDLÁČ, Antonín K. K. Barvy černobílého světa. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 100. ISBN 978-80-7560-105-6.

⁵³ Tamtéž, s. 100.

Rovněž STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host 25*, 2009, č. 2, s. 93. ISSN 1211-9938.

⁵⁴ Viz HALL, Mirko M., GUNN, Joshua. „There Is Hope for the Future“: The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 3–15. ISBN 978-1496809759. Rovněž BEARD, David. Introduction: A Rhetoric of Steam. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. XXI. ISBN 978-1496809759.

Taktéž VANDERMEER, Jeff, BOSKOVICH, Desirina. *The Steampunk User's Manual*. New York: Harry Abrams, 2014. S. 152. ISBN 978-1419708985.

⁵⁵ KUDLÁČ, Antonín K. K. Barvy černobílého světa. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 99. ISBN 978-80-7560-105-6.

⁵⁶ Tamtéž, s. 105.

⁵⁷ SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 11. ISBN 978-80-271-1225-8.

mají za cíl vysvětlit složitý vědecký princip pomocí snového vyprávění s fantastickými prvky a jejichž významným autorem byl Francis Bacon, žijící na přelomu 16. a 17. století.⁵⁸

Jak už bylo naznačeno v úvodu, steampunk v mnohém přebírá prvky literatury 19. století, především literatury dobrodružné, neboť steampunk sám, alespoň ve své současné podobě, tíhne k eskapistickému zábavnému čtivu.⁵⁹ K inspiračním zdrojům nicméně patří například i detektivní žánr, který zažil svůj zrod právě v 19. století a umožňuje zavést čtenáře v rámci zápletky do různých zapadlých míst, včetně zločineckého podsvětí,⁶⁰ dále gotický román v čele s díly Mary Shelleyové⁶¹ nebo dickensovský realistický román, jehož vliv se projevuje v ironickém stylu humoru⁶² a kontrastním vyobrazování typicky viktoriánského velkoměsta (obvykle Londýna, nebo jeho fiktivní nápodoby) jako kolébky moderní civilizace, ale i místa, kde spodní vrstvy žijí v nelidských podmínkách a nemají šanci dovolat se práv.⁶³ Mezi další autory, jejichž dílo mělo vliv na utváření steampunku, patří například Mark Twain, Jane Austenová, sestry Brontëovy, R. L. Stevenson, G. K. Chesterton⁶⁴ a Bram Stoker.⁶⁵

Především se však steampunk inspiroval dobovou fikcí založenou na vědeckých faktech, obzvláště díly pravděpodobně největších předchůdců steampunku Julese Vernea a Herberta George Wellse.

Jules Verne a H. G. Wells přistupovali k roli technologických vynálezů ve svých dílech značně odlišně. Zatímco Verne zastával k novým technologiím optimistický přístup, byl jimi fascinován a fungování strojů v jeho dílech je podrobně popsáno a založené na skutečných vědeckých principech, Wells potřebu osvětlit čtenáři fungování vynálezů ve svých dílech neměl, protože sloužily pouze jako zcela vybájené prostředky pro kritiku společnosti ze sociálního a politického hlediska, nikoliv jako předpověď či dokonce oslava technologické

⁵⁸ VANDERMEER, Jeff. *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 19–20. ISBN 978-0-8109-8958-0.

⁵⁹ KUDLÁČ, Antonín K. K. Barvy černobílého světa. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 100. ISBN 978-80-7560-105-6.

⁶⁰ Více k tématu detektivního žánru v neo-viktoriánské literatuře viz HEILMANN, Ann, LLEWELLYN, Mark. *Neo-Victorianism. The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. S. 16. ISBN 978-0-230-24113-8.

⁶¹ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 94. ISSN 1211-9938.

⁶² Tamtéž, s. 93.

⁶³ CLUTE, John. Steampunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 19 June 2023 [cit. 2023-12-1]. URL: <<https://sf-encyclopedia.com/entry/steampunk>>.

⁶⁴ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 94. ISSN 1211-9938.

⁶⁵ SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 9. ISBN 978-80-271-1225-8.

budoucnosti. Tento rozpor mezi fascinací 19. stoletím a jeho společenskou kritikou se odráží i v moderním steampunku, který kombinuje oba přístupy.⁶⁶

Dalším druhem literatury, který ovlivnil steampunk, jsou tzv. „edisonády“, americké šestákové romány z přelomu 19. a 20. století, jejichž hlavními hrdiny jsou chudí ale odvážní a geniální chlapci-vynálezci, kteří staví úžasné stroje a s jejich pomocí zachraňují svou zemi nebo celý svět a plní si svůj americký sen nabytím velkého bohatství.⁶⁷ Moderní steampunk s tímto druhem literatury po vzoru Wellse spíše polemizuje a kritizuje jeho schematičnost,⁶⁸ nicméně v sérii s Tomem Edisonem Jr. (1891–1892) Phillipa Reada se objevuje i určitá parodičnost, pro současný steampunk typická.⁶⁹ Dalšími významnými autory edisonád byli například Edward S. Ellis (*The Huge Hunter or the Steam Man of the Prairies*, 1868) a Luis Senarens (série s Jackem Wrightem, 1891).⁷⁰

Na počátku 20. století se objevuje film *Cesta na Měsíc* (1902) Georgese Méliése, který spolu s pozdějšími filmy Karla Zemana jako jsou *Vynález zkázy* (1958) nebo *Baron Prášil* (1961) nezanedbatelně ovlivnil budoucí steampunkovou kinematografii.⁷¹

Díla obsahující některé znaky steampunku a předznamenávající vznik tohoto žánru se začínají objevovat ve druhé polovině 20. století. Patří k nim například *Titus Alone* ze série *Gormenghast* Mervyna Peakea z roku 1959, *Pavane* Keitha Robertse z roku 1968, *A Transatlantic Tunnel Hurrah* Harryho Harrisona z roku 1972 nebo *Number of the Beast* Roberta A. Heinleina z roku 1980. Významný podíl na formování steampunku měla i série *A Nomad of the Time Streams* Michaela Moorcocka, jež podnítila budoucí inkorporaci prvků fantasy do steampunku,⁷² a steampunkovou estetiku ve svém apokalyptickém modu lze nalézt

⁶⁶ VANDERMEER, Jeff. Two Views of Progress. In *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 29–39. ISBN 978-0-8109-8958-0.

⁶⁷ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 94. ISSN 1211-9938.

Rovněž VANDERMEER, Jeff. *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 41. ISBN 978-0810989580.

⁶⁸ VANDERMEER, Jeff. *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 42. ISBN 978-0810989580.

⁶⁹ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 94. ISSN 1211-9938.

⁷⁰ Tamtéž, s. 94.

⁷¹ Tamtéž, s. 95.

⁷² Tamtéž, s. 95.

i v sérii *Duna* (1965–1985) Franka Herberta.⁷³ Tato díla se někdy označují jako proto-steampunk.⁷⁴

Za žánr, který steampunk ovlivnil pravděpodobně nejvíce, můžeme ovšem považovat kyberpunk, vědecko-fantastický žánr zasazený obvykle do blízké budoucnosti a zabývající se otázkami vyspělé kybernetiky, umělé inteligence, virtuální reality a tělesných augmentací.⁷⁵ Původní steampunková díla z 80. let vznikla obměnou kyberpunkového prostředí za 19. století a kybernetiky za párou poháněné stroje, jinak ovšem stále využívala kyberpunkových námětů a témat do té míry, že byl steampunk zprvu považován za pouhý modus kyberpunku. Postupně se steampunk vstřebáváním dalších vlivů vyvinul do svébytného žánru,⁷⁶ jehož původní spojitost s kyberpunkem se však občas stále v některých dílech projevuje (příkladem může být povídka *Svoboda mistra Delacroix* Jana Žlebka viz kapitola 2.3.5).

1.2.2 Původní steampunk

Pojem steampunk se poprvé objevil v 80. letech a jeho vznik je považován za mezník, který vytyčuje počátky steampunku jako svébytného žánru. Autorem tohoto termínu je údajně spisovatel Kevin W. Jeter, který jím v dopisu otištěném v roce 1987 v časopise *Locus* označil jak svá vlastní díla, tak díla Jamese Blaylocka a Tima Powerse, která shodně zasazovala vědecko-fantastickou zápletku do viktoriánského prostředí, mimo jiné velice „dickensovského“ Londýna.⁷⁷

Prvotní fáze steampunku se někdy označuje jako historický steampunk, protože mnohem více staví na skutečných reáliích 19. století a celkově se více blíží ke sci-fi než k fantasy, byť může obsahovat jeho prvky.⁷⁸ Je důležité zmínit, že tento žánrový modus využívá steampunkového fikčního světa a dobrodružného příběhu jako prostředků k úvahám

⁷³ Tamtéž, s. 97.

⁷⁴ CLUTE, John. Steampunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 19 June 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <<https://sf-encyclopedia.com/entry/steampunk>>.

⁷⁵ CLUTE, John. Cyberpunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 5 February 2024 [cit. 2024-2-13]. URL: <<https://sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk>>.

⁷⁶ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 93. ISSN 1211-9938.

⁷⁷ Tamtéž, s. 95.

Rovněž CLUTE, John. Steampunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 19 June 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <<https://sf-encyclopedia.com/entry/steampunk>>.

⁷⁸ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 96–97. ISSN 1211-9938.

o společenském směřování. Původní steampunk se rovněž nese výhradně v duchu anglosaské (literární) kultury.⁷⁹

Za úplně první steampunkový román lze s přihlédnutím k datu vydání a zásadní roli při formování samostatného žánru považovat *Morlock Night* (1979) K. W. Jetera. Tento román navazuje na Wellsův román *The Time Machine* (1895) a významně rozvíjí jeho zápletku,⁸⁰ čímž se rovněž stává jedním z prvních příkladů metatextovosti v steampunkovém díle. Steampunkové prvky se objevují i v jeho pozdějších dílech, například v románu *Infernal Devices* (1987).⁸¹

Dalším z děl konstituujících steampunkový žánr a první román, který byl označen za steampunkový,⁸² jsou *Brány Anubisovy* (1983) Tima Powerse. Zápletkou zahrnuje protagonistu cestujícího časem do raně viktoriánského Londýna, kde se ocitá v těle fiktivního básníka Ashblesse, jehož dílo v současnosti zkoumal, dále pak egyptskou magii a „dickensovské“ podzemní město.⁸³ K tomuto románu se váže i případ první steampunkové mystifikace typické spíše pro post-steampunk, neboť Powers společně s Blaylockem nejenže vytvořili postavu básníka Ashblesse, ale skrze citace jeho díla nejen v *Branách Anubisových* vytvořili dojem, že se jednalo o skutečnou osobu.⁸⁴

Posledním z trojice „zakládajících“ autorů je James P. Blaylock, v jehož románu *Homunculus* (1986) se kromě klasicky viktoriánského Londýna objevují vědecké a alchymistické pokusy o dosažení nesmrtelnosti a „magicky efektivní“ parní technologie.⁸⁵

Všichni tři výše zmínění autoři pocházejí z generace postmodernistů, což se projevuje nejen metatextovostí jejich děl, ale také mísením žánrů, proto lze v jejich dílech nalézt prvky sci-fi, fantasy, hororu, „mainstreamové“ literatury, dobrodružné fikce i magického realismu.⁸⁶

⁷⁹ KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 99. ISBN 978-80-7560-105-6.

⁸⁰ CLUTE, John. Jeter, K. W. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/jeter_k_w>.

⁸¹ Tamtéž.

⁸² KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 98. ISBN 978-80-7560-105-6.

⁸³ CLUTE, John. Powers, Tim. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 4 September 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/powers_tim>.

⁸⁴ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 98. ISSN 1211-9938.

Rovněž CLUTE, John. Powers, Tim. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 4 September 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/powers_tim>.

⁸⁵ CLUTE, John. Blaylock, James P. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 21 November 2022 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/blaylock_james_p>.

Stěžejním steampunkovým dílem, které tento žánr výrazně zviditelnilo, je *The Difference Engine* (1990) Williama Gibsona a Bruce Sterlinga. Oba tyto autoři jsou považováni za zakladatele kyberpunku,⁸⁷ což se v *The Difference Engine* projevuje už jen zvoleným tématem. V tomto románu Charles Babbage, skutečná historická osobnost stojící za prvním pokusem sestavit funkční počítač, ve svém záměru uspěje, přičemž výsledkem je dystopická technokratická společnost ovládaná totalitním byrokratickým systémem, založená na chladných výpočtech, znečištěná industrializovaná země a samostatně myslící umělá inteligence.⁸⁸

V devadesátých letech 20. století vzniká jen málo steampunkových děl,⁸⁹ spisovatelé z první generace autorů steampunku se až na výjimky vydávají jiným směrem⁹⁰ a žánr se pomalu přelévá do své současné (fantasy) podoby. V roce 1995 nicméně vychází *The Steampunk Trilogy* Paula di Filippa obsahující tři příběhy zasazené do především amerického městského prostředí alternativního 19. století. V prvním z příběhů, *Victoria*, je mladá královna Viktorie na trůnu zastoupena svým klonem, aby mohla sbírat na cestách zkušenosti, ve druhém, *Hottentots*, se objevují „lovecraftiánské“ příšery a ve třetím, *Walt and Emily*, má Emily Dickinson poměr s Waltem Whitmanem a v budoucnosti potkává Allena Ginsberga.⁹¹

Je nutné též zmínit *Diamantový věk* (1995) Neala Stephensona, jehož téma nanotechnologie má blíže ke kyberpunku, nicméně společnost, kterou zobrazuje, funguje na principu viktoriánské morálky.⁹²

Z hlediska žánrových rysů lze ještě do historického steampunku zařadit i sérii *Řada nešťastných příhod* (1999–2006) Lemonyho Snicketa, která stojí na detektivní zápletce, v rámci níž tři sirotci rozkrývají spiknutí tajného spolku. Přestože je tato série původně

⁸⁶ Tamtéž.

⁸⁷ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 95. ISSN 1211-9938.

⁸⁸ CLUTE, John. Gibson, William. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/gibson_william>.

Rovněž CLUTE, John. Sterling, Bruce. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/sterling_bruce>.

⁸⁹ CLUTE, John. Steampunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 19 June 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <<https://sf-encyclopedia.com/entry/steampunk>>.

⁹⁰ BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Revolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 13.

⁹¹ CLUTE, John. Di Filippo, Paul. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 14 July 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/di_filippo_paul>.

⁹² CLUTE, John. Stephenson, Neal. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/stephenson_neal>.

Rovněž MEDEK, Leonard. Slovo o parních výtržnostech. In *Žoldněří fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. S. 334. ISBN 978-80-87364-38-3.

určená dětem, její děj je velmi ponurý a obsahuje velké množství aluzí, nadsázky, mystifikace a metatextovosti, jedná se tedy o příklad post-steampunku.⁹³

Z komiksové tvorby uveďme *Ligu výjimečných* (2000) Alana Moora, která pracuje s literárními postavami viktoriánské fikce, setkávají se zde tedy například Sherlock Holmes, kapitán Nemo, doktor Jekyll a Wellsův Neviditelný muž. Pozdější čísla dokonce přepracovávají Wellsovu *Válku světů*, přičemž proti mimozemské hrozbě se staví právě titulní liga fiktivních postav. Vzniká tak unikátní pastiš ve formě koláže viktoriánské literatury.⁹⁴

1.2.3 Současný steampunk

Současný steampunk, jehož počátky se umísťují do 90. let 20. století, se vyznačuje tím, že na rozdíl od původního, historického, steampunku už většinou nezasazuje děj do alternativního 19. století, ale do fiktivních fantazijních světů, které obsahují určité aspekty 19. století a v nichž často bok po boku existuje steampunková technologie s magií.⁹⁵ Neznamená to, že by nadále nevznikala díla pracující s původními vědecko-fantastickými rysy steampunku, nicméně větší inklinace k prvkům fantasy je i v těchto dílech patrná.

Současný steampunk má k populární literatuře blíže než jeho původní varianta, mísí v sobě prvky jejích žánrů, kromě sci-fi a fantasy například detektivek nebo westernu, a už nestaví tolik na anglosaské kulturní tradici a přijímá i vlivy jiných kultur. Rovněž v jeho rámci vzniká modus určený dětem a mládeži (jehož představiteli jsou například S. Westerfeld, P. Reeve a Ch. Priest, viz níže)⁹⁶, díla tohoto druhu jsou ovšem zároveň paradoxně věkově poměrně nevyhraněná, a proto populární i u starších věkových skupin.⁹⁷

⁹³ CLUTE, John. Snicket, Lemony. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/snicket_lemony>.

Post-steampunk, varianta steampunku se skrytým intelektuálním obsahem, viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 98–100. ISSN 1211-9938.

⁹⁴ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 95. ISSN 1211-9938.

Rovněž CLUTE, John. Moore, Alan. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 30 January 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/moore_alan>.

⁹⁵ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 97. ISSN 1211-9938.

⁹⁶ KUDLÁČ, Antonín K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 99. ISBN 978-80-7560-105-6.

⁹⁷ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 96. ISSN 1211-9938.

Za steampunk se považuje patrně nejslavnější série Philipa Pullmana *Jeho temné esence* (1995–2000) s hlubokým alegorickým významem, jež pojednává o světě paralelním k tomu našemu, v němž má dojít k novému povstání proti Bohu.⁹⁸

Steampunkové prvky smíšené s prvky široké škály dalších žánrů, především urban fantasy, se objevují v dílech Chiny Miévilla, konkrétně v románech *Král Krysa* (1998), *Nádraží Perdido* (2000) a *Kraken* (2010).⁹⁹

Do kategorie apokalyptického steampunku spadají dystopické *Kroniky hladových měst* (2001–2006) Philipa Reeva, které se odehrávají v daleké budoucnosti, v níž pohyblivá mechanická města po vzoru sociálního darwinismu požírají menší města. Reeve je rovněž autorem trilogie *Larklight* (2006–2008), v níž britské impérium už v 19. století nějakou dobu expanduje i do vesmíru.¹⁰⁰

I přes množství děl s prvky steampunku je zhruba do roku 2007 tento žánr stále ještě poměrně okrajovou záležitostí. Fenoménem, jakým je steampunk dnes, se stává až v letech následujících, což potvrzuje zvýšený počet vydaných knih a festivalů se steampunkovou tematikou i frekvence vyhledávání na internetu a celkový růst zájmu o novoviktoriánskou estetiku.¹⁰¹ Rachel A. Bowser a Brian Croxall ve své studii publikované v online časopise *Neo-victorian studies* předkládají myšlenku, že je tento zvýšený zájem o subkulturu, jejímž jádrem je kreativní úprava technologií fungujících na jasně viditelném a snadno uchopitelném principu, a fikci, jejímiž hrdiny jsou často kutilové-laici stavějící na vlastní pěst úžasné stroje, reakcí na abstraktnost a pro běžného člověka neupravitelnost a neuchopitelnost současných digitálních technologií.¹⁰²

Poměrně známá žánrová série *Mechanické století* (2009–2015) Cherie Priest je zasazena do Ameriky 19. století, v níž ještě stále trvá občanská válka a Seattle je vlivem působení obřího

⁹⁸ Více k tématu viz tamtéž, s. 95–96.

Rovněž CLUTE, John. Pullman, Philip. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 27 November 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/pullman_philip>.

⁹⁹ CLUTE, John. Miéville, China. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 16 January 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/mieville_china>.

¹⁰⁰ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 100. ISSN 1211-9938.

Rovněž CLUTE, John. Reeve, Philip. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 4 September 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/reeve_philip>.

¹⁰¹ BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 10–11.

¹⁰² Tamtéž, s. 16–18.

vrtáku zamořen toxinem, který mění lidi v zombie.¹⁰³ V sérii *Burton a Swinburne* (2010–2015) Marka Hoddera je královna Viktorie v roce 1840 zavražděna cestovatelem v čase. Tato série obsahuje více prvků fantasy než sci-fi a titulní dvojice hrdinů v ní často čelí záhadám s okultními motivy.¹⁰⁴ Trilogie *Leviatan* (2009–2011) Scotta Westerfelda zpracovává události první světové války v podobě konfliktu industriálů (ústřední mocnosti), kteří používají mechanické stroje a zbraně, a darwinistů (státy Dohody), jež preferují geneticky vyšlechtěné tvory, kteří jim slouží jako útočné síly, komunikační systém i dopravní prostředky.¹⁰⁵ Výrazné steampunkové prvky lze nalézt v sériích *Parasol Protectorate* (2009–2012) a *Trochu jiný penzionát* (2013–2015) Gail Carriger, které se odehrávají ve steampunkově vystavěné viktoriánské Anglii, kde po boku lidí žijí nadpřirození tvorové jako jsou upíři a vlkodlaci.¹⁰⁶ Trilogie *Pekelné stroje* (2010–2013) Cassandry Clare se narodil od série *Nástroje smrti*, jíž je prequelem a která je zasazena do současného New Yorku, odehrává ve viktoriánském Londýně a sleduje příběhy členů tajemné společnosti, která bojuje s nadpřirozenými tvory.¹⁰⁷

Z komiksové tvorby je třeba zmínit sérii *Grandville* (2009–2017) Bryana Talbota, odehrávající se v realitě, v níž Francie v napoleonských válkách obsadila Anglii,¹⁰⁸ dále série *Lady Mechanika* (od roku 2010) Joe Beniteze a *Netvora* (od roku 2016) Marjorie Liu.¹⁰⁹ Oceňovaným příspěvkem do žánru gaslamp fantasy, žánrové varianty steampunku,¹¹⁰ je pak série *Girl Genius* (od roku 2001).¹¹¹

¹⁰³ CLUTE, John. Priest, Cherie. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 16 January 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/priest_cherie>.

¹⁰⁴ CLUTE, John. Hodder, Mark. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 16 January 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/priest_cherie>.

¹⁰⁵ CLUTE, John. Westerfeld, Scott. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/westerfeld_scott>.

¹⁰⁶ CLUTE, John. Carriger, Gail. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 27 November 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/carriger_gail>.

¹⁰⁷ CLUTE, John. Clare, Cassandra. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 9 October 2023 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/clare_cassandra>.

¹⁰⁸ BACON, James. Announcing: *Grandville* by Bryan Talbot. In *Exhibition Hall* 9, 2009, č. 1, s. 13.

¹⁰⁹ SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 12. ISBN 978-80-271-1225-8.

¹¹⁰ Gaslamp fantasy rovněž pracuje s prostředím 19. století a obsahuje fantastické prvky, avšak oproti steampunku postrádá aspekt alternativního fikčního světa. Viz KUDLÁČ, Antonín K. K. Barvy černobílého světa. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 102. ISBN 978-80-7560-105-6.

¹¹¹ CLUTE, John. Foglio, Phil. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2023-12-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/foglio_phil>.

2 ČESKÝ STEAMPUNK

2.1 Steampunková kultura v Čechách

Steampunk jako svébytný žánr a subkultura se v Čechách objevil teprve nedávno. Steampunkové prvky se dají nalézt ve filmových snímcích Karla Zemana (*Vynález zkázy*, 1958; *Baron Prášil*, 1961; *Ukradená vzducholod', Na kometě*; 1970)¹¹² a Oldřicha Lipského (*Adéla ještě nevečeřela*, 1977; *Tajemný hrad v Karpatech*, 1981).¹¹³ Ti svá díla jako steampunk původně nekoncepovali, i tak jsou však současnými steampunkery zpětně považováni za jeho zástupce.¹¹⁴

V české literatuře se po roce 1989 steampunk až do konce prvního desetiletí 21. století objevoval jen v podobě překladové literatury, která většinou nezaznamenala příliš velký zájem ze strany čtenářů,¹¹⁵ nebo motivů v jinak neprogramových dílech vycházejících zcela nezávisle na sobě.¹¹⁶ Jedná se například o romány *Runeround* (1999) a *Archimagos* (2000) Leonarda Medka, které byly svým vlastním autorem nazvány „steam-operou“¹¹⁷ a jsou předzvěstí jeho budoucího směřování k záměrně steampunkové tvorbě (viz kapitola 2.3). Technologie podobná té steampunkové se objevuje i v románu *Seržant* (2002) Miroslava Žambocha.

Jednotlivým dílům, která už můžeme celkem s určitostí označit za steampunk, se budeme podrobně a v chronologickém pořadí podle data vydání zabývat v následujících kapitolách. Steampunk se v českém prostředí začal v hojně míře objevovat až po roce 2010, což zhruba odpovídá době, kdy se ve světě stal steampunk fenoménem (viz kapitola 1.2.3), jde tedy zjevně o reakci na kulturní trend. S českým steampunkem je spojeno především nakladatelství Straky na vrbě,¹¹⁸ které vydalo velkou část textů tohoto žánru.

¹¹² STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 95. ISSN 1211-9938.

¹¹³ Vzhledem k tomu, že se až na *Barona Prášila* a *Adélu ještě nevečeřela* jedná o adaptace románů Julese Verna, není toto žánrové přiřazení dvakrát překvapivé.

¹¹⁴ SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 9. ISBN 978-80-271-1225-8.

¹¹⁵ Tamtéž, s. 12.

¹¹⁶ KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 101. ISBN 978-80-7560-105-6.

Rovněž SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 15. ISBN 978-80-271-1225-8.

¹¹⁷ KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 101. ISBN 978-80-7560-105-6.

¹¹⁸ Tamtéž, s. 102.

Český steampunk vzhledem ke svému pozdnímu nástupu na literární scénu zcela přeskočil fázi původního steampunku a vyznačuje se už v zásadě přímo znaky steampunku současného.¹¹⁹ Výjimku tvoří snad jen román *Ti, kteří létají* (1992) Carol Biedermannové, který vyšel dlouho před souvislou vlnou ostatních českých textů, ještě v době, kdy steampunk ani ve světě dosud nepřešel ke své současné variantě, je tak technicky vzato prvním a zároveň posledním českým dílem výhradně s rysy původního steampunku.¹²⁰

Určité steampunkové prvky, jako je atmosféra a duch 19. století s lehkým náznakem ironie a nadsázky a motivy hodin a vynálezců/kutilů spolu s fantastickým prvkem živých předmětů, lze nalézt v knize *Muž z hodin aneb Proč se na podzim mění čas* (2014) Vratislava Maňáka, který není programovým autorem fantastiky.¹²¹ Přestože je *Muž z hodin* jako steampunk prezentován, jedná se především o fantastický příběh pro děti se secesní estetikou a jeho zařazení k tomuto žánru je sporné. I tak je třeba ho zmínit, neboť se jedná o jeden z prvních textů blížících se steampunku v české literatuře a v zásadě jediné tuzemské dílo s alespoň náznakem žánrové příslušnosti určené dětským čtenářům.

V české komiksové tvorbě se steampunk objevil v podobě komiksu *Serpens Levis: Ve smyčkách hada* Gutwirtha a Michala Kociána, který vycházel mezi lety 2011 a 2012 v časopisu ABC a následně byl v roce 2016 vydán souhrnně.¹²² Jedná se paradoxně o jedno z mála českých steampunkových děl, jejichž děj je zasazen do Čech, zde konkrétně do prostředí staré Prahy.

Z jiných odvětví kultury je třeba zmínit steampunkovou hudební scénu, která je v zahraničí reprezentována například skupinou Abney Park. Steampunk se ve tvorbě žánrových kapel projevuje nejen v kostýmech a rekvizitách, ale také v celkovém retrofuturistickém ladění hudby a textech písní, jejichž prostřednictvím interpreti „vyprávějí“ posluchačům příběhy s ryze steampunkovými rysy.¹²³ V České republice momentálně působí tři steampunkové hudební útvary: brněnské kapely Clockwork Animals a AnyWild a tábořský První Parní Orchester.¹²⁴

¹¹⁹ Tamtéž, s. 103.

¹²⁰ Tamtéž, s. 101.

¹²¹ SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 15. ISBN 978-80-271-1225-8.

¹²² Tamtéž, s. 15.

¹²³ Více k tématu hudebního steampunku viz BELLOVIČOVÁ, Martina Zlyhad. Steampunk jako hudební žánr. In SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 21–26. ISBN 978-80-271-1225-8.

¹²⁴ Steampunk ve zkratce. *Steamzine.cz*, 2. 3. 2022 [cit. 2023-12-5]. URL: <<https://www.steamzine.cz/clanek/>>.

2.2 Česká steampunková subkultura

Přestože je český literární steampunk zatím zastoupen jen poměrně malým množstvím děl, nedá se říct, že by česká steampunková subkultura nebyla aktivní. Od doby, kdy zhruba ke konci prvního desetiletí 21. století v České republice došlo k popularizaci steampunku, vznikla řada webových portálů a tematických akcí, z nichž některé zanikly a jiné přetrvaly dodnes.

Populární činností steampunkerů je vedle výroby šperků a bytových doplňků tzv. cosplay¹²⁵, tedy výroba kostýmů buď napodobujících konkrétní postavy pocházející z popkulturních děl, nebo, jako v případě steampunku, vytvořených pro originální postavy, jejichž kostýmové prvky a příběhové pozadí jsou inspirované určitým popkulturním žánrem. Důležitou součástí „cosplayování“ je i následné vžití se do role a hra na danou postavu, kterou cosplayeri praktikují na tematických akcích a společných setkáních. Steampunkoví cosplayeri v tvorbě kostýmů využívají prvků odívání typického pro 19. století jako jsou fraky, vesty, šaty, cylindry nebo korzety, které obohacují o typické prvky steampunku, například ozubená kolečka, ochranné brýle či umělé mechanické části těla, a kreativně upravují do různých fantastických podob často inspirovaných archetypy z literárního, případně filmového steampunku. Momentálně nejoficiálnější českou příručkou pro tvorbu steampunkového cosplaye je *Ve stylu steampunk* Petry Slovákové, která poskytuje poměrně dobrou představu o typických znacích steampunkové estetiky z pohledu člena komunity.¹²⁶

Steampunku se věnuje a v minulosti věnovalo několik českých webových portálů s různou frekvencí příspěvků. V současnosti je asi největším českým internetovým zdrojem informací o steampunku webová stránka Steamzine.cz¹²⁷, která poskytuje stručný přehled o žánru, návody na výrobu kostýmů a jiných předmětů spojených se steampunkem a kalendář kulturních akcí. Další momentálně funkční stránkou je SteamPunk.cz¹²⁸ spravovaný steampunkovým spisovatelem Ivo Hurym a obsahující poměrně malý počet článků zabývajících se literárním steampunkem, převážně autorovou vlastní tvorbou, a viktoriánskými reáliemi. Významným českým blogem zabývajícím se steampunkem bylo Nebe plné vzducholodí, které je už ovšem nějakou dobu nedostupné.

¹²⁵ Termín je složeninou anglických slov „costume“ (kostým) a „play“ (hra).

¹²⁶ Více o tématu steampunku v cosplayi viz SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. ISBN 978-80-271-1225-8.

¹²⁷ Viz <https://www.steamzine.cz/>.

¹²⁸ Viz <http://steampunk.cz/>.

Steampunková komunita rovněž pořádá akce s žánrovou a viktoriánskou tematikou. Mezi ty se širší nabídkou programu patřila v České republice akce Nemám páru, která se zatím konala celkem čtyřikrát, přičemž poslední ročník se odehrál v roce 2018 a jeho program zahrnoval koncerty steampunkových hudebních skupin, promítání žánrových filmů, taneční a kouzelnické vystoupení a tematické přednášky.¹²⁹ Steampunku, cyberpunku a podobným žánrům se věnoval i Fatecon, který se naposledy konal v komornější podobě v roce 2020.¹³⁰ Dalšími podobnými akcemi byly SteamUp Festival, jehož poslední, rovněž čtvrtý, ročník se odehrál v roce 2013 a byl stylizovaný do podoby večírku s představeními a stánky obchodníků s tematickým zbožím,¹³¹ a SteampunkCon, jehož jediný ročník se podle dostupných informací odehrál v Praze v roce 2019 a jeho program zahrnoval především přednášky a workshopy zaměřené na výrobu kostýmů.¹³²

Zmínit je nutné též larp,¹³³ tedy obvykle několikadenní hry, při nichž jsou účastníkům přiděleny role a ti je pak v souladu se svou postavou a příběhem živě hrají pro vlastní zábavu. Z větších akcí tohoto typu se steampunkovou tematikou proběhl v blízké minulosti (květen 2022) Belle Epoque, larp zasazený do roku 1895 a kombinující prvky skutečné historie s fantastickými prvky a fikcí,¹³⁴ jehož pořadatelé v únoru 2023 zorganizovali i tematický Ples Belle Epoque¹³⁵ a budou pravděpodobně v pořádání hry pokračovat i nadále.

Daleko pravidelněji se konají komornější akce v uvolněném duchu s motivy steampunku, jichž se hosté obvykle účastní v kostýmech pro navození autentické atmosféry. Časté jsou například pikniky ve stylu 19. století, společné hraní tematických deskových her, výstavy steampunkových děl, přehlídky kostýmů nebo posezení u čaje ve vybraných kavárnách v odkazu na „britský původ“ steampunku. Steampunková komunita se nicméně schází i na akcích zaměřených spíše než na steampunk jako takový na historické reálie 19. století, na stránkách věnujících se steampunkovým akcím jako je Steamzine.cz a Steampunk.cz lze tedy

¹²⁹ Reportáž viz Nemám páru už počtvrté a znovu skvělý! (reportáž). *XB-1*, 19. 12. 2018 [cit. 2023-12-7]. URL: <<http://www.casopisxb1.cz/aktuality/nemam-paru-2018/>>.

¹³⁰ Viz Fatecon mini 2 přivítá Františku Vrbenskou nebo Jiřího W. Procházku. *Lukbook.cz*, 15. 1. 2020 [cit. 2023-12-7]. URL: <<https://lukbook.cz/novinky/fatecon-mini-2-privita-frantisku-vrbenskou-nebo-jiriho-w-prochazku/>>.

¹³¹ Program viz Steam Up festival vol. 3 již tuto sobotu. *Sanctuary.cz*, 11. 4. 2012 [cit. 2023-12-7]. URL: <<https://sanctuary.cz/6699-steam-festival-vol-3-jiz-tuto-sobotu>>.

¹³² Program akce viz SteampunkCon 2019. *Sanctuary.cz*, 30. 3. 2019 [cit. 2023-12-7]. URL: <<https://sanctuary.cz/event/79062-steampunkcon-2019>>.

¹³³ Termín je zkratkou z anglického „Live Action Role Play“, což se dá volně přeložit jako „hraní rolí na živo“.

¹³⁴ Viz Belle Epoque. *Belle Epoque* [cit. 2023-12-7]. URL: <<https://belle.rolling.cz/>>.

¹³⁵ Ples Belle Epoque. *Kdykde.cz*, [cit. 2023-12-7]. URL: <<https://www.kdykde.cz/calendar/kdykde/2356134-ples-belle-epoque>>.

nalézt pozvánky na muzejní výstavy spojené s prvky 19. století, projížďky parními lokomotivami či historickými tramvajemi nebo procházky oblastmi souvisejícími s 19. stoletím.

Z výše uvedeného vyplývá, že pro steampunkovou komunitu je důležité vzájemné setkávání v prostředí vytvářejícím iluzi 19. století, ať už retrofuturisticky pojatého nebo zakotveného v reálné historii.¹³⁶

2.3 Charakteristika českých steampunkových textů

Pro charakteristiku v následující části práce byly vybrány texty, které splňují alespoň základní definici steampunku a jsou jako steampunk označovány ať už odborným diskursem, steampunkovou komunitou, či autory samými, přičemž věnovat se budeme i míře zastoupení žánrových prvků v textech. Na těchto literárních dílech si ukážeme typické žánrové prvky steampunku a zároveň budeme hledat opakující se znaky typické pro český steampunk. Díla, jejichž žánrová příslušnost je vyloženě sporná, tedy že u nich žánrové prvky nedosahují dostatečné míry inkorporace do textu, nebyly do charakteristiky zařazeny. O některých z nich se zmiňujeme v kapitole 2.1 jako o prvotních náznacích pomalého průniku steampunku do české literatury.

Existují pak samozřejmě hraniční případy jako je například série *Dobrodruh* (2004, 2008, 2011, 2017) Leonarda Medka, která obsahuje některé steampunkové znaky jako je promyšlená hra s reáliemi 19. století¹³⁷ a aluze na dobovou literaturu¹³⁸ a kterou steampunková komunita do určité míry chápe jako steampunkové dílo¹³⁹, ale jež zcela postrádá nezbytné retrofuturistické prvky¹⁴⁰, nebo román *Tessyra* (2014) Lud'ka Wellarta, v němž je steampunk jen jedním z žánrů, jejichž rysy tato absurdní humorná sci-fi kombinuje

¹³⁶ „Fandomy“ a jejich fungování, především v českém prostředí, se podrobně zabývá Antonín K. K. Kudlác v knize *Anatomie pocitu úžasu*. Přestože konkrétně steampunková komunita není v textu až na jednu zmínku rozebírána, Kudlácova monografie poměrně dobře vystihuje chování příslušníků participativních subkultur obecně. Viz KUDLÁČ, Antonín K. K. *Anatomie pocitu úžasu: česká populární fantastika 1990–2012 v kulturním, sociálním a literárním kontextu*. Brno: Host, 2016. ISBN 978-80-7491-764-6.

¹³⁷ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 93. ISSN 1211-9938.

¹³⁸ Tamtéž, s. 98.

¹³⁹ Viz SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 15. ISBN 978-80-271-1225-8.

¹⁴⁰ O použití (retrofuturistických) technologií coby distinktivním znaku steampunkového žánru píše ve svém článku Claire Nally. Viz NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-2-2]. URL: <<https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>>.

a většinou rovnou paroduje. Zabývat se podrobněji i těmito díly by znamenalo odklonit se od záměru této práce, která má za cíl zkoumat steampunkový žánr na základě děl, která k němu jednoznačně náleží a byla většinou jako taková i koncipována, ačkoliv i u některých z těchto textů může vyvstat otázka jejich žánrové příslušnosti, jak uvidíme dále.

2.3.1 Petr Schink: Století páry (2010) a Jak lvové (2015)

Za první český současný steampunkový román je někdy považováno *Století páry* Petra Schinka. Do této charakteristiky je zahrnuto i pokračování z pozdější doby, neboť se jedná o román odehrávající se ve stejném fikčním světě a duchu jako jeho předchůdce, nemělo by tedy smysl se jimi zabývat v oddělených částech.

V obou románech se setkává steampunkový žánr s českou akční školou¹⁴¹ a velkou část textů tak tvoří poměrně brutální akční scény a naturalisticky zachycené násilí a utrpení. Hlavním hrdinou je pragmatický nájemný pistolník Fastynger van Hauten, který zásadně přijímá jen úkoly, při nichž se něco pokazí a on musí nastalý problém vyřešit dříve, než ho jeho následky připraví o život. Zatímco *Století páry* je román složený z povídek, jejichž jednotlivé děje jsou jen velice volně spojené, *Jak lvové* má víceméně jednolitou zápletku, v jejímž rámci musí protagonista zachránit svého mladého chráněnce uneseného pro svůj dar metafyziky.

Schinkův steampunkový fikční svět staví na konfliktu dvou rozdílných světů. „Středověkou“ éru, jíž panovali magii ovládající metafyzikové, pomalu ale jistě střídá „19. století“ s industriálními továrnami na mechanické stroje, které zahlcují města smogem a tzv. líhněmi, ve kterých se pomocí genetického inženýrství plodí trolí otroci. Konflikt mezi parobarony a metafyziky, kteří navíc ještě intrikují i proti sobě navzájem, doplňuje hnutí za lepší pracovní podmínky dělníků a později práva trolů, kteří se na konci *Století páry* vzbouří a rozpoutají chaos, jenž vrcholí během děje v následujícím románu.

Přestože se jedná o zcela fiktivní svět, nelze si nevšimnout podobností se středoevropským, konkrétně germánským prostorem, což se projevuje zejména ve jménech postav, tvorů a míst (název města Lughos Stadt je poměrně jednoznačným vodítkem), nebo ve skutečnosti, že země, v níž se děj odehrává, je císařstvím. Steampunk, ani ten český, příliš se středoevropským prostorem nepracuje, jedná se tedy o zajímavou variaci tohoto žánru, stejně jako časté zasazení zápletek do stále středověce působících vesnic a městeček místo vyspělých párou poháněných velkoměst.

¹⁴¹ SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 15. ISBN 978-80-271-1225-8.

Aluzivnost se u Schinkových románů prakticky nevyskytuje, nicméně stojí za to zmínit, že název druhého románu *Jak Lvové* je odkazem na báseň Jana Nerudy *Jak Lvové bijem o mřížce*, jejíž slova bychom teoreticky mohli vztáhnout ke snahám některých postav a frakcí.

Schinkův protagonista spadá mezi nihilističtější typ steampunkových protagonistů, kteří jsou ostřílení, hluboce pragmatičtí a celkově zklamaní životem, nicméně stále si zachovávají část morálních zásad. Fastynger van Hauten je silně nejednoznačná a vnitřně komplikovaná postava, která proplová životem díky praktickým rozhodnutím, které mu mají hlavně přinést užitek, zároveň však není schopen se otočit zády k naprostému bezpráví, i když mu to způsobí problémy a zřídka dosáhne nějaké skutečné nápravy. Stojí však stále zcela na opačné straně škály idealismu než většina „tradičnějších“ hrdinů steampunku.

Schinkovy romány podobně jako řada steampunkových textů v odkazu na Dickensovo dílo zobrazují temnou stránku 19. století plného bídy, utrpení a potlačování práv,¹⁴² Schink jde ovšem dál než většina steampunkových děl. Jeho ponurý svět je popisován s pocitem bezvýchodnosti situace a každé idealistické hnutí snažící se o společenskou změnu je vyobrazováno jako pomýlené a mnohdy i zkorumpované. Jediným způsobem, jak v tomto světě přežít, je zbavit se jakýchkoliv morálních zábran. Takovéto zobrazení světa alternativního 19. století kontrastuje s tím, jak je tato éra vyobrazována ve velké části českých steampunkových děl, které sice mnohdy kritizují dobové společenské nastavení a někdy i tematizují dělnické hnutí, jež přišlo spolu s průmyslovou revolucí, ale zároveň zachovávají ducha 19. století jakožto doby ideálů, v níž lidé skutečně věřili v pokrok a světlé zítřky,¹⁴³ a jejich hrdinové na konci příběhu dosáhnou alespoň částečné naděje na lepší život, v některých případech i celospolečenské změny. Schinkovy romány žádnou zářivou budoucnost nenabízejí a končí náznakem, že svět bude i po porážce záporných postav stejně krutý jako byl před ní. V tomto ohledu se Schink přibližuje spíše zolovskému naturalismu, jenž se ostatně rovněž zrodil v 19. století, než dickensovskému realismu a z českého steampunku zachází v explicitním zobrazování nehostinnosti fikčního světa asi nejdále, což pravděpodobně souvisí s příslušností díla k české akční škole, jak bylo zmíněno výše.

¹⁴² CLUTE, John. Steampunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 19 June 2023 [cit. 2024-2-2]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/steampunk>.

¹⁴³ Touto problematikou dvojího pohledu na 19. století ve steampunkovém žánru se ve své studii zabývá Mirko M. Hall a Joshua Gunn. Viz HALL, Mirko M., GUNN, Joshua. „There Is Hope for the Future“: The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 4. ISBN 978-1496809759.

Romány *Století páry* a *Jak lvové* jsou prvním typičtěji steampunkovým českým příspěvkem k současné podobě tohoto žánru a představují temnější a nezidealizovanou verzi steampunkového fikčního světa.

2.3.2 Pavel Renčín: Tenkrát na středozápadě (2010)

Z žánrového hlediska stojí za zmínku povídka Pavla Renčina *Tenkrát na Středozápadě*, která vyšla ve fantasy sborníku *Legenda: Draci*, jednak proto, že se stále jedná o jeden z prvních českých steampunkových textů, a jednak proto, že kombinuje prvky steampunku se znaky westernu, post-apokalyptického fantasy a pohádky či středověké rytířské legendy. Western steampunk a post-apokalyptický steampunk jsou poměrně zavedené subžánry¹⁴⁴ a prvky fantasy do současného steampunku přirozeně patří,¹⁴⁵ nicméně ve vzájemné kombinaci a ve spojení s pohádkovým modem vzniká velice neobvyklá žánrová varianta, která je navíc laděná jako absurdní komedie.

Překladatelku z dračího jazyka doprovází na cestě po post-apokalyptickém americkém středozápadě za jedním z posledních žijících exemplářů draka stárnoucí rytíř Jejího veličenstva prezidentky královny v pohřebním parovozu, zatímco jsou pronásledováni agentem s hypnotickými schopnostmi najatým trustem. Ten chce zpět peníze, které překladatelce bez jeho svolení vyplatila za její služby washingtonská Historická univerzita.

Pro styl této povídky je typické spojování zdánlivě nesourodých prvků, ať už žánrových nebo historických, do absurdně působících kombinací. Spojeným státům americkým, kde se děj povídky odehrává, vládne královna prezidentka Jessica Clintonová III. spolu se šlechtickou vrstvou, dochází tu tedy k nadsazenému odkazu na současnost stylizovanému do historické podoby, a tedy k ukázkovému příkladu retrofuturismu. Zatímco zápleтка odehrávající se na americkém středozápadě je atmosférou i estetikou steampunkový western s post-apokalyptickými prvky, scény z Historické univerzity jsou laděné do podoby prostředí viktoriánské vyšší vrstvy. Technologie, která se v textu objevuje, je jednoznačně steampunková (párou poháněná auta), ovšem často se značným prvkem nadsázky (telepatofon, fungující částečně na principu parního stroje, částečně na telepatii). Ačkoliv je fikční svět povídky stylizovaný převážně do podoby 19. století, objevují se v něm i odkazy na

¹⁴⁴ Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 97. ISSN 1211-9938.

¹⁴⁵ Tamtéž, s. 97.

předválečnou realitu v podobě pozůstatků „současné“ technologie, takže například rytíř, aby se ochránil před dračím ohněm, používá zbroj z pláště raketoplánu.

Navzdory tomu, že *Tenkrát na středozápadě* mísí prvky různých žánrů, steampunkový žánr zastoupený estetikou 19. století a výraznými retrofuturistickými prvky, které jsou částečně vysvětlovány post-apokalyptickým zasazením, je v povídce dominantní natolik, že se nejedná o hraniční případ, ale spíše o nápaditou hru se žánrem, při níž došlo k obohacení steampunku prvky jiných žánrů.

2.3.3 Vlado Ríša (ed.): Mrtvý v parovodu (2012)

První českou sbírkou steampunkových povídek je *Mrtvý v parovodu*, obsahující celkem osm povídek s různou mírou zastoupení steampunkových znaků, z nichž některé se vzácně odehrávají v českém prostředí.

Sbíрку otevírá povídka *Příběh zloděje* Leonarda Medka, ve které je titulní zloděj chycen při loupeži v sídle šíleného vědce, který ho dekapituje a jeho hlavu experimentálně připojí na tělo robota, neboť se pokouší postavit robotickou armádu pro realizaci myšlenky Velkoněmecké říše. Povídka pracuje s autentickým vyobrazením 19. století, využívá historických reálií a odkazuje k soudobé geopolitické problematice, která ve své době rezonovala středoevropským prostorem (povídka se má odehrávat kolem roku 1883). Její zasazení do ryze českého prostředí vytváří žánrovou verzi, která působí jinak než velká část českých steampunkových textů inspirovaných se v naprosté většině případů stylem zahraničního steampunku. *Příběh zloděje* je pravděpodobně jeden z prvních českých textů přenášejících steampunkový žánr do domácího prostředí, jež ovšem neslouží jako pouhá kulisa, ale prostupuje celým textem a zápletkou na něm částečně stojí. Povídka podobně jako Medkova další steampunková díla napodobuje styl klasického dobrodružného románu a část textu je dokonce stylizovaná jako dobový novinový článek z reálného časopisu Světozor. Steampunkové prvky jsou v povídce zastoupeny autentickým vykreslením 19. století, víceméně alternativní historií spojenou s rozsáhlým spiknutím,¹⁴⁶ jehož součástí je i megalomanský konstruktér,¹⁴⁷ a otázkou vztahu člověka a stroje.¹⁴⁸

¹⁴⁶ Konspirační teorie jako základ steampunkových zápletek zmiňuje ve své studii Markéta Straková. Viz tamtéž, s. 94.

¹⁴⁷ Archetypem šíleného vědce ve steampunkovém žánru se zabývá Jeff Vandermeer ve *Steampunk Bible*. Viz VANDERMEER, Jeff. *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 37. ISBN 978-0-8109-8958-0.

Druhou povídkou ve sbírce jsou *Páši spáši* Martina D. Antonína, humorně ztvárněný příběh popisující snahu nesourodé posádky párou poháněného tanku složené z příslušníků různých fantasy ras zastavit hmyzí dobyvatele před ovládnutím jejich světa. Ze žánrového hlediska je povídka spíše fantasy obohacené steampunkovými prvky, jež tu zastupuje výhradně jen parní technologie a postava napůl robotické elfky.

Eskapády pana Finnegana Julie Novákové sledují titulního zloděje a jeho partnerku stejného řemesla, kteří se spojí, aby ukradli drahý dar pro královnu Viktorii, jen aby následně zabránili atentátu na ni spáchanému irskými a ruskými teroristy. Povídka pracuje s téměř reálným 19. stoletím, jeho estetikou i politikou, popisuje ovšem pokus o atentát, který se samozřejmě nikdy nestal a který měl být proveden vysoce vyspělým mechanickým strojkem, jehož možnost existence ve skutečném 19. století není pravděpodobná, ale ne úplně nemožná. Fantastické prvky tu nejsou dovedené do krajnosti jako to bývá u většiny steampunkových textů, povídka sází spíše na dobrodružný příběh s charismatickými zloději zasazený do prostředí v zásadě autenticky ztvárněného 19. století, přičemž v tomto ohledu používá mnoho klasických steampunkových prvků jako je souboj v párou poháněném vlaku, vzducholodě,¹⁴⁹ emancipovaná a aktivní ženská hrdinka, kterou můžeme vnímat jako vzpouru proti dobovým konvencím,¹⁵⁰ nebo spiknutí za účelem zavraždění královny Viktorie.¹⁵¹

Chytni štěstí za pačesy Hany Šochové je podobně jako *Příběh zloděje* zasazen do prostředí českého venkova 19. století. Osirelá dívka je poslána do opatrovnictví na sídlo hraběte-vynálezce, kterému pomáhá tajně udržovat jeho životní lásku naživu pomocí pokusů s elektřinou.¹⁵² Historické prostředí je rovněž poměrně autenticky vykresleno a až na

¹⁴⁸ O tematice vztahu lidí a technologií ve steampunkovém žánru viz FORLINI, Stefania. Technology and Morality: The Stuff of Steampunk. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 72–98.

¹⁴⁹ STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 20. ISBN 978-1496809759.

¹⁵⁰ O popularitě ženských hrdinek s profesemi neodpovídajícími dobovým konvencím coby aktu steampunkové vzpoury se zmiňuje ve svém článku Claire Nally. Viz NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-2-3]. URL: <<https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>>.

¹⁵¹ Královna Viktorie je jednou z hojně využívaných historických postav ve steampunku. Viz tamtéž.

Konspirace ve steampunkovém žánru viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 94. ISSN 1211-9938.

¹⁵² *Frankenstein* Mary Shelleyové je jedním z klasických inspiračních zdrojů steampunku. Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 94. ISSN 1211-9938.

„frankensteinovské“ experimenty je z hlediska zápletky, postav a atmosféry na povídce do určité míry znát inspirace českou literaturou 19. století.¹⁵³ Místo akce se povídka zaměřuje spíše na vztahy mezi postavami a reakci společnosti 19. století na mechanické ožívování lidí. Hra s historií zde spočívá i ve zmínce, že František Josef I. má být udržován naživu právě způsobem popsaným v povídce. Šlechtic-vynálezce,¹⁵⁴ je typem postavy, která se v českém steampunku objevuje poměrně často, většinou ho však žánrová díla vyobrazují jako nadšeného viktoriánského gentlemana po vzoru zahraničních protagonistů,¹⁵⁵ zatímco inkarnace tohoto typu postavy v *Chytni štěstí za pačesy* je zobrazována jako mírný, ale zoufalý a nešťastný muž.

Série třináct Vlada Ríšy staví na detektivní zápletce a sleduje soukromého detektiva pátrajícího po zmizelém robotovi, který nabyt vědomí a má být zodpovědný za smrt svého stvořitele. Děj povídky je zasazen do Prahy 19. století fungující na vysoce rozvinuté parní technologii a s běžně dostupnými robotickými sluhy. Autentické vykreslení Prahy je v povídce podpořené víceméně reálnými historickými názvy míst. Povídka tematizuje otázku možnosti svobodné vůle umělé inteligence a její možnou hrozbu pro lidstvo v případě, že překoná své stvořitele a bude jim chtít vládnout. Jde o téma, které do velké míry patří spíše do kyberpunkového žánru,¹⁵⁶ z něhož se steampunk zrodil, povídka ovšem v tomto směru nejde do hloubky a končí značně optimisticky. Jedná se o poměrně typický příklad steampunkového díla, které využívá žánrové prvky jen jako kolorit, zápletky s uprchlým robotem by se mohla stejně odehrát i v jiných žánrech sci-fi a nemusela by se vůbec měnit. Zasazení do pražského prostředí rovněž nehraje v povídce žádnou zásadní roli a je spíše kulisou pro příběh, který by se jinak mohl odehrávat kdekoli jinde.

Mrtvý v parovodu Josefa Pecinovského pracuje s alternativním 19. stoletím, ve kterém jsou veškeré technologie poháněné párou, a zároveň je pastišem na Doylovy detektivní případy

¹⁵³ Samotná zápletky s osiřelou dívkou v péči dobromyslného šlechtice připomíná některá díla Boženy Němcové. Temné tajemství, které hrabě musí skrývat před celým světem, a jeho nešťastná láska upomíná na základní rysy romantické literatury. O vlivu dobové literatury na steampunkový žánr viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 93. ISSN 1211-9938.

¹⁵⁴ Postavy spojené s technikou a vědou jsou typickými steampunkovými protagonisty, jak zmiňuje Kristin Stimpson. STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 19–34. ISBN 978-1496809759.

¹⁵⁵ Viz tamtéž, s. 6–7.

¹⁵⁶ Podobným tématem se ostatně zabývá již kultovní kyberpunkové dílo *Blade Runner* Philipa K. Dicka. Viz CLUTE, John. *Blade Runner*. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 21 February 2022 [cit. 2024-2-4]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/blade_runner>.

Sherlocka Holmesa.¹⁵⁷ Zmíněný detektiv vyšetřuje kuriózní vraždu bohatého továrníka, přičemž Holmesova nedůvěra v parní technologie a jejich přílišná rozšířenost v moderní společnosti, která způsobila, že už si nikdo nepamatuje minulé způsoby dopravy, se ukáže být klíčová k vyřešení případu. Povídka je poměrně typickým holmesovským příběhem, autor odkazuje na známé postavy v Doylových textech a vypravěčem v ich-formě je John Watson, který měl funkci „kronikáře“ Holmesových případů už v původních dílech.

Povídka *Chlapec a jeho trol* Petra Schinka se s největší pravděpodobností odehrává ve stejném univerzu jako *Století páry* a *Jak lvové* (viz kapitola 2.3.1) a zachycuje válku mezi lidmi a vzbouřenými troly, v níž je chycen malý chlapec, který se navzdory nebezpečí ze strany ostatních trolů i svého druhu spřátelí s těhotnou trolicí. Tato konkrétní povídka obsahuje více znaků fantasy než steampunku. Jedná se opět o fiktivní svět ve stylu 19. století, ale vzhledem k tomu, že je děj povídky zasazen především do divočiny, prvky 19. století nemají šanci tolik vyniknout. Nejvýraznějším steampunkovým prvkem jsou tak technologie, které používá lidské vojsko, včetně parou poháněného tanku.

Poslední povídkou sbírky je *Čestné slovo* Lucie Lukačovičové ze stejného univerza jako její pozdější román *Poslední bůh*, který na události povídky navazuje (viz níže). Děj povídky se odehrává v koloniální Indii,¹⁵⁸ kde žije a spravuje kus země portugalský hrabě-vynálezce. Společně se svým anglickým přítelem, který ho přijel navštívit, a irskou (vílou) sídhe, jež uprchla před svou vlastní rodinou, se snaží zabránit tomu, aby si démon rákšasa přisvojil svého napůl lidského syna. Povídka staví na autenticky zpracovaném indickém prostředí a jeho mytologii a folklóru, na které nahlíží z pohledu Evropanů i mytické bytosti uvažující jinak než lidé. Indické 19. století tak, jak ho popisuje povídka, se zdá být víceméně věrné realitě a fantastika zde spočívá v nadpřirozených stvořeních. Prvky steampunku lze nalézt v mechanických sochách zvířat fungujících na principu hodinového strojku (mechanický slon je odkazem na jedno z děl Julese Verna¹⁵⁹), ve zmínce o vzducholodích coby běžných

¹⁵⁷ Dobová literatura ve steampunku viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 93. ISSN 1211-9938.

¹⁵⁸ Problematikou častého stereotypního zobrazování orientálních zemí ve steampunkovém žánru se ve své studii zabývá Kristin Stimpson, Lucii Lukačovičové se ovšem zjevně díky znalostem prostředí podařilo těmto úskalím víceméně vyhnout. Viz STIMPSON, Kristin. *Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire*. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 32–34. ISBN 978-1496809759.

¹⁵⁹ Konkrétně se jedná o román *Zemí šelem* z roku 1880, který se rovněž odehrává v koloniální Indii.

dopravních prostředcích¹⁶⁰ a samozřejmě v archetypu šlechtice-vynálezce,¹⁶¹ který se už přibližuje typu viktoriánského gentlemana.¹⁶² Více se ovšem fikčnímu světu Lukačovičové budeme věnovat v kapitole věnované *Poslednímu bohu*.

Mrtvý v parovodu je prvním českým pokusem o sbírku textů spojených svou příslušností ke steampunkovému žánru, jedná se tedy i o první české dílo koncipované v první řadě jako steampunk. Sbíрка tak má i určitou manifestační hodnotu, neboť předkládá čtenáři průřez steampunkovým žánrem, tak jak ho pochopili a uchopili různí čeští autoři. Většina povídek představuje kombinace typických steampunkových prvků, převzatých ze zahraničních žánrových děl, přičemž jen některé se pokouší je ozvláštnit vlastním přístupem k žánru, aniž by se od něj příliš vzdálily. Některé povídky pak téměř nesplňují kritérium hlubší inkorporace steampunkových prvků do textu a odpovídají spíše zcela jiným žánrům.

2.3.4 Žoldnéři fantazie – Knížata páry a ducha (2013)

V roce 2013 vyšel sborník povídek obsahující vítězné texty vzešlé z ročníku 2012 dodnes fungující soutěže Žoldnéři fantazie, kterou pořádá nakladatelství Straky na vrbě. Čtyři povídky (a jedna sporná) z celkových deseti náležely k tehdy ještě stále poměrně nově zavedenému steampunkovému žánru, proto sborník dostal podtitul *Knížata páry a ducha* a v doslovu nazvaném *O parních výtržnostech* Leonard Medek, jeden z nejmóraznějších představitelů českého steampunku, stručně a velice osobitě rozebírá teorii a historii žánru.

První steampunkovou povídkou (rovněž zcela první povídkou sborníku) jsou *Rezavé ovce* Daniela Tučky, v níž se americký vyšetřovatel paranormálních jevů s britskými kořeny, zkrachovalý anglický šlechtic-podnikatel a tanečnice zaplétají do případu údajného netvora, který v australské buši napadá tamní ovce i lidi. Ono monstrum se později ukáže být ve skutečnosti jednou z mechanických ovcí, které holandský bezskrupulózní podnikatel využívá k přeměně jakéhokoliv organického materiálu, jenž jim přijde do cesty, na v této době velmi žádaný zemní plyn. Fikční svět povídky zahrnuje typicky steampunkové technologické prvky jako jsou párou poháněné stroje a vzducholodě¹⁶³ (ačkoliv zmíněn je i pomalý nástup elektřiny a spalovacích motorů) a celkově je prodchnut steampunkovou estetikou, například

¹⁶⁰ BRUMMETT, Barry. STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 20. ISBN 978-1496809759.

¹⁶¹ O archetypu vynálezce viz tamtéž, s. 30.

¹⁶² Viz tamtéž, s. 6–7.

¹⁶³ Tamtéž, s. 20.

ve stylu odívání postav.¹⁶⁴ Mnohé technologické a politicko-geografické alterace ve světě povídky jsou vysvětlovány odlišným průběhem dějin (například napoleonské války zde probíhaly jinak, francouzská armáda zvítězila v bitvě o Trafalgar a obsadila Anglii, nakonec byla však odražena Spojenými státy) nebo zaměřením významných vědců (například jedna z postav používá zbraň fungující na principu elektrolýzy vynalezené Alessandrem Voltou pro Napoleonovu armádu), přičemž tyto změny se více či méně promítají i do zápletky příběhu.¹⁶⁵ V povídce se objevuje i odkaz na stav českých zemí v 19. století v podobě zmínky o minulosti inženýra Prokopa (pravděpodobně odkaz na Prokopa Diviše), který je autorem oněch mechanických ovcí a který prchnul z Rakouské monarchie „pro vlastenecké smýšlení“. Přestože případ samotného netvora má nakonec realistické vysvětlení, nadpřirozené bytosti se ve fikčním světě povídky běžně vyskytují. Netvor sám je nejprve považován za mytického bunyipa z australských legend a jedna z hlavních postav s sebou převáží odchyceného démona. Rovněž se v povídce odkazuje na oblibu spiritualismu a okultismu v 19. století,¹⁶⁶ kterou si jedna z postav vysvětluje jako nutné vyvážení překotného vědeckotechnického pokroku viktoriánské éry. Vyústění povídky pak může být chápáno jako kritika bezohledného kapitalismu, v němž nezáleží na možných obětech riskantních podnikatelských praktik, což je téma, které se vzhledem k sociálním problémům v reálném 19. století ve steampunku rovněž často objevuje.¹⁶⁷ Zatímco většina předešlých textů zahrnutých do charakteristiky českého steampunkového žánru často obsahovala jen některé rysy žánru, *Rezavé ovce* jsou ukázkovým příkladem steampunku ve své ryzí podobě, tedy pracující jak s estetikou a reáliemi 19. století, retrofuturistickými technologiemi, tak s jistou esencí „britskosti“¹⁶⁸

¹⁶⁴ O významu estetiky odívání ve steampunkovém žánru viz STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 27–29. ISBN 978-1496809759.

¹⁶⁵ Prvkem alternativní historie ve steampunkovém žánru se podrobněji zabývá John M. McKenzie. Viz McKENZIE, John M. Clockwork Counterfactuals: Allohistory and the Steampunk Rhetoric of Inquiry. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 135–158. ISBN 978-1496809759.

¹⁶⁶ Spiritualismus a okultismus v neo-viktoriánské literatuře viz HEILMANN, Ann – LLEWELLYN, Mark. Spectrality and S(p)ecularity: Some Reflections in the Glass. In *Neo-Victorianism. The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. S. 143–174. ISBN 978-0-230-24113-8.

Vliv okultních prvků na steampunkový žánr zmiňuje ve své studii i Markéta Straková. Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 94. ISSN 1211-9938.

¹⁶⁷ BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 13.

¹⁶⁸ Viz KUDLÁČ, Antonín K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 96–97. ISBN 978-80-7560-105-6.

a prvky alternativní historie. Dle Medkovy kategorizace se jedná o typ 1, tedy 19. století s přidanými fantastickými prvky.¹⁶⁹

Druhou steampunkovou povídkou ve sborníku jsou *Slova, jen slova* Dany Ruskové, která se odehrává v blíže nespecifikovaném a patrně zcela fiktivním viktoriánsky působícím městě, přičemž estetika 19. století je v ději všudypřítomná. Protagonistkou povídky je mladá žena s psionickým nadáním, které nedokáže příliš ovládat a kvůli němuž je podrobována nepřilíš etickým metodám léčby. Nakonec se zaplete do války mezi autoritářskou vládou království a odbojem, který se ukáže být stejně amorální jako režim, jenž se snaží svrhnout. Povídka tematizuje některé problematiky reálného 19. století jako je přístup společnosti k ženám a lidem trpícím psychickým onemocněním a léčebné praktiky duševních poruch. Rovněž se zabývá tématem revoluce, kterých se v 19. století odehrálo hned několik a ne vždy vyústily ve společenskou nápravu. Ve steampunku je tudíž toto téma poměrně frekventované. Povídka dává velký prostor detailnímu a hlubokému vykreslení psychologie hlavní hrdinky, což u steampunkového žánru nebývá příliš obvyklé. Její psionické schopnosti jsou pak pravděpodobně rovněž odkazem na fascinaci nadpřirozenem v 19. století.¹⁷⁰ Pasáže zabývající se vztahem protagonistky k její rodině a minulosti připomínají novoviktoriánskou prózu tematizující rozpad rodiny.¹⁷¹ Podle Medkovy kategorizace se jedná o typ 5, zcela fiktivní svět, ovšem s estetikou 19. století.¹⁷²

Třetí steampunkovou povídkou je *V podzemí* Lukáše Hermy, která obohacuje klasickou fantasy o steampunkovou estetiku a žánrové prvky spočívající hlavně v použité technologii a vybavení lidské armády v konfliktu popisovaném v textu. Zápletka povídky se odehrává v na první pohled fiktivním světě, podle zmíněných jmen míst a postav se ovšem evidentně jedná o alternativní verzi naší reality, přičemž postavy jsou podle všeho dokonce českého původu. Válčí zde lidé s trpaslíky a elfy a děj sleduje výpravu lidské průzkumné skupiny do podzemí obývaného trpaslíky, od které si lidská armáda slibuje zvrát v probíhajícím konfliktu. Povídka obsahuje minimum steampunkových znaků, nicméně za určitý žánrový prvek můžeme považovat kritiku ničení země průmyslovými továrnami, které se ukáže být

¹⁶⁹ MEDEK, Leonard. Slovo o parních výtržnostech. In *Žoldnéři fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. S. 332. ISBN 978-80-87364-38-3.

¹⁷⁰ HEILMANN, Ann – LLEWELLYN, Mark. Spectrality and S(p)ecularity: Some Reflections in the Glass. In *Neo-Victorianism. The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. S. 143–174. ISBN 978-0-230-24113-8.

¹⁷¹ Více k tématu viz tamtéž, s. 33–41.

¹⁷² MEDEK, Leonard. Slovo o parních výtržnostech. In *Žoldnéři fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. S. 335. ISBN 978-80-87364-38-3.

příčinou konfliktu s trpaslíky. Vyobrazování industriálních objektů jako zdroje vážného znečištění je ve steampunku poměrně obvyklé, většinou je však tento motiv spojen spíše s problematikou životních podmínek lidí, kteří v jejich blízkosti žijí, než zneužíváním přírody samotné. Podle Leonarda Medka se jedná o typ 5,¹⁷³ nicméně vzhledem k tomu, že se děj povídky očividně odehrává spíše ve vysoce alternativní realitě než ve zcela fiktivním světě, můžeme spekulovat o jejím přiřazení k typu 2,¹⁷⁴ ačkoliv povídka sama se onou změnou prakticky nezabývá a soustředí se výhradně na napínavý děj.

Tyto tři povídky Leonard Medek v doslovu jednoznačně označuje za steampunk, přičemž zmiňuje i žánrově sporný text *Vzít kousek tady, sebrat kousek támhle* Jana Žlebka, který se odehrává v postapokalyptickém patrně fiktivním světě a problematizuje význam přístrojů pro lidi. Vztah člověka a stroje patří k tématům, kterými se steampunk zabývá,¹⁷⁵ a technologie, která se v povídce objevuje má k žánrové estetice blízko, nicméně je otázka, zda ji lze k žánru přiřadit, ačkoliv neobsahuje žádné distinktivní prvky 19. století.

Za čtvrtý steampunkový text sborníku považuji povídku *Pod Medvědí horou* Míly Lince, mimo jiné proto, že se odehrává ve stejném fikčním světě jako povídka *Konec pašířů v Hřensku*, jež byla zařazena do steampunkového sborníku *Excelsior, gentlemani!* a kterou se ještě budeme zabývat v příslušné kapitole. Leonard Medek ji v doslovu vůbec nezmiňuje, pravděpodobně proto, že se jedná jen o hostující povídku. Odehrává se však v alternativním rakouském císařství, používá estetiku 19. století a obsahuje steampunkovou technologii například v podobě mechanické protetické paže jedné z postav.¹⁷⁶ Atmosférou značně připomíná romány Petra Schinka a stejně jako v jeho textech i protagonista této povídky je morálně nejednoznačný a silně pragmatický a děj povídky je zasazen spíše do prostředí středoevropské divočiny než do smogem dusících se velkoměst.

Knížata páry a ducha sice nejsou sborníkem zaměřeným čistě na steampunkový žánr jako je tomu v případě *Mrtvého v parovodu* a *Excelsior, gentlemani!*, obsahuje však zajímavé žánrové příspěvky a Medkův doslov je pravděpodobně jedním z prvních pokusů v českém literárním prostoru vymezit a dokonce kategorizovat tento žánr.

¹⁷³ Tamtéž, s. 335.

¹⁷⁴ Tamtéž, s. 332–333.

¹⁷⁵ Viz FORLINI, Stefania. Technology and Morality: The Stuff of Steampunk. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 72–98.

¹⁷⁶ O tématu kyborgů a jeho propojení s hybriditou samotného steampunkového žánru viz BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 26–30.

2.3.5 Michael Bronec a Martin Stručovský (ed.): *Excelsior, gentlemani!* (2014)

Dva roky po vydání *Mrtvého v parovodu* vyšla druhá a zatím poslední a největší steampunková sbírka obsahující celkem čtrnáct povídek. Kniha i svými paratextovými částmi a grafickým zpracováním odpovídá žánru a v rámci hry s 19. stoletím odkazuje k dobovým reáliím a snaží se vyvolat iluzi dobového textu. Název samotný je, jak Leonard Medek vysvětluje v předmluvě, odkazem na báseň H. W. Longfellowa, která poměrně dobře vystihuje mentalitu 19. století se svou neochvějnou vírou v pokrok. Paratexty jako předmluva a doporučení dalších knih nakladatelství (Straky na vrbě) jsou jazykově stylizované do archaické spisovné češtiny. Na konci sbírky se nachází „obrazy z historie nakladatelství“, tedy vlastně náhodné dobové obrázky s krátkými komentáři popisujícími obsah obrázků jako fiktivní významné události nakladatelství, což můžeme považovat za prvek mystifikace.¹⁷⁷ Celou knihu pak doprovází ilustrace v secesním stylu zobrazující steampunkové symboly.

První povídkou sbírky je *Igor* Jana Dobiáše, parodie na hororová díla 19. století, především *Frankensteina* M. Shelleyové, nicméně dílo odkazuje i na *Tajemný hrad v Karpatech*, Stokerova *Drákulu* a gotické romány a téma strašidelných sídel obecně.¹⁷⁸ Protagonistou povídky je služebník Igor (archetypální postava vycházející z *Frankensteina* a jeho adaptací), který každých pár let dostane nového pána, protože každého vždy nakonec potká zlý osud. Jeho život je natolik plný kliše spojených s hororovým žánrem, že už pro něj představují zcela běžnou záležitost. Steampunkový žánr se v povídce projevuje jednak přítomností mechanických přístrojů patřících Igorovým pánům, kteří všichni odpovídali pro steampunk typickému archetypu šíleného vědce,¹⁷⁹ jednak humorným překroucením pravidel literárního žánru, který byl v 19. století populární, a značnou intertextualitou a aluzemi.¹⁸⁰ Jedná se tedy o polohu žánru, která pracuje spíše s nadsázkou¹⁸¹ a dobovou fikcí,¹⁸² než s originálním příběhem zasazeným do retrofuturisticky přepracovaného 19. století.

¹⁷⁷ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 98. ISSN 1211-9938.

¹⁷⁸ Gotický román uvádí Markéta Straková jako jeden z inspiračních zdrojů steampunkového žánru, je tedy nasnadě, že se díla tohoto žánru můžou ve steampunku objevit jako objekty intertextuální hry. Viz tamtéž, s. 94.

¹⁷⁹ Archetypem šíleného vědce ve steampunkovém žánru se zabývá Jeff Vandermeer ve *Steampunk Bible*. Viz VANDERMEER, Jeff. In *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 37. ISBN 978-0-8109-8958-0.

¹⁸⁰ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 98. ISSN 1211-9938.

¹⁸¹ Leonard Medek tento typ steampunku zmiňuje v doslovu ke *Knížatům páry a ducha*. Viz MEDEK, Leonard. Slovo o parních výtržnostech. In *Žoldnéři fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. S. 333–334. ISBN 978-80-87364-38-3.

¹⁸² STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 93. ISSN 1211-9938.

Druhou povídkou sbírky je již výše zmíněný *Konec pašířů v Hřensku* Míly Lince, v němž se pragmatický pašerák Hans van Taussig snaží přežít ve složitém konfliktu několika frakcí a pokud možno na něm i vydělat. Děj povídky se odehrává v alternativní realitě na hranicích reálného Německa a severních Čech v okolí Pravčické brány, ve fikčním světě povídky se však jedná o hranice Svobodné Saské Republiky a Frýdlantského království, které spolu válčí. Důvod tohoto konfliktu ani příčina alternativní geopolitiky fikčního světa však není v povídce více rozváděna. Autenticita germánského prostoru je podpořena občasnými promluvami postav v němčině. V povídce se objevují parní stroje a jiné mechanické přístroje, stejně jako magii ovládající „kriehexeři“. Jak už bylo zmíněno u povídky *Pod Medvědí horou*, Lincův fikční svět má mnoho společných rysů s fikčním světem Petra Schinka ve *Století páry* a *Jak Lvové*. Konkrétně zasazení do středoevropského a převážně německojazyčného prostoru zmítaného konfliktem, realistické vyobrazení války v kontextu 19. století, zvýrazňování neutěšenosti a bídy světa, lidské krutosti a amorálnosti, pragmatického protagonistu a retrofuturistické technologie fungující vedle magie. Oba autoři představují ve svých textech cynický pohled na 19. století, tudíž potlačují většinu steampunkových znaků spojených s idealismem, a naopak vyzdvihují drsnou realitu světa, ve kterém jsou lidé okolnostmi nuceni snížit se k amorálním činům, aby dosáhli svých cílů a přežili.

Další povídka sbírky, *Suvenýry z války* Petra Schinka, se odehrává ve stejném fikčním světě jako jeho romány. Hlavním hrdinou je opět Fastynger van Hauten, který tentokrát řeší problém svého starého přítele z vojny, jehož pronásleduje běs složený z mrtvol padlých v bitvě mezi lidmi a troly. Povídka se nese v duchu Schinkových předchozích textů ze stejného světa, zde ovšem dostává daleko více prostoru válka a realita s ní spojená a rovněž sousedská nevráživost přecházející v brutální konflikt. Steampunkové prvky zastupuje přítomnost parních strojů, z nichž nejvýraznější je parní tříkolka jedné z postav,¹⁸³ a určitá estetika 19. století, například ve výstroji postav. Fantastický prvek pak opět tvoří geneticky vyšlechtění trolové a nadpřirozené bytosti, které ohrožují lidská sídla a vytváří atmosféru strachu, jež umocňuje v lidech sklony ke krutosti.

Úhel poslechu Ondřeje Páleníka už narozdíl od předchozích povídek pracuje s typičtější a o něco idealističtější polohou žánru a jeho prvky. Děj povídky je zasazen do Londýna roku

¹⁸³ Parní tříkolku coby jeden ze znaků steampunku shodou okolností zmiňuje ve své studii Markéta Straková. Viz tamtéž, s. 93.

1810 a jejím protagonistou je básník Samuel Taylor Coleridge, který se společně s vědkyní-čarodějkou snaží zabránit spiknutí proti králi.¹⁸⁴ Povídka do určité míry pracuje s reálnými historickými událostmi a osobami¹⁸⁵ (sám Coleridge byl poměrně významným romantickým básníkem), zároveň však její fikční svět obsahuje výrazné změny oproti realitě, jejichž důvodem byl objev magie a její následné využití při konstrukci efektivnějších parních strojů a mechanických tělesných vylepšení, které si lidé zcela běžně nechávají voperovat.¹⁸⁶ Rovněž díky magii Anglie vítězně ukončí napoleonské války dříve, než tomu bylo v realitě. Parní stroje jsou ve fikčním světě povídky všudypřítomné a jejich téma proniklo nejen do poezie fiktivního Coleridge, do jehož prvotní fascinace parními technologiemi se v principu promítá jak nadšení z pokroku pro mentalitu 19. století typické, tak pohled steampunkerů na žánrové prvky steampunku.¹⁸⁷ Coleridge zprvu patří ke skupině tzv. „romantechiků“ opěvujících parostroje, nicméně velice záhy začne technologie vnímat jako nepřírozené a obírající člověka o skutečný prožitek a začne psát básně k parním strojům kritické, přičemž tento akt se následně stává katalyzátorem zápletky. Povídka tak tematizuje problematiku vztahu člověka a stroje¹⁸⁸ a spojuje ji s motivem omezení svobody, neboť je to právě přístroj, který upravuje Coleridgovy básně na základě skryté komunikace s jinými přístroji a skrze nějž se k němu dostanou informace, kvůli kterým ho lidé stojící za spiknutím chtějí zabít. Prvek retrofuturismu povídky tak nespočívá jen v technologiích, ale také v zakomponování ryze současných témat do děje.¹⁸⁹ *Úhel poslechu* se k častému předmětu steampunkového žánru, tedy vlivu technologií na společnost 19. století, nejprve staví idealisticky, následně však odhaluje jeho temné stránky a stává se nekompromisní kritikou používání strojů, což se v kontextu tohoto žánru může zdát paradoxní. Na druhou stranu se nejedná o ojedinělý případ a steampunková díla poměrně často tíhnou ke kritice entit, utvářejících premisu žánru

¹⁸⁴ Konspirační teorie ve steampunku viz tamtéž, s. 94.

¹⁸⁵ Využívání reálných historických osob ve steampunku viz NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-2-3]. URL: <<https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>>.

¹⁸⁶ Motiv kyborga ve steampunku viz BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 26–30.

¹⁸⁷ Viz KUDLÁČ, Antonín K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 98. ISBN 978-80-7560-105-6.

¹⁸⁸ Viz FORLINI, Stefania. Technology and Morality: The Stuff of Steampunk. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 72–98.

¹⁸⁹ Viz NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-2-3]. URL: <<https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>>.

samotného, ať už jsou to technologie nebo viktoriánská společnost¹⁹⁰ Můžeme to vykládat jako výraz oné vzpoury, kterou má ostatně steampunk v názvu.

Poslední zakázka pana Christophera Davise od Tobiáše Smolíka představuje polohu žánru soustředící se výhradně na napínavou zápletku v kulisách steampunkového světa, aniž by výrazně problematizovala jeho prvky, což pochopitelně souvisí se značně komediálním laděním textu. Drobnému nájemnému kriminálníkovi se po rozmíšce s nadřízeným dostanou do rukou taktické plány britské armády, které měl jeho zaměstnavatel v úmyslu předat Prusům a vydělat na blížícím se konfliktu velmocí. Davis se musí za pomoci svého excentrického přítele vyhnout útokům pronásledovatelů a zbavit se jednou provždy svého bývalého nadřízeného, aby mohl konečně v klidu odejít. Velká část děje je tvořena akčními pasážemi s honičkami a souboji a je zjevné, že povídka úmyslně napodobuje styl dobové dobrodružné fikce. To podporuje i vypravěčovo přímé oslovení čtenáře ze začátku povídky jazykově stylizované do archaické podoby odpovídající spisovné češtině 19. století. Děj povídky je zasazen do „Londonu“ blíže nespecifikované doby, nastávající válečný konflikt ovšem má nejspíše odkazovat buď na první světovou válku nebo některý z konfliktů 19. století, nicméně Prusko ve fikčním světě povídky stále existuje jako samostatný stát a konec povídky se odehrává „kdesi v severní Austro-Bohémii“. Došlo tedy k určitému přepisu historie, který však v textu slouží víceméně pouze jako náznak hry s historií a není podrobněji rozveden, neboť pro zápletku není podstatný. Povídka využívá celou řadu typických znaků steampunku jako jsou vzducholodě, parní stroje a další prvky 19. století, které steampunk hojně přebírá jako estetické symboly doby, typicky například prvky dobového oblečení.¹⁹¹ Hlavní dvě postavy představují archetypy mírně excentrických gentlemanů a jejich humor (spolu s humorem vypravěče) postavený na suchém anglickém stylu a kontrastu vybraného, byť ironického, vyjadřování i v extrémně napjatých situacích, pomáhá dotvořit dojem „britskosti“,¹⁹² jež je se steampunkem do určité míry spjatá. I samotná zápleтка se spiknutím, do kterého se hlavní hrdina zaplete zcela náhodou a jemuž musí zabránit a zachránit tím svou vlast, se ve steampunku, alespoň tom českém, objevuje poměrně často. Povídku tak lze v mnoha ohledech považovat za poměrně typický příklad žánru.

¹⁹⁰ Viz tamtéž.

¹⁹¹ STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 27–29. ISBN 978-1496809759.

¹⁹² Viz KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 96–97. ISBN 978-80-7560-105-6.

Starý Jack Lukáše Hermy je opět temněji laděnou variantou žánru. Posádka vzducholodě *Starý Jack* přijme zakázku od mocného muže na záchranu jeho unesené dcery. Celá záležitost se ale ukáže být složitější, než se původně zdálo. Fikční svět povídky tvoří alternativní verze reálného světa, ve které došlo k zamoření pevniny a lidstvo přežívá na ostrovech a stanicích udržovaných v oblacích nad mořem tzv. fluidem, kapalnou látkou používanou i ve vzducholodích, které jsou nejpraktičtější způsobem dopravy mezi jednotlivými lidskými sídly. Opět zde existují vyspělé parní stroje používané především v dopravě, jinak technologie i celková estetika odpovídají 19. století. Děj povídky je situován do oblastí Nového Foundlandu a Karibských ostrovů, přičemž velká část textu se odehrává na stanici Tortuga, pojmenované po haitském ostrově proslulém jako pirátská základna, což vnáší do textu prvky exotiky v kontrastu s častým zasazením steampunkových děl do prostředí Anglie nebo jiného evropského státu a zároveň pomáhá dotvářet námořnickou tematiku povídky. V textu se vyskytují i fantastické bytosti, v souladu s tématem jsou to hlavně mořští leviathani požírající vzducholodě, ale také skřeti, jejichž původ je samotným postavám nejasný. Příběh se odehrává především v prostředí odvrácené strany společnosti ovládané zločineckými organizacemi, kde lidé nemají šanci na řádný život, a v jednu chvíli je zmíněn i těžký úděl dělníků v továrnách pokrývajících své okolí sazemi, což je motiv pro steampunk poměrně typický. Povídka nicméně končí pozitivně, alespoň co se osudů hlavních postav týče, jejich odletem do zapadajícího slunce.

Podraz v Lost Hope Petra Šimčíka je steampunk s módem noirové detektivky,¹⁹³ odehrávající se ve světě obývaném antropomorfními zvířaty, čímž povídka upomíná na poměrně významný steampunkový komiks *Grandville*. Protagonistou je vlčí soukromý detektiv, který dostane od manželky městského soudce za úkol získat důkazy o manželově nevěře, zaplete se však místo toho do jeho vraždy. Děj je situován do fiktivního města *Lost Hope* ve Velké Germánii, pravděpodobně alternativní verze Londýna, text však zmiňuje například Rio de Janeiro, takže se jedná spíše o alternativní verzi reality než o zcela fiktivní svět. Povídka je opět prostoupena steampunkovými technologiemi, ovšem estetikou se blíží spíše zhruba polovině 20. století, pravděpodobně kvůli spojení s noirovým žánrem, pro který je toto období typické. Opět se objevuje motiv znečišťujících továren, tentokrát dovedený do takové

¹⁹³ Noirový žánr paradoxně považují ve své studii R. A. Bowser a B. Croxall za hybridní součást steampunkového žánru. Viz BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 26. Rovněž Markéta Straková zmiňuje prvotní sklony steampunku k noirové tematice. Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 93. ISSN 1211-9938.

míry, že všudypřítomný smog a saze pokrývají celé město. V povídce se tak jako v mnohých dalších českých steampunkových textech objevuje český element pouze v narážce, konkrétně v příjmení hlavní postavy, Wolfa Novotneho, zatímco všechny ostatní postavy mají anglofonní jména spojená s druhem zvířete, ke kterému patří. Vzhledem k tomu, že pro noir i steampunk je detektivní zápleтка poměrně typická, kombinace těchto dvou žánrů nepůsobí v povídce nepřirozeně, je však otázkou, zda text neodpovídá spíše noiru se steampunkovými prvky než steampunku s noirovými prvky. Znaky steampunku nejsou v příběhu příliš výrazné, snad s výjimkou dětského gangu, který připomíná dětské zvědy využívané Sherlockem Holmesem.¹⁹⁴ Slouží jako pouhé kulisy pro zápletku, která by se mohla odehrávat i ve zmíněném 20. století a prakticky by se nemusela měnit.

Konec věku páry Tomáše Bandžucha klade důraz na stránku steampunkového žánru zaměřující se na alternativní historii a hru s dějinami více než většina předchozích povídek i románů. Zabývá se politickými vztahy mezi jednotlivými zeměmi ve fikčním světě, přičemž příčiny a důsledky pozměnění jeho historie jsou podrobně a poměrně autenticky popsány.¹⁹⁵ Děj povídky se odehrává na přelomu roků 1899 a 1900 v rámci dvou paralelně probíhajících příběhových linií, které se do určité míry navzájem ovlivňují. Jedna linie sleduje posádku české vzducholodě Prokop Holý, prvního prototypu vzducholodě s benzínovým motorem, která v bouři na propagační cestě do Německa nechtěně překročí hranice a je zajata Francouzi, výsledkem čehož je mezinárodní incident, který může vyústit až ve válečný konflikt. Druhá linie se zaměřuje na osudy mladého jasnozřivého ruského velvyslance v Praze, který je do Čech poslán jako náhrada za předchozího velvyslance vyhoštěného po odhalení rozsáhlé ruské špionážní sítě a musí se vypořádat se zrádným prostředím plným intrik. Zároveň touží podrýt autoritu stávajícího ruského režimu ovládaného náboženskými fanatiky a za každou cenu zabránit válce. Povídka stojí na promyšleném a uvěřitelném alternativním fikčním světě, v rámci kterého se mnohé historické události sice odehrály jiným způsobem, což vyústilo v realitu odlišnou od skutečného 19. století, ale zároveň je neustále odkazováno na skutečné reálie. Text se zabývá charakterem událostí a jejich důsledky v sepětí s reálnými dobovými myšlenkami a stavem společností jednotlivých národů.

¹⁹⁴ Podle Libby Bulloff je „dítě ulice“ jeden ze základních typů steampunkových postav v odkazu na Dickensovo dílo. Viz BEARD, David. Introduction: A Rhetoric of Steam. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. XXI. ISBN 978-1496809759.

¹⁹⁵ Prvek alternativní historie ve steampunku viz McKENZIE, John M. Clockwork Counterfactuals Allohistory and the Steampunk Rhetoric of Inquiry. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 135–158. ISBN 978-1496809759.

Věrohodně tak nastiňuje, jakým způsobem k této alternativě došlo. Vedle běžně používaných retrofuturistických technologií na bázi parního stroje, které jsou ovšem na ústupu, je pravděpodobně největší fikcí povídky osamostatnění Českého království už v důsledku prusko-francouzské války kolem roku 1870. V textu se odkazuje na mnohé historické osobnosti, jejichž postoje zůstaly víceméně stejné jako v realitě, ovšem jejich osudy se v novém kontextu změnily. Například Jan Neruda a několik dalších spisovatelů, kteří se vzepřeli rakouské monarchii, skončí v důsledku neočekávaných událostí na popravišti, což se stane klíčovým důvodem vzpoury českého národa proti Rakousku-Uhersku. Z literárních aluzí¹⁹⁶ je nejvýraznější zmínka o verneovkách, podle jejichž vzoru Francouzi v povídce konají, a jména dvou francouzských vzducholodí, která jsou možnými odkazy na Westerfeldovu steampunkovou trilogii *Leviatan*, jež rovněž pracuje s alternativní politickou situací a konflikty států Evropy. Povídka na pozadí příběhů konkrétních postav tematizuje turbulentní dobu přechodu mezi 19. a 20. stoletím a výsledky fiktivních událostí naznačují podobné směřování lidstva jako v realitě, čehož povídka využívá k ironizování „budoucího“ stavu společnosti ve 20. a 21. století.¹⁹⁷ Za zmínku pak určitě stojí, že se v rámci českého steampunkového žánru jedná o ojedinělý případ textu výrazně pracujícího s českým prostředím a reáliemi 19. století a komplexnějším vykreslením alternativní historie fikčního světa.

Elza ze zlaté lodi Stanislava Švachoučka se zaměřuje na „přízemnější“ téma než je evropská mezinárodní politika, byť i v této povídce se objevují intriky překračující hranice států a záchrana nevinných životů. Protagonistou je mladý motorkář, jehož přítelkyně Elza je nucena ke sňatku se synem německého konstruktéra vzducholodí Zeppelina. Její staromilecký otec je totiž vynálezcem a majitelem české společnosti vyrábějící vzducholodě a má na obchodní alianci zájem. Hlavní hrdina se vetře na vzducholodě, která Elzu odváží a neplánovaně zabrání únosu plavidla. Povídka sice končí požehnáním Elzina otce jejich svazku, nicméně rovněž naznačuje budoucí agresivní válku mezi vzduchoplavebními společnostmi jednotlivých národů, již Elzin otec rozpoutal a které se očividně bude protagonista bez výčitek aktivně účastnit. Příběh odehrávající se výhradně v českém prostředí

¹⁹⁶ STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 98. ISSN 1211-9938.

¹⁹⁷ Podle R. A. Bowser a B. Croxalla „...steampunk hledí do současnosti, aby osvětlil minulost, do minulosti, aby osvětlil přítomnost, do budoucnosti, aby osvětlil minulost, a do budoucnosti, aby osvětlil přítomnost...“, přičemž prvky minulosti, přítomnosti a budoucnosti společně odhalují vzájemnou kompatibilitu. Viz BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 5. Vlastní překlad.

odkazuje na některé reálie a tematizuje národnostní rozpor mezi Čechy a Němci, jenž vyústil ve 20. století do událostí předcházejících 2. světové válce. Jedná se zároveň v českém steampunku o vzácný příklad žánrového díla, jehož děj se odehrává v jiném časovém období než v 19. století, zde zhruba ve 30. letech 20. století. Přesto využívá jeho prvky,¹⁹⁸ jimiž jsou v tomto případě především široce rozšířené parní stroje, které mají být, podobně jako v *Konci století páry*, nahrazovány spalovacími motory a dalšími efektivnějšími technologiemi. Do používání zastaralejších parních strojů oproti novějším technologiím se ve fikčním světě promítá dobové vlastenectví, neboť s moderní konstrukcí vzducholodí přišli Němci a Češi, včetně hlavního hrdiny, tak z ideologických důvodů preferují méně výkonné, ale z estetického hlediska krásnější parní vzducholodě. Dalším steampunkovým prvkem v povídce je jednoznačně postava Elzina otce, který do určité míry představuje archetyp šíleného vědce,¹⁹⁹ přičemž jedna z postav po prohlídce jeho laboratoře dokonce ve spojitosti s ním odkáže na film s Frankensteinem. Záliba protagonisty v parních strojích a technologiích obecně je rovněž typickým znakem steampunku.²⁰⁰

Svoboda mistra Delacroix Jana Žlebka kombinuje v tematické rovině steampunk s kyberpunkem²⁰¹, samotný fikční svět je ovšem ryze steampunkový. Povídka se z velké části odehrává v Paříži roku 1889 a zaměřuje se na misi britského poručíka, který má společně s najatým komandem vstoupit do nitra francouzské umělé inteligence Liberté a násilně nad ní převzít kontrolu, neboť Liberté dokáže pro velké korporace předvídat lidskou aktivitu, čímž ohrožuje efektivitu britské umělé inteligence Viktorie. Přestože se v příběhu objevují i akční pasáže, autor klade zvláštní důraz na úvahové dialogy, v rámci nichž postavy polemizují mimo jiné o významu svobody a evoluce v kontextu s existencí vyspělých umělých inteligencí, které by mohly jednoho dne nabýt svobodné vůle a začít využívat lidstvo ke svým vlastním účelům. V textu se objevují mnohé odkazy na dobové reálie, včetně světové výstavy, britské kolonizace Indie a především reálných historických postav 19. století, byť přínosy některých z nich jsou ozvláštněné retrofuturistickými nebo fantastickými aspekty.

¹⁹⁸ Tento typ steampunku zmiňuje Leonard Medek ve své kategorizaci žánru. Viz MEDEK, Leonard. Slovo o parních výtržnostech. In *Žoldněři fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. S. 334. ISBN 978-80-87364-38-3.

¹⁹⁹ Viz VANDERMEER, Jeff. In *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 37. ISBN 978-0-8109-8958-0.

²⁰⁰ O archetypu „kutíla“ ve steampunku viz McKENZIE, John M. Clockwork Counterfactuals Allohstory and the Steampunk Rhetoric of Inquiry. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 135–158. ISBN 978-1496809759.

²⁰¹ Viz CLUTE, John. Cyberpunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 5 February 2024 [cit. 2024-2-6]. URL: <<https://sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk>>.

Zhypnotizovat strážce pomocí znalostí lidské psychologie tak protagonistovi pomáhá Sigmund Freud a titul povídky odkazuje k podobnosti virtuálního avatara Liberté se „Svobodou“ z obrazu *Svoboda vede lid na barikády* Eugèna Delacroix. Zmíněno je rovněž dílo Charlese Darwina, Alfonse Muchy, Julese Verna a mnohých dalších. Technologické znaky steampunku zastupují v povídce především vzducholodě, balóny a parní vlaky,²⁰² které se však objevují pouze na pozadí příběhu. Ve fikčním světě povídky rovněž existuje běžně používaná magie, nazývaná v textu thaumatologií. Povídka využívá roztříštěné kompozice, nespolehlivé datace jednotlivých úseků příběhu a zavádějícího vyprávění k pečlivému dávkování informací čtenáři, čímž vytváří dojem postupně odhalované iluze. Tento princip vyprávění má novoviktoriánská próza poměrně v oblibě, což souvisí s fascinací viktoriánů magií a iluzionistickou hrou.²⁰³

Grimoár 2: Gonyalax Vlada Ríšy pracuje opět s fantastičtější a zároveň humornější variantou žánru. Děj povídky se odehrává ve fiktivním světě, ve kterém mechanické stroje fungují na principu magie.²⁰⁴ Alchymistův učedník se s jejich pomocí snaží získat krev přísně střežené baronky jako přísadu do protijedu pro svého umírajícího mistra, významného technomága. Steampunkové prvky povídky spočívají výhradně v technologických aspektech textu, které představují mechanické stroje používané hlavním hrdinou a dále pak barončin párou poháněný „steamobil“ značky „Ringhofer-Skouda“ (což je odkaz na česko-rakouského výrobce železničních vagonů Františka Ringhoffera žijícího v 19. století a český strojírenský závod Škoda). V ostatních rysech má povídka blíže k žánru fantasy.

Den, kdy se město zastavilo Daniela Tučky se odehrává ve stejném fikčním světě jako autorova pozdější trilogie *Pelyněk* a pojednává o události, jež předchází jejímu ději a hraje pro historii jejího světa podstatnou roli. Děj povídky se zaměřuje na snahu posledního zbytku lidstva prchat v pohyblivém mechanickém městě před rozrůstající se nákazou zvanou Rezobýl, která postupně porůstá zemi a dusí veškerý život, a dosáhnout bájného místa, kde budou podle „Manualu“ zanechaného jim jejich předky před Rezobýlem v bezpečí.

²⁰² STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 20. ISBN 978-1496809759.

²⁰³ Více k tématu viz HEILMANN, Ann – LLEWELLYN, Mark. Doing It with Mirrors, or Tricks of the Trade: Neo-Victorian Metatextual Magic. In *Neo-Victorianism. The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. S. 174–210. ISBN 978-0-230-24113-8.

²⁰⁴ Nutnost fungování steampunkových mechanických strojů na principu magie zmiňuje ve své studii Mike Perschon. Viz PERSCHON, Mike. Steam Wars. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies 3*, 2010, č. 1, s. 131.

Protagonistou je malý zvědavý chlapec,²⁰⁵ který při průzkumu rozsáhlého města narazí na možný klíč k záchraně poté, co se město po dosažení daných souřadnic zastaví a mezi lidmi propukne spor, zda věřit snu o mytické Bráně, nebo pokračovat v nekonečné jízdě. Text představuje postapokalyptický modus steampunkového žánru.²⁰⁶ Přestože následná trilogie podává o kontextu fikčního světa daleko více informací, už z povídky je skrze různé odkazy odvoditelné, že původní lidská civilizace, která se zhroutila kvůli Rezobýlu, má být přinejmenším obdobou naší společnosti, přičemž jedinou upomínkou na ni jsou knihy, které v novém světě znamenají vzácnost nevyčísitelné hodnoty i zdroj veškerého vědění a společenských pravidel. Stěžejním steampunkovým znakem textu je samotné mechanické město, které funguje na principu parostroje a jehož údržba a řízení jsou pro civilizaci, která ho obývá, kritické. Mechanici a strojuvůdci, archetypální povolání postav ve steampunkovém žánru,²⁰⁷ jsou tak důležitou součástí společnosti. Podobně jako ve velké části steampunkových děl civilizace ve Městě odpovídá v některých aspektech civilizaci 19. století, byť jeho prvky jsou daleko patrnější v navazující trilogii. Společnost je rozdělená na jednotlivé vrstvy podle povolání, přičemž příslušníci těch stojících v hierarchii nejnižší musí vykonávat málo placené a zdraví nebezpečné práce. Ostrý kontrast mezi kastami z hlediska materiálního bohatství sice v důsledku všeobecných špatných podmínek ve Městě není, nicméně i tak dojde v závěru k rozdělení společnosti na vrstvy bohatší a chudší.²⁰⁸ Přes postapokalyptické ladění je na povídce znát inspirace dobrodružnými romány typu děl Julese Verna, která spočívá především v nepokryté touze mladého protagonisty objevovat detailně popsany mechanismus obřího stroje.²⁰⁹ Úplný závěr pak vnáší do povídky námořnické téma, když dojde k rozdělení Města na dvě lodě, které se po moři vydají jinými směry a jejichž osudy jsou popsány v trilogii *Pelyněk*.

²⁰⁵ Je otázka, zda lze protagonistu této povídky považovat za „dítě ulice“, které jako typ postavy považuje Libby Bulloff za jeden ze základních ve steampunkovém žánru. Viz BEARD, David. Introduction: A Rhetoric of Steam. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. XXI. ISBN 978-1496809759.

²⁰⁶ Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 97. ISSN 1211-9938.

²⁰⁷ Viz HALL, Mirko M., GUNN, Joshua. „There Is Hope for the Future“: The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 3. ISBN 978-1496809759.

²⁰⁸ Toto duální zobrazování (pseudo)viktoriánské společnosti se zejména v českém steampunku objevuje poměrně často a pravděpodobně vychází z Dickensových realistických románů. Viz HALL, Mirko M., GUNN, Joshua. „There Is Hope for the Future“: The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 4. ISBN 978-1496809759.

²⁰⁹ Jules Verne byl fascinován mechanickými stroji a dbal ve svých dílech na detailní popis jejich fungování. Viz VANDERMEER, Jeff. Jules Verne: Sane Invention, Insane Inventor. In VANDERMEER, Jeff. *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 30–37. ISBN 978-0-8109-8958-0.

Paraboloid profesora Barina Leonarda Medka je vcelku neobvykle zasazen do prostředí severního Ruska a sleduje osudy vědecké výpravy do nitra sibiřské divočiny za účelem nalezení místa opředěného paranormálními jevy, ze kterého je možné komunikovat s mocnými entitami z vesmíru, které by chtěl ruský car polapit a využít jako zbraň proti svým nepřátelům. Hlavním hrdinou je původem polský trestanec, který si na Sibiři odpykává trest za protiruské povstání, jemuž je výměnou za služby průvodce nabídnuto úplné zproštění trestu. Povídka tematizuje a kritizuje realitu carského Ruska v 19. století a ruskou národní povahu vytvořenou ve srovnání s pokrokovostí západního světa tmářským, bezohledným a zaostalým režimem, která vede výpravu ke slepému přesvědčení, že dokáže zkrotit mocnou nadpřirozenou bytost nehledě na lidské ztráty. Takovéto vyobrazování dobového Ruska není ve steampunku, alespoň v tom českém, rozhodně ojedinělé. Výrazným prvkem steampunku je v povídce parní stroj podobný obrněnému vlaku, jímž výprava cestuje a který má po přestavění sloužit i jako přístroj na polapení entity. Téma vyvolávání paranormálních bytostí pak může souviset s popularitou spiritualismu v 19. století,²¹⁰ nebo s vlivem lovecraftiánských motivů na steampunkový žánr.²¹¹ Autentičtější působení ruského prostředí je v textu podpořeno ruskými výrazy, jejichž slovníček se nachází na konci povídky. I v tomto textu, přestože se odehrává mimo české země, se vyskytuje česká stopa v podobě naznačovaného českého původu postav kapitána Gregorije (Řehoře) Kučery a jeho dcery Ady.

Sbírku završuje povídka *Otázka elegance* Jana Pohunka, představující humornou variantu steampunku s velkým množstvím archetypálních žánrových znaků podaných se značnou mírou nadsázky. Hlavním hrdinou povídky je agent-gentleman,²¹² který má společně se svým inuitským asistentem zabránit anarchistickým útokům na těžební společnost v uherském městě. Ty mají za cíl destabilizaci pozice těžářské firmy u dělníků a nastolení utopie založené

²¹⁰ HEILMANN, Ann – LLEWELLYN, Mark. Spectrality and S(p)ecularity: Some Reflections in the Glass. In *Neo-Victorianism. The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. S. 143–174. ISBN 978-0-230-24113-8.

²¹¹ Lovecraftiánské prvky ve steampunkovém žánru zmiňuje *The Steampunk User's Manual* i Markéta Straková ve své studii. Viz VANDERMEER, Jeff, BOSKOVICH, Desirina. *The Steampunk User's Manual*. New York: Harry Abrams, 2014. S. 151. ISBN 978-1419708985.

Rovněž STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 94. ISSN 1211-9938.

²¹² *The Steampunk User's Manual* zmiňuje typ postavy „tajného agenta Jejího Veličenstva“ jako jedno z klíčů žánru. Viz VANDERMEER, Jeff, BOSKOVICH, Desirina. *The Steampunk User's Manual*. New York: Harry Abrams, 2014. S. 151. ISBN 978-1419708985.

O archetypu viktoriánského gentlemana viz HALL, Mirko M., GUNN, Joshua. „There Is Hope for the Future“: The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 6–7. ISBN 978-1496809759.

na využití anachronických technologií 21. století (v textu se například objevuje dotykový telefon, mobilní hry nebo televizní obrazovka). Fikční svět povídky má typicky steampunkové rysy jako jsou běžně používané retrofuturistické parní, elektrické a „mesmerické“ stroje a vzducholodě,²¹³ mechanické protézy²¹⁴ a nadpřirození tvorové typu vlkodlaků a nemrtvých. Opět zde dochází k drobnému odkazu na české prostředí v podobě zmínky o protagonistově honu na vlkodlaka na Kladensku. Hlavní hrdina vyznává tzv. „múzu Industrie“ a ducha 19. století, obdivuje tedy lidskou tvořivost v podobě fyzicky existujících parních strojů, do nichž mechanici vkládají svou osobitost jako do uměleckých děl.²¹⁵ Oproti tomu se staví proti „chladným“ a ryze účelovým, i když inovativním, vymoženostem z elektrických obvodů, které myslí za člověka, čímž přestávají být pouhými stroji. Protagonista je tedy nejen archetypální postavou žánru, ale rovněž zosobňuje stanovisko steampunkové komunity vůči moderním technologiím, od kterých se steampunkeři snaží alespoň částečně utéct k jednodušším a esteticky přívětivějším technologiím 19. století, ve kterém byla mezi vědou a uměním poměrně tenká hranice.²¹⁶ Ústředním tématem povídky je alegorický vzdor proti 21. století a jeho technologiím, které jsou efektivní a spolehlivé, ale zamezují kreativě jejich uživatele. Do opozice k takovému světu jsou stavěny protagonistovy romantické, viktoriánskou výchovou podložené ideály, dále víra v potřebu neomezené nepragmatické tvořivosti a nekritický a mírně excentrický obdiv k éře 19. století.

Byť o žánrové příslušnosti některých povídek by se stejně jako u *Mrtvého v parovodu* dalo polemizovat, sbírka *Excelsior, Gentlemani!* představuje širokou a různorodou škálu žánrových variant, přičemž unikátní rys sbírky na poli českého steampunku tvoří i fakt, že prvek českého prostředí nebo kultury se v textech v ní zahrnutých alespoň ve formě odkazů objevuje ve větší míře, než je pro česká steampunková díla běžné.

2.3.6 Petra Slováková: Ve službách královny – Démon z East Endu (2015)

Za první český steampunkový román je někdy považován první (a prozatím jediný) díl série *Ve službách královny* Petry Slovákové s názvem *Démon z East Endu*, a to pravděpodobně proto, že *Století páry* Petra Schinka přece jen neobsahuje tolik steampunkových prvků

²¹³ STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 20. ISBN 978-1496809759.

²¹⁴ BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 26–30.

²¹⁵ Vztah steampunkerů k svobodnému tvoření viz tamtéž, s. 15–23.

²¹⁶ Viz tamtéž, s. 28.

a k tomuto žánru se nehlásí tak očividně. Dalším důležitým faktem je rovněž to, že autorka sama je poměrně významnou osobností české steampunkové subkultury.

Román se odehrává v typicky steampunkově alternativním Londýně, přičemž vyspělé parostroje, vzducholodě,²¹⁷ mechanická tělesná vylepšení,²¹⁸ geneticky vyšlechtění tvorové a nadpřirozené bytosti jsou běžnou, i když v případě posledně jmenovaných spíše skrývanou, součástí fikčního světa. Děj se soustředí na osudy dvojice sourozenců Liliany a Viktora ze zchudlé šlechtické rodiny Kelbyových, kteří pracují jako zvláštní vyšetřovatelé podléhající přímo královně Viktorii. Případ podivných úmrtí dětí v chudé dělnické čtvrti East End je zavede na stopu nebezpečného démona, který byl vyvolán skupinou spiklenců z nejvyšších společenských kruhů, aby jim pomohl svrhnout královnu.²¹⁹

Román v sobě kumuluje velké množství steampunkových prvků. Příběh je postaven na detektivní zápletce, v rámci níž jsou postupně rozkrývány příčiny paranormálních vražd, intriky a spletité vztahy mezi vlivnými továrníky. Samotné spiknutí proti královně Viktorii, popřípadě jinému anglickému panovníkovi, je rovněž častou zápletkou steampunkových textů, neboť umožňuje do děje zapojit detektivní, případně špionážní prvky a vytvořit napjatou atmosféru. Román zavádí protagonisty jak do snobského prostředí horních vrstev, tak do chudých dělnických čtvrtí, přičemž kontrastní vyobrazování sociální reality 19. století a její kritické zhodnocení je pro steampunkové fikční světy typické a založené jak na historické skutečnosti, tak na dobových realistických románech.²²⁰ Skutečnost, že se zápletka točí kolem vyvolávání démona, je pak narážkou na popularitu okultismu v 19. století, která se do steampunkového žánru rovněž v hojné míře promítla.²²¹

²¹⁷ STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 20. ISBN 978-1496809759.

²¹⁸ BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 26–30.

²¹⁹ Královna Viktorie je jednou z hojně využívaných historických postav ve steampunku. Viz NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-2-7]. URL: <<https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>>.

Konspirace ve steampunkovém žánru viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 94. ISSN 1211-9938.

²²⁰ Viz CLUTE, John. Steampunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 19 June 2023 [cit. 2024-2-6]. URL: <<https://sf-encyclopedia.com/entry/steampunk>>.

²²¹ HEILMANN, Ann – LLEWELLYN, Mark. Spectrality and S(p)ecularity: Some Reflections in the Glass. In *Neo-Victorianism. The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. S. 143–174. ISBN 978-0-230-24113-8.

Mimo hlavní zápletku se v románu řeší osobní vztahy a problémy jednotlivých postav vážící se na jejich temnou minulost a nechybí ani romantická příběhová linka zabývající se komplikovaným vztahem hlavní hrdinky k bývalému královninu strážci. Některé postavy alespoň částečně odpovídají archetypům žánru. Viktor Kelby má sklony ke konstruování mechanických přístrojů, čímž naplňuje archetyp steampunkového hlavního hrdiny-vynálezce,²²² Liliana Kelbyová je drsná emancipovaná žena,²²³ která se díky svým vlkodlačím genům dokáže zapojovat do akce, a oba jsou zaměstnáni jako vyšetřovatelé ve službách královny.²²⁴

O tom, zda je *Démon z East Endu* prvním českým steampunkovým románem, je sice možné polemizovat, rozhodně se však jedná o první český román, který se cíleně snaží vyhovět základním žánrovým vymezením steampunku ve své současné variaci,²²⁵ a to v podobě jednoduchého dobrodružného příběhu odehrávajícího se ve fikčním světě bez výrazných autorských inovací, jaké můžeme sledovat u některých předchozích textů. Hra s alternativním 19. stoletím se zde omezuje na archetypální znaky žánru, nedochází tu k hlubší inkorporaci steampunkové tematiky do děje. Příběh je sice prodchnut steampunkovou estetikou, ta ale z větší části tvoří jen kulisy pro zápletku, která by mohla v zásadě fungovat i v duchu jiného fantastického žánru. *Démon z East Endu* tak představuje dílo, které poměrně dobře odpovídá standardům zahraniční steampunkové spotřební literatury, avšak využívá jen elementární premisu žánru, aniž by s ním promyšleněji pracovalo nebo ho posouvalo do originálnějších poloh.

2.3.7 Daniel Tučka: Pelyněk (2017, 2018)

Děj trilogie *Pelyněk* Daniela Tučky navazuje na apokalyptické události povídky *Den, kdy se město zastavilo* publikované ve sbírce *Excelsior, gentlemani!* (viz výše) a odehrává se ve fikčním světě s velmi propracovanou historií a mytologií. V příběhu se průběžně střídá několik paralelních rovin podle fokalizací jednotlivých postav, z nichž každá má své cíle na

²²² Viz STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 30. ISBN 978-1496809759.

²²³ Viz NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-2-3]. URL: <https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>.

²²⁴ Viz VANDERMEER, Jeff, BOSKOVICH, Desirina. *The Steampunk User's Manual*. New York: Harry Abrams, 2014. S. 151. ISBN 978-1419708985.

²²⁵ Viz KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 99–100. ISBN 978-80-7560-105-6.

různých místech fikčního světa. Jejich příběhové linky se postupně nevyhnutelně protínají. Část lidstva, která se zachránila před nákazou toxického pelyňku na jedné ze dvou lodí stvořených původně rozdělením jejich pohyblivého města, našla domov na nově objevených pevninách, kde založila civilizace připomínající svým geografickým umístěním a kulturou původní národy lidstva v podobě, v jaké se vyskytovaly v 19. století. Jednou z nich je souostroví Archipelagos, na němž vzniklo království upomínající na britské impérium. Tento stát má ve vyprávění ústřední pozici, neboť z něj pocházejí hlavní hrdinové a jeho politická situace navozuje důležitou zápletku.

Fikční svět trilogie je vystavěn na typicky steampunkových rysech: pseudobritské impérium,²²⁶ v jehož čele stojí královna,²²⁷ všudypřítomné steampunkové technologie a vzducholodě, společenské konvence a kultura odpovídající 19. století, dobrodružné expedice do exotických krajů,²²⁸ intriky, spiknutí, tajná policie, špióni, podzemní proletářská hnutí,²²⁹ fanatické náboženské spolky, mocenské rozepře a národní konflikty, politika ovládaná požadavky mocných parobaronů, kontrast rozmařilého života vysokých vrstev a sotva živořících chudých lidí²³⁰ a násilné revoluce, které společnosti spíše uškodí než pomohou. Netřeba dodávat, že vydatnou inspirací bylo reálné 19. století (revoluce, která v trilogii *Pelyňk* proběhne, je například zcela zjevným odkazem na Velkou francouzskou revoluci se všemi jejími důsledky). Zajímavým prvkem, který se ve steampunku příliš neobjevuje, je nevyčísitelná cena knih, neboť jsou jakožto neelektronický zdroj informací jediným uchovaným svědectvím o předchozích generacích. Jsou vzácné do té míry, že se stávají základem bohatství svých vlastníků a váženým obchodním artiklem, jsou bedlivě stráženy a jejich obsah není volně přístupný všem.

Román má tři hlavní postavy. Šlechtice s dobrodružným duchem a uvolněnou morálkou Nicholase Gordona, který zdědí největší sbírku knih na světě (včetně Knihy pelyňku, jež obsahuje nedocenitelné informace o původu současné civilizace), za předpokladu, že se

²²⁶ Viz tamtéž, s. 96–97.

²²⁷ Viz NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-2-7]. URL: <https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>.

²²⁸ Pravděpodobně převzaté z děl Julese Verna, který byl fascinován představou cestování do dalekých krajů. Viz VANDERMEER, Jeff. Jules Verne: Sane Invention, Insane Inventor. In VANDERMEER, Jeff. *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 30–37. ISBN 978-0-8109-8958-0.

²²⁹ Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 94. ISSN 1211-9938.

²³⁰ Viz CLUTE, John. Steampunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 19 June 2023 [cit. 2024-2-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/steampunk>.

výhodně ožení. Dále jeho inteligentního přítele a nadaného inženýra Christiana Scotta, s nímž se Gordon pokouší sestrojít funkční letadlo, a konečně mladou zchudlou šlechtičnu Adelaide, která se má za Nicholase provdat a je členkou tajného proletářského hnutí, jež se snaží o sociální nápravu archipelagské společnosti. Je nasnadě, že všechny tři postavy odpovídají základním archetypům steampunkového žánru – mladý muž z vyšší společenské třídy toužící po dobrodružství,²³¹ talentovaný vědec snažící se posunout lidské poznání do nových výšin²³² a odvážná emancipovaná žena vzpírající se dobovým konvencím.²³³

Společně s dalšími postavami, které mají rovněž svoje vlastní agendy, se protagonisté vydávají do nezmapovaných končin „Terry incognity“, těžko dosažitelného kontinentu, kde měla přistát druhá z lodí přeživšího lidstva s obrovským nákladem knih. Postupně se během děje plného zvratů a odhalení hrdinové dozvídají o původu katastrofy, která přiměla lidstvo prchnout před nákazou pelyňku a změnila tvář světa k nepoznání. Svou roli v této události hrály mocné mimozemské bytosti se schopnostmi na úrovni bohů, jejichž příchod na Zemi rozrušil elektromagnetické pole planety, čímž došlo k vymizení vodivosti, a tudíž i elektřiny, zničení všech elektronických přístrojů²³⁴ a drastické změně klimatu a podoby pevniny. Kontinentem, na kterém se lidstvo nově usídlilo, je tak ve skutečnosti klimatickými změnami zcela proměněná Antarktida. Pelyněk rovněž pochází od těchto bytostí. Jedná se o organickou substanci, která dokáže infikovat jiné organismy a skrze niž jsou „bohové“ schopní komunikovat a měnit a ovládat ostatní tvory způsobem, který lidé považují za magii. Vzhledem k tomu, že se tyto bytosti pokusí po svém opětovném probuzení ovládnout svět, dochází v závěru trilogie k boji mezi nimi a zbytkem lidí válčících i mezi sebou. Úplný závěr pak po porážce „bohů“ a vymýcení pelyňku naznačuje návrat společnosti k technologiím založeným na využití elektřiny a nevyhnutelné směřování lidstva k moderní civilizaci 20. a 21. století.

²³¹ Viz HALL, Mirko M., GUNN, Joshua. „There Is Hope for the Future“: The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 6–7. ISBN 978-1496809759.

²³² Viz tamtéž, s. 30.

²³³ Viz NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-2-7]. URL: <https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>.

²³⁴ Vymizení moderních technologií je jeden z rysů apokalyptického steampunku. Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 97. ISSN 1211-9938.

Trilogie *Pelyněk* je zajímavý případ postapokalyptického steampunku²³⁵ zasazeného do daleké budoucnosti, a přitom se odehrávajícího ve světě vystavěném do detailů na kultuře 19. století, i když v případě technologií značně alternativního. Důvod návratu právě k tomuto století je vysvětlován navázáním na kulturu poslední éry, která se nespolehala na elektronické technologie, jež se staly v novém světě plně nefunkčními.

Pelyněk, jakkoliv má být v první řadě dobrodružným příběhem ve viktoriánských, případně exotických kulisách, některými pasážemi nastavuje zrcadlo lidstvu a jeho směřování.²³⁶ Staví na klasických steampunkových znacích a estetice 19. století, přičemž neopomíná dobové problematiky²³⁷ a neidealizuje ani tehdejší společenský řád, ani hnutí snažící se o jeho nápravu. Inspirace díly předchůdců žánru je rovněž zjevná,²³⁸ což dokládají i ilustrace doprovázené příslušným krátkým výňatkem z textu vztahujícího se k obsahu obrázku, jaké se objevovaly v prvních vydáních románů Julese Verna. *Pelyněk* je ve velké míře postaven na archetypálních steampunkových prvcích a jeho celkové estetice, zároveň se však neomezuje pouze na klišé a vytváří velmi komplexní a promyšlený fikční svět a zápletku, které se neoddiskutovatelně hlásí k tradicím žánru, ovšem uchopeným originálně a inovativně.

2.3.8 Lukáš Vavrečka: *Mesopotamis* (2018)

U románu *Mesopotamis* Lukáše Vavrečky, který opět pracuje s postapokalyptickým moderm,²³⁹ spočívají steampunkové prvky v parní technologii a retrofuturismu, co se ostatních rysů týče však vytváří zvláštní stylovou variantu, která není spjatá ani s 19. stoletím, ani s britskou tradicí žánru. S ohledem na míru použití a význam hodinových strojů v textu a kulturní inspiraci starší érou, než je ta viktoriánská, bychom mohli uvažovat o přiřazení k podžánru steampunku zvanému clockpunk.²⁴⁰

²³⁵ Tamtéž, s. 97.

²³⁶ Patrick Jagoda ve své studii tvrdí, že „stejně jako kyberpunk umožňuje steampunk komplexní analýzu historické evoluce mocenských struktur a kontrolních systémů“. Viz JAGODA, Patrick. Clacking Control Societies: Steampunk, History, and the Difference Engine of Escape. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 48. Vlastní překlad.

²³⁷ Viz NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-2-7]. URL: <https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>.

²³⁸ Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 93. ISSN 1211-9938.

²³⁹ Viz tamtéž, s. 97.

²⁴⁰ Clockpunk je někdy definovaný pouze jako steampunk výrazně pracující s technologií založenou na hodinových strojích, ale existují i definice, které za stěžejní prvek clockpunku považují zasazení do období renesance. Viz BEARD, David. Introduction: A Rhetoric of Steam. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork*

Děj románu se odehrává v budoucnosti, v níž téměř došlo v důsledku zneužití moderních technologií k vyhlazení lidstva. Stará civilizace se zhroutila a na jejích troskách bylo na území bývalé Mezopotámie, „kolébky civilizace“, vybudováno gigantické město Mesopotamis, kam se uchýlila velká část přeživšího lidstva a kterému vládne totalitní vláda Velké rady, jež ve snaze odvrátit další možnou katastrofu, ale také upevnit svou pozici, zakázala veškerou digitální technologii.²⁴¹ Město tedy funguje na principu parostrojů, hodinových strojů a analogových přístrojů a moderní technologie jsou paradoxně a v ryze retrofuturistickém duchu vnímány jako „prastaré“ umění, které tajně ovládá jen pár zasvěcených. Jedním z nich je hodinář Noam Baars, který se kvůli svým praktickým znalostem elektrotechniky připele k odboji snažícímu se Velkou radu svrhnout a nahradit ji novou vládou složenou z potomků demokratičtější První rady, která Mesopotamisu vládla před nástupem Velké rady. V průběhu děje však vycházejí najevo nepříjemné skutečnosti o mesopotamické vládě a její minulosti, postranních úmyslech vedení odboje a především hrozbě ze strany Punjabu, jiné přeživší civilizace, o jejíž existenci neměl téměř nikdo tušení a jež hodlá Mesopotamis obsadit, což v závěru románu značně změní priority a cíle hlavních hrdinů.

Fikční svět románu je na rozdíl od většinové steampunkové literatury postaven na kultuře starověkých národů, především Blízkého východu. Jednotlivé lokace města jsou tak pojmenované po prvcích a postavách pocházejících z kultury sumerské, hebrejské, arabské, babylónské a jiných. Velký význam má v příběhu tzv. „uroboros“, ze starověké filosofie vzešlý koncept nekonečného opakování, podle kterého je rovněž pojmenován systém pohánějící město. Mesopotamis také svým kruhovým tvarem a cyklickým uspořádáním dopravy připomíná jak uroboros, tak hodinový stroj a jeho ciferník.

Přestože klasická steampunková estetika je v románu, až na všudypřítomné parní stroje, které ovšem v příběhu nehrají velkou roli, výrazně potlačena, lze v textu nalézt některé typické prvky steampunkového vyprávění jako jsou tajná hnutí,²⁴² mocenské intriky a vyhraněné

Rhetoric: The Language and Style of Steampunk. University Press of Mississippi, 2014. S. XX. ISBN 978-1496809759.

Rovněž STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 97. ISSN 1211-9938.

²⁴¹ Zákaz moderních technologií je podle Markéty Strakové jedním z možných vysvětlení návratu ke steampunkovým technologiím v apokalyptickém modu žánru. Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 97. ISSN 1211-9938.

²⁴² Viz tamtéž, s. 94.

rozdíly mezi bohatými a chudými sociálními vrstvami.²⁴³ Hlavní hrdina je sice zběhlý v práci s mechanickými přístroji, důležitější než jeho hodinářské schopnosti jsou ovšem pro zápletku jeho znalosti elektrických obvodů, tedy technologie, které se steampunk ve své podstatě zřídka.²⁴⁴

Přestože je *Mesopotamis* primárně akčním thrillerem, podobně jako v *Pelyňku* slouží nastavení fikčního světa i k zamyšlení nad směřováním a podobou lidské civilizace, vzájemným soužitím v kontextu s katastrofickými událostmi a nad otázkou nevyhnutelnosti pokroku a neschopnosti lidstva vymanit se z kruhu neustálého opakování historie. V tomto ohledu patří *Mesopotamis* k příkladům současné steampunkové produkce neomezující se jen na vyprávění dobrodružného příběhu s příslušnou estetikou, ale obsahující i mírný filosofický přesah v duchu původního steampunku.²⁴⁵

Je očividné, že *Mesopotamis* není ve srovnání s výše analyzovanými tituly zcela typické steampunkové dílo. Jedná se o příklad textu, který splňuje kritéria přiřazení ke steampunkovému žánru (retrofuturismus, záměrné využívání předelektrických technologií), zároveň však opomíjí některé důležité rysy jako je výraznější použití kulturních prvků 19. století. Zásadní myšlenkou románu je pak nepřírozenost bránění se pokroku a setrvávání v minulosti, přičemž *Mesopotamis* sice není jediné steampunkové dílo, které tematizuje nevyhnutelný přechod od technologií 19. století k moderní civilizaci 20. a 21. století, ale je jedno z mála, jež vnímají tuto změnu veskrze pozitivně. Jak už bylo ovšem zmíněno v úvodu, steampunk se neomezuje jen na jednu platnou formu textů a v rámci žánru může docházet k selekci jednotlivých prvků či jejich záměrnému popření a odklonům od klasických forem, aniž by nutně došlo k úplnému vykročení ze žánrového vymezení.

2.3.9 Martina Vránová: *Psohlavec* (2018)

Román *Psohlavec* Martiny Vránové pracuje se zcela fiktivním fikčním světem a mírným westernovým laděním.²⁴⁶ Děj textu se odehrává ve dvou vzájemně propojených a na sobě

²⁴³ Viz HALL, Mirko M., GUNN, Joshua. „There Is Hope for the Future“: The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 4. ISBN 978-1496809759.

²⁴⁴ Hacker bojující proti autoritářskému establishmentu je ovšem typickým protagonistou kyberpunku. Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 93. ISSN 1211-9938.

²⁴⁵ Viz KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 99. ISBN 978-80-7560-105-6.

²⁴⁶ Westernový modus steampunku se někdy nazývá western punk a jeho prvky zde můžeme spatřovat v motivu železnice a severských nomádů, kteří mají nejspíše evokovat indiánské kmeny. Viz STRAKOVÁ, Markéta.

závislých městech uprostřed pouště plné fantastických a nebezpečných tvorů, přičemž kromě nomádských kmenů na severu zde neexistují zprávy o jiných lidských civilizacích. Obě města, bohatou Parapoli, kterou obývají úřednické a vládnoucí vrstvy, a chudou Autopoli, ve které žijí lidé v hrozných podmínkách a vykonávají pro občany Parapole manuální práce, spojuje železniční dráha, na které pracuje hlavní hrdina Daniel Psohlavec jako strojvedoucí. Města jsou technologicky a kulturně na úrovni steampunkově alternativního 19. století, každé z nich ovšem zosobňuje jednu stranu klasické sociální paralely steampunkového žánru. Obyvatelé Parapole tak mají přístup k většímu množství vymožeností jako je např. elektrina, zatímco obyvatelé Autopole jsou odkázáni jen na parní stroje. Postupem děje vychází najevo, že původně existovalo jen jedno město, dokud nedošlo k válce a moci se nechopila autoritářská vláda, která vybuchovala Parapoli jako své sídlo, a zotročeným obyvatelům Autopole začala pomocí uměle vyvolávaných elektrických bouří promazávat paměť, aby zapomněli na svou minulost, hrdost a touhu bojovat a zůstali poslušní vládě. V závěru se Psohlavci a jeho spojencům podaří režim svrhnout a román končí s nejistou nadějí na vytvoření spravedlivější společnosti.

Psohlavec využívá některých typických steampunkových rysů jako je postupné odhalování spiknutí,²⁴⁷ prvky parní technologie a kultury 19. století, technicky zdatné postavy²⁴⁸ a kontrastní zvýrazňování sociálních nerovností 19. století,²⁴⁹ které je v tomto textu navíc posíleno rozdělením bohatého a chudého obyvatelstva do dvou měst. V zásadě se jedná o poměrně jednoduchý dobrodružný příběh s relativně dobrým koncem, který do žánru nepřináší nic nového, ale přichází s originálním fikčním světem a zajímavě zpracovaným tématem důležitosti příběhů a paměti jakožto prostředků uchování identity na straně jedné a útlaku prostřednictvím zapomnění na straně druhé.

Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 97. ISSN 1211-9938.

²⁴⁷ Viz tamtéž, s. 94.

²⁴⁸ Viz STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 30. ISBN 978-1496809759.

²⁴⁹ Viz HALL, Mirko M., GUNN, Joshua. „There Is Hope for the Future“: The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 4. ISBN 978-1496809759.

2.3.10 Ivo Hury: *Stíny Země* (2018, 2019)

Trilogie *Stíny Země* Iva Huryho složená z románů *Minsk Express*, *Under York* a *Kairos Tempus* představuje postapokalyptický modus žánru.²⁵⁰ Odehrává se v daleké budoucnosti, v níž je Země zdevastovaná klimatickými změnami, na povrchu přežívají pouze mutanti a lidstvo se uchýlilo do podzemí, kde je jeho většina nucena žít v neutěšených podmínkách a pod útlakem bohatých vládnoucích vrstev dobývat zbytky energetických zdrojů. Hlavní hrdina „Vrták“ Ervin se živí jako horník, dokud si ho nenajme špionka carského Ruska Anna jako doprovod na výpravu do hlubin Země, kde se ukrývají vyspělé technologie ztracené prastaré civilizace. Ervin se následně připele do boje mezi svobodnou společností Verneovců skrývajících se v podzemí a záhadnými napůl organickými stroji, které se snaží vyhubit zbytky lidstva. Po objevení staré technologie cestování časem se lidstvo rozhodne přesunout do období, kdy je planeta nezdevastovaná, ovšem zároveň dochází v závěru trilogie k odhalení, že čas ve fikčním světě románů tvoří smyčku a lidstvo je tak svým stvořitelem odsouzeno k nekonečnému utrpení, za které si je ovšem z velké části vinno ono samo.

Svět *Stínů Země* obsahuje některé typické steampunkové rysy jako je značné využívání parních technologií, ovšem podstatnější pro příběh jsou technologie a prvky, které už pro steampunk tak typické nejsou a které odpovídají postapokalyptickému zasazení děje. V rámci toho dochází v duchu retrofuturismu k mísení technologií minulosti, „přítomnosti“ i budoucnosti. Nicméně jedním z témat, které se v románech vzhledem k zápletky objevuje, je vztah člověka a stroje,²⁵¹ jež je pro steampunk poměrně typické a v trilogii nabývá podoby kritického pohledu na představu, že jsou stroje schopné dosáhnout lidské úrovně a pomáhat autonomně řídit svět.

Prvky 19. století se rovněž v příběhu příliš nevyskytují, ovšem výrazným steampunkovým prvkem, který se v jiných textech neobjevuje, je společnost Verneovců, která ve své podstatě technologicky i kulturně staví na odkazu steampunkového žánru. Verneovci žijí odděleně od zbytku lidstva ve futuristickém městě Under York nebo ponorkách zjevně napodobujících Nautilus z *Dvaceti tisíců mil pod mořem*. Nepřijímají až na výjimky členy z řad lidí, kteří se do jejich společnosti nenarodili, aby zabránili proniknutí negativních hodnot starého světa, které zapříčinily jeho pád, a hlásají energetickou nezávislost, úplnou transparentnost

²⁵⁰ Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 97. ISSN 1211-9938.

²⁵¹ Viz FORLINI, Stefania. Technology and Morality: The Stuff of Steampunk. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 72–98.

a svobodu omezenou jen minimem pravidel. Jejich technologie je částečně založená na dílech Julese Verna a klasických prvcích steampunku, kromě ponorek tak Verneovci k průzkumu používají i vzducholodě.²⁵² Jejich běžné oblečení a uniformy pak rovněž odpovídají steampunkovému módnímu stylu.²⁵³ Ačkoliv je společnost Verneovců zprvu v textu popisována jako dokonalá utopie²⁵⁴ a v celé trilogii je hlavními postavami vnímána ve srovnání s jinými formami společností přežívajícího lidstva vcelku pozitivně, protagonista si postupně uvědomuje i negativní stránky tohoto způsobu života. Jedná se hlavně o vztah ke zbytku světa a neschopnost veskrze mírumilovné společnosti efektivně si poradit s nebezpečím. I přes zjevné představení Verneovců jako ideálního společenského zřízení, kterému se v podstatě podařilo vymýtit neduhy starého světa, jeho kritika, byť mírná, v zásadě koresponduje s výraznou myšlenkou trilogie, že dokonalé lidské společenství neexistuje a ne všechny problémy je možné úplně vyřešit.

Stíny Země představují pravděpodobně nejponuřejší žánrovou variantu mezi českými steampunkovými díly, což je nepochybně i důsledkem skutečnosti, že prvky spojené s postapokalyptickým modem mají v zápletku větší roli než prvky samotného steampunku. Huryho trilogie je primárně postavená na akčním ději a množství explicitních erotických pasáží. Filosofický přesah se omezuje na názory jednotlivých postav, které všechny v zásadě zastávají značně pesimistický a kritický pohled na lidstvo, což je silně současné hledisko ostře kontrastující s vírou v pokrok, ke kterému se hlásilo 19. století.²⁵⁵ *Stíny Země* tak obsahují značné množství steampunkových znaků, zároveň však jejich velkou část zcela opomíjejí, nebo se proti nim přímo vzpírají.

2.3.11 Ivo Hury: Hřídél (2019)

Dalším románem Iva Huryho hlásícím se ke steampunkovému žánru je román *Hřídél*, ve kterém stejně jako ve *Stínech Země* silně převládá postapokalyptický modus.²⁵⁶ Děj se

²⁵² STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 20. ISBN 978-1496809759.

²⁵³ STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 27–29. ISBN 978-1496809759.

²⁵⁴ Utopické sklony ostatně podle Markéty Strakové převzal steampunk z dobové literatury. Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 93. ISSN 1211-9938.

²⁵⁵ Viz KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 98. ISBN 978-80-7560-105-6.

²⁵⁶ Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 97. ISSN 1211-9938.

odehrává v budoucnosti, v níž je Země zpustošená novou dobou ledovou, pustiny obývají zdegenerovaní barbaři a lidstvo přežívá v izolovaných městech přimknutých k záhadné gigantické mechanické hřídeli, která protíná celou planetu a poskytuje lidem teplo a energii. Když začne z neznámých důvodů zpomalovat, vyšle jedno z měst mladou technicky nadanou dívku,²⁵⁷ odsouzenou k smrti, aby zjistila důvod jejího postupného vypínání a pokud možno ji opravila. Po cestě se k ní přidává průzkumník, který se kvůli tragické události nemůže vrátit do svého domova, a zvláštní amnestická žena pocházející z mimozemské rasy „bohů“, jejíž minulost je těsně spjatá s existencí hřídele. Podobně jako ve *Stínech Země* se hlavní hrdinové bouří proti vlastnímu osudu a snaží se zachránit lidstvo navzdory plánům mocných entit, které usilují o vyhubení lidské rasy. Na rozdíl od Huryho předchozí trilogie však *Hřídel* končí pro lidstvo i protagonisty v zásadě pozitivně nalezením nového prosperujícího domova.

Ve velké části románu zastupují steampunkové prvky párou poháněné mechanické stroje a dopravní prostředky a postapokalyptické ladění podobně jako ve *Stínech Země* převažuje nad steampunkovými rysy. Ve druhé polovině textu ovšem hlavní hrdinové nacházejí skryté město fungující na principu viktoriánské společnosti včetně tradiční sociální nerovnosti²⁵⁸ a stylu oblékání po vzoru mírně alternativního 19. století.²⁵⁹ Město je ovládáno vrstvou bohatých vědců, kteří jsou vyobrazováni jako stereotypně arogantní a liknaví, zatímco umělecky zaměřená část obyvatelstva žije v chudobě a plánuje revoluci. Hlavní hrdinové se s povstalci spojí a podaří se jim evakuovat město před jeho zhroucením a později i porazit mimozemské bytosti.

Hřídel je stejně jako všechny Huryho steampunkové texty především jednoduchým akčním dobrodružstvím, v němž steampunkové znaky slouží především jako prvky estetiky. Nedochozí zde k hlubší inkorporaci steampunkových rysů do tématu a přestože jsou v příběhu neustále přítomny, po většinu času tvoří spíše kulisu než aktivní prvek děje. Text obsahuje odkazy na minulost lidské civilizace, většina z nich se však týká 20. století, a viktoriánské město pracuje s dobovými prvky, které tvoří jádro steampunkové estetiky,

²⁵⁷ Archetyp „drzé vědkyně“ zmiňuje *Steampunk User's Manual* jako opakující se typ postavy ve steampunku. Viz VANDERMEER, Jeff, BOSKOVICH, Desirina. *The Steampunk User's Manual*. New York: Harry Abrams, 2014. S. 152. ISBN 978-1419708985.

²⁵⁸ Viz CLUTE, John. Steampunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 19 June 2023 [cit. 2024-2-8]. URL: <<https://sf-encyclopedia.com/entry/steampunk>>.

²⁵⁹ STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 27–29. ISBN 978-1496809759.

velmi povrchně. *Hřídél* je tedy více postapokalyptickým sci-fi než svébytný představitel steampunku, přesto ho nelze v žánrové charakteristice pominout.

2.3.12 Lucie Lukačovičová: Poslední bůh

Poslední bůh Lucie Lukačovičové volně navazuje na události povídky *Čestné slovo* publikované ve sbírce *Mrtvý v parovodu* (viz výše) a dále rozvíjí již v povídce nastíněný fikční svět založený na indické kultuře a mytologii. Portugalský hrabě žijící v Indii Edgar Sangatte a jeho novomanželka Eliante, původem irská elfka sídhe, se kterou se oženil z pragmatických pohnutek, se vydávají na pomoc Edgarovu starému příteli, který se připlétl do plánů extremistické sekty. Tu vede člověk přesvědčený, že je reinkarnací hinduistického boha Višnu, a hodlající nalézt starodávnou zbraň a následně ji použít k masové destrukci. Na své cestě napříč Indií se manželé setkávají s nadpřirozenými tvory z indické mytologie a potýkají se s konflikty mezi lidmi a mytickými bytostmi i představiteli britských kolonialistů a domorodého obyvatelstva.

Poslední bůh využívá námět dobrodružné výpravy po exotické zemi, čímž se jednoznačně inspiruje u románů 19. století, zejména děl Julese Verna.²⁶⁰ Děj románu se odehrává v 19. století, tedy v období britského kolonialismu, a staví částečně na skutečných historických reáliích, událostech a kulturních aspektech, od kterých se odvíjí některé části zápletky. Konflikt kultur a odlišných vnímání světa a snaha nalézt přes vzájemné rozdílnosti společnou řeč je ústředním tématem, neboť v textu dochází ke střetům tradic a myšlení nejen indického obyvatelstva a evropských přistěhovalců, ale také nadpřirozených bytostí, což se odráží v konfliktu Edgara a Elianty, kteří mají vlivem odlišného původu zcela rozdílné pohledy na řešení situací.

Alternativa fikčního světa staví spíše na technologické alternativě než na změně historických událostí. V průběhu děje se v textu objevují typicky steampunkové dopravní prostředky jako jsou parní lokomotivy, vzducholodě, párou poháněné automobily a umělá mechanická křídla, které se až na posledně jmenované ve fikčním světě běžně používají. Podstatnou součástí zápletky je zbraň hromadného ničení, kterou se snaží antagonist zneužít pro své cíle. Ta je z velké části mechanická a byla vyrobena pravděpodobně dlouho předtím, než začali stroje používat lidé. Edgar Sangatte je pak archetypálním protagonistou žánru, amatérským

²⁶⁰ Viz VANDERMEER, Jeff. Jules Verne: Sane Invention, Insane Inventor. In VANDERMEER, Jeff. *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 30–37. ISBN 978-0-8109-8958-0.

vynálezcem s upřímným zájmem o mechanické přístroje a vědu obecně,²⁶¹ který zároveň do určité míry naplňuje archetyp kultivovaného šlechtice-gentlemana.²⁶² V románu se také objevuje motiv pirátů používajících k přepadením vzducholodě, což je prvek, který se rovněž ve steampunku občas objevuje.²⁶³

Poslední bůh se pokouší evokovat ducha verneovských dobrodružných románů 19. století a pracuje s fikčním světem vystavěným na autentických poznacích o indické kultuře, v rámci nějž dochází ke kombinaci prvků steampunku s prvky fantasy založených na indické a částečně irské mytologii.

2.3.13 Leonard Medek: Taranitový triptych

Taranitový triptych Leonarda Medka je soubor tří vzájemně provázaných příběhů odehrávajících se ve stejném fikčním světě, avšak ve zcela odlišných prostředích s různými vypravěči. Spojuje je špionážní téma, postava tajného agenta Herberta Smith-Powella a případ spiknutí ruského vědce.²⁶⁴ Alternativou fikčního světa se stává úspěšná výprava Roberta Falcona Scotta na jižní pól roku 1902,²⁶⁵ při níž došlo k objevu nového paliva nazvaného taranitem. To způsobilo značný industriální rozvoj vedoucí k běžnému využívání typicky steampunkových mechanických strojů, jež ovšem nejsou často poháněné párou, ale právě taranitem. Z kulturního hlediska je fikční svět založený na reáliích 19. století, přičemž text obsahuje značné množství historických a literárních aluzí (nejen) týkajících se této éry,²⁶⁶ které autor částečně vysvětluje na konci knihy. Hra s esencí 19. století se promítá i do paratextů románu, které jsou záměrně napsány archaickou češtinou a mimo jiné parodují v kontextu s událostmi děje inzeráty na konci knih ve stylu 19. století. Rovněž ilustrace odpovídají zvolenému tématu a podobně jako v trilogii *Pelyňek* Daniela Tučky se v prvním příběhu objevují obrázky s popisky tvořené výňatkem z textu po vzoru Vernových románů.

²⁶¹ Viz STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 30. ISBN 978-1496809759.

²⁶² Viz tamtéž, s. 6–7.

²⁶³ Viz VANDERMEER, Jeff, BOSKOVICH, Desirina. *The Steampunk User's Manual*. New York: Harry Abrams, 2014. S. 152. ISBN 978-1419708985.

²⁶⁴ Konspirace ve steampunku viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 94. ISSN 1211-9938.

²⁶⁵ Prvek alternativní historie ve steampunku viz McKENZIE, John M. Clockwork Counterfactuals Allohistory and the Steampunk Rhetoric of Inquiry. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 135–158. ISBN 978-1496809759.

²⁶⁶ Viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 98. ISSN 1211-9938.

První příběh, *Zločin v Transpolárním expresu*, sleduje vyšetřování vlakvedoucího expresu, jehož dráha vede skrze antarktický ledovcový tunel a ve kterém došlo k záhadné vraždě. Detektivní rozkrývání intrik je ve steampunkovém žánru poměrně častým typem zápletky, zde se ovšem navíc jedná o cílenou poctu slavným autorům detektivek (samotný námět je očividným odkazem na román Agathy Christie *Vražda v Orient expresu* a jedním z podezřelých je Clarence Chesterton, fiktivní synovec G. K. Chestertona a rovněž autor napínavých románů). Kromě samotného vlaku se v příběhu objevují i jiné mechanické stroje a vynálezy jako je obří rypadlo a speciální zbraně, jejichž fungování je po vzoru vědecko-fantastických románů Julese Verne detailně popisováno.²⁶⁷ Z archetypálních postav steampunkového žánru se pak v textu objevuje například šílený vědec²⁶⁸ a agent britské tajné služby.²⁶⁹

Druhý příběh, *Tajemství žhavého ostrova*, už názvem předestírá inspiraci dobrodružnými romány odehrávajícími se v exotickém prostředí, hlavním tématem zápletky ovšem není objevování přírodních krás neznámých končin jako je tomu v mnohých podobně situovaných verneovkách, nýbrž rozkrývání plánů teroristické organizace sídlící na tichomořském ostrově. Protagonistou a vypravěčem je tentokrát kapitán živící se pololegálním převozem zboží v okolí japonských ostrovů. Když je mu zcizena zásilka taranitu a jeho klient na něj pošle zabijáky, neboť se domnívá, že zboží ukradl on, spojí se s agentem Smith-Powellem, aby vypátral skutečného viníka, což je dovede k ruskému vědci používajícímu taranit ke genetické manipulaci tvorů a k výrobě zbraní, jež mají carskému Rusku posloužit k dobytí Japonska. Opět se jedná především o akční dobrodružný příběh se špionážní zápletkou točící se kolem nalezení, infiltrace a zneškodnění základny hlavního padoucha, který má spojitost s událostmi předchozího příběhu. Steampunkovou technologii v textu zastupuje vzducholodě, párou poháněné lodě, ponorka a mechanické „kráčedlo“.²⁷⁰ Jedním z příkladů hry s historií je skutečnost, že se Rusové chystají přimět Japonsko ke kapitulaci pomocí ničivé bomby umístěné do města Nagasaki, což je zjevný odkaz na svržení atomové bomby v závěru druhé světové války. Zasazením a námětem *Tajemství žhavého ostrova* značně připomíná Medkovu

²⁶⁷ Viz VANDERMEER, Jeff. Jules Verne: Sane Invention, Insane Inventor. In VANDERMEER, Jeff. *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 30–37. ISBN 978-0-8109-8958-0.

²⁶⁸ Viz VANDERMEER, Jeff. In *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 37. ISBN 978-0-8109-8958-0.

²⁶⁹ Viz VANDERMEER, Jeff, BOSKOVICH, Desirina. *The Steampunk User's Manual*. New York: Harry Abrams, 2014. S. 151. ISBN 978-1419708985.

²⁷⁰ STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 20. ISBN 978-1496809759.

předchozí sérii *Dobrodruh*, zmíněnou výše, a v příběhu se na ni i objevují odkazy v podobě „alternativních verzí“ některých postav z ní pocházejících.²⁷¹ Podobně jako *Dobrodruh* a *Paraboloid profesora Barina* se i tento Medkův text sice odehrává mimo české země, přesto obsahuje český prvek v osobě námořníka Franka, jenž je částečně odkazem na protagonistu *Dobrodruha* Frantu Frantu a který má očividné české kořeny.

Třetí příběh, *Když prší do korzetů*, se odehrává ve viktoriánsky laděném Londýně a završuje snahu agenta Smith-Powella dopadnout ruské teroristy. Za účelem polapení bestiálního vraha prostitutek z White Chapelu si britská tajná služba najme a vycvičí chudou prostitutku, aby sloužila jako návnada, která je dovede k pachateli. Vrahem se ukáže být člen ruské teroristické skupiny, geneticky upravený na humanoidního lidoopa zvaného „Trhač Ted“. Skupina pod vedením šíleného teroristy Mandelbauma se chystá provést útok ničivou taranitovou zbraní na britského následníka trůnu a rozpoutat tím válku mezi Ruskem a Británií jako pomstu za předchozí zmařené plány. *Když prší do korzetů* obsahuje ze všech tří příběhů pravděpodobně nejvíce steampunkových atributů, i vzhledem k tomu, že je zasazen do steampunkově alternativního Londýna, který je prostoupen typicky viktoriánskými znaky, zejména, jak napovídá název příběhu, v oblasti oblečení.²⁷² Z příkladů steampunkové technologie se v textu objevují mechanické dopravní prostředky a vzducholodě,²⁷³ které se běžně používají vedle tradičnějších kočárů tažených koňmi. Text v rámci hry s historií pracuje s alternativní verzí případu Jacka Rozparovače a přetváří jeho kontext i výsledek tak, aby zapadl do děje. Kromě archetypálních druhů postav jako je tajný agent-gentleman, pilot vzducholodi,²⁷⁴ nadšenec do techniky²⁷⁵ a šílený vědec, které se objevují už v předchozích příbězích, se zde objevuje i emancipovaná žena povahou a zálibami neodpovídající dobové morálce.²⁷⁶

Taranitový triptych je ryze steampunkové dílo záměrně využívající množství žánrových rysů k vyprávění tří dobrodružných příběhů s jednoduchou a přesto propracovanou zápletkou,

²⁷¹ Intertextualita ve steampunku viz STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 98. ISSN 1211-9938.

²⁷² STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 27–29. ISBN 978-1496809759.

²⁷³ Tamtéž, s. 20.

²⁷⁴ Tamtéž, s. 3.

²⁷⁵ Viz tamtéž, s. 30.

²⁷⁶ Viz NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-2-8]. URL: <<https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>>.

kteřá staví na hře s historií, literaturou a jejími žánry a na estetice steampunkově alternativního 19. století. Jednotlivé části knihy představují zcela odlišné podoby steampunku, jak prostředím, tak typem zápletky a stylem vyprávění, neboť každý příběh má jiného subjektivního vypravěče (*Když prší do korzetů* má dokonce dva). Jejich vyjadřování je přizpůsobeno charakteru osobnosti a původu. Odlišnost tří příběhů zvýrazňují i různé styly ilustrací a grafická úprava jednotlivých částí triptychu.

2.3.14 Ivo Hury: Nad mlhami (2021)

Zatím posledním českým románem, který se ke steampunku hlásí, je *Nad mlhami* Iva Huryho, který má být prvním dílem rozsáhlejší série. Vzhledem k tomu, že je příběh románu neukončený a kolem jeho fikčního světa panuje řada zatím nezodpovězených otázek, nemůže být charakteristika z hlediska žánrových rysů zcela kompletní.

Děj se odehrává ve světě, jehož povrch je pokrytý zvláštní mlhou, v níž se dokážou pohybovat jako ve vodě různé druhy fantastických tvorů, pro lidi je však smrtící. Lidstvo žije ve městech, odpovídajících částečně skutečným městům naší reality, zavěšených na balónech a vznášejících se nad mlhou. Obživu městům zajišťují rybářským lodím podobné vzducholodě, které loví tvory žijící v mlze a vytahují z ní ztracené předměty. Protagonistou románu je právě kapitán jedné z těchto lodí. Když jeho posádka zachrání dívku s fyziologií zjevně přizpůsobenou přežití v drastických podmínkách mlhy, zapletou se do objevování původní civilizace ve světě pod mlhou, která může mít spojitost s minulostí předků hlavního hrdiny.

Steampunkové prvky v románu tvoří především použití vzducholodí²⁷⁷ a zápletky točící se kolem objevování neznámého světa pod vrstvou mlhy, což může lehce upomínat na romány Julese Verna.²⁷⁸ Technika používaná ve fikčním světě víceméně odpovídá 19. století, ovšem samotná estetika této éry je spíše potlačena a v románu se objevují i současnější technologie. V zásadě tak dílo využívá některých steampunkových prvků, ale k hlubší práci se žánrem v románu nedochází. Je samozřejmě otázkou, zda pokračování románu nenabídne více steampunkových rysů.

²⁷⁷ STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 20. ISBN 978-1496809759.

²⁷⁸ Viz VANDERMEER, Jeff. Jules Verne: Sane Invention, Insane Inventor. In VANDERMEER, Jeff. *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 30–37. ISBN 978-0-8109-8958-0.

ZÁVĚR

Je zjevné, že steampunk, byť v Čechách stále poměrně okrajový žánr zastoupený jen několika významnějšími texty, už stihl v české fantastické literatuře poměrně zdomácnět. Výše představené romány a povídky ukazují pestrost přístupů českých autorů k tématu, zároveň však vyvolávají otázku, nakolik lze některé z nich za představitele steampunku považovat. Podobně jako se Nancy H. Trillová zabývá problematikou vymezení fantastické literatury a ptá se, jakou roli musí v textu hrát fantastický prvek, aby bylo možno ho označit za fantastický,²⁷⁹ můžeme se u některých představených textů ptát, nakolik z nich činí pouhé použití parní technologie steampunkový text (nejmarkantněji se nejspíše tato problematika projevuje v povídce Martina D. Antonína *Páši spáši*, viz výše).

Steampunkový žánr je co se vymezení týče sám o sobě velmi problematický, i proto, že je možné ho velmi snadno kombinovat s jinými žánry. Podstatou této práce bylo zkoumat texty spadající pod steampunkový žánr a řada z představených děl skutečně bez problémů splňuje kritéria přiřazení k tomuto žánru, některé dokonce záměrně využívají distinktivní znaky jako formu pocty a hry s žánrovými klišé a je očividné, že byla jako steampunk od začátku koncipovaná. Můžeme si ovšem položit otázku, nakolik je tedy možné považovat za steampunkové i texty, které obsahují pouze některé jeho prvky, avšak obsahují množství znaků žánru jiného (to se týká například románu *Mesopotamis* Lukáše Vavrečky), a zároveň nakolik je možné je za steampunková nepovažovat, když přesto obsahují nezanedbatelné množství žánrových znaků.

I při zběžném pohledu na zkoumané texty je zjevné, že český steampunk vykazuje značnou variabilitu autorských přístupů k žánru a jeho prvkům. Když se pak zaměříme na jejich jednotlivé aspekty detailněji, zjistíme, že kromě žánrové příslušnosti mají jen velmi málo společných rysů.

Celkem z představených textů vystupuje 32 různě koncipovaných a jinou měrou propracovaných fikčních světů, přičemž většina románů a povídek odehrávajících se ve stejném světě sdílí obvykle zároveň stejné protagonisty a podobné celkové ladění a druh zápletky (výjimku tvoří trilogie *Pelyněk* a povídka *Den, kdy se zastavilo město*, jejichž děje od sebe dělí ve fikčním světě pravděpodobně několik staletí a jež vyprávějí zcela odlišné

²⁷⁹ DĚDINOVÁ, Tereza. *Po divné krajině*. Brno: Masarykova univerzita, 2015. S. 58–59. ISBN 978-80-210-7871-0.

příběhy), budeme je tedy v zájmu lepšího zachycení podoby fikčních světů v českém steampunku v této části práce považovat za jedno dílo.

Pokud porovnáme volby zasazení děje do určitých prostředí v jednotlivých textech, zjistíme, že čeští autoři steampunku jednoznačně preferují alternativní realitu našeho světa (26) před fikčními světy zcela fiktivními (6), což může souviset buď s inklinací steampunku ke hře s reálnou historií, nebo také jednoduše s preferencemi samotných autorů. Z oněch 26 fikčních světů 21 pracuje s reálnými historickými epochami (většinou se jedná o 19. století, povídka *Elza ze zlaté lodi* se odehrává v meziválečném období a *Taranitový triptych* je zasazen do přelomu 19. a 20. století), nebo alespoň vezmeme naší reality, které historické doby napodobují. Vzhledem k tomu, že většina takových světů je silně alternativní, pokud není zmíněno konkrétní datum, je poměrně těžké určit, kdy přesně se jejich děj odehrává. Pět fikčních světů pracuje s (obvykle postapokalyptickou) budoucností. Zhruba 8 fikčních světů pak obsahuje konkrétní změny historických událostí, většinou ovšem jen v náznacích. Nejvýrazněji zahrnuje prvek alternativní historie do děje především povídka *Konec věku páry*. Budoucnost se steampunkovými prvky a alternativní chod dějin jsou tedy motivy v českém steampunku zavedené, ale věnuje se jim jen velmi úzký okruh textů.

Mírně nadpoloviční většina fikčních světů (zhruba 20) zahrnuje větší či menší množství fantasy prvků, tedy podle definice Farah Mendlesohnové a Edwarda Jamese „prvků nemožného a nevysvětlitelného“.²⁸⁰ Jedná se o celkem nepřekvapivý fakt, neboť steampunk je považován za žánr na pomezí sci-fi a fantasy³⁰⁷ a k druhému zmíněnému žánru tíhne ve své současné podobě značně.³⁰⁸ V některých textech pak dochází ke kombinování steampunku s jinými žánry, konkrétně s žánrem detektivním, westernem, noirem, kyberpunkem a parodií na gotický román, jedná se však o poměrně ojedinělé záležitosti, přičemž detektivní modus se z nich jako jediný vyskytuje ve více než jednom textu (celkem čtyřikrát). Většina textů spíše tíhne k inspiraci dobrodružnou a vědecko-fantastickou literaturou 19. století, především romány Julese Verne.

Zajímavé poznatky lze vyčíst z použitých prostředí a kultur v textech. Nejčastěji se vzhledem k původu steampunkového žánru poměrně nepřekvapivě objevuje Anglie (šestkrát, ovšem sedmkrát, pokud bychom započítali i souostroví Archipelagos z trilogie *Pelyněk*, které je věrnou kopií britské viktoriánské společnosti), nicméně zhruba stejně často je do textů zakomponováno i české prostředí (sedmkrát). Pozoruhodné je, že ani jedna ze zemí se

²⁸⁰ Tamtéž, s. 43.

nevyskytuje ve více jak třetině děl. Další oblasti, které se v českých steampunkových fikčních světech objevují, jsou Severní Amerika, Německo, Francie, Rusko, Indie, Austrálie, japonské souostroví, Karibik, Blízký východ, Uhry a Antarktida. Žádná z těchto zemí se nevyskytuje ve více jak třech textech, evropský prostor je však alespoň částečně zahrnut v téměř polovině fikčních světů (15), zatímco mimoevropské reálné oblasti sotva v třetině (7). To svědčí o snaze českých autorů využívat pestřejší škálu prostředí, ale i o zakotvenosti českého steampunku v evropském kulturním prostoru.

Český element je přítomný zhruba ve třetině zkoumaných textů, výrazněji se však projevuje pouze ve čtyřech textech. Zajímavé je, že česká stopa se v textech často vyskytuje jen v náznacích, obvykle ve spojitosti s kořeny některé z postav (s oblibou se k tomuto uchyluje především Leonard Medek), což můžeme vykládat jako pro steampunk typický projev hry se čtenářem prostřednictvím aluzí.

Z hlediska typů postav je zjevné, že čeští steampunkoví autoři s oblibou využívají žánrové archetypy převzaté ze zahraniční steampunkové literatury. Protagonisty jsou obvykle muži středního věku (vyloženě mladiství se objevují pouze ve dvou povídkách), jejichž osobnosti se pohybují na škále od pragmatických, životem zkroušených antihrdinů po klasicky kladné, optimistické hrdiny. Psychologie hlavních postav často není příliš propracovaná a hrdinové slouží především jako hybatelé děje a vypravěči orientovaní na svůj cíl. Jejich povolání jsou různorodá (nejvíce se opakují různé formy vyšetřovatelů, agentů a detektivů), poměrně hojně se v textech objevuje scénář, kdy je protagonista vtažen do děje právě kvůli svým schopnostem nebo znalostem v určité oblasti. Výrazné ženské postavy se objevují ve více než polovině textů, protagonistkami jsou ovšem pouze v šesti, jinak obvykle hrají vedlejší, i když významné role. Obecně lze soudit, že ženské postavy ve steampunku jsou často emancipované a aktivně se zapojují do děje (což částečně souvisí se vzpourou proti morálce 19. století), zároveň však mnohdy slouží především jako „objekt touhy“ hlavního hrdiny.²⁸¹

Zápletky se v českém steampunku zpravidla omezují na jednoduchý, postupně gradující děj s jasným cílem, kterého se snaží protagonista dosáhnout, přičemž většinou se jedná o něčí záchranu, nalezení a získání ztraceného objektu, odhalení tajemství, putování na určité místo či samotné protagonistovo přežití. Často v textech dochází ke konci děje k nečekanému

²⁸¹ Problematikou duálního vyobrazování ženských postav ve steampunku se zabývá Mary Anne Taylor v *Clockwork rhetoric*. Viz TAYLOR, Mary Anne. Liberation and a Corset: Examining False Feminism in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 20. ISBN 978-1496809759.

odhalení či zvratu, vrstevnatější zápletky se avšak objevují jen v některých dílech (zpravidla v románech, neboť ty si mohou díky většímu rozsahu dovolit děj více rozvinout).

Většina českých steampunkových literárních děl se zaměřuje čistě na vyprávění napínavého, dobrodružného či humorného příběhu, v němž na konci obvykle protagonista dosáhne nějakého štěstí, což je pro současný steampunk poměrně typické.²⁸² Přesto se některé texty, i když většinou jen povrchně, dotýkají hlubších problematik jako je význam a pozice lidstva ve světě, směřování lidské společnosti, k mnohdy jím způsobené katastrofě, problematiky a odkaz 19. století, zkorumpované politické systémy a totalitní režimy, sociální nerovnost, negativní důsledky industrializace, megalomanství a bezohledné zacházení s vědeckými objevy či prostě „bytí člověkem“ v kontrastu s vyspělými mechanickými stroji a umělými inteligencemi. Tato témata jsou čtenáři předkládána skrze dobrodružný fantastický příběh, což můžeme považovat za zcela v souladu s inspirací steampunku vědecko-fantastickými díly H. G. Wellse, který rovněž používal žánru spekulativního sci-fi, aby poukázal na dobové společenské problémy.²⁸³

Jednotlivá steampunková díla se liší i v přístupu k celkovému ladění fikčního světa a děje. Velká část textů se pohybuje spíše v optimistické rovině, pokud nejsou vyloženě komediálně orientovaná (takových je ovšem minimum). V nich protagonista nakonec uspěje ve svém snažení a vydobude si alespoň relativně šťastný konec. Nakolik je fikční svět vyobrazován jako idylický nebo naopak zkažený, závisí na daném autorovi. Ze srovnání vyplývá, že mezi českými steampunkovými díly převažují fikční světy, jež se potýkají s problémy, obvykle způsobenými samotnými lidmi, ale které si zároveň zachovávají určitý optimistický přístup z hlediska možnosti nápravy či alespoň přežití. Nechybí ovšem ani pesimistické hledisko a tematizace nepravděpodobnosti zlepšení v souvislosti s nenapravitelností lidské povahy. Antonín K. K. Kudláč v *Barvách černobílého světa* zmiňuje výzkum Judith Berman zaměřený na vědecko-fantastické povídky z roku 2001, který ukazuje obavy tehdejších autorů (mj. právě steampunku) ze současnosti, budoucnosti a nových technologií a též jejich tendence lpět na minulosti.²⁸⁴ V českém steampunku se tyto tendence jednoznačně projevují rovněž. Vedle textů, které (alternativní) 19. století vyobrazují vyloženě nostalgicky a v nichž

²⁸² Viz KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 100. ISBN 978-80-7560-105-6.

²⁸³ VANDERMEER, Jeff. Wells and the Probable Man. In *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 37–41. ISBN 978-0-8109-8958-0.

²⁸⁴ KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. S. 100. ISBN 978-80-7560-105-6.

je vyslovována nedůvěra v nové technologie a na příchod éry 20. století a současnosti se hledí s nedůvěrou (např. povídky *Úhel poslechu* a *Otázka elegance*), existuje množství děl, jež zobrazují 19. století se všemi jeho problémy a tematizují nutnost optimistického překonávání překážek či dokonce nezbytnost pokroku (např. román *Mesopotamis* a trilogie *Pelyněk*). Samotné zneužití technologií je sice v českém steampunku vděčné téma, obvykle však souvisí s přístupem konkrétní postavy či frakce, přičemž protagonisté sami často využívají mechanických přístrojů k jejich zastavení.²⁸⁵ V českém steampunku se tedy i v tomto aspektu projevují značně rozdílné přístupy jednotlivých autorů.

Cílem této práce byla charakteristika současného českého literárního steampunku a postihnoutí jeho typických prvků a tendencí, společně se stručným nástinem působení steampunkové subkultury v Čechách. Je patrné, že český steampunkový žánr jednoznačně přebírá určité elementy ze zahraniční produkce, zejména různá klišé, archetypy a žánrové znaky, což není příliš překvapivé vzhledem k tomu, že je steampunk v zásadě zcela importovaný žánr, který do české literatury pronikl až poté, co se v zahraničí zhruba dvě dekády vyvíjel. Především však zároveň čerpá z původních zdrojů inspirace žánru, tedy literatury 19. století, přičemž zejména odkazy na díla Julese Verne se v textech objevují poměrně hojně.

O charakteristiku některých typických rysů české podoby žánru jsme se pokusili na předchozích stranách, nicméně český literární steampunk je natolik heterogenní téměř ve všech aspektech, že se jednotlivé společné znaky dají obvykle vyzorovat jen u určitých, poměrně malých množin textů. Čeští autoři využívají různých poloh žánru a přizpůsobují ho svému individuálnímu stylu, což se projevuje například v míře práce s historickými a literárními aluzemi (u Leonarda Medka, který využívá svých širokých znalostí nejen o 19. století), historickou alternativou (u Tomáše Bandžucha, jenž se ve svých dílech často zabývá politickými dějinami), prvky různých kultur (u Lucie Lukačovičové, která do svých textů zakomponovala své zkušenosti a znalosti ohledně indické kultury), celkovým laděním textů (u Petra Schinka) atd. Nutno dodat, že z autorů děl představených v této práci doposud přispělo ke steampunkovému žánru více než jedním textem jen minimum z nich a povídková tvorba celkově značně převažuje nad románovými díly. Pokud se tedy neobjeví nové tváře, budoucnost a směřování českého steampunku pravděpodobně závisí na menšině autorů, kteří jsou s žánrem více spjatí (jako je Medek, Slováková nebo Tučka).

²⁸⁵ Podle Jesse Nevinse se tento přístup k technologiím, tedy že jejich nebezpečí netkví v nich samotných, ale v zacházení s nimi, plně rozvinul ve druhé polovině 19. století. Viz VANDERMEER, Jeff. *Wells and the Probable Man*. In *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 37. ISBN 978-0-8109-8958-0.

Vzhledem k tomu, že vznik steampunkových děl byl v posledních letech sice střídavý, nicméně poměrně pravidelný, nabízí se otázka, zda tento trend bude pokračovat i v letech následujících (série *Ve službách královny* Petry Slovákové a *Nad mlhami* Ivo Huryho jsou zatím neukončené). Budoucí směřování žánru samozřejmě dává prostor pro další zkoumání českého steampunku a případná přehodnocení poznatků získaných touto prací. Nabízí se rovněž možnost detailnějšího zaměření se na jednotlivé aspekty českého steampunku nastíněné v této práci a jejich specifické použití v českých textech oproti zahraničním, či porovnání textů s podobnou tematikou a motivy z hlediska přístupu k žánrovým prvkům a výstavbě fikčních světů. Český literární steampunk je každopádně natolik rozmanitý žánr, že představuje rozsáhlé možnosti pro budoucí komparace a analýzy.

POUŽITÁ LITERATURA

Primární literatura

- BRONEC, Michael, STRUČOVSKÝ, Martin. *Excelsior, gentlemani!: historiky z časů páry*. Praha: Straky na vrbě, 2014. ISBN 978-80-87364-48-2.
- HERMA, Lukáš. V podzemí. In *Žoldnéři fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. ISBN 978-80-87364-38-3.
- HURY, Ivo. *Hřidel*. Mšeno u Mělníka: Agadah s.r.o., 2019. ISBN 978-80-87571-09-5.
- HURY, Ivo. *Nad mlhami*. Mšeno u Mělníka: Agadah s.r.o., 2021. ISBN 978-80-87571-12-5.
- HURY, Ivo. *Stíny Země: Minsk Express*. Mšeno u Mělníka: Agadah s.r.o., 2018. ISBN 978-80-87571-04-0.
- HURY, Ivo. *Stíny Země: Under York*. Mšeno u Mělníka: Agadah s.r.o., 2018. ISBN 978-80-87571-05-7.
- HURY, Ivo. *Stíny Země: Kairos Tempus*. Mšeno u Mělníka: Agadah s.r.o., 2019. ISBN 978-80-87571-08-8.
- LUKAČOVIČOVÁ, Lucie. *Poslední bůh*. Praha: Klub Julese Vernea, 2019. ISBN 978-80-87246-55-9.
- MEDEK, Leonard. *Taranitový triptych*. Praha: Straky na vrbě, 2020. ISBN 978-80-88346-04-3.
- RENČÍN, Pavel. Tenkrát na Středozápadě. In BRONEC, Michael, KOČÍ, Jakub D. *Legendy – Draci*. Praha: Straky na vrbě, 2010. ISBN 978-80-87364-13-0.
- RÍŠA, Vlado (ed.). *Mrtvý v parovodu*. Praha: XB-1, 2012. ISBN 978-80-905300-0-3.
- RUSKOVÁ, Dana. Slova jen slova. In *Žoldnéři fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. ISBN 978-80-87364-38-3.
- SCHINK, Petr. *Století páry*. Praha: Triton, 2010. ISBN 978-80-7387-337-0.
- SCHINK, Petr. *Jak lvové*. Praha: Epoque, 2015. ISBN 978-80-7425-270-9.
- SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve službách královny: Démon z East Endu*. Praha: Brokilon, 2015. ISBN 978-80-7456-240-2.
- TUČKA, Daniel. *Pelyněk: díl první*. Praha: Straky na vrbě, 2017. ISBN 978-80-87364-64-2.
- TUČKA, Daniel. *Pelyněk: díl druhý*. Praha: Straky na vrbě, 2017. ISBN 978-80-87364-74-1.
- TUČKA, Daniel. *Pelyněk: díl třetí*. Praha: Straky na vrbě, 2018. ISBN 978-80-87364-81-9.
- TUČKA, Daniel. Rezavé ovce. In *Žoldnéři fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. ISBN 978-80-87364-38-3.
- VAVREČKA, Lukáš. *Mesopotamis*. Praha: Epoque, 2018. ISBN 978-80-7557-127-4.

VRÁNOVÁ, Martina. *Psohlavec*. E-knihy jedou, 2018. ISBN 999-00-017-8822-3.

Sekundární literatura

Knihy

BEARD, David. Introduction: A Rhetoric of Steam. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. XIV–XXX. ISBN 978-1496809759.

BELLOVIČOVÁ, Martina Zlyhad. Steampunk jako hudební žánr. In SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. S. 21–26. ISBN 978-80-271-1225-8.

BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. ISBN 978-1496809759.

DĚDINOVÁ, Tereza. *Po divné krajině*. Brno: Masarykova univerzita, 2015. ISBN 978-80-210-7871-0.

HALL, Mirko M., GUNN, Joshua. „There Is Hope for the Future“: The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 3–15. ISBN 978-1496809759.

HEILMANN, Ann, LLEWELLYN, Mark. *Neo-Victorianism. The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. ISBN 978-0-230-24113-8.

HEILMANN, Ann – LLEWELLYN, Mark. Doing It with Mirrors, or Tricks of the Trade: Neo-Victorian Metatextual Magic. In *Neo-Victorianism. The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. S. 174–210. ISBN 978-0-230-24113-8.

HEILMANN, Ann – LLEWELLYN, Mark. Spectrality and S(p)ecularity: Some Reflections in the Glass. In *Neo-Victorianism. The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010. S. 143–174. ISBN 978-0-230-24113-8.

KUDLÁČ, Antonín K. K. *Anatomie pocitu úžasu: česká populární fantastika 1990–2012 v kulturním, sociálním a literárním kontextu*. Brno: Host, 2016. ISBN 978-80-7491-764-6.

KUDLÁČ, Antonín K. K. *Barvy černobílého světa*. Pardubice: Univerzita Pardubice, 2017. ISBN 978-80-7560-105-6.

MACEK, Jakub. Od definice žánru k subkultuře. *Fandom a text*. Praha: Triton, 2006. S. 16–23. ISBN 80-7254-856-5.

- McKENZIE, John M. Clockwork Counterfactuals: Allohistory and the Steampunk Rhetoric of Inquiry. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 135–158. ISBN 978-1496809759.
- MEDEK, Leonard. Slovo o parních výtržnostech. In *Žoldnéři fantazie: sborník fantasy povídek – Knížata páry a ducha*. Praha: Straky na vrbě, 2013. S. 327–337. ISBN 978-80-87364-38-3.
- NEFF, Ondřej. *Encyklopedie literatury science fiction*. Jinočany: AFSF, 1995. ISBN 80-85787-90-3.
- SLOVÁKOVÁ, Petra. *Ve stylu steampunk*. Praha: Grada Publishing, 2021. ISBN 978-80-271-1225-8.
- STIMPSON, Kristin. Victorians, Machines, and Exotic Others: Steampunk and the Aesthetic of Empire. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 19–34. ISBN 978-1496809759.
- TAYLOR, Mary Anne. Liberation and a Corset: Examining False Feminism in Steampunk. In BRUMMETT, Barry. *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*. University Press of Mississippi, 2014. S. 38–55. ISBN 978-1496809759.
- VANDERMEER, Jeff. *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. ISBN 978-0-8109-8958-0.
- VANDERMEER, Jeff. Jules Verne: Sane Invention, Insane Inventor. In VANDERMEER, Jeff. *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 30–37. ISBN 978-0-8109-8958-0.
- VANDERMEER, Jeff. Two Views of Progress. In *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 29–39. ISBN 978-0-8109-8958-0.
- VANDERMEER, Jeff. Wells and the Probable Man. In *Steampunk Bible*. New York: Abrams Image, 2011. S. 37–41. ISBN 978-0-8109-8958-0.
- VANDERMEER, Jeff, BOSKOVICH, Desirina. *The Steampunk User's Manual*. New York: Harry Abrams, 2014. ISBN 978-1419708985.

Časopisecké studie a články

- BACON, James. Announcing: Grandville by Bryan Talbot. In *Exhibition Hall 9*, 2009, č. 1, s. 13.
- BOWSER, Rachel A., CROXALL, Brian. Introduction: Industrial Evolution. In *Neovictorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies 3*, 2010, č. 1, s. 1–45.

FORLINI, Stefania. Technology and Morality: The Stuff of Steampunk. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 72–98.

JAGODA, Patrick. Clacking Control Societies: Steampunk, History, and the Difference Engine of Escape. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 46–71.

PERSCHON, Mike. Steampunk, ribofunk, even if it's old junk it's still rock and roll to me. In *Exhibition Hall* 9, 2009, č. 1, s. 8–11.

PERSCHON, Mike. Steam Wars. In *Neo-victorian studies. Special Issue: Steampunk, Science, and (Neo)Victorian Technologies* 3, 2010, č. 1, s. 127–166.

STRAKOVÁ, Markéta. Steampunk: Viktoriánské inspirace, aluze a hra s reáliemi v současné literatuře pro děti a mládež. In *Host* 25, 2009, č. 2, s. 93–101. ISSN 1211-9938.

Internetové zdroje

Belle Epoque. *Belle Epoque* [cit. 2024-3-7]. URL: <<https://belle.rolling.cz/>>.

CLUTE, John. Blade Runner. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 21 February 2022 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/blade_runner>.

CLUTE, John. Blaylock, James P. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 21 November 2022 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/blaylock_james_p>.

CLUTE, John. Carriger, Gail. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 27 November 2023 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/carriger_gail>.

CLUTE, John. Clare, Cassandra. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 9 October 2023 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/clare_cassandra>.

CLUTE, John. Cyberpunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 5 February 2024 [cit. 2024-3-7]. URL: <<https://sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk>>.

CLUTE, John. Di Filippo, Paul. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 14 July 2023 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/di_filippo_paul>.

CLUTE, John. Foglio, Phil. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/foglio_phil>.

CLUTE, John. Gibson, William. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/gibson_william>.

CLUTE, John. Hodder, Mark. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 16 January 2023 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/priest_cherie>.

CLUTE, John. Jeter, K W. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/jeter_k_w>.

CLUTE, John. Miéville, China. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 16 January 2023 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/mieville_china>.

CLUTE, John. Moore, Alan. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 30 January 2023 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/moore_alan>.

CLUTE, John. Powers, Tim. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 4 September 2023 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/powers_tim>.

CLUTE, John. Priest, Cherie. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 16 January 2023 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/priest_cherie>.

CLUTE, John. Pullman, Philip. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 27 November 2023 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/pullman_philip>.

CLUTE, John. Reeve, Philip. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 4 September 2023 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/reeve_philip>.

CLUTE, John. Snicket, Lemony. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/snicket_lemony>.

CLUTE, John. Steampunk. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 19 June 2023 [cit. 2024-3-7]. URL: <<https://sf-encyclopedia.com/entry/steampunk>>.

CLUTE, John. Stephenson, Neal. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/stephenson_neal>.

CLUTE, John. Sterling, Bruce. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/sterling_bruce>.

CLUTE, John. Westerfeld, Scott. *The Encyclopedia of Science Fiction*, 12 September 2022 [cit. 2024-3-7]. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/westerfeld_scott>.

Fatecon mini 2 přivítá Františku Vrbenskou nebo Jiřího W. Procházku. *Lukbook.cz*, 15. 1. 2020 [cit. 2024-3-7]. URL: <<https://lukbook.cz/novinky/fatecon-mini-2-privita-frantisku-vrbenskou-nebo-jiriho-w-prochazku/>>.

NALLY, Claire. *EXPERT COMMENT: Steampunk, Neo-Victorianism, and the Fantastic*. Northumbria University Newcastle, 7 November 2016 [cit. 2024-3-7]. URL: <<https://newsroom.northumbria.ac.uk/pressreleases/expert-comment-fabricating-histories-steampunk-neo-victorianism-and-the-fantastic-1636852>>.

Nemám páru už počtvrté a znovu skvělý! (reportáž). *XB-1*, 19. 12. 2018 [cit. 2024-3-7]. URL: <<http://www.casopisxb1.cz/aktuality/nemam-paru-2018/>>.

Ples Belle Epoque. *Kdykde.cz*, [cit. 2024-3-7]. URL:

<<https://www.kdykde.cz/calendar/kdykde/2356134-ples-belle-epoque>>.

SteampunkCon 2019. *Sanctuary.cz*, 30. 3. 2019 [cit. 2024-3-7]. URL:

<<https://sanctuary.cz/event/79062-steampunkcon-2019>>.

SteamPunk.cz. URL: <<http://steampunk.cz/>>.

Steampunk ve zkratce. *Steamzine.cz*, 2. 3. 2022 [cit. 2024-3-7]. URL:

<<https://www.steamzine.cz/clanek/>>.

Steam Up festival vol. 3 již tuto sobotu. *Sanctuary.cz*, 11. 4. 2012 [cit. 2024-3-7]. URL:

<<https://sanctuary.cz/6699-steam-festival-vol-3-jiz-tuto-sobotu>>.

Steamzine.cz. URL: <<https://www.steamzine.cz/>>.

RESUMÉ

Tato bakalářská práce se zaměřuje na současný český literární steampunk a jeho distinktivní znaky. Je rozdělena do dvou částí. První kapitola se zabývá postihnutím samotného steampunkového žánru, nastiňuje problematiku jeho vymezení a popisuje jeho dosavadní vývoj v zahraničí. Druhá kapitola obsahuje stručnou historii steampunku v Čechách, náhled do aktivit české steampunkové subkultury a především detailní charakteristiku českých žánrových textů. S pomocí metody žánrové analýzy jsou sledovány výrazné motivy v českých steampunkových dílech a porovnávány s tendencemi zahraničního steampunku popsány v sekundární literatuře. Výsledky tohoto pozorování, z nichž vyplývají preference českých žánrových autorů, jsou shrnuty v závěru. Přestože česká steampunková díla vykazují určité společné rysy převzaté ze zahraniční podoby žánru, jednotlivé texty jsou zároveň velmi různorodé a ovlivněné osobními styly a přístupy jejich autorů. Variabilita steampunku se v českých dílech projevuje především ve výstavbách fikčních světů, zápletkách a žánrových kombinacích. Velká část textů se přes značné odlišnosti přímo hlásí k tradicím steampunku skrze aluze a archetypální znaky. Některá díla pracují s českým prostředím a historií, většina však využívá zcela jiných kulturních prostorů, přičemž žádný kromě Čech a Anglie výrazně nedominoval nad ostatními.

SUMMARY

This bachelor thesis is focusing on contemporary czech literary steampunk and its distinctive features. It is divided into two parts. The first chapter centres around capturing the steampunk genre itself, outlines the problematics of its definition and describes its foreign evolution up to now. The second chapter contains brief history of steampunk in Czechia, overview of activities of czech steampunk subculture, and primarily the detailed characterization of czech genre texts. Using the method of genre analysis noticeable motives in czech steampunk works are observed and compared with tendencies of foreign steampunk described in the secondary literature. The outcomes of this observation, which shows preferences of czech genre authors, have been summed up in the conclusion. Even though czech steampunk works are showing certain collective traits adopted from foreign form of genre, individual texts are simultaneously very diverse and influenced by personal styles and approaches of their authors. Variability of steampunk in czech works manifests above all in construction of fictional universes, plots and genre combinations. Despite considerable differences large part of texts directly claim allegiance to steampunk traditions through allusions and archetypal

traits. Some works incorporate czech settings and history, most of them however use completely different cultural areas, while none significantly dominates over the others with exceptions of Czechia and England.