

Pablo Prieto Hames: Az Idő Költészete

Retrofuturizmus –
gőzerővel

■ Mi a *retrofuturizmus*? – teszi fel a kérdést Pablo Prieto Hames, a Córdoba-i Egyetem művészettörténésze az *Ucoarte* című spanyol folyóirat 2016. évi számában.¹ Válaszához abból a kijelentésből indul el, hogy az ember egyik alaptulajdonsága az elvagyódás: gyakran sóvárgunk letűnt idők után, amelyekről úgy hisszük, jobbak, sokatmondóbbak vagy egyszerűen érdekesebbek voltak a miénknél. S ha



arról ábrándozunk, „Mi lett volna, ha...?” máris valami új „valóság” alkotóivá válunk, hiszen a képzeletünkben megjelenő események, helyzetek sosem történtek meg, sosem álltak fenn, csak elgondoljuk őket. S ha e képzelgés tárgya valamely korszakos találmány – amilyen például a gőzgép volt a maga korában –, fantáziálásunk máris jövővel terhes-sé válik. Pontosabban: jelenünkben ott a múlt, de egyszerűs-mind a múlt jövője is.

Prieto Hames tanulmányának címe, *Az Idő Költészete* így találó, hiszen a *retrofuturizmus*, korunk egyik populáris művészeti irányzata – mint bevezetőjéből kiderül – nem egyéb, mint múltba vetített jövőbeliség. Nostalgikus, invenciózus játék az idővel. Egyik jellegzetes témája pedig a *steampunk*, a gőzerő s a belőle táplálkozó ipari forradalom csodáit megidéző alkotói tevékenység. (Ha címszóként beütjük a Google keresőjébe, kiderül, hogy az irányzat már a 80-as évektől jelen van a nemzetközi művészeti életben, hatása a szobrászatban, festészetben, a díszítőművészetekben, sőt a divatban is megmutatkozik.²)

A *steampunk* jellegzetes elemei: fogaskerekűek, turbinák, csővezetékek, vasszerkezetek, kémények, órák és műszerek, léghajók, léggömbök stb., s ezeknek az elemeknek – a szerző szerint – közös jellemzőjük, hogy mind az úgynevezett viktoriánus korszak paradigmatis kifejeződésévé vált.

Mint ismeretes, Viktória királynő hosszú uralkodása (1837–1901) alatt jelent meg a vasút, a gramofon, az írógép, a telefon, a gumikerék, a farmernadrág; Hertz rádióhullámokat generált, Edison feltalálta a villanykörtét, Darwin kidolgozta az evolúció elméletét, s az egész világon eluralkodott a tudományos és technikai haladásba vetett hit eufóriája, amelyre majd csak Einstein relativitáselmélete veti rá a kételkedés súlyos árnyékát, a XX. század első éveiben. A XIX. század második felét azonban még javarészt az optimizmus uralta, és ez a bizakodás a művészetekre is ihletően hatott. Ekkor születtek a tudományos-fantasztikus műfaj klasszikus alkotásai Jules Verne és H. G. Wells tollából. A XX. század társadalmi tragédiái azonban azt bizonyították, hogy a hihetetlen eredmények ugyanúgy vezethetnek pusztuláshoz, mint gazdagodáshoz.

A *steampunk* irányzatát – Prieto Hames szerint – épp a múlt, a jelen és a jövő között keletkező feszültség hívta életre. Mert ha fölteszük a (mellesleg haszontalan és történelmietlen) kérdést: mi lett volna, ha mindez nem történik meg, ha a civilizáció fejlődése nem siklik félre, jogosan köthetünk ki a múltat megszépítő nosztalgiánál. Ahonnan logikus lépés az olcsó, tömegtermelésen (és a tömegek manipulációján) alapuló fogyasztói szemlélet tagadása, az uniformizáló ízlésnormákkal szemben a kézműves, kisipari, egyedi-emberi formátumú, a maguk idején magas művészi igényvel létrehozott, s számottevő esztétikai értéket képviselő termékek kedvelése.

A *steampunk*-mozgalom – fiatalabb testvérével, a *cyberpunk*kal együtt – az elmúlt század utolsó évtizedeiben indult. Szellemi atyjának három amerikai író, Tim Powers, K. W. Jeter és James Blaylock számít, akik a kaliforniai Orange egyik bányájában ötlötték ki e szubkultúra eszméit, alapjait. Irodalmi fundamentumnak számítanak még Michael Moorcock történetei, amelyekben írjuk megkérdőjelezi a jóságos birodalom ideálját, és a technológiai fejlődésben némely kormányok elnyomó politikájának veszélyes eszközt látja.

A jelen, múlt és jövő egybejárását, „az idő költészetét” megfogalmazó *steampunk* mozgalom, illetve a sok műfajra hatást gyakorló művészeti irányzat reprezentatív fóruma a *SteamPunk Magazine*³ című, látványos grafikai köntösben megjelenő folyóirat, és a belőle vett idézet akár a sokrétű törekvés és Prieto Hames tanulmányának mottója is lehetne: „Megmutathatunk személyiségeket, akik a technikát és az életmódot illetően is »fenntartható« vízióval bírnak. Segíthetünk az embereknek, hogy felismerjék: a haladás nem okvetlenül lineáris. Mehetünk hátrafelé is, hogy folytathassuk utunkat előre.”

Akkor is – tehetjük hozzá –, ha a „retrofuturizmus” ukronia, azaz a semmikor ideje.

Cs. Cs.

JEGYZETEK

1 http://www.academia.edu/34166895/_La_po%C3%A9tica_del_Tiempo_una_aproximaci%C3%B3n_al_imaginario_steampunk_.Ucoarte_Revista_de_Teor%C3%ADa_e_Historia_del_Arte_no5_2016_pp.95-115

2 <https://hu.wikipedia.org/wiki/Steampunk>

A *steampunk* (ejtsd: sztímpánk, az angol kifejezés magyarul: gőzpánk) az 1980-as évek végétől megjelenő, elsősorban kortárs stílus és tematika, másodsorban alternatív művészeti szubkultúra, amely a legkülönbözőbb művészeti formáktól kezdve (szépirodalom, képzőművészet, művészfilmek, ponyvairódalom, popzene, számítógépes játékok, képregények stb.), a mindennapi tárgykultúrában és formatervezésben is egyaránt megmutatkozik. A *steampunk* mint stílus az ún. neoviktoriánus stílusból (viktoriánus éra) meríti formáit, ezeknek egyfajta újraromantizálását vagy jelenkori dekadenciáját adja. A *steampunk* mint tematika (és nem műfaj) a sci-fi egyik altematikájának is tekinthető, amely az időbeli anakronizmus (kortévesztés) harmadik formájából, az elképzelt jövő tematikai elemeiből alkotja meg tartalmát (paleo-futurizmus). Ilyen elem a *steampunk*ban az elképzelt technológiai vívmányok és találmányok szerepeltetése, amelyek Cory Gross nyomán Celeste Olalquiaga giccsméletének megfelelően a *steampunk* két alapvető típusát adja. Fajtái: 1. Melankolikus *steampunk*: amikor ezek az elemek a *cyberpunk*hoz hasonlóan posztapokaliptikusak és dekadensek. 2. Nostalgikus *steampunk*: amikor ezek az elemek egy fiktív technológiai aranykorból megmaradt vívmányok, melyek pozitívabb színben tűnnek fel régiségükkel az információtechnológiai forradalom és az internet korában.

3 <http://www.steampunkmagazine.com/>

