

Steampunk – ’n Beskrywende studie en analise van die neerslag van die begrip in die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok*

**deur
Pieter Verwey**

Voorgelê ter gedeeltelike vervulling van die vereistes vir die graad

Magister Artium (Kreatiewe Skryfkuns)

Eenheid vir Kreatiewe Skryfkuns

Departement Afrikaans

Fakulteit Geesteswetenskappe

Universiteit van Pretoria

Studieleier: Professor HJ Pieterse

Mei 2015

Inhoudsopgawe

Opsomming	iv
Sleutelterme	v
Abstract	v
Key words	vi
Hoofstuk 1: Probleemstelling, motivering vir en ontplooiing van die studie	1
1.1 Inleiding	1
1.2 Probleemstelling, motivering vir en ontplooiing van die studie	1
1.3 Doelstelling van die studie	17
1.4 Metodologie	18
1.5 Literatuuroorsig	18
1.6 Hoofstukindeling	22
Hoofstuk 2: Die geskiedenis, heersende wêreldbeskouings, temas en wesensaard van <i>Steampunk</i>	25
2.1 Inleiding	25
2.2 Chronologiese geskiedenis van <i>Steampunk</i> , die rol van die internet met betrekking tot die ontwikkeling van die <i>Steampunk</i> -subkultuur en die aanvanklike invloede op die <i>Steampunk</i> -literatuur	25
2.3 Victorianisme en neo-Victorianisme	33
2.4 Tegnologie, doen-dit-self, tegno-fantasie en retro-futurisme	37
2.5 Alternatiewe geskiedenis en teenkultuur	43
2.6 Politieke en sosiale kwessies	48
2.7 <i>Steampunk</i> as deel van die kollektiewe bewussyn	53
2.8 Samevatting en gevolgtrekking	57
Hoofstuk 3: Die manifestasies van <i>Steampunk</i>	59
3.1 Inleiding	59
3.2 <i>Steampunk</i> -literatuur	59
3.3 <i>Steampunk</i> -strokiesverhaalboeke	62
3.4 <i>Steampunk</i> -kuns, -kunstenaars en -skeppers	65
3.5 <i>Steampunk</i> -mode	70
3.6 <i>Steampunk</i> -musiek	76
3.7 <i>Steampunk</i> -byeenkomste en uitstallings	80
3.8 <i>Steampunk</i> -films, televisie en ander verwante media	83
3.9 Samevatting en gevolgtrekking	87
Hoofstuk 4: Die manifestasie van <i>Steampunk</i> in Suid-Afrika asook die neerslag van die begrip in die teks <i>Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok</i>	89
4.1 Inleiding	89

4.2	<i>Steampunk</i> in Suid-Afrika	89
4.3	<i>Steampunk</i> in Afrikaanse wetenskapsfiksie	91
4.4	Die manifestasie van <i>Steampunk</i> in die teks <i>Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok</i>	93
4.5	Samevatting	95
Hoofstuk 5: Slotbeskouing		97
5.1	Inleiding	97
5.2	Wat is <i>Steampunk</i> ?	97
5.3	Die manifestasies van <i>Steampunk</i>	99
5.4	Die daarstelling van 'n definisie van <i>Steampunk</i>	101
5.5	Die vertaling van die woord <i>Steampunk</i> in Afrikaans	102
Bibliografie		104

Opsomming

Steampunk is 'n nuwe sub-genre van wetenskapsfiksie wat sy oorsprong in 1987 gekry het toe skrywer KW Jeter die term vir die eerste keer gebruik het. Vandaar het *Steampunk* as 'n subkultuur ontwikkel in 'n magdom manifestasies wat onder andere literatuur, grafiese werk, musiek, politiek, kuns, ontwerp, mode, kulturele teorie, strokiesverhale, films en virtuele realiteit insluit, veral deur die gebruik van die internet.

As gevolg van die uiteenlopende manifestasies van die *Steampunk*-subkultuur, is daar tans nog geen klinkklare definisie van *Steampunk* nie. Daar is egter 'n menigte beskrywings van wat *Steampunk* is, asook verskeie opinies binne die *Steampunk*-gemeenskap van wat *Steampunk* behoort te wees, maar geen duidelike riglyne waardeur *Steampunk* gedefinieer kan word nie.

Hierdie verhandeling se doel is om duidelike riglyne daar te stel waardeur *Steampunk* gedefinieer kan word. 'n Kort oorsig word verskaf oor die chronologie van *Steampunk*, die oorsprong van die term self, die heersende wêreldbeskouings en definisies, die *Steampunk*-gemeenskap, asook die invloed van die internet op die subkultuur. Daar word verwys na oorhoofse temas soos politieke en sosiale kwessies, alternatiewe geskiedenis en teenkultuur, invloede vanuit die Victoriaanse era en veral elemente soos neo-Victorianisme, tegno-fantasie en retro-futurisme wat eie is aan die *Steampunk*-subkultuur.

'n Oorsigtelike beskrywing word verskaf ten opsigte van die verskillende manifestasies van *Steampunk*, en sluit die literatuur, strokiesverhaalboeke, kuns, kunstenaars, skeppers, mode, musiek, byeenkomste, films, televisie en ander verwante manifestasies van die *Steampunk*-subkultuur in.

Daar word ook gekyk hoe die begrip *Steampunk* manifesteer in die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok*, en ten laaste word 'n definisie vir *Steampunk* daargestel en word 'n Afrikaanse woord vir die term *Steampunk* geskep.

Sleutelsterme

Steampunk, Victorianisme, neo-Victorianisme, tegno-fantasie, retro-futurisme, wetenskapsfiksie, alternatiewe geskiedenis, fantasie, wetenskapsfantasie

Abstract

Steampunk is a new subgenre of science fiction that can be traced back to the coining of the term in 1987 by writer KW Jeter. From that point forward, *Steampunk* developed as a subculture through a wide variety of manifestations including literature, graphic design, music, political issues, art, design, fashion, cultural theories, comic books, films and virtual reality, to name a few, and mostly through the use of the internet.

Due to the many manifestations of the *Steampunk* subculture, there is, at present, no clear definition of *Steampunk*. There are however many descriptions of what *Steampunk* is, and especially opinions within the *Steampunk* community of what *Steampunk* should be. There are, however, no clear guidelines to define *Steampunk*.

This dissertation looks at creating definite guidelines to define *Steampunk*. The dissertation investigates the chronology of *Steampunk's* history, the origin of the word itself, the current worldviews and definitions of *Steampunk*, the *Steampunk* community, as well as the role of the internet on the *Steampunk* subculture. Particular attention is given to certain *Steampunk* themes such as political and social issues, alternative histories, influences from the Victorian era and especially *Steampunk*-specific elements such as neo-Victorianism, technofantasy and retrofuturism.

Furthermore, the dissertation investigates, in short, the various manifestations of *Steampunk*, including the literature, comic books, art, artists, makers, fashion, music, conventions, films, television as well as other lesser-known manifestations of the *Steampunk* subculture.

Attention is also given to the manifestation of *Steampunk* in the text *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok*, and finally, a definition is presented for *Steampunk*, as well as a possible Afrikaans translation for the word *Steampunk*.

Key words

Steampunk, Victorian, neo-Victorian, technofantasy, retrofuturism, science fiction, alternative history, fantasy, science fantasy

HOOFSTUK 1

Probleemstelling, motivering vir en ontplooiing van die studie

STEAMPUNK = Mad Scientist Inventor [invention (steam x airship or metal man / baroque stylings) x (pseudo) Victorian setting] + progressive or reactionary politics x adventure plot

(Vandermeer & Chambers, 2011: 9)

1.1 Inleiding

Vandat die skrywer K.W. Jeter die term *Steampunk* in 1987 gebruik het om 'n nuwe vorm van wetenskapsfiksie te beskryf, het die term 'n metamorfose ondergaan – van 'n spekulatiewe fiksie subgenre tot 'n subkultuur. Vir die doeleindes van hierdie studie is dit 'n “Kultuur(groep) binne 'n groter kultuur, dikwels met belange e.d. in stryd met die groter kultuur” (Handwoordeboek van die Afrikaanse Taal, 2010: 1138) – maar ook 'n stel idees, gelowe en toepassings wat literatuur, grafiese werk, musiek, politiek, kuns, ontwerp, kulturele teorie en virtuele realiteit insluit. Volgens Huxtable (Taddeo & Miller, 2012) omvat *Steampunk* 'n komplekse netwerk van kulturele en politieke idees, sowel as persoonlike en artistiese tekste en maniere van verbruik wat deur aanlyn-gemeenskappe ontwikkel, ontleed, bespreek en versprei word.

Maar wat is *Steampunk*? In hierdie mini-verhandeling word daar gekyk na die oorsprong en ontwikkeling van die term (vanaf subgenre tot subkultuur), asook die historiese manifestasievorme daarvan. Voorts word 'n poging aangewend om die begrip te omskryf, of ten minste bepaalde grense daarvoor aan te dui, aangesien *enigiets* nie sonder meer as *Steampunk* beskou kan word nie. Aandag word veral gegee aan die wyses waarop die begrip *Steampunk* in die teks “Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok” manifesteer. Ten slotte word 'n moontlike vertaling vir die term *Steampunk* aan die hand gedoen.

1.2 Probleemstelling, motivering vir en ontplooiing van die studie

Tans is daar geen klinkklare definisie van *Steampunk* nie. Daar is tot op hede nog net 'n handjievol akademiese navorsing waarin gepoog word om die term *Steampunk* te omskryf, of die *Steampunk*-subkultuur op te som. Een van die hoofredes hiervoor is omdat die *Steampunk*-subkultuur, alhoewel dit redelik nuut is, konstant 'n gedaanteverwisseling ondergaan. Verskeie pogings is al aangewend om *Steampunk* te probeer definieer, maar sonder veel sukses. Die gevolg is 'n reeks opinies binne die *Steampunk*-gemeenskap, wat aanlyn, of deur gepubliseerde tekste en boeke, poog om raakpunte ten opsigte van 'n definisie te vind. (Christi, 2010)

Colbaugh (2012) het so onlangs as 13 September 2012 'n paar van die voorste kenners van die *Steampunk*-gemeenskap gevra om hulle definisie van wat die term *Steampunk* beteken te gee, met uiteenlopende antwoorde:

Cherie Priest, *Steampunk*-outeur: “An aesthetic movement based around the science fiction of a future that never happened.”

Caitlin Kitredge, *Steampunk*-outeur: “It’s sort of Victorian-industrial, but with more whimsy and fewer orphans.”

Robert Brown, *Steampunk*-musikant:

Steampunk is Victorian styled Science Fiction. At least, that’s how it started. Currently, Steampunk is a subculture full of people doing a million amazing things that may have drifted from that original definition quite a way, but as part of the NEW definition of ‘Steampunk is our subculture’, it’s now all Steampunk.

Lastwear se Thomas Becker is 'n professionele mode-ontwerper wat *Steampunk*-mode soos volg beskryf: “Gypsy, rag ‘n’ bone, tattered chic, engineer monkey, high Victoriana, and Western Gunslinger” (Vandermeer & Chambers, 2011: 146).

Stephen H. Segal beskryf *Steampunk* so:

On the most basic, most appealing level, steampunk is a way to masculinize romance. That is to say: Steampunk takes something stereotypically feminine that most boys hate – Victorian lace and frills and tea and crumpets – and says, ‘Hey, how about some *robots* with that?’ (Bodley, 2009)

Volgens Travis Sivart en Wendy Callahan (2014), in hulle boek *Steampunk for Simpletons*, is *Steampunk* 'n estetika wat kleur en geur aan enige genre kan verleen, wat dit dan omskep in iets anders as wat dit alreeds is. Dit sluit byvoorbeeld musiek, kleredrag, juweliersware, styl, goeie maniere, literatuur en kuns in.

Bruce Sterling, een van die voorste *Steampunk*-outeurs, beskryf *Steampunk* as 'n skouspel:

Steampunk is funereal theater. It's a pageant. A pageant selectively pumps some life into the parts of the past that can excite us, such as the dandified gear of aristocrats, peculiar brass gadgets, rather stilted personal relationships, and elaborate and slightly kinky underwear. Pageants repress the aspects of the past that are dark, gloomy, ugly, foul, shameful, and catastrophic. The past is a future that already happened. (Sterling, 2008)

Cherie Priest het in 'n onlangse onderhoud met P.G. Allen van die bekende *Barnes & Noble* webwerf, die volgende te sê gehad oor die probleem met *Steampunk*:

I've long argued that what steampunk needs is a major touchstone – some kind of very public shorthand, which can be used to explain it to Grandma. For example, if Grandma asks you what 'goth' is, you can say, 'Okay, you know Dracula? It's kind of like that.' If she wants to know what a science fiction convention is about, the easy reply is, 'You know Star Trek, or Star Wars? It's kind of like that.' Or if you're dressing up as an elf, you can always point to the Lord of the Rings. Steampunk hasn't had this kind of touchstone, and what's come close needs an asterisk with the disclaimer, 'But it doesn't suck.' Steampunk is kind of like the Wild Wild West movie from a few years ago.* Steampunk is kind of like the League of Extraordinary Gentlemen movie.* And so forth. (Allen, 2014)

Professor Elemental, 'n *Steampunk*-musikant, som *Steampunk* so op: "Imagine a comic convention and a fetish night had a baby. In Victorian times. In the future. That baby is Steampunk" (Professor Elemental, 2012).

Nie alle lede van die *Steampunk*-gemeenskap is egter so blasé oor wat *Steampunk* is en wat dit beteken nie. Een van Jake von Slatt, 'n *Steampunk*-kunstenaar, se grootste bydraes tot die *Steampunk*-gemeenskap neem die vorm van 'n manifeste aan wat vandag nog by *Steampunk*-byeenkomste regoor die wêreld voorgelees word. Dit som die gevoel van die meeste *Steampunk*-aanhangers oor wat *Steampunk* nou eintlik is soos volg op:

A Steampunk Manifesto

By Jake von Slatt

Wat sort of future were you promised? When I was young, they told me I'd have robotic servants to tend to my every need, cars that would drive themselves while I read the newspaper, and vacations in orbiting space hotels. When I was a bit older, they promised me ecologically friendly communities where we would all live together in geodesic domes in our white jumpsuits.

But by the time I had reached high school, they had stopped promising the future. We were all sure that we would grow up into a post-apocalyptic tomorrow where we would be roaming a desert landscape in our jury-rigged vehicles and punk rock haircuts in search of the next gallon of gasoline. When things started to look up again, our future remained dark. We'd be human flash drives with data jacked into our skulls and our destinies determined by mysterious and shadowy entities that may or may not be human, or even 'alive'.

Today, the only future we are promised is the one in development in the corporate R&D labs of the world. We are shown glimpses of the next generation of cell phones, laptops, or MP3 players. Magazines that used to attempt to show us how we would be living in fifty or one hundred years, not only speculate over the new surround-sound standard for your home theater or whether next year's luxury sedan will have Bluetooth as standard equipment.

What do you do when you are promised no future beyond the next Steve Jobs keynote address or summer blockbuster movie? What do you do when your present consists of going to work, paying the bills, and trying to make ends meet? Our society would have you put your head down, work a little longer, try a little harder, and maybe order that 50-inch HDTV from Amazon.com.

‘If you want something done right, do it yourself.’ Haven’t heard that much lately have you? Except perhaps from people who want to sell you home improvement supplies. But everything else is labeled ‘no user-serviceable parts’, including your future.

Is it any wonder, then, that some of us have decided to take a step sideways? A step out of the corporate time stream and into one we have made for ourselves? A step into a world of adventure and romance where we each seek out our own futures on our own terms without having to wait for it to go on sale? A step sideways into a past that never was and a future that *still could be*?

There is no doubt that the near future holds great challenges for us. Many believe that Peak Oil has arrived and the rising price of petroleum will soon vastly reshape the lives and habits of most of the people of Earth. In addition, evolving economies in China and India have already fundamentally altered the manufacturing and labor landscapes.

In that context, ironically enough, the nineteenth century holds important lessons for us in dealing with disruptive technologies, as well as giving us readymade technical solutions that were once discarded as inefficient. For instance, steam power has an advantage in its multi-fuel capability. In a world where several different forms of biomass-derived fuel may be available in greater or lesser quantities due to the growing season or other variables, steam power may yet play a role.

‘We prepare for the apocalypse so that we may avoid it’ is the watchphrase of the politically and environmentally aware Steampunk. Buying habits, for example, were very different in the nineteenth century. If you needed a piece of furniture, an appliance, or a tool, you would have to save for it, and the item you then purchased would often stay with you for the rest of your life.

Steampunks eschew the consumerism of popular culture. They purposely pare their lives down, choosing to own a few very fine things rather than closets of mass-produced goods. They will often seek out vintage or even antique examples of such technology as sewing machines and then purchase these for their daily use in the belief that only machines of a past era have the durability to outlive their owners.

Steampunks want to buy something once and then pass it on to our children. Even better, we want to make something once, something that we will use every day for the rest of our lives. Something that will remind us each time we use it that we have skill and ability. Something that no one else in the world has. (Vandermeer & Chambers, 2011: 216-218)

Jacqueline Christi (2011) is van mening dat, as gevolg van die talle verskillende mense binne die *Steampunk*-subkultuur, dit moeilik is om 'n spesifieke ingesteldheid te kry wat almal deel. Party *Steampunk*-entoesiaste wil die verlede, wat 'n ideale Victoriaanse era uitbeeld, herskep, terwyl ander weer die teenoorgestelde wil doen – deur die tragedie wat voortuitgang teweeggebring het, uit te beeld. Hulle verwys byvoorbeeld na hoe massavervaardigde produkte vakmanskap vervang het en wys die gevare uit van wetenskap wat te ligtelik opgeneem word. Ander hou weer van die avontuur wat *Steampunk* inhou, soos uitgebeeld deur die sogenaamde *Penny Dreadful* novelle. Dan is daar ook die *Steampunk*-lede wat rebelleer teen die moderne, kommersiële en massavervaardigde goedere. Hulle wil tegnologie teruggee aan die normale gepeupel. *Steampunk*-aanhangers word deel van die estetika deur kostuums aan te trek en deel te wees van sosiale byeenkomste. Ander is weer timmermanne wat kans sien om hulle eie vindingrykheid deur *Steampunk* uit te leef – deur die mode, kuns of musiek. Met soveel verskillende oogpunte op een subkultuur, is dit moeilik om te sien hoe almal gaan ooreenstem oor 'n ideologie. En tog het 'n gevestigde *Steampunk*-subkultuur ontstaan. Sentraal tot die *Steampunk*-subkultuur, is die behoefte om dinge self te doen. *Steampunk*-aanhangers wil weet hoe die wêreld werk en nie net dát dit werk nie. Deur mekaar te inspireer dra hulle by tot die groter verstandhouding. Dit beteken noodwendig dat elke uitvindsel uniek is tot die skepper daarvan. Dis nie eenvormig soos die meeste goedere vandag nie. Juis omdat die *Steampunk*-subkultuur so oop is vir ontwikkeling, sal dit aanhoudend floreer.

Natuurlik, in vandag se wêreld, moet daar ook erkenning gegee word aan die definisie van *Steampunk* soos dit tans daar uitsien op *Wikipedia*:

Steampunk is a subgenre of science fiction and fantasy that typically features steam-powered machinery, especially in a setting inspired by industrialized Western civilization during the 19th Century. Steampunk works are often set

in an alternative history of the 19th century's British Victorian era or American 'Wild West', in a post-apocalyptic future during which steam power has regained mainstream use, or in a fantasy world that similarly employs steam power. Steampunk perhaps most recognisably features anachronistic technologies or retro-futuristic inventions as people in the 19th century might have envisioned them, and is likewise rooted in the era's perspective on fashion, culture, architectural style, and art. Such technology may include fictional machines like those found in the works of H.G. Wells and Jules Verne, or the modern authors Philip Pullman, Scott Westerfeld, Stephen Hunt and China Miéville. Other examples of steampunk contain alternative history-style presentations of such technology as lighter-than-air airships, analog computers, or such digital mechanical computers as Charles Babbage's Analytical Engine.

Steampunk may also incorporate additional elements from the genres of fantasy, horror, historical fiction, alternate history or other branches of speculative fiction, making it often a hybrid genre. The term steampunk's first known appearance was in 1987, though it now retroactively refers to many works of fiction created even as far back as the 1950s or 1960s.

Steampunk also refers to any of the artistic styles, clothing fashions, or subcultures, that have developed from the aesthetics of steampunk fiction, Victorian-era fiction, art nouveau design, and films from the mid-20th century. Various modern utilitarian objects have been modded by individual artisans into a pseudo-Victorian mechanical 'steampunk' style, and a number of visual and musical artists have been described as steampunk. (Wikipedia. 2014-12-01)

Volgens Gross (2007a) word die term *Steampunk* deur die meeste aanhangers aanvaar as die korrekte term, bloot deur die hoeveelheid mense wat dit gebruik. Daar is egter verskeie ander terme, met verwysing na hierdie subkultuur, wat tot die grootskaalse verwarring bydra, byvoorbeeld *Victorian Science Fiction*, *Scientific Romance*, *Industrial Age Science Fiction*, *Industrial Fantasy*, *Voyages Extraordinaires* en selfs *Gaslamp Fantasy*. (Gross, 2007a: 60)

Die meeste van die outeurs in die bibliografie lewer kommentaar oor dieselfde aspekte van *Steampunk*: die Victoriaanse oorsprong; die raakpunte met Kuberpunk; die kritiek op moderne, massavervaardigde tegnologie; die doen-dit-self benadering; die oorhoofse gebruik van koper, hout, leer en brons; die rol van ratte, masjinerie en stoom; asook die aanwending van 'n alternatiewe geskiedenis. Tog bevat nie alle *Steampunk* dieselfde elemente nie en binne dieselfde kringe van die *Steampunk*-gemeenskap word daar bespiegel oor wat as “ware” *Steampunk* beskou kan word, en wat nie.

In die gerespekteerde *SteamPunk Magazine* (2007), word die opinie van die sogenaamde *Catastrophone Orchestra and Arts Collective* soos volg uiteengesit:

Steampunk is a re-envisioning of the past with the hypertechnological perceptions of the present. Unfortunately, most so-called ‘steampunk’ is simply dressed-up, recreational nostalgia: the stifling tea-rooms of Victorian imperialists and faded maps of colonial hubris. This kind of sepia-toned yesteryear is more appropriate for Disney and suburban grandparents than it is for a vibrant and viable philosophy or culture. First and foremost, steampunk is a non-luddite critique of technology. It rejects the ultra-hip dystopia of the cyberpunks – black rain and nihilistic posturing – while simultaneously forfeiting the ‘noble savage’ fantasy of the pro-technological era. It revels in the concrete reality of technology instead of the over-analytical abstractness of cybernetics. Steam technology is the difference between the nerd and the mad scientist; steampunk machines are real, breathing, coughing, struggling and rumbling parts of the world. They are not the airy intellectual fairies of algorithmic mathematics but the hulking manifestations of muscle and mind, the progeny of sweat, blood, tears and delusions. The technology of steampunk is natural; it moves, lives, ages and even dies. (*SteamPunk Magazine* 1, 2007: 4-5)

Volgens Mouton en Marais (1989), is die navorser se doelstelling om binne die raamwerk van 'n beskrywende studie “**dit wat is** op een of ander wyse **akkuraat en noukeurig te beskryf**” (oorspronklike vetdruk). Die aanvanklike doel van hierdie mini-verhandeling is dus nie om 'n oordeel uit te spreek oor wat “ware” *Steampunk* is,

of nie is nie, maar eerder om dit oorsigtelik te beskryf soos wat dit tans daar uitsien in alle vorme en manifestasies – of dit nou intellektueel, oppervlakkig, ’n afdeling van kuns, literatuur, film, mode, tegnologie of musiek is.

Aan die ander kant, kan nie alles in die wêreld as *Steampunk* geklassifiseer word nie. Daar moet sekere grense wees. Daar moet sekere elemente wees wat as *Steampunk* geïdentifiseer kan word al dan nie. Tans is die grootste probleem met *Steampunk*, dat almal kan maak en breek soos hulle wil en dat daar weliswaar geen riglyne vir die *Steampunk*-gemeenskap en ander belanghebbendes is nie. Robb (2012) meen dat daar nie ’n definisie vir *Steampunk* in al sy vorme is nie, maar dat die meeste mense dit kan sien wanneer hulle dit sien. “Steampunk is often in the eye of the beholder” (Robb, 2012: 8).

“How many Steampunks does it take to change a lightbulb? Two, one to change it and a second to glue unnecessary clock parts to it” (Vandermeer & Chambers, 2011: 202). Hierdie grappie van James Burnett plaas die fokus op die probleem met *Steampunk*. Ja, dit is ’n estetika, met baie uiteenlopende velde, maar geen grense nie.

Sir Reginald Pikedevant Esquire (moontlik nie sy regte naam nie), het selfs ’n gediggie oor die probleem geskryf:

JUST GLUE SOME GEARS ON IT

Just glue some gears on it, and call it steampunk;
That’s the trendy fashion nowadays!
A copper-painted chunk of some nineteen-eighties junk
Will fetch a pretty penny on eBay!
But it got even worse than that, I’m afraid:
And as I went on, I became dismayed;
For they often didn’t modify the things they wanted me to buy
Heavens to Besty!
They’ll end up on Regretsy!
Steampunk is more than a mere mode of dress
or decoration, so it brings me some distress

To see a metal cicada described with that name
(Carrott & Johnson, 2013: 2286)

Aan die anderkant van die *Steampunk*-pendulum is daar diegene wat weer té voorskriptelik is, soos die outeurs Beth Henderson en J.B. Dane in *Writing Steampunk!* (2011). Hulle idee van wat 'n *Steampunk*-storie mag bevat is die volgende:

**The story must reflect
the world of early science fiction tales in some way
and**

**It must include a being
either mechanically, biologically,
or magically constructed,
or with paranormal, fae or spirit nature,
or a person turned into a monster
via a mysterious disease.**

(Henderson & Dane, 2011: 6-9)

Henderson en Dane (2011) kry dit reg om terselfdertyd vaag en voorskriptelik te wees met hulle opskrif: *What is your setting*:

England

Scotland

Wales

Ireland

Some place on the continent of Europe

Some place on the continent of Asia

Some place on the continent of India

Some place in Africa

Some place in South America

An island in the Caribbean, the Atlantic,

Pacific, Indian Ocean

or other large body of water

Australia

Mexico
Canada
The Eastern United States
The Western United States
The Moon
Mars
An Alternative Universe
A distant Earth-like Planet
A Space Craft
The Center of the Earth
Beneath an Ocean on Earth
(Henderson & Dane, 2011: 10-11)

In Nick Ottens (2012) se onderhoud met *SteamPunk Magazine* se redakteur, Allegra Hawksmoor, meen sy dat mense hopeloos te besorg is of *Steampunk* fokus verloor of nie:

That always seems to lead into that whole ‘This is/isn’t steampunk’ argument which isn’t only entirely futile (it’s not like we have some kind of sacred text that we can refer to for divine guidance on the matter) but is actually really damaging to the spirit of the community. It just ends up with people being excluded. (Ottens, 2012: 22)

Myns insiens mag daar miskien nie klinkklare definisies wees nie, maar die Middeleeue is nie *Steampunk* nie. Kuberpunk is nie *Steampunk* nie. Daar moet tog sekere aanvaarde reëls wees ten opsigte van die afbakening van wat deel is van die *Steampunk*-subkultuur al dan nie.

Op die oomblik val die hele *Steampunk*-subkultuur onder die *Hoop*-teorie, meer bekend as die *Sorites Paradoks* (2011). Dit staan ook bekend as die bietjies-vir-bietjies argument, waar almal bydra tot ’n argument totdat daar ’n hoop is wat geen vaste grense het nie.

Die teorie werk soos volg: een greintjie sand is nie 'n hoop nie. Twee greintjies sand is ook nie 'n hoop nie. So ook is drie greintjies sand nie 'n hoop nie. Dus, wanneer word die sand 'n hoop? Hoeveel greintjies sand moet bygevoeg word voordat dit as 'n "hoop" sand geklassifiseer kan word?

Dieselfde geld vir wanneer jy reeds 'n hoop sand het, en jy 'n greintjie sand wegvat. Hoeveel greintjies sand moet jy wegvat voordat die hoop sand nie meer geklassifiseer kan word as 'n hoop sand nie?

Dieselfde dilemma geld vir *Steampunk* as 'n subkultuur. Wat moet teenwoordig wees voordat iets as *Steampunk* beskryf kan word? Wat moet weggelaat word voordat iets nie meer *Steampunk* is nie?

Die *Sorites Paradoks* is ook bekend as die *Verskynsel van Vaagheid*. Die woord 'sorites' self is afkomstig van die Griekse woord 'soros', wat 'hoop' beteken.

Daar is aanvanklik verskeie Soritiese raaisels uitgedink. Net soos die greintjie sand, kan dieselfde gevra word van 'n bles man. As 'n man een haartjie op sy kop het, is hy bles? En drie? En 'n honderd? Die uiteinde van die raaisel is dat daar nie 'n antwoord is nie, want waar eindig jy? By 223? Want 224 is nie meer bles nie?

Die probleem is dat daar aanhoudend oor *Steampunk* gepraat word met verwysing na hoe om die *Steampunk*-subkultuur te definieer. Dit is amper soos 'n speletjie wat niemand wil beëindig nie, en uiteindelik sit niemand hulle kop op 'n blok om te sê wat *Steampunk* is, en wat dit nie is nie. Almal voeg net bietjies-bietjies by tot die hoop en, as gevolg daarvan, verdiep die vaagheid van die definisie.

Die een ligpunt in die *Steampunk*-gemeenskap, is die sogenaamde 'Steampunk Scholar', Mike Perschon, wat sy aansienlike kennis van die *Steampunk*-subkultuur in 'n akademiese proefskrif getiteld *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture* (2012) ten toon stel.

Perschon het al twee jaar voor sy tesis ingehandig is, in sy artikel “Steam Wars” (2010) gepostuleer dat die probleem nie soseer is om *Steampunk* te definieer nie, maar watter déél van *Steampunk* jy wil definieer: die literatuur, die mode, die snuistry-kunswerke, of die politiek?

I suggest that rather than defining any of these single expressions, it is more useful to consider steampunk as an array of visual markers which, when combined, constitute the look popularly understood as steampunk. (Perschon, 2010: 128)

Perschon is van mening dat alhoewel *Steampunk* ’n definisie kort, beide die literêre sowel as die mode-aspekte van *Steampunk* ’n estetika deel wat sekere definitiewe elemente bevat, soos ontblote-maar-onverklaarbare tegnologie, nostalgie, en heldhaftige avontuur. (Perschon, 2010)

Later in sy studies kom Perschon tot die gevolgtrekking dat *Steampunk* ’n subgenre van wetenskapsfiksie is, maar dat dit ook ’n subgenre van fantasie is. Hy skryf dat hierdie swart of wit houding teenoor *Steampunk* – wat dit is en wat dit nie is nie – nie noodwendig die beste manier is om daarna te kyk nie. Daar moet eerder gefokus word op die verskeie grade van die *Steampunk*-kultuur. Volgens Perschon is *Steampunk* ’n estetika wat uit ’n kombinasie van tegno-fantasie, neo-Victorianisme en retro-futurisme bestaan. (Perschon, 2012a)

Ek stem met hierdie uitspraak saam. Waar Perschon se studie egter hoofsaaklik handel oor *Steampunk*-literatuur, is dit die doel van hierdie studie om ook die ander manifestasies van die *Steampunk*-subkultuur te bekyk, en die drie lense van tegno-fantasie, neo-Victorianisme en retro-futurisme daarvolgens te toets. Dit is my doel om nie net die manifestasies, politieke sienings, definisies en elemente van die *Steampunk*-subkultuur te ondersoek en te beskryf nie, maar ook om duidelike kritiek daarop te lewer.

Daar is ’n neiging in die *Steampunk*-gemeenskap om nie net vaag te wees nie, maar ook om belaglike stellings te maak oor wat *Steampunk* nou eintlik is, en wat dit beteken. Wat die *Steampunk*-subkultuur op hierdie stadium die meeste nodig het, is ’n

ferm hand. Iemand wat objektief na die verskillende manifestasies kan kyk en doodgewone logika daarvolgens kan toepas.

In 1851-1853 het John Ruskin 'n boek, bestaande uit drie volumes, oor die argitektuur van Venesië, getiteld *The Stones of Venice*, geskryf. In Volume II handel 'n hoofstuk oor die aard van die Gotiese. Die probleem waarmee hy worstel in die hoofstuk kan amper woord vir woord toegepas word op hedendaagse *Steampunk*. Om sy goeddeurdagte argument te probeer vertaal, sou fataal wees. Wat volg is die oorspronklike teks, waarin die beginsels van wat hierdie studie beplan, logies uiteengesit word:

I shall endeavour therefore to give the reader in this chapter an idea, at once broad and definite, of the true nature of *Gothic* architecture, properly so called; not of that of Venice only, but of universal Gothic: for it will be one of the most interesting parts of our subsequent inquiry, to find out how far Venetian architecture reached the universal or perfect type of Gothic, and how far it either fell short of it, or assumed foreign and independent forms.

The principal difficulty in doing this arises from the fact that every building of the Gothic period differs in some important respect from every other; and many include features which, if they occurred in other buildings, would not be considered Gothic at all; so that all we have to reason upon is merely, if I may be allowed to express it, a greater or less degree of *Gothicness* in each building we examine. And it is this Gothicness, –the character which according as it is found more or less in a building, makes it more or less Gothic, –of which I want to define the nature; and I feel the same kind of difficulty in doing so which would be encountered by anyone who undertook to explain for instance, the nature of Redness, without any actual red thing to point to, but only orange and purple things. Suppose he had only a piece of heather and a dead oak-leaf to do it with. He might say, the color which is mixed with the yellow in this oak-leaf, and with the blue in this heather, would be red, if you had it separate; but it would be difficult, nevertheless, to make the abstraction perfectly intelligible: and it is so in a far greater degree to make the abstraction of the Gothic character intelligible, because that character itself is made up of many mingled ideas, and can consist only in their union. That is

to say, pointed arches do not constitute Gothic, nor vaulted roofs, nor flying buttresses, nor grotesque sculptures; but all or some of these things, and many other things with them, when they come together so as to have life.

Observe also, that, in the definition proposed, I shall only endeavor to analyze the idea which I suppose already to exist in the reader's mind. We all have some notion, most of us a very determined one, of the meaning of the term Gothic; but I know that many persons have this idea in their minds without being able to define it: that is to say, understanding generally that Westminster Abbey is Gothic and St. Paul's is not, that Strasburg Cathedral is Gothic, and St. Peter's is not, they have, nevertheless, no clear notion of what it is that they recognize in the one or miss in the other, such as would enable them to say how far the work at Westminster or Strasburg is good and pure of its kind: still less to say of any nondescript building, like St. James's Palace or Windsor Castle how much right Gothic element there is in it, and how much wanting. And I believe this inquiry to be a pleasant and profitable one; and that there will be found something more than usually interesting in tracing out this grey, shadowy, many-pinnacled image of the Gothic spirit within us; and discerning what fellowship there is between it and our Northern hearts. And if, at any point of the inquiry, I should interfere with any of the reader's previously formed conceptions, and use the term Gothic in any sense which he would not willingly attach to it, I do not ask to accept, but only to examine and understand, my interpretation, as necessary to the intelligibility of what follows in the rest of the work.

We have, then, the Gothic character submitted to our analysis, just as the rough mineral is submitted to that of the chemist, entangled with many other foreign substances, itself perhaps in no place pure, or ever to be obtained or seen in purity for more than an instant; but nevertheless a thing of definite and separate nature, however inextricable or confused in appearance. Now observe: the chemist defines his mineral by two separate kinds of character; one external, its crystalline form, hardness, lustre, &c., [sic] the other internal, the proportions and nature of its constituent atoms. Exactly in the same manner, we shall find that Gothic architecture has external forms and internal elements. Its elements are certain mental tendencies of the builders, legibly

expressed in it; as fancifulness, love of variety, love of richness, and such others. Its external forms are pointed arches, vaulted roofs, &c. [sic] And unless both the elements and the forms are there, we have no right to call the style Gothic. It is not enough that it has the Form, if it have not also the power and life. It is not enough that it has the Power, if it have not the form. We must therefore inquire into each of these characters successively; and determine first, what is the Mental Expression, and secondly, what the Material Form of Gothic architecture, properly so called. (Ruskin, 1851-53)

Ruskin gaan verder deur na die siel van die Gotiese te kyk. Hy vergelyk dit met 'n stuk kryt wat bestaan uit steenkool, suurstof en kalk. Hy argumenteer dat dit 'n kombinasie van al drie elemente is wat kryt vorm. Elkeen afsonderlik doen dit nie:

So in the various mental characters which make up the soul of Gothic. It is not one nor another that produces it; but their union in certain measures. Each one of them is found in many other architectures beside Gothic; but Gothic cannot exist where they are not found or, at least, where their place is not in some way supplied. Only there is this great difference between the composition of the mineral, and of the architectural style, that if we withdraw one of its elements from the stone, its form is utterly changed, and its existence as such and such a mineral is destroyed; but if we withdraw one of its mental elements from the Gothic style, it is only a little less Gothic that it was before, and the union of two or three of its elements is enough already to bestow a certain Gothicness of character, which gains in intensity as we add the others, and loses as we again withdraw them. (Ruskin, 1851-53)

As ons wat Ruskin oor die Gotiese sê op hedendaagse *Steampunk* toepas, is daar sekere elemente wat iets *Steampunk* maak, of nie maak nie. Daar is trappe van intensiteit, maar daar is ook sekere elemente wat noodwendig teenwoordig moet wees voordat enige iets as *Steampunk*, al dan nie, geklassifiseer kan word.

Dit is my doel om hierdie elemente, of dan 'n kombinasie van elemente, uit te wys wat innerlik en uiterlik noodsaaklik is vir enige storie, voorwerp, musiek, mode, film,

kuns, rolspel of enige ander manifestasie van *Steampunk*, voordat dit as *Steampunk* geklassifiseer kan word.

Deur die akkurate en noukeurige beskrywing van die geskiedenis, die manifestasies en die oorhoofse sienings van *Steampunk*, is dit die doel van hierdie mini-verhandeling om 'n akademiese bydrae te lewer ten opsigte van die kennis van wat hierdie subkultuur behels, moontlik 'n omskrywing vir *Steampunk* daar te stel asook die neerslag van die begrip op die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok* te analiseer.

1.3 Doelstellings van die studie

1.3.1 Primêre en sekondêre navorsingsvrae

A. Primêre navorsingsvraag:

Wat is *Steampunk* – hoe word dit gedefinieer en op watter wyse manifesteer dit regoor die wêreld?

B. Sekondêre navorsingsvrae:

- i) Wat is die heersende wêreldbeskouing van *Steampunk* en hoe word dit tans beskryf?
- ii) Waar kom die term *Steampunk* vandaan en wat is die geskiedenis van die *Steampunk*-subkultuur?
- iii) Wie is die grootste rolspelers wat tans die *Steampunk*-subkultuur bedryf?
- iv) Wat word verstaan onder die *Steampunk*-gemeenskap?
- v) Hoe beïnvloed die internet die ontwikkeling, verspreiding en evolusie van *Steampunk*?
- vi) Watter elemente vorm deel van die *Steampunk*-subkultuur?
- vii) Hoe manifesteer *Steampunk* in die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok*?
- viii) Wat is die korrekte Afrikaanse vertaling vir die term *Steampunk*?

1.3.2 Doelstellings

Die oorhoofse doelstelling van die studie is om 'n verkennende literatuurstudie te doen oor die *Steampunk*-subkultuur, die verskeie manifestasies daarvan, waar dit voorkom, waar dit vandaan kom en moontlik waarheen dit op pad is.

Daar sal gefokus word op die temas, die definisies, die gemeenskap, invloede, elemente en verskillende menings binne die *Steampunk*-subkultuur. Daar sal ook gepoog word om die begrip *Steampunk* te definieer, of ten minste af te baken, sowel as om die neerslag van die begrip op die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok* te analiseer.

1.4 Metodologie

Tekstuele navorsing sal gedoen word met die doel om soveel as moontlik kennis en kommentaar oor die onderwerp, deur middel van toepaslike voorbeelde, in te win. Die navorsing sal kwalitatief en deduktief van aard wees, waarvoor 'n hoeveelheid bronne van relevante literatuur, akademiese artikels en verhandelings, mediarensies en internetartikels versamel, bestudeer en ontleed sal word.

1.5 Literatuuroorsig

Omdat *Steampunk* in 'n groot mate deur sosiale media soos Facebook, Tumblr en Twitter gestook word op die internet (Taddeo & Miller, 2012), is die debat wat dit is, of nie is nie, globaal van aard en konstant onder die vergrootglas. Hierdie dissonansie van sommige globale bronne, alhoewel kontraproduktief vanuit 'n akademiese konteks, is 'n kosbare bron van die verskeie manifestasies van die *Steampunk*-subkultuur soos wat dit tans daar uitsien.

While often considered solely through the lens of literature-science fiction, in particular – steampunk is, in fact, a complex phenomenon that also affects, transforms, and unites a wide range of disciplines and the individuals and

communities that create, interpret, and consume them. (Taddeo & Miller, 2012: 207-217)

Vandermeer en Chambers (2011) is van mening dat die meteoriese groei van *Steampunk* nie net aan die dokumentasie daarvan op die internet toegeskryf kan word nie, maar ook deur die aanwring daarvan deur internasionale publikasies soos die *New York Times*, *Newsweek*, *Wired*, *Popular Science* en *Nature*.

Volgens Ferguson (2011) moet akademiërs meer aandag skenk aan beide die omvangryke aard van *Steampunk*-fiksie, sowel as die subkultuur se vrugbare mikro-media: die blogs, zines, lirieke, kunstenaarsverklarings, fabriekmatige voorwerpe, kostuums en die besprekings wat daagliks plaasvind binne die verskeie internetkletskamers.

Daarom sal daar gepoog word om soveel informasie en uiteenlopende opinies as moontlik vanuit verskeie oorde in te samel met betrekking tot die *Steampunk*-subkultuur op die internet. *Steampunk*-kunstenaars soos Jake von Slatt en Datamancer, *Steampunk*-musikante soos Captain Robert Brown en Professor Elemental, *Steampunk*-outeurs soos Cherie Priest en K.W. Jeter asook *Steampunk*-akademiërs soos Mike Perschon, wat almal daagliks op die internet bedrywig is deur hulle onderskeie blogs, Twitter, Facebook en webblaaie, sal bestudeer word.

As teenvoeter vir die *Steampunk*-gemeenskap op die internet, sal daar veral gekyk word na die uitsprake en sienings van sekere leidende figure binne die *Steampunk*-gemeenskap – joernaliste, akademiërs, outeurs, kunstenaars, mode-ontwerpers en musikante wat gereeld artikels in joernale en *Steampunk*-spesifieke tydskrifte soos die *Gatehouse Gazette*, die *SteamPunk Magazine* of in die *Neo-Victorian Studies* joernaal publiseer.

Hierdie uiteenlopende artikels stel ondersoek in na die wesensaard van *Steampunk* vanuit verskeie sienswyses, teenstrydige doelstellings en diverse lewensbeskouings: van *Steampunk* in kontemporêre kuns (Barratt, 2010), Bulloff (2008) se “Steam Gear: A Fashionable Approach to the Lifestyle”, Forlini (2010) se “Technology and

Morality: The Stuff of Steampunk”, tot Heyvaert (2009) se historiese ondersoek na die herkoms van Steampunk en Killjoy (2008) se politiese artikel “You Can’t Stay Neutral on a Moving Train (Even if it’s Steam-Powered)”.

Daarteenoor sal daar ook in breë trekke ondersoek ingestel word na die gebruik van alternatiewe geskiedenis as deel van wetenskapsfiksie. Daar sal ook verwys word na die distopiese aard van *Steampunk* as deel van wetenskapsfiksie en fantasie.

Taddeo en Miller (2012) se *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology* sal een van die kernbronne wees wat geraadpleeg word. Hierdie versameling tekste deur vooraanstaande akademici van regoor die wêreld, is die mees onlangse ondersoek na die temas, ideologie, politieke kommentaar, sosiale kritiek, evolusie, etiese en morele waardes asook die tendense wat die *Steampunk*-subkultuur definieer. Nie dat daar ’n definisie gegee word nie. Die twee samestellers van die boek verduidelik hulle siening op die onderwerp van ’n definisie vir *Steampunk* soos volg:

The following chapters all highlight how steampunk – as subgenre, culture, and multitextual aesthetic – resist easy definition. This anthology, then, does not seek to construct one, but rather, maps the intellectual, social, and creative terrain that has been shaped and reconfigured by steampunk’s influence, even as that terrain continues to shift and evolve. Scholarly explorations of steampunk, still in their infancy, are also evolving, and the chapters here engage with those conversations in ways that illustrate the dynamic impact of steampunk on our cultural, political, philosophical, and creative worlds. (Taddeo & Miller, 2012: 356)

Hierdie siening dat *Steampunk* nie maklik definieerbaar is nie, word vanuit verskillende bronne weerspieël. In Carrott en Johnson (2013) se *Vintage Tomorrows: A historian and a futurist journey through Steampunk into the future of technology*, soek die twee outeurs ’n antwoord op wat *Steampunk* presies beteken vir die verskillende *Steampunk*-entoesiaste en wat *Steampunk* ons uiteindelik kan leer van ons eie samelewing en, meer spesifiek, ons houding teenoor tegnologie. Die twee outeurs reis regoor die wêreld om onderhoude met bekende *Steampunk*-skrywers, -kunstenaars, -mode-ontwerpers, -musikante en selfs -videospeletjie-ontwerpers te

voer. Hulle bevindings, na etlike jare se ondersoek, is wel interessant, maar bied nie werklik 'n antwoord op wat *Steampunk* presies is nie:

Steampunk is the bold and wonderful exploration of what it means to have technology knit deeply into our lives. Steampunk is playing out how we want something different from our technologies. It's a device-driven exploration. The steampunk and the makers and the hackers are making stuff. And they want that stuff to be more human. Not separate, but funny, with a history, and *human*. (Carrott & Johnson, 2013: 6183)

Dit klink amper soos 'n manifest vir kreatiewe kantoormeubelontwerp: hoe die ontwerp van 'n goeie houtlessenaar moderne tegnologie meer aanvaarbaar kan maak. Daar is amper geen *Steampunk* in die stelling nie.

Selfs Jeff Vandermeer, waarskynlik dié leidende figuur in die *Steampunk*-gemeenskap, en mede-outeur van *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*, ontwyk die vraagstuk vernuftig as volg:

Perhaps fittingly, the rate of invention in the Steampunk community has become so intense that no book can do more than provide a stop-motion image of the subculture's past, present and potential future. (Vandermeer & Chambers, 2011: 14)

Hierdie 'foto in tyd' is egter presies wat die *Steampunk Bible* vermag en sal in 'n groot mate as inspirasie vir die kandidaat se ondersoek dien, veral ten opsigte van die neerslag wat die begrip vind in die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok*. Vandermeer verduidelik die doel met hulle boek soos volg:

My co-conspirator S.J. Chambers and I hope this book will inspire and delight you. We hope you'll use it not just as the jumping-off point to discover even more about Steampunk, but to become involved in your own unique way. (Vandermeer & Chambers, 2011: 14)

In Brian J. Robb se invloedryke boek *Steampunk: An Illustrated History of Fantastical Fiction, Fanciful Film and Other Victorian Visions* (2012), wend hy ten minste 'n poging aan om *Steampunk* te omskryf:

Steampunk is a subgenre of science fiction and fantasy literature, primarily concerned with alternative history, especially an imaginary 'Victorian era' when steam power and mechanical clockwork dominated technology. The initial literary works of Steampunk chronicled a future that never happened, one in which the industrial revolution took a different direction. It featured the technology (and often attitudes) of today filtered through the past, hence the 'punk' appellation. Out of these literary beginnings has grown an entire aesthetic, encompassing film and television, graphic novels and computer games, music and fashion. (Robb, 2012: 8)

Dit is 'n waardevolle bron van inligting oor die geskiedenis van *Steampunk*, die verskeie manifestasies van die *Steampunk*-subkultuur en bied ook 'n oorhoofse blik op die belangrikste elemente waaruit die *Steampunk*-estetika bestaan.

Laastens word daar indringende ondersoek ingestel na Mike Perschon se proefskrif *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture* (2012), wat nie net die vraag wat *Steampunk* is, trompop loop nie, maar dit ook veelsydig beantwoord.

Die doel is om nie net globaal na wat *Steampunk* is te kyk nie, maar om 'n sintese te bereik deur middel van die versamelde inligting en 'n omskrywing vir *Steampunk* daar te stel, sowel as om die sintese toe te pas op die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok*.

1.6 Hoofstukindeling

1.6.1 Hoofstuk 1

Hoofstuk een is 'n uiteensetting van wat die studie behels en stel 'n raamwerk vir die leser daar. Die motivering vir die studie word in meer besonderhede uiteengesit, sowel as die doelstellings en metodologie waarvan gebruik gemaak word.

1.6.2 Hoofstuk 2

'n Kort oorsig word verskaf oor die chronologie van *Steampunk*, die oorsprong van die term self, die heersende wêreldbeskouings en definisies, die *Steampunk*-gemeenskap, asook die invloed van die internet op die subkultuur. Daar sal verder verwys word na oorhoofse temas, invloede, politiek, verskillende opinies binne die *Steampunk*-subkultuur asook die raakpunte met wetenskapsfiksie en fantasie.

1.6.3 Hoofstuk 3

'n Oorsigtelike beskrywing word verskaf ten opsigte van die verskillende manifestasies van *Steampunk*: wat dit is, waar dit voorkom, wat dit beïnvloed, wat die doel daarvan is en waarom die betrokke manifestasies as deel van die *Steampunk*-subkultuur gesien kan word, of nie. Voorbeelde van die verskeie manifestasies sal aangebied en bespreek word. Dit sluit die literatuur, kunswerke, mode, film, musiek, grafiese kuns en ontwerp van die *Steampunk*-subkultuur in.

1.6.4 Hoofstuk 4

In hierdie hoofstuk word die konsepte, temas, inspirasie vir en ander manifestasies van *Steampunk* in die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok* uiteengesit en verklaar. Daar sal veral klem gelê word op die Suid-Afrikaanse perspektief op *Steampunk*, soos dit vir die eerste keer in die Afrikaanse taal ontplooi word. Verder sal daar, kortliks, hulde gebring word aan wetenskapsfiksie in Afrikaans soos dit voorkom in die literatuur tot op hede: onder andere die *Fritz Deelman*-reeks van Leon Rousseau (1956-1975), P.C. Haarhoff (1987) se *Uit 'n Ander Wêreld*, A. Van Oordt (1932) se *Seuns van die Wolke: 'n Avontuur-verhaal uit die Toekoms* en die meer onlangse *NOVA*-reeks deur Fanie Viljoen (2010 – 2014). Daar word nie gepoog

om 'n omvattende perspektief op Afrikaanse wetenskapsfiksie te gee nie. Sien C.E. Ungerer se proefskrif *Sciencefiction: problematiek en perspektief* (1983) hieroor.

1.6.5 Hoofstuk 5

Hierdie hoofstuk bevat die slot, samevatting en bevindings van die voorafgaande studie. Daar sal gepoog word om 'n duideliker definisie van *Steampunk* daar te stel asook 'n Afrikaanse alternatief vir die woord *Steampunk* te skep.

HOOFSTUK 2

Die geskiedenis, heersende wêreldbeskouings, temas en wesensaard van *Steampunk*

2.1 Inleiding

Hierdie hoofstuk bied 'n chronologiese oorsig oor die geskiedenis van *Steampunk*, asook 'n bespreking van die oorsprong van die term, die heersende wêreldbeskouings oor en definisies van die begrip, die *Steampunk*-gemeenskap, en die rol van die internet met betrekking tot hierdie subkultuur. Daar sal verwys word na oorhoofse temas, invloede, politiek en meningsverskille binne die *Steampunk*-subkultuur, en – vanuit 'n distopiese oogpunt – die raakpunte met wetenskapsfiksie en fantasie. Die menings wat in die onderskeie *Steampunk*-bronne uitgespreek word, sal deurgaans krities vergelyk word om vas te stel watter elemente as tipies *Steampunk* beskou kan word al dan nie.

2.2 Chronologiese geskiedenis van *Steampunk*, die rol van die internet met betrekking tot die ontwikkeling van die *Steampunk*-subkultuur en die aanvanklike invloede op *Steampunk*-literatuur

Die een aspek van die *Steampunk*-subkultuur waaroor die meeste outeurs saamstem, is waar dit begin het en hoe die *Steampunk*-subkultuur stelselmatig ontwikkel het met behulp van die internet.

Volgens Vandermeer en Chambers (2011) sowel as Bauer (2012) het die *Steampunk*-subkultuur begin in die 1980's in 'n kroeg genaamd *O'Hara's* in Orange, Kalifornië. Dit is daar waar drie jong skrywers, Tim Powers, K.W. Jeter en James Blaylock, gereeld bymekaar gekom het om idees uit te ruil en kommentaar op mekaar se werk te lewer. Die boeke wat hulle toe geskryf het, word nou beskryf as die eerste ware *Steampunk*-werke – die eerste manifestasies van *Steampunk* in enige vorm. Die boeke sluit Tim Powers se *The Anubis Gates*, K.W. Jeter se *Morlock Night* en *Infernal Devices*, en James Blaylock se *Lord Kelvin's Machine* in. Elkeen van hierdie drie

outeurs het op sy eie manier 'n alternatiewe geskiedenis gebaseer op die Victoriaanse tydperk geskep, met invloede wat strek van H.G. Wells se tydmasjien, antieke gode, die Britse heerskappy oor Egipte, klokmeganiek, robotte en lugskepe. In hierdie boeke het Blaylock, Jeter en Powers avontuurverhale met 'n sosiale boodskap geskep, waarin gebruik gemaak word van stoom- en klokmeganiek-tegnologie, en met ooglopende inspirasie van Jules Verne en H.G. Wells – drie jong Amerikaners se huldeblyk aan Engeland, maar met die fokus op die kwessies van stand vanuit 'n Dickensiaanse oogpunt. (Vandermeer & Chambers, 2011: 48-49)

In die voorwoord tot Brian J. Robb (2012) se boek *Steampunk: An Illustrated History of Fantastical Fiction, Fanciful Film and Other Victorian Visions*, vertel Blaylock hoe hyself, Powers en Jeter vorendag gekom het met die idee van *Steampunk*, en natuurlik ook met die naam. Hy vertel van hoe hy reeds in 1978 sy eerste *Steampunk*-storie geskryf het met die titel *The Ape-Box Affair*, terwyl Jeter terselfdertyd besig was met die skryf van *Morlock Night* en Powers met *The Drawing of the Dark*, wat altwee in 1979 gepubliseer is. Dit was voordat hulle, in April 1987, die term *Steampunk* in 'n brief aan die tydskrif *Locus* geskep het. Blaylock verduidelik die geskiedenis as volg in sy eie woorde:

I wouldn't publish a Steampunk novel until *Homunculus* came out in 1985. Two years later K.W. would coin the term Steampunk in a letter to *Locus* magazine. That was the first time I had any idea that those stories and novels might add up to something like a subgenre of science fiction – that they were anything more than three friends caught up in literary horsing around. (Robb, 2012: 6-7)

Die brief waarin K.W. Jeter die woord *Steampunk* die eerste keer gebruik het, lui:

Enclosed is a copy of my 1979 novel *Morlock Night*. I'd appreciate your being so good as to route it to [critic] Faren Miller, as it's a prime piece of evidence in the great debate as to who in 'the Powers/Blaylock/Jeter fantasy triumvirate' was writing in the 'gonzo-historical manner' first. Though, of course, I did find her review in the March *Locus* to be quite flattering. Personally, I think Victorian fantasies are going to be the next big thing, as long as we can come up with a fitting collective term for Powers, Blaylock

and myself. Something based on the appropriate technology of the era; like ‘Steampunks’, perhaps... (Robb, 2012: 8)

Hierdie vroeë *Steampunk*-fiksie het egter nie werklik ’n indruk gemaak in die wêreld van wetenskapsfiksie nie. Die *Steampunk*-mode het eers vastrapplek gekry in die laat 1990’s, en sonder ’n ondersteunende subkultuur het *Steampunk*-fiksie met horte en stote vorentoe beweeg.

Daar was egter enkele uitsonderings. Een van die tekste wat ’n groot bydrae tot die ontwikkeling van *Steampunk*-literatuur gelewer het, was William Gibson en Bruce Sterling se boek *The Difference Engine*, wat in 1990 gepubliseer is. Dit word beskou as historiese Kuberpunk. Die meeste Kuberpunktekste is donker tegno-fiksie wat in die nabye toekoms plaasvind, maar die gebeure in *The Difference Engine* speel in 1855 af in ’n distopies alternatiewe realiteit waarin Charles Babbage (die uitvinder van die meganiese rekenaar) dit reggekry het om ’n werkende, meganiese rekenaar te bou, en daardeur die Industriële Revolusie met die inligtingsontploffing van die moderne eeu te vermeng. (Jagoda, 2010)

Van 1991 tot ongeveer 2007 ondergaan *Steampunk* ’n tussenfase. Die literatuur wat gedurende hierdie tyd verskyn, is óf beskryf as wetenskapsfiksie, wetenskapsfantasie óf alternatiewe geskiedenis. Daar was weliswaar geen briljante opvolg vir *The Difference Engine* nie. Gedurende hierdie tydperk is *Steampunk* aan die lewe gehou danksy ’n aantal kortverhale en romans deur sleutelskrywers wat staatgemaak het op sekere *Steampunk*-elemente. Drie boeke wat in 1995 gepubliseer is, het veral op die voorafgaande *Steampunk*-invloede voortgebou: Paul Di Filippis se *Steampunk Trilogy*, Neal Stephenson se *The Diamond Age: Or, A Young Lady’s Illustrated Primer*, en Phillip Pullman se *The Golden Compass*. Die ware renaissance van die *Steampunk*-subkultuur sou egter nie voor die laat 2000’s plaasvind nie, en dié renaissance was toe te skryf aan die aktiewe deelname van die *Steampunk*-gemeenskap. (Vandermeer & Chambers, 2011: 58)

Volgens *Google Trends* het die *Steampunk*-subkultuur eers van 2007 af prominenter begin word, moontlik as gevolg van internetblogs soos *Boing Boing*, asook verskeie

artikels in tydskrifte soos *Wired* en *The New York Times*. (Bowser & Croxhall, 2010: 11)

Robb (2012) verduidelik dat waar wetenskapsfiksie-aanhangers voor 1990 op konferensies, byeenkomste, uitstallings, die gebruik van die telefoon en gewone pos moes staatmaak om gedrukte aanhangerstydskrifte, bekend as *fanzines*, te versprei, *Steampunk* daarenteen as subkultuur ontwikkel het in 'n era toe mense baie makliker deur die internet met mekaar kon kommunikeer. Omdat *Steampunk*-ontwerpers hul kunswerke en klere met mekaar kon deel, kon die subkultuur vinnig groei.

Chris Garcia (2010) bou op hierdie idee voort deur die *Steampunk*-gemeenskap as 'n groep bewonderaars te beskryf. Kunstenaars word ook bewonderaars en begin dan kunswerke maak wat spesifiek binne die beweging pas. Mense kom bymekaar, eers in klein groepies, dan in groter groepe en later by groot byeenkomste of by konferensies. Die mense word al hoe meer: daar ontstaan akademiese belangstelling, die getal mense neem steeds toe, en dan verskyn individuele groepe wat uiteindelik wegbreek van die hoofgroep af. Dit gebeur met elke bewonderaarsgroep, en dit is presies wat besig is tans om met *Steampunk* te gebeur. *Steampunk* is die eerste groep bewonderaars wat van die begin af by wyse van die internet 'bymeekaargekom' het.

Die storie word vertel van hoe *Steampunk*-kunstenaar Jake von Slatt instrumenteel was in die ontwaking van *Steampunk* se aanlyn-gemeenskap. Die oomblik toe hy sy webwerf gestig het, het mense met sy werk en aktiwiteite begin identifiseer:

Again and again, people post, 'I had no idea there was a name for what I am,' he says. A lot of it seems to have come from the same place simultaneously, a mysterious force bringing us together. (Steel, 2008)

Vandermeer en Chambers (2011) erken ook die invloed van *Steampunk*-mode in die ontwikkeling van die subkultuur. Volgens dié twee outeurs vorm mode die brug tussen *Steampunk*-literatuur en die res van die *Steampunk*-subkultuur. Evelyn Kriete, 'n *Steampunk*-historikus, skryf *Steampunk*-mode toe aan 'n klein groepie kunstenaars uit die laat 1990's, en veral die sleutelfiguur Kit Stølen, 'n kostuum- en ontwerpstudent in New York wat vir homself klere in die Victoriaanse styl gemaak

het. Stølen het begin deur Victoriaanse drag met *Steampunk*-bykomstighede te vermeng, soos sy *Steampunk*-rastalokke, wat deur opeenvolgende generasies van *Steampunk*-entoesiaste nageaap is (en word). Hoewel daar in daardie tyd ook ander mense was wat in Victoriaanse drag belanggestel het, was Stølen die eerste persoon wat sy styl as *Steampunk* beskryf het. Sy bekendheid in New York, veral in die nagklubs, tesame met foto's van hom wat oor die internet versprei is, het *Steampunk*-mode vir die eerste keer aan mense regoor die wêreld bekendgestel. Wat egter belangriker is, is dat Stølen en ander Victoriaanse aanhangers begin demonstreer het hoe *Steampunk*-mode 'n alledaagse styl kan wees, en nie net iets wat jy na partytjies of nagklubs toe dra nie. (Vandermeer & Chambers, 2011: 132-133)

Die internet is tans die gom wat die onderskeie manifestasies van die *Steampunk*-subkultuur bymekaar hou. Jaymee Goh (2011) verduidelik in haar MA-verhandeling, *Towards Chromatic Chronologies: Using the Steampunk Aesthetic for Postcolonial Purposes*, hoe *Steampunk* sy oorsprong in die literatuur gehad het, vandaar af deur al die ander manifestasies beweeg het en uiteindelik teruggekom het na die literatuur toe, waar dit al die invloede vanuit al die verskillende manifestasies as deel van die storieproses benut.

Uit die voorafgaande blyk dit dat *Steampunk* dus 'n subkultuur is wat herskep, herwin en uiteindelik op homself teer. Die magdom *Steampunk*-manifestasies wat daagliks op die internet plaasvind, bied inspirasie vir die volgende *Steampunk*-generasie.

Maar waar het alles ontstaan? Waar het die eerste *Steampunk*-outeurs hulle inspirasie gevind? Dit was beslis nie deur die internet nie. Om dit uit te vind, keer ons terug na een van die vaders van *Steampunk*, James P. Blaylock.

Blaylock erken dat die idee van lugskepe, duikbote, klokmeganiek en stoomtegnologie hom aangetrek het. Dit was vir hom pret om met motorbrille, kostuums en stoomaangedrewe straalpistole te speel. Daarteenoor het K.W. Jeter sy inspirasie gevind in 'n winkel naby Covent Garden in Londen, wat in outydse wetenskaplike toerusting gespesialiseer het. "You knew that real living people living in a real time had created them, and that they weren't just stamped out of plastic in

some hellhole factory in China,” sê Jeter. Die hele Victoriaanse ambagskuns het hom sterk beïnvloed. Anders as politieke of sosiale kwessies, wat soms in die tekste voorgekom het en soms nie, was Victoriaanse tegnologie dus reg van die begin af ’n konstante faktor in die *Steampunk*-subkultuur. (Vandermeer & Chambers, 2011: 49-53)

Blaylock noem ook die boeke van H.G. Wells en Jules Verne, asook twee films van die Tsjeggiese regisseur Karel Zeman, getiteld *The Fabulous World of Jules Verne* (1958) en *The Fabulous Baron Munchhausen* (1961), wat hy as suiwer *Steampunk* beskryf:

Even today I much prefer the faux science of that age, when an intrepid explorer might build a spaceship in the backyard and blast off to Mars with the idea of fishing in the canals. There were lost cities and prehistoric monsters in the jungles back then, and a person didn’t need much more than a Ruhmkorff lamp and a coil of rope to descend into the land at the centre of Hollow Earth. (Robb, 2012: 6-7)

Jules Verne se gebruik van meganiese uitvindings, soos die *Nautilus* wat in *20,000 Leagues Under the Sea* (1869) voorkom, dien as inspirasie vir die *Steampunk*-skrywers. In van sy werke het Verne onder andere begin om elemente van kuns met dekoratiewe funksionaliteit te vermeng – iets wat lede van die moderne *Steampunk*-kultuur fassineer. Teen die tyd dat Verne *The Steam House* (1880) gepubliseer het, het die loopbaan van nog ’n skrywer wat ’n groot invloed op die wetenskapsfiksie-genre en die hedendaagse *Steampunk*-gemeenskap sou hê, begin. Die Engelse skrywer H.G. Wells het hom met boeke soos *The War of the Worlds* (1898), *The Time Machine* (1895) en *The Invisible Man* (1897) as een van die voorlopers van *Steampunk* gevestig. Beide Verne en Wells se boeke is in die tyd toe dit geskryf is as ‘wetenskaplike romantiek’ gekategoriseer; ’n term wat heelparty van die hedendaagse *Steampunk*-boeke kan beskryf. (Vandermeer & Chambers, 2011; Gross, 2007b)

Soos Verne, beskryf Wells ook sy uitvindings deur gebruik te maak van wetenskaplike brabbeltaal wat met feite vermeng is om dit geloofwaardig te laat voorkom. Maar anders as Verne, verklaar Wells nie die meganiese werkings van sy uitvindings, soos

die tydmasjiën of die Marsmense se driepoot-oorlogsmasjiëne nie. Wells beskou sy stories as fantasie en sy masjiëne as kuns. Hy verdedig die verskil tussen sy opvatting en Verne s'n in die voorwoord tot die 1934-uitgawe van *Seven Famous Novels*:

[Verne's] work dealt almost always with actual possibilities of invention and discovery, and he made some remarkable forecasts. The interest he invoked was a practical one; he wrote and believed and told that this or that thing could be done, which was not at that time done. He helped his reader to imagine it done and to realize what fun, excitement or mischief would ensue... But these stories of mine... do not pretend to deal with possible things... They are all fantasies; they do not aim to project a serious possibility; they aim indeed only at the same amount of conviction as one gets in a good gripping dream. They have to hold the reader to the end by art and illusion and not by proof and argument, and the moment he closes the cover and reflects he wakes up to their impossibility. (Vandermeer & Chambers, 2011: 37-38)

Vanuit die Amerikas ondergaan die aanvanklike *Steampunk*-literatuur invloede van 'n ander aard. Die *Edisonade*, wat 'n wetenskapsfiksie-prikkelblad was, het tipies 'n jong uitvinder-seun uitgebeeld wat aan sy armoede ontsnap deur die Wilde Weste in te vaar in 'n stoomaangedrewe voertuig wat hy self gebou het. In 1868 verskyn die eerste *Edisonade* – Edward S. Ellis se *The Huge Hunter, or the Steam Man of the Prairies* – in Irwin P. Beadle se *American Novels*, #45. Die hooffiguur was Johnny Brainerd, 'n boggelrugdwerf wat 'n stoomman gebou het wat Brainerd en sy vennoot, Baldy Bicknell, in 'n riksja na die Wilde Weste getrek het. Daar ontmoet hulle die “Huge Hunter”, en tesame ontgin hulle goud, vermoor Indiane, en keer as helde na Brainerd se tuisdorp terug. Die verhaal was so gewild dat daar letterlik honderde nuwe stories verskyn het wat nie beduidend van die oorspronklike verskil het nie. Die enigste verskil het gelê in die aard van die meganiese uitvindings, wat elk beter as die volgende wou wees. So was daar *Frank Reade and His Steam Man of the Plains*, *Frank Reade Jr. and His Steam Wonder* en *Electric Bob's Big Black Ostrich*. Dit was slegs die meganiese deel van *Steampunk* wat hierdeur beïnvloed is, aangesien die stories, wat met rassisme oorlaai was, die belangrikheid van die wit man as avonturier en intellektuele meerdere oor ander rasse voorgehou het. (Vandermeer & Chambers, 2011)

Volgens Mike Perschon (2012c) het sekere rolprente uit die 1960's en 1970's net so 'n groot invloed op talle *Steampunk*-skrywers uitgeoefen as die oorspronklike tekste van Jules Verne, H.G. Wells en Edgar Rice Burroughs. Dit sluit rolprente in soos *The Time Machine* (1960), *First Men in the Moon* (1964), *The Land that Time Forgot* (1975), *At the Earth's Core* (1976), *The Lost Continent* (1968), *Captain Nemo and the Underwater City* (1969) en *Warlords of Atlantis* (1978).

Dit is egter belangrik om daarop te let dat die elemente van die *Edisonade*, en Verne en Wells se invloede, nie tot enige subkultuur ontwikkel het nie. Dit was egter wel die fondasie waarop meeste van die wetenskapsfiksieskrywers gebou het – deur altyd vorentoe te kyk, en nooit terug te kyk na die verlede nie. (Vandermeer & Chambers, 2011)

Ook Cory Gross (2007a) meen dat *Steampunk* ontstaan het in die vroeë jare van wetenskaplike liefdesromans, Victoriaanse *Penny Dreadfuls*, en die verhale van Jules Verne, H.G. Wells, H. Rider Haggard, Sir Arthur Conan Doyle, Edgar Rice Burroughs, Edgar Allan Poe en Nathaniel Hawthorne:

Steampunk as we know it today is in part a nostalgic reclamation of Victorian and Edwardian Scientific Romances, Imperialist adventures, Gothic horrors, Edisonades and Voyages Extraordinaires, reminiscing about a more elegant age of adventure that never really existed. (Gross, 2007a: 54)

'n Mens moet egter onthou dat Jules Verne se boeke destyds beslis nie *Steampunk* was nie, maar wetenskapsfiksie. Steel (2008) wys tereg daarop dat Verne geskryf het uit sy eie, onmiddellike werklikheid, en geprofeteer het oor wat sal of sou gebeur indien die tegnologie daarvolgens sou ontwikkel. Dit wat hy voorspel het, het nog nie bestaan nie, en is daarom wetenskapsfiksie. Verne se verhale was (en is) dus nie *Steampunk* in die ware sin van die woord nie, want die bedoeling was nie dat dit 'n wêreld is wat nooit gebeur het nie, maar eerder een wat dalk nog kan gebeur. Of kon gebeur. Net soos vandag se wetenskapsfiksie, wat die wêreld van die toekoms voorspel as synde vol kunsmatige intelligensie, ruimteskepe en nanotegnologie, was dit Verne se doel om te droom oor wat dalk nog kon kom.

2.3 Victorianisme en neo-Victorianisme

In sy blog *Steampunk 101* deel G.D. Falksen (2012) ons mee dat *Steampunk* Victoriaanse wetenskapsfiksie is. Wanneer Falksen na Victorianisme verwys, bedoel hy nie 'n spesifieke kultuur nie, maar eerder 'n spesifieke tydspanne en 'n estetika eie aan die industriële 19de eeu. Histories gesproke bevat hierdie era volop nuwe tegnologie, soos meganiese masjiene en telekommunikasie, wat die *Steampunk*-gemeenskap dan gebruik om 'n meer vooruitstrewende 19de eeu voor te stel. Falksen beweer ook dat *Steampunk* al sedert die 19de eeu self bestaan, aangesien Victoriaanse wetenskapsfiksie in die vorm van Wells en Verne se stories bestaan. Falksen is egter die enigste wat hierdie siening huldig.

Steampunk is nie wetenskapsfiksie van die Victoriane nie, want dit word deur ons uitgedink en verbeeld, in hierdie era – 'n honderd jaar ná die einde van die Victoriaanse tyd. *Steampunk* doen dit waarvan die Victoriane nie kon droom nie. Sivart en Callahan (2014) beskryf hierdie siening teenoor Victoriaanse tegnologie as die “voordeel van geskiedenis”. Vanuit ons eie tegnologiese ontwikkeling weet ons wat die moontlikhede kan wees, en ons pas dit vanuit die Victoriaanse era aan – en dit is hoekom Verne en Wells nie tot *Steampunk* behoort nie.

Ook Carrott en Johnson (2013) is dit eens met die opvatting dat *Steampunk* nie Victoriaanse wetenskapsfiksie is nie. Hulle verduideliking is baie eenvoudig: daar is nie een Victoriaan wat nou wetenskapsfiksie skryf nie, want hulle is almal reeds dood.

Steampunk is 21st century or late 20th century people looking back on that period, and then writing about this romanticized or dystopian world – it's an idealized version, neither a negative nor really joyously positive version, but it's always hyperbolized. And that's not Victorian science fiction. (Carrott & Johnson, 2013: 2386)

Perschon (2012c) stel dit baie duidelik dat *Steampunk* nie Victoriaanse wetenskapsfiksie is nie, maar 'n postmoderne verskynsel: “Steampunk is a postmodern, postcolonial phenomenon. Victorian SF is a modern, Colonial one”

(Perschon, 2012c: 4). Hy haal 'n staaltjie aan waar 'n redakteur genaamd Mark Ashley die volgende interessante opmerking oor die woord 'robot' maak in sy inleiding tot die eerste kortverhaal in die bundel *Steampunk Prime* (2010):

We should not call these steam men or automata by the name robots. That word did not pass into the English language until the translation of Karel Capek's 1920 play *Rossum's Universal Robots* in 1923 ... For the steampunk period they were automata and, as the essence of steampunk, they feature in our first two stories. (Perschon, 2012c: 83)

Perschon redeneer dat as dit die geval is, dan moet sy boek, *Steampunk Prime*, se titel verander word na *Scientific Romance Prime*, aangesien die woord 'Steampunk' ook nie in daardie tyd in die Engelse taal bestaan het nie.

Dieselfde argument geld vir die woord 'Victorians'. Die sogenaamde 'Victorians' sou nie só na hulleself verwys het nie. Dis 'n moderne klassifikasie vir die Britse bevolking wat gedurende die 19de eeu gelewe het:

This is the perspective of the backward gaze, which is intrinsic to steampunk: literary or popular, political or frivolous, steampunk is a commentary on some facet of the nineteenth-century, even when it is not situated there. (Perschon, 2012c: 84)

Perschon, sowel as Pho (2012) beweer dat *Steampunk* 'n sekere estetika bevat wat herinner aan die periode tussen 1800 en 1914, sonder om noodwendig histories akkuraat te wees.

Ook Bowser en Croxall (2010) definieer *Steampunk* deur die herinnering aan Victorianisme. In *Steampunk*-literatuur kan dit beteken dat die narratief tydens die Victoriaanse tyd in Londen afspeel, of in 'n futuristiese wêreld wat die estetika van die Victoriaanse tydperk uitbeeld, of dat dit 'n spekulatiewe historiese stuk fiksie is wat Victoriaanse onderwerpe insluit, of 'n teks wat anachronistiese weergawes van 19de-eeuse tegnologie bevat.

Wat *Steampunk* (net soos ander wetenskapsfiksie) regkry, is om ons uit die hede weg te voer, maar in plaas van na 'n toekoms met futuristiese tegnologie toe, eerder na 'n verlede toe wat leen vanuit die toekoms, of na 'n toekoms toe wat leen vanuit die verlede. (Bowser & Croxall, 2010)

Steampunk vestig ditself nie in die verlede óf in die toekoms nie. Dit maak trouens nie saak wanneer die gebeure afspeel nie. Dit kan in 19de-eeuse Engeland afspeel waar die tegnologie meer gevorderd is, soos in *The Difference Engine* (1990) of S.M. Peters se *Whitechapel Gods* (2008), of dit kan deel wees van 'n futuristiese en bonatuurlike wêreld waar die tegnologie nog nie verder ontwikkel het as die 19de eeu nie, soos die geval is in Neal Stephenson se *The Diamond Age* (1995):

In other words, steampunk does more than simply invoke a distant past: it creates a new paradigm in which technologies, aesthetics, and ideas mark different times simultaneously, instead of signposting different historical periods; anachronism is not anomalous but becomes the norm. (Bowser & Croxall, 2010: 3)

Die een ding wat duidelik word, is dat die Victoriaanse tydperk self nie noodwendig deel van die *Steampunk*-definisie kan wees nie omdat sommige van die beste *Steampunk*-stories hulle op ander planete en ander tydperke afspeel, en selfs heeltemal ander wêrelde insluit. (Robb, 2012)

Indeed, steampunk looks to the present to illuminate the past, the past to illuminate the present, the future to illuminate the past, and the past to illuminate the future: its most defining feature may therefore be the jumbling of markers from different time periods in order to illuminate compatibility. (Bowser & Croxall, 2010: 5)

Maar hoekom juis die estetika van die Victoriaanse era? Hoekom nie die Middeleeue nie? Of die 1950s nie? Sivart en Callahan (2014) dink dit is omdat die Victoriaanse era propvol uitvindings en ontdekkings was. Baie van die tegnologie wat ons vandag gebruik, kom regstreeks vanuit die Victoriaanse tydperk uit. Dit sluit uitvindings soos die telefoon, radio, film, kameras, spoeltoilette, treine, stofsuiers, naaimasjiene, karre,

fietse, die elektriese lig en selfs Coca-Cola in. Dit het mense se verbeelding aangegryp en gestook.

Perschon (2012c) haal 'n bydrae op die *Steampunk Fashion livejournal* webwerf aan, deur die verbruiker *macaodghain*:

The Victorian era was a time of incredible development in terms of manufacturing, technological development, and discovery. From the Jacquard Loom (a very early punch-card-controlled device) in 1800, to the steam locomotive in 1814, to the diesel engine in 1892, and all of the various strange and wonderful things in between, it was a time of what appeared to be unlimited potential. Steampunk poses the question, 'What if that potential had indeed been unlimited?' (Perschon, 2012c: 116)

Jess Nevins is oortuig dat die 19de eeu, meer as enige ander historiese tydperk, ons eie moderne era weerspieël. Hy wys daarop dat die sosiale, ekonomiese en politieke strukture van die Victoriaanse era basies dieselfde as dié van ons eie kultuur is, wat verklaar waarom die Victoriaanse era buitengewoon geskik is vir ideologiese stories en onderwerpe soos feminisme, imperialisme, en kwessies wat op stand en geloof betrekking het. (Vandermeer & Chambers, 2011)

Steampunk is egter nie 'n studie van Victorianismes of die Victoriane self nie, maar eerder die gebruik van sekere Victoriaanse elemente. Ons kan nie eens sê dat *Steampunk* slegs vanuit die Victoriaanse era leen nie, want dit sluit ook ander 19de-eeuse kulture in. Perschon (2012c) verduidelik die term 'Neo-Victorianisme' dus soos volg:

For my purposes, steampunk neo-Victorianism is simply the broad appropriation of the nineteenth century in the same fashion Cora Kaplan broadly defines Victoriana: 'a complementary miscellany of evocations and recyclings of the nineteenth century, a constellation of images which became markers for particular moments of contemporary style and culture.' (Perschon, 2012c: 114)

Neo-Victorianisme behels die hergebruik, herontwikkeling en onthou van die Victoriaanse era. Volgens Perschon sluit die term ‘Neo-Victorianisme’ die Skoonheidsepog, die Goudbrons-era, die Victoriaanse era en die Eduardiaanse era in. Neo-Victorianisme is inderwaardheid die gees van die Victoriaanse tydperk, soos dit manifesteer in die voorwerpe, kleredrag, tegnologie, gelowe en gebruike van dié tydperk.

Perschon beweer dat neo-Victorianisme ’n noodsaaklike element is wat teenwoordig moet wees in enige voorwerp, storie, kunswerk, ensovoorts wat as *Steampunk* voorgedhou word, anders kan dit nie as *Steampunk* geklassifiseer word nie.

2.4 Tegnologie, doen-dit-self, tegno-fantasie en retro-futurisme

Moontlik die belangrikste en sekerlik die mees visuele aspek van *Steampunk* is die gebruik van tegnologie as deel van die estetika.

Rebecca Onion (2008) beskryf *Steampunk* as ’n teenreaksie op moderne tegnologie, en haar siening word deur verskeie ander *Steampunk*-bronne onderskryf (Bowser & Croxall, 2010; Miller & Bowdoin Van Riper, 2011; Vandermeer & Chambers, 2011; Schafer & Franklin, 2012), Barber & Hale (Taddeo & Miller, 2012) en Perschon (Taddeo & Miller, 2012b). Die *Steampunk*-gemeenskap wil terugkeer na ’n era waartydens, soos hulle glo, masjiene sigbaar, duidelik, menslik, faalbaar en toeganklik was. Onion glo dat die ooreenkomste tussen *Steampunk*-masjiene en die menslike liggaam die kern van die *Steampunk*-filosofie is. Die *Steampunk*-gemeenskap wil ’n persoonlike verhouding met hulle tegnologie kweek, al moet hulle dit ook self maak: dit is tegnologie wat meebring dat elke eksemplaar van ’n masjien uniek sal wees, selfs al word ’n duisend eksemplare van dieselfde masjien gemaak. Sy argumenteer dat deur masjinerie self te maak, *Steampunk* ’n samewerking tussen mens en masjien wil skep, wat dan aan die masjien groter respek en waarde sal gee, en terselfdertyd die mens meer menslik maak.

’n Belangrike opvatting in *Steampunk* is die idee dat jy self dinge kan regmaak as iets verkeerd sou loop. Volgens Onion (2008) was die Victoriaanse era weliswaar die

laaste periode waartydens 'n hoërskoolleerling met genoeg wetenskaplike kennis toegerus is om die tegnologie van die tydperk te verstaan. *Steampunks* ontdek 'n soort emosionele vryheid deur hulle interaksie met die masjiene wat hulle heeltemal kan verstaan, en beskou hierdie kennis as iets wat vir enige iemand beskikbaar is. Hulle glo dat selfs kinders *Steampunk*-meesters kan word.

A. Bowdoin Van Riper (Taddeo & Miller, 2012) dink weer dat *Steampunk* se doel is om 19de-eeuse bewondering van ingenieurs met 20ste-eeuse versigtigheid te vermeng, en sowel die wonderlike van hierdie tegnologie as die verwoesting van wat dit kan saai, te ondersoek.

Steampunk is defined by the unexpected intrusion of the modern into the historical, and technology is the nexus of that intrusion. The technological fantastic nineteenth-century machines with twentieth-century capabilities – lies at the conceptual core of steampunk fiction, film, and visual art, and the fusion of Victorian technological aesthetics and contemporary attitudes is emblematic of the steampunk subculture. (Taddeo & Miller, 2012: 6149-6417)

Sally-Anne Huxtable (Taddeo & Miller, 2012: 5275-5318) is dit eens dat hedendaagse masjiene soos die *Apple iPhone* of *Macbook Air* teen die grein gaan van wat ontwerp moet wees, want al die binnewerk is versteek en die buitenste estetika is vervelig en algemeen. *Steampunk* is daarom 'n hunkering na masjiene wat lyk soos masjiene, waarvan jy die werking kan sien – hoe al die dele saamwerk om 'n geheel te vorm. Daarvolgens kan ons deur middel van die *Steampunk*-estetika die verhouding tussen mense en ontwerpte voorwerpe, veral masjinerie, ondersoek. Hierdie denkbeeld dat masjinerie misterie en ongelooflikheid inhou, kom regstreeks uit Victoriaanse wetenskapsfiksie, wat *Steampunk* reg van die begin af beïnvloed het.

Net soos die verhouding tussen mens en masjien belangrik is vir die *Steampunk*-gemeenskap, is die verhouding tussen mens en ontwerp, en die verwerping van die kapitalistiese ontwerperskultuur ewe belangrik. Volgens Pho (Taddeo & Miller, 2012) sowel as Huxtable (Taddeo & Miller, 2012) herskep *Steampunk* masjiene sodat dit waardeer kan word vir sowel hul skoonheid as hul funksionaliteit. In *Steampunk* word die masjien gesien as tegnologie waarmee die mens kan saamleef; nie iets waarteen

die mens moet baklei nie. Dit kan veral gesien word in die *Steampunk*-gemeenskap se obsessie met *Steampunk*-prostese. Die vermenging van mens en masjien is al ondersoek deur heelwat *Steampunk*-kunstenaars, soos Ian Finch-Field, wie se werk op die alternatiewe kuns-webwerf *devianART.com* tentoongestel word. Kunsledemate soos bene, arms en hande gee aanleiding tot die idee dat meganiese ledemate of selfs robotte in die toekoms deel van die *Steampunk*-estika gaan wees.

Daar is 'n verband tussen die doen-dit-self estetika van *Steampunk* en die ontwikkeling van aanlyn-handelaars soos *eBay.com*, *Etsy.com* en *Folksy.co.uk*, waardeur amateurs hulle kunswerke, vakmanskap, ontwerp en mode kan verkoop. *Steampunk* is daarom 'n kultuur van herwinning en doen-dit-self vakmanskap, waar ontwerpers en vakmanne voorwerpe neem en hulle volgens die *Steampunk*-estetika herontwerp. Die beste voorbeeld hiervan is die *Steampunk*-skootrekenaar van Richard “Doc” Nagy – ook bekend as Datamancer. Dit toon dat enige moderne voorwerp na die *Steampunk*-styl verander kan word, deur elemente soos hout, leer en brons daaraan te heg.

Steampunk is 'n visuele taal wat net so goed verstaan word soos die sonneblomme, lelies en pouvere van die Victoriaanse kuns- en vakmanskap-estetika. Daar word veral gefokus op kleure en materiale wat by die Victoriaanse ontdekker sou pas; dus baie bruin, en materiale soos leer, hout en koper of brons. Daar word ook sterk klem gelê op die gevoel en kwaliteit van die materiale wat gebruik word; plastiek word daarom nie gebruik nie. Die outentiekheid van eersgenoemde materiale staan teenoor die oppervlakkige en kunsmatige materiale wat dikwels in 20ste- en 21ste-eeuse sintetiese produkte gebruik word.

Dit moet egter duidelik gemaak word dat *Steampunk* nie teen tegnologie is nie. *Steampunk* verwelkom eerder die tegnologie en wetenskap, terwyl *Steampunk*-entoesiaste die nostalgie van die Victoriaanse tydperk geniet. *Steampunk* is 'n regstreekse teenvoeter vir ons moderne wêreld vol nanotegnologie, stamsel-navorsing, kloning en ander nuwe uitvindings wat geen sin maak vanuit 'n 'normale' persoon se oogpunt nie. Victoriaanse tegnologie voel eenvoudiger, meer verstaanbaar, meer tasbaar en daarom meer aanvaarbaar – iets waarin die *Steampunk*-gemeenskap kan deel, en nuwe uitvindings ontwerp. (Bodley, 2009)

Volgens Amy Sue Bix (Taddeo & Miller, 2012: 5659-5709) lewer *Steampunk*-literatuur, -film en -kuns ook uitsonderlike kommentaar op belangrike kwessies ten opsigte van die verlede, hede en toekoms van tegnologie. Hoe moet voorwerpe ontwerp word? Moet bestaande historiese ontwerpe nagevolg word, of moet daar probeer word om meer innoverend en modern te wees? Wie besluit hieroor? Wie ontwerp ons masjiene? Wat was die Victoriane se idee van tegnologie en hoe dit moet lyk, en hoe skakel dit in by *Steampunk*?

Steampunk herskep die Victoriane se liefde vir wat die historikus David Nye beskryf as die “*technological sublime*.” Dit maak gebruik van Victoriaanse en Eduardiaanse masjinerie – sowel werklike historiese gebruike soos stoomlokomotiewe en lugskepe, as klassieke wetenskapsfiksie, soos dié van (onder andere) H.G. Wells en Jules Verne. *Steampunk* bring daarom hulde aan die 19de-eeuse entoesiasme oor tegnologie en uitvindings. Die meeste van hierdie Victoriaanse uitvindings maak gebruik van die ratte, wiele, hefboome, kleppe en meters wat intussen die visuele taal van *Steampunk* geword het.

Soos vroeër genoem is, wil die *Steampunk*-gemeenskap juis die binnegoed van masjiene sien. Hulle wil die openlike eerlikheid van die masjien self ervaar. Hulle wil die masjien se binneste blootstel; die handgemaakte aspek uitlig. *Steampunk* verwerp die moderne massavervaardigde, pseudo-perfeksionisme van hedendaagse ontwerp, en gedenk ’n tyd toe nuwe tegnologie nie deur reuse maatskappye ontwerp is nie, maar deur individue.

Erika Elce (Taddeo & Miller, 2012) is van mening dat die onderliggende boodskap van *Steampunk* die positiewe geloof is dat die mens deur wetenskap en tegnologie die wêreld ’n beter plek kan maak. Ook Wilson (2010) glo dat *Steampunk* wel ’n teenkultuur teen moderne massaproduksie en verbruik is, maar dat dit nie aggresief is nie: dit is optimisties en dit is inklusief, ’n vreedsame, doen-dit-self-rebellie met ’n positiewe visie vir die toekoms.

Cynthia J. Miller en A. Bowdoin Van Riper (2011) stem nie heeltemal hiermee saam nie. Volgens hulle is *Steampunk* die ontwaking van die twee kante van die tegnologie: die wonder daarvan enersyds, en die nagmerrie daarvan andersyds; sowel 'n kruis as 'n seëning. Afgesien van wat anders in *Steampunk* aanwesig is, bevat dit altyd gevorderde tegnologie as 'n manifestasie van die fantastiese. Die tegnologie self het altyd een of ander Victoriaanse komponent, of dit nou ratte, stoom, yster of brons is. Vir moderne lesers is dit egter juis hierdie uit-tyd-uit-aspek wat die tegnologie so besonders maak, en wat dit *Steampunk* maak.

Die grootste probleem met *Steampunk*-tegnologie en die doen-dit-self-aspek daarvan is die feit dat *Steampunk*-entoesiaste tegnologie meer verstaanbaar wil maak. Hulle maak die punt dat *Steampunk*-tegnologie uit 'n era kom (of minstens die illusie skep dat dit uit 'n era kom) toe die masjien nog verstaanbaar was; toe jy tegnologie uitmekaar kon haal, kon beheer en weer aanmekeer kon sit. Hulle wil die ratte sien beweeg. Hulle wil self die tegnologie kan regmaak – maar hulle kan nie: geen enkele *Steampunk*-maker of skepper of ontwerper maak tegnologie wat werklik wêrk nie. Die meeste van die *Steampunk*-tegnologie is só kompleks dat dit deur fantasie verklaar moet word. Dit word aangedryf deur flogiston, vergeesteliking of stoomkrag wat nie bestaan nie (Perschon, 2012c). Niks daarvan is eg nie. Dit is alles wensdenkery. *Steampunk*-tegnologie lyk romanties, maar kan nie verklaar of gebou word nie. Die blote feit dat jy kan sien hoe dit werk, beteken niks. Dit beteken dat dit mooi lyk vir 'n sekere groep mense (daar is baie ander wat dink 'n *Macbook Air* se ontwerp is pragtig), maar dit beteken nie dat dit werk nie. Dis 'n illusie. Dis 'n fantasie. Soos 'n wonderwerk. Eintlik is die woord 'wonderwerk' die perfekte woord om *Steampunk*-tegnologie mee op te som: jy wonder hoe dit werk. Dit impliseer dat jy glad nie verstaan hoe dit werk nie. As daar iemand is wat dit kan verstaan, is dit nie meer 'n wonderwerk nie. Dan is dit 'n uitvinding.

Miller en Bowdoin Van Riper (2011) gebruik 'n aanhaling van Lavie Tidhar om hierdie idee op te som:

The underlying theme of all fiction within the Steampunk sphere resorts to that moment whereby technology transcends understanding and becomes, for all intents and purposes, magical. (Miller & Bowdoin Van Riper, 2011: 84)

Steampunk verduidelik amper nooit hoe die tegnologie werk nie. Dit verskaf meestal fantastiese oplossings vir probleme soos hoe outomatons selfbewus geword het, of hoe lugskepe werk. Daar is wel verduidelikings, maar dit het meestal te doen met een of ander element wat nie wetenskaplik bestaan nie, of nie verklaar kan word nie. Met ander woorde, indien jy die tegnologie uit die *Steampunk*-wêreld haal en in ons eie sit, sal dit eenvoudig nie funksioneer nie. (Perschon, 2012c; Johnson, 2012)

Paradoxically, steampunk technologies require some facet of ‘magic’ in order to be rendered plausible. Based upon these images, it seems that steampunk technology is exposed not to explain its underlying impetus but rather to communicate its purpose through visual hyperbole. While steampunk has long been considered a sub-genre of science fiction, its technology is far closer to magic than hard science. Generally, technology in hard science fiction obeys real-world physical laws; literary steampunk technology obeys fantasy-world physical laws. It constitutes a plot element concerned with moving the story forward, rather than explaining if the technology could move at all. (Perschon, 2010: 140)

So word stoom gebruik om byvoorbeeld soveel energie te verskaf as kernkrag – soos uitgebeeld in Katsuhiro Otomo se kortfilm *Steamboy* (2004). Dit lyk soos wetenskap, maar dit werk soos toorkuns.

Perschon toon aan dat die tegnologie in *Star Wars* en *Star Trek* ook maar net tegnofantasie is. Telekinetiese verplasing en laserstrale is tog ook tegnologie wat nie bestaan nie, maar wat dalk wel eendag kan bestaan. Die verskil is dat die skrywers van wetenskapsfiksie dit op wetenskap baseer en dit ten minste wil laat klink asof dit wetenskaplik is, terwyl *Steampunk* nie eens poog om dit te doen nie. Daar mag miskien ’n bietjie van ’n verduideliking wees van hoe dit moontlik kan werk, maar beide die skepper en die gehoor is bewus van die onmoontlikheid daarvan. Dit is eintlik snaaks dat Perschon dit nie ‘wetenskapsfantasie’ doop nie, want dis tog wat dit is: wetenskapsfiksie vermeng met fantasie.

Technology is central to the aesthetic of steampunk, but unlike other science fiction, steampunk technology is a matter of stylistic form, not scientific function. (Perschon, 2012c: 152-153)

Perschon meen dat 'n vermenging van tegno-fantasie en neo-Victorianisme die verskynsel 'retro-futurisme' tot gevolg het. Retro-futurisme is hoe die hede *dink* die verlede die toekoms sien, en is baie meer as net nostalgiese neigings vir doen-dit-self-tegnologie. Hy verduidelik dié konsep aan die hand van hoe *Steampunk* heldinne vergestalt.

The retrofuturist vision of the steampunk New Woman can imagine a revolution of gender in ways the Victorian New Woman never could. Neo-Victorian writers will only be able to write about what was, or, in the rare case when their characters seek to break convention, their tales will likely end in tragedy. The steampunk New Woman, however, is not the New Woman as she was imagined in the nineteenth-century, or even reimagined by neo-Victorian writers in the twentieth and twenty-first centuries: she has far more agency than those women, often due to her access to steampunk technofantasy gadgets and weapons, and is given the option to have her proverbial cake and eat it too. (Perschon, 2012c: 220-221)

Laastens beskryf Perschon retro-futurisme as volg, en beklemtoon ook daardeur die belangrikheid dat sowel neo-Victorianisme as tegno-fantasie betrokke moet wees alvorens enige iets as *Steampunk* geklassifiseer kan word:

To have neo-Victorianism alone is the work of A.S. Byatt. To have technofantasy without neo-Victorianism is George Lucas's *Star Wars*. To combine the two is to construct a retrofuture gaze, which is immediately a revision of the Victorian era. (Perschon, 2012c: 226)

2.5 Alternatiewe geskiedenis en teenkultuur

Alternatiewe geskiedenis vorm gewoonlik die basis van *Steampunk*, en moontlik alle wetenskapsfiksie, met as onderliggende vraag: "Sê nou...?" Dit bevat historiese

gebeurtenisse, wat dan in 'n kleiner of groter mate verander word, en waarna die gevolge van die veranderinge ondersoek word deur *Steampunk*-skeppers.

Volgens Robb (2012) is die denkbeeld van die alternatiewe geskiedenis een van die hoofkenmerke van *Steampunk*. Die verlede wat in die meeste *Steampunk*-stories uitgebeeld word, is beter as die regte, historiese verlede. Aan hierdie verledes word dan 'n skyn van werklikheid gegee deur historiese gebeurtenisse of persoonlikhede met karakters of gebeure in die stories self te vermeng:

As well as genuine historical detail (an influence that goes back to Jeter, Blaylock and Power's use of Mayhew's *London Labour and the London Poor*), many of these novels pastiche the 'Victorian voice', and combine that with the addition of fantastic technology that could not exist but nonetheless feels like part of the reformed Steampunk universe. (Robb, 2012: 62)

Perschon verwys na die boek *Boilerplate* (2009) deur Guinen en Bennet as een van die beste voorbeelde van hierdie verskynsel, waarin werklike politieke en sosiale kwessies deur die robot Boilerplate en sy ontwerpers reggestel word – van kinderslawerny tot die dood van 27 500 werkers aan malaria tydens die bou van die Panama Kanaal. (Perschon, 2012c: 221-225)

Perschon (2010) beweer ook dat *Steampunk* nie soseer oor die werklike geskiedenis begaan is nie, maar eerder fokus op die denkbeeld van die verlede: 'n nostalgiese verromantisering van wat die Victoriaanse era verteenwoordig, in teenstelling met hoe dit werklik was, en sê voorts hieroor:

For a work to be classified as an alternate history, it should contain a clearly established moment of break which transforms a readily recognizable historical event, thereby setting off a chain of cause and effect resulting in a different version of present reality. (Perschon, 2012c: 125)

Steampunk vra wat sou gebeur het indien die geskiedenis 'n ander weg gevolg het; wat sou gebeur het indien Charles Babbage en Ada Lovelace die 'difference engine' gebou het, of indien Kaptein Nemo en Phineas Fogg regtig bestaan het, of as Tesla reg was, die Hindenburg nie ontplof het nie, en die wetenskap in die hande van

amateurs gebly het, of indien ons kultuur in die algemeen 'n gesonde respek ontwikkel het vir vakmanskap in plaas van om produkte goedkoper en meer weggooibaar te maak vir die massas? *Steampunks* vra die dieselfde vrae wat wetenskapsfiksie-aanhangers nog altyd gevra het – sê nou, hoekom, en hoekom nie? – maar hulle doen dit deur terug te kyk na 'n denkbeeldige verlede eerder as vorentoe. (Carrott & Johnson, 2013)

Goh (2011) spreek die mening uit dat *Steampunk* twee vorme van alternatiewe geskiedenis ahang. Die eerste is 'n sekondêre wêreld wat ons eie na-aap. Die tweede is ons primêre wêreld-geskiedenis, wat op een of ander manier gewysig is; gewoonlik deur van tegno-fantasie gebruik te maak. Die verskillende alternatiewe word ook bepaal deur die sosiale herstrukturering van hierdie verbeelde verlede. Die alternatiewe wêreld kan oppervlakkig wees, maar ook baie insiggewend. Deur sekere elemente te verander, plaas ons sekere aspekte en gebeure wat anders kon gewees het onder die vergrootglas. Ons vra eintlik: “Wat het regtig verander?”

Perschon beweer voorts dat indien daar 'n gebeurtenis plaasgevind het wat 'n alternatiewe geskiedenis tot gevolg gehad het, die vertelling moontlik wetenskapsfiksie is. Indien die alternatiewe geskiedenis toordery, gode of enigets van soortgelyke aard insluit, is dit fantasie; en dan is dit nie meer 'n alternatiewe geskiedenis nie, maar 'n alternatiewe wêreld. (Perschon, 2012c)

Maar hoekom 'n alternatiewe wêreld of geskiedenis skep? Word dit bloot deur neo-Victorianisme en tegno-fantasie veroorsaak, of is die 'punk' in *Steampunk* meer belangrik as wat ons wil toegee?

Dru Pagliassotti (Taddeo & Miller, 2012) beweer dat K.W. Jeter se gebruik van die term 'punk' bedoel was as misplaaste humor, eerder as wat dit veronderstel was om 'n hoeksteen van *Steampunk* te wees. In Jeter se eie woorde:

My coining back in 1987 of the word steampunk originally might have been more of a humorous jab at a tendency going around those days, of labelling any two genre writers with more in common than bipedal locomotion as the '[insert word here]punk' movement. (Taddeo & Miller, 2012: 1941-2260)

Daarteenoor glo die outeur Bruce Stirling dat die ‘punk’ in *Steampunk* ’n werklike doel het en nie net ’n grappie is nie. *Steampunk* is ’n ware teenkultuur:

Frankly, the heaviest guys in the Steampunk scene are not really all that into ‘steam’. Instead, they are into punk. Specifically, punk’s do-it-yourself aspects and its determination to take the means of production away from big, mind-deadening companies who want to package and sell shrink-wrapped cultural product. (Vandermeer & Chambers, 2011: 12)

Brigid Cherry en Maria Mellins (2012) bied waardevolle insette oor die *Steampunk*-teenkultuur. Volgens hulle is die woord ‘punk’ in die 1970’s gemunt om ’n nuwe subkultuur in musiek te beskryf, en is dit daarna in verskeie kontekste toegepas waar dit fiksiegenres beskryf wat in ooreenstemming is met die punk-jukstaposisies:

Since its appropriation as a generic label for the music produced by the many anarchic and irreverent bands in the 1970s, the term ‘punk’ has been used in reference to any number of alternative and oppositional cultural and art forms. Alongside the proliferation of punk and post-punk music subgenres such as hardcore punk, emotional hardcore (‘emo’) and pop punk, the term was borrowed by several literary genres including cyberpunk, splatterpunk and biopunk. The suffix –punk works in this respect as a signifier of fictional styles that juxtapose gritty, downbeat, low-life punk attitudes with cyberspace and cybernetics, extreme gore and biotechnology respectively. Similarly, the genre of fiction that melds anachronistic technology onto Victorian fantasy has been referred to as *steampunk*. (Cherry & Mellins, 2012: 6)

Steampunk kan nie net op grond van die uiterlike estetika geïdentifiseer word nie, maar ook in terme van die punk-aspek daarvan: die doen-dit-self estetika, die retro-aanpassing van moderne tegnologie, die skep van nuwe kuns uit ou tegnologie of voorwerpe. Die lede van die *Steampunk*-gemeenskap kan op grond hiervan in drie kategorieë ingedeel word: in die eerste plek as geharde volgelinge wat die *Steampunk*-leefwyse heelhartig aanneem en voltyds toepas; in die tweede plek as lede wat aktief betrokke is, maar as gevolg van gebrek aan tyd of gebrek aan die nodige vakmanskap

nie voltyds daarby betrokke is nie; of in die derde plek as lede wat net dan en wan aan die *Steampunk*-subkultuur deelneem.

Steampunk is egter nie 'n tipiese teenkultuur nie. In 'n ontleding van 326 294 aanlynbydraes oor 15 046 verskillende onderwerpe deur 6 625 lede van die *BrassGoggles*-webwerf, het die lees van, skryf van en rollespel in *Steampunk* die minste aftrek gekry, terwyl die oorgrote meerderheid lede belanggestel het in die maak van *Steampunk*-items, -klere, en in die beoefening van die *Steampunk*-leefstyl.

Anders as in ander jeugsubkulture, bied die musikale element van *Steampunk* nie 'n vreeslike aantrekkingskrag vir die aanhangers nie. Om hierdie rede is 'subkultuur' miskien, in die moderne konteks, die verkeerde term. As mens na die klubkultuur en ravekultuur kyk, is dit miskien meer korrek om te praat van 'n urbanistiese stam – wat dan 'n sekere styl, mode, gedrag en rituele in gemeen het:

Whilst styles are extremely diverse and purposefully indefinable, the steampunk aesthetic is particularly concerned with fashions from the late Victorian 'steam' era. However, despite historical influences, steampunk is not concerned with historical re-enactment. The look often involves taking objects from the Victorian period and quite literally 'punking' them with modern and futuristic high-tech gadgetry. (Cherry & Mellins, 2012: 18)

Hierdie vermenging van verskillende elemente is egter nie eiesoortig aan die *Steampunk*-gemeenskap nie, want daar word oor en weer vermeng met ander subkulture soos die Londonse vampier-subkultuur, wat byeenkomste hou soos die *Vampire Villains versus Steampunk Slayer's costume showdown party*, of die 'steamgoth'-styl:

Like punk, at the very essence of steampunk identity, there is a distinct boredom with mainstream fashion (and technology design). Pleasure is found in an alternative DIY approach, and particularly reclaiming clothes and artifacts from the past. Steampunk represents a rejection of today's throwaway culture epitomized by cut price high-street brands, which encourage consumers to purchase fashionable items for one season, only to replace and replenish the wardrobe in a few weeks or months. The steampunk ethos

revealed in the desire to reclaim clothing and technology, to reinvent them, is organized bricolage as opposed to the chaotic anarchy of punk. (Cherry & Mellins, 2012: 22)

2.6 Politieke en sosiale kwessies

Die meeste outeurs is dit eens dat alhoewel politieke en sosiale kwessies nie altyd deel uitmaak van *Steampunk* nie, daar wel ondersoek ingestel word na rassisme, kolonialisme, geweld, die gevaar en uitbuiting van tegnologie, die rol van die vrou in die geskiedenis, die misbruik van mag, kapitalisme, sosiale stand en menseregte, veral in *Steampunk*-literatuur. (Molinarius, 2010; Morris, 2012; Vandermeer & Chambers, 2011; Taddeo & Miller, 2012; Goh, 2011)

Volgens David Morris (2012) is meeste *Steampunk*-skrywers uitermate populisties, anti-hiërargies en anti-imperialisties. *Steampunk* is daarom juis polities. Dit heg politieke betekenis aan die wisselwerking tussen tegnologie en gemeenskap:

That's why steampunk is appealing: like all science fiction, it's about giving us settings, images, and ideas through which we can metaphorically debate the political issues that we as a society are confronting. (Morris, 2012: 94)

Steampunk bied ons ruimte om sosiale kwessies te bespreek, terwyl dit terselfdertyd opwindend en verbeeldingryk is:

The elitist, romantic, neo-Victorian wing of steampunk is concerned (more or less metaphorically) with the potential for industrial capitalism to produce fantastic weapons, while anarcho-socialist-politico-whatever steampunk imagines those weapons turned against the masters of the system. But at least on the face of it, both are fascinated with change, with innovation – with *really cool stuff*. (Morris, 2012: 95)

Die *Steampunk*-gemeenskap droom van 'n alternatiewe 19de-eeuse wêreld van gevorderde stoomtegnologie, waarin die probleme van die 21ste eeu nie weggedink word nie, maar kritiek daarop gelewer word. (Molinarius, 2010)

Volgens die biograaf W. Warren Wagar is sosiale bewustheid vir meeste *Steampunk*-entoesiaste belangrik. Desnieteenstaande word die *Steampunk*-gemeenskap wel in twee kampe verdeel – enersyds dié wat net na die tegnologie, die Victoriaanse kleredag, die vreemde uitvindings en die mal wetenskaplikes kyk, en andersyds dié wat bykomend daartoe ook na die sosiale kwessies van hulle tyd kyk, en hierdie kwessies bevraagteken. (Vandermeer & Chambers, 2011)

Steampunk-outeur Mark Hodder voel dat *Steampunk* se politieke kultuur 'n wesenskenmerk van die subkultuur is:

Empire can offer individuals a sense of belonging and 'place' by assigning them to a 'class'. Steampunk explores the manners and mores of such social systems, and the propaganda and attitudes that maintain them. However, it does so with full awareness of the iniquities of Empire, where a vast majority is kept subjugated so that a small minority can enjoy a privileged lifestyle. (Robb, 2012: 9)

Goh (2011) stel veral in post-kolonialisme belang. Sy bestudeer die uitwerking wat die Britse Ryk op individue en kulture regoor die wêreld gehad het. Goh ondersoek veral die verhouding tussen *Steampunk* en die uitbeelding van kolonialisme, en van die mense wat daaronder gely het:

Through an alternate history, boosted by technofantasy, the dynamics of the present can be mirrored within the fictional recent past to think through how they can be equalized for the future. We need to address the past in order to recognize ourselves in the present. (Goh, 2011: 54)

Rassisme kom in Goh se verhandeling ter sprake wanneer sy ondersoek instel na die rassistiese progressie in talle wetenskapsfiksie-werke wat in die toekoms afspeel. In Afrikaanse wetenskapsfiksie-boeke is rassisme nogal pertinent: hul stel 'n toekoms voor waarin swartmense nie eers bestaan nie, en alle mense in Suid-Afrika Afrikaans en wit is. Dit is die geval in (onder meer) Johan Kock se *Leon Hugo: Ruimtevegter* (1982), C. van Wyk se *Onheil in die Ruimte* (1985) en A. van Oordt se *Seuns van die Wolke: 'n Avontuur-verhaal uit die Toekoms* (1932). Dis egter nie net in Suid-Afrika, en in Afrikaans, dat karakters wit gehou en daar vanuit 'n wit perspektief vertel word

nie – hierdie neiging kom internasionaal voor. Goh kyk veral na hoe die *Steampunk*-estetika nie net enersyds die Britse Ryk ophemel nie, maar andersyds ook indringend op dié Ryk se werklike geskiedenis kritiek lewer. Sy doen dit vanuit die oogpunt van aanhangers en skrywers van kleur wat nie korrek geïnterpreteer word in wetenskapsfiksie as geheel nie, en selfs heeltemal uit die kultuur weggelaat word. (Goh, 2011)

Catherine Siemann (Taddeo & Miller, 2012) wys baie ooreenkomste tussen *Steampunk*-romans en die sogenaamde ‘sosialeprobleem-roman’ uit. Volgens Siemann het skrywers gedurende die Victoriaanse tydperk gesukkel om respek af te dwing, en daarom die sosialeprobleem-roman geskep om sekere sosiale kwessies te belig. Omdat *Steampunk* tans as ’n gier bestempel word, bevind die *Steampunk*-gemeenskap hulle in dieselfde posisie as die Victoriaanse skrywers van ouds. Dit verklaar waarom sommige van die meer indrukwekkende *Steampunk*-romans as sosialeprobleem-romans manifesteer. Die eerste daarvan was Gibson en Sterling se *The Difference Engine* (1990), gevolg deur China Miéville se *Perdido Street Station* (2000) en die latere boeke van Stephen Hunt, Cherie Priest en N.K. Jemish.

Steampunk se herskrywing en ontleding van 19de-eeuse sosiale kwessies maak dit moontlik vir moderne gehore om hulle eie probleme in konteks te sien. Danksy die kombinasie van geskiedenis en spekulatiewe fiksie is *Steampunk* uniek: dit ondersoek idees wat in ons verlede posgevat het, en onderskryf daardeur sowel sosiale as tegnologiese oplossings van die verlede, hede en toekoms, en lewer kritiek daarop. Waar tekste uit die Victoriaanse era probleme soos sosiale ongelykheid en armoede in oënskou neem, doen *Steampunk* dit vanuit die perspektief van ’n meetbare afstand. Deur kritiek te lewer op kolonialisme en die impak van tegnologie op die omgewing, ondersoek en herdefinieer *Steampunk* die grense van die sosialeprobleem-genre om ’n hedendaagse perspektief op die Victoriane en hulle nalatenskap te verkry. Net soos Victoriaanse skrywers soos Charles Dickens, Harriet Beecher Stowe, Elizabeth Gaskell en Wilkie Collins sosiale probleme aangespreek het in wat hulle beskou het as ’n ingryping in sosiale en politieke kwessies, is daar in die *Steampunk*-gemeenskap ook ’n neiging om groter hedendaagse kwessies aan te pak, soos imperialisme, rassisme, die regte van werkers, en die vernietiging van die omgewing.

Oor die algemeen beskou gebruik die *Steampunk*-sosialeprobleem-roman 'n alternatiewe verlede om die aard en oorsprong van hedendaagse probleme te ondersoek. Die probleme kom vanuit verskillende oorde: dwelmsmokkelary, ekologiese katastrofes, en die invloed van 'n gemeenskap wat gedurig dopgehou word, word deur verskeie outeurs aangepak. Die *Steampunk*-boeke gee egter nie 'n oplossing vir die probleme nie; dit bring hoogstens die kwessies aan die lig en toon vanuit 'n geskiedkundige oogpunt aan die leser waar die probleme ontstaan het. Hierdeur verkry dié kwessies moontlik relevansie en 'n 'nuwe lewe' in ons hedendaagse gemeenskap.

Mike Perschon (Taddeo & Miller, 2012b) bied op sy beurt weer 'n ander blik op hoe *Steampunk* sosiale kwessies uitlig en krities in oënskou neem. Perschon meen dat alhoewel tegnologie beslis een van die hoekstene van die *Steampunk*-estetika vorm, moet die gesprek oor retro-futurisme oor meer handel as net tegno-fantastiese anachronismes, robotte en lugskepe. Die laat-Victoriane het meer te doene gehad met mediese vooruitgang en menseregte as met lugrowers en flogiston-aangedrewe straalgewere. Om hierdie rede is *Steampunk*-retro-futurisme meer as net nostalgie oor tegnologiese selfdoenprojekte. Dit is ook nie, soos wat baie dit wil sien, bloot net 'n voorstelling van hoe die verlede in die toekoms daar uitsien nie.

Steampunk het weinig te doen met die historiese aspirasies van die 19de eeu. *Steampunk* is eerder die wyse waarop ons kan sien hoe die verlede die toekoms verander. Terwyl dit die vorm aanneem van lugskepe en klokaangedrewe robotte, neem *Steampunk* ook die sosiale ruimtes van die verlede opnuut in oënskou. *Steampunk* bring sosiale veranderinge deur die gebruik van literatuur en kuns aan. Die verskil tussen die hede en die verlede word sigbaar deur byvoorbeeld te kyk na die *Rational Dress*-beweging van die laat 1800's, wat die fisiese konstruksies in die kleredrag van respektabele vrouens verwerp, met spesifieke verwysing na korsette. Dit is interessant om te sien dat terwyl die meeste Victoriaanse vroue graag *uit* korsette wou kom, hedendaagse vroue by *Steampunk*-byeenkomste juis probeer om daar *in* te kom.

Bogenoemde beklemtoon dat *Steampunk*-retro-futurisme maar net 'n hedendaagse, romantiese siening is van hoe die verlede na die toekoms kyk, aangesien die *Steampunk*-gemeenskap nie werklik op historiese akkuraatheid gesteld is nie. In plaas van om dit slaafs na te volg, verwerk *Steampunk* 'n idee vanuit die verlede. Ivan Csicsery-Ronay Jr. sien *Steampunk*-literatuur nie soseer as teenfeitelik nie, maar eerder as teenfiksie. (Taddeo & Miller, 2012: 939)

Vroulike outeurs soos Cherie Priest, Ora Le Broc en Gail Carriger het die bordjies verhang deur in 'n oorwegend manlik-dominante gemeenskap veral vroulike hooffigure te skep wat vroulike kwessies van hulle tyd aanpak, soos kleredrag, die onderdrukking van vroue, en selfs die bruikbaarheid van vroue. Dit sluit nie noodwendig net fisiese avonture en skop-skiet-en-donner-weergawes van Sigourney Weaver in *Alien* of Sarah Michelle Gellar in *Buffy the Vampire Slayer* in nie, maar ook vroue wat in wetenskap, lees en onderwys belangstel.

Perschon beskryf hierdie *Steampunk*-heldinne as “*Damsels without Distress*”, wat nie beteken dat hulle nie probleme het nie, maar eerder dat hulle nie 'n ridder nodig het om hulle probleme op te los nie. Dieselfde kan van hierdie heldinne se liefdesleuens gesê word. Anders as om deur Victoriaanse preutsheid gekenmerk te word, geniet hulle seks, of ignoreer hulle dit geheel en al in die stories – wat ingaan téén die hedendaagse tendens dat alle vroulike hoofkarakters romantiese belange het. Priest se heldin is op manlike helde en hulle strewende na aksie geskoei. Kwessies soos rassisme en klassisme word ook aangespreek. Deur aan ondergeskikte etnisiteite en vroue 'n stem te gee, skep *Steampunk*-retro-futurisme 'n plek waar die geskiedenis onthou kan word op 'n manier wat waarde daaraan verleen. Priest stel dit so op haar webtuiste:

When mainstream society members don't see people who are different from them (in pop culture, in history books, in their neighbourhoods), they get the impression that those people don't exist... or if these Other do exist, then they aren't very important. But with its time-travel/history-altering underpinnings, steampunk has the capacity to un-write some of the rules that created the Other in the first place. It offers a voice to those who were marginalized, allowing them to stand up and say, 'I was here. And absolutely, defiantly reject the implication that I wasn't.' It's open to everyone – including those

whose historical representation got left out, written out, or killed out of hand. To the extent that media images and role models have an impact on what we deem acceptable or desirable, it is important to construct alternatives to media images and role models that perpetuate oppression. (Taddeo & Miller, 2012b: 882-1362)

Om op te som: die karaktereienskappe van *Steampunk*-heldinne sluit in dat hulle beide 'n gesin én 'n loopbaan het, 'n moordkomplot teen die koningin fnuik en terselfdertyd besig is om 'n tegnologiese onderwater-prototipe te ontwerp en te bou.

2.7 *Steampunk* as deel van die kollektiewe bewussyn

Behalwe oor wat *Steampunk* is, of nie is nie, is daar 'n globale gesprek aan die gang oor wat *Steampunk* beteken. Dis alles goed en wel om 'n hele nuwe subkultuur te definieer, maar waar pas *Steampunk* in? Wat is die doel daarvan? Soos met elke ander aspek binne die *Steampunk*-subkultuur, is die antwoorde uiteenlopend, maar lei alles uiteindelik tot dieselfde gevolgtrekking.

Om juis hierdie vraag te beantwoord, het James Carrott en Brian Johnson (2013) 'n reis om die wêreld onderneem. Hulle het egter van die begin af gefokus op die tegnologie-deel van *Steampunk* wat, so glo hulle, gaan lei tot die gevolgtrekking dat *Steampunk* 'n reaksie is op die tegnologie wat ons deesdae gebruik. Carrott en Johnson glo ook dat die lesse wat *Steampunk* ons leer, ons in staat sal stel om in die toekoms beter tegnologie te ontwikkel, omdat *Steampunk* tegnologie meer menslik maak.

Daar is tans 'n hunkering na outydse tegnologie, soos ou strokiesprente wat heruitgegee word, of mense wat hulle eie albums sny van ou wasopnames af, of mense wat outydse lanternskyfies koop en outydse foto's neem, of ten minste selfoonapplikasies soos *Instagram* en *Tintype* gebruik, wat spesiale filters het om moderne foto's oud te laat lyk. Niks hiervan is *Steampunk* nie, maar *Steampunk* dien dieselfde doel, en doen dit bloot net op 'n ander manier.

Terwyl retro-verbruik tipies nostalgies en vernuwend is, is *Steampunk* eerder reflektief: dit wil 'n kultuur skep wat nooit bestaan het nie, maar wat sou kon. Dit wil bou op die materiële oorblyfsels van die verlede, en wil veral deel wees van die Victoriaanse verbeelding, terwyl dit terselfdertyd iets verrassends wil skep uit al daardie brons, hout en glas. (Killjoy, 2007) *Steampunk* se denkbeeldige verlede verskaf belangrike hulpmiddele wat ons in staat stel om hedendaagse realiteite te betwis en kommentaar daarop te lewer:

Steampunk is no more about the goggles than Cyberpunk was about the mirrorshades: they both simply constitute powerful metaphors for thinking about alternative ways of seeing the world. (Carrott & Johnson, 2013: 178-187)

Carrott en Johnson meen dat daar 'n daadwerklike verskil tussen 'subkultuur' en 'teenkultuur' is. 'n Subkultuur is 'n groep mense wie se waardes of gedrag hulle van die heersende kultuur onderskei. Aan die ander kant is 'n teenkultuur 'n subkultuur wat ten doel het om die heersende kultuur te verander. *Steampunk* is 'n subkultuur wat daarna streef om 'n teenkultuur te word. Om hierdie rede is *Steampunk* nie teen tegnologie gekant nie – intendeel: *Steampunk* is versot op tegnologie. Dit bestaan juis as gevolg van tegnologie, ofskoon dit maar net denkbeeldige tegnologie, vanuit die verlede is.

Die meeste teenkulture is onsuksesvol omdat hulle niks goeds het om die slegte mee te vervang nie. 'n Mens kan enige iets afbreek, maar sodra jy dit doen, en daarmee klaar is, sit jy met 'n hoop niks. Nadat jy bewys het dat die kultuur self niks beteken nie, is jy klaar. Jy het niks waarmee jy dit kan vervang nie.

Op hierdie stadium en in hierdie tyd, is die *Steampunk*-teenkultuur individualisties. Dit is teen massaproduksie gekant. Dit is teen korporasies en korporatiewe kultuur gekant. Dit is teen almal gekant wat dieselfde lyk. Dis teen almal gekant wat advertensies op hulle klere dra, byvoorbeeld vir *Nike*, *Adidas*, *Pepsi*, *Diesel*, *Apple* en *Samsung*:

That's the essence of counterculture today. Try to find our power base again as individuals and quit kowtowing to the corporately-managed financial spell that's been cast on this country. (Carrott & Johnson, 2013: 777)

Steampunk is besig om ons aandag te vestig op ons kollektiewe bewussyn, wat hunker na tegnologie en instellings wat meer menslik voel. *Steampunk* is 'n kultuur oor vakmanskap op menslike vlak. Tegnologie moet gemaak word sodat ons dit kan verpersoonlik en aanpas soos ons wil. Dit beteken dat ons in beheer bly: nie die tegnologie nie, nie die korporasies nie, maar die mense:

Just like the Beats and the hippies, steampunk is an indicator – a signpost telling us that something is going on, something is changing in our broader culture ... and technology is right at the heart of it all. (Carrott & Johnson, 2013: 369-380)

Die bekroonde wetenskapsfiksie-skrywer China Miéville stel belangrike vrae oor wat die doel van *Steampunk* werklik is. Of iets *Steampunk* is of nie, is maar net 'n klein deeltjie van baie groter vrae: Wat beteken dit vir jou? Beïnvloed dit die manier waarop jy die wêreld sien? Het die lees, sien of ervaar van *Steampunk* jou verander? Miéville beweer voorts dat indien *Steampunk* so teen die groter ideologie van kapitalisme gekant is, dit dan daarteen moet opstaan en dit verklaar. Maar *Steampunk* doen dit nie. Dit maak maar net 'n waarneming. Dit gee nie 'n oplossing nie. Dit is 'n teenvoeter vir moderne tegnologie en, miskien, die siening dat mense, soos produkte, weggooibaar is. Al wat *Steampunk* sê, is dat ons in 'n kitssamelewing lewe. Dit kan so opgesom word:

I don't think it has a job. I don't think it has a job any more than surrealism or cyberpunk or any other such thing has a job. It isn't a thing with a task, it's an aesthetic moment. To the extent it has a job, its job is to entertain people. If it does that, terrific. But it's something to be understood, not something to understand. (Carrott & Johnson, 2013: 3228-3239)

Ook William Gibson glo dat *Steampunk* 'n eksotiese simptoom is van iets groters wat kultureel aan die gang is. Dit is deel daarvan, maar dis nie die antwoord nie. (Carrott & Johnson, 2013)

Jacqueline Christi bekyk *Steampunk* vanuit die kleure, geure en atmosfeer van 'n *Steampunk*-wêreld deur dit so te beskryf:

There is a labyrinth of smoking city streets. Cobblestone and soot stretch endlessly before your eyes. No one walks the abandoned roads now that personal flight machines were made affordable. Whisking by at incredible speeds brass and steel flash in the sky, glimmering like a swarm of insects. (Christi, 2011: 5)

Haar beskrywing is veronderstel om die wonder van 'n *Steampunk*-wêreld voor te stel, maar myns insiens klink dit redelik vuil en depressief. Wat sy eintlik hierdeur probeer bewys, is dat die aspirasies van die toekoms gekombineer word met die groter elegansie van die verlede. Sy sê dat *Steampunk*-aanhangers nie tevrede is met die wêreld en die tegnologie wat ons tans het nie, maar nog steeds al die voordele wil hê wat ons het. Hulle wil dit net mooier hê. Meer hout. Meer brons. Meer menslik.

Ten spyte van al die outeurs wat kla oor moderne tegnologie, glo ek dat die doel van *Steampunk* is om ons verbeelding vlerke te gee. *Steampunk* as estetika gaan meer oor die moontlikhede van verbeelding as wat dit daarvoor gaan om kritiek op die moderne samelewing te lewer. In al die bronne wat geraadpleeg is, word hierdie punt net een keer genoem – deur Cynthia Miller (Taddeo & Miller, 2012: 3781-3803). Wanneer dit by die doel van *Steampunk* kom, probeer almal baie diep daarvoor nadink. Ek vermoed egter dat Miller se verklaring baie nader aan die waarheid kom as enige iemand anders s'n. Sy haal Fyodor Dostoyevsky aan wat gesê het dat aangesien die mens nie sonder wonderwerke kan lewe nie, hy vir homself wonderwerke sal skep. *Steampunk* is daarom 'n verkenning van 'n wêreld waarin dit voel asof daar nie meer grense oor is nie. Dis nostalgie oor 'n tydperk toe die moontlikhede legio was. Maar meer belangrik, *Steampunk* is nie soos vandag nie. Vandag voel dit vir ons asof die enigste avontuur wat oor is, binne die skerm van 'n rekenaar sit. *Steampunk* is egter iets fisies, naamlik die vergestaltung van dit wat nie meer is nie, maar wat ons wil hê. Daarom is *Steampunk* uiteraard 'n herinnering aan die betowering van moontlikhede, en die moontlikhede van betowering – 'n herinnering dat daar iewers, daarbuite, grense bestaan wat nog ontdek en bestudeer moet word. (Taddeo & Miller, 2012: 4060)

2.8 Samevatting en gevolgtrekking

Uit die voorafgaande is dit duidelik dat die teenswoordige verwarring oor wat *Steampunk* is al dan nie, toegeskryf kan word aan die wyse hóé ons die definisie van *Steampunk* benader. Die probleem is dat die meeste mense ’n antwoord soek op die vraag “Wat is *Steampunk*?”, in plaas van “Wat maak van iets *Steampunk*?”. Dit behels ’n klein fokusverskuiwing, maar het ’n reuseverskil tot gevolg.

Die vraag, “Wat is *Steampunk*?”, bied elke Jan Rap en sy maat die geleentheid om met wilde definisies vorendag te kom. Om hierdie rede kry ons dan ook definisies wat Victoriaanse wetenskapsfiksie, doen-dit-self-vakmanskap, alternatiewe geskiedenis, identiteit, en teenkultuur insluit – en geeneen is uitsluitlik ’n kenmerk van niks anders as *Steampunk* nie. Hierdie elemente maak wel deel van *Steampunk* uit, maar is nie onontbeerlik deel van die definisie nie. Deur bloot te vra “Wat is *Steampunk*?”, kry ons stellings soos “More Nemo than Neo.” (Catling, 2009), of “Steampunk is the scholar’s science fiction” (Marsocci & DeBlasio 2011: 7). Wilson (2010) vat die betekenis van die term *Steampunk* só saam:

A collective of individualists; an apolitical political movement, an ahistoric re-enactment, an anti-consumerist industry, a fictive reply to truths, a whimsical response to serious issues. A belief that tinkering in your home can somehow change society, the world. (Wilson, 2010: 33)

Die vraag “Wat is *Steampunk*?” is ontwerp om die speletjie voort te sit. Om nog sandkorrels by te voeg tot die vormlose definisie van *Steampunk*. Die antwoord kan enigiets wees, sonder om dit te definieer.

Hierdie speletjie hou nou op. Dit stop by Mike Perschon (2012c), wat *Steampunk* ’n laslappieskombers noem wat bestaan uit verskeie elemente, maar ten slotte uit (net) drie komponente bestaan – neo-Victorianisme, tegno-fantasie en retro-futurisme – wat, indien dit saam manifesteer, daartoe lei dat iets *Steampunk* is. Daarom is *Steampunk* ’n suggestie van die Victoriaanse periode – op een of ander manier. Dit

sluit die tegnologie van die era in, maar ook die mode, gebruike en argitektuur. Tegno-fantasie is tegnologie wat wetenskaplik lyk, maar nie wetenskaplik verklaar kan word nie. Selfs wanneer stoom die bron van energie is, word daar nie verduidelik hoe dit werk nie. Die meeste van die tyd wérk dit net eenvoudig. *Steampunk* is daarom meer wetenskapsfantasie as wetenskapsfiksie. Die laaste komponent is retro-futurisme, wat ons eie siening is van hoe die verlede die toekoms sien, maar ook die kombinasie van neo-Victorianisme en tegno-fantasie is. Retro-futurisme is miskien eerder hoe ons dink die verlede gehoop het die toekoms sou lyk, maar vanuit ons eie oogpunt.

Perschon se finale gevolgtrekkig is dat *Steampunk* nie 'n subkultuur is nie, maar eerder 'n estetika. Daarom sien ons dan af van die idee dat iets *Steampunk* is al dan nie. Dit word vervang met die vraag “Hoeveel van die *Steampunk*-estetika word gebruik, en op watter wyse word dit gedoen?” Indien al drie komponente teenwoordig is, is dit 'n duidelike aanduiding van *Steampunk*-estetika. Indien een komponent van die drie afwesig is, het ons met iets anders te doen. (Perschon, 2012c: 240-241)

HOOFSTUK 3

Die manifestasies van *Steampunk*

3.1 Inleiding

Hierdie hoofstuk bied 'n oorsigtelike beskrywing ten opsigte van die verskillende manifestasies van *Steampunk*: wat dit is, waar dit voorkom, waardeur dit beïnvloed word, wat die doel daarvan is en waarom die betrokke manifestasies as deel van die *Steampunk*-estetika – uit die literatuur, strokiesverhaalboeke, kunswerke, mode, film en musiek – aangebied en bespreek word.

3.2 *Steampunk*-literatuur

Soos vroeër in Hoofstuk 2 aangetoon is, het *Steampunk* as genre, subkultuur en estetika sy eerste neerslag in die literatuur gehad; aanvanklik onder beïnvloeding deur Victoriaanse skrywers soos Jules Verne, H.G. Wells en die *Edisonade* vanuit Amerika. Tim Powers, K.W. Jeter en James Blaylock put inspirasie vir die eerste 'werklike' *Steampunk*-literatuur egter uit ander bronne, soos ou Victoriaanse tekste en snuisterye wat hulle in tweedehandse winkeltjies raakloop. (Gross, 2007b: 57-59; Vandermeer & Chambers, 2011: 53)

Steampunk-literatuur bly steeds die ruggraat van die *Steampunk*-subkultuur, al het die *Steampunk*-estetika deur al die ander manifestasies beweeg en al is die visuele manifestasie daarvan tans meer gewild is as die literêre manifestasie. (Goh, 2011)

Bowser en Croxhall (2010) meen dat *Steampunk* as 'n literêre beweging al vir 30 jaar lank aan die gang is. Hulle kort oorsig oor *Steampunk*-outeurs en hulle *Steampunk*-boeke begin chronologies by K.W. Jeter se *Morlock Night* (1979), Tim Powers se *The Anubis Gates* (1983), James Blaylock se *Lord Kelvin's Machine* (1985) en *Homunculus* (1986), Bob Shaw se *The Ragged Astronauts* (1986), Jeter se *Infernal Devices: A Mad Victorian Fantasy* (1987), en Gibson en Sterling se *The Difference Engine* (1990). Hierna het die getal *Steampunk*-literatuurwerke skerp toegeneem:

Neal Stephenson se *The Diamond Age* (1995), Philip Pullman se trilogie *His Dark Materials* (1995, 1997, 2000), China Miéville se *Perdido Street Station* (2000), *The Scar* (2002) en *Iron Council* (2004), Philip Reeve se *Mortal Engines Quartet* (2001, 2003, 2005, 2006), Stephen Hunt se *The Court of the Air* (2007), Cherie Priest se *Boneshaker* (2009), Scott Westerfield se *Leviathan* (2009), en nog vele meer. Daar is hierbenewens 'n menigte bundels met *Steampunk*-kortverhale en/of vervolgvhale op die internet, soos *Steampunk Tales*, waarvan die episodes by wyse van *iPhone*-applikasies, *Mobi*-lesers, e-boeke of Amazon.com se Kindle beskikbaar gestel word.

Daar is nog betreklik min *Steampunk*-kinderboeke geskryf. Twee goeie voorbeelde is Emilie P. Bush se *Her Majesty's Explorer: A Steampunk Bedtime Story* (2012) en *Steamduck Learns to Fly!: A Steampunk Picture Book* (2012). (Sivart & Callahan, 2014)

Beth Henderson en J. B. Dane skryf in hulle boek *Writing Steampunk!* (2011) dat enige letterkundige genre aangepas kan word om *Steampunk* te inkorporeer. Volgens hulle val *Steampunk* as 'n subkultuur onder die genre 'fantasie'. Dit val egter ook onder die sambreel van historiese fiksie: dit speel partykeer in 'n pseudo-verlede af omdat *Steampunk*-skrywers die geskiedenis oor die algemeen aanpas, muteer of selfs vernietig soos dit hulle pas. Dit kan ook in die romantiese kategorie val indien dit 'n romantiese storie is wat in 'n *Steampunk*-wêreld afspeel. Wat van aksie-avontuur? Natuurlik. Misterie? Spanningsverhale? Gruwelverhale? Toorkuns? Dit ook. Wetenskap, uitvinding en ontdekking? Ja, ja en ja. Dit kan donker wees, of dit kan belaglik wees.

Drie van die bekendste en suksesvolste *Steampunk*-outeurs van die moderne era is Cherie Priest, Gail Garriger en Ekaterina Sedia, wat elk 'n eie stempel op die *Steampunk*-subkultuur afdruk, deur onderskeidelik van zombies, bonatuurlike ondiere en alchemistiese elemente gebruik te maak in hulle boeke. Nog 'n *Steampunk*-outer, Karin Lowachee, inkorporeer Inuïet-gelowe as kommentaar op kulture wat bots en imperialisme in haar boek *The Gaslight Dogs* (2010), terwyl Dexter Palmer se *The Dream of Perpetual Motion* (2010) retro-futurisme vermeng met absurdisme,

surrealisme en die dekonstruksie van William Shakespeare se *The Tempest*. (Gwinn, 2010; Vandermeer & Chambers, 2011)

Volgens Dru Pagliassotti (Taddeo & Miller, 2012) is daar nog te min geskryf oor *Steampunk* se derdegenerasie-skrywers wat in die vroeë 2000's geskryf het (die eerste generasie dateer uit 1991 en die tweede generasie uit 1995). Waar vroeëre stories meestal deur mans geskryf is, met manlike hoofkarakters, neem die verskeidenheid van 2007 af toe, aangesien sowel manlike as vroulike skrywers *Steampunk*-stories skryf wat tot verskillende genres behoort. As gevolg hiervan het die 'punk' in *Steampunk* ietwat verlore geraak. Jess Nevins het later beweer dat die meeste tweedegenerasie-*Steampunk*-literatuur eerder as 'steam sci-fi' of 'gaslight romance' beskryf kan word. Een van *Steampunk* se definieerbare eienskappe is die mens se verhouding met masjinerie. Dit is so tiperend van *Steampunk* as wat perde, gewere en oop vlaktes van 'n Wilde Weste-film is. Derdegenerasie-*Steampunk*-skrywers kyk na masjinerie as 'n tegnologiese estetika, wat simbolies sentraal tot die genre is. *Steampunk* word op drie maniere in stories gebruik: eerstens as 'n agtergrondestetika wat niks met die storie te make het nie; tweedens as 'n belangrike deel van die storie, as 'n struikelblok; en derdens as 'n karakter in die storie.

Literatuur wat (in 'n mindere of meerdere mate) al drie elemente bevat wat deur Mike Perschon aangetoon is, naamlik neo-Victorianisme, tegno-fantasie en retro-futurisme, is inderdaad *Steampunk*-literatuur. Hierbenewens kan politieke kommentaar, die doen-dit-self-estetika, die mens se verhouding met tegnologie, sosiale kwessies, teenkultuur én alternatiewe geskiedenis ook (in 'n mindere of meerdere mate) in tekste voorkom wat tot hierdie genre behoort. Trouens, al die elemente wat in Hoofstuk 2 beskryf is, kan in *Steampunk*-literatuur voorkom. Elke storie bevat egter (vanselfsprekend) sy eie, unieke stel elemente, en die stories lewer nie op dieselfde sosiale of politieke kwessies kommentaar nie. Wat wel 'n gegewe is, is dat as die literatuur al drie van die reeds genoemde elemente van Perschon bevat, dit inderdaad *Steampunk*-literatuur is. Om vas te stel of 'n boek tot *Steampunk*-literatuur behoort, moet elke teks dus individueel ontleed word om te sien of daar minstens neo-Victorianisme, tegno-fantasie én retro-futurisme in voorkom.

Dus daar kan gesê word dat *Steampunk*-literatuur oor die algemeen die één manifestasie van die *Steampunk*-subkultuur is wat alle elemente wat moontlik tot die *Steampunk*-estetika behoort, ten volle ten toon stel en benut. Dit is nie die geval ten opsigte van ander manifestasies van die *Steampunk*-estetika nie.

3.3 *Steampunk*-strokiesverhaalboeke

Volgens Jason Jones (2010) is *Steampunk* perfek vir strokiesverhale. Dit bied strokiesverhaalskeppers die geleentheid om met karakters en gebeurtenisse uit die geskiedenis te speel terwyl hul die verlede wat nooit plaasgevind het nie in die fynste besonderhede herskep. Die bekendste *Steampunk*-strokiesverhale is, onder meer, Brian Augustyn, Mike Mignola en P. Craig Russel se *Gotham by Gaslight* (1989), Alan Moore en Kevin O'Neill se *The League of Extraordinary Gentlemen* (1999–), Matt Fraction en Steven Sanders se *The Five Fists of Science* (2006), Ellis Warren en Gianluca Pagliarani se *Aetheric Mechanics* (2008), en Ian Edginton en Dide Fabbri se *Victorian Undead* (2009–2010). In sekere strokiesverhale word *Steampunk*-elemente spaarsamig gebruik om 'n bykomende dimensie aan 'n gewone situasie, plek, of argitektuur te verleen. (Jones, 2010)

Die ooglopende voorganger van moderne *Steampunk*-strokiesverhale is Bryan Talbot se *Luther Arkwright*-reeks wat in die laat 1970's gepubliseer is, en op sy beurt deur Michael Moorcock se *Nomads of the Air*-reeks geïnspireer is. (Vandermeer & Chambers, 2011)

Die strokiesboek *Sebastian O*, wat al in 1993 gepubliseer is, is volgens Joseph Good (2010) een van die eerste *Steampunk*-strokiesboeke. Die twee skeppers, Grant Morrison en Steve Yeowell, was van die eerstes wat die eienskappe van neo-Victoriaanse *Steampunk* neergelê het, sowel in die visuele voorstelling as deur kritiek te lewer op die oordadigheid van die Victoriaanse era, soos gesien vanuit die kontemporêre populêre kultuur. Gebaseer op Oscar Wilde, is *Sebastian O* ook een van die eerste homoseksuele superhelde, wat deur *Steampunk* nie net koeëls ontduik en boosheid oorwin nie, maar ook die geskiedenis herskryf.

Vandermeer en Chambers (2011) is bekommerd dat die sterk visuele aard van strokiesverhale maklik tot die misbruik van *Steampunk*-elemente kan lei sonder dat die gevolg inderdaad as *Steampunk* beskryf kan word. Net omdat jy 'n lugskip teken, of 'n robot gebruik, beteken nie noodwendig dat dit werklik as *Steampunk* gesien word nie. Die verskyning van Vandermeer en Chambers se boek in 2011 het Mike Perschon se klassifikasie van *Steampunk* voorafgegaan, dus kon hulle nie daarop steun nie. Die vraag is gevolglik nie of die strokiesverhaal *Steampunk* is of nie, maar eerder in watter mate sommige van die elemente wat gebruik word, eie aan *Steampunk* is. Die twee outeurs erken dat strokiesverhaalkunstenaars min omgee vir die tegniese aspekte van die *Steampunk*-subkultuur, maar veel meer ingenome is met die afbeelding van *Steampunk*-tegnologie, of hulle herinneringe aan die werke van Wells, Verne en die pulp-strokiesverhale.

Vervolgens word 'n kort beskrywing gegee van 'n hele paar van die bekendste strokiesverhale wat tans as *Steampunk* beskryf kan word, of wat oorwegend gebruik maak van *Steampunk*-elemente. Hierdie beskrywing maak gebruik van Vandermeer en Chambers (2011), Jones (2010) en Bowser en Croxall (2010) se insigte:

Kazu Kibuishi se *Amulet* is spesifiek vir kinders geskep. Die *Amulet*-reeks *Steampunk*-strokiesverhale bevat *Steampunk*-elemente wat beïnvloed is deur die films van Hayao Miyazaki: onder andere 'n skip wat kan vlieg en 'n huis wat kan loop.

Verhale soos *Girl Genius* van Phil en Kaja Foglio is grafiese stories wat drie keer per week as webverhale aanlyn gepubliseer word, met elke 100–150ste aflewering wat dan gedruk word. *Girl Genius* is in 2001 die eerste keer aanlyn gepubliseer. Die storie handel oor 'n oorlog tussen twee wetenskaplikes met bonatuurlike kragte en speel tydens die Industriële Revolusie af, met 'n vroulike personase, Agatha Heterodyne, as hoofkarakter.

Nog 'n webstrokiesprent wat klem lê op die historiese bemagtiging van vroue, is Sydney Padua se *Lovelace and Babbage*. Dit is geïnspireer deur vroue wat 'n belangrike rol in die ontwikkeling van tegnologie gespeel het, en verbeeld die

avonture van die historiese figure Charles Babbage en Ada Lovelace in 'n industriële wêreld wat oorloop van tegnologiese wonders en moontlikhede.

Alan Moore en Kevin O'Neill se klassieke reeks *The League of Extraordinary Gentlemen* herinterpreteer die Victoriaanse tydperk deur hoogs ikoniese karakters soos Kaptein Nemo, die 'Invisible Man', Dr. Jekyll, Allan Quartermain en nog vele ander saam te gooi in 'n mengelmoes van Verne, Wells, en die skrywers van talle prulboeke. Volgens Jess Nevins (Vandermeer & Chambers, 2011), verskil Moore en O'Neill se *Steampunk*-strokiesverhaalboek van die meeste ander *Steampunk*-publikasies deurdat die Victoriaanse agtergrond en karakters bloot as raam funksioneer en nie 'n parodie op Victoriana bied nie. *The League of Extraordinary Gentlemen* is gevolglik 'n huldeblyk aan die wêreld van outydse wetenskapsfiksie. Hierdie reeks het dan ook veral buite die strokiesverhaal-gemeenskap bekend geword en baie bygedra tot die gewildheid van die *Steampunk*-subkultuur soos ons dit vandag ken.

Greg Broadmore se *Doctor Grordbort's Contraplulatronic Dingus Directory* (2008) is eweneens beïnvloed deur die werke van Verne en Wells, en die pulp-publikasies van die 1940's en 1950's. Broadmore lewer kommentaar op kolonialisme en terg die Britse Ryk met sy stories propvol retro-futuristiese ontwerpe, wat hy gebruik om die belaglikheid van die Britse veroweraars uit te beeld. Broadmore, 'n ontwerper en beeldhouer in die bekende *Weta Workshop*, wat onder andere verantwoordelik was vir die spesiale effekte, kostuums en ontwerpe van die *Lord of the Rings*-trilogie, *Tintin*, *King Kong* en *District 9*, se *Doctor Grordbort* het uitgebrei tot 'n hele industrie wat versamelstukke, boeke, 'n rondreisende uitstalling, animasies, films en selfs bordspeletjies insluit.

Molly Crabapple en John Leavitt se *Puppet Makers* (2010) speel af in 'n alternatiewe geskiedenis in Versailles en bevat talle *Steampunk*-elemente soos bioniese klokwerkmense. Hierdie is 'n goeie voorbeeld van hoe *Steampunk*-kunstenaars mekaar beïnvloed. Behalwe vir die kleredrag van die tydperk waarin die gebeure afspeel, put Crabapple veral inspirasie uit Kevin O'Neill se kuns in *The League of Extraordinary Gentlemen* en die boek *Baroque: Style in the Age of Magnificence*. Crabapple glo dat

Steampunk ’n besondere lens is waardeur mens die verlede, en veral die verlede se onregverdigheid en misnoeë, kan ondersoek, en deur middel van tegnologie kan uitwys. (Vandermeer & Chambers, 2011: 80)

3.4 *Steampunk*-kuns, -kunstenaars en -skeppers

Die meeste *Steampunk*-kunstenaars is dit eens dat die *Steampunk*-subkultuur (minstens gedeeltelik) ontstaan het uit ’n misnoeë met moderne, naatlose, antiseptiese tegnologie. Hulle blameer die Industriële Revolusie vir tegnologie wat goedkoper is, maar wat individualiteit opoffer. *Steampunks* verwerp die gelykvormigheid van die moderne, siellose, saai ontwerpe vir tegnologiese produkte, terwyl hulle die vindingrykheid van Victoriaanse masjinerie aanhang. Hulle wil ook die skade regstel wat deur die Industriële Revolusie aangerig is. Vir hulle is *Steampunk* nie maar net ’n middel waarmee hul die klassisme, rassisme en uitbuitery wat so deel was van die Victoriaanse tydperk, heeltemal kan uitwis nie, maar eerder ’n middel waarmee hulle die dooie verlede op ’n positiewe en bevestigende wyse kan herwin. Die verwagting is dat kreatiewe vernuwing tot innovasie sal lei. (Vandermeer & Chambers, 2011; Bebergal, 2007)

Steampunk-kunstenaars, -skeppers en -vakmanne word oor die algemeen aangetrek deur die doen-dit-self-aspek van ouderwetse tegnologie. Een aspek van hierdie soort tegnologie is dat jy kan sien hoe dit werk – al die ratte, tuite en toestelletjies. Dit sluit die maak van dekoratiewe masjinerie of beslag in wat bestaande tegnologie bedek, eerder as wat dit funksionele masjinerie is. Dit is weer eens ’n voorbeeld van tegnologie wat nie werklik ‘werk’ nie, maar eerder die *Steampunk*-estetika gebruik om ’n voorwerp te verander in iets wat vir die maker(s) mooier lyk, maar tegnologies nutteloos is.

Tom Every is die vader van *Steampunk*-installasiekuns, en die skepper van die *Forevertron Park* in Prairie Du Sac, Wisconsin. Synde ’n afgetrede ingenieur met ervaring van industriële herwinning, het hy in 1983 aan die park begin bou onder die *Steampunk*-skuilnaam ‘Dr. Evermor’. Uit die vermenging van Tom Every se skeppingsproses en sy *Steampunk*-persoonlikheid Dr. Evermor, het ’n hele mitologie

om sy karakter ontwikkel wat funksionaliteit aan sy kuns verleen, asook 'n verhaal wat alles verduidelik:

When he was a child, Dr. Evermor witnessed a massive electrical storm with his father, a Presbyterian minister. Asked where the lightning came from, his father told Evermor that such awesome power could only come from God. From that day on, Evermor dedicated his life to constructing an antigravity machine and spacecraft that would catapult him from the phoniness of this world to the ultimate truth and power of the next. Dr. Evermor believes that if he can ever figure out a way to combine magnetic force and electrical energy, he can propel himself through the heavens on a magnetic lightning force beam. That glass ball inside the copper egg is his spaceship. There's also an antigravity machine made from an early X-ray machine, a teahouse for Queen Victoria and Prince Albert to observe the event, a telescope for bystanders to watch as Evermor flies off to his meeting with God, and a listening machine that will transmit Evermor's message back to Earth when he arrives at his ultimate destination. (Vandermeer & Chambers, 2011: 93)

Dr. Evermor se verhaal verwys na 'n belangrike aspek van die *Steampunk*-subkultuur: die vermenging van kuns en vertelling, sowel as sy verwerping van die steriele, sielododende voorwerpe wat moderne ontwerpers en ingenieurs deesdae maak. Dit dui ook op die interessante verhouding tussen *Steampunk*-kuns en die neerslag van die Industriële Revolusie.

Vandermeer en Chambers (2011) kyk veral na kunstenaars soos Kris Kuksi se standbeelde, soos *Church Tank*, wat volgens hulle die illusie van funksionaliteit skep terwyl dit ook kuns is. Die doel daarvan is om die wêreld uit te beeld soos hy kán wees: nie om die wêreld op een of ander wispelturige wyse te verander nie. Vanuit 'n *Steampunk*-perspektief is die probleem met Kuksi se *Church Tank* egter dat dit sekere, maar nie al drie elemente van Mike Perschon se *Steampunk*-klassifikasie bevat nie. Die tenk kom beslis nie uit die Victoriaanse era nie, en kan dus nie deel uitmaak van die neo-Victoriaanse *Steampunk*-element nie. 'n Mens kan sien waar die fout lê, aangesien die beeldhouwerk vreeslik indrukwekkend is en elemente van tegno-fantasie insluit, maar vanuit die verkeerde era.

Volgens Caroline Barratt (2010) word hedendaagse visuele kuns gewoonlik oor die hoof gesien in besprekings van *Steampunk*, veral in beskouings oor die estetika en temas wat die kunswerke onderlê. Kunstenaars soos Tim Hawkinson en Arthur Ganson se kinetiese beeldhouwerke spreek tot die *Steampunk*-estetika van 'n mensdom wat in die nabye toekoms verlore kan raak onder die aanslag van masjiene. Alhoewel die twee kunstenaars onder bespreking nie noodwendig volledig binne die *Steampunk*-estetika val nie, toon hulle werk beslis raakpunte daarmee, onder andere weens hul gebruikmaking van metaal, hout, been en leer, én ingenieurswese in hulle kuns. Hulle uitvindings het niks met moderne tegnologie in gemeen nie, maar wel met die masjinerie van die 19de eeu: daar is ratte, hefboome, stoomenjins en klokwerk-ingewande wat fluit, sis, skryf en loop, en sodoende menslike funksies naboots. Die blote feit dat ons in hierdie masjiene kan sien hoe die ratte beweeg en draai, beteken dat ons tyd en funksie kan beheer, anders as in moderne masjiene, waar die ingewande onsigbaar (versteek) is. Hawkinson se *Spin Sink (1 Rev./100 Years)* (1995) is byvoorbeeld 'n indrukwekkende beeldhouwerk waar die horlosie se omwenteling in superstadige aksie gesien kan word: een omwenteling elke 100 jaar. Wat Hawkinson van ons verwag, is om tyd in 'n nuwe lig te sien: hoe dit werk, hoe dit ons beheer, hoe ons dit beheer, en ten slotte, hoe 'n honderd jaar die mens se kulturele ouderdom is. In hierdie geval is die probleem nie dat daar iets met die retro-futurisme of die neo-Victorianisme skort nie, maar dat die tegnologie wat gebruik word, werklik werk. Dit val dus nie onder tegno-fantasie nie, en die werk kan daarom nie as *Steampunk* geklassifiseer word nie.

Deur die aanlyn-gemeenskappe het *Steampunk* as 'n estetika ontwikkel wat los staan van dié van die literêre *Steampunk*-gemeenskap. *Steampunk* is 'n estetiese filter waardeur enige voorwerp, film of mode bekyk kan word. Volgens Robb (2012) het veral twee *Steampunk*-makers 'n groot bydrae gelewer tot die groei en toename in gewildheid van die *Steampunk*-estetika wat in die mid-2000's plaasgevind het. Jake von Slatt, deur sy *Steampunk Workshop*, en Datamancer (Richard Nagy), deur sy *Technical Art and Steampunk Creations*, was die eerste twee *Steampunk*-kunstenaars wat die *Steampunk*-estetika op alledaagse produkte toegepas het én waarmee die meeste mense aanlyn kennis gemaak het.

Anders as Tom Every, wie se kunswerke eintlik net standbeelde is met 'n 'masjienstorie' wat dit voorafgaan, wil Jake von Slatt 'n retro-estetika aan funksionele en neo-funksionele voorwerpe gee. Hy werk meestal met gevonde voorwerpe en materiale, want hy het gou besef dat sy talent nie daarin lê om self met nuwe idees vorendag te kom nie, maar eerder om bestaande voorwerpe volgens die *Steampunk*-estetika te verander. Van die bekendste werke wat al uit sy *Steampunk Workshop* voortgekom het, is 'n aangepaste rekenaarsleutelbord, 'n *Stratocaster* elektriese kitaar vir die *Steampunk*-musiekgroep *Abney Park*, en 'n outydse *Winhurst* masjien ('n elektrostatiese elektrisiteitsopwekker). Hy het die rekenaar byvoorbeeld heeltemal uitmekaar gehaal en van vooraf volgens die *Steampunk*-estetika oorgebou. (Vandermeer & Chambers, 2011) Dit is weer eens nie kuns en tegnologie wat 'werk' nie: von Slatt kan byvoorbeeld nie 'n stoomaangedrewe rekenaar bou nie, maar hy kan 'n moderne rekenaar herbou om te lyk soos iets wat uit 'n retro-futuristiese, neo-Victoriaanse tydperk kom. Dit is dus *Steampunk*.

Daar bestaan 'n interessante verhouding tussen *Steampunk* en kuns. Die mense wat *Steampunk*-kuns beoefen, beskou hulself as óf *Steampunk*-kunstenaars, óf *Steampunk*-skeppers. Die *Steampunk*-kunstenaars sien hulself net as kunstenaars, terwyl die *Steampunk*-skeppers hulself as ambagsmanne, masjienmakers of timmermanne beskou. Die verskil is dat *Steampunk*-skeppers moderne tegnologie volgens die *Steampunk*-estetika aanpas of ou tegnologie en masjinerie daarvolgens restoureer, terwyl *Steampunk*-kunstenaars die *Steampunk*-estetika as inspirasie gebruik om installasies, beeldhouwerke en ander voorwerpe te skep. (Bowdoin van Riper, 2012; Vandermeer & Chambers, 2011)

Steampunk-skepper Richard 'Doc' Nagy beskryf homself as "a Steampunk contractor, technical artist, and jackass-of-all-trades". (Vandermeer & Chambers, 2011: 106) As 'n konsultant vir die televisiereeks *Warehouse 13*, is van sy bekendste werke die *Steampunk*-skootrekenaar en die *Archbishop Gothic PC*. Die subtitel van sy webwerf spreek boekdele oor sy *Steampunk*-persona: 'Prestidigital Datamancery & Paraphrenalic Technofetishism'. Vir Nagy is *Steampunk* 'n ontwerp-estetika, die perfekte vermenging van geskiedkundige romantiek, elegante vakmanskap, antieke

styl, en fetisjistiese funksionaliteit. Hy het baie inspirasie geput uit die huis van sy tannie, 'n antiekhandelaar, wat hy as kind dikwels besoek het. Hy het *Steampunk* begin skep toe Google nog net ongeveer vier resultate vir *Steampunk* opgelewer het, en het ure voor sy rekenaar deurgebring in 'n poging om die regte beelde op te spoor wat hy kon gebruik. Die rede hoekom *Steampunk*-skeppers hulle inspirasie uit die verlede haal, is volgens Nagy omdat ons so lank uitgesien het na die toekoms – maar nou dat dit aangebreek het, weet ons nie hoe om dit te hanteer nie. *Steampunk* is daarom 'n manier om sin daaruit te maak; om na die verlede terug te kyk om parallelle ooreenkomste en metafore te vind wat ons kan help om by die hede aan te pas. (Vandermeer & Chambers, 2011)

'n Interessante toevoeging tot die *Steampunk*-subkultuur is die maltrap-groep *Kinetic Steam Works* wat in 2005 in San Francisco ontstaan het. “Steam power, kinetic art, industrial art, and education creatively connected!” is hulle missie. Volgens Zachary Rukstela, *Kinetic Steam Works* se vaderfiguur, noem hulle hulself eerder *Steamdorks*, aangesien die titel *Steampunks* te inhiberend is vir wat hulle doen, naamlik om regte stoomenjins en masjiene te bou. Hulle projekte sluit 'n retro-stoomenjin genaamd *Hortense* in, 'n stoomaangedrewe boot met die naam *Wilhelmina*, en 'n reusagtige masjien bekend as *The Dingus*, uit 1930, waarvan die enigste doel was om voorwerpe aan stukke te breek en plat te slaan. Daar kan weer eens gesê word dat hierdie masjinerie inderdaad elemente van *Steampunk* bevat, maar omdat dit werklik deur stoom aangedryf word, kan dit nie ten volle as *Steampunk* geklassifiseer word nie. Dit is nie tegno-fantasie nie. Volgens Rukstela het die rede waarom hulle so baie van stoom hou, niks te doen met die verwerping van nuwe tegnologie nie. Dis baie meer aards as dit. Hy beweer dat stoom vir ingenieurs elegansie bied; en selfs meer: “It’s hot and wet – it’s incredibly sexy, with pistons moving, dipping, moaning. Incredibly organic” (Vandermeer & Chambers, 2011: 109).

Ook die Russiese skilder Vladimir Gvozdev is 'n *Steampunk*-kunstenaar, en veral daarvoor bekend dat hy die organiese en die meganiese vermeng, asof hy probeer om twee uiteenlopende kragte saam te snoer. Hy herinterpreteer die Industriële Revolusie deur klokwerk of stoomaangedrewe meganiese diere uit te beeld. Die manier waarop

hy sy skeppings visueel dissekteer, toon sy gefassineerdheid met hoe masjiene werk, soos gesien kan word in sy *Mecha-frog*, *Mecha-elephant* en *Mecha-rhino*.

Mike Libby se *Insect Lab*, wat driedimensionele klokwerk-insekte vervaardig, speel eweneens met die verhouding tussen die organiese en die meganiese. “I want to honor, revere, and play off the minute, unique, beautiful details, shapes, textures and colours of each specimen,” sê Libby. “I want them not to look like bastardized, Frankensteined mutant freaks of nature, but have a sense of whimsy and luxury, like they come out of a great sci-fi story” (Vandermeer & Chambers, 2011: 115). Libby erken dat die kunswerke in sekere opsigte moeilik is om te skep, maar voeg dan by dat dit uiteindelik net so eenvoudig is soos dit klink: dooie insekte en horlosie-onderdele. Libby se werk suggereer dat hierdie tegnologie dalk tog moontlik mag wees, alhoewel nie op die oomblik nie. (Christians, 2011)

Daar word ten slotte na die werk van Francois Delarozière en Pierre Orefice gekyk. Hierdie twee stedelike skeppers het as ’n huldeblyk aan Jules Verne ’n bestiarium van ‘lewendige’ diere in Verne se tuisstad, Nantes, gebou. Die *Sultan’s Elephant* – ’n meganiese olifant van 42 ton wat danksy hidroulika en 22 manipuleerders kan ‘loop’ – oorheers die uitstalling en demonstreer die behoefte om tegnologie te vermenslik deur die organiese daarby te inkorporeer. Delarozière en Orefice het gesorg dat hulle wel die binnewerkings van hulle skepping wys: die ratte en die interne hidroulika. Meer nog: hulle het al hul ontwerpe en tegniese sketse gepubliseer om te toon hoe hulle hierdie ongelooflike masjiene gebou het. (Vandermeer & Chambers, 2011) Of dit daarom *Steampunk* in die ware sin van die woord is, is te betwyfel. Alhoewel die ontwerp uit die Victoriaanse era kom, is dit eerder op Jules Verne se wetenskapsfiksie uit daardie era gebasseer, en nie op ons eie siening van hoe ons dink wetenskapsfiksie vanuit die Victoriaanse era sou ontwikkel het nie. Dit is dus nie retro-futurisme nie; en ook nie tegno-fantasie nie, aangesien dit werklik werk. Dit is inderdaad Victoriaanse wetenskap.

3.5 *Steampunk-mode*

Steampunk-mode is die uitdrukking van 'n innerlike narratief, en is deesdae by uitstek dié venster na die *Steampunk*-subkultuur. Deur die dra van *Steampunk*-mode word alledaagse aanhangers van die *Steampunk*-subkultuur deel daarvan, of alternatiewelik is dit die fisiese bewys van transformasie vir dié *Steampunk*-kunstenaars en vakmanne wat 'n eie stoompersoonlikheid wil skep. *Steampunk*-mode is die een element wat 'n *Steampunk* van enige ander *punk* onderskei – die vere maak as't ware die voël. Die klere verleen menslikheid aan die *Steampunk*-subkultuur, wat die tegnologie en die masjiene uitbalanseer en 'n hele nuwe rigting skep waaraan mense kan behoort. (Heyvaart, 2008 - 2012)

Volgens Libby Bulloff, medeskepper van die *SteamPunk Magazine*, is daar twee definitiewe modegroepe binne *Steampunk*:

 Serious cosplayers, con-goers, reenactors, and [on the other side] a 'Steampunk casual', a more palatable daily-wear look that pulls from a plethora of vintage influences. (Vandermeer & Chambers, 2011: 132)

Volgens Bulloff is die eerste groep obsessief oor die fynste besonderhede en stel hulle hulself dikwels voor as *Steampunk*-ikone soos die kaptein van 'n lugskip of as seerowers; maar hierdie rollespel vind net by *Steampunk*-vriendelike byeenkomste plaas. Die tweede groep is nie so erg op die korrektheid van besonderhede en die skep van karakters gesteld nie.

Net soos die hele *Steampunk*-subkultuur gesien kan word as 'n reaksie teen naatlose, steriele tegnologie, kan stoommode gesien word as 'n reaksie teen die moderne status quo, naamlik die dra van 'n soort neo-slenterdrag bestaande uit denimbroeke en T-hemde, sonder enige ornamente of fyn besonderhede.

Christine Ferguson van die Universtiteit van Glasgow in Skotland, 'n kenner van Victoriaanse en neo-Victoriaanse literatuur, meen die mees opvallende aspek van *Steampunk*-mode is die anachronistiese kleredrag wat gebaseer is op retro-aangepaste Victoriaanse mode, die doen-dit-self-kreatiwiteit, en die meedoen aan Victoriaanse *cosplay*, of rollespel (*LARP: Live Action Role Playing*). (Ferguson, 2011) Minder opvallend is *Steampunk* se teenkanting, op politieke vlak, teen praktyke soos

Victoriaanse kapitalisme, seksisme en imperialisme. *Steampunk*-aanhangers verskil egter redelik baie ten opsigte van hulle motivering, ideologiese oortuigings en deelname aan die *Steampunk*-subkultuur. Die enigste ooreenstemmende faktor is 'n algemene belangstelling in die visuele retro-Victoriaanse styl en die gebruik van hedendaagse tegnologie.

Bykomstighede is 'n belangrike aspek van *Steampunk*-mode én van die *Steampunk*-subkultuur. Dit is immers iets wat elke persoon maklik kan dra, en deel maak van sy/haar stoompersoonlikheid. Jema Hewitt, ook bekend as 'Emily Ladybird', is een van die bekendste *Steampunk*-juweelontwerpers: sy fokus spesifiek op *Steampunk*-juwele, wat sy deur haar webwerf verkoop. Hiernaas gee sy ook klas in enigiets van hoedemakery tot korsetwerk. Die meeste van haar invloede kom van die oorspronklike Victoriane af. Sy maak nie net juwele vir dames nie, maar ook vir mans: buitengewone mansjetknope, vlinderdas-borsspelde, en horlosiekettings. Sy glo dat *Steampunk*-juwele 'n element van klokwerk of ingenieurswerk moet bevat – dit moet 'n elegante bruikbaarheid vertoon. Vir haar lê die *punk*-aspek van *Steampunk* in die gebruik van herwinbare antieke voorwerpe. Die meeste van haar juweliersontwerpe begin met 'n basiese storie, soos Marie Antoinette op die maan, of vampiere op Venus. Dan wonder sy wie dit sal dra en hoekom. Soos baie ander *Steampunk*-juweelontwerpers gebruik sy polimeerleë en harpous, en vleg sy – met behulp van multimedia-tegnieke, tradisionele smidswerk en juwelierskonstruksie – antieke onderdele, ratte en horlosies tot 'n nuwe skepping saam. Sodra sy die juweelstuk klaargemaak het, brei sy die oorspronklike storie uit om in te sluit hoe haar stoompersoonlikheid, Emily Ladybird, dit ontdek het. Die verhaal wat haar juweelstuk *Phantasmagoricallibration devices* vergesel, vermeng byvoorbeeld goëlery met Sir Arthur Conan Doyle. (Vandermeer & Chambers, 2011)

Steampunk-mode sluit natuurlik ook hoofbedekkings in: 'n term wat formele hoede, werkershoede en kantkopdoeke insluit. Motorbrille in elke denkbare vorm en vir elke moontlike geleentheid figureer ook sterk. Vingerlose handskoene is nog 'n manier om prakties sjiek te wees, terwyl *Steampunk*-gereedskap en wapens soos straalgewere aan dik leergordels altyd in aanvraag is. Dan is daar ook nog sakhorlosies, sykouse, stewels en slobkouse.

Volgens Libby Bulloff (2007; en in Vandermeer & Chambers, 2011) is daar vier duidelik onderskeibare soorte *Steampunk*-modes. Die kategorisering berus op sosiale stand en beroep, en daarvolgens word onderskei tussen die *Straatkind*, die *Timmerman*, die *Ontdekkingsreisiger* en die *Esteet*.

Die *Straatkind* is die punkste van al die style. Dit word onder andere gekenmerk deur slenterdrag, haakspelde, ou leer en ingeduike bolhoedjies. Hierdie *Steampunk*-styl is funksioneel, goedkoop, maklik om te skep, en lyk selfs beter as dit vuil is. Geskeurde sykouse wat aanmekaar gehou word met kousreкке of haakspelde is verskieslik bo enigiets wat vroue uit die hoër sosiale stand sal dra. Omtrent enigiets, in enige kombinasie, is aanvaarbaar – die enigste reël is dat jy dit self moet maak. Skeer jou kop kaal, dra 'n ystervarkhaarstyl, maak 'n uitrusting uit ou koper en geskeurde onderklere, en rond dit af met rastalokke omhul in koper en leer. Alles werk mits dit oud en anders genoeg lyk.

Die *Timmermanne* is die waaghalsiges, die makers van dinge, die doeners wat klere van goeie gehalte dra, solank daar net plek vir al hulle gereedskap is. 'n Beskermende motor- of sweisbril is 'n moet; net soos funksionele klere, gewoonlik van seil, denim, leer, wol of rubber, wat bestand is teen 'n spatsel olie. Synde uitvindere, sal *Timmermanne* (en vroue) Victoriaanse klere met baie sakke dra. Wilde hare, wat ongekam bly, is ideaal.

Ontdekkingsreisigers is, per definisie, mense wat onbekende landskappe verken. *Steampunk*-ontdekkingsreisigers se styl word gekenmerk deur aardse kleure en goeie ontwerpe met 'n ietwat militaristiese inslag. Sy, linne, hoë stewels, helmhoede en outydse vlieëniersbrille word gebruik. Pofhemde en korsette is deel van dié mode. Manshaarstyle word gekenmerk deur 'n kantpaadjie en *Brylcreem*, en as jy 'n bokbaardjie of bakkebaard kan kweek, des te beter. Dames dra hulle hare in lang poniesterte.

Die manlike *Esteet* dra net die beste Victoriaanse of Eduardiaanse pakke, en die dames hoëhakstewels met baie knope. Hierdie styl weerspieël neo-Victoriaanse

nostalgie met elemente van anachrotenofetisjisme, gekombineer met 'n boheemse lewenswyse. Die dames kan soos 'n heer aantrek, met kravat, onderhemp, snyerspak en 'n wandelstok. Die ware *Esteet* weet hoe om bybehore behoorlik te gebruik: handskoene (dikwels van satyn), 'n monokel (oogglas), sakdoeke, sigarethouers, pluiskeile, windmakerige bolhoedjies, en 'n goedversorgde snor.

Danksy artikels in die *New York Times* en *Women's Wear Daily* sien ons alreeds Victoriaanse invloede op die loopplanke van modevertonings. *Steampunk*-kleredrag is oor die algemeen onprakties en ongemaklik om te dra, en dikwels slegs van pas by *Steampunk*-konferensies, -partytjies en formele geleenthede. Alhoewel goed verteenwoordig in sekere nagklubs en in *couture*-modevertonings, het dit nog nie alledaagse kleredrag geword nie. Dit het ook nog nie die metamorfose ondergaan wat dit in 'n volhoubare, funksionele styl sal omskep nie. Te veel *Steampunks* is nie bereid om hierdie styl deel van hulle normale, daaglikse kleredrag te maak nie. Hulle beweer dat dit te duur, te moeilik of sosiaal onaanvaarbaar is. Soos ander mense wat graag kostuums dra, trek hulle dus vir spesiale geleenthede so aan, maar volg hulle andersins die heersende mode. *Steampunk* sal slegs alledaags word sodra die *Steampunk*-estetika gesien word as meer as net 'n mode wat optof vir 'n spesiale geleentheid. Die probleem is dat die *Steampunk*-mode se bybehore eenvoudig te vreemd, te onhandig en te belaglik is om op kantoor of na die groentewinkel toe te dra. Klere kan kostuums wees, maar nie alle kostuums kan klere wees nie. Aan die ander kant, meen Bulloff, is *Steampunk* tydloos, en kan dit suksesvol vermeng word met moderne klere – 'n wisselwerking tussen oud en nuut. Jy kan klere wat jy alreeds besit by die *Steampunk*-estetika aanpas. In *Steampunk* is naaldwerk belangriker as geld, en kan enige uitrusting uniek gemaak word deur 'n paar veranderinge aan te bring, soos nuwe knope aan 'n baadjie.

Sivart en Callahan (2014) asook Johnson (2012) neem *Steampunk*-mode 'n stappie verder, deur te verduidelik dat jou *Steampunk*-uitrusting meer moet behels as net die saamflans van outydse elemente: dit moet persoonlikheid hê. Dit moet neo-Victoriaans wees, met 'n titseltjie fantasie daarby. Die fantasie-gedeelte kom gewoonlik tot stand wanneer jy 'n persona vir jou uitrusting kies, wat help om te bepaal waar jy binne 'n sekere sosiale stand val, wat jy vir 'n bestaan doen, en

natuurlik ook waar jy vandaan kom. Sodra jy as deel van jou stoompersoonlikheid tegno-fantasie byvoeg, is jy noodwendig 'n *Steampunk* – anders is jy maar net Victoriaans of neo-Victoriaans.

Carrott en Johnson (2013) wys daarop dat die deelnemers by enige ander rolspel- of wetenskapsfiksiekonferensie soos bekende karakters aantrek. By *Steampunk*-konferensies gebeur dit nooit nie. Almal is uniek. Almal is hulleself. Jy is jou eie karakter. Jy skryf jou eie storie.

Hoewel dit oulik klink, is die voorafgaande nie heeltemal waar nie. Sivart en Callahan (2014) wys daarop dat baie bekende *Steampunk*-persoonlikhede by *Steampunk*-byeenkomste opdaag met 'n voorkoms wat geskoei is op bekende wetenskapsfiksie-karakters – soos *Steampunk Boba Fett*, *Steampunk Iron Man*, *Steampunk Darth Vader* en *Steampunk Indiana Jones*.

Sivart en Callahan (2014) raak myns insiens die kluts 'n bietjie kwyt wanneer hulle begin voorstel dat dames skoonheidsprodukte uit die Victoriaanse era moet gebruik, soos gesigsroom wat van walvisorgane gemaak is, of dat mens druppels suurlemoensap in jou oë moet gooi om hulle te laat vonkel. Die outeurs stel ook voor dat jy self jou koffiebone moet maal en geur, en teeblare in plaas van teesakkies moet gebruik ter wille van 'n meer tradisionele ervaring. Wat dit met *Steampunk* te make het, weet nugter.

Soos in Hoofstuk 1 aangedui, is daar lede van die *Steampunk*-gemeenskap wat 'n broertjie dood het aan mense wat ratte op hoede plak en dit dan *Steampunk* noem. Ek is egter nie meer so seker dat dit nie *Steampunk* is nie. Indien jy 'n verbeeldingryke doel daarmee het, kan ek nie sien waarom mens dit nie kan doen nie. In watter opsig verskil dit van 'n musiekgroep wat *Steampunk* is omdat hulle so aantrek? Of wat 'n elektriese kitaar bespeel wat lyk asof dit stoomaangedrewe is – maar nie is nie? As jy 'n vals *Steampunk*-persoonlikheid kan skeep, hoekom kan jy nie 'n vals gebruik vir ratte op jou hoed skeep nie? Dit is nie net vir mooi nie: dit het ook 'n doel – al is dit net in jou kop.

3.6 *Steampunk*-musiek

You see, steampunk music doesn't recognize typical music genre borders. It isn't like metal with its heavy guitars and machine gun double-bass drumming, or country music with its twang and fiddles. There's no set of instrumentation guidelines, such as 'Use a violin and an accordion and you're automatically steampunk.' Nope. It doesn't work like that. Excluding bands that don't fit a set of arbitrary instrumentation rules doesn't make sense when you're dealing with steampunk, a media genre that's all about bending social standards and established history in new and exciting ways. (Sivart & Callahan, 2014: 2388)

Sowel Robb (2012) as Steel (2008) meen dat dit moeilik is om *Steampunk*-musiek en *Steampunk*-musiekgroepe te definieer. Robb beweer byvoorbeeld dat as 'n musiekgroep hulleself as *Steampunk* beskryf, en genoeg van hulle aanhangers dit glo, dan is dit waar. Die twee bekendste *Steampunk*-musiekgroepe is *Abney Park* en *Vernian Process*.

Based in that most Steampunk of cities, Seattle, Abney Park, according to Captain Robert himself, mix a blend of musical styles, such as 'Gypsy Dance, Neo-Vaudeville, Rag Time, Electroswing, Modern Dance and Rock, all assembled in a way which sounds like an adventure movie soundtrack'. (Robb, 2012: 172)

Volgens Robb is 'n musiekgroep nie *Steampunk* op grond van die soort musiek hulle maak nie, maar eerder op grond van hoe die lede van die groep aantrek, wat hulle stoompersoonlikhede is, hoe hulle musiekinstrumente lyk, wat die aard van hulle konserte is en, natuurlik, hoe *Steampunk* die ontwerp van hulle albumomslae is.

Een van die grootste musiekmaatskappye vir *Steampunk* is *Gilded Age Records*, wat 48 *Steampunk*-musiekgroepe bedryf, met musiekstyle wat val onder "... burlesque, cabaret, vaudeville, circus, ragtime and swing, electronica, coldwave, goth, industrial, darkwave, post-punk and punk rock, acoustic, gypsy and folk, prog rock and black metal, orchestral, neo-classical, chamber rock and experimental" (Cherry & Mellins, 2012: 15).

Sommige lede van die *Steampunk*-gemeenskap argumenteer dat wanneer 'n mens na sogenaamde *Steampunk*-musiek luister en jy onbewus daarvan is dat die lede *Steampunk*-uitrustings dra, of dat daar 'n lugskip iewers op hulle albumomslag is, jy nie sal weet dat dit *Steampunk* is nie. Die teenargument is natuurlik dat moderne popsterre soos Madonna, Britney Spears en Justin Bieber meer fokus op hoe hulle lyk as wat hulle noodwendig musikaal is. Dit is 'n belangrike punt om te onthou. Deesdae is musiek nie net musiek nie: jou voorkoms moet ook pas by die soort musiek wat jy speel. Dieselfde geld vir *hipster*-musiekgroepe soos *Mumford & Sons*, of *Woodkid*, of ruk-en-rol-groepe soos *Muse*. Dit gaan in 'n groot mate oor dit waarvoor hulle staan en waar hulle inpas – daarom verf Michael Bublé byvoorbeeld nie sy gesig wit en dra swart leer wanneer hy optree nie, maar dra hy altyd 'n netjiese pak klere. Cherry en Mellins (2012) maak dit daarom baie duidelik dat die fokus by *Steampunk*-musiekgroepe die naratief is, hoe hulle lyk, wat hulle storie is, hoe hulle konserte en optredes daar uitsien, waarvan hulle musiekinstrumente gemaak is (die doen-dit-self-element), watter soort musiekinstrumente hulle gebruik, en ook hulle rolspel.

'n *Steampunk*-storie is vir *Steampunk*-musiekgroepe net so belangrik soos in *Steampunk*-kuns en -mode. Volgens Evelyn Kriete, wat die eerste *Steampunk*-musiekonderneming tot stand gebring het, word *Steampunk*-musiek gemaak vanuit die idee dat die temas, beelde en estetika van die *Steampunk*-subkultuur in musiek omskep en voorgestel kan word. *Steampunk*-musiek voel tydloos en antiek, maar is nie gekant teen die voordele wat moderne tegnologie bied nie. Dit is musiek wat luisteraars in die danssale van die 1890's sou geniet het, indien hulle, soos ons vandag danksy die internet, verskillende musiekvorme kon meng. Party *Steampunk*-musiekgroepe se doel is om *Steampunk*-musiek te maak deur inspirasie uit die *Steampunk*-leefstyl of -literatuur te put. (La Ferla, 2008) Ander musiekgroepe was reeds deel van die *Steampunk*-subkultuur lank voordat dit bekend geraak of selfs 'n naam gehad het. Daar is ook musiekgroepe wat hulleself glad nie as *Steampunk*-musiekkunstenaars beskou nie, maar wie se optredes of musiekstyl tog duidelike *Steampunk*-elemente bevat, soos toneelmatige konserte, 'n Gotiese of Victoriaanse estetika, speelsheid en spontaneïteit, 'n bietjie drama en onverfyndheid, asook narratief en vertelling. (Vandermeer & Chambers, 2011: 158)

In Jamieson Ridenhour se bespreking van Professor Elemental se *The Indifference Engine* (Taddeo & Miller, 2012) probeer hy, soos Vandermeer, om sekere aspekte van *Steampunk*-musiek as eienskappe van die *Steampunk*-subkultuur te eien. Op die oog af lyk dit of *Steampunk*-musiekgroepe net korsette, motorbrille, brons musiekinstrumente, pluiskeile, leerbaadjies en liedjies oor lugskepe in gemeen het, maar dit strek veel wyer. Die stories wat deur die musiek vertel word, is dalk die enigste faktor wat al 125 *Steampunk*-groepe (volgens Wikipedia) saambind. Hoewel die musiek wissel van punk tot elektronika, Goties en klassieke ruk-en-rol, vertel hulle almal stories. En daardie stories manifesteer op die verhoog deur die persoonlikhede van die musikante self. *Abney Park* se storie is byvoorbeeld dat hulle lugskip-seerowers is, en hulle lirieke spruit daaruit. *Steampunk*-musiekkunstenaars vertel hulle eie stories, of stories wat uit *Steampunk* ontstaan het. Enige musiekstyl kan *Steampunk*-musiek word as die storie reg is. Een so 'n voorbeeld is *Steampunk*-kletsrym, wat bekend staan as *chap-hop*. Dit kombineer die ritmes en woordspeling van *hip-hop* met tipies Victoriaanse belange. 'n *Chap-hop*-kunstenaar sal byvoorbeeld kletsrym oor krieket, pyp rook en tee drink. Paul Arborough, as *Steampunk*-persoonlikheid *Professor Elemental*, beskou homself as 'n mal *Steampunk*-wetenskaplike met 'n gekompliseerde agtergrond en 'n rits karakters wat telkens hulle opwagting maak deur sy narratiewe *hip-hop*-karaktersketse. Sy album *The Indifference Engine* (2010) is 'n samehangende reeks stories wat by wyse van rym en ritme vertel word. Hy haal byvoorbeeld gereeld aan uit Victoriaanse wetenskapsfiksie-literatuur of gebruik dit as vertrekpunt vir sy stories. Volgens die *Professor* is *Steampunk* maar net 'n manier om die verlede te herwin en in iets nuuts te verander. Nes *hip-hop*, is *Steampunk* vooruitdenkende nostalgie wat hulde aan ons voorvaders bring en terselfdertyd 'n viering van vindingrykheid is.

Op Vandermeer en Chambers (2011) se lys van wat vandag die bekendste *Steampunk*-musiekgroepe in die wêreld is, staan *Abney Park* boaan. Hierdie groep uit Seattle het meer as vyf musiekalbums vrygestel, en verkoop hulle eie handelsware soos plakkate, plakkers, vlae, en mode-artikels soos serpe, motorbrille, kniekouse en rystewels by hulle konserte en via hulle webwerf. Hulle gebruik instrumente soos viole, 'n mandolien, 'n klavier, 'n vuursteenslot-baskitaar ('flintlock bass'), konsertina en

mondfluitjie. Tydens hulle optredes gebruik hul pragtige *Steampunk*-ontwerpte instrumente, en dra hulle kostuums van leer, korsette, stelwels en motorbrille. Die lede van die groep het ook almal stoompersoonlikhede, soos die leier *Captain Robert Brown*.

Die meeste *Steampunk*-musiekgroepe vertel stories, sowel met hul lirieke as deur hul opvoerings. *The Clockwork Quartet* vertel unieke *Steampunk*-stories, met karakters soos *The Lover*, *The Scientist*, *The Fugitive* en *The Magician*, in hul liedjies en op die verhoog. Verskeie musikante, verhoogkunstenaars, toondigters en medewerkers staan hulle hiermee by.

Dr. Phineas Waldolf Steel, beter bekend as *Dr. Steel*, beskryf homself as 'n skepper, vermaaklikheidskunstenaar en *Steampunk*-idealis. Hy eksperimenteer met musiek, film en speelgoed, met die doel om deur doelgerigte speelyd die wêreld 'n beter plek vir grootmense te maak. Sy musiek word beskryf as 'n groot dansorkes wat terselfdertyd melodramaties en verspot is – asof dit die klankbaan is van 'n onbeholpe superskurk wat besig is om 'n gruweldaad te beplan.

HUMANWINE (Humans Underground Making Anagrams Nightly While Imperial Not-Mes Enslave) druk weer eko-anargistiese politieke kwessies uit deur die mitiese narratief van 'n plek genaamd 'Vinland' wat net in die verbeelding bestaan.

Om die idee van musikale teater nog verder uit te bou, het *The Lisps 'n Civil War Steampunk*-vertoonspel genaamd *FUTURITY* geskryf en dit in Brooklyn New York opgevoer. Die storie handel oor 'n soldaat wat met Ada Lovelace korrespondeer oor 'n hipotetiese uitvinding in die vorm van 'n stoomaangedrewe superrekenaar. Die hoofkarakters word bygestaan deur 'n hele geselskap akteurs en sangers, met die klankbaan wat meestal folkmusiek is.

Interessante instrumente word ook gebruik deur *Steampunk*-musiekgroepe wat retro-futuristies is. Een hiervan is *ArcAttack*. Met twee Tesla-induksieklosse wat elektriese strale deel van hulle optredes maak, klink *ArcAttack* se musiek soos dié van vroeë sintetiseerders. Saam met die musikale Tesla-induksieklosse word 'n gerobotiseerde

tromstel gebruik. Hulle dramatiese musiek word versterk deurdat een van die lede van die groep 'n maliekolder-pak dra wat die elektriese ladings aantrek.

Miskien is een van die beste voorbeelde van 'n *Steampunk*-musiekgroep *The Men Who Will Not Be Blamed For Nothing*. Hulle eerste album, *Now That's What I Call Steampunk!* (2010), was 'n reaksie op die populêre *Now That's What I Call Music!*-reeks (1983 tot tans), wat kompilasies is deur die vier groot musiekreus *Polygram*, *EMI*, *Sony* en *Virgin*. In teenstelling met hierdie populêre albums wat tot 24 liedjies kan bevat en waarvan miljoene eksemplare wêreldwyd verkoop word, het *The Men Who Will Not Be Blamed For Nothing* 'n beperkte aantal albums vrygestel, met elk net een liedjie op, wat uit 'n was-silinder bestaan, en wat net op 'n fonograaf gespeel kan word. Hulle het dan instruksies vir die bou van jou eie fonograaf (teen minimale koste) ingesluit. Hierdie hele onderneming staan in die gees van *Steampunk* danksy die doen-dit-self-aspek daarvan, die gebruik van tegnologie van die Victoriaanse era, en die doelgerigte rebellie teen die heersende mag van die moderne platemaatskappye. Die res van die album *Now That's What I Call Steampunk!* is beskikbaar as 'n gewone album, waarin hulle kritiek op die Britse ryk en op rassisme lewer, en waarop hulle ook moderne sosiale kwessies in 'n meer ligte luim aanpak. (Ferguson, 2011) En alhoewel niks hiervan in ooreenstemming is met Mike Perschon se drie noodsaaklike elemente van *Steampunk* nie, is die groep se stoompersoonlikhede, hulle album-omslag en dit waaroor hulle sing, wel *Steampunk*. Dis res is maar net bonusmateriaal wat tot die *Steampunk*-ervaring bydra.

3.7 *Steampunk*-byeenkomste en -uitstallings

Volgens Jeanette Atkinson (Taddeo & Miller, 2012) en Vandermeer en Chambers (2011) is die eerste *Steampunk*-uitstalling van 13 Oktober 2009 tot 21 Februarie 2010 gehou in die Universiteit van Oxford se *Museum of the History of Science*. Die kurator was die Amerikaanse kunstenaar Art Donovan, en kunswerke soos *Steampunk*-motorbrille, -ligte, -juwele, -skootrekenaars, -klokwerk-aanhangsels en *Steampunk*-maskers was onder die 18 internasionale kunstenaars se werk wat uitgestal is. In baie van die kunswerke, afkomstig uit Brittanje, Amerika, Japan, België, Switserland en Australië, is die organiese met die meganiese gekombineer. Hierdie

was die mees suksesvolle uitstalling ooit sedert die museum in 1683 geopen het. Die besoekers was veral beïndruk met die vakmanskap; 'n aspek wat in die moderne tyd grotendeels verlore geraak het.

Van 4 Junie tot 29 Augustus 2011 het die *Kew Bridge Steam Museum* 'n uitstalling gehou met die titel *The Greatest Steampunk Exhibition*. Hierdie uitstalling het voortgebou op die een in die *Museum of the History of Science* (kyk voorafgaande paragraaf), maar was meer uitgebreid, en het *Steampunk*-kunswerke, -plakkate, -kostuums, -hoede, -pruie, -masjinerie en selfs 'n *Steampunk*-bed ingesluit. Dit het die fokus op handgemaakte in plaas van masjiengemaakte voorwerpe laat val. (Taddeo & Miller, 2012: 6581-6593)

Steampunks reël ook kort-kort uitstappies – gewoonlik na plekke van belang, soos die *Museum of Electricity in Dorset* (VK); die *National Maritime Museum* in Greenwich, Londen; die *Canadian Museum of Nature* in Ottawa, Ontario; en die *Charles River Museum of Industry and Innovation* in Waltham, Massachusetts. Hulle het in 2011 'n uitstalling genaamd *Steampunk: Tomorrow as It Used to Be* in die *Forester Gallery* in Oamaru (Nieu-Seeland) geskep. Laasgenoemde uitstalling is deur die *League of Victorian Imagineers* gehou. *Steampunk*-kunstenaars gebruik die uitstallings in museums soos hierdie as inspirasie vir hulle eie *Steampunk*-kuns en -ontwerpe.

Steampunks hou ook byeenkomste, soos die *Crystal Palace Steampunk Oktoberfest Ball* in Alameda, Kalifornië. *Steampunk*-byeenkomste en -konferensies bied die *Steampunk*-ontwerpers, -liefhebbers, -kunstenaars en -skrywers die geleentheid om van reg oor die wêreld bymekaar te kom en mekaar persoonlik te ontmoet. Hierdie byeenkomste kan amper enige vorm aanneem, van teepartytjies tot reusekonferensies. Party byeenkomste fokus op een tema, of selfs een skepper, soos die *Girl Genius Mad Scientist Ball*-konferensie, wat hulde bring aan Phil en Kaja Goglio se strokiesverhaal *Girl Genius*, of benut 'n verbeeldingryke plek, soos die *New England Steampunk Festival*, wat die byeenkoms by die *Charles River Museum of Industry & Innovation* hou.

Steampunk-byeenkomste is betreklik nuut, en begin nou eers stoom kry, met verskeie lande wat hulle eie byeenkomste reël. Sekere lande, soos Suid-Afrika, hou byeenkomste met elemente van *Steampunk* (soos *AfrikaBurn*), of maak voorsiening vir die *Steampunk*-element, soos *Comic-Con* in San Diego, waar meer as 150 000 mense saamdrom en glad geen beswaar teen *Steampunk*-geïnspireerde kostuums of stoompersoonlikhede het nie.

Anders as by ander byeenkomste, kom byna almal wat *Steampunk*-geleentheid bywoon, in hulle *Steampunk*-drag of personas. Volgens G.D. Falksen (2012) het die meeste *Steampunk*-byeenkomste 'n paar ooglopende kenmerke wat dit van enige ander byeenkoms onderskei – dit is nou afgesien van die Victoriaanse versierings, paneelbesprekings deur kenners van *Steampunk*-mode en -tegnologie, *Steampunk*-musiek, demonstrasies van hoe om ou tegnologie nuwe lewe in te blaas, en *Steampunk*-boekvoorlesings. Falksen wys daarop dat die meeste buitemuurse *Steampunk*-byeenkomste 19de-eeuse sportsoorte soos kroukie en boules aanbied, asook tennis, krieket, en selfs rugby vir die meer energieke aanhangers.

Die *Steampunk*-byeenkomste bied ook teepartytjies aan, wat naas versnaperinge ook 'n rede bied om sosiaal te verkeer. Soos by die meeste konferensies, neem die verkoop van goedere 'n belangrike plek by *Steampunk*-byeenkomste in, wat *Steampunk*-modeontwerpers, -vakmanne en -kunstenaars die geleentheid bied om hulle ware uit te stal en te verkoop. *Steampunk*-musikante hou ook konserte om hulle musiek bekend te stel en aanhangers te werf.

Omdat mode so 'n belangrike deel van die *Steampunk*-subkultuur is, bied hierdie byeenkomste die *Steampunk*-gemeenskap die perfekte geleentheid om uit te haal en te wys waartoe hulle in staat is. Danksy al die kostuums is fotografe 'n algemene gesig by *Steampunk*-byeenkomste, en deelname aan modekompetisies 'n moet. *Steampunk*-byeenkomste is die perfekte plek vir *Steampunk*-modeontwerpers om hulle talente ten toon te stel, modeskoue te hou en kliënte te werf. (Donahue, 2008)

Die grootste okkasie, en dan ook die middelpunt van enige *Steampunk*-byeenkoms, is die Victoriaanse bal wat in die aand plaasvind. Die bal bied deelnemers die

geleentheid om hulle beste *Steampunk*-skeppings te dra; uitrustings wat dalk te formeel, of te warm is vir die dag se gebeure. En, natuurlik: wat is 'n *Steampunk*-bal dan nou ook sonder *Steampunk*-musiek, verskaf deur verskillende *Steampunk*-musiekkunstenaars? (Vandermeer & Chambers, 2011)

Laastens moet daar genoem word dat *Steampunk*-byeenkomste besig is om vinnig toe te neem. Veral in Amerika, Brasilië, Asië, Rusland, Japan, Australië, Brittanje en Europa kom daar jaarliks nuwe *Steampunk*-byeenkomste by. Net in Noord-Amerika alleen, byvoorbeeld, is daar reeds 'n aansienlike lys: *Her Royal Majesty's Steampunk Symposium*, *TempleCon*, *AnachroCon*, *Wild Wild West Steampunk Con*, *Anomaly Con*, *Steampunk Industrial Revolution*, *Victoria Steam Exhibition*, *Steampunk Empire Symposium*, *Gaslight Gathering*, *Steampunk World's Fair*, *Clockwork Alchemy*, *ConTemporal*, *Salt City Steamfest*, *GEARCon*, *TeslaCon*, *OctopodiCon* en *Steampunk unLimited*. (Sivart & Callahan, 2014)

3.8 *Steampunk*-films, televisie en ander verwante media

Die eerste proto-*Steampunk*-film was, volgens Tibbetts (2012) en Gross (2007b), Georges Méliè se *Le Voyage dans la Lune* ('n Uitstappie na die Maan, 1902), wat op Jules Verne se *From the Earth to the Moon* en H.G. Wells se *The First Men on the Moon* gebaseer is. In hierdie kortfilm vertrek 'n groepie Victoriaanse ruimtereisigers, uitgevat in hulle duurste Victoriaanse drag, met hul ruimteskip na die maan. Op tipies koloniale manier ontmoet hulle die minderwaardige inboorlinge van die maan, vermoor hulle leier, en vlug terug aarde toe. Die film beeld die Victoriaanse siening van ander kulture en die Victoriane se gefassineerdheid met wetenskaplike innovering akkuraat uit.

Volgens Gross (2007b) het Hollywood tot dusver nog nie werklik sukses behaal met die *Steampunk*-estetika nie, en waarvolgens hom die laagtepunt die film *Wild Wild West* (1999) was. Daar was ook ander pogings om die *Steampunk*-estetika na die silwerdoek te bring, soos uitgewys deur Vandermeer & Chambers (2011), onder andere met *The League of Extraordinary Gentlemen* (2003), *Sky Captain and the World of Tomorrow* (2004), *War of the Worlds* (2005), *The Golden Compass* (2007),

Mutant Chronicles (2008), *9* (2009) en *Sherlock Holmes* (2009). Aan hierdie lys voeg Robb (2012) die volgende films toe: *Hellboy* (2004) en *Hellboy II: The Golden Army* (2008; gebaseer op Mike Mignolia se strokiesboeke), *The Prestige* (2006), *Watchmen* (2009), *Sherlock Holmes: Game of Shadows* (2011), *The Three Musketeers* (2011), *Sucker Punch* (2011) en *Hugo* (2011).

Buite Hollywood het ander filmmakers meer sukses behaal met die gebruik van die *Steampunk*-estetika. *The City of Lost Children* (1995), geregisseer deur die Franse Marc Caro en Jean-Pierre Jeunet, is 'n oorspronklike film wat afspeel in 'n distopiese toekoms waar 'n mal wetenskaplike kinders ontvoer met die doel om hulle drome te steel. Daar is ook die Oscar-genomineerde kortfilm *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello: Jasper Morello and The Lost Airship* (2005), wat silhoeëtte gebruik om die storie te vertel, en meer vir die *Steampunk*-estetika beteken as enige ander vollengte film die afgelope honderd jaar. Deur die film op *YouTube* te versprei, het die *Steampunk*-gemeenskap eksponensieel uitgebrei. Dit het die weg geopen vir ander vervaardigers om hulle werk op *YouTube* te versprei, soos die sogenaamde opvoerkunstenaars *League of S.T.E.A.M. (Supernatural and Troublesome Ectoplasmic Apparition Management)*, wat hulle eie webepisodes vrystel. Dis nie net die visuele aspekte van *Steampunk* wat hierdie films en webepisodes in die *Steampunk*-kategorie plaas nie, maar ook die gees waarin dit gedoen is, met ander woorde die doen-dit-self-*Steampunk*-estetika. Die films se produksie is nie goed nie, maar dit is so bedoel. Dit moet juis tuisgemaak lyk.

'n Groot persentasie ware *Steampunk*-films is gemaak deur Japannese animasiekunstenaars soos Hayao Miyazaki, wat gefassineer was deur Europese geskiedenis, wat hy dan met die Japannese manga-strokiesverhale vermeng het. Wat Miyazaki se stories soos *Nausicaä of the Valley of the Wind* (1984), *Laputa: Castle in the Sky* (1986) en veral *Howl's Moving Castle* (2004) direk in die *Steampunk*-subkultuur plaas, is sy gebruik van *Steampunk*-temas soos kommentaar op die uitwerking wat die Industriële Revolusie op die omgewing gehad het, of sy idee om die verlede in 'n handhawende toekoms te herwerk. Miyazaki sê dat die masjiene in sy werk nie die produk van massavervaardiging is nie, maar die warmte en siel van handgemaakte dinge het.

Andrew Shaner het in sy tesis, *Defining Steampunk through the Films of Hayao Miyazaki* (2011), probeer bewys dat Miyazaki die visuele styl van *Steampunk* uitgevind het, en dat dié filmmaker die eerste een was wat gehore aan die *Steampunk*-estetika bekendgestel het. Shaner maak wilde stellings soos wanneer hy byvoorbeeld beweer dat Miyazaki se uitbeelding van windaangedrewe vlieënde lugskepe wat propvol ratwerk is, alleen verantwoordelik is vir die ontwikkeling en inspirasie van *Steampunk*-lugskepe wêreldwyd. Shaner beweer ook dat Miyazaki verantwoordelik was vir die *punk*-aspek in *Steampunk* omdat sy films fokus op die nosies van rebellie en verandering, asook die soeke na 'n eenvoudiger lewe, sowel in tegnologiese as filosofiese sin. Verder maak Shaner belaglike argumente wat aanvoer dat omdat iets sekere elemente van *Steampunk* bevat, en dieselfde elemente ook in Miyazaki se films voorkom, dit Miyazaki se films is wat eersgenoemde beïnvloed het:

It is important then to remember that all of these examples of steampunk would likely not have manifested themselves in the way that they did without the ideas of Hayao Miyazaki. His films are responsible for the design of virtually every steampunk story from Steamboy to Van Helsing to Lost Horizons. (Shaner, 2011: 49)

Daar is absoluut geen bewyse vir die stelling wat hierbo aangehaal is nie, behalwe dat Shaner sê dit mag dalk 'n invloed gehad het. Dit is waar – dit mag dalk. Maar dit mag dalk ook nié. En net om te bewys hoe foutief sekere akademiese stellings soms kan wees, volg hier nog 'n voorbeeld van Shaner se betwisbare logika:

While Neo-Victorianism would likely have emerged as a philosophy and/or genre of entertainment through the likes of K.W. Jeter and the science fiction community, it is safe to say that, without Miyazaki, the steampunk movement would not have been characterized by the fantastic visuals of flying machines, technology with exposed gears, and steam-powered wonders. So, knowing the origins of steampunk as told by Miyazaki, we may define steampunk as a visually and environmentally characterized genre of speculative fiction that draws from visuals established by Japanese animator Hayao Miyazaki. (Shaner, 2011: 49)

Miyazaki het wel 'n invloed gehad, soos gesien kan word in Kazuaki Kiriya se *Steampunk*-animasiefilm *Cassbern* (2004), wat grotendeels inspirasie put uit Miyazaki se eie stories en films, en ook sekere *Steampunk*-literatuur soos Michael Moorcock se boeke. Ook die bekende *Steamboy* (2004), wat geskryf en vervaardig is deur Katsuhiro Otomo, is beïnvloed deur Miyazaki. Otomo se *Steampunk*-film is Victoriaans-realisties, met lugskepe wat oor 'n alternatiewegeskiedenis-Engeland vlieg. Dit handhaaf egter net die visuele *Steampunk*-estetika, sonder dat enige werklike *Steampunk*-temas in die film voorkom. (Vandermeer & Chambers, 2011)

Op televisie is daar aansienlik meer reekse wat deur die *Steampunk*-estetika beïnvloed word, of waarvan die stories, of visuele materiaal, elemente van *Steampunk* bevat. Die bekendste hiervan is 'n reeks genaamd *Warehouse 13*, wat op die Syfy-kanaal in die Verenigde State van Amerika uitgesaai word. Dié reeks bevat verskeie *Steampunk*-elemente, wat deur die bekende *Steampunk*-kunstenaar Datamancer ontwerp is. Ander reekse wat elemente van die *Steampunk*-subkultuur bevat, is *Jack of all Trades* (2000), *Legend* (1995), *Sir Arthur Conan Doyle's The Lost World* (1999–2002), *The Secret Adventures of Jules Verne* (2000), *Fullmetal Alchemist* (2003–2004), *Steam Detectives* (1989–1990), *Last Exile* (2003), *Samurai 7* (2004), *Nadia: The Secret of Blue Water* (1989–1991), *Voyagers!* (1982–1983), *BraveStarr* (1987–1988), *The Adventures of Brisco County, Jr.* (1993) en *Sakura Wars* (1996). (Vandermeer & Chambers, 2011; Robb, 2012)

Behalwe in films en op televisie, manifesteer *Steampunk* ook in verskeie potgooi- en radioprogramme, en selfs op radiostasies wat uitsluitlik op *Steampunk* fokus – soos *Sounds of Steam* of *Radio Riel*. Daar is heelwat webreekse op die internet, soos *BloodandBoneChina*, *CondensedHist*, *DirigibleDays*, *HoloMedia1 (Chronicles of Professor Elemental)*, *LeagueOfSTEAM*, *NickelChildren*, *Steamuniverse* en *SteelehouseDigital*.

Ook bordspeletjies soos *Ticket to Ride*, *Steam: Rails and Riches* en *Age of Steam*, en rolspel-speletjies met name soos *Tephra: The Steampunk Roleplaying Game*, *GURPS*, *Space: 1889* en *Abney Park – Terror of the Skies* is voorbeelde van hoe *Steampunk* amper enige medium kan infiltrer. Dieselfde kan gesê word van videospelletjies, waar

die elemente van *Steampunk* vir dramatiese effek gebruik word of deel is van die ryk visuele konteks. Voorbeelde hiervan is *MYST* (1993), *Final Fantasy VII* (1997), *Thief: The Dark Project* (1998), *Arcanum: Of Steamworks and Magic Obscura* (2001), *BioShock* (2007) en *Fable III* (2010). (Sivart & Callahan, 2014: 2825-2872)

3.9 Samevatting en gevolgtrekking

Dit is duidelik dat *Steampunk* amper enige vorm kan aanneem; van literatuur tot kuns, strokiesverhale, mode, film, persoonlikhede, musiek en nog vele meer. Elkeen van die onderskeie manifestasies van *Steampunk*, wat mekaar oor die internet beïnvloed, is uniek, en nie almal deel dieselfde temas nie.

Daar bestaan tans 'n denkbild dat enige manifestasie van *Steampunk* geklassifiseer kan word op grond van sekere temas wat in daardie werk onder die loep geneem word, soos kritiek teen moderne ontwerp en massavervaardigde produkte, of die regstelling van historiese onregte soos kolonialisme.

Dit is egter nie hierdie temas wat van enige van dié manifestasies *Steampunk* maak nie. Of 'n werk of manifestasie *Steampunk*-status geniet al dan nie, berus nog steeds by die (mindere of meerdere) mate waarin neo-Victorianisme, tegno-fantasie en retro-futurisme in daardie werk voorkom.

Baie van die manifestasies, soos die kleredrag en aktiwiteite by byeenkomste, asook die musiek, is nie noodwendig *Steampunk* sonder die stoompersoonlikhede nie. En indien hierdie *Steampunk*-persoonlikhede nie oor Mike Perschon se drie *Steampunk*-komponente beskik nie, kan hierdie manifestasies nie as *Steampunk* gesien word nie. Dan is dit, soos vroeër opgemerk, manifestasies van iets anders.

Sekere manifestasies wat vroeër as *Steampunk* geklassifiseer is, beskik nie oor al drie van Perschon se komponente nie, bloot omdat hulle elemente uit die verkeerde era vermeng, of juis omdat hulle tegnologie bevat wat werklik werk, of omdat dit nie manifestasies of tegnologie is soos ons dit vanuit die verlede sou sien nie, maar juis soos die verlede dit sou sien.

Dat daar in elkeen van bogenoemde gevalle elemente van *Steampunk* teenwoordig is, is nie te betwyfel nie, maar uiteindelik, omdat die manifestasies nie al drie *Steampunk*-elemente bevat nie, kan die werk of manifestasie nie as *Steampunk* geklassifiseer word nie.

HOOFSTUK 4

Die manifestasie van *Steampunk* in Suid-Afrika asook die neerslag van die begrip in die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok*

4.1 Inleiding

Hierdie hoofstuk bied 'n oorsigtelike beskrywing van die konsepte, temas, inspirasie vir, en ander manifestasies van *Steampunk* in die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok*. Daar word ook klem gelê op die Suid-Afrikaanse perspektief op *Steampunk* tot op hede, waarna daar vervolgens kortliks hulde gebring word aan Afrikaanse wetenskapsfiksie soos dit in jeugliteratuur voorkom.

4.2 *Steampunk* in Suid-Afrika

In Suid-Afrika is *Steampunk* stadig maar seker besig om stoom op te bou. Die manifestasies van hierdie estetika is wyd en yl versprei, maar waar dit wel voorkom, laat dit 'n indruk.

'n Soektog na Suid-Afrikaanse *Steampunk* tot op hede lewer 'n paar uitsonderlike voorbeelde op. Sulaiman Philip ondersoek *Steampunk* in Suid-Afrika in sy aanlyn-artikel "Steampunk chugs along in South Africa" (2013). Waarmee hy vorendag kom, is een of twee *Steampunk*-skeppers en kunstenaars wat die *Steampunk*-estetika in hulle kuns gebruik, soos die ontwerper Katie Thompson, wat in Kaapstad meubels en ander huishoudelike items vervaardig. Sy beskryf *Steampunk* as volg: "Steampunk is elegant, beautiful, even heroic. It's 1000 years into the future reimagined by a Victorian" (Philip, 2013). Hierdie stelling maak nie sin nie, want 'n duisend jaar verder die toekoms in vanuit die siening van 'n Victoriaan kan eenvoudig nie iets wees wat hervertolk kan word nie. Dit is iets waaroor die Victoriaan kan fantaseer, nie herfantaseer nie.

Suid-Afrikaners se onkunde oor wat *Steampunk* is, word verder uitgebeeld in die Johannesburgse ontwerper Joe Paine se *Mechanical Bureau*, wat hy glo sekere *Steampunk*-elemente bevat, maar wat inderwaarheid niks met *Steampunk* te make het nie. Die *Mechanical Bureau* is maar net 'n lessenaar van metaal wat met behulp van twee groot ratte en 'n draaihandvatsel oopmaak om die houtblad van die lessenaar te ontbloot. Dit is geïnspireer deur outydse plaasmasjinerie, is weermaggroen van kleur en werk werklik – en is daarom ver van *Steampunk* verwyderd.

Philip verwys ook na *AfrikaBurn*, wat op die Amerikaanse *Burning Man*-fees geskoei is. Dit word een keer 'n jaar in die *Tankwa Karoo Nasionale Park* gehou, en *Steampunk*-snuisterye, juwele, mode en kuns word daar verkoop.

Wat *Steampunk*-mode betref, kan mens dit nog nie as 'n gier in Suid-Afrika beskryf nie. Die voorbeeld wat die naaste daaraan kom, is mode-ontwerper Heidi du Toit se webtuiste – www.stoompomp.com – waar sy 'Era Based Couture' soos *Steampunk*-korsette, -hoede, -bybehore, -stewels en selfs volledige *Steampunk*-uitrustings skep, en dit ook by sekere kettingwinkels soos *Big Blue* in Suid-Afrika beskikbaar maak. Du Toit se *Steampunk*-mode is ook nie werklik *Steampunk* nie, maar meestal net Victoriaanse mode vermeng met moderne motiewe of bybehore. Daar is geen storie aan verbonde nie, en geen fiktiewe of fantastiese doel daaragter nie.

Kunsskrywer en navorser Alexandra Dodd glo egter dat *Steampunk* inderdaad 'n vreemde subkultuur is wat besig is om in Suid-Afrika vlam te vat, juis vanweë die land se geskiedenis van Victoriaanse kolonialisme, wat dalk weer ou wonde kan oopkrap. Sy sê egter ook:

But steampunk allows artists and designers to plunder the past to illuminate their present. In messing about with past styles inherited from our motley crew of ancestors, we have a liberating chance to rewrite ourselves. (Philip, 2013)

Steampunk bied veral aan restauranteurs en koffiewinkeleienaars die geleentheid om die *Steampunk*-estetika deel van hulle dekor te maak, soos gesien kan word in Durban se *Steampunk Coffee*-koffiewinkel, wat slegs in naam en handelsmerk na *Steampunk*

verwys, of Johannesburg se *The Steamworks Gastropub*, wat wel sekere *Steampunk*-elemente in die kroeg se dekorasie uitbeeld.

Sekerlik die bekendste uitbeelding van die *Steampunk*-estetika in Suid-Afrika is die koffiewinkel *Truth Coffee* in Kaapstad, wat selfs deur Carrott en Johnson (2013) uitgewys word as 'n wonderlike voorbeeld van die *Steampunk*-estetika. Eppy Strydom ondersoek in haar artikel “Gehalte-koffie wat stoom” (2014) in *Die Burger* wat *Steampunk* is en hoe *Truth Coffee* die beginsels toepas. In *Truth Coffee* word die neo-Victoriaanse ingesteldheid weerspieël in die besonderhede van die dekor, die kleredrag van die kelners, en dan natuurlik in die fokuspunt van die koffiewinkel: *Professor Jones's Fabulous Coffee Bean Contraption*, 'n masjien van koper, ratte en glas wat koffiebone in pakkies van 225g afmeet. Om die bone af te meet, moet jy 'n slinger draai wat al die koffiebone met behulp van 'n fietsketting in die pakkie laat val. Die meganisme self is nie vreeslik *Steampunk* nie omdat dit werklik werk, maar die idee daaragter, dat dit gebou is deur die fiktiewe *Professor Jones* (eintlik kunstenaar Chris Jones) en dat dit uit allerhande onnodige kleppe, tuite, ratte, ensovoorts bestaan, maak dat dit wel deel van die *Steampunk*-estetika uitmaak.

Laastens het *Truth Coffee* ook 'n rol gespeel in moontlik die een geval waar *Steampunk* in Suid-Afrika nuuswaardig geword het. Die koffiewinkel het naamlik die agtergrond verskaf vir Adrian Lazarus en Nicky Felbert se kortfilm *Steam 1886*, wat in 2014 by die jaarlikse *Design Indaba* as Suid-Afrika se mooiste objek aangewys is. *Steam 1886* is 'n fantasievideo wat die mode en leefstyl wat moontlik die toekoms van die 19de eeu kon gewees het, uitbeeld deur op die dekadente leefstyl van die stoom-era te fokus. Die doel daarvan was om uit te beeld hoe generasies vergaan, terwyl die mode vir ewig bly voortbestaan. (Design Indaba, 2014)

4.3 *Steampunk* in Afrikaanse wetenskapsfiksie

In Afrikaanse wetenskapsfiksie bestaan *Steampunk* glad nie. Alhoewel wetenskapsfiksie as genre nie in Afrikaans onbekend is nie – van die eerste boeke, soos C.J. Langenhoven se *Loeloeraai* (1923), tot byvoorbeeld die onlangse *Nova*-reeks (2011–2014) van Fanie Viljoen en die *Anna Atoom*-reeks (2011–2012) van

Elizabeth Wasserman, handel Afrikaanse wetenskapsfiksie byna uitsluitlik oor een van twee onderwerpe: óf die ruimte, óf die toekoms, en is dit hoofsaaklik op die jeugmark gerig.

Ruimteverhale speel in die ruimte af, of die storie bevat die ontdekking van die ruimte (veral Mars). Andersins handel die storie oor ruimtewesens wat die aarde besoek, of oor ruimtewesens wat die aardbewoners probeer uitwis. Boeke wat in hierdie kategorie val, sluit die volgende in: C.F. Beyers-Boshoff se *Jasper en die Ruimtemanne* (1972), J. Kock se *Leon Hugo: Ruimtevegter* (1982), J. Rabie se *Swart Ster oor die Karoo* (1957) en *Die Groen Planeet: 'n Toekomsverhaal oor die eerste kolonie op Mars* (1961), L. Rousseau se *Fritz Deelman en die Skepe van Mars* (1957), J. Sadie se *Terra Piering 1* (1979), A.E. Bleksley se *Reisigers deur die Ruim* (1961), J. Bredell se *Ruimteskip Celeste* (1982) en C. Van Wyk se *Onheil in die Ruimte* (1985).

Die kategorie 'toekomsverhale' sluit, naas A. Van Oordt se *Seuns van die Wolke: 'n Avontuur-verhaal uit die Toekoms* (1932), ook die ander sewe boeke in Rousseau se agtdelige *Fritz Deelman*-reeks (1956–1972) in. In laasgenoemde reeks speel die gebeure in die toekoms af, maar op die aarde, en word wetenskapsfiksie bloot ingespan om booswigte te stuit.

Daar is enkele uitsonderings: Afrikaanse boeke wat in geeneen van die bogenoemde kategorieë val nie. Die wetenskapsfiksie-kortverhale in P.C. Haarhoff se *Uit 'n Ander Wêreld* (1987) verskil van die gewone ruimte- of toekomsverhale ten opsigte van die onderwerpe van die kortverhale. Dan is daar ook *Bokveld Binnekort* (2013), die Afrikaanse vertaling van C. Human se boek *Apocalypse Now Now* (2013) en 'n paar ander fantasiestories vir jonger kinders deur skrywers soos J. Jacobs, met titels soos *Superheroes vlieg net saans* (2003), *Voelers* (2007) en *Net aliens eet spinasie* (2005).

Dit is insiggewend dat daar op die webwerwe van die grootste Afrikaanse uitgewers soos Lapa, Human & Rousseau, Tafelberg, Random House Struik, Jacana Media en Kwêla Books nie eers 'n kategorie vir wetenskapsfiksie is nie, en in die meeste gevalle ook nie vir fantasieverhale nie.

Aangesien Suid-Afrikaanse uitgewers klaarblyklik min aandag aan wetenskapsfiksie as genre bestee, is dit nie moeilik om te glo dat daar tot vandag toe nog geen Afrikaanse wetenskapsfiksie-literatuur bestaan wat *Steampunk* in enige formaat verteenwoordig nie. Ook in die Suid-Afrikaanse Engelse literatuur is daar geen skrywer wat doelbewus by *Steampunk* aansluit of daarvan gebruik maak nie. *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok* is daarom, ten opsigte van die gebruik van *Steampunk*-elemente, hopelik uniek in die Suid-Afrikaanse mark.

4.4 Die manifestasie van *Steampunk* in die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok*

Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok is nie 'n *Steampunk*-boek nie. Dit is 'n fantasieboek, of dalk 'n wetenskapsfantasieboek, wat sekere *Steampunk*-elemente bevat.

Die fantasie-gedeelte word uitgebeeld deur die spookstories, Karoo-legendes, en legende van die Waterslang wat van vorm kan verander – hy kan trouens enige vorm aanneem. Die fantasiegedeelte is weliswaar bloot fantasie vanuit 'n Westerse oogpunt, hoewel Oom Johannes Willemse, op wie die karakter van oupa Gammie geskoei is, dalk anders daaroor mag voel. In haar boek *The Griqua's Apprentice* (2009) skryf Antoinette Pienaar oor sekere van die legendes van die Karoo, soos dié van die Waterslang of die gebruik van aartappels vir rustelosebene-sindroom (*Restless Leg Syndrome*) waaraan Oom Johannes glo en wat hy vir haar geleer het.

Vir die doeleindes van die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok* word daar sekere aannames oor die legendes gemaak en word hul vir die verloop van die storie self aangepas, soos dat die Watersland in 'n swerm meerminne kan verander, of enige ander vorm kan aanneem, wat wel fantasie is.

Die *Steampunk*-elemente manifesteer in die koms van die Victoriaanse robot Mr TheoBold, wat uit 'n soort brons bestaan, selfstandig kan dink en stoomaangedrewe is, met allerhande fiktiewe, en onverklaarbare, wetenskapsfantasie-elemente wat deel is

van sy storie, asook sy wese. Die blote feit dat hy uit die 19de eeu kom, die internet ontwerp het, die vorm van enige mens kan aanneem deur sy ‘biological current’, amper bonatuurlike magte soos onmenslike spoed en krag ten toon stel, en geen wetenskaplike verklaring vir enige van hierdie vermoëns gee nie, is alreeds afdoende bewys van die eienskappe van *Steampunk*-literatuur.

Benewens bogenoemde arriveer Mr TheoBold en Lord Pinion Blue in ’n tipiese *Steampunk*-voertuig: ’n Gotiese brons lugskip wat stoomaangedrewe is en deur die kunswerke van Kris Kuksi geïnspireer is. Daar is ook ’n stoomaangedrewe motorboot, ’n ‘Clockwork Rifle’ wat koeëls skiet wat die water uit mense suig, en natuurlik die Moordenaarsklok wat ’n tipiese wapen van Victoriaanse fantasie-oorsprong is, die sogenaamde ‘Deathray’ wat mens, dier en plante kan laat versteen.

Al hierdie elemente bestaan fisies uit *Steampunk*-materiale soos hout, brons en leer. Al die tegnologie is ook deur die Victoriaanse era geïnspireer, dit wil sê dit is neo-Victoriaans, maar uitgedink deur iemand in die moderne eeu, wat die estetika van die Victoriane en innoverende denke vanuit ons eie tyd toepas. Om hierdie rede is al die elemente wat aanwesig is, juis retro-futuristies. Al hierdie elemente bevat ook tegnologie wat nie kan werk nie: nie die lugskip, motorboot, ‘Clockwork Rifle’, robot of Moordenaarsklok se tegnologie word verklaar, of kan bestaan nie. Daar word, ooreenkomstig die *Steampunk*-tradisie, ’n poging aangewend om dit te laat klink asof die tegnologie dalk moontlik kan werk, maar uiteindelik kan die tegnologie nie werk nie.

Lord Pinion Blue se klere is geskoei op die vader van *Steampunk*-mode, Kit Stølen, se kleredrag. Van die netjiese manelpak tot die brons-omhulde rastalokke – die doel was om soveel *Steampunk*-elemente as moontlik te inkorporeer in die tipering en karakterisering van Lord Pinion Blue. Die orrel wat bespeel word, die robot se weglêsnor en selfs die manier waarop die robot praat en dink, hou alles op een of ander wyse met neo-Victorianisme verband, en maak deel van die oorhoofse *Steampunk*-element uit.

Wat die *Steampunk*-temas betref, bied die storie nie baie moontlikhede om die doen-dit-self-aspek van *Steampunk* te benut nie. Dieselfde geld vir die teenkanting teen moderne tegnologie. Daar word egter vlugtig kommentaar gelewer op die Victoriaanse kolonialisme van die Britse Ryk en die wetenskaplikes daaragter, wat dan ook die rede vir die robot se soektog is. Kommentaar word ook gelewer ten opsigte van die implikasies van tegnologie wat dalk te gevaarlik kan wees vir die mens, onder andere die ‘Deathray’ en die robot self.

Indien Mike Perschon se drie noodsaaklike *Steampunk*-elemente – neo-Victorianisme, retro-futurisme en tegno-fantasie – as maatstaf gebruik word, toon ’n teksontleding dat al drie hierdie elemente in *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok* voorkom. Dié elemente is egter slegs gedeeltelik teenwoordig, en die teks self is nie volkome *Steampunk* nie – maar heel waarskynlik wel die eerste manifestasie van *Steampunk*-estetika in die Afrikaanse literatuur, en moontlik ook die Suid-Afrikaanse literatuur.

4.5 Samevatting

Dit is duidelik dat *Steampunk* in Suid-Afrika nog redelik nuut is, met enkele voorbeelde van die *Steampunk*-subkultuur, of ten minste elemente van *Steampunk*, wat hier en daar manifesteer: veral as dekor in koffiewinkels soos *Truth Coffee* in Kaapstad en eetplekke soos *The Steamworks Gastropub* in Johannesburg.

Oor die algemeen is *Steampunk* egter onbekend as ’n subkultuur, en meeste voorbeelde wat vanuit Suid-Afrika op die *Steampunk*-estetika aanspraak maak, voldoen nie aan die drie elemente van Mike Perschon nie, en kan daarom nie deel wees van die *Steampunk*-subkultuur nie.

Ook in die Suid-Afrikaanse literatuur, beide Afrikaans en Engels, is daar nog geen voorbeelde van *Steampunk* nie. Alhoewel wetenskapsfiksie in Afrikaans nie onbekend is nie, handel Afrikaanse wetenskapsfiksie byna uitsluitlik oor een van twee onderwerpe: óf die ruimte, óf die toekoms.

Die eerste manifestasie van *Steampunk* in Afrikaanse wetenskapsfiksie is moontlik die teks *Clint Eastwood van Wyk en die Moordenaarsklok*, wat egter nie 'n *Steampunk*-boek is nie, maar eerder 'n fantasieboek, wat sekere *Steampunk*-elemente soos neo-Victoriaanse, onverklaarbare tegnologie en *Steampunk*-mode bevat.

HOOFSTUK 5

Slotbeskouing

5.1 Inleiding

Hierdie hoofstuk bevat die slot, samevatting en bevindings van die studie, na aanleiding van die navorsing wat in die voorafgaande hoofstukke vervat is. Die primêre navorsingsvraag word beantwoord: Wat is *Steampunk* – hoe word dit gedefinieer en op watter wyse manifesteer dit regoor die wêreld? Ten besluite word daar 'n Afrikaanse vertaling vir die woord *Steampunk* voorgestel.

5.2 Wat is *Steampunk*?

Aan die begin van hierdie studie het die taak om *Steampunk* te definieer amper onmoontlik gelyk, deels omdat die vraag 'n duisend verskillende omskrywings van oral oor oplewer wat almal op een of ander vlak met *Steampunk* as subkultuur te make het, maar wat ook geen grense daarstel nie.

Steampunk word gedefinieer as Victoriaanse wetenskapsfiksie, 'n estetiese beweging, Victoriaans-industrieel, retro-fantasie, stoom-romanse, of selfs as 'n doen-dit-self estetika met 19de-eeuse futuristiese neigings. Hoe dieper 'n mens in hierdie maalkolk van definisies ingesuig word, hoe meer eksentriek en belaglik raak die definisies van *Steampunk* wat 'n mens opspoor – soos die volgende uitlating van Professor Elemental vermeld in Hoofstuk 1:

Imagine a comic convention and a fetish night had a baby. In Victorian times.
In the future. That baby is Steampunk. (Professor Elemental, 2012)

Die eerste probleem met die formulering van 'n definisie van *Steampunk* is dat min outeurs dit eens is oor watter manifestasie van *Steampunk* gedefinieer word. Is dit die literatuur, mode, kuns, film of videospelletjies? Dit wek die indruk dat die blote manifestasies van *Steampunk* self die probleem is. 'n Tweede probleem is dat die temas wat belangrik is in *Steampunk* by die definisie ingesluit word: die politieke

inslag, die uitspreek van sosiale kommentaar op eietydse kwessies en historiese gebeurtenisse, die doen-dit-self-mentaliteit, die alternatiewe geskiedenis wat deel is van *Steampunk* en veral die *punk*-aspekte – of dit ’n teenkultuur is of nie.

Geeneen van die hierbo genoemde ‘eienskappe’ is egter uniek aan *Steampunk* nie, maar is eerder deel van die kollektiewe bewussyn wat bloot deur die *Steampunk*-estetika vorm aanneem; dit wil sê, *Steampunk* is wel ’n reaksie teen moderne tegnologie, maar dit is nie die teenreaksie self wat dit *Steampunk* maak nie. Om jou eie koffiebone te rooster en te maal is ook ’n reaksie teen moderne tegnologie, maar dit is nie *Steampunk* nie. *Steampunk* is soms alternatiewe geskiedenis, maar so ook is Quintin Tarantino se film *Inglourious Basterds* (2009), waarin Tarantino se karakters Adolf Hitler vermoor; maar dit maak nie die film *Steampunk* nie. Die doen-dit-self-aspek van *Steampunk* word deur *Steampunk*-skeppers soos Jake von Slatt voorgehou as deel van die definisie van *Steampunk*, maar slegs wanneer jy nuwe lewe aan ou tegnologie gee. Beteken dit dat die persoon wat ’n 1950-motorfiets herbou ewe skielik *Steampunk* is? Nee, inderwaarheid glad nie.

Van al die outeurs wat geraadpleeg is, was dit slegs Mike Perschon (2012c) wat die spyker op die kop slaan wanneer dit by ’n volledige omskrywing van *Steampunk* kom. Perschon gaan soek die antwoord deur te kyk na die invloede van *Steampunk*: waar dit die eerste keer gemanifesteer het, hoe dit van daar af ontwikkel het; en wat uiteindelik aanwesig moet wees alvorens ’n mens enige voorwerp, storie of ander manifestasie van die *Steampunk*-estetika as *Steampunk* kan klassifiseer. Volgens Perschon is die vraag “Wat is *Steampunk*?” die eintlike probleem. Wat eerder gevra moet word, is “Hoe *Steampunk* is iets?”

Perschon gaan haal die antwoord in die Victoriaanse era. Die eerste manifestasie van *Steampunk* in die literatuur is, soos vermeld in Hoofstuk 1, beïnvloed deur die wetenskapsfiksie en tydgees van die Victoriaanse era. Dit sluit die mode, voorwerpe, tegnologie, gelowe en gebruike van daardie tydperk in. Wat hier belangrik is, is dat *Steampunk* gebruik maak van hierdie Victoriaanse elemente, maar dat niks daarvan akkuraat gebruik word nie. Dit behels eerder die hergebruik, herontwikkeling en herinnering aan die Victoriaanse era, wat Perschon as ‘neo-Victoriaans’ beskryf.

Perschon hou neo-Victorianisme dus voor as die eerste element wat teenwoordig moet wees in enige manifestasie van *Steampunk*, voordat dit as *Steampunk* geklassifiseer kan word.

Soos uiteengesit in Hoofstuk 2, is die tweede element wat (volgens Perschon) altyd teenwoordig moet wees voordat enige voorwerp, storie, kunswerk of enigiets anders as *Steampunk* voorgehou kan word, tegno-fantasie. Dit is tegnologie wat soos wetenskap of selfs wetenskapsfiksie lyk, maar inderwaarheid fantasie is, omdat daar nooit 'n verduideliking gegee word van hoe die tegnologie moontlik kan werk nie. Die tegnologiese aspek van *Steampunk* is net so belangrik soos die Victoriaanse tydges wat daarin weerspieël word. Die tegnologie self lyk geloofwaardig, kom moontlik uit die Victoriaanse era, is meestal ontbloot sodat mens die werking daarvan kan sien, maar sal totaal en al nutteloos wees indien dit werklik gebou word. Dit is wetenskapsfiksie wat eintlik wetenskapsfantasie is.

Die derde en laaste element wat volgens Perschon aanwesig moet wees voordat enigiets as *Steampunk* geklassifiseer kan word, is retro-futurisme. Retro-futurisme is hoe die hede dink die verlede die toekoms sien, of dalk hoe ons hoop die verlede sou ontwikkel het. Dit gebeur wanneer neo-Victorianisme met tegno-fantasie vermeng word.

Hierdie drie elemente saam vorm die basis van alle manifestasies van *Steampunk*. Die elemente self kan in wisselende mate in enige manifestasie van *Steampunk* voorkom, maar al drie – dit wil sê neo-Victorianisme, tegno-fantasie en retro-futurisme – moet teenwoordig wees voordat enigiets as *Steampunk* geklassifiseer kan word.

Die enigste manier om die geldigheid van hierdie definisie te toets, is aan die hand van die verskeie manifestasies van die *Steampunk*-subkultuur.

5.3 Die manifestasies van *Steampunk*

Die manifestasies van *Steampunk* is legio. Soos in die voorafgaande hoofstukke aangetoon is, sluit dit literatuur, strokiesverhaalboeke, kuns, voorwerpe, tegnologie, mode, musiek, films, televisie, videospelletjies, potgooi- en radioprogramme, bordspelletjies, webreekse, byeenkomste, uitstallings en nog vele meer in.

Die grootste katalisator in die *Steampunk*-subkultuur is die internet, wat tans daaglik deur die *Steampunk*-gemeenskap gestook word met nuwe plasings en bydraes. Deur oor en weer op mekaar se *Steampunk*-kunswerke, -skeppings, -stories en -modes in te gaan, gaan die *Steampunk*-kultuur van krag tot krag, en brei die ontwikkeling en invloede daarvan op die *Steampunk*-gemeenskap se manifestasies van dag tot dag uit.

Nie alle manifestasies van die *Steampunk*-subkultuur betrek *Steampunk*-temas soos kolonialisme of die doen-dit-self-aspek nie, maar die hierbo genoemde drie elemente van *Steampunk* (neo-Victorianisme, retro-futurisme en tegno-fantasie) kom inderdaad in elkeen voor, al is dit ook net weens die stories wat daaraan verbonde is.

Dit beteken dat sekere manifestasies van *Steampunk*, soos die musiek, mode en snuisterye, denkbeeldige stories aan die voorwerpe of uitrustings toeskryf. Hoewel ratte wat op 'n pluiskuil geplak word niks met *Steampunk* te make het nie, word dit wel *Steampunk* indien 'n tegno-fantastiese doel daaraan toegeken word. En bloot omdat iemand 'n retro-futuristiese motorbril dra, maak dit nie van daardie persoon 'n *Steampunk* nie. Maar indien die persoon agter die motorbril die kaptein van 'n denkbeeldige flogiston-aangedrewe lugskip is, maak dit die motorbril oombliklik *Steampunk* danksy die stoompersoonlikheid wat daaraan verbonde is.

Deur van Mike Perschon se drie *Steampunk*-elemente gebruik te maak, kan elke voorwerp of storie individueel geklassifiseer word as deel van die *Steampunk*-estetika al dan nie. Sekere kunswerke bevat slegs elemente van *Steampunk*, maar as (of omdat) dit nie al drie elemente bevat nie, val dit noodwendig buite die *Steampunk*-subkultuur. 'n Goeie voorbeeld hiervan is die kunstenaar Kris Kuksi se vermelde *Church Tank*, wat op die oog af baie met die *Steampunk*-estetika in gemeen het, maar wat uit die verkeerde era kom: dit bevat wel tegno-fantasie, maar kom nie uit die Victoriaanse era nie. 'n Tweede voorbeeld is die *Sultan's Elephant* van Francois

Delarazière en Pierre Orefice, wat met die eerste oogopslag na die absolute verpersoonliking van *Steampunk* lyk, maar weens die blote feit dat hierdie merkwaardige meganisme werklik werk, nie aan die tegno-fantasie-aspek van *Steampunk* voldoen nie. Hoewel dit sekere *Steampunk*-elemente bevat, is dit nie *Steampunk* nie.

Dit is moontlik dat hierdie siening van wat as *Steampunk* gesien kan word, gebaseer op Mike Perschon se uiteensetting van die noodsaaklike aanwesigheid van die drie elemente van neo-Victorianisme, tegno-fantasie en retro-futurisme, teenstand kan ontlok in die groter gesprek oor wat *Steampunk* is en hoe dit gedefinieer (moet) word.

Myns insiens is die daarstelling van 'n klinkklare definisie van *Steampunk* in al die manifestasies juis nou nodig vir die ontwikkeling van die *Steampunk*-subkultuur en waarheen dit moontlik op pad is. Dit is nodig om 'n einde aan die speletjie te maak sodat dit wat inderwaarheid nie deel van die *Steampunk*-estetika is nie, ontbloot en agtergelaat kan word. Dit is nodig vir die vooruitgang van *Steampunk* as erkende subkultuur.

5.4 Die daarstelling van 'n definisie van *Steampunk*

Die daarstelling van 'n definisie van *Steampunk* is 'n kontroversiële stap in die regte rigting. Dit is iets wat Mike Perschon (2012c) self nie in sy verhandeling oor *Steampunk* gedoen het nie. Hy het die drie elemente geïdentifiseer wat elke *Steampunk*-storie, -voorwerp, -skepping, -persoonlikheid, ens. moet hê, maar nie oorgegaan tot die daadwerklike formulering van 'n definisie nie. Myns insiens moet sy drie elemente wel in 'n definisie verander word, sodat 'n ernstige gesprek hieroor in die *Steampunk*-gemeenskap gevoer kan word, waarby die moontlikheid van verdere akademiese navorsing hieroor nie uitgesluit is nie.

Hierdie mini-verhandeling is bloot 'n opsomming van die onderskeie manifestasies, elemente en temas van die *Steampunk*-subkultuur, -estetika en -gemeenskap. Dit is 'n vlugtige bespreking van 'n onderwerp wat nog besig is om te verander in en te groei tot 'n volwaardige subkultuur, of selfs teenkultuur. *Steampunk* bied die geleentheid om

hierdie ontwikkeling van 'n subkultuur waar te neem, en om waardevolle insette daarvolgens te lewer in ons moderne era, en wat die ontwikkeling daarvan moontlik kan beteken vir die mensdom as sodanig.

Om bogenoemde redes is dit juis nodig dat hierdie gesprek voortgesit, en 'n definisie uiteindelik daargestel moet word, al dra dit (voorlopig) net daartoe by om van al die uiteenlopende en verwarrende definisies ontslae te raak, of om in een sin vir iemand wat nog nooit van *Steampunk* gehoor het, te kan verduidelik wat dit is. Al sou die definisie sekere terme of begrippe bevat wat moontlik verdere verduideliking sal verg, sou dit meebring dat *Steampunk* afgebaken is, en dat die taak nie meer onbegonne is nie.

Myns insiens kan die vraag “Wat is *Steampunk*?” met redelike sekerheid beantwoord word deur eerder te kyk na hoeveel van die *Steampunk*-estetika gebruik word in enige manifestasie daarvan, en op watter wyse dit gedoen word. Mike Perschon se drie elemente moet uiteraard die grondslag van enige definisie van *Steampunk* vorm. Ek stel egter voor dat die term *tegno-fantasie* eerder met *wetenskapsfantasie* vervang moet word, omdat *wetenskapsfantasie* op meer as net bloot die tegnologie van *Steampunk* dui: dit verwys immers ook na die duidelik omskrewe genre van wetenskapsfiksie waartoe die *Steampunk*-estetika behoort, terwyl dit ook steeds op die tegno-fantasie-aspek daarvan dui.

Wat is *Steampunk* dan?

Steampunk is neo-Victoriaanse, retro-futuristiese wetenskapsfantasie.

5.5 Die vertaling van die woord *Steampunk* in Afrikaans

Aangesien die woord ‘*punk*’ 'n erkende Afrikaanse woord is, kan 'n mens die term ‘*Steampunk*’ sekerlik met ‘*Stoompunk*’ vertaal. Dit kan werk – maar myns insiens is dit té maklik. Dit klink nie eg of outentiek nie omdat dit nie die ware gees van *Steampunk* weerspieël nie. Om die gees van *Steampunk* vas te vang, sou die term ‘*punk*’ eerder met ‘*teenkultuur*’ vertaal kan word – maar ook dit verander die woord

in iets wat eenvoudig nie goed genoeg klink nie: ‘*Stoomteenkultuur*’. ’n Interessante woord, inderdaad, maar dit rol nie van die tong af nie.

In die hoop om ’n beter woord te vind, het ek ondersoek gaan instel na wat eerder gebruik word om stoomenergie mee op te wek. Die antwoord is steenkool. Of, as ’n mens na ’n ouer vertaling van die woord *steamcoal* gaan soek, bied die Pharos Afrikaans-Engels/English-Afrikaans woordeboek (2005) die woord ‘*ketelsteenkool*’. ’n Korter weergawe van *ketelsteenkool* is ‘*ketelkool*’.

Persoonlik hou ek van die alliterasie wat die woord *ketelkool* bied. Ek hou ook van die historiese dimensie daarvan. Dit is nie ’n moderne woord nie; dit klínk soos ’n verlore woord – soos iets wat uit die vorige eeu uit kom. En gekombineer met die vertaling van ‘*punk*’ as ‘*teenkultuur*’, kan ek ’n nuwe woord skep wat nie net oud en oordadig klink en dus die gees van *Steampunk* vasvang nie, maar wat ook opreg Afrikaans is.

Ek stel daarom voor dat ‘*Ketelkoolteenkultuur*’ as Afrikaanse vertaling vir die woord ‘*Steampunk*’ gebruik moet word.

Bibliografie

Allen, P.G. 2014. The Queen of Steampunk Speaks: An Interview with Cherie Priest. *Barnes & Noble* [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 23 Januarie 2014]. Aanlyn by:

<http://www.barnesandnoble.com/blog/the-queen-of-steampunk-speaks-an-interview-with-cherie-priest/>

Atkinson, J. 2012. Steampunk's Legacy: Collecting and Exhibiting the Future of Yesterday. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Barber, S. & Hale, J. 2012. Enacting the Never-Was: Upcycling the Past, Present, and Future in Steampunk. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Barratt, C.C. 2010. Time Machines: Steampunk in Contemporary Art. University of Georgia, Georgia, USA. *Neo-Victorian Studies*. **3**(1), pp. 167-188.

Bauer, Q. et al. 2012. *Steampunk: The Beginning*. California: CSUF Nicholas and Lee Begovich Gallery and Grand Central Press in Association with Ginko Press.

Bebergal, P. 2007. The Age of Steampunk: Nostalgia Meets the Future, Joined Carefully with Brass Screws. *The Boston Globe* [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 20 September 2012]. Aanlyn by:

http://www.boston.com/news/globe/ideas/articles/2007/08/26/the_age_of_steampunk/

Beyers-Boshoff, C.F. 1972. *Jasper en die Ruimtemanne*. Pretoria: J.P. van der Walt en Seun (Edms) Bpk.

Bix, A.S. 2012. Steve Jobs versus the Victorians: Steampunk, Design, and the History of Technology in Society. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Bleksley, A.E. 1961. *Reisigers deur die Ruim*. Johannesburg: President-Uitgewers (Edms) Beperk.

Bodley, A.M. 2009. *Gothic Horror, Monstrous Science and Steampunk*. MA-verhandeling. Washington State University, USA.

Bowdoin Van Riper, A. 2012. Remaking the World: The Steampunk Inventor on Page and Screen. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Bowser, R.A. & Croxall, B. 2010. Introduction: Industrial Evolution. Georgia Gwinnett College and Emory University, Georgia, USA. *Neo-Victorian Studies*. 3(1), pp. 1-45.

Bredell, J. 1982. *Ruimteskip Celeste*. Pretoria: Daan Retief Uitgewers.

Bulloff, L. 2007. Steam Gear: A Fashionable Approach to the Lifestyle. *SteamPunk Magazine*. 2, pp. 8-13.

Bulloff, L. 2008. The Future of Steampunk Fashion. *SteamPunk Magazine*. 7, pp. 33-35.

Carrott, J.H. & Johnson, B.D. 2013. *Vintage Tomorrows: A Historian and a Futurist Journey through Steampunk into the Future of Technology*. [Kindle DX e-boek]. Sebastopol: Maker Media, Inc.

Catastrophone Orchestra and Arts Collective. 2007. What then, is Steampunk? Colonizing the Past so we can Dream the Future: A Steampunk Manifesto. *SteamPunk Magazine*. 1, pp. 4-5.

Catling, B. 2009. *Steampunk: A Calibration of Longing*. Broadsheet No. 9: Steampunk. Oxford: Museum of the History of Science.

Cherry, B. & Mellins, M. 2012. Negotiating the Punk in Steampunk: Subculture, Fashion & Performative Identity. *Punk & Post-Punk*. **1**(1), pp. 5-25.

Christi, J. 2010. Steam Canon: Thoughts on the Ideology of Steampunk. *Gatehouse Gazette*. **12**, pp. 7-8.

Christi, J. 2011. Explorations into Steampunk Lifestyle. *Gatehouse Gazette*. **18**, pp. 5-8.

Christians, K. 2011. Steampunk Future Past. *Metalsmith*. **31** (3), pp. 18-19.

Colbaugh, M.G. 2012. Starting out Steampunk – can I get a definition. *Doctor Fantastiques blog*. [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 18 September 2012]. Aanlyn by:
<http://doctorfantastiques.com/2012/09/starting-out-steampunk-can-i-get-a-definition/>

Design Indaba. 2014. 2014 MBOISA winner. *Design Indaba* [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 23 Maart 2015]. Aanlyn by:
<http://www.designindaba.com/videos/design-indaba-news/2014-mboisa-winner>

Donahue, E. 2008. All Aboard the Steampunk Train. *MTV Newsroom* [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 20 September 2012]. Aanlyn by:
<http://newsroom.mtv.com/2008/09/30/all-aboard-the-steampunk-train/>

Elce, E.B. 2012. “In Sum, Evil Has Prevailed”: The Moral Morass of Science and Exploration in Jacques Tardi’s *The Arctic Marauder*. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Falksen, G.D. 2012. Steampunk 101. *G.D. Falksen blog*. [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 26 September 2012]. Aanlyn by:
<http://www.gdfalksen.com/post/20357409792/steampunk>

Ferguson, C. 2011. Surface Tensions: Steampunk, Subculture, and the Ideology of Style. University of Glasgow, Scotland, UK. *Neo-Victorian Studies*. 4(2), pp. 66-90.

Forlini, S. 2010. Technology and Morality: The Stuff of Steampunk. University of Calgary, Alberta, Canada. *Neo-Victorian Studies*. 3(1), pp. 72-98.

Garcia, C. 2010. The Steampunk Fandom. *Gatehouse Gazette*. 12, p. 5.

Goh, J. 2011. *Towards Chromatic Chronologies: Using the Steampunk Aesthetic for Postcolonial Purposes*. MA-verhandeling. McMaster University, Canada.

Good, J. 2010. "God Save the Queen, for Someone Must": Sebastian O and the Steampunk Aesthetic. University of South Florida, Florida, USA. *Neo-Victorian Studies*. 3(1), pp. 208-215.

Gross, C. 2007a. Varieties of Steampunk Experience. *SteamPunk Magazine*. 1, pp. 60-63.

Gross, C. 2007b. A History of Misapplied Technology: The History and Development of the Steampunk Genre. *SteamPunk Magazine*. 2, pp. 54-61.

Gwinn, M.A. 2010. Seattle author Cherie Priest is High Princess of 'Steampunk'. *The Seattle Times* [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 20 September 2012]. Aanlyn by: http://seattletimes.com/html/books/2010867293_litlife25.html

Haarhoff, P.C. 1987. *Uit 'n Ander Wêreld*. Kaapstad: Human & Rousseau.

Handwoordeboek van die Afrikaanse Taal. 5de uitgawe. 2010. p. 1138.

Henderson, B. & Dane, J.B. 2011. *Writing Steampunk*. Ohio: 3 Media Press.

Heyvaert, H. 2009. Jules Verne: Grandfather of Steampunk. *Gatehouse Gazette*. 4, pp. 3-4.

Human, C. 2013. *Apocalypse Now Now*. Kaapstad: Umuzi.

Human, C. 2013. *Bokveld Binnekort*. Kaapstad: Umuzi.

Huxtable, S. 2012. “Love the Machine, Hate the Factory”: Steampunk Design and the Vision of a Victorian Future. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Jacobs, J. 2003. *Superheroes vlieg net saans*. Pretoria: LAPA Uitgewers (Edms) Bpk.

Jacobs, J. 2005. *Net aliens eet spinasie*. Kaapstad: Human & Rousseau.

Jacobs, J. 2007. *Voelers*. Pretoria: LAPA Uitgewers (Edms) Bpk.

Jagoda, P. 2010. Clacking Control Societies: Steampunk, History, and the Difference Engine of Escape. University of Chicago, Illinois, USA. *Neo-Victorian Studies*. **3**(1), pp. 46-71.

Johnson, E.M. 2012. The Maker: An Interview with Thomas Willeford. *SteamPunk Magazine*. **8**, pp. 82-83.

Jones, J.B. 2010. Betrayed by Time: Steampunk & the Neo-Victorian in Alan Moore’s *Lost Girls* and *The League of Extraordinary Gentlemen*. Central Connecticut State University, Connecticut, USA. *Neo-Victorian Studies*. **3**(1), pp. 99-126.

Killjoy, M.P. 2007. An Interview with Alan Moore. *SteamPunk Magazine*. **3**, pp. 22-23.

Killjoy, M. 2008. You Can’t Stay Neutral on a Moving Train (Even if it’s Steam-Powered). *SteamPunk Magazine*. **7**, pp. 4-7.

- Kock, J. 1982. *Leon Hugo: Ruimtevegter*. Pretoria: Daan Retief Uitgewers.
- La Ferla, R. 2008. Steampunk moves between 2 worlds. *The New York Times* [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 19 September 2012]. Aanlyn by:
http://www.nytimes.com/2008/05/08/fashion/08PUNK.html?_r=0
- Langenhoven, C.J. 1923. *Loeloeraai*. Kaapstad: Tafelberg-Uitgewers Beperk.
- Marsocci, J. & Deblasio, A. 2011. *1000 Steampunk Creations: Neo-Victorian Fashion, Gear and Art*. Massachusetts: Quarry Books.
- Miller, C.J. 2012. Airships East, Zeppelins West: Steampunk's Fantastic Frontiers. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.
- Miller, C.J. & Bowdoin Van Riper, A. 2011. Blending Genres, Bending Time: Steampunk on the Western Frontier. *Journal of Popular Film and Television*. pp. 84-92.
- Molinarius, D. 2010. Steampunk – An Utopian Expression? *Gatehouse Gazette*. **12**, pp. 9-10.
- Morris, D.Z. 2012. Nevermind the Morlocks, Here's Occupy Wall Street! *SteamPunk Magazine*. **8**, pp. 92-95.
- Mouton, J. & Marais, H.C. 1989. *Metodologie van die Geesteswetenskappe: Basiese Begrippe*. Pretoria: Raad vir Geesteswetenskaplike Navorsing.
- Onion, R. 2008. Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice. University of Texas at Austin, USA. *Neo-Victorian Studies*. **1**(1), pp. 138-163.
- Ottens, N. 2012. Allegra Hawksmoor. *Gatehouse Gazette*. **21**, pp. 21-23.

Pagliassotti, D. 2012. Love and the Machine: Technology and Human Relationships in Steampunk Romance and Erotica. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Perschon, M. 2010. Steam Wars. Grant MacEwan University/University of Alberta, Canada. *Neo-Victorian Studies*. 3(1), pp. 127-166.

Perschon, M. 2012a. Aesthetic 101. *Steampunk Scholar blog*. [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 18 September 2012]. Aanlyn by:
<http://steampunkscholar.blogspot.com/p/aesthetic-101.html>

Perschon, M. 2012b. Useful Troublemakers: Social Retrofuturism in the Steampunk Novels of Gail Carriger and Cherie Priest. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Perschon, M.D. 2012c. *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*. Ph. D.-tesis. University of Alberta.

Pharos Afrikaans-Engels English-Afrikaans Woordeboek • Dictionary. 2005. p. 1392.

Philip, S. 2013. Steampunk chugs along in South Africa. *Media Club South Africa* [Aanlyn]. [Soos op 26 Maart 2015]. Aanlyn by:
<http://www.mediaclubsouthafrica.com/culture/3501-steampunk-chugs-along-in-south-africa>

Pho, D.M. 2012. Objectified and Politicized: The Dynamics of Ideology and Consumerism in Steampunk Subculture. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Pienaar, A. 2009. *The Griqua's Apprentice*. Kaapstad: Umuzi.

Professor Elemental. 2012. Professor Elemental Defines Steampunk (or at least tries to). *Tor Dot Com blog*. [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 2 Oktober 2012]. Aanlyn by: <http://www.tor.com/blogs/2012/10/professor-elemental-defines-steampunk-or-at-least-tries-to>

Rabie, J. 1957. *Swart Ster oor die Karoo*. Kaapstad: A.A. Balkema.

Rabie, J. 1961. *Die Groen Planeet: 'n Toekomsverhaal oor die eerste kolonie op Mars*. Kaapstad: A.A. Balkema.

Ridenhour, J. 2012. "Anything Is Possible for a Man in a Top Hat with a Monkey with a Monocle": Remixing Steampunk in Professor Elemental's *The Indifference Engine*. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Robb, B.J. 2012. *Steampunk: An Illustrated History of Fantastical Fiction, Fanciful Film and Other Victorian Visions*. London: Aurum Press Ltd.

Rousseau, L. 2004. *Fritz Deelman en die Swart Eiland*. Kaapstad: Human & Rousseau.

Rousseau, L. 2004. *Fritz Deelman en die Diepsee-Duikbol*. Kaapstad: Human & Rousseau.

Rousseau, L. 2004. *Fritz Deelman en die Woestynrowers*. Kaapstad: Human & Rousseau.

Rousseau, L. 2004. *Fritz Deelman en die Skepe van Mars*. Kaapstad: Human & Rousseau.

Rousseau, L. 2005. *Fritz Deelman en die Gori Lama*. Kaapstad: Human & Rousseau.

Rousseau, L. 2005. *Fritz Deelman en die Groen Dood*. Kaapstad: Human & Rousseau.

Rousseau, L. 2005. *Fritz Deelman en die Ondersese Myn*. Kaapstad: Human & Rousseau.

Rousseau, L. 2005. *Fritz Deelman en die Suidpoolbende*. Kaapstad: Human & Rousseau.

Ruskin, J. 1851-53. The Nature of Gothic (From The Stones of Venice, Vol. II). [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 12 Januarie 2015]. Aanlyn by: <http://www47.homepage.villanova.edu/seth.koven/gothic.html>

Sadie, J. 1979. *Terra Piering I*. Pretoria: Daan Retief Uitgewers.

Schafer, J. & Franklin, K. 2012. Why Steampunk (Still) Matters. *SteamPunk Magazine*. **8**, pp. 10-15.

Shaner, A. 2011. *Defining Steampunk through the Films of Hayao Miyazaki*. Honneursskripsie. The Pennsylvania State University, USA.

Siemann, C. 2012. Some Notes on the Steampunk Social Problem Novel. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Sivart, T.I. & Callahan, W.L. 2014. *Steampunk for Simpletons*. [Kindle DX e-boek]. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Stanford Encyclopedia of Philosophy. [Aanlyn]. 2de uitgawe. 2011. Sorites Paradox, pp. 1-7. [Geraadpleeg op 12 Januarie 2015]. Aanlyn by: <http://plato.stanford.edu/entries/sorites-paradox/>

Steel, S. 2008. Steam Dream: Steampunk bursts through its subculture roots to challenge our musical, fashion, design, and even political sensibilities. *The Boston Phoenix* [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 20 September 2012]. Aanlyn by:
<http://thephoenix.com/Boston/life/61571-steam-dream/>

Sterling, B. 2008. The User's Guide to Steampunk. *Steampunk Magazine*. 5, pp. 30-35.

Stoompomp. [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 23 Maart 2015]. Aanlyn by:
<http://www.stoompomp.com>

Strydom, E. 2014. Gehalte-koffie wat stoom. *Die Burger*. 28 Mei, p. 8.

Taddeo, J.A. & Miller, C.J. eds. 2012. *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Tibbetts, J.C. 2012. "Fulminations and Fulgurators": Jules Verne, Karel Zeman, and Steampunk Cinema. In Taddeo, J.A. & Miller, C.J. (eds). *Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology*. [Kindle DX e-boek]. Toronto: Scarecrow Press, Inc.

Ungerer, C.E. 1983. *Sciencefiction: problematiek en perspektief*. Ph. D.-tesis. Universiteit van die Oranje-Vrystaat.

Vandermeer, J. & Chambers, S.J. 2011. *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*. New York: Abrams.

Van Oordt, A. 1932. *Seuns van die Wolke: 'n Avontuur-verhaal uit die Toekoms*. Kaapstad: Nasionale Pers, Beperk.

Van Wyk, C. 1985. *Onheil in die Ruimte*. Pretoria: Daan Retief Uitgewers.

Viljoen, F. 2010. *NOVA: Die Begin*. Pretoria: LAPA Uitgewers.

Viljoen, F. 2011. *NOVA: Vuurdoop*. Pretoria: LAPA Uitgewers.

Viljoen, F. 2012. *NOVA: Bloedbroers*. Pretoria: LAPA Uitgewers.

Viljoen, F. 2013. *NOVA: Sterreloper*. Pretoria: LAPA Uitgewers.

Viljoen, F. 2014. *NOVA: Eindspel*. Pretoria: LAPA Uitgewers.

Wasserman, E. 2011. *Anna Atoom en die seerower se dolk*. Kaapstad: Tafelberg.

Wasserman, E. 2012. *Anna Atoom en die magnetiese meermin*. Kaapstad: Tafelberg.

Wasserman, E. 2012. *Anna Atoom en die digitale draak*. Kaapstad: Tafelberg.

Wikipedia. 2012. *Steampunk*. [Aanlyn]. [Geraadpleeg op 28 September 2012]. Aanlyn by:

<http://en.wikipedia.org/wiki/Steampunk>

Wilson, K. 2010. Steampunk. *Meanjin Quarterly*. **69**(2), pp. 20-33.