



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Steampunk – Retro-Futurismus als ästhetisches Mittel“

Verfasserin

Lisa Theres Schranz

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. habil. Michael Gissenwehler

Danksagung

Eine wissenschaftliche Arbeit dieser Größe ist kaum alleine zu bewältigen. Daher möchte ich an dieser Stelle meine tiefe Dankbarkeit ausdrücken.

Vielen Dank meinen Freunden für das Verständnis, die Geduld und fürs Rücken stärken, jede und jeder Einzelne haben auf unterschiedliche Weise dazu beigetragen diese Arbeit zu vollenden. Ganz besonders Lukas Tröscher, Friedrich Schumann und Elisabeth Bürger mit ihrem strengen Blick und ihrer konstruktive Kritik.

Ganz großer Dank gebührt auch meiner ganzen Familie. Besonders meiner Mutter, meinen Brüdern, meiner Tante und meiner Cousine für ihren Rückhalt und die bedingungslose Unterstützung auf moralischer sowie finanzieller Ebene, die mir erst das Studium und nun den Abschluss ermöglichten.

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung

2. Der Begriff Steampunk

3. Die Wiege des Steampunk: Die Literatur

3.1. Zwei Richtungen

3.2. Die scheinbare Verifikation

3.3. Kategorisierung der Steampunk-Literatur

3.3.1. Viktorianische Science Fiction

3.3.2. Retro-Science-Fiction

3.3.3. Steampunk - Ein neues Genre

3.3.4. Steampunk heute

4. Die Entwicklung der Steampunk-Ästhetik: Filme

4.1. Disney und Steampunk

4.2. Die Filme vor 1987

4.3. Die ersten Steampunk-Filme

4.4. Der Boom der 2000er

4.5. Terry Gilliam und Tim Burton

4.5.1. Gilliams Anachronismus

4.5.2. Burtons schräge Märchen

4.6. Musikvideos

4.6.1. Die erste Steampunk-Welle

4.6.2. Die zweite Welle

4.7. TV-Werbung

4.8. Steampunk in Japan

4.8.1. Hayao Miyazaki

4.8.2. Steampunk-Anime abseits von Miyazaki

5. Die Erweiterung der Ästhetik: Steampunk-Subkultur

5.1. Vom Pen and Paper in den Alltag

5.2. Der Boom ab 2006

5.3. Punk in SteamPUNK

5.4. Jede/r kann Steampunk sein

5.5. Steampunk in Europa

6. Steampunk-Marker

6.1. Visuelle Marker

6.1.1. Zahnräder

6.1.2. Farbgebung

6.1.3. Technische Applikationen

6.1.4. Die Goggles

6.2. Akustische Marker

6.2.1. Ticken und Klicken

6.2.2. Dampfzischen

6.3. Steampunk-Figuren

6.3.1. Der/Die BastlerIn

6.3.2. Der/Die verrückte WissenschaftlerIn

6.3.3. Der/Die AbenteurerIn

6.3.4. Cyborgs

6.4. Steampunk zu Weihnachten

7. Steam-Paralympics in London 2012

7.1. Die Closing Ceremony

7.2. Repräsentation des ehemaligen Empires

7.3. Ist das noch Punk?

8. Steampunk – was bleibt?

9. Bildernachweis

10. Quellenverzeichnis

- 10.1. Literatur**
- 10.2. Filme**
- 10.3. Internetquellen**
- 10.4. Videoclips**
 - 10.4.1. Musikvideo**
 - 10.4.2. Werbung**

11. Anhang

- 11.1. Kurzfassung**
- 11.2. Abstract**
- 11.3. Lebenslauf**

1. Einleitung

Steampunk: ein ästhetisches Phänomen, das vielen bereits begegnete, aber niemandem geläufig ist. Wenn es darum ging, das Thema dieser Arbeit zu erläutern, ließ bereits die Nennung des Titels zahlreiche Fragen aufkommen. Der Versuch diese besondere ästhetische Richtung zu erklären artete daher häufig in einer groben Zusammenfassung des Inhalts der vorliegenden Arbeit aus, die genauso fragende Blicke hervorrief. Der einfachste Weg den Begriff greifbar zu machen, bestand daher daraus, bekannte Filme ins Gedächtnis zu rufen, um die visuelle Beschaffenheit dieser retrofuturistischen Ästhetik zu zeigen.

Selbst in Fankreisen, wo die Bezeichnung bereits geläufig ist, erweist es sich als schwierig, eine stimmige Definition zu finden. Beim Versuch, den Begriff zu ergründen, begibt man sich in einen Irrgarten der Umschreibungen und historischen Auseinandersetzungen. Wahrscheinlich kommt auf jede/n AnhängerIn der Subkultur eine eigene Definition ihrer Ästhetik. Auf den ersten Blick scheint sofort klar zu sein, worum es sich bei *Steampunk* handelt. Begriffe wie ‚Industrielle Revolution‘, ‚Science Fiction‘, ‚Technologie‘, ‚Empire‘ oder ‚Queen Victoria‘ werden sofort assoziiert. Befasst man sich jedoch genauer mit der Materie, wird schnell klar, dass es unzählige Begriffe gibt, die die *Steampunk*-Ästhetik miteinbezieht. Diese Arbeit ist der Frage danach gewidmet, was *Steampunk* ist bzw. sein kann. Ursprünglich war sie als Suche nach einer umfassend gültigen Definition des *Steampunk*-Begriffes gedacht, doch dieses Vorhaben entwickelte sich bei näherer Betrachtung des Forschungsgegenstandes als gegenwärtig noch nicht möglich. Die *Steampunk*-Ästhetik kann nicht als in seiner Entwicklung abgeschlossener Forschungsgegenstand betrachtet werden, daher gestaltet sich diese Arbeit als Rückblick und Momentaufnahme dieser zeitgemäßen, ästhetischen Richtung.

Zunächst, als Einstieg in diese weitläufige Materie, liegt der Fokus auf der Entstehungsgeschichte des Begriffes selbst, wobei ersichtlich wird, dass die Literatur das Ursprungs-Medium bildet. Damit markiert diese den Ausgangspunkt der Arbeit. In der Literatur lässt sich *Steampunk*, je nach Auslegung des Begriffes, überraschend weit zurückverfolgen, was allerdings auch Komplikationen mit sich bringt. Die Unmöglichkeit, einen klar definierten Ursprung zu nennen, erschwert die Formulierung einer allgemeingültigen Definition zusätzlich.

In weiterer Folge werden daher andere Mediengruppen miteinbezogen. Besonders Filme, die Spuren dieser Ästhetik enthalten, oder ihr im Ganzen gewidmet sind, stehen im Zentrum der Untersuchungen. Da *Steampunk* besonders auf visueller Ebene funktioniert, sind Filme ein unabdingbarer Forschungsgegenstand für diese Arbeit. Sie bieten eine Grundlage dessen, wie *Steampunk* in den meisten Fällen verstanden wird und veranschaulichen die Etablierung gewisser Konventionen dieser Ästhetik. Aber auch dieser Bereich reicht nur bedingt aus, den Umfang von

Steampunk zu erfassen. *Steampunk* beschränkt sich nicht nur auf Literatur oder Film, eine Vielzahl von Bereichen bedient sich des visuellen Repertoires. Es handelt sich um eine Ästhetik.

Einer dieser Bereiche ist die *Steampunk*-Subkultur. Sie bietet einen weiteren, reichhaltigen Aspekt dieser ästhetischen Besonderheit. Sie vereinnahmt nicht nur diese retrofuturistische Ästhetik als visuelle Grundlage für künstlerische Werke, ihr wird auch gesellschaftspolitische Bedeutung beigemessen. *Steampunks* leben diese Ästhetik in unterschiedlicher Intensität und bereichern damit die Visualität dieser Richtung um politisch oder philosophisch orientiertes Gedankengut. Diese Erweiterung von *Steampunk* als zu einer Bewegung gehörenden Ästhetik, drängt eine Zusammenführung der Eindrücke unter einen gemeinsamen Nenner immer mehr in die Unmöglichkeit.

Aber auch, wenn *Steampunk* in all seinen Facetten nicht mit einem Satz oder einem Absatz beschrieben werden kann, so können – aufgrund der umfassenden Untersuchung der mannigfaltigen Bereiche in die diese Ästhetik hineinreicht – Gemeinsamkeiten und etablierte Elemente festgestellt werden, die es erleichtern sich ein Bild des zu beschreibenden Begriffes zu machen. Mit diesen Errungenschaften ausgestattet, ist es auch möglich, Werke als *Steampunk* zu erkennen.

Steampunk wuchs langsam und unbemerkt. Das Bild war bereits vor dem Begriff vorhanden. Diese retrofuturistische Ästhetik genießt gegenwärtig bereits ein hohes Maß an Bekanntheit, was nicht zuletzt dazu führte, dass *Steampunk* als Erkennungsmerkmal bei der Closing Ceremony der Paralympics 2012 in London eingesetzt wurde. *Steampunk* bedient sich des Formenrepertoires des 19. Jahrhunderts und referiert damit häufig auf das britische Empire. Zusätzlich findet sich eine besondere Affinität zu Maschinen der damaligen Zeit, also auch zur industriellen Revolution. Somit ist *Steampunk* prädestiniert für eine Repräsentation Großbritanniens. Doch ob dieses und andere Events, Filme usw. ausreichen, um *Steampunk* im Gedächtnis der Popkultur zu festigen oder nicht, ist noch nicht abzusehen. So unklar der Ursprung dieser Ästhetik und Bewegung ist, so ungewiss ist ihre Zukunft.

Bei der Beschäftigung mit *Steampunk* im Rahmen dieser Arbeit entpuppte sich das Medienangebot als äußerst reichhaltig. Es existieren unzählige Primärwerke, die eine Fülle an Auslegungen bieten. Dem gegenübergestellt sind gegenwärtig nur wenige wissenschaftliche Diskurse über *Steampunk* vorhanden. Einige Wenige haben es sich zur Lebensaufgabe gemacht, *Steampunk* zu definieren, wie zum Beispiel Cory Gross oder Mike Perschon.

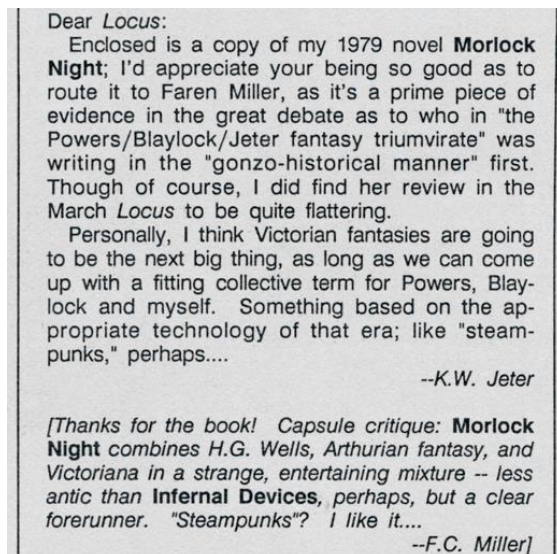
Diese Arbeit stellt ebenfalls nur eine Annäherung an eine Erklärung von *Steampunk* dar. Der Umfang dieser Ästhetik lässt es auch nicht zu, sie im Rahmen einer Diplomarbeit zusammenzufassen. In dieser Arbeit wurde versucht, einen groben Überblick zu geben und eine Erklärung zu finden, wie

Steampunk einzugrenzen ist. Bereiche, die nicht berücksichtigt wurden und evtl. dadurch noch offene Fragen provozieren, sollen allerdings als Anreiz dienen, sich dieser Ästhetik zu widmen und die Neugier bezüglich weiterer Entwicklungen wecken. Es handelt sich um einen sich stetig wandelnden, unerschöpflichen Forschungsgegenstand.

Steampunk ist noch kein abgeschlossenes Medienphänomen, *Steampunk* geschieht jetzt – und gibt vor, das morgen von gestern zu sein.

2. Der Begriff „Steampunk“

Zunächst sollte geklärt werden, woher der Begriff *Steampunk* stammt, um seine Bedeutung näher



erläutern zu können. Dies führt zum amerikanischen Science-Fiction-Schriftsteller K.W. Jeter, der diese Bezeichnung entdeckte bzw. erfand. In einem Leserbrief an die amerikanische Science-Fiction-Zeitschrift *Locus Magazine* (April 1987) beschrieb er einige seiner Werke und die seiner Kollegen und Freunde James P. Blaylock und Tim Powers, mit dem Begriff *Steampunk* (siehe Abbildung),¹ eine Abwandlung des damals beliebten Literatur-, Film- und Comic-Genres *Cyberpunk*.²

Jeter und seine Kollegen haben *Steampunk* nicht erfunden. Schon früher behandelten vereinzelt Romane, Comics, Filme usw. diese Ästhetik und Themen, sie waren nur noch nicht unter einem Sammelbegriff gefasst. Jeter benannte lediglich seine Entdeckung. Bereits hier befindet sich die Definitionsproblematik, die bis heute mit dem Begriff einher geht. Jeter entwickelte eine Bezeichnung, legte aber keine Richtlinien fest, die diese eingrenzen und damit zu einer eindeutigen Definition machen sollte.

Obwohl das Wort *Steampunk* von *Cyberpunk* abgeleitet wurde, entstand diese Ästhetik selbst nicht daraus, sondern parallel dazu. In einigen Bereichen sind trotzdem Anleihen zu finden. Anleihen, die diese Wortverwandtschaft plausibel machen. Damit lassen sich bereits Anhaltspunkte festlegen, die im Ansatz erklären, was *Steampunk* sein kann. Eine wichtige Gemeinsamkeit ist die enge Beziehung von Mensch und Maschine. Im *Cyberpunk* spielt sie vorwiegend eine negative Rolle, besonders im Bezug auf neueste, technische Entwicklungen. Im *Steampunk*-Genre nimmt die Maschine hingegen hauptsächlich einen neutralen Standpunkt ein: Sie kann Werkzeug beider Seiten sein. Es bleibt allerdings in beiden Richtungen bei einer ähnlich skeptischen Haltung zur Entwicklung der Maschine in der gegenwärtigen Gesellschaft. Die Angst vor dem Kontrollverlust herrscht vor.

Cyberpunk bezieht sich meist auf eine Zukunftsvorstellung, die sich aus der entsprechenden Gegenwart entwickelt aus der das Werk stammt. In *Steampunk* hingegen entstehen Zukunfts- oder

¹ Tinyletter, *Letters of Note*, <http://www.lettersofnote.com/2011/03/birth-of-steampunk.html>, Zugriff: 4.2.2014

² *Cyberpunk* beschreibt ein – in den 1980ern entstandenes – Science-Fiction-Genre, das sich besonders mit dystopischen Zukunftsvisionen auseinandersetzt. Meist spielen Nanotechnologie, Gentechnik und virtuelle Realitäten eine große Rolle. Ein bekanntes Film-Beispiel für *Cyberpunk* wäre die Matrix-Trilogie.

Gegenwartsideen von einem Ausgangspunkt in der Vergangenheit. Selbst dies ist keine vereinheitlichende Feststellung. *Steampunk* kann ebenso ein abgeändertes Vergangenheitsbild sein, das von der viktorianischen Ästhetik ausgeht. Gemeinsamkeiten jeglicher *Steampunk*-Werke sind die zahlreichen Kombinationen aller drei Zeitebenen – Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft – und die immerwährende Referenz auf Technologie und Mode des ausgehenden 19. Jahrhunderts. Anachronismus ist in diesem Bereich ein unabdingbares Mittel. Hiermit sei nun die erste der wenigen Konstanten dieser Ästhetik festgelegt: *Steampunk* ist anachronistisch.

Anhand eines geliehenen Modells lässt sich im Ansatz der Anachronismus von *Steampunk* verdeutlichen. André Savetier verwendet – in einem seiner Blogs über *Steampunk* – als Erklärungsmodell einen Aspekt aus dem Film *Back to the Future III* (Dieser Film wird in manchen Listen als *Steampunk*-Film aufgeführt³):



„Maybe the best example to describe, what steampunk is, is the film Back to the Future 3, where the scientist Doc Brown is stranded in the Wild West of the 19th century, but has the knowledge of today, with which he can actualise [sic!] different inventions of today with the materials from yesterday.“⁴

Dieses Modell von Savetier reicht nicht aus, die Gesamtheit von *Steampunk* als anachronistische Ästhetik zu erfassen. Gegenwärtig besteht noch kein Modell, das diesem Anspruch gerecht werden kann. Es soll jedoch versucht werden, sich diesem zu nähern, indem Savetiers Erklärung um eine Stufe erweitert wird, wobei wieder die *Back to the Future*-Trilogie zur Hilfestellung dient. Hierbei liegt der Fokus auf einer Szene aus dem zweiten Teil. Doc Brown erklärt Marty McFly, dass durch ihre Reise in die Vergangenheit eine Veränderung stattgefunden hatte, der eine alternative Gegenwart folgte, in die sie von ihrer Reise aus der Zukunft zurückkehrten. Im Grunde genommen funktioniert *Steampunk* ähnlich. In manchen Fällen könnte diese anachronistische Ästhetik als *Alternate History* bezeichnet werden. Wie würde die Welt aussehen, hätte sich Strom nie als Energiequelle durchgesetzt? Wie bei Doc Browns Skizze in *Back to the Future II* kann man sich das *Steampunk*-Setting als eine alternative Zeitlinie vorstellen.⁵

³ Vgl.: Krzysztof Janics, Steampunkopedia. Analogue Collection MMIII-MMX, <http://steampunk.republika.pl/opedia01.html>, 2010, Zugriff: 4.2.2014, S. 9

⁴ André Savetier, „What is Steampunk?“, Savetier, <http://www.savetier.eu/what-is-steampunk>, 15.1.2013, Zugriff: 4.2.2014

⁵ Vgl.: *Zurück in die Zukunft Trilogie. Zurück in die Zukunft II*, Regie: Robert Zemeckis, DVD, 2009 (Orig.: *Back to the Future II*, USA 1989), 00:49:24 – 00:50:05

Viele Aspekte der industriellen Revolution werden beibehalten und durch gegenwärtige Vorstellungen ergänzt, wobei die Intensität der Einflüsse variiert. Dadurch findet eine Mischung von Epochen statt. Im Fall von *Steampunk* sind es jene der industriellen Revolution, der Gegenwart und einer gewissen Zukunftsvorstellung, die nicht immer – wie im parallelen Literatur- und Filmgenre Cyberpunk – dystopisch sein muss. Dieser Vielfalt sind kaum Grenzen gesetzt, was das Finden einer Definition, die jegliche Nischen dieser Ästhetik umfasst, zu einem schwierigen Unterfangen macht.

Meist wird *Steampunk* als Retro-Futurismus bezeichnet: „[...], but refers to the mix-up of the past with the future – ‚retro-fiction‘ or ‚retro-futurism‘“.⁶ Dieser Begriff beschreibt aber nur einen Teilaspekt der gesamten Bandbreite, die dieses Genre bedient. Die Handlungen in den Romanen, Filmen, oder Comics finden nicht nur in einer imaginierten Zukunft statt. So werden auch Gegenwart und Vergangenheit in *Steampunk* zum Thema. Wiederkehrende Topoi sind vor allem Entdecker- und Erfindergeist, Mechanik und Maschinen, das Neue und Unbekannte und meist Kritik an der Gesellschaft bzw. der Entwicklung dieser. Themen, die bereits in der gesamten Science-Fiction-Literatur zu finden sind. *Steampunk* lässt sich wohl umfassender mit dem Begriff **Retro-Science-Fiction** beschreiben, da in allen Werken aus den verschiedensten Sparten – seien es Literatur, Film, Comics, bildende Kunst oder Mode – eine Referenz auf das viktorianische Zeitalter bzw. die industrielle Revolution zu finden ist und damit auch eine Verbindung zu den „Erfindern“ des Science-Fiction-Genres an sich wie Jules Verne, H.G. Wells, Mary Shelley und anderen VertreterInnen der Fin de Siècle besteht. *Steampunk* könnte als Hommage an den Ursprung von Science-Fiction betrachtet werden.

Gegenwärtig ermöglicht eine fehlende einheitliche Definition von *Steampunk* eine Vielfalt von Einflüssen. Die laufenden Versuche den Begriff zu präzisieren, die Widerlegungen dieser und die Eingeständnisse *Steampunk* nicht ausreichend erklären zu können, machen anschaulich, dass sich diese junge, ästhetische Richtung noch in einer Experimentierphase befindet. Noch sind nicht alle Möglichkeiten, die *Steampunk* bietet, ausgeschöpft. Einzig die sich wiederholenden Merkmale des ausgehenden 19. Jahrhunderts sowie der Anachronismus können als feste Bestandteile einer Umschreibung der *Steampunk*-Ästhetik genannt werden.

⁶ André Savetier, „What is Steampunk?“, Zugriff: 4.2.2014

3. Die Wiege des Steampunk, die Literatur

Wie zuvor bereits erwähnt, stammt der Begriff *Steampunk* von K. W. Jeter und tauchte erstmals in den 1980ern auf. Doch die Ästhetik selbst ist viel älter. Als Urväter von *Steampunk* gelten Jules Verne und H.G. Wells.⁷ Sie gehören zu den ersten Science-Fiction-AutorInnen und befassten sich unter anderem mit (damals) gegenwärtiger und futuristischer Technik. Diese Thematik wurde in der Science-Fiction-Literatur der 1980er wiederentdeckt. Die viktorianische Gesellschaft und Technologie wurden adaptiert, mit gegenwärtigem Wissen kombiniert und somit eine neue, retrofuturistische Welt geschaffen. In den folgenden Jahren kamen immer mehr Komponenten hinzu und *Steampunk*-Literatur entwickelte sich, die noch andere Bereiche der Kunst ab Mitte der 1990er beeinflussen sollte.

3.1. Zwei Richtungen

Cory Gross entdeckte in den Werken von Jules Verne und H.G. Wells nicht nur die Grundsteinlegung für *Steampunk*, sondern auch eine Möglichkeit, *Steampunk*-Werke zu kategorisieren.⁸ Er unterscheidet zwischen *Nostalgic Steampunk*, den er mit dem Stil von Jules Verne vergleicht und *Melancholic Steampunk*, den er H.G. Wells zuschreibt.⁹

Auf der einen Seite steht jene Welt, worin die Neuheit von Maschinen gepriesen wird und als nützliches Werkzeug den HeldInnen dient, wie Jules Verne sie – besonders bei seinen bekannten Werken – beschreibt. Sie stellen eine Hommage an das Wunder der Technik dar. Eine Art positiv behafteter Science-Fiction. Entdecker- und Erfindergeist sind hier wichtige Aspekte, genau wie der Aufbruch in neue Welten, neue Techniken und neue Zeiten. Das Neue bringt Verbesserung. Nicht alle seine Werke sind der Technik freundlich gestimmt, besonders weniger bekannte Bücher aus späteren Jahren werden kritischer.¹⁰ Hier liegt der Fokus auf seinen bekanntesten Werken wie *Voyage au centre de la Terre* (1864), *De la terre à la lune* (1865), *Vingt mille lieues sous les mers* (1870), *Le tour*

⁷ Vgl.: Cory Gross, „Varieties of Steampunk Experience“, *Steampunk Magazine #1. Putting the Punk back into SteamPunk*. Hg. v. Juli(A)/Kate Khatib/ Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 3.3. 2007, Zugriffsdatum: 9.8.2013, S. 60-63; Rebecca Onion, „Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice.“, *Neo-Victorian Studies*. Hg. v. Marie-Luise Kohlke, <http://www.neovictorianstudies.com/>, 1:1 2008, Zugriffsdatum: 13.12.2012, S. 140; Stefania Forlini, „Technology and Morality: The Stuff of Steampunk.“, *Neo-Victorian Studies. Special Issue: Steampunk, Science and (Neo)Victorian Technologies*. Hg. v. Marie-Luise Kohlke, <http://www.neovictorianstudies.com/>, 3:1 2010, Zugriffsdatum: 13.12.2012, S. 72

⁸ Vgl.: Cory Gross, „Varieties of Steampunk Experience“, S. 60-63

⁹ Ebda.

¹⁰ Vgl.: Franz Rottensteiner „Vorwort“ aus Jules Verne, *Das Geheimnis des Wilhelm Storitz*, München Piper Verlag GmbH 2009 (Orig.: *Le Secret de Wilhelm Storitz*, Paris: Editions de L'Archipel 1985); S. 5 – 18.

du monde en quatre-vingts jours (1873) usw., die *Steampunk* – wie es heute praktiziert wird – mitbegründet haben.

Einen Gegenpol dazu bieten die Werke von H.G. Wells in einer negativen, verlorenen Welt, worin die Technik nicht nur segensreich sein kann. Diese beinhalten eine gewisse Skepsis gegenüber möglicher Zukunftsentwicklungen. H.G. Wells' bekannte Werke können auch als *Cyberpunk* seiner Zeit betrachtet werden. Sie zeigen eine kritische Haltung zur damaligen Gesellschaftsentwicklung, wie sie heute noch in *Cyberpunk*-Werken zu finden ist. Diese Haltung äußert sich in der – wie Cory Gross es definiert – düsteren Richtung von *Steampunk*, die besonders in den Anfängen der *Steampunk*-Literatur zu finden ist, in Werken wie etwa *The Difference Engine* von William Gibson und Bruce Sterling (1990). Cory Gross bezeichnet jene Werke bis 1990, die diesem anachronistischen Genre gewidmet sind, als Teil der ersten Generation und sieht darin das Erbe von H.G. Wells.¹¹

3.2. Die scheinbare Verifikation

Die Bezeichnung ‚*scheinbare Verifikation*‘ dient in diesem Kapitel zur Umschreibung der Nähe von Fiktion und wissenschaftlichen Fakten. Verne und Wells bedienen sich dieser scheinbaren Verifikation, indem fiktive Ereignisse in reale eingebettet werden, was bis heute bei *Steampunks* sehr beliebt ist. Es ist nicht wichtig, ob ein Gerät wirklich seine angedachte Funktion erfüllen kann oder eine Begebenheit wirklich geschah. Beides soll in eine fiktive, realitätsnahe Umgebung eingebettet werden, wo Unmögliches scheinbar möglich ist. *War of the Worlds* und *Voyage au centre de la Terre* wurden beide in Ich-Form als eine Art Zeitzeugenbericht oder Memoiren verfasst. Beide Autoren mischen in diesen Romanen wissenschaftliche Tatsachen mit Fantastischem. Die fantastische Handlung findet zum Beispiel in einem realen Raum – in diesem konkreten Fall England – statt. Die Grenzen zwischen Realität und Fiktion werden aufgehoben. Wells' Protagonist bietet in *War of the Worlds* einige kritische Bemerkungen zu bestehenden Berichten über den Angriff der Marsmenschen an und bezeichnet das *Red Weed* als eine von diesen Wesen eingeschleppte Pflanze. Ein Beweis der Geschehnisse, der laut dieses Berichts bis heute besteht.

„Apparently the vegetable kingdom in Mars, instead of having green for a dominant color, is of a vivid blood-red tint. At any rate, the seeds which the Martians (intentionally or accidentally) brought with

¹¹ Vgl.: Cory Gross, „Varieties of Steampunk Experience“, S. 63

*them gave rise in all cases to red-coloured growths. Only that known popularly as the red weed, however, gained any footing in competition with terrestrial forms.*¹²

*„[...], but it seems to me that Carver's suggestions as to the reason of the rapid death of the Martians is so probable as to be regarded almost as a proven conclusion. I have that assumed that in the body of my narrative.*¹³

*„[...] But everyone is familiar with the magnificent and almost complete drawings that have been made from it; and beyond that the interest of their physiology and structure is purely scientific.*¹⁴

Jules Verne legt ebenfalls scheinbare Beweise in seinem Werk *Voyage au centre de la Terre* dar. Hier findet die fantastische Handlung in einer (hauptsächlich) realen Gegend statt. Die Forscher reisen von Deutschland nach Island. Erst als sie in den Vulkan einsteigen, kommen sie an einen Ort, den Lesende nicht erreichen können. An dieser Stelle wird die Welt fantastisch. Wieder in Ich-Form verfasst, berichtet der Protagonist im letzten Kapitel von den Folgen der Reise zum Mittelpunkt, den unterschiedlichen Meinungen in der Wissenschaft sowie den Problemen seines Onkels sich zu behaupten.¹⁵ Ein weiterer Versuch, die scheinbare Verifikation zu ermöglichen, ist auch hier das Einbauen wissenschaftlicher Erkenntnisse. Der Protagonist beschreibt als Mineraloge oft die Gesteinsschichten und die daraus resultierende Tiefe, in der sich die Forscher befinden. Selbst die Lebewesen, denen sie auf ihrer Reise begegnen, basieren auf damaligen Erkenntnissen der Paläontologie.¹⁶

Das Magische ist gänzlich aus diesen Werken ausgenommen. Die Lesenden sollen das Gefühl bekommen, dass diese unglaublichen Geschichten wirklich passiert sein könnten. Diese scheinbare Verifikation schließt jedoch Magie und Zauberei nicht vollkommen aus, wie *Steampunk*-Werke späterer Jahrzehnte zeigen werden. Genau dieses Erzählmittel ist heutzutage besonders beliebt in der *Steampunk*-Ästhetik. Es soll scheinbar wahr sein oder funktionieren, seien es nun literarische Werke oder Gegenstände von verschiedenen KünstlerInnen. Es kommt nicht darauf an, dass es dieses Objekt wirklich zur Jahrhundertwende gab und dass es wirklich funktionstüchtig war, es soll nur so aussehen als ob. Ein Beispiel dazu wäre unter anderem im *Steampunk Magazine* zu finden. Diese Online-Zeitschrift bietet nicht nur fiktive Kurzgeschichten, DIY-Anleitungen und Artikel mit dem Schwerpunkt *Steampunk*. Das Magazin ist dazu noch mit scheinbar realen Diskussionen,

¹² H.G. Wells, „War of the Worlds“, *H.G. Wells. The Science Fiction. Volume 1*, London: Phoenix Press ²2002 (Orig.: H.G. Wells, *War of the worlds*, England: William Heinemann 1898) S. 279

¹³ Ebda. S. 317

¹⁴ Ebda. S. 317

¹⁵ Vgl.: Jules Verne, *Voyage au centre de la Terre*, Frankreich: Pocket ²1999 (Orig.: Jules Verne, *Voyage au centre de la Terre*, Frankreich: Pierre-Jules Hetzel 1867) S. 306 - 309

¹⁶ Vgl. Ebda.

Wunschvorstellungen und Anleitungen bestückt wie zum Beispiel der Planung eines autonomen Staates¹⁷ oder der Anleitung zur Erzeugung von Laudanum.¹⁸

„There’s a How-to on urban exploration (sometimes referred to as ‘trespassing’) and DIY instructions for growing poppies to make one’s own laudanum. These latter and potentially illegal topics, of course, are intended only to inspire our fiction and our imaginations.“¹⁹

Damit wird der Detailreichtum zu einem der wichtigsten Aspekte von *Steampunk*. Die Ästhetik bleibt ganz nahe an reellen historischen und gegenwärtigen Ereignissen oder Erkenntnissen, um diesen verifizierenden Effekt zu erreichen, kann sich aber gleichzeitig auch weit davon entfernen, um die erstaunlichen, fantastischen Elemente dieser Ästhetik zu bekommen. *Steampunk* oszilliert zwischen Fakt und Fiktion.

3.3. Kategorisierung der *Steampunk*-Literatur

Meist werden Werke zunächst nur dem Genre *Steampunk* zugeordnet, da dieses schon als Untergruppe der Science-Fiction angesehen wird. Daher kommt es selten vor, dass innerhalb der *Steampunk*-Richtung weitere Kategorisierungen vorgenommen werden. Die besondere Ästhetik ist ein wesentliches Merkmal zur genaueren Differenzierung womit die Vorlieben der *Steampunks* klarer definiert werden können.²⁰ Im Bereich der Literatur fand eine solche Einteilung noch nicht statt. Der folgende Teil soll nun den Versuch einer chronologisch orientierten Kategorisierung bieten, um einen Überblick über die *Steampunk*-Literatur zu bekommen.

3.3.1. Viktorianische Science Fiction

Jules Verne, H.G. Wells und andere VertreterInnen der Fin de Siècle wie Bram Stoker oder Edgar Allan Poe gelten als ursprüngliches Vorbild für die *Steampunk*-Literatur. Besonders Wells und Verne

¹⁷ Vgl.: Professor Offlogic, „Towards a Brave New Land (and the making thereof)“, *Steampunk Magazine* #7. *New and Future Worlds*, Hg.v.: C. Allegra Hawksmoor, Dylan Fox, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, Zugriff: 5.2.2014, S. 9-15

¹⁸ Vgl.: Canis Latrans, „How to (have your fictional Characters) make Laudanum“, *Steampunk Magazine* #8, Hg.v.: Margaret Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, Jänner 2012 Zugriff: 5.2.2014, S. 38-39

¹⁹ Margaret Killjoy, „From the Editor“, *Steampunk Magazine* #8, Hg.v.: Margaret Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, Jänner 2012 Zugriff: 5.2.2014, S. 2

²⁰ Vgl.: Jeff Vandermeer, S. J. Chambers, *Steampunkbible. An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*, hg.v.: Caitlin Kenney New York: Abrams 2011; S. 54-55

werden als Begründer der ersten großen Science-Fiction-Welle gesehen und als Erfinder bzw. Entdecker dieses Genres gefeiert.

Auf den Werken dieser AutorInnen basiert *Steampunk*, das zu einer eigenen Ästhetik avancierte und nun in die verschiedensten Kunstrichtungen hineinreicht. Werke der *Fin de Siècle* bilden die erste Kategorie, die sehr grob betrachtet ebenfalls zu *Steampunk* zählen kann. Sie begründen diese Ästhetik und beinhalten bereits einige Komponenten, die sie ausmachen. Allerdings fehlt ein wichtiger Aspekt, der mit *Steampunk* einher geht: der *Retro-Gedanke*. Jene Werke, die zu Jeters Benennung des Genres führten und jene, die danach folgten, bedienen sich der Ästhetik der AutorInnen der *Fin de Siècle* und fügen dieser gegenwärtiges Wissen und Erkenntnisse hinzu. Diese Ursprungswerke, die zu der besonderen Ästhetik inspirierten, zählen daher nicht zu *Steampunk* selbst. Sie sind noch als viktorianische Science-Fiction zu betrachten, da ihnen der Anachronismus und der Rückbezug auf literarische Vorbilder fehlen.

Verne und Wells gingen in ihren Werken vom damals gegenwärtigen Wissensstand aus bzw. ihrer gegenwärtigen Umwelt und formulierten daraus ihre Romane. Sie machten sich Gedanken über die Gegenwart und Zukunft ihrer Welt. Sie erweiterten durch Gedankenspiele die damalige Technik um ein paar Erfindungen, welche in jener Form nie realisiert wurden bzw. bis heute teilweise nicht umsetzbar wären. Weiters fügten sie zu ihren Geschichten eine fantastische Komponente mit hohem Realitätsanspruch hinzu, um die Illusion des Wirklichen zu bewahren. Als ein Beispiel von vielen könnte hier die Unterwelt des Romans *Voyage au centre de la Terre* erwähnt werden. Verne schuf aus seinem Wissen über die Urzeit eine vergangene Umwelt, die unter der Erde konserviert die Jahrtausende überdauerte – eine Fantasiewelt, die durch den Einsatz wissenschaftlicher Erkenntnisse der damaligen Zeit so plausibel wie möglich dargestellt werden konnte, ohne dabei die Faszination des Unmöglichen zu verlieren. Sie bedienten sich der Wissenschaft ihrer Gegenwart und bauten daraus ihre Geschichten, wie die Genre-Bezeichnung bereits zusammenfasst: *Science-Fiction*.

David Seed versucht in seinem Werk *Science Fiction – A Very Short Introduction* den Begriff zu umreißen und stellt unter Anderem fest:

*„Science Fiction is about the writer’s present in the sense that any historical moment will include its own set of expectations and perceived tendencies. The futures represented in SF [Science-Fiction; Anm.] embody its speculative dimension. In that sense, as Joanna Russ has explained, it is a ‘What If Literature’. [...] It is helpful to think of an SF narrative as an embodied thought experiment whereby aspects of our familiar reality are transformed or suspended.“*²¹

²¹ David Seed, *Science Fiction – A Very Short Introduction*, Oxford University Press: 2011; S. 1 - 2

Auch in diesem Fall handelt es sich um Science-Fiction, genauer gesagt viktorianische Science-Fiction, oder Science-Fiction der Fin de Siècle. Es fehlt noch der direkte Bezug zur Vergangenheit, der in den folgenden Jahrzehnten kommen und den Begriff *Steampunk* begründen sollte.

3.3.2. Retro-Science-Fiction

Betrachtet man die Geschichte der *Steampunk*-Werke, so fällt auf, dass sie jene der Science-Fiction begleiten, wenngleich sie in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts noch nicht als einem eigenen Genre zugehörig betrachtet wurden. Wie bereits zuvor bemerkt, lassen sich die „*Steampunk*-Werke“ um 1900 nicht als solche bezeichnen, sondern sind noch der Science-Fiction zuzuordnen.

Nach der nächsten großen Science Fiction Welle, dem *goldenen Zeitalter der Science Fiction* (1940er bis 1960er)²², folgte die *New-Wave-Science-Fiction* von den 1960ern bis zu den 1970ern.²³ In dieser Zeit wurden die ersten *Steampunk*-Werke nach heutigem Verständnis publiziert.²⁴ In diesen Romanen kam nun erstmals zur viktorianischen Ästhetik der Aspekt der alternativen Vergangenheit hinzu. Die Menge war noch überschaubar und bildete kein eigenes Genre, aber es wurden bereits erste Meilensteine gelegt. Ein Beispiel dafür wäre Michael Moorcocks Trilogie, die 1971 mit *The Warlords of the Air* ihren Anfang nahm. Er wird auch gerne als einer der Vorreiter für *Steampunk* erwähnt: „*He also pioneered the steampunk genre, before it earned its name [...]*“²⁵.

Weder ein festgelegter Zeitpunkt noch ein bestimmtes Werk markieren den definitiven Beginn der *Steampunk*-Literatur. Es herrscht Einigkeit bezüglich der Vorbilder Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts, doch es ist unklar, wann die ersten *Steampunk*-Werke nach heutigem Verständnis auftauchten. In vielen Auseinandersetzungen werden vage Vermutungen angegeben.²⁶ Über eine polnische *Steampunk*-Fanseite fertigte Krzysztof Janicz von 2003 bis 2010 eine Chronologie bestehender Werke an und brachte ein erstes Kompendium heraus, *Steampunkopedia*.²⁷ Diese Sammlung beginnt mit ihrer Auflistung im Jahr 1962. Aus diesem Kompendium wird ersichtlich, dass *Steampunk*-Werke bereits vor der Begriffsbildung 1987 in geringer Anzahl vorhanden waren. Ein in Texten über *Steampunk*-Literatur genanntes Beispiel, ist der Roman *Queen Victoria's Bomb* aus dem

²² Vgl.: Adam Roberts, *The History of Science Fiction*, Hampshire and New York: palgrave Macmillan 2006; S. 195

²³ Vgl.: Adam Roberts, *The History of Science Fiction*, Hampshire and New York: palgrave Macmillan 2006

²⁴ Vgl.: Krzysztof Janicz, *Steampunkopedia – Analogue Collection MMIII – MMX*, PDF Edition, Juli 2010; www.steampunk.republika.pl

²⁵ „Interview with Michael Moorcock“, *Steampunk Magazine #1: putting the Punk back into SteamPunk*, Hg. v.: Mararet P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2006, Zugriffsdatum 8.10.2013, S. 20

²⁶ Vgl.: Rebecca Onion, „Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice.“, 1.1.2008 S. 140; Cory Gross, „Varieties of Steampunk Experience“, S. 60-63

²⁷ Vgl.: Krzysztof Janicz, *Steampunkopedia – Analogue Collection MMIII – MMX*, PDF Edition, Juli 2010; www.steampunk.republika.pl; S. 1

Jahr 1967, vier Jahre vor dem angeblich erstem *Steampunk*-Buch von Moorcock und zwanzig Jahre bevor Jeter das Genre benannte. Wikipedia führt dieses zum Beispiel als erstes Werk in einer *Steampunk*-Literatur-Liste an.²⁸ Jay Strongman hingegen relativiert diese Annahme und betont:

„As for the written word, the beginnings of Steampunk literature itself can be traced back to 1962 [...] The idea of a past where Queen Victoria’s Empire grew more powerful rather than fading away was also picked up in Ronald W. Clark’s 1967 novel *Queen Victoria’s Bomb*. Clark’s novel coincided with an ongoing popculture rediscovery of Victorian and Edwardian Style [...]“²⁹

Seines Erachtens entdeckte nicht erst Clark *Steampunk* im Bereich Literatur, dies bestand bereits zuvor.

Es ist zwar kein konkreter Anfang festzustellen, aber eine Tendenz, die den allmählichen Weg zur *Steampunk*-Literatur erkennbar macht. Die Werke lösten sich von ihren großen Vorbildern und begannen eigenständig zu werden. Im Zuge dieses Versuches einer chronologischen Kategorisierung, kann eine weitere Gruppe zusammengefasst werden, nämlich jene Anfänge, die dazu führten, dass eine Benennung in späteren Jahren notwendig wurde: **Retro-Science-Fiction**. Eine Rückbesinnung auf die Vorbilder der gesamten Science-Fiction-Literatur, die nach dem goldenen Zeitalter dieses Genres einsetzte. Diese Werke der Retro-Science-Fiction sind eine weitere Komponente in der Geschichte, die *Steampunk* als Ästhetik später ermöglichen sollten. Sie fügten der viktorianischen Science-Fiction die Rückschau hinzu. Der Anachronismus, das wohl essentiellste Element von *Steampunk*, wurde erstmals eingesetzt.

3.3.3. *Steampunk* – Ein neues Genre

K.W. Jeter wagte sich mit seinen ersten Retro-Science-Fiction-Romanen in unbekanntes Terrain. Er schrieb zunächst eine Fortsetzung der *Zeitmaschine* von H.G. Wells, *Morlock Night* (1979), sein erstes *Steampunk*-Werk. Erst 8 Jahre später folgte ein zweiter Roman, dessen Geschichte ebenfalls im viktorianischen Rahmen stattfindet. Dieser sollte auch der Auslöser für die Genrebenennung werden. Im selben Jahr, als sein neuer Roman, *Infernal Devices*, erschien, schrieb er den berühmten Brief an das *Locus Magazine*, der den Begriff *Steampunk* für diese Art von Literatur begründete.

Wie Jeter selbst versuchten sich nun auch andere *Cyberpunk*-Autoren an diesem neu benannten Genre. Eines der bekanntesten Werke ist wohl *The Difference Engine* von William Gibson und Bruce

²⁸ Vgl.: Wikipedia, *List of Steampunk Works*.

http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_steampunk_works#In_literature Zugriff: 27.8.2014

²⁹ Jay Strongman, *Steampunk. The Art of Victorian Futurism*. London: Korero Books 2011, S. 33

Sterling, damals gefeierte *Cyberpunk*-Autoren.³⁰ Die frühen *Steampunk*-Werke standen noch unter starkem Einfluss des damals sehr beliebten *Cyberpunk*-Genres.³¹ Hierbei wird wieder die namentliche Verbindung beider Subgenres erkennbar. Doch dabei sollte es auch bleiben. *Steampunk* nahm immer mehr Einflüsse in sich auf und konnte sich dadurch zu einer eigenständigen Richtung weiterentwickeln. *The Difference Engine* markiert, laut Gross, nicht nur den Abschluss der ersten Generation von *Steampunk*-Literatur, sondern gilt auch als festigend für den *Steampunk*-Begriff.³² In den 1990er Jahren wurden nun vermehrt *Steampunk*-Werke publiziert. Langsam reichte die Ästhetik auch in andere Bereiche. Ein Meilenstein außerhalb der Literatur ist wohl Frank Chadwicks Pen&Paper-Rollenspiel *Space: 1889* (1988). Damit war diese Ästhetik erstmals auf einer anderen Ebene erlebbar.

„Role-playing games including *Space:1889* (1988), designed by Frank Chadwick to employ another common steampunk scenario in which outer space becomes accessible in Victorian times, allowed live-action game players to step into steampunk shoes.“³³

Ein weiteres der wenigen *Steampunk*-Werke zu dieser Zeit, das die Entwicklung von *Steampunk* beeinflussen sollte, war der Roman *The Diamond Age* von Neal Stephenson.³⁴ Später, in der zweiten Hälfte der 1990er, erschienen wieder weniger *Steampunk*-Romane. Sie konnten sich noch nicht wirklich durchsetzen.

Ein Werk, das nun schon zum Kanon der für *Steampunk* beispielhaften Literatur zählt, entstand 1999, die Graphic Novel *The League of Extraordinary Gentlemen* von Alan Moore und Kevin O’Neale. Beispielhaft deswegen, weil sie nicht nur in der Technologie anachronistisch vorgeht, sie vereint auch literarische Protagonisten bekannter Romane des 19. Jahrhunderts als Liga an einem Ort. Mina Harker/Murray³⁵ aus Bram Stokers *Dracula*, Alan Quatermain aus der Reihe von H.R. Haggard, Captain Nemo aus Vernes *Vingt mille lieues sous les mers*, Dr. Jekyll/Mr. Hyde und den unsichtbaren Mr. Griffin aus Wells’ *The Invisible Man*.³⁶ Moore und O’Neale mischen diese Figuren mit einer

³⁰ Vgl.: Patrick Jagoda, „Clacking Control Societies: Steampunk, History and the Difference Engine of Escape“, *Neo-Victorian Studies. Special Issue: Steampunk, Science and (Neo)Victorian Technologies*. Hg. v. Marie-Luise Kohlke, <http://www.neovictorianstudies.com/>, 3:1 2010, Zugriffsdatum: 13.12.2012, S. 47

³¹ Vgl.: Cory Gross, „Varieties of Steampunk Experience“, S. 60-63

³² Vgl.: Cory Gross, „History of Misapplied Technology“, *Steampunk Magazine* #2, S. 58

³³ Rebecca Onion, „Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice.“, 1.1.2008 S. 141

³⁴ Vgl.: Rachel A. Bowser, Brian Crouxall, „Introduction: Industrial Revolution“, *Neo-Victorian Studies. Special Issue: Steampunk, Science and (Neo)Victorian Technologies*. Hg. v. Marie-Luise Kohlke, <http://www.neovictorianstudies.com/>, 3:1 2010, Zugriffsdatum: 13.12.2012, S. 7

³⁵ In Bram Stokers *Dracula* heiratete Mina ihren Verlobten Jonathan Harker. Die Graphic Novel setzt lange nach den Geschehnissen des Romans ein. Mina ließ sich scheiden und nahm ihren Mädchennamen wieder an: Murray.

³⁶ Vgl.: Alan Moore, Kevn O’Neill, Ben Dimagmaliw, Bill Oakley, *The League of Extraordinary Gentlemen. Volume One*, hg. v.: Scotty Smiles, Canada: America’s best Comics⁹ 2000

alternativen Version des viktorianischen Londons. Dieses Werk beschließt die *Steampunk*-Literatur der 1990er Jahre und begründet gleichzeitig den *Steampunk*-Boom am Beginn des 21. Jahrhunderts.

3.3.4. Steampunk-Literatur heute

Mit Beginn des 21. Jahrhunderts ist *Steampunk* plötzlich in allen nur erdenklichen Richtungen zu finden. Man wurde dieser Ästhetik anderswo gewahr und nutzte sie für viele neue Bereiche, wie Film, Mode, Werbung, uvm. Auch Hollywood entdeckte diese Ästhetik für sich und bediente sich ihrer. *Wild Wild West* (1999) sollte nur der Anfang sein.

Nicht nur die *Steampunk*-Ästhetik selbst wurde ab diesem Zeitpunkt in verschiedenen Medien eingesetzt. Die Literatur selbst öffnete sich nunmehr für andere Themen und Einflüsse. Man wagte sich tiefer in die Welt der Fantasie und fing an immer mehr Themenbereiche hineinzumischen, die zuvor gemieden wurden, wie zum Beispiel Magie. Diese war nicht mehr so verpönt wie Jahre zuvor. Die scheinbare Verifikation ist nicht mehr so zwingend zu beachten wie zuvor. Auch die Düsternis der vorangegangenen „melancholischen“ Werke, wie Gross sie bezeichnete, wird aufgebrochen. Neues wird hinzugefügt und althergebrachtes erhalten. Die thematische Bandbreite der Bücher wird um ein Vielfaches erweitert.

Andere wissenschaftliche Disziplinen wie die Biologie wurden ebenfalls in Romane eingebaut. Ein herausragendes Beispiel für die Erweiterung des literarischen *Steampunk*-Horizonts wäre hier wohl die *Leviathan*-Trilogie von Scott Westerfield, die im Jahr 2009 herausgebracht wurde. Die Welt befindet sich am Vorabend des Ersten Weltkrieges – hart am zeitlich gesetzten Rahmen für *Steampunk*. Die *Clankers*, jene Nationen, die ihre (Kriegs-)Maschinen mechanisch, dampfbetrieben steuern und entwickeln, stehen den *Darwinists* gegenüber, jene Nationen, die ihre Technologie auf biologischer Basis entwickeln. Der *Leviathan* selbst ist ein genetisch veränderter Wal, der als Luftschiff dient.³⁷ Der Einbezug der Biotechnik ist ein Novum. Gentechnik – heutzutage sehr wohl gegenwärtig – war in *Steampunk* bisher ein ignoriertes Thema. Mechanik, Sozial- und Gesellschaftskritik, Emanzipation und Forschungsdrang standen lange Zeit unangefochten an der Spitze.

³⁷ Vgl.: Scott Westerfield, *Leviathan. Die geheime Mission*. München: Heyne Verlag 2011

Nicht nur das Themenfeld erweiterte sich explosionsartig, auch die Quantität stieg mit Beginn des 21. Jahrhunderts rapide an, wie in *Steampunkopedia* deutlich erkennbar ist.³⁸ Einer der vielen Gründe dieses explosionsartigen Zuwachses war – neben dem Internet und der zunehmenden Vernetzung von Fangruppierungen bzw. *Steampunk*-KünstlerInnen – vermutlich die zuvor bereits erwähnte Graphic Novel von Alan Moore: *The League of Extraordinary Gentlemen*. Der Erfolg dieses Werkes weckte das Interesse an *Steampunk*, obwohl der Autor nicht intendierte, damit ein *Steampunk*-Werk zu schaffen:

„Oddly enough, it didn’t really grow out of a steampunk aesthetic—it perhaps grew into one. [...] But as for League of Extraordinary Gentlemen and where it came from, it grew out of Lost Girls. We were having so much fun myself and Melinda Gebbie, doing a pornography upon three established literary characters, that it suddenly struck me delightedly: ‘hey you could do the same thing with an adventure book. [...] Then we sat down to do the book, and we started out with this very simple, even simplistic, idea of a kind of Justice League of Victorian England.’“³⁹

Der Erfolg dieser Graphic Novel zog die Aufmerksamkeit Hollywoods auf sich. Schon 2003 kam die Filmadaption dieses Werkes in die Kinos. Diese reichte jedoch nicht an die Popularität von Moores Werk heran. Doch zumindest hatte die Filmindustrie diese retrofuturistische Ästhetik wieder für sich entdeckt und Filme wie *Hell Boy* (2004) oder *Van Helsing* (2004) wurden im folgenden Jahr veröffentlicht. Aber nicht nur die *Steampunk*-Literatur sollte Film, Kunst und Mode inspirieren, der umgekehrte Effekt setzte in den 2000er Jahren ein. Die *Steampunks*, sowie Filme, oder bildende Kunst nahmen Einfluss auf die Romane. Die Inspiration beruhte von nun an auf Gegenseitigkeit. Ab diesem Zeitpunkt können die ästhetischen Einflüsse nicht mehr alleine von der Literatur abgeleitet werden. Die *Steampunk*-Romane hatten nun ihren Höhepunkt erreicht und sich als eigenständig etabliert. *Steampunk* bildet in vielen Büchereien und Buchhandlungen bereits eine eigene Science-Fiction-Untergruppe.⁴⁰

³⁸ Krzysztof Janicz, *Steampunkopedia – Analogue Collection MMIII – MMX*, S. 60-70

³⁹ Alan Moore in „An Interview with Alan Moore“, *Steampunk Magazine #3: The Sky is Falling*, Hg.v.: Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2007, Zugriffsdatum: 8.10.2013; S.: 22

⁴⁰ In den Thalia-Filialen gibt es seit einigen Jahren eine eigene *Steampunk*-Rubrik. Leider war trotz mehrmaligem Nachfragen nicht zu eruieren, wann genau diese eingerichtet wurde.

4. Die Entwicklung der Steampunk-Ästhetik: Filme

Aus der Literatur entsprang die Idee für *Steampunk*. Der Film kreierte die dazu gehörende Ästhetik, wie man ihr heute begegnet. Hier macht es eine fehlende klare Abgrenzung des Begriffs schwer festzulegen, wann genau *Steampunk* in den Film einzog. Bereits in Filmen der ersten Stunde befinden sich Merkmale, die in späteren Werken auf die viktorianisch anachronistische Ästhetik hinweisen. Werden diese aus ihrem historischen Rahmen genommen und ausschließlich die Visualität beachtet, könnten sie als *Steampunk* bezeichnet werden. Filme wie *Le Voyage dans la lune* (1902) oder *Voyage à travers l'impossible* (1904) von George Méliès beinhalten bereits einige ästhetische Anhaltspunkte, die in späteren *Steampunk*-Werken wiederkehren sollten.⁴¹ Filme des ersten Jahrzehnts des 20. Jahrhunderts sind noch Teil des zitierten zeitlichen Rahmens, der *Steampunk* definiert. Ihre Bedeutung ist vergleichbar mit jener des Fin de Siècle. Sie können als erste Science-Fiction-Filme bezeichnet werden. Der *Steampunk*-Begriff wäre in diesem Zusammenhang noch unpassend.

4.1. Disney und Steampunk

Filme vor den 1970ern mit *Steampunk*-Merkmale sind hauptsächlich Werkadaptionen von Verne- und Wells-Romanen. Es gab kaum eigenständige Produktionen, die sich ausschließlich der anachronistischen Ästhetik bedienten. Doch diese Adaptionen bieten bereits ein breites Fundament für das visuelle Repertoire von *Steampunk*.

Die Disney-Company wurde sehr früh auf das Potential von *Steampunk* aufmerksam. Eines der bekanntesten und vermutlich auch einflussreichsten Filmbeispiele vor den 1970ern war die Verne-Adaption *20.000 Leagues Under the Sea*, die Walt Disney produzierte. Dieser Film gilt als einer der ersten, die einen großen Einfluss auf die *Steampunk*-Ästhetik haben soll:

„My friends, Disney cannot be accused of appropriating steampunk, because Disney studios is arguably very responsible for creating what we call steampunk.“⁴²

„1955-56 was the beginning of steampunk with the film version of *20,000 Leagues Under the Sea*, especially considering Harler Goff's design of the Nautilus.“⁴³

⁴¹ Vgl.: *Le voyage dans la lune*, Regie: George Méliès, Paris 1902 sowie *Le voyage à travers l'impossible*, Regie: George Méliès, Paris 1904

⁴² Mike Perschon *Disney and Steampunk*, <http://steampunkscholar.blogspot.co.at/2010/03/disney-and-steampunk.html>, 23.3.2010, Zugriff: 11.8.2013

⁴³ Mike Perschon, *Eaton Science Fiction Conference 2009 - Day 2*, <http://steampunkscholar.blogspot.co.at/2009/06/eaton-science-fiction-conference-2009.html>, 2.6.2009, Zugriff: 11.8.2013

Nicht nur außen, auch die Innenansichten beinhalten sehr viele *Steampunk*-Elemente, wie sie in späteren Filmen wieder verwendet werden sollten. Besonders jene Szene, als Prof.



Aronnax zum ersten Mal das U-Boot betritt und die Räumlichkeiten erforscht, liefert einen umfassenden Eindruck der *Steampunk*-Ästhetik in diesem Film.⁴⁴ Diese Disney-Produktion vereint als einer der ersten Filme, wenn auch als Werkadaption, einige der wichtigsten Komponenten der *Steampunk*-Ästhetik: Maschinerien und Einrichtungen aus dem 19. Jahrhundert kombiniert mit fantasievoller Technologie, die es so nicht geben kann bzw. noch nicht gab. Trotzdem befindet sich der Film noch im Anfangsstadium. Es fehlen noch eindeutige Bezüge zur Gegenwart bzw. zur Zukunft. Die Mischung verschiedener Einflüsse ist noch nicht in dem Ausmaß gegeben, wie man ihr in heutigen *Steampunk*-Werken begegnet. Doch mit diesem Film wurde auf jeden Fall ein einflussreicher Anfang für die *Steampunk*-Ästhetik gemacht.

Und damit nicht genug, die Disney-Company blieb bei *Steampunk* und produzierte laufend – in anfangs größeren Abständen, dann häufiger – Filme und Attraktionen mit dieser Ästhetik. „*Disney has been at the forefront of the genre for over 55 years [...]*“.⁴⁵ Der Verne Adaption *20,000 Leagues under the Sea* folgten von Disney⁴⁶ zunächst Lehrfilme, die sich mit dem Weltall beschäftigen. Darin wird häufig auf den Wissensdrang Ende des 19. Jahrhunderts hingewiesen, wobei Jules Vernes Werke als exemplarisch gelten. In *Man in Space* aus dem Jahr 1955 – einem der ersten Kurzfilme dieser Reihe – wird Vernes *De la terre à la lune* in gekürzter Fassung adaptiert. Es folgten weitere Themen, im Rahmen dieser Reihe, die ebenfalls auf das 19. Jahrhundert zurückgriffen. In diesen Beispielen wurde mittels Zeichentrick eine idealisierte Vorstellung der Industriellen Revolution visualisiert. Sie bieten schon ansatzweise ästhetische Grundlagen von *Steampunk*, befinden sich aber, wie der Vorgänger *20,000 Leagues under the Sea*, weiterhin im Bereich der Adaptionen und sind noch nicht als eigenständige *Steampunk*-Filme zu betrachten. Im selben Jahr – 1955 – wurde das *Disneyland Resort Anaheim* errichtet. „*Disneyland itself would be infused with with Disney’s [Walt Disney; Anm.] nostalgia for the turn of the 20th century:...*“⁴⁷ Dort bediente man sich ebenfalls der *Steampunk*-

⁴⁴ *20.000 Meilen unter dem Meer*, Regie: Richard Fleischer, DVD, Süddeutsche Zeitung 2003 (Orig.: *20.000 Leagues Under the Sea*, USA 1954), 00:20:29 – 00:26:05

⁴⁵ Cory Gross, „The Mechanical Kingdom“ in *Voyages Extraordinaires: Scientific Romance in a Bygone Age*, <http://voyagesextraordinaires.blogspot.co.at/2010/03/mechanical-kingdom.html>; 28.3.2010, Zugriff: 11.8.2013

⁴⁶ Der Begriff Disney kürzt in dieser Arbeit die Disney-Company ab.

⁴⁷ Cory Gross, „A History of Misapplied Technology. The History and Development of the Steampunk Genre“, *Steampunk Magazine #2: A Journal of Misapplied Technology*, Hg. v. Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2007, Zugriffsdatum: 8.10.2013; S.: 55

Ästhetik. Disneyland vereint Fortschritt und Traumwelt, ein realer Ort mit scheinbar unbegrenzten Möglichkeiten. Bereits die drei ersten Hauptattraktionen sind stark ans 19. Jahrhundert angelehnt: *Main Street USA*, *Adventureland* und *Frontierland*. Cory Gross erwähnt die Gay Nineties als Vorbild der Main Street – jene Straße, die direkt zum Wahrzeichen des Parks, dem Schloss, führt.⁴⁸ Sie beschreiben das letzte Jahrzehnt des 19. Jahrhunderts in Amerika, eine Zeit geprägt durch Dekadenz. Die Fassaden der Gebäude, die diese Straße säumen, orientieren sich an der Architektur dieser Zeit und bieten ein buntes, positiv orientiertes Straßenbild.

Frontierland liefert ein Bild des Wilden Westens, ebenfalls eine Referenz auf das 19. Jahrhundert. Cory Gross erwähnt auch *Adventureland* als Beispiel für *Steampunk* bei Disney.⁴⁹ Hierbei handelt es sich um ein Areal im Park, das sich am Entdeckergeist orientiert. BesucherInnen sind umgeben von dschungelhafter Wildnis und fremden Kulturen. Diese Attraktionen verdeutlichen die Affinität zur Industriellen Revolution bzw. zum ausgehenden 19. Jahrhundert. Besonders bei den Attraktionen aus Disneyland wird klar, dass Disney bereits Mitte des 20. Jahrhunderts die Harmonie einer Ästhetik des 19. Jahrhunderts und einer märchenhaften Traumwelt für sich entdeckte. Noch bleibt man allerdings nahe am historischen Vorbild und idealisiert dieses. Im selben Jahr wird in Disneyland eine begehbare Ausstellung zum Film *20,000 Leagues under the Sea* installiert, die bis 1966 bleiben sollte.⁵⁰

In den 1960ern entstehen unter dem Namen Disney einige Adaptionen, die sich auf das 19. Jahrhundert beziehen: 1960 veröffentlicht Disney seine Adaption des Romans *Der Schweizerische Robinson* von Johann David Wyss: *The Swiss Robinsons*. Dem folgt 1961 die Adaption einer amerikanischen Sage: *The Saga of Windwagon Smith*. Ein Zeichentrickkurzfilm, der vom Wilden Westen handelt. 1962 war es wieder Zeit für die Adaption eines Werkes von Jules Verne: *In Search of the Castaways*. Jules Vernes Vorlage dazu trägt den Titel *Les Enfants du Capitaine Grant* (1875). 1971 wird in Disneyworld die Ausstellung zu *20,000 Leagues Under the Sea* abermals eröffnet. Sie sollte bis 1992 bestehen bleiben.⁵¹ Drei Jahre Später veröffentlicht Disney den Film *Island at the Top of the World*. Eine Roman-Adaption „in the Walt-Disney-Jules-Verne-Tradition“⁵². Dieser Film nähert sich bereits klassischen Elementen der *Steampunk*-Ästhetik. Ein Luftschiffkapitän entdeckt Ende des 19. Jahrhunderts durch Zufall eine verschollene Zivilisation.

⁴⁸ Vgl.: Cory Gross, „The Mechanical Kingdom“; 28.3.2010

⁴⁹ Vgl.: Cory Gross, „The Mechanical Kingdom“; 28.3.2010

⁵⁰ Vgl.: Cory Gross, „Disneyland’s 20,000 Leagues Under the Sea“, *Voyage extraordinaires: Scientific Romance in a Bygone Age*, <http://voyagesextraordinaires.blogspot.co.at/2011/08/disneylands-20000-leagues-under-sea.html>, 30.8.2011, Zugriff: 11.9.2014

⁵¹ Ebda.

⁵² „The Island at the Top of the World (trailer)“, <https://www.youtube.com/watch?v=IjHnvAHR3is>, 16.3.2007, Zugriff: 5.9.2014, 00:00:53- 00:00:55 (Orig.: *The Island at the Top of the World*, Regie: Robert Stevenson, USA 1974)

Danach werden bei Disney für eine längere Zeitspanne keine Filme, Produkte oder Attraktionen mit Referenz auf das 19. Jahrhundert produziert. Erst 1986 mit dem Film *Return to Oz* nähert sich die Produktionsfirma wieder dieser Ästhetik. Dieses konkrete Beispiel liefert sogar eine weiter entwickelte Form der *Steampunk*-Ästhetik, die sich von den Vorgängern bei Disney abgrenzt. In diesem Fall wird *Steampunk* in einer märchenhaften Umgebung eingesetzt. Was die Vorgeschichte, *The Wizard of Oz*, mit dem *Tinman* vorlegt, wird in dieser Fortsetzung ausgebaut. Es handelt sich noch nicht um einen typischen *Steampunk*-Film, er nähert sich diesem an.

1992 wird in Disneyland Paris *Discoveryland* errichtet. Eine Besonderheit daran ist nicht nur die Wiederaufnahme der Ausstellung zu *20,000 Leagues Under the Sea*, sondern auch die starke *Steampunk*-Ausrichtung der Attraktionen. Der *Orbitron* – oder die *Machines Volantes* – hatte in anderen Parks bisher ein futuristisches Design. In Paris wurde diese Attraktion in *Steampunk*-Ästhetik aufgebaut.⁵³ 1995 folgte im selben Themenpark die Attraktion *Space Mountain: From the Earth to the Moon* inspiriert von Jules Vernes *De la terre à la lune*. Wieder eine *Steampunk*-Konstruktion, die sich in den Bereich Futureland einfügt. Bei Attraktionen dieser Region in Disneyland Paris stehen besonders der Entdecker- und Erfindergeist im Vordergrund. Ein Jahr darauf begann Disney Filme von Studio Ghibli aus Japan zu vertreiben, darunter einige Produktionen von Hayao Miyazaki, einem der ersten *Steampunk*-Regisseure. Er setzt viktorianische, retrofuturistische Elemente oft in seinen märchenhaften Anime-Filmen ein. Von 1999 bis 2002 produziert Disney die ersten Filme, die der klassischen Ästhetik von *Steampunk*, die sich im Ansatz bereits etabliert hatte, gerecht werden. Zunächst mit dem Trickfilm *Tarzan*, dem einige Fortsetzungen folgen sollten und danach mit *Atlantis*, zu dem ebenfalls ein Sequel produziert wurde. „*The Verne-Disney-Connection is long and lasting.*“⁵⁴

Betrachtet man diese lange Verbindung von Disney und *Steampunk* anhand einer Auflistung von Cory Gross,⁵⁵ so fällt auf, dass besonders Wissensdrang, Fortschritt und Entdeckergeist im Vordergrund stehen. Disney bietet mit seinen Filmen und Attraktionen, seinem gesamten Konzept, eine eskapistische Fantasiewelt als Ausweg aus der Realität und bedient sich dabei unter Anderem bei *Steampunk*-Elementen als unterstützendes Kunstmittel, die sich als sehr kompatibel mit dem grundsätzlichen Märchen- und Fantasiekonzept herausstellten. Mit der Verbindung zu *Steampunk* bei Disney steht besonders ein Name im Vordergrund: Jules Verne. Seine positiv zum Fortschritt konnotierten Werke sind ideales Vorbild für Disneys Einsatz dieser Ästhetik.

⁵³ Vgl.: Disney Company, *Disneyland Paris*, <http://www.disneylandparis.at/parks/disneyland-park/lander/discoveryland/attraktionen/orbitron.xhtml>, Zugriff: 2.9.2014

⁵⁴ „Walt Disney – Jules Verne. Explorers of Imagination“, Regie: David Skal, 2003, <http://www.youtube.com/watch?v=ROEUWHEaVO>, 10.5.2012, Zugriff: 21.2.2014, 14:14-14:16

⁵⁵ Cory Gross, „The Mechanical Kingdom“, 28.3.2010

„I would regard Walt Disney is kind of a reincarnation of Jules Verne.“⁵⁶

“There were certainly some parallels between what Verne was doing to excite the public in his books and what Disney did and if you could capture the animation out of that scale, you’ve got a major trick up your sleeve.”⁵⁷

Diese Verbindung von Disney und *Steampunk* gipfelt aktuell in einer Produktserie mit dem Titel *Magical Kingdom*, die bereits im Jahr 2010 angekündigt wurde.⁵⁸ Dabei werden bekannte Disney-Figuren in typische *Steampunk*-Kleidung gehüllt, wie es bereits von Fans in Verbindung mit Star-Wars-Charakteren betrieben wurde.⁵⁹ Diese neue



Linie verursachte Kontroversen unter den *Steampunks*. Viele kreideten die Kommerzialisierung ihrer Ästhetik, wie sie hier stattfand, an. Mike Perschon und Cory Gross stehen dieser Meinung entgegen, sie beide sehen Walt Disney und die Disney Company als Mitbegründer der *Steampunk*-Ästhetik und daher als unabdingbaren Teil der Entwicklung dieser.⁶⁰

4.2. Die Filme vor 1987

Neben Disney versuchten sich auch andere an *Steampunk*. Eine weitere Werkadaption, die zu großer Popularität gelangen sollte, ist die Verfilmung von Wells *The Time Machine* (1960). Auch hier werden wieder viele visuelle Ideen entwickelt und präsentiert, die in späteren Werken dieser visuellen Ausrichtung wiederkehren, wobei in diesem Fall die Zeitmaschine selbst exemplarisch ist. Mit *The Time Machine* folgte nun die Adaption eines Werkes von Wells. Die Entwicklung der *Steampunk*-Ästhetik im Film entspricht jener in der Literatur, wie dieses Beispiel zeigt.

Eine wichtige Referenz für *Steampunk* ist die US-amerikanische Fernsehserie *Wild Wild West*, die 1965 ihren Anfang nahm und bis 1969 lief. In diesem Fall wird das bereits bestehende Bild des

⁵⁶ Forrest J. Ackerman in "Walt Disney – Jules Verne. Explorers of Imagination", 00:18-00:25

⁵⁷ Rudy Behlmer in "Walt Disney – Jules Verne. Explorers of Imagination", 00:38-00:53

⁵⁸ Mike Perschon, "Disney and Steampunk", *Steampunk Scholar*, <http://steampunkscholar.blogspot.co.at/search/label/Disney>, Zugriff: 2.9.2014

⁵⁹ Vgl.: Mike Perschon, "Steam Wars", *Neo-Victorian Studies. Special Issue: Steampunk, Science and (Neo)Victorian Technologies*. Hg. v. Marie-Luise Kohlke, <http://www.neovictorianstudies.com/>, 3:1 2010, Zugriffsdatum: 13.12.2012

⁶⁰ Vgl.: Mike Perschon, "Disney and Steampunk", Zugriff 2.9.2014 sowie Cory Gross, "Mechanical Kingdom"; 28.3.2010

viktorianisch orientierten Stils um den Wilden Westen erweitert. Vor dieser Serie bezogen sich die Filme ausschließlich auf europäische Vorbilder. *Wild Wild West* zählt auch zu einer der ersten *Steampunk*-Produktionen, die nicht auf ein bereits bestehendes Werk zurückgreifen, was eine gewisse Selbstständigkeit erkennbar macht. Die Ästhetik ist nicht mehr von Beschreibungen der AutorInnen abhängig, was dahingehend gewisse Freiheiten erlaubt, wie eben in diesem Beispiel Science Fiction mit dem Wilden Westen zu verknüpfen. Die Maschinen sind anders als jene in der filmischen Adaption aus dem Jahr 1999. Die Technologie in dieser Serie ist vorwiegend futuristisch aufgebaut. Noch wird nicht aus Bauelementen des 19. Jahrhunderts eine Maschine der Zukunft zusammengebaut, wie es in der Filmadaption der 1990er zu sehen ist. Der vorhandene Anachronismus und die zeitliche Verortung der Serie machen sie trotzdem zu einem Paradebeispiel für *Steampunk*. Währenddessen werden weniger Langfilme mit Referenzen auf das 19. Jahrhundert veröffentlicht. Einige Produktionen bedienten sich noch peripher *Steampunk*, aber in solch kleinem Maße, dass der Film an sich nicht eindeutig als Film dieser ästhetischen Richtung gelten kann. Ein Beispiel wäre Roman Polanskis *Fearless Vampire Killers* (1967). Es kommen zwar vereinzelt Elemente vor, die auf *Steampunk* schließen lassen, aber die Maschinen stehen nicht im Vordergrund, wie es etwa bei *20,000 Leagues Under the Sea* der Fall war. Es ist auch kaum noch eine Verbindung zur Science Fiction zu erkennen.

Das nächste große Werk, das als eigenständig bezeichnet werden kann und bis heute vielen *Steampunks* als Referenz dient,⁶¹ ist wieder im TV-Programm zu finden. Die britische Fernsehserie *Dr. Who*, die ihren Anfang 1977 nahm. Hierbei wird erstmals wieder seit *The Time Machine* die Zeitreise ins Zentrum gerückt, womit der Anachronismus in der visuellen Gestaltung zum Thema wird und damit auch *Steampunk*. Es folgte eine lange Pause für viktorianisch retrofuturistische Ästhetik in Film und Fernsehen. Währenddessen wird der Begriff entwickelt und die Literatur etabliert sich als eigenes Subgenre der Science Fiction. Der nächste große *Steampunk*-Film, der in die Kinos kam und die Ästhetik einen großen Schritt voran brachte war *Back to the Future III* (1990).

4.3. Die ersten *Steampunk*-Filme

Back to Future III (1990) ist der erste von vielen *Steampunk*-Langfilmen, die in den 1990ern veröffentlicht werden sollten. Im selben Jahr publizieren Gibson und Sterling ihr einschneidendes Werk, *The Difference Engine*. Ein Roman, der laut Nevins die erste Generation der *Steampunk*-

⁶¹ Vgl.: Captain Serenus, "Dr. Who Klassiker", *Clockworker*, <http://clockworker.de/cw/2012/08/31/dr-who-klassiker/>, Zugriff: 2.9.2014

Literatur beschließt.⁶² Diese ersten Filme, die nun nach der Begriffsbildung in den Kinos gezeigt werden, sind bereits eindeutig *Steampunk* zugehörig. Es handelt sich dabei fast ausschließlich um eigene Inhalte, die ohne Vorlagen auskommen. Es finden sich zwar Referenzen auf die viktorianischen Vorbilder, doch sie haben nur noch wenig mit den vorangegangenen Buchverfilmungen zu tun. Es beginnt nun eine gewisse Eigenständigkeit dieser Richtung, die sich auch in der *Steampunk*-Ästhetik und dem Umgang mit verschiedenen Einflüssen niederschlägt.

In *Back to Future III* werden nach dreißig Jahren wieder Science Fiction und Wilder Westen kombiniert. Die Figur des Doc Brown muss sich als Mensch der Gegenwart in der Vergangenheit mit seinem Wissen um die Zukunft zurechtfinden. Es folgt eine Mischung verschiedener Stadien der technologischen Entwicklung, die in einer zeitreisenden Lokomotive gipfelt. Wie bereits in der Einleitung erwähnt, kann dieser Film als Beispiel für das Verständnis von *Steampunk* herangezogen werden, da er in besonderer Weise den Aspekt des Anachronismus und der viktorianischen Technologie vereint. Eine weitere Eigentümlichkeit an diesem Film ist der Zugang zur anachronistischen Ästhetik. Es handelt sich hierbei nicht um eine Fantasie-Welt oder eine Zukunftsvorstellung im sonst üblichen Sinn, wo die Figuren bereits von Anfang an viktorianische Mechanik und Ästhetik nutzen. Ein Mensch aus der Gegenwart der 1980er ist gezwungen, sein Wissen den zeitlich und örtlich gegebenen Umständen anzupassen. Daraus entsteht die *Steampunk*-Ästhetik in diesem Film. Nach *Back to Future III* werden wieder weniger Filme in diese Richtung produziert. Der nächste größere von *Steampunk*-Ästhetik durchdrungene Kinofilm, ist der französische Film *La Cité enfants perdu* aus dem Jahr 1995.⁶³

Hierin wird eine neue, visuelle Facette von *Steampunk* zum Thema. Der Film greift viktorianische Referenzen kombiniert mit Technologie als beängstigendes Stilmittel auf. Die Welt im Film ist sehr düster, Maschinen tauchen in Verbindung mit dem Bösen auf, seien es die Lakaien des Professors oder das Labor. Alle Orte, Personen und Gegenstände, wovor die Opfer im Film – Kinder – Angst haben, stehen in Verbindung mit *Steampunk*. Trotzdem verbleibt der Film in einer märchenhaften Erzählweise, wenn auch in umgekehrter Weise. *La Cité enfants perdu* kann als Gegenstück zur Disney-*Steampunk*-Wunderwelt betrachtet werden. Es handelt zwar noch um eine Fantasiewelt, aber diese ist alles andere als perfekt und unantastbar. Dieser Film beinhaltet ein wesentliches Stilmittel, das im Bereich *Steampunk* wichtig werden sollte: Sepia-Farbtöne. In *La Cité enfants perdu* dominieren Braun, Beige, Gold usw. Diese werden später gerne von *Steampunk*-KünstlerInnen für ihre Werke verwendet. Auch AnhängerInnen der Subkultur selbst bevorzugen diese Farbgebung, was eine Abgrenzung von den *Gothics* ermöglicht und für sie bezeichnend werden sollte. Die warmen

⁶² Vgl.: Rachel A. Bowser, Brian Croxall, "Introduction: Industrial Evolution", S. 22

⁶³ *Die Stadt der verlorenen Kinder*, Regie: Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro, DVD, Concorde Home Entertainment 2007 (Orig.: *La cité des enfants perdu*, FR 1995)

Farbtöne, die bei *Steampunk* im Vordergrund stehen, sind zusätzlich eine Referenz auf visuelle Vorbilder aus der Vergangenheit, wie zum Beispiel Fotografien, oder Bilder, die in Sepia gehalten sind. Damit wird es auch zu einer farblichen Abgrenzung von der Gegenwart und einer Betonung der Gegenbewegung zur aktuellen Gesellschaft. „[...] *warming up the coldness of the digital age with the aesthetic beauty of the past.*“⁶⁴ *La Cité enfants perdu* ist eine Ausnahme für *Steampunk* im Bereich Kinofilme der 1990er. Weder kurz davor noch gleich darauf finden sich ähnliche Beispiele. Erst im Jahr 1999 sollte ein Flop *Steampunk* in die Kinos der Populärkultur befördern. Im Gegensatz dazu befindet sich *Steampunk* in Musikvideos der 1990er auf dem Vormarsch und gewinnt damit langsam an Bekanntheit in der Popkultur.

4.4. Der Boom der 2000er

Am Ende des 20. Jahrhunderts hatte sich *Steampunk* bereits in bestimmten Sparten etabliert. Die Werkdichte in den verschiedenen Richtungen nahm langsam zu und wenngleich der Fachbegriff weitläufig noch nicht gängig war, so kannte man bereits die visuellen Ausformungen. Aber der große Sprung war noch nicht geschafft. Vereinzelt wurden einmal ein Buch, ein Film, eine Werbung, ein Spiel u.v.m. veröffentlicht, doch es kamen keine Folgewerke, die diese Ästhetik weiter ausbauten. Es blieb bei den vereinzelt Erscheinungen. Das sollte sich mit den 2000ern ändern. 1999 war ein bedeutendes Jahr. In verschiedenen Sparten wurden einschneidende Werke produziert, die die Popularität stark vorantreiben sollten und *Steampunk* in den Mainstream beförderten. In diesem Jahr erschien neben der bahnbrechenden Graphic Novel *League of Extraordinary Gentlemen* der Hollywood-Flop *Wild Wild West*, eine Filmadaption der Erfolgsserie aus den 1960ern. *Wild Wild West* wurde bei den 20th *Golden Raspberry Awards* neunmal nominiert und ‚gewann‘ in fünf Kategorien.⁶⁵ Auch die Einspielergebnisse zeugen von einem mäßigen Erfolg.⁶⁶ Trotzdem wurden Viele durch diesen Film (wieder) auf viktorianische orientierte, retrofuturistische Science-Fiction aufmerksam. Mit *Wild Wild West* und der Graphic Novel wurde Mitte/Ende der 2000er eine *Steampunk*-Welle losgetreten.

⁶⁴ Samantha Stephenson, „The Punk. Steampunk Faerie Band“, *Steampunk Magazine #9*, Hg. v. Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2013, Zugriff: 8.10.2013; S. 30

⁶⁵ John Wilson, „1999 Nominees Press Release“, *razzies.com*, <http://www.razzies.com/asp/content/XcNewsPlus.asp?cmd=view&articleid=1>, 12.7.2000, Zugriff: 29.10.2013

⁶⁶ Vgl.: IMDB Inc., „Wild Wild West“ *Box Office Mojo*, <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=wildwildwest.htm>, Zugriff: 24.2.2014

*„Wild Wild West was the public face of what was coming to be known as Steampunk. Within the fandom, however, the most significant work of Steampunk fiction became the comic League of Extraordinary Gentlemen.“*⁶⁷

Es lässt sich nicht vermeiden auch den zeitlichen Rahmen hervorzuheben, in dem diese Werke produziert wurden. 1999, kurz vor der Jahrtausendwende wiederholte sich einiges, das bereits ähnlich in der Jahrhundertwende zuvor stattfand. Die Maschine drängt sich mehr und mehr in den Alltag, die sozialen Strukturen ändern sich (auch durch den Einbezug der Technik), Neugier auf und Angst vor der nahen Zukunft werden zum Thema, eine Zeit des Umschwungs kündigt sich an. In einer Phase der Umwälzung lässt die Kunst nicht lange auf sich warten und Eindrücke werden verarbeitet. Vor hundert Jahren manifestierte sich dies unter Anderem in Werken von Verne, Wells und anderen AutorInnen der Fin de Siècle. Heute wird diese allgemeine Unsicherheit und Aufbruchsstimmung auf mehreren medialen Ebenen und in verschiedensten Formen umgesetzt. Eine davon ist *Steampunk*, eine Variation, die besonders mit der Rückbesinnung auf die vorangegangene Jahrhundertwende spielt.

Was *Wild Wild West* noch als beispielhaft hervorhebt ist nicht nur das Erscheinungsjahr, auch die visuelle Umsetzung bedarf näherer Betrachtung. Es wird ersichtlich, dass sich bereits einiges in der *Steampunk*-Ästhetik verändert und entwickelt hatte. Der Film orientiert sich kaum an seinem eigentlichen Vorbild. Vielmehr wird die fantasievolle Technik stärker an den historischen Rahmen angepasst. Waren in den 1960ern noch silberne Vehikel mit bunter Färbung in einem Stall, so findet sich in der Filmadaption eine übergroße, dampfbetriebene Spinne, oder ein historisches Zugabteil, das mit technischen Besonderheiten bestückt wurde. Trotz seines negativen Rufs, besonders unter *Steampunks*, birgt dieser Film sehr viele beispielhafte Elemente, die ihn zu einer bedeutenden ästhetischen Momentaufnahme in der Entwicklungsgeschichte von *Steampunk* macht. *„Wild Wild West [USA 1999; Anm.] was the public face of what was coming to be known as Steampunk.“*⁶⁸

Disney bringt 2001 *Atlantis: The Lost Empire* heraus und 2002 *Treasure Planet*. Hollywood legt bald mit einer filmischen Umsetzung von *League of Extraordinary Gentlemen* nach. Der Film wurde, stark abweichend vom Original, 2003 in den Kinos veröffentlicht und bekam vorwiegend schlechte Kritiken.⁶⁹ Der Filmkritiker der Chicago Sun-Times, Roger Ebert schrieb über diesen Film:

⁶⁷ Cory Gross, „A History of Misapplied Technology. The History and Development of the Steampunk Genre“, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, Zugriff: 8.10.2013; S. 60

⁶⁸ Cory Gross, „A History of Misapplied Technology“ S. 60

⁶⁹ Danny Graydon, „The League of Extraordinary Gentlemen“, *Empire Magazine online*, <http://www.empireonline.com/reviews/ReviewComplete.asp?FID=9460>, Zugriff: 14.11.2013

„‘The League of Extraordinary Gentlemen’ assembles a splendid team of heroes to battle a plan for world domination, and then, just when it seems about to become a real corker of an adventure movie, plunges into incomprehensible action, idiotic dialogue, inexplicable motivations, causes without effects, effects without causes, and general lunacy. What a mess.“⁷⁰

Trotz des Misserfolgs der bisherigen Produktionen folgten in kurzen Abständen weitere *Steampunk*-Filme mit sehr ähnlicher visueller Gestaltung. Zunächst im Jahr 2004 eine Adaption des Comics *Hell Boy* (2003), sowie *Van Helsing*. Der australische Kurzfilm *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* kam im selben Jahr heraus und wurde 2005 für den besten animierten Kurzfilm bei den 78. Academy Awards nominiert.⁷¹ Nebenbei blieb *Steampunk* in Musikvideo-Produktion und Werbung stark vertreten. Beinahe jährlich folgten darauf neue Produktionen dieser besonderen Visualität in den Kinos. 2006 kam *The Prestige* heraus, 2007 *The Golden Compass* und *Stardust*. Auch wenn einige Filme nicht den erhofften Erfolg brachten,⁷² so verdeutlichen sie doch den Bekanntheitsgrad dieser anachronistischen Ästhetik. *Steampunk* hatte sich mit diesen Filmen in der Populärkultur etabliert. Die nächste große, sehr erfolgreiche Produktion war *Sherlock Holmes* (2009). Der Film spielte weltweit das dreieinhalb-fache Budget ein.⁷³ Damit zählt er zu einem der erfolgreichsten *Steampunk*-Produktionen der letzten Jahre. Die Fortsetzung, *Sherlock Holmes: A Game of Shadows*, erschien 2011 in den Kinos und konnte einen ähnlichen Erfolg verzeichnen.⁷⁴ Im selben Jahr kam auch der mehrfach Oscar-, Golden Globe- und BAFTA-Awards-Prämierte Film *Hugo Cabret* in Amerika auf die Leinwand,⁷⁵ eine märchenhafte Geschichte in Disney-Manier mit Fokus auf der Zahnradmechanik. Nach dem großen Erfolg von *Sherlock Holmes* und *Sherlock Holmes: A Game of Shadows* wagte man sich wieder an abenteuerliche *Steampunk*-Filme in düsterem Setting heran, vergleichbar mit *League of Extraordinary Gentlemen* (2003) oder *Van Helsing* (2004). Aktuelle Beispiele dazu wären: *Abraham Lincoln: Vampire Hunter* (2012), oder *Hansel and Gretel: Witch Hunter* (2013).

⁷⁰ Roger Ebert „League of Extraordinary Gentlemen“, Reviews, <http://www.rogerebert.com/reviews/the-league-of-extraordinary-gentlemen-2003>; 11.7.2003, Zugriff: 14.11.2013

⁷¹ Vgl.: Academy of Motion Picture Arts and Science, „Oscar Legacy“, *Oscars*, <http://www.oscars.org/awards/academyawards/legacy/ceremony/78th-winners.html>, Zugriff: 14.11.2013

⁷² *The Golden Compass*, eine Literaturverfilmung sollte, wie auch die Buchvorlage eine mehrteilige Produktion werden, was jedoch der Misserfolg des ersten Teils verhinderte.

⁷³ Vgl.: IMDB Inc., „Sherlock Holmes“ *Box Office Mojo*, <http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=sherlockholmes.htm>, Zugriff: 14.11.2013

⁷⁴ Vgl.: IMDB Inc., „Sherlock Holmes: A Game of Shadows“ *Box Office Mojo*, <http://boxofficemojo.com/movies/?id=sherlockholmes2.htm>, Zugriff: 14.11.2013

⁷⁵ Vgl.: Academy of Motion Picture Art and Science, „Oscar Legacy“, *Oscars*, <http://www.oscars.org/awards/academyawards/legacy/ceremony/84th-winners.html>, Zugriff: 14.11.2013; British Academy of Film and Television Arts, *BAFTA*, <http://awards.bafta.org/keyword-search?keywords=Hugo>, Zugriff: 14.11.2013

Damit haben sich im Bereich Kinofilm gegenwärtig zwei Richtungen herauskristallisiert. Einerseits Märchen, in denen *Steampunk*-Elemente als unterstützendes fantastisches Werkzeug dienen und andererseits düstere Action-/Abenteuer-Filme, in denen die visuelle Umsetzung von viktorianischen Formen und Retro-Science-Fiction hauptsächlich als Möglichkeit für fantasievolle Waffen genutzt wird. Bearbeitungen kritischer Themen rücken momentan in den Hintergrund.

4.5. Musikvideos

Mitte der 1990er wurde die Musikindustrie auf *Steampunk* aufmerksam. In den Videos setzte man fortan laufend Elemente dieser Ästhetik auf unterschiedliche Weise ein. Vom Dampfmaschinen- und Zahnradidyll bewegten sich diese Produktionen weg und begründeten neue Variationen. Von beängstigenden Inszenierungen viktorianisch anmutender Gegenstände und Räume, über die Nutzung alter Filmästhetik bis hin zu neuen Kombinationen mit anderen Richtungen, wie zum Beispiel *Gothic*. Hierbei handelt es sich einerseits um einen Bruch mit den filmischen Vorreitern. Vor Allem mit Disney, wo bereits eine gewisse Form etabliert wurde. Andererseits findet ein Rückbezug zur düsteren *Steampunk*-Literatur der 1980er statt sowie zu anderen historischen Vorlagen, denen bis dahin wenig Beachtung zukam, wie zum Beispiel den Filmen von George Méliès.

4.5.1. Die erste *Steampunk*-Welle

Ab 1994 werden nach und nach Musikvideos in *Steampunk*-Ästhetik produziert. Eines der Ersten laut *Steampunkopedia* war *Closer* von der Band *Nine Inch Nails*.⁷⁶ Dieses Musikvideo ist eindeutig der *Steampunk*-Ästhetik zugehörig. Nicht nur der Inhalt der Bilder erinnert an *Steampunk* wie zum Beispiel ein dampfbetriebenes Herz oder die Goggles des Sängers. Auch das Bild selbst wurde passend dazu bearbeitet, in einem Sepia-Ton gehalten und mit Unreinheiten versehen. Eine Bildfolge gegen Ende des Videos verbrennt sogar und der Bildrand verschiebt sich kurz. Dies sind alles visuelle Mittel um den Anschein einer alten Filmaufnahme zu erwecken. Hierin wird die bei *Steampunks* beliebte Detailtreue ersichtlich. In späteren Musikvideos wird meist nur ein Element aus dieser Sammlung ästhetischer Besonderheiten des alten Films für die Gestaltung genutzt.⁷⁷

Eine weitere Besonderheit des Videos ist die Distanzierung vom bisher etablierten Märchencharakter der *Steampunk*-Ästhetik. Es wird mit Grauen und Ekel gespielt. Die verrückte Wissenschaft ist das Hauptmotiv dieses Musikvideos, sei es das dampfbetriebene Herz oder die Maschine, die einen

⁷⁶ Krzysztof Janicz, *Steampunkopedia – Analogue Collection MMIII – MMX*, S. 11

⁷⁷ Ein Beispiel dafür wäre das Musikvideo der Smashing Pumpkins zu *Tonight, Tonight* (1996)

Schweinekopf mechanisch in Drehung versetzt. Das bewegte Bild einer nackten Frau, die ohne jegliche erotisch anmutende Pose vor der Kamera steht, erinnert an die Studien der Hysterie-Patientinnen von Charcot in La Salpêtrière. Weitere Aufnahmen von Personen, die sich um die eigene Achse drehen, unterstützen den wissenschaftlich untersuchenden Blick. Die kurzen Aufnahmen von gezeichneten Körperstudien und eine Gruppe von Männern in Anzügen hinter einer Glaswand weisen auf die Umstände eines Experiments hin. Auch Anachronismus kommt in diesem Musikvideo vor. In den Bildern von wissenschaftlichen Ausstellungsstücken, wie einem deformiertem Skelett und ausgestopften Tieren, befindet sich ein Fernsehgerät aus den 1970ern⁷⁸ und ein Telefon ohne Wählscheibe, das es in dieser Form noch nicht im 19. Jahrhundert gab. Das Besondere an diesem Video ist das Abwenden von der Romantik hin zum Grauen der Wissenschaft Ende des 19. Jahrhunderts. Dieses Video stellt keinerlei freundliche Verbindung zum historischen Vorbild her, was im Kontext der Entwicklung der *Steampunk*-Ästhetik auch als Warnung gelesen werden könnte vor der Romantisierung der Vergangenheit, wie sie später auch im *Steampunk Magazine* zu finden ist.



„Steampunk rejects the myopic, nostalgia-drenched politics of other ‚alternative‘ cultures. Ours is not the culture of Neo-Victorianism and stupefying etiquette, not remotely an escape to gentleman’s clubs and classist rhetoric.“⁷⁹

Dieses Musikvideo bringt einen neuen Aspekt in die Umsetzung von *Steampunk*.

Eine weitere Produktion anderer MusikerInnen, die im selben Jahr veröffentlicht wurde, bildet einen auffälligen Gegenpol zum vorangegangenen Beispiel. *U & Me* von *Cappella*. Es handelt sich hierbei um eine visuelle Interpretation von *The Timemachine*, wobei die Zeitreiseziele nicht dem Original entsprechen. Das Design der Zeitmaschine im Video steht in Verbindung zu jener aus der Filmadaption von 1960. In diesem Video werden bereits bestehende und etablierte Elemente der *Steampunk*-Ästhetik wieder verwendet.

Ein Jahr darauf folgte *Stiff Inc.* mit ihrem Musikvideo zu ihrem Song *Chelsea*. Sie bedienten sich der Elemente des frühen Films und erzeugten damit Anachronismus: Nicht nur das Video selbst in Schwarz-Weiß, oder der Sänger mit Zylinder, auch der Inhalt orientiert sich an Filmen Anfang des 20. Jahrhunderts.

⁷⁸ Panasonic, *The Orbitel* TR-005, Baujahr: 1973

⁷⁹ Catatrophone Orchestra and Arts Collective (NYC), „What then, is Steampunk?. Colonizing the Past so we can Dream the Future“, *Steampunk Magazine* #1, Hg. v. Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2006, Zugriff: 8.10.2013; S. 5

Ein konkretes Beispiel dazu wäre die Darstellung von Kopfschmerzen in *Dream Of A Rarebit Fiend* (1906), die sich in abgewandelter Form im Musikvideo von *Stiffs Inc.* wiederholt.



Ähnlich wie *Stiffs Inc.* entdeckten 1996 die *Smashing Pumpkins* Filme Anfang des 20. Jahrhunderts für sich, genauer gesagt, die Filme George Méliès' und nutzten sie für ihr Musikvideo zu *Tonight, Tonight*.⁸⁰ Besonders dominant in diesem Video sind Elemente aus dem Film *Le Voyage dans la lune*, was die *Steampunk*-Ästhetik in diesem Video noch stärker hervorkehrt. Anachronismus dominiert darin. Die Färbung des Films entspricht jener der Gegenwart, der Einsatz von flackernden bewegten Bildern hingegen, macht daraus ein Spiel mit den Vorbildern von Méliès. Hinzu kommen die unnatürliche Geschwindigkeit der Figuren und der zweidimensionale Aufbau des Sets. Dieses Video beinhaltet auf mehreren Ebenen *Steampunk*-Elemente.

Es hatten sich nun Mitte der 1990er im Bereich der *Steampunk*-Ästhetik in Musikvideos eine gewisse Konvention durchgesetzt. Hauptsächlich wurde die Wiederaufnahme alter Filmästhetik bevorzugt, wie in den zuvor genannten Beispielen, oder auch in *Back on Earth* von *Ozzy Osbourne* aus dem Jahr 1997. Gegen Ende der 1990er wurden in seltenen Fällen *Steampunk*-Attribute ohne näherem Zusammenhang in Videos eingesetzt, wie zum Beispiel in *Ich bin wieder hier* von *Blümchen*. Darin wird ein Luftschiff als fantasievolles Vehikel genutzt, doch es beinhaltet keine weitere Verbindung zur *Steampunk*-Ästhetik bzw. -Philosophie. Retrofuturistisch viktorianische Elemente in ihrer bereits etablierten Form kommen nur noch selten zum Einsatz, womit die erste Welle als beendet betrachtet werden kann.

4.5.2. Die zweite Welle

Das ändert sich schlagartig ab den Jahren 2003/04. *Steampunk* war, mit der Verfilmung von *The League of Extraordinary Gentlemen*, wieder populär geworden. Bei Musikvideos wurde *Steampunk* wiederentdeckt, aber auf einer anderen Schiene. Langsam begann die Subkultur dieser ästhetischen Richtung Einfluss zu nehmen. Noch war die *Steampunk*-Szene klein und fand bei den Gothics ein zu Hause, wo sie sich vernetzen und größer werden konnte. Der gegenseitige Einfluss lässt sich nicht leugnen und spiegelt sich in den Musikvideos wider. Beispiele dazu wären *Flowers* von *Emilie Simon*

⁸⁰ Vgl.: "Stiffs, Inc. – 'Chelsea'", Regie: Anthony Chase und Caspar Stracke, August 1995, <https://www.youtube.com/watch?v=EXrJ20Hmw1c> 14.7.2006, Zugriff: 2.9.2014

(2003) oder *Brennende Liebe* von *Oomph!* (2004). Beide Videos beinhalten die schräge, düstere Märchenwelt, wie man sie aus Tim-Burton-Filmen und der *Gothic*-Szene kennt. Da *Gothic* sich auch an der viktorianischen Mode orientiert, entsteht eine sehr harmonische Mischung. Bis heute bedienen sich beide Szenen hin und wieder vom jeweils anderen, obwohl sie sich heute bereits voneinander abgrenzen. *Steampunk* ist nicht *Gothic* und umgekehrt.

Mit der wachsenden Bekanntheit dieser retrofuturistischen Ästhetik wurden nun auch die AnhängerInnen der Subkultur selbst aktiver und veröffentlichten ihre Werke. Ab 2005 werden vermehrt Musikvideos von *Steampunk*-Bands produziert, die sich nicht nur in einem Video zu dieser Ästhetik bekennen, sondern ihr ganzes Konzept daran orientieren. Ein Beispiel wäre die deutsche Band *Coppelius*, deren Musikvideo zu *I get Used to It* 2005 erschien. Die Musik und das gesamte Image bauen auf *Steampunk* auf: „Ursprünglich aus dem 19. Jahrhundert erschienen ließ die klassischen Musiker am 18.Juni 1815 ein dauerhafter Stromschlag ungebührlich laut werden.“⁸¹ Hierbei sei jedoch erwähnt, dass nicht alle MusikerInnen, die heute in diese Sparte fallen, ursprünglich diese Richtung anstrebten. Die meisten entdeckten eine Mischung moderner und klassischer Instrumente oder Musikrichtungen für sich und stießen später auf *Steampunk* als geeignete Nische für ihre Musik. „To be honest, I couldn't tell you what steampunk really means. I mean, we just play the stuff we like and let people tell us what it is.“⁸²

Die Hochblüte für MusikerInnen dieser Subkultur und den dazugehörigen Musikvideos sollte noch bis 2009 bleiben. In diesem Zeitraum wurde die Community immer größer und die *Steampunk*-Ästhetik ging langsam in die Popkultur ein. Viele Modehäuser begannen Schmuck in diese Richtung anzubieten, oder Kleidung in alltagstauglichen Abwandlungen.

Im Jahr 2010 folgte ein plötzlicher Einbruch bei den Musikvideos.⁸³ *Steampunk* war nicht mehr gefragt, man hatte sich in der Popkultur daran sattgesehen. Doch das sollte nicht das Ende bedeuten. Mit der starken Präsenz in den Jahren zuvor bekommt die *Steampunk*-Ästhetik einen festen Platz und wird bei Bedarf eingesetzt. Ein Beispiel dazu wäre *Justin Biebers* Video zu *Santa Clause is coming to Town* aus dem Jahr 2011. Die große *Steampunk*-Welle in Film und Fernsehen ist seit fast zwei Jahren vorbei, doch in diesem Video wird noch einmal auf die klassischen Elemente zurückgegriffen, die sich bereits gefestigt hatten und laufend eingesetzt werden.

⁸¹ Vgl.: *Coppelius*, *Bibliothek*, http://www.coppelius.eu/band_de.html Zugriff: 28.10.2013

⁸² Nathaniel in Libby Bulloff, „Interview with Abney Park“, *Steampunk Magazine* #1, Hg. v. Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2006, Zugriff: 8.10.2013, S. 32

⁸³ Vgl.: Krzysztof Janicz, *Steampunkopedia – Analogue Collection MMIII – MMX*, S. 49

4.6. TV-Werbung

Steampunk-Werben wurden ab 2005 häufiger ausgestrahlt. Besonders diese sind ein auffälliges Indiz für den Einzug von *Steampunk* in die Popkultur. Wie zuvor erwähnt, findet sich diese Ästhetik im Zeitraum von 2005 bis 2010 nicht nur in der Werbung. In den Musikvideos, im Kino und den Bekleidungsgeschäften macht sich eine solche allgemeine Affinität ebenso bemerkbar.

Bereits vor 2005 wurden vereinzelt TV-Werbungen im *Steampunk*-Stil produziert. Vorerst blieben sie aber eine Ausnahmeerscheinung. Ein Beispiel dazu wäre eine Fanta-Werbung aus den 1990ern.⁸⁴ Die gesamte Sequenz wurde mittels Stop-Motion gedreht und zeigt eine märchenhafte Waldszene in der Tiere und Pflanzen aus Metall bestehen und mittels Dampfkraft angetrieben werden.



Der eigentliche Boom setzt mit einer französischen Schokoladenwerbung aus dem Jahr 2005 ein. Die Firma gestaltet eine ganze Kampagne und bietet mehrere Werbe-Episoden in *Steampunk*-Ästhetik. Hierbei liegt der Fokus auf dem Entdeckertum und dem Wunder der Forschung, eine Kombination aus nostalgischer Technik und Magie.⁸⁵ Ein Jahr darauf ergreift Coca Cola die Chance und entwickelt ebenfalls eine eigene Kampagne in diesem Stil, die *Coca-Cola-Happiness-Factory*.⁸⁶ Im selben Jahr entdeckt auch die Firma Darbo diese Ästhetik und produziert eine Werbung, die unter Anderem Elemente des frühen Films einsetzt. Darbo behält *Steampunk* in den Werbespots bis heute bei. Nicht alle Werben dieser Firma sind dem eindeutig zuzuschreiben, es liegt aber ein thematischer Zusammenhang vor, der diese Ästhetik zulässt.

2008 steigt die Elektrofachmarkt-Kette Saturn mit einem *Steampunk*-Werbespot ein, der sich von den vorangegangenen Beispielen abgrenzt. Bisherige Werben wurden im Disney-Märchen-Stil gehalten. *Evolution of Technology* hingegen nutzt die Referenz auf die industrielle Revolution als Bild für veraltete Technik in Kombination mit Darwins Evolutionstheorie. Es sind bei dem Aufbau der Tiere Parallelen zur Fanta-Werbung aus den 1990ern zu erkennen. Im Jahr darauf produziert Darbo in

⁸⁴ Vgl.: "Fanta commercial from the 90s (Dutch)", Fanta, 1995, <http://www.youtube.com/watch?v=mZply6IM3X0>, 3.8.2008, Zugriff: 2.9.2014

⁸⁵ Vgl.: „Cailler – Source de Bonheur seti 1819 casanova“, Cailler, 2005, <https://www.youtube.com/watch?v=0thobiDlSr8>, 4.9.2007, Zugriff: 2.9.2014

⁸⁶ Vgl.: „Beautiful Coca Cola Commercial Full Version“ Coca Cola Company, <http://www.youtube.com/watch?v=R1NnyE6DDnQ>, 7.1.2007, Zugriff 2.9.2014

seiner Werbereihe wieder Spots mit mehr *Steampunk*-Elementen⁸⁷ und eine Rum-Marke, *The Kraken*, verbreitet eine große Kampagne in dieser Ästhetik mit mehreren Episoden.⁸⁸ Seit 2011 wirbt auch Manner mittels *Steampunk*. Diese Werbung nimmt sich *Willy Wonka & the Chocolate Factory* (USA 1971) sowie *Charly and the Chocolate Factory* (USA 2005) als Vorbild. Den Betrachtenden wird ein Blick hinter die Kulissen zur Herstellung des Produkts gewährt. Dieser Herstellungsprozess manifestiert sich als Referenz auf den bekannten Kinderfilm. Die Firma Rauch stieg Anfang 2013 mit einer *Steampunk*-Kampagne ein: *Willkommen im Rauch-Tal*.⁸⁹ Auch diese Werbesendung erlaubt einen Blick in die Produktion, wobei hier keine großen Geräte eingesetzt werden, sondern Handwerksgegenstände, die an retrofuturistische Maschinen mit Bezug auf das ausgehende 19. Jahrhundert angelehnt sind. TV-Werbungen im *Steampunk*-Stil bringen nichts Neues hervor, treiben die Entwicklung dieser Ästhetik nicht voran. Sie sind aber ein unverkennbares Zeichen für die wachsende Popularität von *Steampunk*.

4.7. Terry Gilliam und Tim Burton

Die beiden Regisseure Terry Gilliam und Tim Burton bedienen sich schon seit langem der *Steampunk*-Ästhetik, beide haben dabei einen sehr eigenen Stil kreiert, was ihnen einen gesonderten Platz einräumt. Es ist bis heute unklar, ob ihr Gesamtwerk zu *Steampunk* zu zählen ist oder nicht.

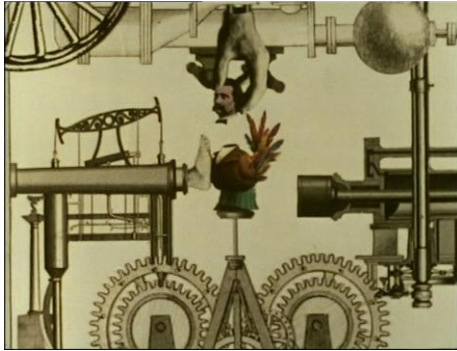
4.7.1. Gilliams Anachronismus

Terry Gilliams Filme sind meist durch Anachronismus gekennzeichnet. Bereits in seinen frühesten Werken, den Cut-Out-Animationen, bediente er sich hauptsächlich alter Fotografien, die er zusammen mit seinen Illustrationen auf die Leinwand brachte. Die Fotografien und Arrangements bieten in ihrer visuellen Komposition bereits eine Anleihe an *Steampunk*. Zu finden sind diese Animationen besonders in Gilliams Zeit als Mitglied der Comedy-Truppe Monty Python. Bereits zu Beginn in den Sketches von *Monty Python's Flying Circus* setzte Terry Gilliam ein großes Repertoire an

⁸⁷ Vgl.: „Darbo Fruchtikus TV-Spot 2009“, Darbo, http://www.youtube.com/watch?v=uA8tmFpB_Ew, 28.1.2009, Zugriff 2.9.2014

⁸⁸ Vgl.: „The Anatomy of the Kraken“, The Kraken Rum, http://www.youtube.com/watch?v=TH_Z86mTjFk, 8.10.2009, Zugriff 2.9.2014; „Chapter 2: The Inquiry into the Cloud of Darkness“, The Kraken Rum, <http://www.youtube.com/watch?v=Bkwn2LUZMRc>, 8.10.2009, Zugriff: 2.9.2014; „Chapter 3: An Investigation Into The Myth of The Kraken“, The Kraken Rum, http://www.youtube.com/watch?v=6Grvxi0s_m0, 8.10.2009, Zugriff 2.9.2014; „The Kraken Rum: Survival“, The Kraken Rum, <http://www.youtube.com/watch?v=kpdsGi5U6kg>, 5.3.2012, Zugriff 2.9.2014

⁸⁹ Vgl.: „RAUCH – Willkommen im RAUCH Tal - 90s“, Rauch, <http://www.youtube.com/watch?v=e7s86nhvCx8&list=PLROICuApvCoqzmcnV3IPfnR3E5Ws7O5gX&index=2>, 29.1.2013, Zugriff 2.9.2014



Elementen des 19. Jahrhunderts ein und kombinierte sie auf neue Art und Weise.⁹⁰ Es handelt sich hierbei um eine Annäherung an die *Steampunk*-Ästhetik, die in seinen Langfilmen Schritt für Schritt mehr zum Ausdruck kommen sollte. *Steampunk* kommt besonders in drei von Terry Gilliams Filmen vor: *Time Bandits* (1981), *Brazil* (1985) und *The Imaginarium of Doctor Parnassus* (2009).

Sein bekanntestes Werk in *Steampunk*-Kreisen ist wohl *Brazil*. Viele *Steampunks* sind der Meinung, *Brazil* hätte die Maßstäbe für *Steampunk*, wie es heute erlebbar ist, gesetzt.⁹¹ „*The ex-Python gets too little credit as an outlier of the steampunk movement. Films such as ‘Time Bandits’ and, essentially, ‘Brazil’, certainly share affinities with hardcore steampunk [...].*“⁹² Im Film selbst befinden sich keine Referenzen auf das ausgehende 19. Jahrhundert, außer einige Bürogebäude. In der Chronologie von *Steampunkopedia* wird dieses Werk als *Dieselpunk*⁹³ angeführt.⁹⁴ Rebecca Onion, eine der Ersten, die sich wissenschaftlich mit *Steampunk* befasste, führte diesen Film ebenfalls als Beispiel an. Hier dient er jedoch als Unterstützung zur Beschreibung der *Steampunk*-Philosophie nicht als Paradebeispiel für die Ästhetik:

„*Terry Gilliam’s Film Brazil (1985), which includes some elements that steampunks would claim as inspiration (particularly the retrofuturist computers), also features a character who epistomises the value of general mechanical knowledge.*“⁹⁵

Brazil hat kaum etwas mit dem heute gängigen Bild von *Steampunk* zu tun, es beinhaltet weder Anleihen auf das ausgehende 19. Jahrhundert, noch auf AutorInnen der Fin de Siècle. Trotzdem sind Elemente dieser bestimmten Ästhetik auf einer anderen Ebene erkennbar. Anachronismus ist der Hauptbestandteil dieses Films, was nicht nur die ästhetische Besonderheit der Produktion selbst ausmacht, sondern auch seine Verbindung zu *Steampunk*. Gilliam entschied sich die Technik der Welt in *Brazil* nicht befremdlich futuristisch zu gestalten, er mischte Geräte aus verschiedenen Epochen und schuf damit eine alternative Zukunftswelt.

⁹⁰ Vgl.: *Monty Python’s Flying Circus and live at Aspen*, Regie: Monty Python Team, DVD, 2005 BBC Worldwide (Orig.: *Monty Python’s Flying Circus*, 1969 – 1974)

⁹¹ Vgl.: Weschke Diana, *Alternate History und Steampunk: Wie Terry Gilliam mit Brazil zum Verkünder einer neuen Weltansicht und Subkultur wurde*, 2011 GRIN Verlag

⁹² Paul Di Filippo in http://www.salon.com/2010/04/22/steampunk_appeal/ Zugriff: 8.11.2013

⁹³ Dieselpunk entwickelte sich aus Steampunk. Dieselpunk basiert auf dem gleichen Prinzip, nimmt sich jedoch den Zeitraum der 1920er bis 1940er als Vorbild.

⁹⁴ Vgl.: Krzysztof Janicz, *Steampunkopedia – Analogue Collection MMIII – MMX*, S. 57

⁹⁵ Rebecca Onion, „Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice.“, S. 151

„In seinem ausgeklügelten Design erschafft BRAZIL ein Retro-Universum. In der Kultur der Gesellschaft, wie der Film sie zeigt, steckt alle historische Kultur vergangener Zeiten, komprimiert auf einen Zeitpunkt.“⁹⁶

Terry Gilliam selbst setzt keinen definitiven zeitlichen Rahmen für *Brazil*: *„I kept saying it takes place everywhere in the twentieth century. It's all the stuff around us, it's just been twisted.“⁹⁷* Anachronismus und eine dystopische Zukunftsvision machen *Brazil* zu einem Beispiel für *Steampunk*, wenn auch der direkte Bezug zu den üblichen Vorbildern der Ästhetik fehlt.

Schon einige Jahre zuvor, in *Time Bandits* (1981), bediente sich Terry Gilliam der *Steampunk*-Ästhetik. In diesem Film spielt Anachronismus ebenfalls eine wichtige Rolle. Dies manifestiert sich besonders an den Kostümen der zeitreisenden Diebe. Sie tragen eine Mischung aus den verschiedensten Epochen, die sie bereits besucht haben, wie es auch in der Kostümwelt der *Steampunks* zu finden ist. Dies ist nur ein kleiner Teilaspekt des Filmes, trotzdem wird Gilliams Affinität zum Anachronismus in dieser Produktion klar erkennbar.

Einer seiner aktuelleren Filme, *Das Kabinett des Doktor Parnassus* (2009), spielt ebenfalls mit der Ästhetik der Jahrhundertwende. Wieder finden sich keine eindeutigen Indizien, die auf *Steampunk* hinweisen, trotzdem lässt sich ein Hang dazu nicht verleugnen. In diesem konkreten Beispiel widmet sich Gilliam den Schaustellern. Die ProtagonistInnen des Films fristen ihr Leben in einem Wandertheater und versuchen die Menschheit der Gegenwart mittels einfacher mechanischer Methoden der Vergangenheit auf das Können des Doktor Parnassus aufmerksam zu machen, was sich in der Gegenwart als unmögliches Unterfangen herausstellt.

„Parnassus versucht, seine Show mit unzulänglichen Mitteln zu verkaufen, nämlich mit den Mitteln, die er immer benutzt hat: mit einem Ausrufer, bunten Kostümen, billigem Budenzauber – und das verfehlt in der heutigen Zeit jede Wirkung auf ein potentielles Publikum.“⁹⁸

Das Wandertheater selbst ist das ‚*Steampunk-Zentrum*‘ des Films. Es handelt sich um einen großen, schabigen Wagen, der an vergilbte Überreste des Luna Parks auf Coney Island erinnert.

Terry Gilliam ist kein *Steampunk*-Regisseur an sich, man kann allerdings einige seiner Arbeiten als anachronistisch bezeichnen. Gilliam nutzt bevorzugt die Mischung verschiedenster Zeitebenen, sei es im Kostüm, der Ausstattung, oder der Narration. Anachronismus ist eines der wichtigsten, wenn nicht

⁹⁶ Harald Mühlberger, *Die Filme von Terry Gilliam. Perception is a Strange Thing*, Marburg: Schüren Verlag 2010, S.: 71

⁹⁷ Terry Gilliam in Bob MacCabe, *Dark Knights and Holy Fools. The Art and Films of Terry Gilliam*, London: Orion 1999, S.: 125

⁹⁸ Harald Mühlberger, *Die Filme von Terry Gilliam. Perception is a Strange Thing*, S.: 212

sogar DER wichtigste Aspekt in der *Steampunk*-Ästhetik. Gilliams Filme sind auf ähnliche Weise durchzogen von diesem Spiel mit den Zeitebenen. Keine seiner Produktionen ist eindeutig als *Steampunk* erkennbar, trotzdem baut der Regisseur ausreichend Elemente dieser Ästhetik ein, die es erlauben eine Verbindung herzustellen. Anachronismus ist für Terry Gilliam eines der wichtigsten Mittel in seinen Produktionen, sei es die Kreisbewegung der Zeit in *12 Monkeys*, oder die tatsächliche Zeitreise der *Time Bandits*. In beinahe jedem seiner Filme findet in unterschiedlicher Form eine Mischung von Epochen und Zeitebenen statt. Daher bleibt Terry Gilliam ein Begriff unter *Steampunks*, auch wenn er nicht mit Zahnrädern, Dampfmaschinen und Goggles aufwartet. *“The film [The Zero Theorem, Anm.] is a collage of many things, in the same way people said about ‘Brazil.’ It’s the past and the future and the present squished together.”*⁹⁹

4.7.2. Burtons schräge Märchen

Tim Burton kreierte bereits Mitte der 1980er seinen eigenen Stil, der sich durch Düsternis, Märchenhaftigkeit und unkonventionelle Handlungen auszeichnet. Dabei kamen schon früh *Steampunk*-Elemente zum Einsatz. Bereits sein Kurzfilm *Frankenweenie* (1984), der 2013 als animierter Langfilm umgesetzt wurde (ebenfalls unter Burtons Regie) bedient sich dieser Ästhetik. Hierbei handelt es sich um eine Bearbeitung des Frankenstein-Stoffs, wobei Dr. Franksteins Figur von einem kleinen Jungen Namens Victor Frankenstein verkörpert wird, der seinen verstorbenen Hund Sparky mittels Elektrizität wieder zum Leben erweckt. In diesem frühen Werk Burtons wird durch den Bezug zu Shelleys Roman, dem Einsatz fantastischer Maschinen und dem DIY-Charakter (Die Hauptfigur Victor kümmert sich selbst um die Wiederbelebung des Hundes ohne fremde Hilfe) eine Verbindung zu *Steampunk* ersichtlich. Jene Elemente und noch andere Charakteristika dieser retrofuturistischen Ästhetik, verwendet Burton ebenfalls in seinen späteren Filmen.

1990 führt Burton bei seinem ersten *Steampunk*-Film Regie: *Edward Scissorhands*. Wieder behandelt Burton das Frankenstein-Thema. Dieses Mal erschafft ein einsamer Wissenschaftler aus Teilen einer Maschine, die seinen Alltag erleichtert, einen Sohn. Der Erfinder stirbt, bevor er sein Werk vollenden kann. *Edward Scissorhands* wird als Paradebeispiel für Burtons Filmästhetik genommen, wie der Überblick über sein gesamtes bisheriges Schaffen bestätigt.

⁹⁹ Terry Gilliam in: Kevin Jagernauth, „Interview: Terry Gilliam Talks ‚The Zero Theorem,‘ Working With a Low Budget, Artistic Influences & More“, *The Playlist*, <http://blogs.indiewire.com/theplaylist/interview-terry-gilliam-talks-the-zero-theorem-working-with-a-low-budget-artistic-influences-more-20130826>, 27.8.2013, Zugriff: 2.9.2014

„So sehr also der Erfolg von Burtons Karriere in Zusammenhang mit BATMAN steht, so sehr verbindet sich die ästhetische Reputation mit EDWARD SCISSORHANDS, einem Film, in dem die künstlerische Handschrift dieses Regisseurs am deutlichsten erkennbar wird.“¹⁰⁰

Neben seinem Hang zum Märchenhaften bezieht sich Burton oft und gerne auf seine TV-orientierte Kindheit, die besonders durch Horror-Trash-Filme von und mit Vincent Price geprägt wurde.¹⁰¹ Diese TV-Horrorklassiker bezogen sich oft auf Vorlagen der letzten Jahrhundertwende, wie Dracula und Frankenstein. Auch seine frühe Arbeit bei Disney zeichnet sich in Burtons Werken ab. Die Verbindung zur kindlichen Naivität geht niemals ganz verloren. Diese Kombination von düsterem Horror und märchenhafter Erzählung bildet das Fundament von Burtons Filmen und damit auch die Voraussetzung für den Einsatz der *Steampunk*-Ästhetik. Jeder seiner Filme von seinem ersten Kurzfilm aus den 1980ern *Vincent* bis zu seinen aktuellen Blockbustern wie *Alice in Wonderland* oder *Frankenweenie* enthält auf der einen oder anderen Ebene *Steampunk*.

In *Edward Scissorhands* liegt der Fokus besonders auf der Ausstattung. Die Maschinen und ihre Funktionen im Schloss des Erfinders sind keiner Epoche zuzuordnen, arbeiten hauptsächlich mechanisch und bestehen aus vielen Zahnrädern. Die Innenausstattung des Schlosses ist einem gängigen Bild der *Steampunk*-Ästhetik zuzuordnen, wie sie bis heute Bestand hat.¹⁰² In diesem Beispiel kommt das Thema des Cyborgs hinzu. Bereits die Maschinen, die den Erfinder zu *Edward Scissorhands* inspirieren, tragen menschliche Züge. Er zerlegt diese, setzt sie zu einem Roboter zusammen und nähert Edward Schritt für Schritt einem menschenähnlichen Wesen an. Er bleibt aber unvollendet. Die Fehlbarkeit der Maschine, ein Rückschritt, der für *Steampunks* einen besonderen Reiz darstellt und von ihnen angestrebt wird, spiegelt sich in diesem Film wider. „I’m not finished“.¹⁰³

Nach diesem Erfolg und stilprägendem Werk Burtons folgte eine weitere Produktion, die *Edward Scissorhands* um nichts nachstehen sollte, *Tim Burton’s Nightmare before Christmas* (1993). Hierbei gab der Regisseur seine Tätigkeit an einen Kollegen ab, beteiligte sich aber als Drehbuchautor und Produzent.¹⁰⁴ Mit Fokus auf die *Steampunk*-Elemente ist dieses Werk dichter bestückt als seine Vorgänger. Es finden sich dabei abgewandelte Referenzen auf die frühen Produktionen Burtons. Ein stark vertretenes Merkmal ist der Mad-Scientist-Charakter. Wie schon in seinen Kurzfilmen *Vincent* und *Frankenweenie* treffen die Zuschauenden auch hier auf eine Variation. Dieses Mal äußert sich

¹⁰⁰ Helmut Merschmann, *Tim Burton*, Berlin: Bertz Verlag 2000, S.: 45

¹⁰¹ Vgl.: Christian Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte. Das Kino von Tim Burton*, Marburg: Schüren Verlag 2010

¹⁰² Vgl.: zum Beispiel in *Hell Boy* (USA, 2004), *The Golden Compass* (USA, 2007), *#9* (USA, 2009), oder *Hugo Cabret* (USA, 2011)

¹⁰³ *Edward mit den Scherenhänden*, Regie: Tim Burton, DVD, Twentieth Centruy Fox, 2000 (Orig.: *Edward Scissorhands*, USA 1990), 00:13:32

¹⁰⁴ Vgl.: Christian Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte*, S.: 208-209

dies einerseits in Form des Dr. Finklestein, in Namen und Tun angelehnt an die Romanfigur des Dr. Frankenstein gemischt mit der Film-Figur Dr. Strangelove. Andererseits bei der Hauptfigur, Jack Skellington selbst, der versucht Weihnachten durch verschiedene wissenschaftliche Experimente zu verstehen.¹⁰⁵ Der Mad Scientist in Burtons Filmen ermöglicht viele Gelegenheiten für den Einsatz von *Steampunk*. Im Rahmen der märchenhaften Unbestimmtheit bietet sich der Anachronismus in dieser Ästhetik besonders an. Der Film selbst wird bereits von Beginn an durch einen Erzähler aus dem Off ins Unbestimmte verortet:

*„It was a long time ago, longer now, than it seems,
in a place that perhaps you have seen in your dreams,
where the story that you’re about to be told,
took place in the holiday world of old.“¹⁰⁶*

Burtons nächster Film, der sich in diese Sammlung märchenhafter Produktionen mit *Steampunk*-Elementen einreihen kann ist *Sleepy Hollow* (1999). Dieses Beispiel lässt sich nicht dezidiert als *Steampunk*-Film bezeichnen, liefert aber wieder im Ansatz Beispiele, die dieser Ästhetik zuzuschreiben sind. In diesem Film besinnt sich Burton wieder auf seinen allseits beliebten Stil, den er spätestens mit *Edward Scissorhands* bekannt machte. Düsternis, märchenhafter Anachronismus und schräge ProtagonistInnen prägen das Bild dieser Produktion. Die Handlung ist dieses Mal jedoch zeitlich genau verortet. 1799, kurz vor der Jahrhundertwende.¹⁰⁷ Auf den Ersten Blick nicht mit *Steampunk*-Ästhetik vereinbar, da ein Jahrhundert zu früh angesetzt, sind in diesem Film trotzdem einige viktorianisch technische Elemente vertreten.

In diesem Beispiel ist der Protagonist Ichabod Crane die Verkörperung von *Steampunk*. Er verdankt seinem fortschrittlichen Denken die Verbannung zu einem Fall in dem kleinen Dorf Sleepy Hollow. Gefangen in einer Vergangenheit voller Magie und Aberglauben versucht er einer mystischen Legende mittels rationaler Wissenschaft und moderner Technik auf die Spur zu kommen. Cranes Fortschrittlichkeit greift seiner Zeit sehr weit voraus. Sein Vorgehen erinnert an die Forensik wofür dessen Pionier Joseph Bell (Vorbild für die Romanfigur Sherlock Holmes), erst knapp hundert Jahre später die Grundlagen liefert.¹⁰⁸ Damit entsteht ein Anachronismus, der jener der *Steampunk*-Ästhetik bereits sehr nahe kommt. Nach diesem Anachronismus sind auch die Instrumente seiner Untersuchungen in ihrer Beschaffenheit orientiert. Ichabod Crane verwendet neben chemischen

¹⁰⁵ *Nightmare Before Christmas*, Regie: Tim Burton, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment, 2001 (Orig.: *Nightmare before Christmas*, USA 1993) 00:25:29 – 00:26:28

¹⁰⁶ *Nightmare before Christmas*, 00:00:53 – 00:01:07

¹⁰⁷ *Sleepy Hollow. Köpfe werden rollen*, Regie: Tim Burton, DVD, MAWA Film & Medien, 2000 (Orig.: *Sleepy Hollow*, USA 1999) 00:03:32 – 00:03:38

¹⁰⁸ Vgl.: Colin Wilson, Damon Wilson, *Written in Blood. A History Of Forensic Detection*, London: Constable and Robinson ²2003, S. 270

Hilfsmitteln auch eine Vergrößerungsbrille, die in ihrer Form und ihrem Stil eindeutig der *Steampunk*-Ästhetik zuzuschreiben ist. Sie dient einem wissenschaftlichen Zweck und ist dementsprechend aufgebaut. So auch die in der Subkultur allseits beliebten Goggles, wobei hier die Zweckmäßigkeit in den Hintergrund rückt und als ästhetische Grundlage dient. Bei der Figur des Ichabod Crane setzt Burton nicht auf den üblichen Mad Scientist. Crane ist eine Abwandlung des Edward Scissorhands, eine introvertierte Figur, die sich in ihrer Umwelt nicht zurechtfindet. Die *Steampunk*-Elemente sind in diesem Film dünn gesät, wodurch er nicht eindeutig in diese Kategorie einzuordnen ist. Auch bei verschiedenen Auflistungen diverser *Steampunk*-Filme ist man sich uneinig, wie dieses Werk Burtons zu betrachten ist.¹⁰⁹ Wenn nun auch nicht eindeutig als zu bezeichnen, so ist diese Produktion doch ein Beispiel für die Verwendung von *Steampunk* im Film.

Ähnlich verhält es sich mit Burtons erstem Film im neuen Jahrtausend: *Big Fish* (2003). Der Regisseur orientiert sich in seinem Schaffen neu und liefert ein für ihn typisches Werk in anderer Aufmachung. *Big Fish* ist immer noch ein Film in fantastisch märchenhaftem Stil. Dieses Mal jedoch fällt jegliche Düsternis weg, was ihn von vorangegangenen Werken stark abhebt. Diese Produktion ist kein *Steampunk*-Werk. Trotzdem verzichtet Burton nicht ganz auf diese Ästhetik. In einer Szene setzt er eine Maschine ein, die aus typischen Elementen besteht. Sie dient dazu das außergewöhnlich schnelle Wachstum des Protagonisten zu regulieren.¹¹⁰ Bei dieser Maschine sollte es aber in diesem Beispiel auch bleiben.

Im Jahr 2005 wurden gleich zwei typische Tim-Burton-Filme publiziert, *Charly and the Chocolate Factory* und *Corpse Bride*. Besonders erstgenannter spielt wieder mit Anachronismus und *Steampunk*-Elementen. Wobei hier es nicht gleich erkennbar ist bzw. nicht so, wie in seinen vorangegangenen Filmen oder anderen Beispielen. Die Ästhetik dieses Filmes ist von schreienden Farben durchdrungen, was die typische Düsternis, die Burtons Filme oft begleitet, verhindert. Was weiterhin *Steampunk* bleibt, ist der märchenhafte Einsatz von anachronistischen Maschinen in einer weder örtlich noch zeitlich festgelegten Welt. Dieser Film ist durchzogen von Merkmalen, die auch *Steampunk* beschreiben, trotzdem ist es schwer hier diese Ästhetik fest zu machen. Dies liegt unter Anderem daran, dass sich dieser Film in seiner Ausstattung kaum am Stil des 19. Jahrhunderts orientiert.

¹⁰⁹ Vgl.: „List of steampunk films“ *SteampunkWikia*, http://steampunk.wikia.com/wiki/List_of_steampunk_films, Zugriff 2.9.2014; „Category: Steampunk Films“, http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Steampunk_films, Wikipedia, Zugriff 2.9.2014; „Steampunk Movies“, IMDB Inc., <http://www.imdb.com/list/ls051501771/>, Zugriff 2.9.2014

¹¹⁰ *Big Fish. Der Zauber, der ein Leben zur Legende macht*, Regie: Tim Burton, DVD, Columbia Pictures 2004 (Orig.: *Big Fish*, USA 2003), 00:17:38 – 00:18:15

Corpse Bride ist mit *A Nightmare before Christmas* eng verwandt. Auch hier wird mit Stop-Motion gearbeitet und die Figuren entsprechen den Skizzen Burtons. Hinzu kommt die Aufmachung eines düsteren Märchens, typisch Burton. In diesem Fall befinden sich keine eindeutigen Hinweise auf die Verwendung von *Steampunk*-Ästhetik. Einzig die zeitliche Verortung könnte als solche gewertet werden. Die Handlung spielt im ausgehenden 19. Jahrhundert. Aber selbst dieser Anhaltspunkt reicht nicht aus, denn das Dorf, der Ort der Handlung, scheint sich jeglichem Fortschritt entzogen zu haben. Nur die Kleidung der Figuren lässt ungefähr auf Ende des 19. Jahrhunderts schließen.

Einige Jahre später wagt sich Burton an seinen ersten musikalischen Realfilm *Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street* (2008). Dieses Mal gibt es eine örtliche und zeitliche Konkretisierung: das viktorianische London, eine klassische Grundlage für *Steampunk*. Die Kostüme sowie die Maschinen bieten ebenfalls genügend Raum für diese Ästhetik, trotzdem handelt es sich auch hierbei nicht um einen *Steampunk*-Film. In diesem Beispiel fehlt jeglicher Anachronismus, es wird sehr auf die Umsetzung eines in sich stimmigen Bildes des 19. Jahrhunderts geachtet. Tim Burton distanziert sich somit gegen Ende der ersten Dekade des neuen Jahrtausends wieder von der *Steampunk*-Ästhetik, der er sich zuvor genähert hatte. *Corpse Bride* (2005), *Sweeney Todd* (2007), *Alice in Wonderland* (2010) und *Dark Shadows* (2012) haben zwar alle Anleihen an das Ende des 19. Jahrhunderts und spielen sogar mit Anachronismus, doch diese Voraussetzungen scheinen für Tim Burton nicht ausreichend, um *Steampunk* als ästhetisches Mittel in Erwägung zu ziehen.

Aber seine Affinität zu dieser Ästhetik sowie sein *Steampunk*-konformer Stil lassen sich nicht leugnen und werden besonders in folgenden Beispielen ersichtlich. 2005 wurde Burton auf einen Kurzfilm des Effektspezialisten Shane Acker aufmerksam, der den Titel *9* trug. Burton war von diesem Film so begeistert, dass er sich als Produzent für eine Spielfilm-Version verpflichten ließ und sich sehr für die Verwirklichung dieses Projekts einsetzte.¹¹¹ Dies ist der erste und einzige Film in durchgehender *Steampunk*-Ästhetik an dem Tim Burton mitarbeitete. Die Erzählstruktur sowie die düstere Umgebung der Protagonisten entsprechen Burtons Stil. Shane Acker bringt zwei Stile zusammen, die einander schon längst begegnen hätten sollen: Tim Burton und *Steampunk*. *#9*, der Spielfilm, kam 2009 in die Kinos, einem Jahr mit hoher Dichte an *Steampunk*-Werken, sowie großem Interesse an dieser Ästhetik. Dies ist einer der wenigen Kinofilme, der vom Regisseur selbst als *Steampunk* deklariert wird, sogar als solcher intendiert war:

„I’m a big fan of steampunk. I love the Jules Verneian, turn of the century design aesthetic. It celebrates mechanics but at the same time there’s a kind of ornamentation. I think it’s really beautiful and expressive and visual. I wanted to bring that to the world. It’s as if the industrial revolution had progressed another 300 years and we hadn’t gone into the digital age. There’s sort of computer

¹¹¹ Vgl.: Christian Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte*, 372-377

*technology but it's all mechanical. If the Victorian era were to collapse in some post-apocalyptic event, then these creatures are made from all the bits and pieces that are left over. That's the idea behind ,stitchpunk'. It's not Steampunk, which fell away, but the bits and pieces of Steampunk that got stitched together. I wish I could say I came up with ,stitchpunk' but I didn't. It was someone on a blog, but it really hit the nail on the head.*¹¹²

Selbst dieser kleine Ausflug in eine Ästhetik, die zu Tim Burtons Stil sehr passend scheint – wie bereits die Ansätze in seinen frühen Werken zeigen – hat den Regisseur noch nicht dazu bewogen eine Produktion in seiner Gesamtheit *Steampunk* zu widmen. Vermutlich würde ein filmisches Bekenntnis zu dieser Ästhetik gegen Burtons bereits etablierten Stil wirken.

2012 produziert Tim Burton einen Film, der seinen Stil, seine Vorlieben und seine ersten Schritte in der Arbeit als Regisseur zusammenfasst: *Frankenweenie*. Hierbei handelt es sich um eine animierte Spielfilmversion seines Kurzfilms aus dem Jahr 1984. Wie schon bei *A Nightmare before Christmas* und *Corpse Bride* nutzt er auch hier Stop-Motion als ästhetisches Mittel. Und wie bei seinem Vorgänger aus den 1980ern kommen in diesem Film ebenfalls vereinzelt *Steampunk*-Elemente vor. Da es sich um eine Bearbeitung des Frankenstein-Stoffs handelt, stehen besonders die Maschinen im Vordergrund. Die Geschichte spielt in einem Vorort Ende des 20., Anfang des 21. Jahrhunderts. Dr. Frankenstein ist in dieser Version ein Kind. Die Do-It-Yourself-Komponente fließt hier mit ein. Der verrückte Wissenschaftler ist auch noch ein Bastler und kreiert seine Maschinen aus Haushaltsgegenständen, die ihm zur Verfügung stehen. Doch damit ist *Steampunk* wie auch in seinem Vorgänger-Film bereits abgedeckt. Es gibt keine weiteren Referenzen, die auf diese Ästhetik schließen lassen.

Bei genauerer Betrachtung von Burtons Gesamtwerk, wird ersichtlich, dass er *Steampunk* nie eindeutig in seinen Filmen einsetzt. Man kommt allerdings nicht umhin ihm eine gewisse Affinität zu unterstellen, die sich aus der ästhetischen Komposition seiner Filme ergibt. In jedem seiner Produktionen sind Elemente vorhanden, die auch Teil der *Steampunk*-Ästhetik sind, seien es Anachronismus, märchenhafte Erzählweise, Zahnräder, das 19. Jahrhundert, die Figur des verrückten Wissenschaftlers oder fantastisch anmutende Maschinen. In jedem seiner Filme ist mindestens eines dieser Elemente zu finden. Doch dabei bleibt es. Alle diese Komponenten in einem Film zusammengenommen, ergäben einen *Steampunk*-Film par excellence. Doch genau dem scheint sich Tim Burton zu entziehen. Er bedient sich der Ästhetik im Kleinen als visuelle Unterstützung seiner

¹¹² The Massie Twins, „Exclusive ,9' Interview with Director Shane Acker“, *Gone with the Twins*, http://www.gonewiththetwins.com/pages/interviews/2009/interview_shaneacker.php, 2009, Zugriff: 29.1.2014

Produktionen, baut aber nicht darauf auf. Trotzdem hat er mit seinem Gesamtwerk *Steampunk* mitbestimmt.

4.8. *Steampunk* in Japan

Steampunk hat in den visuellen Medien Japans eine längere Tradition als in Europa und Amerika. Seit den 1980ern ist diese Ästhetik besonders im Manga- und Anime-Bereich vertreten. Der Zugang ist allerdings ein anderer als jener in Europa und Amerika. Mit *Steampunk* wird in diesen Filmen und Comics eine Verbindung zur europäischen Welt hergestellt.¹¹³ Die Umwelt der ProtagonistInnen ist ein kulturelles und anachronistisches Gemisch, das die Handlung verstärkt in eine unklare, märchenhafte Umgebung entrückt.

Steampunk-Manga und -Anime lassen sich in zwei Kategorien teilen: Märchen und Science-Fiction. Der Einsatz dieses viktorianisch orientierten Retrofuturismus ist anhand der Genre-Zuordnung unterscheidbar. In märchenhaft anmutenden Filmen und Comics wird *Steampunk* zumeist als unterstützendes Element des Anachronismus verwendet. Beispielhaft hierfür wäre *Hauro No Ugoku Shiro* (Das wandelnde Schloss: 2004). Eine junge Frau wird verflucht und trifft durch Zufall auf einen Magier in seinem wandelndem Schloss, der eine Möglichkeit kennt den Fluch von ihr zu nehmen. Im Gegenzug hilft sie ihm für eine gewisse Zeitspanne als Haushälterin. Im Zentrum steht das Schloss selbst, ein technisch magisches Wunderwerk im *Steampunk*-Stil.

In Science-Fiction-Werken dient *Steampunk* meist als Kontrapunkt zur negativen technischen Entwicklung, wie in *Metropolisu* (Metropolis: 2001) zu sehen ist. Dabei handelt es sich um die Verfilmung eines Manga aus den 1940ern von Osamu Tezuka. In einer futuristischen Stadt leben Roboter und Menschen nebeneinander, wobei Roboter diskriminiert und unterdrückt werden. In diesem Anime wird besonders die Skepsis gegenüber moderner Technologie betont. Während ein Cyborg, entwickelt aus der aktuellsten Technologie, laufend eine drohende Gefahr darstellt, zeigen sich besonders alte und einfach konstruierte Roboter und Geräte als besonders hilfreich.

¹¹³ Vgl.: Karl R. Kegler, „Godzilla trifft Poelzig. Europäische Kulissen, Kopie und Collage im phantastischen Film Japans“, *Archimaera. Architektur.kultur.kontext.online #2:Raubkopie*, Hg.v.: Daniel Buggert, <http://www.archimaera.de/2009/raubkopie/godzilla/index.html>, April 2009, Zugriff: 15.5.2014

4.8.1. Hayao Miyazaki

Hayao Miyazaki, ein namhafter Anime-Regisseur, war einer der Ersten, der *Steampunk* im japanischen Film einsetzte und dieser Ästhetik zu Bekanntheit verhelfen sollte. Bereits in den 1980ern verwendete er sie sehr intensiv in seinen Filmen, was diese auch eindeutig dazugehörig macht. Miyazakis Anime-Produktionen gelten bis heute als beispielhaft für *Steampunk*.

Besonders in seinen Filmen wird ersichtlich, dass die Entwicklung der *Steampunk*-Ästhetik in Japan anders vonstatten ging als jene in Europa und Amerika. Miyazakis Filme sind bereits sehr weit fortgeschritten. In einer Zeit, als man in Europa erst eine Benennung für das Literatur-Genre entdeckte, wurden in Japan bereits Filme mit einer *Steampunk*-Ästhetik, die in Europa erst zu Beginn der 2000er eingesetzt werden sollte, produziert. Beispielhaft hierfür ist der 1986 produzierte Anime *Tenku No Shiro Laputa* (Das Schloss im Himmel). Das Setting ist eine Mischung aus idyllischer Graslandschaft und Bergbau-Umgebung. Der Protagonist nutzt in seiner Freizeit einen Flugapparat, den er selbst gebaut hat. Trotz dieser pittoresken Umgebung sind die BewohnerInnen technisch weiter fortgeschritten als in klassischen Märchenverfilmungen. Die Antagonisten sind in ihrer Technologie noch einige Schritte weiter, haben größere, leistungsfähigere Fluggeräte auf ihrer Suche nach dem verschollenen fliegenden Schloss.¹¹⁴ Karl R. Kegler bemerkt dazu in seinem Artikel *Godzilla trifft Poelzig*, dass es sich hierbei um eine Referenz auf das Großbritannien des 19. Jahrhunderts handelt. Er bezeichnet das Setting als „*walisches Bergbauernrevier*“¹¹⁵. Die Kombination dieser ästhetischen Besonderheiten lassen auf *Steampunk* schließen. Nach diesem ersten Versuch greift Miyazaki auch in seinen weiteren Werken oftmals auf das Formenrepertoire des europäischen 19. Jahrhunderts zurück, wobei die Einsatzgebiete bzw. die Intensität variieren.

1984 wird Hayao Miyazakis erster eigenständiger Anime-Langfilm produziert: *Kaze No Tani No Nausicaä* (Nausicaä aus dem Tal der Winde), eine Adaption seines gleichnamigen Mangas aus dem Jahr 1982. Andrew Shaner bemerkt in seinem Text *Defining Steampunk through the Films of Hayao Miyazaki*, dass der japanische Regisseur mit diesem Film den Grundstein für seine stilistischen Mittel und für *Steampunk* selbst legte.¹¹⁶ Der Film bietet keine Hinweise auf diese Ästhetik, ist aber bereits richtungsweisend für Miyazakis zukünftige Produktionen. Der Film beinhaltet zwar eine postapokalyptische Welt, fantasievolle Flugobjekte und Goggles, es fehlt aber jegliche Verbindung zum 19. Jahrhundert. Miyazakis erster, definitiver *Steampunk*-Film folgte bald nach Nausicaä: *Tenku*

¹¹⁴ Vgl.: *Das Schloss im Himmel*, Regie: Hayao Miyazaki, DVD, Universum Film 2006 (Orig.: 天空の城ラピュタ Tenkū no Shiro Rapyuta, JAP 1986)

¹¹⁵ Karl R. Kegler, „Godzilla trifft Poelzig. Europäische Kulissen, Kopie und Collage im phantastischen Film Japans“, *Archimaera. Architektur.kultur.kontext.online #2:Raubkopie*, Hg.v.: Daniel Buggert, <http://www.archimaera.de/2009/raubkopie/godzilla/index.html>, April 2009, Zugriffsdatum: 15.5.2014; S. 103

¹¹⁶ Vgl.: Andrew Shaner, S. 15

No Shiro Laputa (Das Schloss im Himmel; 1986). Wie zuvor erwähnt sind in diesem Film bereits Verbindungen zum Europa des 19. Jahrhunderts zu entdecken. Auch musikalisch wird dieser Zusammenhang hergestellt:

„Der Soundtrack, wie schon in den vorangegangenen Filmen von Joe Hisiashi komponiert, kombiniert an der westlich-orchestralen Tradition orientierte Musik mit an instrumentalen Traditionen Japans orientierten Klängen, sowie moderne japanische Vokalmusik. Dabei kommen sowohl die herkömmlichen westlichen, als auch traditionelle japanische Instrumente zum Einsatz.“¹¹⁷

Wieder, wie bereits bei *Nausicaä*, spielt das Fliegen eine große Rolle wobei in diesem Beispiel der Protagonist, Pazu, diesbezüglich bereits die DIY-Rolle des Bastlers einnimmt. Er arbeitet an einem Fluggerät, um die verschollene, fliegende Insel Laputa zu finden. Diese Insel selbst ist der Inbegriff von *Steampunk*. Laut einer Legende soll es in der Vergangenheit mehrere fliegende Städte gegeben haben, die alle bereits untergegangen waren, außer Laputa. Dieser Ort beherbergt Pflanzen und Tiere, gepflegt von Robotern. In der Luft bleibt diese Stadt bzw. dieses Schloss mittels einer magischen Energiequelle, Zahnrädern und Propellern. Eine weitere Besonderheit ist die Neutralität der Technologie.¹¹⁸ Wie bei *Steampunk* üblich wird in diesem Film eine Skepsis gegenüber zu schnellem unharmonischem Fortschritt gezeigt. Auf der einen Seite steht jene althergebrachte Technik, die Laputa in der Luft und die Roboter am Arbeiten hält bzw. im Alltag des Bergbauerndorfes genutzt wird und Pazu hilft zu fliegen. Diese Form wirkt in Harmonie mit den Nutzenden und der Umwelt. Dem gegenüber steht die Technologie der Antagonisten, die deren zerstörende Wirkung ausloten.

„The story might seem to have an anti-technology message, but this is far from true. Miyazaki isn't against technology, but he is against blind faith in technology and the belief that it can solve all our problems.“¹¹⁹

Mit dieser Gegenüberstellung wird auch ein wichtiges Thema in Miyazakis Filmen erkennbar: respektvoller Umgang mit der Natur und dem technologischen Fortschritt. Wie in vielen *Steampunk*-Werken und der dazu gehörenden Philosophie an sich ist neben der Verherrlichung von technologischem Fortschritt im Stil des 19. Jahrhunderts auch eine starke Skepsis gegenüber neuer, futuristisch anmutender Technologie vorhanden. Maschinen sind bereits Teil des alltäglichen Lebens geworden, wodurch sie als nützliche Hilfsmittel akzeptiert und Teil eskapistischer Fantasien werden.

¹¹⁷ Julia Nieder, *Die Filme von Hayao Miyazaki*, Marburg, Schüren-Verlag: 2006, S. 47

¹¹⁸ Vgl.: Ebda. S. 50-53

¹¹⁹ Helen McCarthy, *Miyazaki. Master of Japanese Animation. Films, Themes, Artistry*. Berkeley: Stone Bridge Press 2002, S. 101

Ein sehr persönlicher Anime Miyazakis folgte 1988: *Tonari No Totoro* (My Neighbor Totoro). Dieser greift zwar wieder die Thematik Naturschutz auf, unterscheidet sich allerdings in der Narration erheblich von den vorangegangenen Produktionen des Regisseurs. In diesem Film sind keine Beispiele für *Steampunk*-Ästhetik zu finden.

Ein Jahr darauf wird Miyazakis Kinderbuchadaption *Majo No Takjubin* (Kikis kleiner Lieferservice) veröffentlicht. Dieses Mal handelt es sich um einen Coming-Of-Age-Film, worin Kiki, die 13-jährige Hexe einer alten Familientradition folgend ein Jahr alleine in einer fremden Stadt verbringt und sich dort eine Existenz aufbaut. Kikis kleiner Lieferservice ist anachronistisch. Als Märchen wird die Geschichte durch ein zeitlich undefiniertes Setting aus der Realität gehoben. Hierbei finden sich jedoch keine Referenzen auf das Europa des 19. Jahrhunderts, was eine eindeutige Zugehörigkeit zu *Steampunk* ausschließen lässt. Trotzdem werden Elemente in der Narration sowie der ästhetischen Umsetzung eingesetzt, die ebenfalls häufig in *Steampunk*-Werken vertreten sind.

Wie in allen Filmen Miyazakis ist das Fliegen wieder ein wichtiger Bestandteil der Erzählung. Die Rolle des Bastlers ist in der Nebenfigur Tombo zu erkennen, der bei dem Versuch eine Flugmaschine zu bauen mehrmals scheitert. In diesem Film wird auch ein Zeppelin, ein weiteres beliebtes *Steampunk*-Element, eingesetzt. Am Höhepunkt der Geschichte fliegt dieser gegen den Uhrturm der Stadt. Aber auch hier ist keine nähere Verbindung zu entdecken. In diesem Film werden zwar *Steampunk*-Themen aufgegriffen, ergeben aber in ihrer Intensität und Quantität keine dahingehend orientierte Ästhetik.

1992 kommt Miyazakis *Porco Rosso* in die japanischen Kinos. Ein Film, der einen überraschend großen Erfolg verzeichnen konnte. Dieser Film ist ganz dem Fliegen verschrieben. Er handelt von einem Piloten, der sich aufgrund seiner dunklen Vergangenheit in ein Schwein verwandelte. Dieser Film ist erstmals zeitlich und örtlich konkret festgelegt. Die Handlung findet am adraitischen Meer um 1929 statt. Dieses Beispiel beinhaltet keine *Steampunk*-Elemente.

Nach einer kurzen Pause wurde 1997 einer seiner bekanntesten Filme *Mononokehime* (Prinzessin Mononoke) veröffentlicht. Mit diesem Film wollte der Regisseur ursprünglich seine Karriere beenden.¹²⁰ In diesem Anime geht die historische Referenz am Weitesten zurück: in die Muromachi-Ära Japans.¹²¹ Daher befinden sich auch in diesem Beispiel keine *Steampunk*-Elemente.

2001 wurde sein bisher größter Erfolg publiziert: *Sen To Chihiro No Kamikakushi* (Chihiros Reise ins Zauberland). Der Film wurde mit einem goldenen Bären und einem Oscar jeweils als bester

¹²⁰ Vgl.: Julia Nieder, *Die Filme von Hayao Miyazaki*; Seite 88

¹²¹ Vgl.: Ebda. S.: 86

Animationsfilm ausgezeichnet.¹²² Er befasst sich besonders mit japanischen Traditionen und kritisiert deren Verlust in der gegenwärtigen Jugend. In diesem Film finden sich keine konkreten Beispiele für *Steampunk*. Einzig die Figur des Kamaji, eines sechsarmigen Heizers in dem sich Miyazaki selbst verkörpert sieht,¹²³ könnte als Referenz auf das 19. Jahrhundert verstanden werden.

Im Jahr 2004 produziert Studio Ghibli einen eindeutig *Steampunk*-ästhetischen Film mit Miyazaki als Regisseur: *Hauro No Ugoku Shiro* (Das wandelnde Schloss). Hierbei handelt es sich, wie bei Kikis kleiner Lieferservice, um eine Buchadaption. Auch in diesem Fall nahm Miyazaki einige Veränderungen vor.¹²⁴ In diesem Film, wie in keinem anderen Miyazakis, befinden sich sehr viele *Steampunk*-Elemente, die *Das Wandelnde Schloss* beispielhaft machen. Zu Beginn sei nun gleich das Schloss selbst erwähnt, das in seiner Beschaffenheit vielen klassischen Bestandteilen Raum gibt: Der Antrieb an sich, der durch Dampfkraft erfolgt, die schmutzigen, alten Metallteile, und die klapprige Vorwärtsbewegung der Maschine. Dazu kommen die verschiedenen Städte, zu denen sie mittels einer magischen Tür Zugang haben. Alle diese Orte sind klassische *Steampunk*-Schauplätze. Miyazaki vermeidet in diesem Film eine örtliche und zeitliche Präzisierung:

„Da die Erzählung der Romanvorlage zum Teil in Wales spielt, entschied sich Miyazaki bei seiner Adaption ebenfalls für ein europäisches Setting und schickte im September 2002 Zeichner des Ghibli-Studios auf eine Forschungsreise nach Europa, wo sie unter anderem Cardiff, Colmar, Heidelberg und Paris besuchten um Fotografien und erste Hintergrundskizzen zu erstellen.“¹²⁵

Diese Vorlagen sind in *Hauro No Ugoku Shiro* (Das wandelnde Schloss) mehrmals vertreten. Gleich zu Beginn, als die Protagonistin Sophie vor zwei zudringlichen Soldaten gerettet wird, befindet sie sich in einer britisch-deutsch anmutenden, alten Kleinstadt. Ein dampfbetriebener Zug durchschneidet die Stadt, Flugzeuge fliegen darüber hinweg und dampfbetriebene PKWs kreuzen den Weg der Menschen. Sogar die Innenausstattung der Gebäude und die Kostümierung ist stark am europäischen 19. Jahrhundert orientiert. Selbst auf Goggles wird nicht verzichtet. Als Howl sich im Schloss des Königs demaskiert, trägt er diese auf seinem Kopf, wie die königlichen Soldaten.¹²⁶ In diesem Film ist ein gegenwärtiger Krieg ständiger Begleiter der Figuren. Es beginnt mit einer Militärparade, Kriegsflugzeuge fliegen hin und wieder über das Land und Howl selbst, der Zauberer im wandelnden Schloss, ist unfreiwillig involviert. Dieser Umstand bietet noch mehr Möglichkeiten für fantasievolle Maschinen, die das *Steampunk*-Setting unterstützen. Eine weitere Besonderheit ist die Gegenwart von Magie im Film. In diesem Beispiel ist Magie allgegenwärtig und Teil des Alltags. Magier bieten ihr

¹²² Vgl.: Ebda. S.: 97

¹²³ Vgl.: Ebda. S.: 103

¹²⁴ Vgl.: Ebda. S.: 108

¹²⁵ Ebda. S.: 107

¹²⁶ *Das wandelnde Schloss*, Regie: Hayao Miyazaki, DVD, Universum Film, 2009, (Orig.: ハウルの動く城 *Hauru no Ugoku Shiro*, JAP 2004), 01:02:00 – 01:03:28

Wissen und ihre Kräfte feil und werden als Soldaten im Krieg von der Regierung benutzt. Hier kann Magie auch in Zusammenhang mit Technologie erzeugt werden. Als die Hexe aus dem Niemandsland einer Einladung des Königs folgt und im Palast in einem Raum Platz nimmt, um sich auszuruhen, werden Vorhänge gelüftet, die übergroße Glühbirnen enthüllen. Deren Licht entfaltet magische Kräfte, die auf die Hexe wirken.¹²⁷

Dieser enge Zusammenhang von Magie und Technologie ist beispielhaft für einen neuen, erweiternden Schritt in *Steampunk*. Wo zuvor offensichtliche Magie gemieden wurde,¹²⁸ ist sie nun akzeptierter Begleiter in der fantasievollen *Steampunk*-Welt geworden. Mike Perschon beschreibt diese Kombination als *Technofantasy*: „It looks like science, but works like magic.“¹²⁹ Das Wandelnde Schloss bietet dafür ein illustratives Beispiel: Das Schloss funktioniert mittels Dampfantrieb. Dieser benötigt Hitze, die ein Feuer erzeugt. In diesem Fall handelt es sich um ein magisches Feuer, den Dämon Calcifer.¹³⁰ Obwohl dieser magisch ist, bleibt er trotzdem den physikalischen Gesetzen unterworfen und droht durch mangelndes Brennmaterial, Wind oder Wasser auszugehen. So würde auch das Schloss zusammenbrechen (Was es am Ende des Filmes auch tut), wenn die Energiequelle, Calcifer, aus dem Herd entfernt wird. Mit diesem Film schuf Miyazaki ein Kompendium an beispielhaften *Steampunk*-Elementen, noch bevor diese Ästhetik die breite Masse der Populärkultur in Europa und Amerika erreichte. Es scheint, als hätte der Regisseur die bisherige Entwicklung von *Steampunk* in Europa und Amerika beobachtet und die Ergebnisse dieser in *Hauro No Ugoku Shiro* (Das wandelnde Schloss) zusammengefasst.

Auch diese Produktion sollte noch lange nicht seine Karriere als Anime-Regisseur beschließen. 2008 kam *Gake No Ue No Ponyo* (Ponyo – Das große Abenteuer am Meer) in die japanischen Kinos, ein Film über einen kleinen Jungen, der ein gestrandetes Fischmädchen findet und sich mit ihr anfreundet. Dieser Film beinhaltet im Kontrast zu seinem Vorgänger keine *Steampunk*-Elemente.

Miyazakis bisher letzter Film ist *Kaze Tachinu* (The Wind Rises) und wurde im Juli 2013 in den japanischen Kinos veröffentlicht.¹³¹ Dieser handelt von Jirō Horikoshi, einem Flug-Ingenieur, der ein

¹²⁷ Ebda. 00:58:08 – 00:58:55

¹²⁸ In früheren *Steampunk*-Werken wurde Magie gemieden, sie wurden an Verne und Wells orientiert und mittels detailreichen Beschreibungen der Technologie im Rahmen der Narration sollte diese plausibel erscheinen. Trotzdem war bereits in diesen Werken Magie gegenwärtig, wie Mike Perschon in seiner Dissertation bemerkt. Mittels des Begriffs der Alchemie oder undefinierten Energiequellen wie Äther und Phlogiston versuchte man zunächst einen Kompromiss zu schaffen, ohne zugeben zu müssen, dass es sich bereits um Magie handelt. (Vgl.: Mike Perschon Seite 9) Nach und nach wurden Werke publiziert, die Magie zulassen, womit diese Abgrenzung hinfällig wurde.

¹²⁹ Mike Perschon, *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*. Diss. University of Alberta, 2012, S. 10

¹³⁰ Vgl.: *Das wandelnde Schloss*, Regie: Hayao Miyazaki, 2004

¹³¹ Ghibli Studios, „The Wind Rises“, *GhibliWiki*, http://www.nausicaa.net/wiki/The_Wind_Rises, Zugriff: 15.5.2014

bedeutendes Flugzeug für den zweiten Weltkrieg entwickelte. Dieser Film fällt beinahe völlig aus Miyazakis bisherigem Schaffen. Dieses Mal ist die Geschichte zeitlich und örtlich konkret festgelegt. Der Protagonist ist eine reale historische Person. Einzig das Thema Fliegen behielt Miyazaki auch in diesem, seinem angeblich letzten Film bei. Somit ist auch dieses Beispiel nicht mit *Steampunk* in Verbindung zu bringen.

Miyazaki wendet nicht in jedem seiner Filme das klassische Kontingent an *Steampunk*-Elementen an. Manche besitzen gar keine Mittel dieser besonderen Ästhetik. Trotzdem ist Hayao Miyazaki eindeutig als *Steampunk*-Regisseur zu sehen. Jedes seiner Werke, ob im Kleinen – wie *Nausicaä* – oder im Großen – wie in *Das Wandelnde Schloss* – beinhaltet Themen oder ästhetische Mittel aus dem *Steampunk*-Kanon. Andrew Shaner von der Pennsylvania State University versuchte im Rahmen seiner Bachelor-Abschlussarbeit *Steampunk* via Miyazakis Filme zu definieren. Trotz des etwas holprigen Versuchs und eines sehr breit gefassten Begriffs, ist dieser Ansatz nicht ganz abwegig. Miyazaki bedient sich bereits vieler Themen, die im Westen erst später aufgegriffen wurden, bzw. kombiniert er verschiedenste Elemente, die in Europa und Amerika noch nicht in ein Werk zusammengefasst wurden. Trotzdem ist eher anzunehmen, dass Miyazaki wie viele *Steampunk*-Künstler seinen Stil entwickelte bevor er diese Ästhetik kannte.

Miyazaki referiert in seinen Filmen mehrmals auf die japanische Kultur und Tradition und kombiniert diese mit westlichen Einflüssen. Dieses besondere stilistische Merkmal wird vielseitig interpretiert. Julia Nieder beschreibt dies als einen stilistischen Mittelweg, um beiderseits einen Einblick in die jeweils fremde Kultur zu ermöglichen:

„Indem der Regisseur westliche und östliche Mythen, Märchen und Legenden, aber auch politische und philosophische Schriften zu einem eigenen Kosmos vermengt, macht er seine Erzählungen zu einer von beiden Seiten passierbaren Brücke zwischen den Kulturen. Dies bedeutet, dass seine Animationen Mitgliedern beider Kulturräume einen leichten Einstieg in das jeweils Fremde erlauben.“¹³²

Andrew Shaner hingegen sieht darin eine Idealisierung der westlichen Kultur. *„The Japanese idea of akogare no Paris is the foundation for which Miyazaki constructs any of his steampunk settings.“¹³³*

Die japanische Phrase *akogare no Paris* umschreibt die Affinität zu einer romantischen Vorstellung Europas. Derer bedient sich, laut Shaner, Hayao Miyazaki in seinen Filmen.

Auch Karl R. Kegler entdeckt die Tendenz zu westlicher Ästhetik und sieht darin ein Mittel zur Distanz. Der Einbezug westlicher visueller Motive soll das erstaunlich Fremde der Fantasiewelten, die

¹³² Julia Nieder, *Die Filme von Hayao Miyazaki*, S. 117

¹³³ Andrew Shaner, Seite 26

der Regisseur kreiert, unterstützen.¹³⁴ Miyazaki selbst gesteht, dass es ihm dabei nicht um Authentizität geht, sondern ausschließlich um das Aussehen:

„So, I'm trying to recreate in my mind what the interior space of that plane must have been like. If I went to Italy, I could see the actual airplane in a museum, but I'd much rather piece together the interior of the plane in my mind, than go and see the real thing. It's something like philology.... It's strange, I know. But if I were to see the real thing, I'd lose my motivation.“¹³⁵

Diesen Umstand bemerkt auch Kegler: „[...] sie [die filmischen Beispiele; Anm.] sind Projektionen europäischer Stadt- und Architekturräume aus einer außereuropäischen Perspektive.“¹³⁶ Wie in *Steampunk* geht es um das Aussehen und nicht um strenge Authentizität. Es soll eine Idee von etwas gezeigt werden, keine Kopie eines realen Gegenstands. Diese Vorgehensweise ist ein weiterer Aspekt, der Miyazaki zum exemplarischen *Steampunk*-Regisseur macht.

4.8.2. *Steampunk*-Anime abseits von Miyazaki

Miyazaki ist wohl einer der Bekanntesten Anime-Regisseure weltweit, der *Steampunk* sehr häufig in seinen Filmen anwendet, aber bei Weitem nicht der Einzige. In Japan gab es bereits vor ihm Regisseure, die sich dieser Ästhetik annahmen.

Vorblider für Anime-Produktionen waren anfänglich Mangas. *Ginga Tetsudō 999* (*Galaxy Train 999*), *Nausicaä* und viele andere Geschichten waren zunächst als Manga konzipiert und publiziert worden. Damit lässt sich der Einsatz von viktorianisch retrofuturistischen Elementen in den visuellen Medien Japans weiter zurückverfolgen als in Europa und Amerika. *Steampunk* war in Japan bereits ab den 1940ern/50ern im Bereich Manga präsent. Einer der ersten Anime-Produktionen, die sich dieser Ästhetik bediente, war *Galaxy Express 999*. Ein Manga aus dem Jahr 1973, der 1979 unter der Regie von Rintaro verfilmt wurde. Diese Produktion wird in einigen Listen bezüglich *Steampunk* in Filmen bereits angeführt,¹³⁷ da ein Zug – eigentlich Gegenstand veralteter Technologie – als Transportmittel von einem Planeten zum anderen dient.

Metropolis, ein Manga aus dem Jahr 1949 wurde 2001 als Anime produziert, wieder unter der Regie von Rintaro. Wie zuvor erwähnt, behandelt der Film eine gewisse Skepsis gegenüber moderner Technologie. *Steampunk*-Ästhetik wird besonders an den veralteten Robotern und dem Einsatz von

¹³⁴ Vgl.: Kegler, *Godzilla trifft Poelzig* S. 102-103

¹³⁵ Viz Communication, Inc. „Interview with Miyazaki“ angelfire, <http://www.angelfire.com/anime/NVOW/Interview1.html>, 1997, Zugriff: 2.9.2014

¹³⁶ Kegler, *Godzilla trifft Poelzig* S. 102

¹³⁷ Vgl.: „List of steampunk anime and manga“, *SteampunkWikia*, http://steampunk.wikia.com/wiki/List_of_steampunk_anime_and_manga, Zugriff: 2.9.2014

Maschinenteilen, die heute nicht mehr verwendet werden, erkennbar. Es erfolgt eine Gegenüberstellung von alten, fehlerhaften Maschinen mit grober, lückenhafter Oberfläche und moderner, fehlerloser, befremdlicher Technologie, wie sie in der visuell orientierten Bewegung der Steampunks zu finden ist. Diese Differenzierung wird in *Metoroporisu* besonders betont, wenn ein Putzroboter der Kanalisation Tima gegenüber steht.¹³⁸ Albert II, eine übergroße unförmige Maschine, die unbeholfen und langsam durch den Kanal stapft und dem manchmal Dampf entweicht entdeckt einen bewusstlosen Jungen. Neben ihm steht Tima, ein kleines zartes Mädchen, vom Licht berührt, inszeniert wie ein übernatürliches Wesen, ein Roboter-Mädchen, dessen Funktionsweise in jeglicher Hinsicht verschleiert bleibt. Dem hinzugefügt ist das Design des gesamten Filmsettings sowie der Kostüme. Der Film ist in seiner Grundästhetik an Kriminalfilmen der 1930er orientiert. Besonders die Musik und die Kleidung der Detektive erinnern daran.¹³⁹ Die Technologie allerdings ist typisch *Steampunk*: futuristische Maschinen, die in ihrem Design und ihrer Funktion auf das 19. Jahrhundert referieren. Dampfantrieb hat in dieser Welt (noch) die gleiche Stellung wie Elektrizität.

In Metropolis wurde die Technologie bereits sehr intensiv in den Alltag integriert. Roboter sind zu Begleitern des Menschen in jeder Lebenslage geworden. Dies wird besonders anhand der Figur des Pero ersichtlich, einem Detektiv-Roboter, der Shunsaku als Partner zur Seite gestellt wird. Diese Koexistenz von Technologie und Menschheit ist eines der Ideale von *Steampunks*. In Metropolis herrscht allerdings ein politisches Ungleichgewicht. Aufgrund der vorherrschenden Roboterfeindlichkeit, werden diese Maschinen in die unteren Zonen der Stadt verbannt, wo sie der Menschheit dienen. Ab und an kommt es zu Übergriffen seitens der Menschen, denen auch Pero zum Opfer fällt.¹⁴⁰

Ein weiterer *Steampunk*-Anime in Spielfilmlänge wurde 2004 produziert unter der Regie von Katsuhiro Otomo: *Steamboy*. In diesem Fall wurde kein Manga als Vorlage genutzt. Dieser Film fasst in sich alle nur erdenklichen Merkmale von *Steampunk* zusammen, noch bevor sich in Europa die ersten AnhängerInnen der zugehörigen Subkultur zu einer größeren Gemeinschaft vernetzten. *Steamboy* handelt im alternativen Europa des Jahres 1863, wo der junge Bastler Ray Steam, Sohn und Enkelsohn bedeutender Wissenschaftler, gezwungen ist seinen Vater in dessen Größenwahn aufzuhalten. Dadurch rettet er viele Leben und verhindert einen Krieg. In dieser Welt werden alle fantasievollen, futuristischen Maschinen mit Dampf betrieben, die Handlung dreht sich um einen Steamball, eine Erfindung, die sehr stark komprimiertes Gas in sich speichern kann und somit ein hohes Maß an Energie liefert. Auch reale Figuren der Geschichte bekommen in dieser Verfilmung

¹³⁸ *Metropolis*, Regie: Rintaro, DVD, 2008 Sony Pictures Home Entertainment, (Orig.: メトロポリス *Metoroporisu*, JAP 2001), 00:28:10 – 00:29:02

¹³⁹ Ebda.

¹⁴⁰ Ebda. 00:57:05 – 00:57:54

einen Gastauftritt wie zum Beispiel Robert Stephenson, der einen Rivalen der Steam-Familie darstellt. Hierbei handelt es sich um einen der wenigen Filme, die bis ins Detail von *Steampunk*-Ästhetik bestimmt wird.

Der bekannteste *Steampunk*-Realfilm Japans, *Casshern* (2004), bringt eine neue Komponente in das bereits etablierte Repertoire viktorianischer Retro-Science-Fiction. Bereits in der Eingangsszene wird eine durchgehende *Steampunk*-Welt dargestellt wie sie in *The Mysterious Explorations of Jasper Morello*, *Wild Wild West*, *La Cite enfants perdu* oder *Steamboy* zu finden ist. In diesem Fall jedoch referiert der Film nicht nur auf Dampfkraft und schwere Maschinen, sondern auch auf konkrete historische Bilder, die ganz bestimmte Assoziationen hervorrufen. Einerseits zitiert der Film Jules Vernes *Albatros*, ein fliegendes Kriegsschiff, aus dem Roman *Robur-le-conquérant* (Robur der Eroberer; 1886), wie auch Kegler in seinem Text *Godzilla trifft Poelzig* bemerkt.¹⁴¹ Andererseits referieren Architektur und Ausstattung des Films auf Bilder und Symbole verschiedener Regimes: das übergroße Portrait eines Staatsoberhauptes, das stolz nach oben blickt, Kuppelbauten, rote Flaggen und kyrillische, lateinisch sowie japanische Schriften. Dieser Film erklärt politische Lage und Grundstimmung mittels ästhetischer Referenzen und konstruiert damit eine anachronistische *Steampunk*-Welt. Er ist durchzogen von historischen Referenzen im zeitlichen Rahmen von Ende des 19. Jahrhunderts bis in die 1950er mit besonderem Fokus auf menschlich bedingten Endzeitkatastrophen wie Krankheiten durch kontaminierte Landstriche und Bedrohungen durch Krieg und technologischen Fortschritt. Die dunkelsten Kapitel dieses Zeitraums werden thematisiert. Hier wird nicht die Maschine als Ursprung zukünftigen Übels an den Pranger gestellt, sondern dessen Erfinder, die Menschheit selbst. Der Film endet mit idyllischen Szenen, worin die Hauptcharaktere harmonisch miteinander interagieren. Sämtlicher Fortschritt, der zunächst die Bilder überlud, ist ausgenommen, es handelt sich um reduzierte Aufnahmen. Die ProtagonistInnen agieren umgeben von friedlicher Natur. Zu Beginn fährt Tetsuya mit seiner Geliebten Luna auf einem Motorrad in Höchstgeschwindigkeit durch die Stadt, am Ende schlendern sie auf einem Fahrrad einen Wiesenweg entlang.¹⁴² Der Film stellt eine Warnung vor den Entwicklungsschritten der Menschheit dar. Die Vorlage zu diesem Film lieferte eine Anime-TV-Serie aus den 1970ern von Tatsuo Yoshida, *Neo-Human Casshern*.¹⁴³ Die TV-Serie unterscheidet sich in vielen Punkten von der Langfilm-Adaption. *Neo-Human Casshern* beinhaltet keine Form von *Steampunk*-Ästhetik, es handelt sich um eine futuristische Science-Fiction-Serie. Auch inhaltlich sind einige Abweichungen zu entdecken, die allerdings im Bezug auf den thematischen Schwerpunkt dieser Arbeit keine Relevanz haben.

¹⁴¹ Vgl.: *Godzilla trifft Poelzig* S. 106

¹⁴² Vgl.: *Casshern*, Regie: Kazuaki Kiriya, DVD, I-ON New Media, 2006 (Orig.: キャシャーン, *Casshern*, JAP 2004)

¹⁴³ Vgl.: „Neo-Cyborg Casshan (casshern) episode 1 1973 english subs“, <http://www.youtube.com/watch?v=a-CIbqNKQk>, 22.6.2012, Zugriff: 2.9.2012

Neben den Kinofilmen wurden Anime-TV-Serien in dieser Visualität produziert, denen ebenfalls größtenteils Mangas als Vorlage dienten. Diese sind sehr zahlreich in Japan vertreten und bieten damit ein breites Spektrum an unterschiedlichen Einsatzmöglichkeiten für *Steampunk*. In den Anime-Serien variiert die Intensität dieser, was eine klare Kategorisierung unmöglich macht. Verschiedene Auflistungen, die *Steampunk* in Anime-Produktionen behandeln, unterscheiden sich in der Auffassung der visuellen Umsetzung, was kaum Überschneidungen zulässt.¹⁴⁴ Eines der wenigen Beispiele, das in allen Listen, neben den Langfilmen *Hauru no Ugoku Shiro* (Das wandernde Schloss, 2004) und *Steamboy* genannt wird, ist *Last Exile* (2003). Hierbei handelt es sich um eine Anime-TV-Serie, die 2003 ausgestrahlt wurde. Sie beinhaltet ein dichtes Kontingent an typischen Elementen, wie Kostümenteile aus dem 19. Jahrhundert, Maschinen basierend auf Dampfantrieb und Zahnradmechanik, etc. Die futuristische Welt der Boten Lavi und Claus befindet sich im Krieg. Bei einem Auftrag geraten sie zwischen die Fronten und müssen einige Abenteuer bestehen. Die ProtagonistInnen sind talentierte Piloten und arbeiten an ihrer eigenen Maschine, um sie zu verbessern. Ihr Fluggerät ist kein typisches Luftschiff, es ist allerdings dampfbetrieben und referiert in dieser Form auf den Zeppelin. Setting und Kostüme sind sehr stark am europäischen 19. Jahrhundert angelehnt. Wohlhabende Damen, eingeschnürt in ein Korsett, Soldaten in blauen Uniformröcken und Grenadiermützen und Piloten mit Goggles. Die Architektur ist ebenfalls größtenteils an viktorianischen Bauten orientiert. Ein Aspekt der gesellschaftlichen Struktur im 19. Jahrhundert wurde für diese Serie adaptiert, die strikte Trennung von Arm und Reich. Die Aristokratie distanziert sich von den Arbeitenden. Dem wird allerdings die Akzeptanz von Frauen in männlichen Berufen entgegengesetzt. In dieser Welt ist die Frau diesbezüglich bereits emanzipiert. Lavi ist eine Pilotin, wird aber in keiner Weise anders als ihr Kollege und Freund Claus behandelt. Frauen bekleiden in dieser Serie auch höhere Positionen wie zum Beispiel Vizekapitänin Sophia Forrester. Diese Serie beinhaltet viele Themen und ästhetische Umsetzungen von *Steampunk*, wie sie in der Online-Zeitschrift *Steampunk Magazine* von Szene-KennerInnen und -Mitgliedern beschrieben werden.¹⁴⁵

Bereits vor *Last Exile* gab es in Japan Anime-TV-Serien, die *Steampunk* als ästhetisches Mittel einsetzten. In einigen Auflistungen wird bereits *Futureboy Conan*, Miyazakis Regiedebut, als eine der

¹⁴⁴ Folgende Listen wurden zu Vergleich angewandt: „Category: Steampunk anime and manga“, wikipedia, http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Steampunk_anime_and_manga, 24.3.2013, Zugriff: 2.9.2014; Kneon, „Steampunk Anime: Our Favourites“, *shadowbinders*, <http://shadowbinders.com/steampunk-anime/>, 1.1.2014; Zugriff: 2.9.2014; Berley Kerr, „Berley’s Top Ten Favourite Steampunk Anime“, *Curse Breaker Series*, <http://berleykerr.wordpress.com/2013/01/14/berleys-top-ten-favorite-steampunk-anime/>, 14.1.2013, Zugriff: 2.9.2014; „The Top 9 Steampunk Anime You don’t Want to Miss“, *Mom’s Basement*, <http://momsbasement.org/2011/09/15/the-top-9-steampunk-anime-you-dont-want-to-miss/>, 15.9.2013, Zugriff: 2.9.2014; „List of steampunk anime and manga“, *SteampunkWikia*, http://steampunk.wikia.com/wiki/List_of_steampunk_anime_and_manga, Zugriff: 2.9.2014

¹⁴⁵ Vgl.: Margaret P. Killjoy (Hg.), *Steampunk Magazine*, Band 1 – 9 2006 - 2013

ersten genannt. Sie wurde 1978 in Japan ausgestrahlt und handelt von einer postapokalyptischen Welt in der der Protagonist Conan mit seinem Großvater auf einer Insel lebt.

Besonders Ende der 1990er und in den 2000ern wurden häufiger *Steampunk*-Anime im TV-Format produziert. Manche unter ihnen lassen bereits eine eindeutige Zugehörigkeit erkennen, wie zum Beispiel *Steam Detectives*, eine Anime-Serie, die 1998 ausgestrahlt wurde und ihre Vorlage in einem gleichnamigen Manga findet, der von 1994 bis 2000 publiziert wurde. Der Protagonist Narutaki klärt Verbrechen in Steam City auf, einer Welt, wo Kohle der einzige Rohstoff ist und Dampfkraft die wichtigste Energiequelle darstellt, worauf die gesamte Technologie aufbaut.¹⁴⁶

In japanischen *Steampunk*-Werken liegt der Fokus auf einer Verbindung zu, oder auch Abgrenzung von Europa, die ästhetisch umgesetzt wird. Eine Erzählung wird mit dem Einsatz von visuellen Mitteln einer anderen Kultur ins Fremde entrückt und erlaubt eine distanzierte Haltung sowie eine Untermalung des Fantastischen.

5. Die Erweiterung der Ästhetik: *Steampunk*-Subkultur

Steampunk ist eine der wenigen gegenwärtigen ästhetischen Richtungen, die sogar eine eigene Subkultur mit sich zieht. Mitte der 2000er reichte diese visuell orientierte Bewegung bereits in viele verschiedene Sparten. Eine große Fangemeinde hatte sich gebildet, die via Internet zueinander fand und das ästhetische Potential dieser Richtung voll auszuschöpfen begann. *Steampunks* machen ihre Bevorzugung zum Alltag. Unter den AnhängerInnen dieser Subkultur ist eine hohe Dichte an selbstschaffenden KünstlerInnen zu finden.¹⁴⁷ Die DIY- und Maker-Bewegung sind feste Bestandteile dieser Bewegung. Die Kostümierung ist das wichtigste Charakteristikum. Im Internet sind Unmengen an Kostümbildern zu finden. Diese reichen von privater Ablichtung, bis zu höchst professioneller Modefotografie. Das Interesse ist dahingehend stark ausgeprägt, wie Google Trends zeigt. Besonders Begriffe wie *Steampunk Clothing*, *Steampunk Fashion* und *Goggles* gehören zu den Top 5.¹⁴⁸ Nicht nur Menschen werden verkleidet, auch Gegenstände, besonders USB-Sticks, Laptops und Handys werden in Kupfer- und Messingoptik gestaltet. Sogar bestehende Kunstwerke wie Malereien, Comics, Filme uvm. werden umgearbeitet.¹⁴⁹

¹⁴⁶ Vgl. „Steam Detectives OP (SQ)“, <https://www.youtube.com/watch?v=dAtpikhi22s>, 7.5.2009, Zugriff: 5.9.2014

¹⁴⁷ Vgl.: Margaret P. Killjoy (Hg.), *Steampunk Magazine*, Band 1 – 9 2006 - 2013

¹⁴⁸ Vgl.: Google, „Steampunk“, <http://www.google.com/trends/explore#q=Steampunk&cmpt=q>, Google Trends, Zugriff: 15.7.2014

¹⁴⁹ Vgl.: Mike Perschon, „Steam Wars“, Zugriffsdatum: 13.12.2012

5.1. Vom Pen and Paper in den Alltag

Der Ursprung der *Steampunk*-Subkultur ist nicht mehr genau zurückzuverfolgen. Das Internet und damit besonders soziale Netzwerke sollen einen regen Austausch begünstigt und damit dieser Subkultur Raum zur Entfaltung gegeben haben. Somit wäre der Beginn der *Steampunks* in Europa und Amerika Mitte der 2000er anzusetzen. Dem entgegen steht die Behauptung, der Ursprung sei das Pen-and-Paper *Space:1889* aus dem Jahr 1988, das erste Rollenspiel dieser ästhetischen Richtung.¹⁵⁰ Dieses Spiel sollte die Basis für eine kostümorientierte Fangemeinschaft gelegt und damit den Einzug in den Alltag begünstigt haben. Die Möglichkeit besteht sehr wohl, dass dieses Spiel den Ursprung der *Steampunk*-Subkultur markiert, allerdings ist dies nachträglich nicht mehr festzustellen. Es ist anzunehmen, dass es bereits damals vereinzelt *Steampunks* gab – ob nun aufgrund des Pen-and-Paper-Rollenspiels oder der Literatur. Die Bildung einer Fangemeinschaft bzw. einer größeren Masse an Gleichgesinnten fand allerdings erst mit der Vernetzung via Internet statt.

5.2. Der Boom ab 2006

Eindeutig erkennbar wird ein reges Interesse an der *Steampunk*-Ästhetik ab Mitte der 2000er. *Steampunk Magazine* ging Ende 2006 online, Ab 2007 verzeichnet Google Trends einen raschen Anstieg der Websuche bezüglich *Steampunk*, der 2012 seinen Höhepunkt erreicht¹⁵¹ und bereits im Herbst 2008 begann Rebecca Onion als Erste sich wissenschaftlich mit dem Phänomen auseinander zu setzen.¹⁵²



Ab 2003/04 wurden häufiger Langfilme in *Steampunk*-Ästhetik produziert, die dicht aufeinander folgten: *Steam Boy* (2004) in Japan; *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* (2005)

¹⁵⁰ Vgl.: Jay Strongman, *Steampunk. The Art of Victorian Futurism*, 2011, S. 38

¹⁵¹ Vgl.: Google, „Steampunk“, <http://www.google.com/trends/explore#q=Steampunk&cmpt=q>, Google Trends, Zugriff: 15.7.2014

¹⁵² Vgl.: Rebecca Onion, „Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice.“

in Australien; *The League of Extraordinary Gentlemen* (2003), *Hell Boy* (2004), *The Prestige* (2006) oder *The Golden Compass* (2007) in den USA, um nur einige Beispiele zu nennen.

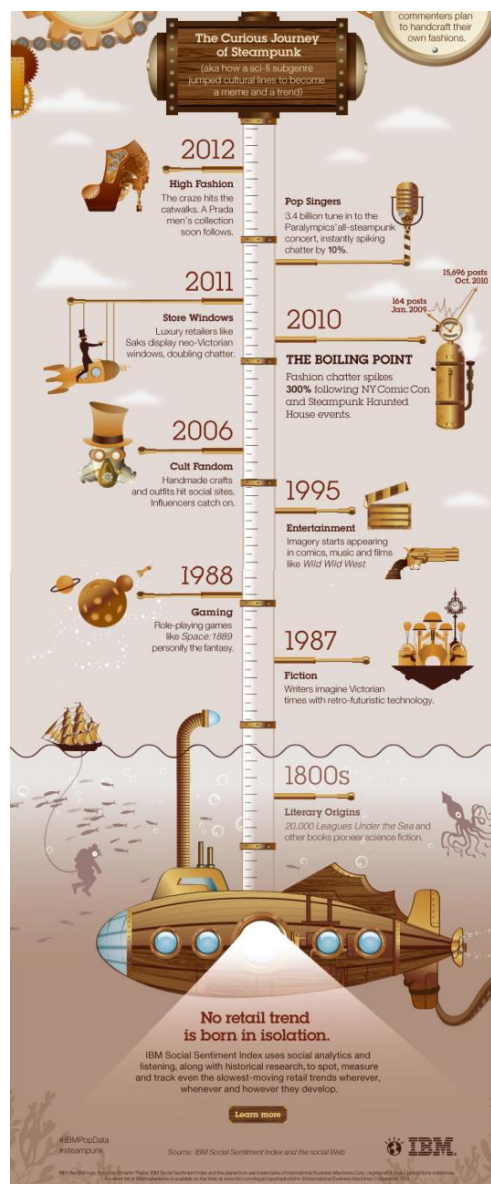
Seit Mitte/Ende der 2000er ist *Steampunk* in vielen Bereichen auf dem Weg in die Popkultur und den Mainstream. Große Modeindustrien produzierten und vermarkteten bereits 2010/11 einige wenige *Steampunk*-Accessoires wie (Mini-)Taschenuhren oder Zahnrad-Ohrstecker. Ab 2010 widmeten sich exklusive Modehäuser diesem Trend, wobei in diesem Fall der Science-Fiction-Aspekt ausgeblendet wurde und im Vordergrund eine Reinterpretation des viktorianischen Formenrepertoires stand. Dior startete mit einer dahingehenden Kollektion im Frühling 2010.¹⁵³ Prada folgte mit Herrenmode im Herbst 2012, die besonders den Gentleman hervorkehrt¹⁵⁴ und im Frühling 2013 veröffentlichte Alexander McQueen eine abstraktere Formenstudie des modischen 19. Jahrhunderts.¹⁵⁵ Wenn auch die Extreme der Mode in dieser Subkultur wie technische Applikationen, Zahnräder und Ähnliches in diesen Beispielen ausgelassen werden, so ist eine Verbindung zu *Steampunk* nicht absolut auszuschließen.

IBM fertigte eine Trendstudie bezüglich *Steampunk* von 2009 bis 2012 an und prophezeit das Jahr 2014 als jenes, in dem *Steampunk* unweigerlich in den Mainstream einzieht und somit große Vermarktungschancen, besonders im Modebereich, bietet. Hierzu wurde 2012 von IBM eine ausführliche Grafik online veröffentlicht:

¹⁵³ Vgl.: Sarah Mower, „Spring 2010 Couture. Christian Dior“, style.com, <http://www.style.com/fashionshows/review/S2010CTR-CDIOR>, 24.1.2010, Zugriff: 2.8.2014

¹⁵⁴ Vgl.: „PRADA FALL/WINTER 2012 MENSWEAR SHOW“, Prada, <https://www.youtube.com/watch?v=1YpD0tnGotE>, 15.1.2012, Zugriff: 2.8.2014; „PRADA FALL/WINTER 2012 MEN'S ADVERTIZING CAMPAIGN: MAKING OF VIDEO“, Prada, <https://www.youtube.com/watch?v=rS7T9dfwewc>, 22.6.2012, Zugriff: 2.8.2014

¹⁵⁵ Vgl.: Edward Enninful, „Runway: Alexander McQueen Spring 2013“, wmagazine, <http://www.wmagazine.com/fashion/2012/10/alexander-mcqueen-spring-2013-runway-ss/photos/slide/27>, 1.10.2012, Zugriff: 2.8.2014



Bisher ist von dieser Voraussage kaum etwas zu bemerken. Beachtet man die Interessensentwicklung auf Google Trends, so scheint der Höhepunkt bereits erreicht und der Trend zeigt sich rückläufig. Auch in den mainstreamorientierten Modegeschäften, wie H&M, NewYorker uva. ist keine derartige Entwicklung, wie sie von IBM vorausgesagt wurde, zu sehen. Was sich allerdings eindeutig bemerkbar gemacht hat, ist die Festigung von *Steampunk* im kollektiven Gedächtnis. Auch wenn Viele noch nicht wissen, wie man diese Ästhetik nennt, so begegnet man ihr sehr häufig, seien es Comic-Messen, Filme, Modehäuser, Computerspiele oder die Closing Ceremony der Paralympics in London 2012.

5.3. Punk in SteampUNK

Die Fangemeinschaft der *Steampunks* kann bereits aufgrund der großen Zahl an Begeisterten in zwei verschiedene Gruppierungen kategorisiert werden. Auf der einen Seite sind jene, die den Fokus auf die ästhetische Umsetzung legen. Hierbei spielen Kostümierungen und das Verändern bestehender Werke, alltäglicher Gebrauchsgegenstände bzw. der gegenwärtigen Umwelt eine große Rolle.

Dem entgegengesetzt stehen die politisch orientierten *Steampunks*, die im Rahmen ihrer Zugehörigkeit gesellschaftspolitische Themen als Teil der *Steampunk*-Subkultur aufnehmen. Diese *SteampUNKs* versuchen besonders dem Suffix Punk eine tiefe Bedeutung zu verleihen, die Jeter, als er den Begriff publizierte, außen-vor-ließ. Besonders die US-Amerikanische Online-Zeitschrift *Steampunk Magazine* betont in jeder Ausgabe die Wichtigkeit einer gesellschaftspolitischen Stellungnahme. „It is the ‚punk‘ side of SteamPunk that is controversial, of course, and it is to the punk side of SteamPunk that the editorial staff owes its loyalty.“¹⁵⁶ Häufig thematisierte Inhalte sind unter anderem die Rechte der Frauen und Minderheiten, Technologie in der Gesellschaft, Massenproduktion und Prävention gegen Neonazismus. Um Missverständnisse vorzubeugen und dem Punk-Suffix gerecht zu werden, stellen sich *SteampUNKs* dezidiert gegen die Gesellschaftsordnung und bestimmtes Gedankengut Ende des 19. und Anfang des 20. Jahrhunderts. Besonders aus dieser Fraktion kommt häufig Kritik gegen den popkulturellen Ansatz, den *Steampunk* bereits mehrmals „drohte“ in sich aufzunehmen, bzw. geschah dies bereits, wie das Weihnachts-Musikvideo von Justin Bieber zeigt.¹⁵⁷ Wie in allen Subkulturen wird auch hier das Interessensgebiet uninteressant, sobald es sich allgemeiner Beliebtheit erfreut. Daher wird meist Seitens der *SteampUNKs* sehr darauf geachtet, Diversität und Abgrenzungen zum Mainstream zu forcieren.

Auf der anderen Seite stehen jene *Steampunks*, die sich besonders der Visualität der *Steampunk*-Ästhetik widmen. Hierbei sei erwähnt, dass die Abgrenzung der beiden genannten Gruppierungen nicht absolut zu betrachten ist, zwischen beiden Extremen gibt es sehr wohl eine breite Grauzone. Es machen sich auch regionale Unterschiede bemerkbar. Während in den USA besonders stark die *SteampUNKs* vertreten sind, wird in Europa bevorzugt auf das Aussehen geachtet. Die Fashion-*Steampunks* legen den Fokus besonders auf eine Umwelt, die sich an viktorianischer Retro-Science-Fiction orientiert. Es ist in diesen Kreisen wichtig detailreiche und aufwändige Kostüme zu besitzen und im Idealfall selbst herzustellen. Hierbei reduziert man sich in vielen Fällen nicht nur auf die

¹⁵⁶ Margaret P. Ratt, „Issue One: Putting the Punk Back into Steampunk“ *Steampunk Magazine* #1, Hg. v. Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2006, Zugriff: 8.10.2013, S. 2

¹⁵⁷ Vgl.: „Santa Clause Is Coming To Town (Arthur Christmas Version)“, https://www.youtube.com/watch?v=nAl_xl9wQnE, 6.12.2011, Zugriff: 2.8.2014; Miss C. Tickerlein, „Pack die Rute aus, Santa Claus“, *Clockworker*, <http://clockworker.de/cw/2011/12/08/pack-die-rute-aus-santa-claus/>, 8.12.2011, Zugriff: 5.9.2014

Kleidung, auch alltägliche Gebrauchsgegenstände bekommen eine neue Silhouette. Manche gehen sogar so weit, dass sie öffentliche oder Wohnräume in einen *Steampunk*-Maschinenraum umbauen. Beispiele dafür wären die Steampunk-Bar 12° Aetherloge in Friedrichshain, Berlin¹⁵⁸ oder ein ganzes Haus im Steampunk-Stil, wie jenes in Sharon, Massachusetts¹⁵⁹. Besondere Anlässe wie LARP-, Cosplay-Events oder Kostümfeste bieten Möglichkeiten diese handwerklichen Errungenschaften bzw. Erwerbnisse zu tragen und zur Schau zu stellen.

5.4. Jede/r kann *Steampunk* sein

Für *Steampunks* gibt es keine festgelegten Aufnahmekriterien. Die Fangemeinde ist gegenüber Interessierten aufgeschlossen und bietet in vielerlei Hinsicht ein breites Repertoire an Einstiegshilfen zu den verschiedenen Interessensgebieten dieser Subkultur. Eine Besonderheit von *Steampunks* ist wohl auch, dass es sich um keine alters-, geschlechts- oder nationalitätsorientierte Fankultur handelt. Bei den *Steampunks* sind alle Altersgruppen und verschiedene Nationen vertreten. Es gibt kein bestimmtes Einstiegsalter und die geschlechtliche Verteilung ist relativ ausgeglichen.

Des Weiteren ist es nicht verpflichtend sich einer bestimmten Gruppierung zuzuwenden. Es ist durchaus legitim sich als *Steampunk* zu bezeichnen, wenn man sich weniger als Andere dieser Interessensgemeinschaft mit diesem Metier beschäftigt. Es sind auch unterschiedliche Zugänge möglich. Manche Steampunks haben ihren Hauptfokus im Bereich DIY und sind besonders aktiv in der Szene vertreten, andere interessieren sich besonders für virtuelle Verarbeitungen der Ästhetik, sind Fans der Literatur oder haben eine besondere Affinität zum Referenzzeitraum, dem 19. Jahrhundert.

5.5. *Steampunk* in Europa

Die *Steampunk*-Szene in Europa ist, im Vergleich zu den USA, noch in den Anfängen. Wie bereits erwähnt liegt der Fokus auf Kostümierung, wobei auch hier kleine regionale Unterschiede bestehen. Von vielen europäischen Staaten ist nicht bekannt, ob eine offizielle aktive *Steampunk*gruppierung besteht. An der internationalen Vernetzung wurde besonders in den letzten zwei Jahren gearbeitet. Seit 2012 veranstalten viele Länder gemeinsam die ESC (European Steampunk Convention). Hierbei

¹⁵⁸ Vgl.: Captain Serenus, „Neue Eventreihe in Berlin: Das Luftschiff“, *Clockworker*, <http://clockworker.de/cw/2012/10/17/neue-eventreihe-in-berlin-das-luftschiff/>, 17.10.2012, Zugriff: 2.9.2014

¹⁵⁹ Vgl.: Jake von Slatt, „A Visit to a Steampunked Home“, *The Steampunk Workshop*, <http://steampunkworkshop.com/visit-steampunked-home>, 3.5.2012, Zugriff: 2.9.2014

findet an einem Wochenende (meist Ende September oder Anfang Oktober) in verschiedenen Städten Europas, wie Wien, Barcelona, Prag, Budapest, Stockholm uvm. ein ausführliches Rahmenprogramm statt sowie eine Gleichschaltung mit anderen teilnehmenden Städten.

In Österreich ist die Szene im Vergleich zu Deutschland noch sehr klein und in verschiedene Gruppen aufgeteilt. Eine überschaubare Gruppe von eingefleischten Fans dieser retro-futuristischen Ästhetik in Wien tauscht sich besonders über Facebook aus und organisiert verschiedene spezifische Zusammenkünfte, wie zum Beispiel Eislaufen im Kostüm, ein Picknick im Park in voller Montur sowie Stammtischtreffen. Diese dienen besonders zur Präsentation neuer Werke sowie zum Austausch bezüglich Handwerk, neuen Entdeckungen und spezifischen Inhalten. In Wien befindet sich bereits ein Shop, *Kupferdach Production*, der sich ausschließlich auf *Steampunk*-Mode aus nächster Nähe fokussiert. „Wir kaufen lokal, national bzw. so grenznahe wie moeglich ein, um den oekologischen Fussabdruck so gering wie moeglich zu halten, [...]“¹⁶⁰ lautet ein Teil der Shopbeschreibung auf der Facebook-Fanpage dieses Ladens.

Die Hutmacherin Katharina Lehrkinder bietet unter dem Label *Wellekind Kopfschmuck* in Wien ihre Werke an. Diese sind von *Steampunk* inspiriert und werden bevorzugt aus Recycling-Materialien hergestellt. Die Künstlerin Felis Loyata offeriert in ihrem Shop *Loyata Land* im sechsten Bezirk in Wien Re- und Upcycling-Werke an, die sich unter Anderem auch an *Steampunk* orientieren. Damit ist *Steampunk* neben den Gothic-Shops auch in eigens dahingehend orientierten Läden vorhanden, betrieben von *Steampunk*-KünstlerInnen und VertreterInnen der *Steampunk*-Szene in Wien, die besonders den Re- und Upcycling-Charakter ihrer Unikate betonen.

6. *Steampunk*-Marker

Steampunk hat noch keine vereinheitlichte Definition, doch in der Entwicklung dieser Ästhetik wurde eine Tendenz zu gewissen Merkmalen erkennbar. Diese sind keine verpflichtenden Kriterien für diese Ästhetik, aber in ihren unterschiedlichen Kombinationen, machen sie diese erkennbar. Damit können sie als Marker für *Steampunk* bezeichnet werden. Einige Elemente haben sich bereits fest in etabliert und sind zu einem „Must-Have“ geworden, wie Zahnräder, oder Goggles. In vielen Fällen werden sie als Erkennungsmerkmal für *Steampunk* eingesetzt, was besonders bei Webseiten-Designs oder Logos zu finden ist. Beispiele wären die deutsche *Steampunk*-Nachrichten-Webseite *Clockworker.de*, die Startseite von *Steampunk Magazine* oder das *EuroSteamCon*-Logo. Nicht nur

¹⁶⁰ Kupferdach Production of Steampunk Jewelry, Couture and Marvels, *Beschreibung*, <https://www.facebook.com/KupferdachProduction/info>, 9.4.2012, Zugriff 5.9.2014

visuelle Marker, auch akustische und haptische Merkmale sowie Rollenkonzepte haben sich als Bestandteil der *Steampunk*-Ästhetik etabliert. *Steampunk* soll in seinem Detailreichtum auf verschiedenen Ebenen erfahrbar sein. Der Fokus liegt dabei auf Anachronismus und scheinbarer Funktionalität.

6.1. Visuelle Marker

Der visuelle Aspekt hat in der *Steampunk*-Ästhetik einen hohen Stellenwert. Besonders in diesem Bereich haben sich viele Marker entwickelt. Bestehendes wird oft neu definiert, es werden viktorianische, anachronistische Elemente hinzugefügt, um das erwünschte Aussehen zu erhalten. Hierbei spielt Detailreichtum eine wichtige Rolle.

6.1.1. Zahnräder

Einer der wichtigsten Marker ist das Zahnrad. Es ist in oder an beinahe jedem *Steampunk*-Werk zu finden. Neben seinem hohen ästhetischen Wert hat dieser Gegenstand eine weitere Bedeutung: Das Zahnrad steht für alte Maschinen, deren Funktion noch nicht von einer glatten undurchsichtigen Oberfläche verborgen wird. Es ist eine Verbindung zur Technologie der Industriellen Revolution, der ästhetischen Hauptreferenz. Es weist damit nicht nur auf eine Affinität zur viktorianischen Ästhetik hin, es ist auch eine Abgrenzung von moderner Technologie. Das Zahnrad dient als sichtbarer Hinweis auf eine Maschine.

Neben seiner Verwendung in technischen Gegenständen, hat das Zahnrad in der Mode bereits einen hohen Stellenwert. Hierbei wird es als vielseitiges Accessoire genutzt: einerseits in Form von Schmuck-Applikation, als Halskettenanhänger, Ohrbehang, Brosche und Ähnlichem. Andererseits als Zierrat für die Kleidung selbst, zum Beispiel als Stoffmuster in das Kostüm eingearbeitet. Das Zahnrad ist nicht nur in seiner Funktion, sondern auch in seiner Form von Bedeutung. In vielen Fällen steht es selbst bereits für *Steampunk*. An diesem Punkt sei jedoch angemerkt, dass dies keine universale Gültigkeit besitzt, was das Zahnrad wiederum als für diese Ästhetik definierendes Element ausschließt. Besonders *SteamPUNKs* wehren sich gegen die Abnutzung dieses Gegenstandes als rein ästhetisches Attribut dieser Richtung. Die Funktion sollte zumindest scheinbar gegeben sein. Ein Zahnrad, das ohne jegliche Funktion an ein Kleidungsstück appliziert wird, ist für viele VertreterInnen dieser ästhetischen Bewegung Ausdruck der Popkultur, die diesem retrofuturistischen Repertoire erst vor Kurzem habhaft wurde. Damit verliert *Steampunk* den Grundsatz einer Gegenbewegung, der von

einigen Anhängern vehement verteidigt wird. „*We will not be swept up and carried away by the mainstream, [...]*“¹⁶¹ Um dieser Reduktion mechanischer Gegenstände entgegen zu wirken, wird in der *Steampunk*-Subkultur meist auf eine zumindest geringe Funktionalität oder Plausibilität geachtet. Eine scheinbare Funktion sollte gewahrt bleiben. Ein bekanntes Beispiel für diese Gegenhaltung der *Steampunks* zur Defunktionalisierung mechanischer Gegenstände ist das kritische Musikvideo *Just Glue Some Gears on It and Call it Steampunk* welches auf Youtube zu finden ist.¹⁶²

Das Zahnrad hat sich in *Steampunk* bereits so weit etabliert, dass es in einer Nebengruppe dieser Ästhetik, *Clockpunk*, das Hauptmerkmal bildet. *Clockpunk* ist, wie *Dieselpunk*, ein ästhetischer Seitenstrang, der auf andere historische Referenzen zugreift. *Clockpunk* bedient sich des Erfinder- und Entdeckertums der Renaissance, wobei Da Vinci und seine Entwürfe verschiedenster Maschinen die Hauptreferenzquelle bilden. Ein aktuelles Beispiel für die Umsetzung von *Clockpunk* wäre die Eingangssequenz der HBO-TV-Serie *Game of Thrones*, wo sich mittels Computeranimation auf einer Landkarte dreidimensionale Gebäude aufbauen, deren Elemente aus Zahnrädern bestehen.¹⁶³ Die Designer dieser Sequenz betonen im Making-Of der Serie, dass Da Vinci als Vorbild diene: „*A big Influence for us there was Leonardo Da Vinci, his robots and mechanics of the things that he made.*“¹⁶⁴ 2011 wurde der erste Kinofilm veröffentlicht, dessen Ästhetik sich zur Gänze an der anachronistischen Ästhetik von *Clockpunk* orientierte: *The Three Musketeers*.¹⁶⁵ Der Film folgt dem Beispiel vieler *Steampunk*-Werke, indem literarische Figuren, historische Ereignisse und fantasievolle Technologie zusammengebracht werden, um ein aus dem absoluten Realitätsanspruch fallendes Werk zu kreieren. Das Zahnrad ist auf mehreren Ebenen einsetzbar. Es trägt zur Präzisierung der *Steampunk*-Ästhetik bei, ist aufgrund seiner häufigen Verwendung bezeichnend geworden, kann allerdings wegen seiner Vernachlässigbarkeit nicht als definierendes Element von *Steampunk* genannt werden.

¹⁶¹ Margaret P. Killjoy, „Issue Three: The Sky Is Falling!“, *Steampunk Magazine* #3, Hg. v. Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2007, Zugriff: 8.10.2013, S. 2

¹⁶² Reginald Pikedevant, „Just Glue Some Gears On It (And Call It Steampunk)“, <http://www.youtube.com/watch?v=TFCuE5rHbPA>, 29.11.2011, Zugriff: 2.9.2014

¹⁶³ Vgl.: *Game of Thrones. Die komplette erste Staffel*, von: David Benioff und D.B. Weiss, DVD, Home Box Office 2012 (Orig.: *Game of Thrones*, Created by.: David Benioff and D.B. Weiss, USA 2011)

¹⁶⁴ *Game of Thrones. Die komplette erste Staffel*, „Specials. Die Entstehung der Eröffnungssequenz“ von: David Benioff und D.B. Weiss, DVD, Disc 5, Home Box Office 2012 (Orig.: *Game of Thrones*, USA 2011) 00:03:00 – 00:03:06

¹⁶⁵ Vgl.: *The Three Musketeers*, Regie: Paul W. S. Anderson, USA 2011

6.1.2. Farbgebung

Was die *Steampunk*-Ästhetik von vielen anderen Richtungen abhebt ist unter Anderem die Besonderheit der Farbgebung. Im Rahmen seiner Entwicklung wurde der Fokus auf ganz bestimmte Farbtöne gelegt: Sepia- und Bronze-Töne. Hierbei wird ein Bezug zur Sepia-Fotografie der Jahrhundertwende erkennbar. Wieder ein Detail, das zur Bildung dieser besonderen Form des Anachronismus eingesetzt wird. Die Farbgebung soll ein Kostüm, einen Gegenstand oder Ähnliches „alt“ erscheinen lassen, aus einer weit zurückliegenden Epoche stammend. Der Einsatz dieser Farbtöne zur Unterstreichnung des Anachronismus fand erstmals Anfang der 1990er statt. Eines der ersten Beispiele dafür ist das Musikvideo zu *Closer* von *Nine Inch Nails*. Der erste Langfilm, der sich diese besondere Farbgebung zunutze machte war *La cité des enfants perdus* (1995). Ähnlich wie im Musikvideo von *Nine Inch Nails* zu *Closer*, handelt es sich um eine Dominanz von Braun- und Bronze-Tönen, wobei diesen Wärme entzogen wurde, um das Bild nicht zu behaglich erscheinen zu lassen.

Danach wurde die Nutzung dieser Farbgebung besonders in der *Steampunk*-Subkultur häufiger. Kostüme und Gegenstände orientierten sich an den Braun- und Beigetönen der Sepia-Fotografien und hoben sich damit auch von der Gothic-Szene ab. „*Steampunk is what happens when Goths discover brown.*“¹⁶⁶, meinte Jess Nevin dazu. Bis heute bleiben diese Farben in der *Steampunk*-Subkultur dominant. Von einigen AnhängerInnen wird allerdings betont, dass diese Ästhetik nicht auf jene besondere Farbkombination reduzierbar ist:

„*There is no ‚steampunk color.‘ Some people have claimed that steampunk is only brown, or only black, or only white, or only light, or only dark. They are wrong. Virtually any color can be steampunk (though perhaps one might balk at neon).*“¹⁶⁷

In den letzten Jahren wurde nun auch nicht mehr vor Neon-Farben zurückgeschreckt, wie eine *Steampunk*-Kostümgruppe beweist, die auf der DragonCon 2010 ihre Kleidung farblich an ihre NERF-Guns anpasste und somit „*NERF Steampunk*“¹⁶⁸ kreierte. Besonders hier wird deutlich, wie sehr Seitens Mitgliedern der Fankultur versucht wird einer Kategorisierung und Klassifizierung der *Steampunk*-Ästhetik zu entgehen.

¹⁶⁶ Jess Nevins, *Twitter*, <https://twitter.com/jessnevins/status/28737793311>, 25.10.2010, Zugriff: 18.7.2014

¹⁶⁷ G.D. Falksen, „A Sense of Structure: Steampunk Fashion Rules“, *G.D.Falksen Homepage*, <http://www.gdfalksen.com/post/40290255888>, 15.8.2008, Zugriff: 18.7.2014

¹⁶⁸ Captain Serenus, „Nerf-Steampunk – Zombie Steampunk“, *Clockworker*, <http://clockworker.de/cw/2010/09/13/nerf-steampunk-zombie-steampunk/>, 13.9.2010, Zugriff: 18.7.2014

In Filmen der 2000er bediente man sich häufiger dieser Sepia-Töne als zuvor. Hinzu kommt, dass allmählich ein breiteres Farbspektrum zugelassen wird. Während *#9* (2009) ähnlich wie seine Vorgänger blass und kalt bleibt, werden in anderen Fällen bereits wärmere Nuancen eingesetzt wie zum Beispiel in *Hugo Cabret* (2011). Einer der wenigen Filme, der als *Steampunk*-Film intendiert war, ist der oscarnominierte Kurzfilm *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello* (2005). Dieser intensiviert diese besondere Farbgebung aufs Äußerste. Die Hauptfiguren bleiben schwarze Silhouetten während der Sepia-Hintergrund einzig in seiner Intensität variiert, um die passende Stimmung farblich zu unterstützen. Szenen im Inneren des Flugschiffes oder extreme Wettersituationen auf der Reise sind jeglicher farblichen Wärme entzogen. Damit erinnert dieser Film optisch an Sepiafotografien und Psaligraphien, beides assoziative Referenzen auf das europäische 19. Jahrhundert. Die einschlägige Farbgebung im Bereich Beige, Sepia, Schwarz, Grau usw. ist in der *Steampunk*-Ästhetik sehr beliebt und wird häufig eingesetzt. Damit ist sie ein Indiz für diese am 19. Jahrhundert orientierte visuelle Umsetzung, aber – wie alle anderen Marker – kein verpflichtendes Kriterium, was auch dieses Element nicht zu einer definierenden Komponente macht.



6.1.3. Technische Applikationen

Neben dem Zahnrad werden auch andere technische Kleinteile wie Drähte, Schläuche oder Kupferplatten genutzt, um ein Objekt zu verkleiden. Diese besitzen aber nicht den bedeutsamen Stellenwert des Zahnrads, daher werden sie in diesem Kapitel unter den Sammelbegriff *technische Applikationen* zusammengefasst.

Die Besonderheit dieser liegt darin, dass sie in ihrer Kombination das Bild einer *Steampunk*-orientierten Umwelt unterstützen. Sehr markante Beispiele dafür liefert der Film *Wild Wild West* (1999). Sei es der mit besonderen technischen Attributen ausgestattete Eisenbahnwaggon der Protagonisten, die detailreichen Spionage-Gadgets von Artemus Gordon oder der dampfbetriebene Rollstuhl des Antagonisten Dr. Arliss Loveless. Jeglicher Alltagsgegenstand ist mit technischen Feinheiten ausgestattet. Damit kommt eine sehr enge Beziehung zur Maschine zum Ausdruck. Diese wird besonders in den Kostümen und Kunstwerken der *Steampunks* ersichtlich. Es werden Hybridformen von Organischem und Maschinellem geschaffen und Technologie wird nach außen getragen. Die Figur des Cyborg ist diesbezüglich von besonderer Bedeutung. Im Gegensatz zur

Maschine der Gegenwart wird bei *Steampunk* die mysteriöse, glatte Oberfläche aufgebrochen und die Funktion sichtbar gemacht. Die Maschine soll als solche erkennbar und beeinflussbar sein. Das Fremde wird – mittels einer Referenz auf eine Zeit, in der Maschinen leichter repariert werden konnten – wieder vertraut. Um diese Vertrautheit schaffen zu können ist die Fehlbarkeit von Maschinen sogar erwünscht. Es soll nicht rund laufen, hin und wieder aussetzen, überraschend reagieren, dem Menschen damit ähnlicher sein.:

„The machine must be liberated from efficiency and designed by desire and dreams. The sleekness of optimal engineering is to be replaced with the necessary ornamentation of true function. Imperfection, chaos, chance and obsolence are not to be seen as faults, but as ways of allowing spontaneous liberation from the predictability of perfection.“¹⁶⁹

Dieses Ideal der menschenähnlichen Maschine, der Technologie als ebenbürtigen Partner, zieht sich durch viele Ausgaben des *Steampunk Magazine*: „To be born, age, and die like we all must, that is not only true of humans, plants, rivers, animals but also of machines.“¹⁷⁰ Damit bietet diese eskapistische Fantasiewelt Raum für Gegensätze, wie es in anderen, zum Beispiel Fantasy oder Science-Fiction – um an dieser Stelle zwei besonders populäre Richtungen zu nennen – noch nicht möglich war. *Steampunk* erlaubt Nostalgie und Fortschritt zur gleichen Zeit.

6.1.4. Die Goggles

Goggles sind Schutzbrillen, die Anfang des 20. Jahrhunderts als Schutz vor Wind und Staub von AutofahrerInnen getragen wurden. Eigentlich bereits außerhalb des historischen Referenzrahmens der *Steampunk*-Ästhetik liegend, avancierten sie trotzdem zu einem der wichtigsten Accessoires dieser Subkultur. Es geht bereits so weit, dass sie in vielen Kreisen als ausweisendes Kriterium gelten, als sichtbares Merkmal der Zugehörigkeit. In vielen Styling-Ratgebern werden als erstes wichtiges Kostümattribut die Goggles angeführt.¹⁷¹ Sie sind äußerst beliebt aufgrund ihrer außergewöhnlichen Form und ursprünglichen Zweckmäßigkeit. Sie unterstützen die nostalgische Vorstellung von Fortschritt. Besonders die Tinker-Mentalität wird hierbei unterstrichen.

„Die Goggles gehören zur Grundausstattung von Steampunks, klärt Matthias Richter [Teil des Steampunk-Künstlerduos Steamheart aus Österreich; Anm.] auf. In den fiktiven Steampunk-Welten

¹⁶⁹ Catastrophone Orchestra and Arts Collective (NYC), „What then, is Steampunk?“ *Steampunk Magazine* #1, Hg. v. Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2006, Zugriff: 8.10.2013, S. 5

¹⁷⁰ Prof. Calamity, „My Machine, My Comrade“, *Steampunk Magazine* #3, Hg. v. Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2007, Zugriff: 8.10.2013, S. 25

¹⁷¹ Vgl.: Alex Jahnke, Marcus Rauchfuß, *Steampunk – Kurz & Geek*, Köln: O'Reilly 2012, S. 42 – 44; Libby Bulloff, „Steam Gear. A Fashionable Approach To The Lifestyle“, *Steampunk Magazine* #2, Hg. v. Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2007, Zugriff: 8.10.2013, S. 9

sollen Goggles vor verschiedenen Gefahren schützen: vor Funken beim Erfinden oder vor fliegendem Ungeziefer beim Steuern von Luftschiffen. Die Brillen dürfen aber auch einfach die Sehkraft verbessern.“¹⁷²

Doch auch dieses Attribut wird nicht ohne kritische Stimmen in das Repertoire dieser Ästhetik aufgenommen. Besonders VertreterInnen der Maker- und DIY-Kultur wehren sich gegen den Verlust der Zweckmäßigkeit von *Steampunk*-Accessoires. Was ein *Steampunk* an sich tragen möchte, sollte sie/er auch nutzen können. Besonders seit der starken Resonanz in der Popkultur verlagert sich der Fokus auf das Aussehen, wodurch der Detailreichtum und der Anspruch scheinbarer Verifikation abnehmen. Einige Goggles werden bereits so weit bearbeitet, dass sie nicht mehr als Brille selbst dienen können (Vgl. Abbildung). Viele VertreterInnen der Subkultur sprechen sich daher auch gegen die Verwendung von Goggles als Erkennungsmerkmal aus.¹⁷³ Sie werden oft für stereotype Charaktere in Filmen eingesetzt, die sich der *Steampunk*-Ästhetik zuwenden. Tim Burtons Mad Scientists wie Vincent, Dr. Finklestein, Jack Skellington, oder Ichabod Crane tragen bei ihren Experimenten dieses Accessoire, wie auch Willy Wonka in seiner Fabrik. Sie sind besonders beliebt für die Figur des Mad Scientist und des Tinkers. Da *Steampunk* eine enge Verbindung zur DIY- und Maker-Bewegung hat, ist dieses Accessoire ein mehrfach bedeutsames Element dieser Ästhetik. Mike Perschon verwendet in seiner Dissertation dafür einen Begriff Bruce Sterlings, der die Bedeutung der Goggles für *Steampunk* gut umschreibt: „*Movement Totem*“.¹⁷⁴



Goggles haben sich nicht nur unter Mitgliedern der Subkultur, sondern auch in der Popkultur als bezeichnendes Attribut dieser besonderen Ästhetik etabliert. Auch in diesem Fall ist es nicht als definierendes Element zu betrachten. Wie alle hier angeführten Marker, sind die Goggles ebenfalls kein bezeichnendes Attribut, obwohl sie sehr häufig als solches gehandelt werden. Sie müssen in den entsprechenden ästhetischen Rahmen gesetzt werden. Denn auch Gothics, Cyberpunks oder Dieselpunks bedienen sich der Goggles als Attribut ihrer Ästhetik, haben aber andere historische oder kulturelle Referenzquellen. Ebenso kann ein Werk ohne den Einsatz von Goggles auskommen und als *Steampunk* erkennbar bleiben.

6.2. Akustische Marker

¹⁷² Anna Masoner, „Steampunks: Dampf statt Strom“, FM4, <http://fm4.orf.at/stories/1703081/>, 11.8.2012, Zugriff: 18.7.2014

¹⁷³ Vgl.: Alex Jahnke, Marcus Rauchfuß, *Steampunk – Kurz & Geek*, S. 42 – 44

¹⁷⁴ Vgl.: Mike Perschon, *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*. Diss. University of Alberta, 2012, S. 6

Aufgrund der besonderen Affinität zum Detail bekommen akustische Elemente eine bedeutende Stellung in der Gesamtheit der *Steampunk*-Ästhetik. Auch in diesem Bereich haben sich bestimmte Geräusche hervorgehoben, die nun als wiederkehrende Merkmale erkennbar sind. Einige MusikerInnen setzen diese Geräusche in ihren Werken ein, um die Verbindung zu *Steampunk* erkennbar zu machen.¹⁷⁵ Da jedoch der visuelle Bereich Hauptgegenstand dieser Ästhetik bleibt, fallen die akustischen Marker im Vergleich gering aus, was aber nicht ihre Bedeutung schmälert. Bei diesen akustischen Markern fällt auf, dass es sich vorrangig um maschinelle Geräusche handelt, wie Dampfzischen, oder Klicken. In Kombination mit einem Musikstück etwa wird hierbei wieder die nostalgische Nähe zur Technologie erkennbar.

6.2.1. Ticken und Klicken

Mit den Zahnrädern und Uhren in *Steampunk* sind Tick- und Klick-Geräusche unweigerlich Teil dieser Ästhetik. Sara Brumfield bemerkt in ihrem Blog ein „*delightful ,clack' noise*“ eines Lichtschalters.¹⁷⁶ Rebecca Onion bemerkt dazu: „*On a small scale, this type of sound exemplifies the steampunk interest in the physicality of the machine.*“¹⁷⁷ Sie fasst damit schon die Wichtigkeit dieser Geräusche für *Steampunk* zusammen, wieder ein Gegenaspekt zur gegenwärtigen Technik. Derzeit wird besonders auf die Unhörbarkeit von maschinellen Prozessen geachtet. Ein aktuelles Beispiel ist der Versuch, bei Autos das Motorgeräusch zu reduzieren.¹⁷⁸ Mit dem Klicken und Ticken kommt auf der akustischen Ebene ebenfalls die Transparenz der Maschine zum Ausdruck. Es wird nicht verborgen, sondern betont, dass es sich um eine Maschine handelt. Prof. Calamity beschreibt in seiner Hommage an die individuelle Maschine primär die Geräuschkulisse, die ihn umgibt:

*„I assure you that I'm not without fine company. Below my sofa, the choir of radiators sings praises to the living gods among them. The tidal ticks of the grandfather clock continue unabated, calling out for me. In fact the entire chamber bristles with the activity and purpose of my mechanical comrades.“*¹⁷⁹

Das akustische Umfeld von *Steampunk* muss nicht ausschließlich als politische Gegenbewegung zur gegenwärtigen technologischen Entwicklung verstanden werden. Es handelt sich auch um eine Form von Eskapismus. Von Gegenwart und Realität wird Abstand genommen, um diese detailreiche,

¹⁷⁵ Vgl.: Thomas Truax, „Prove it to my daughter“, <https://www.youtube.com/watch?v=ARjWvmVMFB4>, 15.3.2006, Zugriff: 4.9.2014

¹⁷⁶ Sara Brumfield, „Pushing my buttons“ The Steampunk Home, <http://thesteampunkhome.blogspot.co.at/2007/10/pushing-my-buttons.html>, 2.10.2007, Zugriff: 8.4.14

¹⁷⁷ Rebecca Onion, „Reclaiming the Machine“, S. 145

¹⁷⁸ Vgl.: „Lexus CT 200h: Join the Quiet Revolution UK TV advert feat. Kylie Minogue (30sec.)“, Lexus UK, <https://www.youtube.com/watch?v=bdNwyPIOrC4>, 27.1.2012, Zugriff: 5.9.2014

¹⁷⁹ Prof. Calamity, „My Machine, My Comrade“, S. 24

ästhetische Welt kreieren zu können, die in sich plausibel erscheint. Besonders beliebt sind Geräusche dieser Art im Bereich der *Steampunk*-Musik. In dieser Sparte ist kein bestimmtes Genre vorrangig vertreten. Es verhält sich, wie *Steampunk* zu sämtlichen anderen künstlerischen Sparten. Man bedient sich der Ästhetik, wobei die Zugehörigkeit des Musikstils von geringer Bedeutung ist. Bei dieser Musik kann *Steampunk* etwa rein textbezogen sein, lediglich die Live-Show, das Image der MusikerInnen oder aber auch die Musik selbst betreffen. Im letztgenannten Fall werden Geräusche als Verbindung zur *Steampunk*-Ästhetik eingesetzt. Besonders Tick- und Klick-Geräusche eignen sich als Perkussions-Elemente dieser Musik.

6.2.2. Dampfzischen

Ein zweites, häufiges akustisches Merkmal ist das Zischen des Dampfes. Dieses Geräusch ist in *Steampunk*-Filmen oft zu hören. Nicht nur in Kombination mit Lokomotiven, auch die Energiezufuhr anderer Maschinen wird mittels Dampftrieb erklärt, wenn auch die genaue Funktion verschleiert bleibt. Bei diesem konkreten Beispiel ist das Hörbare fast wichtiger als das Visuelle. In den meisten Fällen ist entweichender Dampf zu hören, bevor zu sehen ist, wo die Wolke entweicht.¹⁸⁰ Mike Perschon betont in seiner Dissertation *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*, dass eine der drei beschreibenden Komponenten von *Steampunk*, Neo-Victorianism, nicht nur die Aufgabe hat, das 19. Jahrhundert nicht originalgetreu wiederzugeben, sondern auch es zu evozieren.¹⁸¹ Dieses Vorgehen kann auch auf die Technologie bei *Steampunk* umgemünzt werden. Funktionalität der Maschinen soll evoziert werden, sie muss nicht gewährleistet sein.

6.2.3. Anachronistische Instrumente

Eine Besonderheit im Bereich Musik sind fantasievoll gebaute Instrumente. Einige MusikerInnen sehen ihre Verbindung zur retrofuturistischen DIY-Ästhetik darin, ihre Instrumente aus Altem, Bestehendem und Neuem zu entwickeln. Die Musik selbst hat nicht den Anspruch dann auch nach *Steampunk* zu klingen. Der Klang wird zum Ergebnis des Bastelns, Tüftelns und Experimentierens. Damit wird der gesamte Entwicklungsprozess im Rahmen dieser Ästhetik umgesetzt. Hier kommen stark die DIY- und Maker-Bewegungen zum Tragen.

„I’m not really an electrician or engineer. I’ve always liked to build things; [...] Anyway what I do is set out to find a way to make an idea happen; it’s mostly trial and error, and the fun part is that often I

¹⁸⁰ Vgl.: *Wild, Wild West*, Regie: Barry Sonnenfeld, USA 1999

¹⁸¹ Mike Perschon, *The Steampunk Aesthetic. Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*, S. 6

*wind up with something completely different than I set out to create.*¹⁸² „I definitely am DIY to a fault; I just don't wanna let go of control, and I'm not very good at asking for help.“¹⁸³

6.3. Steampunk-Figuren

Es gibt in *Steampunk* keine festgelegten Figuren, die diese Ästhetik in konkrete Schranken weist. Aber, wie schon im Bereich der visuellen und akustischen Marker, haben sich gewisse Muster durch wiederholten Einsatz erkennbar gemacht, die bezeichnend sein können. Hierbei sei jedoch wieder betont, dass es sich um keine verpflichtenden Komponenten handelt, die essentiell wären. Es handelt sich lediglich um bezeichnende Figuren, die sich großer Beliebtheit in den verschiedenen Sparten dieser Ästhetik erfreuen. Solche Figuren wären jene, die bereits von der literarischen Vorlage des 19. Jahrhunderts etabliert wurden: Dr. Frankenstein, der verrückte Wissenschaftler, Kapitän Nemo, oder der namenlose Protagonist aus *War of the Worlds*, die Abenteurer und Frankensteins Monster, der Cyborg. Diese wiederkehrenden Charaktere bieten ein Standardrepertoire, worauf sehr häufig zurückgegriffen wird. Es handelt sich um eine narrative Reverenz auf bestehende Figuren der Literatur des 19. Jahrhunderts oder etablierter Charaktere erfolgreicher Science-Fiction- und *Steampunk*-Werke. *The League of Extraordinary Gentlemen* ist diesbezüglich beispielhaft.

6.3.1. Der/Die BastlerIn

Bastelnde sind meist berufs- oder umgebungsbedingt mechanisch sehr begabt und interessiert. In *Steamboy* ist der Protagonist ein Bastler. Ray Steam ist der Enkel eines bedeutenden Wissenschaftlers und arbeitet in einer Textilfabrik als Assistent des Technikers. In seiner Freizeit schraubt er an einem dampfbetriebenen Einrad, das ihm später im Film als Fluchtmittel dient. Meist kommen die Fähigkeiten und das Wissen den BastlerInnen im Laufe einer Handlung zugute. Sie sind notwendig, um der Geschichte eine positive Wendung zu geben. Das Wissen und die Berufserfahrung helfen Ray die zerstörerische Erfindung seines Vaters, das Dampfschloss, aufzuhalten. Eine weitere Bastlerin ist Agatha Heterodyte, die Protagonistin des Web-Comics *Girl Genius*.¹⁸⁴ Sie hat eine hohe technische Begabung und studiert an der *Transylvania Polygnostic University*. Aufgrund ihrer Abstammung ist sie in Abenteuer verwickelt, wo ihr Wissen und ihre Fähigkeiten ebenfalls von großem Nutzen sind.

¹⁸² Thomas Truax, „Thomas Truax, an interview. Mad Singer Of Marvelous Mechanical Music“ *Steampunk Magazine #1*, Hg. v. Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2007, Zugriff: 8.10.2013, S. 52

¹⁸³ Ebda. S. 54

¹⁸⁴ Vgl.: Phil und Kaja Foglio, *Girl Genius*, <http://www.girlgeniusonline.com/>, 2000 – 2010, Zugriff: 2.9.2014

Der/Die BastlerIn ist besonders beliebt bei *Steampunks* selbst, da diese Figur nicht nur für großes handwerkliches Geschick steht, sondern auch die Maker- und DIY-Bewegung in sich vereint. Oftmals ist dieser Stereotyp gezwungen auf Materialien seiner Umgebung zurückzugreifen, aus Gegebenem etwas zu machen, da die Mittel fehlen, um eine optimale Umsetzung zu erreichen. Der Mad Scientist, im Gegensatz dazu, verfolgt exzessiv sein Ziel und lässt keine Alternativen zu. Damit ist die Figur der/des BastlerIn besonders beliebt im Bereich der *Steampunk*-Kunst und -Subkultur.

6.3.2. Der/Die verrückte WissenschaftlerIn

Der Mad Scientist ist ein sehr häufig vertretener und aufgrund der vielen Vorbilder stark ausgeprägter Charakter. Dabei handelt es sich im Grunde genommen um unzählige Variationen des Dr. Frankenstein von Mary Shelley. Besonders in Film und Literatur ist diese Figur sehr häufig vertreten. Tim Burton bediente sich diese Figur mehrmals in seinen Produktionen. In den meisten Fällen dient dieser Stereotyp als Antagonist. Wie zum Beispiel in *La Cité des enfants perdus* der Wissenschaftler Krank, der versucht auf technologischem Weg an die Träume der entführten Kinder zu kommen. Oder der Vater von Ray Steam in *Steamboy*, der aufgrund seiner Machtbesessenheit den Bezug zur Realität verliert und mit seinem Dampfschloss eine ultimative Waffe schafft.

Tim Burton legt sich diesbezüglich allerdings nicht fest. Er referiert mehrmals in seinen Werken auf Dr. Frankenstein und bringt damit die verschiedenen Facetten der Figur auf die Leinwand. In *A Nightmare before Christmas* ist Dr. Finklestein eindeutig der Gegenspieler des Helden Jack Skellington. In *Frankenweenie* und *Edward Scissorhands* hingegen handelt es sich um einen positiv besetzten Charakter. In beiden Fällen erschafft der Wissenschaftler den Cyborg aufgrund von Einsamkeit und Liebe. In *Edward Scissorhands* wiegt die Einsamkeit schwerer, der Wissenschaftler baut sich einen Sohn. In *Frankenweenie* belebt der kleine Junge sein Haustier wieder. Was alle Beispiele vereint ist ein hohes Maß an Besessenheit bezüglich ihrer Experimente und Projekte. Dieser Umstand macht diese Figuren sehr effizient, aber auch fehlbar. Meist führt dies zum Sturz oder zur Einsicht des Mad Scientists.

6.3.3. Der/Die AbenteurerIn

Vorbild für den/die AbenteurerIn sind besonders ProtagonistInnen von Jules Verne und Walt Disney. Hierbei handelt es sich um eine draufgängerische Figur, die neue Welten erschließt und besonders als EntdeckerIn fungiert. In den meisten Fällen entscheidet sich diese Figur bewusst für die Abenteuer, die es zu bestehen gilt. Disney-Filme bieten hierfür einige Beispiele, unter Anderem den

Protagonisten Milo aus dem Film *Atlantis*, der sich, um zu beweisen, dass sein Großvater Recht hatte, auf die Suche nach der verschollenen Insel macht. Das Erschließen neuer, unbekannter Orte ist ein wichtiger Aspekt der Abenteurer. Die Motivation muss allerdings nicht immer aus dem bevestehenden Erlebnis, das ein Abenteuer verspricht, resultieren. Kapitän Nemo, zum Beispiel, erschließt neue Territorien und begiebt sich in unbekannte Gefahren, da er sich auf der Flucht befindet.

6.3.4. Cyborgs

Cyborgs sind eine Idealfigur in *Steampunk*, da sie Mensch und Maschine in sich vereinen. Damit wird die Affinität zur Technologie, die innige Beziehung zur individuellen Maschine, besonders hervorgekehrt. Viele *Steampunks* tragen an ihren Kostümen fantasievolle Prothesen versehen mit Zahnrädern, Messing- und Kupferteilen, um sich als Cyborg darzustellen. Diese Idee von der Nähe zur Maschine bestand schon im 19. Jahrhundert. *Neo-Victorian Studies* berichtet von einem britischen Lied aus dieser Epoche, das von einer dampfbetriebenen Armprothese handelt.¹⁸⁵ Bereits damals machte man sich Gedanken über die ultimative Verbindung von Mensch und Maschine wie auch heute. Sei es in der Medizin, wo bereits sehr intensiv geforscht wird, um ein synthetisches Ersatzteillager für den Menschen zu ermöglichen. Exemplarisch ist hier der Roboter *Rex*, der alle bisher möglichen Prothesen für Menschen in sich vereint, unter Anderem auch künstliche Adern, die synthetisches Blut durch den Körper pumpen.¹⁸⁶ Im November 2009 fand das jährliche Vienna PhD Symposium unter dem Titel *Android and Eve* statt,¹⁸⁷ wo Technik, Biologie und Medizin sich dem Thema Cyborg widmeten. Experten stellten ihre Errungenschaften auf diesem Gebiet vor: kleine Siliziumroboter, die von Ratten-Herzmuskelzellen angetrieben werden, Affen, die mittels implantiertem Chip eine Armprothese gedanklich bewegen oder der erste Cyborg, Professor Kevin Warwick, der sich vor rund 15 Jahren einen Chip implantierte, um sein Gehirn erforschen zu können.¹⁸⁸ Ebenso ist der Cyborg im künstlerischen Bereich wie Film, Theater, Musik oder bildende

¹⁸⁵ Vgl.: Kirstie Blair, "The Steam Arm", *Neo-Victorian Studies. Special Issue: Steampunk, Science and (Neo)Victorian Technologies*. Hg. v. Marie-Luise Kohlke, <http://www.neovictorianstudies.com/>, 3:1 2010, Zugriffsdatum: 13.12.2012

¹⁸⁶ Vgl.: „Ein Android aus Ersatzteilen“ *Nano*, <http://www.3sat.de/mediathek/index.php?display=1&mode=play&obj=34708>, 3sat, Do. 7.2.2013 18:30, Zugriff: 5.9.2014

¹⁸⁷ Vgl.: „Previous Symposia“, Vienna Biocenter PhD Programme, <http://www.vbcphdprogramme.at/current-students/vbc-phd-symposium/previous-symposia/>, Zugriff: 24.5.2014

¹⁸⁸ Vgl.: „Aufregende Entwicklungen in der Cyborg-Forschung“ *Der Standard Online*, <http://derstandard.at/1256744471209/Symposium-Aufregende-Entwicklungen-in-der-Cyborg-Forschung>, 10.11.2009, Zugriff: 24.5.2014

Kunst häufig Thema. Science-Fiction war wohl das erste Genre, das sich dieser Thematik intensiv widmete.

In *Steampunk*-Filmen wird der Cyborg in seiner Hybridität als ultimative Figur der Nähe von Mensch und Maschine eingesetzt, andererseits als Gegenstand vieler ethischer Fragen. Bei einem Cyborg handelt es sich um ein Wesen, das heute noch nicht existiert bzw. existieren kann. Damit und aufgrund der Tatsache, dass es sich dabei nicht mehr um einen „ganzen“ Menschen handelt, hat der Cyborg etwas Befremdliches. Eddie Steam in *Steamboy* ist nach einem Unfall körperlich und geistig nicht mehr derselbe. Er hat sich verändert und ist nunmehr ein Anderer. So verhält es sich mit der Tochter des Politikers im Anime *Metropolis*. Hierbei handelt es sich – genauer betrachtet – um einen Androiden, der der verstorbenen Tochter Tima von Duke Red, dem inoffiziellen „Herrscher“ von Metropolis, nachempfunden wurde. Sie ist, obwohl sie ein exaktes Ebenbild darstellt, kein Ersatz für Tima, weil sie die Erinnerungen und Erfahrungen dieser nicht teilt. Diesem Umstand muss sich auch Duke Red bewusst werden. In diesem Film geht es wie in *Steamboy*, so weit, dass die Cyborgs zu einer großen Gefahr avancieren, da sie keine Menschen (mehr) sind. Aufgrund ihrer partiellen oder vollständigen Synthetizität sind diese Cyborgs häufig mit übermenschlichen Kräften ausgestattet. Dem begegnet man auch in *Treasure Planet*, einer Disneyadaption des Romans *Treasure Island* von Robert Louis Stevenson. In dieser Version ist Long John Silver ein Cyborg mit Arm-, Bein-, Ohr- und Augenprothese anstatt des fehlenden Beins mit Holzkrücke in der Vorlage. Damit ist er zu unmenschlichen Dingen fähig.¹⁸⁹

Mit dem Cyborg, wenn auch bereits gegenwärtig in ähnlicher Weise umsetzbar, kommt eine futuristische Komponente hinzu. Das Potential des menschlichen Körpers wird verbessert. Der Künstler Neil Harbisson kann von Geburt an keine Farben wahrnehmen und entwickelte zusammen mit einem Kybernetik-Professor ein künstliches Auge, das Farben in Töne umwandelt. Damit ist auch er bereits ein Cyborg der Gegenwart. „Eine der aufregendsten Entwicklungen unserer Generation ist es, dass wir nicht mehr auf die natürliche Evolution warten müssen[...]“¹⁹⁰, meint der Künstler dazu.

6.3.5. Mischformen

Wie bei den *Steampunk*-Markern stehen die angeführten Charaktere selten für sich. In diesem Fall werden die Grundformen unterschiedlich kombiniert. In den meisten Fällen handelt es sich bei

¹⁸⁹ *Der Schatzplanet*, Regie: Ron Clements, John Musker, DVD, Buena Vista Home Entertainment 2003 (Orig.: *Treasure Planet*, USA 2002) 00:19:47 – 00:22:20

¹⁹⁰ Cornelius Janzen, „Die Cyborgs kommen. Wie Mensch & Maschine immer mehr verschmelzen“ *Kulturzeit*, 3sat, <http://www.3sat.de/page/?source=kulturzeit/themen/170052/index.html>, 4.6.2013, Zugriff: 25.5.2014

Protagonisten oder Antagonisten eines Films, Buches und Ähnlichem um eine Mischform der zuvor angeführten Figuren. Eddie Steam, der Vater von Ray Steam in *Steamboy*, ist zum Beispiel eine Kombination aus Mad Scientist und, aufgrund eines schweren Unfalls in der Vergangenheit, Cyborg. Ray Steam selbst ist eine Kombination aus Bastler und Abenteurer, wobei Erstgenanntes vorherrscht.¹⁹¹ Victor Frankenstein ist eine sehr beliebte Kombination aus Mad Scientist und Bastler, da er, um sein Ziel zu erreichen, auf bestehende Gegenstände seiner Umgebung zurückgreift, ähnlich wie der Erfinder in *Edward Scissorhands*, der sich von bestehenden Maschinen in seinem Schloss zu Edward inspirieren lässt.

Eine Besonderheit ist die Figur des Doc Brown in der *Back-to-Future*-Reihe. Vorrangig ist er mit seinem weißen Kittel, dem wirren Haar, seiner Zerstreuung und seiner tiefgehenden Leidenschaft für seine Zeitmaschine ein Mad Scientist. Ohne Rücksicht auf die Konsequenzen lädt er den Teenager Marty McFly ein, mit ihm seine Erfindung zu testen. Diese Figur vereint allerdings mehrere *Steampunk*-Stereotypen in sich. Er ist auch Abenteurer, da er sich selbst um des Erlebnisses Willen in unbekanntes Terrain begibt bzw. in seinerseits unerforschte Zeiten. Dort (hauptsächlich in der Vergangenheit) ist er dann gezwungen als Bastler zu fungieren. Im ersten Teil der Trilogie ist seine Kreativität und Spontanität als Bastler gefragt, um Marty aus den 1950ern in seine Zeit zurück zu schicken. Im dritten Teil ist der Wissenschaftler aufgrund eines Unfalls im Jahr 1885 gefangen. Dort meistert er seinen Alltag durch sein Wissen und seine Begabungen. Er baut aus zugänglichen Materialien einige Maschinen, die es damals noch nicht gab bzw. es auch heute nicht gibt.

6.4. Steampunk zu Weihnachten

Mike Perschon betont in seiner Dissertation, dass bei *Steampunk* London ein beliebtes Setting darstellt.¹⁹² Cory Gross unterstützt diese Behauptung, indem er John Clutes Kritik bezüglich dem Roman *Anubis Gates* zitiert. John Clute ist der Meinung, literarische Vorbilder von *Steampunk* seien nicht (nur) die Autoren der Fin de Siècle. Zu allererst bietet Dickens mit seinen düsteren Beschreibungen des 19. Jahrhunderts eine fundierte Vorlage. Er behauptet, Dickens' „*Nightmare of London*“¹⁹³ sei das *Steampunk*-Setting par excellence.¹⁹⁴

¹⁹¹ Vgl.: *Steamboy*, Regie: Rintaro, JAP 2004

¹⁹² Mike Perschon, *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*, S. 7

¹⁹³ John Clute in Cory Gross, „A History of Misapplied Technology. The History and Development Of the Steampunk Genre“, S. 58

¹⁹⁴ Ebda. S. 58 - 59

Mit *A Christmas Carol* (veröffentlicht: November 1843) schuf Dickens damals eine neue Art Weihnachten zu feiern, die in manchen Belangen bis heute erhalten bleiben sollte.¹⁹⁵ Er beschreibt ein sehr idyllisches Bild, das gegenwärtig besonders in der Vorweihnachtszeit zitiert wird:

*„The popularity of Dickens’ A Christmas Carol played a significant part in the changing consciousness of Christmas and the way in which it was celebrated. The popularity of his public readings of the story is an indication of how much it resonated with the contemporary mood, and contributed to the increasing place of the Christmas celebration in both secular and religious ways that was firmly established by the end of the nineteenth century.“*¹⁹⁶

Der Biograf von Charles Dickens, John Forster, betont in *The Life of Charles Dickens* (1872-74) den Erfolg dieses Werkes, erwähnte die positiven Rückmeldungen auf das Buch und bemerkte damit die Veränderung, die Dickens in Verbindung mit Weihnachten hervorrief: *„He had identified himself with Christmas fancies. Its life and spirits, its humour in riotous abundance, of right belonged to him.“*¹⁹⁷ Doch nicht nur Dickens selbst sollte die Art wie Weihnachten gefeiert wird prägen. Im 19. Jahrhundert kam es zu einigen Neuerungen, die das Weihnachtsfest und die Adventszeit neu definierten. In der ersten Hälfte des 19. Jahrhunderts wurde die erste kommerzielle Weihnachtskarte gedruckt.¹⁹⁸ 1832 wurde im britischen Königshaus der erste Weihnachtsbaum aufgestellt. Die damals 13-Jährige Kronprinzessin Victoria beschreibt die weihnachtliche Dekoration in ihrem Tagebuch:

*„After Mamma had rung a bell three times we went in. There were two large round tables on which were placed two trees hung with lights and sugar ornaments. All the presents being placed round the tree.“*¹⁹⁹

Der Baum, die Tradition einander etwas zu schenken und die Präsente unter den Baum zu legen sollte ab 1841 fester Bestandteil der weihnachtlichen Feierlichkeiten im britischen Königshaus werden.

¹⁹⁵ Vgl.: Geoffrey Rowell, „Dickens and the Construction of Christmas“, *History Today*, Volume 43, Issue 12 1993, <http://www.historytoday.com/geoffrey-rowell/dickens-and-construction-christmas>, Zugriff: 2.9.2014

¹⁹⁶ Ebda.

¹⁹⁷ John Forster, „The Life of Charles Dickens“, *The Graduate School of Languages and Cultures Nagoya*, <http://www.lang.nagoya-u.ac.jp/~matsuoka/CD-Forster-4.html>, (Orig.: John Forster, *The Life of Charles Dickens*, 1904) 7.5. 1998, Zugriff: 26.4.2014

¹⁹⁸ Vgl.: Karin Schneider-Ferber, „Eine alte Erfindung macht Grüße zum Fest leicht“, *Berliner Zeitung*, <http://www.berliner-zeitung.de/archiv/im-jahr-1843-versandte-der-brite-sir-henry-cole-die-erste-gedruckte-weihnachtskarte-eine-alte-erfindung-macht-gruesse-zum-fest-leicht,10810590,8893816.html>, 24.12.1994, Zugriff: 15.9.2014

¹⁹⁹ Queen Victoria in *The Girlhood of Queen Victoria. A Selection From Her Majesty’s Diaries Between The Years 1832 and 1840*, Internet Archive, <https://archive.org/stream/girlhoodofqueenv01vict#page/60/mode/2up>, (Orig.: Queen Victoria in *The Girlhood of Queen Victoria. A Selection From Her Majesty’s Diaries Between The Years 1832 and 1840*, hg. v. Viscount Esher, Vol 1 London: John Murray 1912), Zugriff: 5.9.2014, S. 61

„However the Christmas Tree was not widespread in Britain until 1841, when Queen Victoria (1819-1901) and Prince Albert had one at Windsor Castle, and this was abundantly reported and illustrated in the press.“²⁰⁰

Wie auch in anderen Belangen ist die damalige Weltmacht Großbritannien diesbezüglich Vorreiter. In den USA werden diese Gepflogenheiten ab der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts fester Bestandteil der Weihnachtstraditionen.²⁰¹ Da sich nun einige essentielle Bestandteile des Weihnachtsfestes im 19. Jahrhundert etablierten, sind bis heute einige Referenzen auf diese Zeit zu finden. Das idyllische Bild eines Weihnachtsabends oder -morgens rekurriert oft auf Bilder aus dem 19. Jahrhundert. Das Weihnachtsfest ist beispielhaft gelebter Anachronismus. Bis heute werden Auslagen und Straßen mit weihnachtlichen Motiven aus verschiedenen Epochen dekoriert. Hierbei wird besonders das 19. Jahrhundert und damit auch Dickens' *A Christmas Carol* zitiert.

In Weihnachtsfilmen wird ebenfalls auf diese Weise vorgegangen. In vielen Fällen wird zum Beispiel die Werkstatt der Wichtel des Weihnachtsmanns in *Steampunk*-Ästhetik gestaltet wie in der Filmreihe *The Santa Clause* (1994; Regie: John Pasquin), *Santa Clause 2* (2002; Regie: Michael Lembeck) und *Santa Clause 3* (2006; Regie: Michael Lembeck). In *The Grinch* (2000; Regie: Ron Howard) ist anachronistische Technologie allgegenwärtig und untermalt das weihnachtliche *Steampunk*-Setting. Im Zentrum des Films *Polar-Express* (2004; Regie: Robert Zemeckis) steht eine Dampflokomotive. Ein weiteres bekanntes Beispiel für Weihnachten in Kombination mit *Steampunk* ist das Musikvideo zu *Santa Clause Is Coming to Town* von Justin Bieber, worin sehr viele klassische Elemente dieser retrofuturistischen Ästhetik eingesetzt werden.²⁰² In diesem Video ist ebenfalls die Spielzeugwerkstatt das prädestinierte Setting für das retrofuturistische, ästhetische Repertoire. Weihnachten bietet somit eine breite Basis für den Einsatz von *Steampunk*-Elementen: einerseits, da das 19. Jahrhundert einen einschneidenden Wendepunkt für die Festtradition darstellt, andererseits, weil die Literatur dahingehend eine umfangreiche Menge an Referenzen bietet. „*Maybe you were in New York at Christmas 2011 and saw Macy's holiday window dressed by designer Paul Olszewski in steampunk style.*“²⁰³

7. Steam-Paralympics in London 2012

²⁰⁰ Marcel De Cleene, Marie Claire Lejeune, *Compendium of Symbolic and Ritual Plants in Europe. Trees and Shrubs*, Volume 1, Hg. v.: Arnold Eloy Ghent: Man and Culture 2003, S. 550

²⁰¹ Penne Restad, „Christmas in 19th Century America“, *History Today*, Volume 45, Issue 12 1995, <http://www.historytoday.com/penne-restad/christmas-19th-century-america>, Zugriff: 2.9.2014

²⁰² Vgl.: „Santa Clause Is Coming To Town (Arthur Christmas Version)“, https://www.youtube.com/watch?v=nAl_xl9wQnE, 6.12.2011, Zugriff: 2.8.2014

²⁰³ Dr. Trevor Davis, *Trend Spotting Moves to a Third Dimension*, *Building a Smarter Planet*, http://asmarterplanet.com/blog/2013/01/22562.html?lnk=sa_steampunk, 14.1.2013, Zugriff: 28.7.2014

Am 6. Juli 2005 wurde von BBC Sports online bekanntgegeben, dass die Olympischen und Paralympischen Spiele 2012 in London stattfinden würden.²⁰⁴ Die Festlegung des Austragungsortes ist gleichzeitig der Startschuss für die Vorbereitungen dieses globalen Events. Die Opening und Closing Ceremony bilden eine einmalige Möglichkeit, der Öffentlichkeit ein positives Image des Austragungslandes zu präsentieren. Hierbei wird immer auf die Besonderheiten des jeweiligen Landes fokussiert. Bei der Closing Ceremony der paralympischen Spiele in London 2012 entschied man sich *Steampunk* als visuelles Repräsentationsmittel einzusetzen. Bei dieser Veranstaltung diese Ästhetik erstmals außerhalb von Kinofilmen großräumig eingesetzt.

7.1. Die Closing Ceremony

Die Closing Ceremony der Paralympics in London bestand aus verschiedenen Programmpunkten, die unter dem Titel *The Festival of the Flame* zusammengefasst wurden. *Steampunk* bildet die Grundästhetik dieses Spektakels und ist in beinahe jedem Programmpunkt zu finden.

7.1.1. Ablauf

Zur Einleitung wurde eine Filmsequenz gezeigt, worin verschiedene *Steampunk*-Figuren zusammenkommen. Die DarstellerInnen ziehen mit fantasievollen Vehikeln durch die Straßen Londons auf dem Weg zum Stadion. Den im Filmausschnitt gezeigten Fahrzeugen, Gegenständen und Personen begegnet man in der Live-Show wieder.

In dieser kurzen Filmsequenz werden bereits bekannte *Steampunk*-Charaktere eingeführt, allen voran der Abenteurer und der Bastler. Die erste Abenteurer-/Entdeckerfigur führt in das Geschehen durch das Aufschlagen eines Buches ein. Die Bastelnden sind später wartend bei ihren Fahrzeugen zu sehen, ölverschmiert und in Arbeitskleidung. Einige Fahrzeuge imitieren in ihrer Form Tiere wie zum Beispiel ein Pferd, eine Heuschrecke oder einen Fisch. Bei anderen hingegen handelt es sich um umfunktionierte Beförderungsmittel, wie etwa ein landtüchtiges Schiff. Teil dieses Konvois sind auch sog. *Windgremlins*. Darsteller in Ratten-/Mäuse-ähnlichen Kostümen, die auf umgebauten Windmaschinen ins Stadion einfahren und damit die Überleitung zum Live-Act bilden. Sie fahren ins Stadion ein und fegen die sogenannten Dreamers (Figuren der Live-Einleitung, die bei der TV-Übertragung nicht zu sehen waren) mit dem Agitos – dem Symbol der Paralympics – vom Spielfeld weg. 68 DarstellerInnen betreten das Spielfeld in verschiedenen *Steampunk*-Kostümen mit Fackeln in

²⁰⁴ Vgl.: „London beats Paris to 2012 Games“, *BBC Sport*, http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/front_page/4655555.stm, 6.7.2012, Zugriff 9.8.2014

variierten Form. Die Kostüme der PerformerInnen haben starken Bezug zur viktorianischen Mode und weniger zu fantasievollen Science-Fiction-Cyborg-Kombinationen. Zylinder, Korsett und Frack stehen im Vordergrund.

Während Captain Luke Sinnott einen Fahnenmast hochklettert um die Union Jack zu hissen, fahren Prince Edward und IPC-Präsident Sir Philip Craven in einem *Steampunk*-Wagen ins Stadion ein. Lance Corporal Rory Mackenzie erklimmt eine Treppe im Zentrum des Stadions und spricht zum Publikum. Darauf folgt der Einzug der FlaggenträgerInnen, die ein Herz formen, welches von Pyrotechnikern anschließend in den Rasen gebrannt wird.



Bei der *Truck Invasion* fahren alle Vehikel, die zuvor in der Filmsequenz zu sehen waren, ins Stadion ein und bilden einen Kreis um die Hauptbühne. Corporal Mackenzie spricht weiter und kündigt den Hauptteil der Zeremonie an, der in die vier Jahreszeiten gegliedert wird. Im Anschluss daran wird der *Whang Youn Dai Achievement Award* verliehen und ein Dank allen ehrenamtlich Mitwirkenden ausgesprochen. Coldplay tritt auf und beginnt mit *Autumn* als ersten Programmpunkt. Dazu tanzt die Candoco Dance Company. Das Bild eines *Sunkings* wird entflammt und die *Fireflies* kommen ins Stadion, LuftakrobatInnen auf Reifen, die von oben herabgesenkt werden. Statt Luftballons, womit die Reifen scheinbar schweben könnten, haben diese Konstruktionen Glühbirnen. Auch diese waren bereits in der Filmsequenz vertreten. Sie leiten mit ihrem Auftritt den nächsten Programmpunkt ein: *Winter*. Während die Performances in die vier Jahreszeiten aufgeteilt sind, bleibt Coldplay als durchgehender Act erhalten, wobei das Spektakel damit den Anschein eines eigenen Konzerts dieser Band hat. Coldplay und die Performances wirken parallel zueinander und unterstützen sich gegenseitig. Es treten weder die Band noch die Darstellenden mit ihren Choreografien überwiegend in den Vordergrund. *Spring* beginnt mit dem Auftritt von PerkussionistInnen, die bereits seit Beginn am Spielfeld anwesend sind. Sie tragen *Steampunk*-Montur und haben am Rücken fächerartig lange Fackeln angebracht, die über den Köpfen brennen. 120 Kinder laufen mit Felgen-Schilden zum Fischwagen, applizieren diese außen an das Fahrzeug und erzeugen damit die bunten Schuppen des Tieres. Rihanna wird mit dem *Steamshiptruck* zur Bühne gebracht, singt gemeinsam mit Coldplay und beendet damit *Spring*. *Summer* beginnt mit einem

Zusammenspiel des British Paraorchestra und Coldplay. Dazu tanzen einige DarstellerInnen in *Steampunk*-Kostümen auf einer erhöhten Tanzfläche. Rihanna singt im nächsten Song auf einer gusseisernen Schaukel umringt von den tanzenden Mitwirkenden. Dieser Part endet mit Viva La Vida. Die SommertänzerInnen und die Candoco Dance Company tanzen dazu.

Das British Paraorchestra spielt im Anschluss das Paralympic Anthem. Dabei wird die olympische Flagge gesenkt und vom Londoner Bürgermeister an den von Rio De Janeiro übergeben. Es folgt die Vorstellung von Rio als Gastgeberstadt der Paralympischen Spiele 2016. LOCOC-Vorsitzender Sebastian Coe und IPC-Präsident Sir Philip Craven halten eine Rede. Danach folgt der letzte offizielle Akt und damit die Beendigung der Paralympischen Spiele in London. Der Flammenkessel geht, bis auf eine Flamme aus und öffnet sich. Die Athleten Eleanor Simmonds und Jonnie Peacock übernehmen die Flamme mit Fackeln. PerformerInnen der Closing Ceremony übernehmen die Flammen mit Fackeln für den Abschluss der Zeremonie. Coldplay spielt zusammen mit Rihanna und Jay-Z *Run This Town*. Ein weiterer Song folgte nur von Coldplay performt, begleitet von einer Videomontage der Spiele. Beim letzten Song, *Every teardrop is a Waterfall*, tanzen die Mitwirkenden im Regen von Wasserfontänen während in und um das Stadion ein großes Feuerwerk gezündet wurde.

Die Paralympic Closing Ceremony in London 2012 ist der einzige Festakt im gesamten olympischen und paralympischen Festzyklus, worin *Steampunk*-Ästhetik eingesetzt wurde. Sogar bei der Präsentation Londons als Austragungsort der Paralympics 2012 in Peking 2008 gab es noch keine Hinweise auf eine dahingehende ästhetische Orientierung. Einzig bei der Opening Ceremony der Olympischen Spiele in London, wo die Geschichte Britanniens ein Thema war, wurde auf die viktorianische Zeit rekurriert.



Die Ästhetik wäre *Steampunk* zuzurechnen, da es sich allerdings um eine historische Rückschau handelt und keine Mischung von Zeitebenen beabsichtigt scheint – bzw. keinerlei Verbindung zu Science Fiction zu erkennen ist – ist dies zu vernachlässigen. Regisseur aller Zeremonien der olympischen und paralympischen Spiele war Kim Gavin, der betont versuchte Wiederholungen zu vermeiden.

7.1.2. *Steampunk* überall

Die retrofuturistische Ästhetik bei der Closing Ceremony ist allgegenwärtig. Wie unter *Steampunk*-KünstlerInnen ist auch hier das Detail von entscheidender Bedeutung. Obwohl im Programmteil *Winter* weder an den Kostümen noch mittels Requisiten *Steampunk* eingesetzt wurde, war dieser Act wie alle anderen von *Steampunk* umgeben durch die Trucks, dem Ziffernblatt im Zentrum des Spielfeldes oder die DarstellerInnen vorangegangener Segmente der Zeremonie. Klassische Elemente dieser Ästhetik wurden mehrmals eingesetzt. Einer der Wagen der *Truck Invasion* war ein als Bühne fungierendes Zahnrad, worunter sich ineinandergreifende Zahnräder bewegten und den Wagen anzutreiben schienen. Goggles wurden von verschiedenen TänzerInnen getragen. Die *Fireflies* schwebten durch den Raum mit Glühbirnen an ihren Flugapparaten. Beim Design der Closing Ceremony greift Art Director Kim Gavin auf ein Sammelsurium an klassischen *Steampunk*-Elementen zurück, die bereits mehrmals in anderen Werken eingesetzt wurden. Die Closing Ceremony der Paralympics bietet einen Überblick für *Steampunk* wie es sich in der Popkultur etabliert hat, bestehend aus Zahnrädern, Goggles und anderen „alten“ Gegenständen.

7.1.3. Mutoid Waste Company

Maßgeblich beteiligt an der *Truck Invasion* war die performative Künstlergruppe *Mutoid Waste Company*. Hierbei handelt es sich um eine britische Truppe, die seit 1984 Recyclingkunst betreibt. Unter der Leitung von Joe Rush bauen verschiedene MechanikerInnen und KünstlerInnen aus alten Fahrzeugen neue Kunstwerke. Die *Mutoid Waste Company* hat Punk als Hintergrund. Joe Rush und viele andere Mitglieder der ersten Stunde kamen aus dieser Bewegung.²⁰⁵ Ästhetisch und inhaltlich ist ihre Kunst mit dem Film *Mad Max* (1979) vergleichbar. Dies führt ein Mitglied auf Joe Rushs starkes Interesse an apokalyptischen Science-Fiction-Comics zurück.²⁰⁶ Die *Mutoids* trainieren mit ihrer Kunst im übertragenen Sinne für das Überleben nach einer Apokalypse.

Obwohl diese britische Künstlertruppe sich hauptsächlich an einer negativen Zukunftsvision orientiert – oder vielleicht auch genau deswegen – sind viele Parallelen zu *Steampunk* zu erkennen. Neben dem Re- und Upcycling verschiedener Gegenstände wird auch betont, dass diese nicht dem Anspruch vollständiger Funktion dienen müssen: „[...]I built this engine to make it look as if it

²⁰⁵ Vgl.: „Mutoid Documentary I“, *South of Watford*, London Weekend Television, <https://www.youtube.com/watch?v=Av5gQckTN18>, 21.12.2006, Zugriff: 5.9.2014

²⁰⁶ Ebda.

worked[...]"²⁰⁷ Die Mutoid Waste Company erzeugt wie *Steampunk* eine eigene Welt, die bestimmten – wenn auch wenigen, um viele Inputs zuzulassen – Regeln unterliegt. Bei Mutoid ist das die postapokalyptische Welt, die unter Anderem die entstehenden Werke mitbestimmt, bei *Steampunk* ist es die zwingende Referenz auf das 19. Jahrhundert.

7.2. Repräsentation des ehemaligen Empires

Die Eröffnung und der feierliche Abschluss der paralympischen bzw. olympischen Spiele dient als wichtige Repräsentationsmöglichkeit des Austragungslandes. Bei diesen Spektakeln wird immer auf visuelle und akustische Referenzen zurückgegriffen, die in (meist) positiver Assoziation mit dem Land steht. Im Fall von London 2012 wurde unter Anderem *Steampunk* als solches Mittel eingesetzt. Wie zuvor erwähnt wurde bei der Opening Ceremony der olympischen Spiele 2012 bereits das viktorianische Zeitalter thematisiert. In diesem Fall handelte es sich um eine Episode aus der Darstellung wichtiger Ereignisse der britischen Geschichte. Eine Besonderheit in diesem Fall ist, dass die mit der Epoche einhergehenden industriellen Revolution nicht ausschließlich als positiv besetzte Errungenschaft dargestellt wird. Die überdimensionalen Rauchschröte planieren eine grüne Idylle und die Maschinen werden von överschrmierten Arbeitenden mit angestrongter Miene bediet. Trotzdem bezieht man diesen Eckpunkt der Geschichte auf Großbritannien. Man mag zwar für die negativen Folgen verantwortlich sein, aber genauso für die Positiven.

Bei der Closing Ceremony der Paralympischen Spiele in London wurden im Rahmen der *Steampunk*-Ästhetik ausschließlich positive Elemente aus dem 19. Jahrhundert widergegeben. Auf diese Weise betont London, dass all die Komponenten, die *Steampunk* ausmachen, eigentlich aus der viktorianischen Zeit stammen, einer Zeit, in der England großen Einfluss auf der ganzen Welt besaß und den Fortschritt vorantrieb. Hinzu kommt, dass *Steampunk* aus diesem Grund weltweit mit Großbritannien in Verbindung gebracht wird. Obwohl die retrofuturistische Subkultur in den USA am stärksten ausgeprägt ist, gilt London als ästhetisches Zentrum.²⁰⁸ Also hat *Steampunk* in der Closing Ceremony einerseits einen starken Wiedererkennungscharakter und weist andererseits auf die Errungenschaften Britanniens hin.

²⁰⁷ „Mutoid Documentary II“, *South of Watford*, London Weekend Television, <https://www.youtube.com/watch?v=F9enGdJFRIM>, 21.12.2006, Zugriff: 5.9.2014, 00:08:13

²⁰⁸ Vgl.: Cory Gross, „History of Misapplied Technology. The History And Development Of The Steampunk Genre“, S. 58 - 59

7.3. Ist das noch Punk?

Steampunk wurde in den vergangenen zehn Jahren besonders in den USA als Gegenkultur zu präsenten Entwicklungen deklariert. Das amerikanische *Steampunk Magazine* forciert und besteht auf den Punk-Begriff. Im Magazin wird fortwährend folgender Aufruf betont: „*Putting the Punk back into Steampunk*“²⁰⁹. Dahingehend ist das Magazin auch orientiert. Es beinhaltet Kurzgeschichten mit homosexuellen Frauen im Zentrum, Anleitungen zur Herstellung illegaler Substanzen und politisch orientierte Manifeste. Es wird akribisch darauf geachtet in jedem Artikel dem Punk-Begriff gerecht zu werden. Stellt man nun diese Bemühungen der Closing Ceremony der paralympischen Spiele in London 2012 gegenüber, so wird ersichtlich, dass der Anspruch einer Gegenbewegung in diesem Fall völlig verloren geht.

Bei diesem Spektakel steht die Repräsentation des Austragungsortes im Vordergrund. Ein positives, nachhaltiges Image soll kreiert und/oder unterstützt werden. *Steampunk* wird dahingehend ausschließlich als ästhetisches Mittel zur Unterstützung dieses Vorhabens genutzt. Dem könnte entgegen gehalten werden, dass die Punk-orientierte Kunst-Truppe Mutoid Waste Company wesentlich an der Mitgestaltung beteiligt war. Doch auch diese entfernten sich mit ihrer Mitarbeit etwas von ihrer Grundhaltung, was sich auch in ihren Trucks widerspiegelt. Die Mutoid Waste Company hat zwar mit der *Steampunk*-Kultur einiges gemeinsam, ist aber in ästhetischer Hinsicht nicht dort einzuordnen. Es handelt sich bei den Werken eher um postapokalyptischen Futurismus. Sie sind mehr im Bereich Cyberpunk einzuordnen als *Steampunk*. Der Rückblick auf das 19. Jahrhundert und die damit einhergehende, positive Verne-Entdeckerstimmung sind bei den Mutoids nicht vorhanden.

Bei der Closing Ceremony bedient man sich unter den Mutoids allerdings erstmals dieser Ästhetik. Werke, die zuvor aus gegenwärtigen, nicht mehr gebrauchten Gegenständen – größtenteils von Schrottplätzen – geschaffen wurden, sind typisch für die Mutoid Waste Company, beim Abschluss der Paralympics 2012 allerdings nicht in dieser Form zu sehen. Sie gaben ihren Stil natürlich nicht zur Gänze auf, die Gruppe ist noch erkennbar, aber unter der *Steampunk*-Kostümierung versteckt.

Bei der Closing Ceremony der Paralympics 2012 dient *Steampunk* nicht als künstlerische Form, um Probleme der gegenwärtigen Gesellschaft aufzuzeigen oder eine Gegenbewegung dazu darzustellen. Diese retrofuturistische Ästhetik unterwirft sich dem Anspruch des Wiedererkennungswertes. Aus diesem Grund ist die *Steampunk*-Ästhetik bei diesem Spektakel klassisch gehalten, was bedeutet, dass bei der Ausführung auf bereits mehrfach etablierte Elemente zurückgegriffen wurde, wie Zahnräder, Goggles und Zylinder. Damit bietet diese Closing Ceremony eigentlich ein Sammelsurium

²⁰⁹ Margaret P. Killjoy, „Issue One: Putting th Punk Back into SteamPunk“, S. 2

beliebter Marker, die sich bis in die Popkultur durchgesetzt haben. Vergleicht man dieses Event mit der Ästhetik verschiedener Hollywood-Filme, so sind viele Parallelen zu entdecken. Der Fokus liegt nach wie vor auf Zahnrädern, Goggles und Ähnlichem. Man könnte, um Cory Gross an dieser Stelle indirekt zu zitieren, die Closing Ceremony als *Vernian Steampunk* bezeichnen,²¹⁰ wo das positive Bild einer alternativen Zukunftswelt betont wird. Aufbruchsstimmung und Entdeckertum ermöglicht durch unermüdlichen, technologischen Fortschritt spielen hierbei die Hauptrolle.

Wenn nun allerdings bei der Closing Ceremony der Paralympics in London 2012 ein Mainstream-Bild von *Steampunk* verwendet wurde, stellt sich an dieser Stelle die Frage, wie die AnhängerInnen der *Steampunk*-Kultur zu diesem Event stehen. Die Reaktionen der *Steampunks* zur Paralympischen Abschlusszeremonie sind sehr verhalten. Im *Clockworker* wurde auf das Event lediglich hingewiesen,²¹¹ so auch beim *Traveler's Steampunk Blog*.²¹² Mike Perschon äußerte sich gar nicht dazu in seinem Blog, *Steampunk Scholar*.²¹³ Genauso Cory Gross in seinem Blog, *Voyage Extraordinaires*.²¹⁴ Selbst im *Steampunk Magazine* finden sich keine Kommentare zur Closing Ceremony der Paralympics 2012. Die Reviews in den Zeitungen erwähnten nicht, dass es sich um ein *Steampunk*-Event handelte.²¹⁵ Coldplay als Main Act steht im Vordergrund der Berichterstattung.²¹⁶ Obwohl laut BBC News 7.7 Millionen ZuschauerInnen dem Event via TV folgten,²¹⁷ schien die ästhetische Ausrichtung dieser Closing Ceremony untergegangen zu sein, oder sie wurde bereits als Teil der Popkultur angenommen und bedurfte keiner besonderen Erwähnung mehr. Vielleicht beweist die verhaltene und wenig kontroverse Reaktion auf die paralympische Schlusszeremonie 2012 eine Akzeptanz seitens der *Steampunks*, dass ihre Ästhetik bereits einen populären Status erreicht hat und weist gleichzeitig darauf hin, dass *Steampunk* im Mainstream keine Neuheit mehr ist und in den ästhetischen Kanon der Popkultur bereits aufgenommen wurde.

²¹⁰ Vgl.: Cory Gross, „History of Misapplied Technology. The History And Development Of The Steampunk Genre“

²¹¹ Captain Serenus, „Paralympics Abschlussfeier“, *Clockworker*, <http://clockworker.de/cw/2012/09/10/paralympics-abschlussfeier/>, 10.9.2012, Zugriff 5.9.2014

²¹² Vgl.: „The Paralympic's 2012 Closing Ceremony – Very Steampunk!“, *Traveler's Steampunk Blog*, <http://daily-steampunk.com/steampunk-blog/2012/09/10/the-paralympics-2012-closing-ceremony-very-steampunk/>, 10.9.2012, Zugriff: 5.9.2014

²¹³ Mike Perschon, *Steampunk Scholar*, <http://steampunkscholar.blogspot.co.at/search?updated-min=2012-01-01T00:00:00-07:00&updated-max=2013-01-01T00:00:00-07:00&max-results=31>, 2012, Zugriff 5.9.2014

²¹⁴ Cory Gross, „Year in Review 2012“, *Voyage Extraordinaires*, <http://voyagesextraordinaires.blogspot.co.at/search?updated-min=2012-01-01T00:00:00-07:00&updated-max=2013-01-01T00:00:00-07:00&max-results=50>, 30.12.2012, Zugriff: 5.9.2014

²¹⁵ Vgl.: Owen Gibson, „Paralympics closing ceremony review: an emotional and fiery finale“, *The Guardian*, <http://www.theguardian.com/sport/2012/sep/09/paralympics-closing-ceremony-finale-coldplay>, 10.9.2012, Zugriff: 5.9.2014

²¹⁶ Vgl.: Bernadette McNulty, „Paralympic Closing Ceremony 2012: Coldplay and Rihanna, review“, *The Telegraph*, <http://www.telegraph.co.uk/culture/music/live-music-reviews/9528806/Paralympic-Closing-Ceremony-2012-Coldplay-and-Rihanna-review.html>, 9.9.2012, Zugriff: 5.9.2014

²¹⁷ „Paralympic Closing Ceremony watched by 7.7m“, *BBC News*, <http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-19541871>, 10.9.2012, Zugriff: 5.9.2014

8. *Steampunk* – Was bleibt?

„Reality is Relative“, das Motto der aktuellen Produktion des *Cirque Du Soleil*: „Kurios: Cabinet of Curiosities“ für 2014/15.²¹⁸ In dieser Produktion bietet *Steampunk*-Ästhetik die Grundlage eines aufwendigen akrobatischen Spektakels. Narration und Attraktionen wurden rund um Retrofuturismus, Science-Fiction und Viktorianisches aufgebaut. Das Motto beschreibt eine Facette von *Steampunk* bereits sehr treffend. Der Detailreichtum in Kombination mit einer Fantasiewelt, die gewissen realen Regeln unterworfen ist, wurde bereits als ‚scheinbare Verifikation‘ zusammengefasst, es ist eine Mischung aus Realitätsnähe und fantasievollen Ausschweifungen. Genauso treffend beschreibt der Satz „Reality is Relative“ diese Besonderheit von *Steampunk*.

Diesem Satz ist zusätzlich eine Assoziation mit den Naturwissenschaften inhärent. Der bekannte Ausspruch Albert Einsteins „Zeit ist relativ“ schwingt in diesem Motto mit. Einstein fasste damit einen Teil seiner Relativitätstheorie zusammen. Mit Blick auf den Forschungsgegenstand weist dieser Satz metaphorisch auf eine weitere Facette von *Steampunk* hin: den Anachronismus. Zeit in *Steampunk* ist ebenfalls relativ. Dr. Manhattan aus der Graphic Novel *Watchmen* besitzt nach einem Laborunfall die Gabe universeller Intelligenz und unmenschlicher Kräfte. Ihm ist unter anderem die Fähigkeit gegeben, Zeit gleichzeitig zu erleben: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft.²¹⁹ *Steampunk* macht dies in beschränktem Rahmen ebenfalls möglich. Beschränkt, da im Bezug auf Vergangenheit hauptsächlich das 19. Jahrhundert die Referenzquelle darstellt. *Steampunk* vereint Gegenstände und Formen aus verschiedenen Zeitebenen zu einer anachronistischen Ästhetik. Auch örtlich sind Variationen vorhanden. Eine *Steampunk*-Figur kann zum Beispiel einen Turban, asiatische Tätowierungen und dazu einen englischen Anzug tragen. Diese ‚anatopistische‘ und anachronistische Ästhetik ist somit mit einem Museum vergleichbar, das ebenfalls Gegenstände aus verschiedenen Zeiten und Orten in sich vereint, *Steampunk* wird hierbei um fantasievolle Objekte aus der Zukunft erweitert.

Doch all diese Denkmodelle reichen nicht aus *Steampunk* in seiner Gesamtheit zu erfassen. Diese retrofuturistische Ästhetik existiert schon – bezieht man sich auf die Begriffsbildung – mindestens 27 Jahre und ist in seiner Entwicklung noch nicht abgeschlossen. Die Offenheit von *Steampunk* erlaubt immer wieder den Einbezug neuer Elemente und wird der begrenzte Rahmen – gesetzt durch die Referenzzeit des 19. Jahrhunderts – doch gesprengt, so bekommt diese Ästhetik eine eigene Nische, wie es sich in *Dieselpunk* oder *Clockpunk* äußert.

²¹⁸ Vgl.: Cirque Du Soleil, „Kurios: Cabinet of Curiosities“, <http://www.cirquedusoleil.com/en/shows/kurios/default.aspx>, Zugriff: 12.9.2014

²¹⁹ Vgl.: Alan Moore, Dave Gibbons, John Higgins, *Watchmen. Chapter IV*, hg. v.: Dan Didio, New York: DC Comics 2008 (Orig.: *Watchmen*. New York: DC Comics 1986 – 1987) S.: 1 - 28

Steampunk entwickelte sich aus der Literatur, wurde im Medium Film übernommen und formte schließlich eine eigenständige Subkultur. Als diese drei Bereiche erschlossen waren, verbreitete sich diese retrofuturistische Ästhetik in alle möglichen Richtungen: von Musik über Theater (zum Beispiel *Third Rail Project*, einer New Yorker Theater Company, die ihre Produktionen ästhetisch und inhaltlich an *Steampunk* orientiert²²⁰) bis hin zu High-Fashion. Diese Weitläufigkeit sowie eine belebte Community im Internet sorgen für eine ständige Erneuerung und Erweiterung. Durch den häufigen und vielseitigen Einsatz des anachronistischen, retrofuturistischen Formenrepertoires entwickelten sich bestimmte wiederkehrende Elemente. Gegenstände wie Goggles, Zahnräder oder Zylinder, Geräusche wie Dampfzischen oder Figuren wie die/der verrückte WissenschaftlerIn oder die/der EntdeckerIn sind bereits solche Marker, die eine Annäherung an den *Steampunk*-Begriff ermöglichen.

Diese typischen Marker wurden erst spät – Mitte der 2000er – in die Popkultur übernommen. Besonders in den Jahren 2009 bis 2012 zeigte sich großes Interesse an *Steampunk*. Die Jahrtausendwende war von ähnlichen gesellschaftlichen Veränderungen geprägt, wie die Jahrhundertwende zuvor, was dieses hohe Maß an Verbundenheit und Interesse am viktorianischen Formenrepertoire erklären könnte. Gegenwärtig nimmt dieses wieder ab. In der intensiven Phase, als *Steampunk*-Werke in hoher Dichte erschienen und sich größere Konzerne – besonders in der Modewelt – für diese Ästhetik zu interessieren begannen, war unter AnhängerInnen der *Steampunk*-Subkultur die Angst vor dem Einzug ihrer Gegenbewegung in den Mainstream ein dominantes Thema.²²¹ Gegenwärtig steht die Frage im Raum, wie es nun mit *Steampunk* weitergehen wird: Handelte es sich um ein rasches Aufflammen, wie bei einem kurzlebigen Modetrend, oder bleibt diese anachronistische Ästhetik im kollektiven Gedächtnis erhalten?

IBM gab 2012 die Prognose ab, 2014 sei das Jahr in dem sich *Steampunk* endgültig im Mainstream etabliert haben und in einem breiten Warenspektrum vertreten sein sollt,²²² doch diese bewahrheitete sich nicht. Das Interesse an *Steampunk* nimmt seit 2013 stetig ab. In den Modeschäften sind kaum noch Zahnradohrstecker oder Taschenuhrhalsketten zu finden und es werden momentan keine *Steampunk*-Langfilme produziert. Die *Steampunk*-Subkultur besteht gegenwärtig in ihrer bekannten Form weiter und ist um die Erhaltung der Bewegung bemüht.

Momentan befindet sich *Steampunk* an einem kritischen Wendepunkt. Aufgrund der Beobachtungen, die im Rahmen dieser Arbeit gemacht wurden, lässt sich momentan folgendes

²²⁰ Vgl.: Third Rail Project, *Third Rail Projects*, <http://thirdrailprojects.com/>, Zugriff: 15.9.2014

²²¹ Vgl.: Captain Serenus, „Steampunk – Quo Vadis?“, *Clockworker*, 6.1.2011, <http://clockworker.de/cw/2011/01/06/steampunk-quo-vadis/>, Zugriff: 13.9.2014

²²² Vgl.: „Birth of a trend: Steampunk“ *IBM Social Sentiment Index*, <http://www.ibm.com/analytics/us/en/conversations/social-sentiment-steampunk.html>, 2012, Zugriff: 5.9.2014

feststellen: *Steampunk* wurde von neuen Trends aus dem einfach zugänglichen Mainstream verdrängt. Diese Ästhetik konnte sich nicht lange genug halten bzw. stark genug durchsetzen. Der Begriff *Steampunk* ist weiterhin nur einer kleinen Interessensgruppe geläufig. Allerdings lassen neue Produktionen wie ‚Kurios‘ von *Cirque du Soleil* darauf schließen, dass die viktorianische Retro-Science-Fiction noch Relevanz besitzt. *Steampunk* wurde Teil eines ästhetischen Repertoires, auf das bei Bedarf zurückgegriffen werden kann. Aus einem Trend wurde ein Stilmittel in der Populärkultur, das ohne Miteinbeziehen des der Subkultur zugehörigen Gedankenguts verwendet wird. Parallel dazu besteht die Subkultur der Steampunks weiterhin als sich betont vom Mainstream abgrenzende Gegenbewegung.

Das Verständnis dieser retrofuturistischen Ästhetik entwickelt sich somit in zwei verschiedene Richtungen, die parallel zu einander existieren: Einerseits in eine reine Ästhetik, ohne tieferer Bedeutung oder gesellschaftspolitischer Aussage und andererseits eine ästhetische Bewegung, einem visuellen Statement. In *Steampunk* nach Verne und *SteamPUNK* nach Wells.

9. Bildernachweis

Seite 9 – Abbildung 1: Brief von K.W. Jeter an Locus Magazine
Tynletter, *Letters of Note*, <http://www.lettersofnote.com/2011/03/birth-of-steampunk.html>, Zugriff: 4.2.2014

Seite 10 – Abbildung 2: Back to the Future III
Zurück in die Zukunft Trilogie. Zurück in die Zukunft III, Regie: Robert Zemeckis, DVD, Universal Studios 2009 (Orig.: *Back to the Future III*, USA 1990), 00:34:41

Seite 23 – Abbildung 3: 20.000 Leagues Under the Sea
20.000 Meilen unter dem Meer, Regie: Richard Fleischer, DVD, Süddeutsche Zeitung 2003 (Orig.: *20.000 Leagues Under the Sea*, USA 1954), 00:20:55

Seite 26 – Abbildung 4: Mechanical Kingdom
Disney Dreaming, *Disney Design Group, The Mechanical Kingdom' Pin Set*,
<http://www.disneydreaming.com/2010/03/29/disney-design-group-the-mechanical-kingdom-pin-set/>, 29.3.2010, Zugriff: 2.9.2014

Seite 33 – Abbildung 5: Nine Inch Nails – Closer
„Nine Inch Nails Closer 1080p YouTube“, Nine Inch Nails, 1994,
<https://www.youtube.com/watch?v=9eROTYelyJg>, 25.12.2011, Zugriff: 2.9.2014, 00:25

Seite 34 – Abbildung 6: Stiff Inc. - Chelsea
„Stiffs, Inc. – 'Chelsea'“, Regie: Anthony Chase und Caspar Stracke, August 1995,
<https://www.youtube.com/watch?v=EXrJ20HmW1c> 14.7.2006, Zugriff: 2.9.2014, 00:00:54

Seite 36 – Abbildung 7: Fanta-Werbung
„Fanta commercial from the 90s (Dutch)“, Fanta, 1995,
<http://www.youtube.com/watch?v=mZply6IM3X0>, 3.8.2008, Zugriff: 2.9.2014, 00:00:12

Seite 38 – Abbildung 8: Monty Python's Flying Circus
Monty Python's Flying Circus and live at Aspen, Regie: Monty Python Team, DVD, Disc 2, 2005 BBC Worldwide (Orig.: *Monty Python's Flying Circus*, Regie: Monty Python Team, 1969 – 1974), 00:00:35

Seite 58 – Abbildung 8: Statistik
Google, „Steampunk“, <http://www.google.com/trends/explore#q=Steampunk&cmpt=q>, Google Trends, Zugriff: 15.7.2014

Seite 60 – Abbildung 9: IBM-Grafik
„Birth of a trend: Steampunk“ *IBM Social Sentiment Index*,
<http://www.ibm.com/analytics/us/en/conversations/social-sentiment-steampunk.html>, 2012, Zugriff: 5.9.2014

Seite 67 – Abbildung 10: Mysterious Explorations of Jasper Morello
„The Mysterious Explorations of Jasper Morello“, Regie: Anthony Lucas,
<https://www.youtube.com/watch?v=vORsKyopHyM>, 23.10.2008, Zugriff: 5.9.2014, 00:00:53

Seite 69 – Abbildung 11: Goggles
„Steampunk Goggles, Sculpted Clockwork“, *gothcentral*, <http://www.gothcentral.com/Steampunk-Goggles-Sculpted-Clockwork>, Zugriff: 18.7.2014

Seite 80 – Abbildung 12: Fahrzeug

„Coldplay, Rihanna and Jay-Z at Closing Ceremony of the London 2012 Paralympic Games“, Paralympic Games, <https://www.youtube.com/watch?v=pIRHMmM2z7c>, 9.9.2012, Zugriff: 5.9.2014, 00:10:27

Seite 80 – Abbildung 13: Firefly

„Coldplay, Rihanna and Jay-Z at Closing Ceremony of the London 2012 Paralympic Games“, Paralympic Games, <https://www.youtube.com/watch?v=pIRHMmM2z7c>, 9.9.2012, Zugriff: 5.9.2014, 00:52:10

Seite 81 – Abbildung 14: Zylinderherren

„Coldplay, Rihanna and Jay-Z at Closing Ceremony of the London 2012 Paralympic Games“, Paralympic Games, <https://www.youtube.com/watch?v=pIRHMmM2z7c>, 9.9.2012, Zugriff: 5.9.2014, 00:23:01

Seite 81 – Abbildung 15: Industrielandschaft

„Coldplay, Rihanna and Jay-Z at Closing Ceremony of the London 2012 Paralympic Games“, Paralympic Games, <https://www.youtube.com/watch?v=pIRHMmM2z7c>, 9.9.2012, Zugriff: 5.9.2014, 00:25:31

10.Quellenverzeichnis

10.1. Literatur

- Franz Rottensteiner „Vorwort“ aus Jules Verne *Das Geheimnis des Wilhelm Storitz*, München Piper Verlag GmbH 2009 (Orig.: *Le Secret de Wilhelm Storitz*, Paris: Editions de L'Archipel 1985) S. 5 – 18.
- Scott Westerfeld, *Leviathan. Die geheime Mission*. München: Heyne Verlag 2011
- Alex Jahnke; Marcus Rauchfuß, *Steampunk. Kurz und Geek*. Köln: O'Reilly Verlag 2012
- Joey Marsocci aka Dr. Grymm, *1000 Steampunk Creations. Neo-Victorian Fashion, Gear and Art*. Beverly, Massachusetts: Quarry Books 2011
- Sabine Heuser, *Virtual Geographies. Cyberpunk at the Intersection of the Postmodern and Science Fiction*. Bd. 34: *Postmodern Studies*, hg. v. Theo D'haen, Hans Bertens, Amsterdam: Rodopi 2003
- H.G. Wells, „War of the Worlds“, *H.G. Wells. The Science Fiction. Volume 1*, London: Phoenix Press ²2002 (Orig.: H.G. Wells, *War of the worlds*, England: William Heinemann 1898)
- Jules Verne, *Voyage au centre de la Terre*, Frankreich: Pocket ²1999 (Orig.: Jules Verne, *Voyage au centre de la Terre*, Frankreich: Pierre-Jules Hetzel 1867)
- William Gibson, Bruce Sterling, *Die Differenzmaschine*, München: Wilhelm Heyne ²1992 (Orig.: William Gibson, Bruce Sterling, *The Difference Engine*, USA: Victor Gollancz 1990)
- David Seed, *Science Fiction – A Very Short Introduction*, Oxford University Press: 2011
- Jeff Vandermeer, S. J. Chambers, *Steampunkbible. An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*, hg.v.: Caitlin Kenney New York: Abrams 2011
- Adam Roberts, *The History of Science Fiction*, Hampshire and New York: palgrave Macmillan 2006
- Jay Strongman, *Steampunk. The Art of Victorian Futurism*. London: Korero Books 2011
- Weschke Diana, *Alternate History und Steampunk: Wie Terry Gilliam mit Brazil zum Verkünder einer neuen Weltansicht und Subkultur wurde*, 2011 GRIN Verlag
- Terry Gilliam in Bob MacCabe, *Dark Knights and Holy Fools. The Art and Films of Terry Gilliam*, London: Orion 1999, S.: 125
- Christian Heger, *Mondbeglänzte Zaubernächte. Das Kino von Tim Burton*, Marburg: Schüren Verlag 2010
- Julia Nieder, *Die Filme von Hayao Miyazaki*, Marburg, Schüren-Verlag: 2006
- Helen McCarthy, *Miyazaki. Master of Japanese Animation. Films, Themes, Artistry*. Berkeley: Stone Bridge Press 2002
- Mike Perschon, *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*. Diss. University of Alberta, 2012
- Alan Moore, Kevn O'Neill, Ben Dimagmaliw, Bill Oakley, *The League of Extraordinary Gentlemen. Volume One*, hg. v.: James Lee, Canada: America's best Comics ⁹2000
- Alan Moore, Kevn O'Neill, Ben Dimagmaliw, Bill Oakley, *The League of Extraordinary Gentlemen. Volume Two*, hg. v.: James Lee, London: Titan Books 2004
- Marcel De Cleene, Marie Claire Lejeune, *Compendium of Symbolic and Ritual Plants in Europe. Trees and Shrubs*, Volume 1, Hg. v.: Arnold Eloy Ghent: Man and Culture 2003

10.2. Filme

- *Le voyage dans la lune*, Regie: George Méliès, Paris 1902
- *Le voyage a travers l'impossible*, Regie: George Méliès, Paris 1904
- *Dreams of a Rarebit Fiend*, Regie: Edwin S. Porter, USA 1906
- *Modern Times*, Regie: Charlie Chaplin, USA 1936
- *20.000 Meilen unter dem Meer*, Regie: Richard Fleischer, DVD, Lizenzausgabe der Süddeutschen Zeitung GmbH, München für die süddeutsche Zeitung Junge Cinemathek 2006 (Orig.: *20.000 Leagues Under the Sea*, USA 1954)
- *The Time Machine*, Regie: George Pal, DVD, Turner Entertainment and Warner Home Video 2002 (Orig.: *The Time Machine*, USA 1960)
- *Swiss Family Robinson*, Regie: Ken Annakin, USA 1960
- *The Saga of Windwagon Smith*, Regie: Charles A. Nichols, USA 1961
- *In Search of the Castaways*, Regie: Robert Stevenson, USA 1962
- *Mary Poppins*, Regie: Robert Stevenson, USA 1964
- *Wild Wild West*, von: Michael Garrison, USA 1965 – 1969
- *The Fearless Vampire Killers*, Regie: Roman Polanski, USA 1967
- *Monty Python's Flying Circus and live at Aspen*, Regie: Monty Python Team, DVD, 2005 BBC Worldwide (Orig.: *Monty Python's Flying Circus*, Regie: Monty Python Team, 1969 – 1974)
- *Willy Wonka and the Chocolate Factory*, Regie: Mel Stuart, USA 1971
- *Time After Time*, Regie: Nicholas Meyer, USA 1979
- *Mad Max*, Regie: George Miller, USA 1979
- *Time Bandits*, Regie: Terry Gilliam, USA 1981
- *Frankenweeny*, Regie: Tim Burton, USA 1984
- *Brazil*, Regie: Terry Gilliam, DVD, Lizenzausgabe der Süddeutschen Zeitung GmbH, München für die Süddeutsche Zeitung Junge Cinemathek 2005 (Orig.: *Brazil*, USA 1985)
- *Das Schloss im Himmel*, Regie: Hayao Miyazaki DVD, Universum Film 2006 (Orig.: 天空の城ラピュタ *Tenkū no Shiro Rapyuta*, JAP 1986)
- *Return to Oz*, Regie: Walter Murch, USA 1986
- *Young Einstein*, Regie: David Roach, USA 1988
- *Zurück in die Zukunft Trilogie. Zurück in die Zukunft II*, Regie: Robert Zemeckis, DVD, 2009 (Orig.: *Back to the Future II*, USA 1989)
- *Zurück in die Zukunft Trilogie. Zurück in die Zukunft III*, Regie: Robert Zemeckis, DVD, 2009 (Orig.: *Back to the Future III*, USA 1990)
- *Edward mit den Scherenhänden*, Regie: Tim Burton, DVD, Twentieth Centruy Fox 2000, (Orig.: *Edward Scissorhands*, USA 1990)
- *Nightmare Befor Christmas*, Regie: Tim Burton, DVD, Walt Disney Studios Home Entertainment, 2001 (Orig.: *Nightmare before Christmas*, USA 1993)
- *The Santa Clause*, Regie: John Pasquin, USA 1994
- *Die Stadt der verlorenen Kinder*, Regie: Jean-Pierre Jeunet und Marc Caro, DVD, Concorde Home Entertainment 2007 (Orig.: *La cité des enfants perdu*, FR 1995)
- *Wild, Wild West*, Regie: Barry Sonnenfeld, USA 1999
- *Sleepy Hollow. Köpfe werden rollen*, Regie: Tim Burton, DVD, MAWA Film & Medien, 2000 (Orig.: *Sleepy Hollow*, USA 1999)
- *Tarzan*, Regie: Chris Buck, Kevin Lima, USA 1999
- *Shanghai Noon*, Regie: Tom Dey, USA 2000
- *The Grinch*, Regie: Ron Howard, USA 2000
- *Metropolis*, Regie: Rintaro, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2008, (Orig.: メトロポリス *Metoroporisu*, JAP 2001)
- *Atlantis. The Lost Empire*, Regie: Kirk Wise, Gary Trousdale, USA 2001

- *From Hell*, Regie: Hughes-Brothers, USA 2001
- *Moulin Rouge*, Regie: Baz Luhrman, DVD, Twentieth Century Fox Home Entertainment 2001 (Orig.: *Moulin Rouge*, USA 2001)
- *Vidocq*, Regie: Pitof, FR 2001
- *Der Schatzplanet*, Regie: Ron Clements, John Musker, DVD, Buena Vista Home Entertainment 2003 (Orig.: *Treasure Planet*, USA 2002)
- *Santa Clause 2*, Regie: Michael Lembeck, USA 2002
- *League of Extraordinary Gentlemen*, Regie: Stephen Norrington, USA 2003
- *Big Fish. Der Zauber, der ein Leben zur Legende macht*, Regie: Tim Burton, DVD, Columbia Pictures 2004 (Orig.: *Big Fish*, USA 2003)
- *Shanghai Knights*, Regie: David Dobkin, USA 2003
- *Atlantis. Milo's Return*, Regie: Tad Stones, Victor Cook, Toby Shelton, USA 2003
- *Santa Clause 3*, Regie: Michael Lembeck, USA 2003
- *Hellboy*, Regie: Guillermo del Toro, USA 2004
- *Van Helsing*, Regie: Stephen Sommers, USA 2004
- *Casshern*, Regie: Kazuaki Kiriya, DVD, I-ON New Media, 2006 (Orig.: キャシャーン, *Casshern*, JAP 2004)
- *Steamboy. Director's Cut*, Regie: Rintaro, DVD, Sony Pictures Home Entertainment 2005, (Orig.: スチームボーイ *Suchimubōi*, JAP 2004)
- *Das wandelnde Schloss*, Regie: Hayao Miyazaki, DVD, Universum Film 2009, (Orig.: ハウルの動く城 *Hauru no Ugoku Shiro*, JAP 2004)
- *Polar-Express*, Regie: Robert Zemeckis, USA 2004
- *Brothers Grimm*, Regie: Terry Gilliam, DVD, Concorde Home Entertainment 2006 (Orig.: *Brothers Grimm*, USA 2005)
- *Charlie und die Schokoladenfabrik*. Regie: Tim Burton, DVD, Warner Bros. Entertainment 2007, (Orig.: *Charlie and the Chocolate Factory*, USA 2005)
- *A Corpse Bride*, Regie: Tim Burton, USA 2005
- *The Prestige*, Regie: Christopher Nolan, USA 2006
- *The Golden Compass*, Regie: Chris Weitz, USA 2007
- *Der Sternwanderer*, Regie: Mathew Vaughn, DVD, Paramount Home Entertainment 2007 (*Stardust*, USA, RUS 2007)
- *Sweeney Todd*, Regie: Tim Burton, USA 2007
- *Hellboy. The Golden Army*, Regie: Guillermo del Toro, USA 2008
- *Das Kabinett des Doktor Parnassus*, Regie: Terry Gilliam, DVD, Concorde Home Entertainment 2010 (Orig.: *The Imaginarium of Doctor Parnassus*, USA 2009)
- *Sherlock Holmes*, Regie: Guy Richie, DVD, Warner Bros. Entertainment 2009 (Orig.: *Sherlock Holmes*, USA 2009)
- *#9*, Regie: Shane Acker, USA 2009
- *Alice in Wonderland*, Regie: Tim Burton, USA 2010
- *Die drei Musketiere*, Regie: Paul W. S. Anderson, Constantin Film Verleih 2012 (Orig.: *The Three Musketeers*, USA 2011)
- *Sherlock Holmes. A Game of Shadows*, Regie: Guy Richie
- *Hugo Cabret*, Regie: Martin Scorsese, CAN 2011
- *Sucker Punch*, Regie: Zack Snyder, USA 2011
- *Game of Thrones. Die komplette erste Staffel*, von: David Benioff und D.B. Weiss, DVD, Home Box Office 2012 (Orig.: *Game of Thrones*, USA 2011)
- *Frankenweenie*, Regie: Tim Burton, USA 2012
- *Abraham Lincoln. Vampire Hunter*, Regie: Timur Nuruachitowitsch Bekmambetow, USA 2012
- *Hansel and Gretel. Witch Hunter*, Regie: Tommy Wirkola, USA 2013

10.3. Internet

- Tynyletter, *Letters of Note*, <http://www.lettersofnote.com/2011/03/birth-of-steampunk.html>, Zugriff: 4.2.2014
- Krzysztof Janics, Steampunkopedia. Analogue Collection MMIII-MMX, <http://steampunk.republika.pl/opedia01.html>, 2010, Zugriff: 4.2.2014
- Andr  Savetier, "What is Steampunk?", *Savetier*, <http://www.savetier.eu/what-is-steampunk>, 15.1.2013, Zugriff: 4.2.2014
- Wikipedia, *Steampunk*, <http://de.wikipedia.org/wiki/Steampunk>, Zugriff: 4.2.2014
- *Steampunk Magazine #1. Putting the Punk back into SteamPunk*. Hg. v. Juli(A)/Kate Khatib/Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 3.3. 2007, Zugriffsdatum: 9.8.2013
- *Steampunk Magazine #2: A Journal of Misapplied Technology*, Hg. v. Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2007, Zugriffsdatum: 8.10.2013
- *Steampunk Magazine #3: The Sky is Falling*, Hg.v.: Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2007, Zugriffsdatum: 8.10.2013
- *Steampunk Magazine #4: Our Lives As Fantastic Fiction*, Hg. v.: Libby Bulloff, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2008, Zugriffsdatum: 8.10.2013
- *Steampunk Magazine #5: Long Live Steampunk!*, Hg. v.: C. Allegra Hawksmoor, Margaret P. Killjoy, Libby Bulloff, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2009, Zugriffsdatum: 8.10.2013
- *Stempunk Magazine #6: The Pre-Industrial Revolution*, Hg. v.: Allegra Hawksmoor, Margaret P. Killjoy, Libby Bulloff, Dylan Fox, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2009, Zugriffsdatum: 8.10.2013
- *Steampunk Magazine #7. New and Future Worlds*, Hg.v.: C. Allegra Hawksmoor, Dylan Fox, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, Zugriff: 5.2.2014
- *Steampunk Magazine #8*, Hg.v.: Margaret Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, J nner 2012 Zugriff: 5.2.2014
- *Steampunk Magazine #9*, Hg. v. Margaret P. Killjoy, <http://www.steampunkmagazine.com/downloads/>, 2013, Zugriff: 8.10.2013
- Rebecca Onion, "Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice.", *Neo-Victorian Studies*. Hg. v. Marie-Luise Kohlke, <http://www.neovictorianstudies.com/>, 1:1 2008, Zugriffsdatum: 13.12.2012
- *Neo-Victorian Studies. Special Issue: Steampunk, Science and (Neo)Victorian Technologies*. Hg. v. Marie-Luise Kohlke, <http://www.neovictorianstudies.com/>, 3:1 2010, Zugriffsdatum: 13.12.2012
- Wikipedia, *List of Steampunk Works*. http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_steampunk_works#In_literature Zugriff: 27.8.2014
- Mike Perschon *Disney and Steampunk*, <http://steampunkscholar.blogspot.co.at/2010/03/disney-and-steampunk.html>, 23.3.2010, Zugriff: 11.8.2013
- Mike Perschon, *Eaton Science Fiction Conference2009 - Day 2* <http://steampunkscholar.blogspot.co.at/2009/06/eaton-science-fiction-conference-2009.html>, 2.6.2009, Zugriff: 11.8.2013
- Cory Gross, "The Mechanical Kingdom" in *Voyages Extraordinaires: Scientific Romance in a Bygone Age*, <http://voyagesextraordinaires.blogspot.co.at/2010/03/mechanical-kingdom.html>; 28.3.2010, Zugriff: 11.8.2013
- Disney Company, *Disneyland Paris*, <http://www.disneylandparis.at/parks/disneyland-park/lander/discoveryland/attraaktionen/orbitron.xhtml>, Zugriff: 2.9.2014
- Mike Perschon, "Disney and Steampunk", *Steampunk Scholar*, <http://steampunkscholar.blogspot.co.at/search/label/Disney>, Zugriff: 2.9.2014

- Captain Serenus, " Dr. Who Klassiker", *Clockworker*,
<http://clockworker.de/cw/2012/08/31/dr-who-klassiker/>, Zugriff: 2.9.2014
- John Wilson, „1999 Nominees Press Release“, *razzies.com*,
<http://www.razzies.com/asp/content/XcNewsPlus.asp?cmd=view&articleid=1>, 12.7.2000,
Zugriff: 29.10.2013
- IMDB Inc., "Wild Wild West" *Box Office Mojo*,
<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=wildwildwest.htm>, Zugriff: 24.2.2014
- Danny Graydon, "The League of Extraordinary Gentlemen", *Empire Magazine online*,
<http://www.empireonline.com/reviews/ReviewComplete.asp?FID=9460>, Zugriff: 14.11.2013
- Roger Ebert „League of Extraordinary Gentlemen“, *Reviews*,
<http://www.rogerebert.com/reviews/the-league-of-extraordinary-gentlemen-2003>;
11.7.2003, Zugriff: 14.11.2013
- Academy of Motion Picture Arts and Science, „Oscar Legacy“, *Oscars*,
<http://www.oscars.org/awards/academyawards/legacy/ceremony/78th-winners.html>,
Zugriff: 14.11.2013
- IMDB Inc., "Sherlock Holmes" *Box Office Mojo*,
<http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=sherlockholmes.htm>, Zugriff: 14.11.2013
- IMDB Inc., "Sherlock Holmes: A Game of Shadows" *Box Office Mojo*,
<http://boxofficemojo.com/movies/?id=sherlockholmes2.htm>, Zugriff: 14.11.2013
- Academy of Motion Picture Art and Science, "Oscar Legacy", *Oscars*,
<http://www.oscars.org/awards/academyawards/legacy/ceremony/84th-winners.html>,
Zugriff: 14.11.2013
- British Academy of Film and Television Arts, *BAFTA*, <http://awards.bafta.org/keyword-search?keywords=Hugo>, Zugriff: 14.11.2013
- Coppelius, *Bibliothek*, http://www.coppelius.eu/band_de.html Zugriff: 28.10.2013
- Paul Di Filippo in http://www.salon.com/2010/04/22/steampunk_appeal/ Zugriff: 8.11.2013
- Terry Gilliam in: Kevin Jagernauth, „Interview: Terry Gilliam Talks ‚The Zero Theorem‘, Working With a Low Budget, Artistic Influences & More“, *The Playlist*,
<http://blogs.indiewire.com/theplaylist/interview-terry-gilliam-talks-the-zero-theorem-working-with-a-low-budget-artistic-influences-more-20130826>, 27.8.2013, Zugriff: 2.9.2014
- „List of steampunk films“ *SteampunkWikia*,
http://steampunk.wikia.com/wiki/List_of_steampunk_films, Zugriff 2.9.2014
- "Category: Steampunk Films“, http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Steampunk_films,
Wikipedia, Zugriff 2.9.2014
- „Steampunk Movies“, IMDB Inc., <http://www.imdb.com/list/ls051501771/>, Zugriff 2.9.2014
- The Massie Twins, „Exclusive ‚9‘ Interview with Director Shane Acker“, *Gone with the Twins*,
http://www.gonewiththetwins.com/pages/interviews/2009/interview_shaneacker.php,
2009, Zugriff: 29.1.2014
- Karl R. Kegler, „Godzilla trifft Poelzig. Europäische Kulissen, Kopie und Collage im phantastischen Film Japans“, *Archimaera. Arhitektur.kultur.kontext.online #2:Raubkopie*,
Hg.v.: Daniel Buggert, <http://www.archimaera.de/2009/raubkopie/godzilla/index.html>, April
2009, Zugriff: 15.5.2014
- Ghibli Studios, „The Wind Rises“, *GhibliWiki*, http://www.nausicaa.net/wiki/The_Wind_Rises,
Zugriff: 15.5.2014
- Viz Communication, Inc. „Interview with Miyazaki“ *angelfire*,
<http://www.angelfire.com/anime/NVOW/Interview1.html>, 1997, Zugriff: 2.9.2014
- „List of steampunk anime and manga“, *SteampunkWikia*,
http://steampunk.wikia.com/wiki/List_of_steampunk_anime_and_manga, Zugriff: 2.9.2014
- „Category: Steampunk anime and manga“, *wikipedia*,
http://en.wikipedia.org/wiki/Category:Steampunk_anime_and_manga, 24.3.2013, Zugriff:
2.9.2014

- Kneon, „Steampunk Anime: Our Favourites“, *shadowbinders*, <http://shadowbinders.com/steampunk-anime/>, 1.1.2014; Zugriff: 2.9.2014
- Berley Kerr, „Berley’s Top Ten Favourite Steampunk Anime“, *Curse Breaker Series*, <http://berleykerr.wordpress.com/2013/01/14/berleys-top-ten-favorite-steampunk-anime/>, 14.1.2013, Zugriff: 2.9.2014
- „The Top 9 Steampunk Anime You don’t Want to Miss“, *Mom’s Basement*, <http://momsbasement.org/2011/09/15/the-top-9-steampunk-anime-you-dont-want-to-miss/>, 15.9.2013, Zugriff: 2.9.2014
- „List of steampunk anime and manga“, *SteampunkWikia*, http://steampunk.wikia.com/wiki/List_of_steampunk_anime_and_manga, Zugriff: 2.9.2014
- Google, „Steampunk“, <http://www.google.com/trends/explore#q=Steampunk&cmpt=q>, Google Trends, Zugriff: 15.7.2014
- Sarah Mower, „Spring 2010 Couture. Christian Dior“, *style.com*, <http://www.style.com/fashionshows/review/S2010CTR-CDIOR>, 24.1.2010, Zugriff: 2.8.2014
- Edward Enninful, „Runway: Alexander McQueen Spring 2013“, *wmagazine*, <http://www.wmagazine.com/fashion/2012/10/alexander-mcqueen-spring-2013-runway-ss/photos/slide/27>, 1.10.2012, Zugriff: 2.8.2014
- Miss C. Tickerlein, „Pack die Rute aus, Santa Claus“, *Clockworker*, <http://clockworker.de/cw/2011/12/08/pack-die-rute-aus-santa-claus/>, 8.12.2011, Zugriff: 5.9.2014
- Captain Serenus, „Neue Eventreihe in Berlin: Das Luftschiff“, *Clockworker*, <http://clockworker.de/cw/2012/10/17/neue-eventreihe-in-berlin-das-luftschiff/>, 17.10.2012, Zugriff: 2.9.2014
- Jake von Slatt, „A Visit to a Steampunked Home“, *The Steampunk Workshop*, <http://steampunkworkshop.com/visit-steampunked-home>, 3.5.2012, Zugriff: 2.9.2014
- Kupferdach Production of Steampunk Jewelry, Couture and Marvels, *Beschreibung*, <https://www.facebook.com/KupferdachProduction/info>, 9.4.2012, Zugriff 5.9.2014
- Jess Nevins, *Twitter*, <https://twitter.com/jessnevins/status/28737793311>, 25.10.2010, Zugriff: 18.7.2014
- G.D. Falksen, „A Sense of Structure: Steampunk Fashion Rules“, *G.D.Falksen Homepage*, <http://www.gdfalksen.com/post/40290255888>, 15.8.2008, Zugriff: 18.7.2014
- Captain Serenus, „Nerf-Steampunk – Zombie Steampunk“, *Clockworker*, <http://clockworker.de/cw/2010/09/13/nerf-steampunk-zombie-steampunk/>, 13.9.2010, Zugriff: 18.7.2014
- Anna Masoner, „Steampunks: Dampf statt Strom“, *FM4*, <http://fm4.orf.at/stories/1703081/>, 11.8.2012, Zugriff: 18.7.2014
- Sara Brumfield, „Pushing my buttons“ The Steampunk Home, <http://thesteampunkhome.blogspot.co.at/2007/10/pushing-my-buttons.html>, 2.10.2007, Zugriff: 8.4.14
- Phil und Kaja Foglio, *Girl Genius*, <http://www.girlgeniusonline.com/>, 2000 – 2010, Zugriff: 2.9.2014
- Kirstie Blair, „The Steam Arm“, *Neo-Victorian Studies. Special Issue: Steampunk, Science and (Neo)Victorian Technologies*. Hg. v. Marie-Luise Kohlke, <http://www.neovictorianstudies.com/>, 3:1 2010, Zugriffsdatum: 13.12.2012
- „Previous Symposia“, Vienna Biocenter PhD Programme, <http://www.vbcphdprogramme.at/current-students/vbc-phd-symposium/previous-symposia/>, Zugriff: 24.5.2014
- „Aufregende Entwicklungen in der Cyborg-Forschung“ *Der Standard Online*, <http://derstandard.at/1256744471209/Symposium-Aufregende-Entwicklungen-in-der-Cyborg-Forschung>, 10.11.2009, Zugriff: 24.5.2014

- Cornelius Janzen, „Die Cyborgs kommen. Wie Mensch & Maschine immer mehr verschmelzen“ *Kulturzeit*, 3sat, <http://www.3sat.de/page/?source=/kulturzeit/themen/170052/index.html>, 4.6.2013, Zugriff: 25.5.2014
- Geoffrey Rowell, „Dickens and the Construction of Christmas“, *History Today*, Volume 43, Issue 12 1993, <http://www.historytoday.com/geoffrey-rowell/dickens-and-construction-christmas>, Zugriff: 2.9.2014
- John Forster, „The Life of Charles Dickens“, *The Graduate School of Languages and Cultures Nagoya*, <http://www.lang.nagoya-u.ac.jp/~matsuoka/CD-Forster-4.html>, (Orig.: John Forster, *The Life of Charles Dickens*, 1904) 7.5. 1998, Zugriff: 26.4.2014
- Queen Victoria in *The Girlhood of Queen Victoria. A Selection From Her Majesty's Diaries Between The Years 1832 and 1840*, Internet Archive, <https://archive.org/stream/girlhoodofqueenv01vict#page/60/mode/2up>, (Orig.: Queen Victoria in *The Girlhood of Queen Victoria. A Selection From Her Majesty's Diaries Between The Years 1832 and 1840*, hg. v. Viscount Esher, Vol 1 London: John Murray 1912), Zugriff: 5.9.2014, S. 61
- Penne Restad, „Christmas in 19th Century America“, *History Today*, Volume 45, Issue 12 1995, <http://www.historytoday.com/penne-restad/christmas-19th-century-america>, Zugriff: 2.9.2014
- Dr. Trevor Davis, „Trend Spotting Moves to a Third Dimension“, *Building a Smarter Planet*, http://asmarterplanet.com/blog/2013/01/22562.html?lnk=sa_steampunk, 14.1.2013, Zugriff: 28.7.2014
- „London beats Paris to 2012 Games“, *BBC Sport*, http://news.bbc.co.uk/sport2/hi/front_page/4655555.stm, 6.7.2012, Zugriff 9.8.2014
- Captain Serenus, „Paralympics Abschlussfeier“, *Clockworker*, <http://clockworker.de/cw/2012/09/10/paralympics-abschlussfeier/>, 10.9.2012, Zugriff 5.9.2014
- Vgl.: „The Paralympic's 2012 Closing Ceremony – Very Steampunk!“, *Traveler's Steampunk Blog*, <http://daily-steampunk.com/steampunk-blog/2012/09/10/the-paralympics-2012-closing-ceremony-very-steampunk/>, 10.9.2012, Zugriff: 5.9.2014
- Mike Perschon, *Steampunk Scholar*, <http://steampunkscholar.blogspot.co.at/search?updated-min=2012-01-01T00:00:00-07:00&updated-max=2013-01-01T00:00:00-07:00&max-results=31>, 2012, Zugriff 5.9.2014
- Cory Gross, „Year in Review 2012“, *Voyage Extraordinaires*, <http://voyagesextraordinaires.blogspot.co.at/search?updated-min=2012-01-01T00:00:00-07:00&updated-max=2013-01-01T00:00:00-07:00&max-results=50>, 30.12.2012, Zugriff: 5.9.2014
- Vgl.: Owen Gibson, „Paralympics closing ceremony review: an emotional and fiery finale“, *The Guardian*, <http://www.theguardian.com/sport/2012/sep/09/paralympics-closing-ceremony-finale-coldplay>, 10.9.2012, Zugriff: 5.9.2014
- Vgl.: Bernadette McNulty, „Paralympic Closing Ceremony 2012: Coldplay and Rihanna, review“, *The Telegraph*, <http://www.telegraph.co.uk/culture/music/live-music-reviews/9528806/Paralympic-Closing-Ceremony-2012-Coldplay-and-Rihanna-review.html>, 9.9.2012, Zugriff: 5.9.2014
- „Paralympic Closing Ceremony watched by 7.7m“, *BBC News*, <http://www.bbc.com/news/entertainment-arts-19541871>, 10.9.2012, Zugriff: 5.9.2014
- „9“, Regie: Shane Acker, http://www.dailymotion.com/video/x9cxw3_9-short-film_shortfilms, 22.5.2009, Zugriff: 2.9.2014
- Captain Serenus, „Steampunk – Quo Vadis?“, *Clockworker*, 6.1.2011, <http://clockworker.de/cw/2011/01/06/steampunk-quo-vadis/>, Zugriff: 13.9.2014

- Third Rail Project, *Third Rail Projects*, <http://thirdrailprojects.com/>, Zugriff: 15.9.2014

10.4. Videoclips

- „Walt Disney – Jules Verne. Explorers of Imagination“, Regie: David Skal, 2003, <http://www.youtube.com/watch?v=ROEUpWHEaV0>, 105.2012, Zugriff: 21.2.2014
- „Neo-Cyborg Casshan (casshern) episode 1 1973 english subs“, http://www.youtube.com/watch?v=a_-ClbqNKQk, 22.6.2012
- „Steam Detectives OP (SQ)“, <https://www.youtube.com/watch?v=dAtpikhi22s>, 7.5.2009, Zugriff: 5.9.2014
- „PRADA FALL/WINTER 2012 MENSWEAR SHOW“, Prada, <https://www.youtube.com/watch?v=1YpD0tnGotE>, 15.1.2012, Zugriff: 2.8.2014
- „PRADA FALL/WINTER 2012 MEN’S ADVERTIZING CAMPAIGN: MAKING OF VIDEO“, Prada, <https://www.youtube.com/watch?v=rS7T9dfwewc>, 22.6.2012, Zugriff: 2.8.2014
- „Ein Android aus Ersatzteilen“ *Nano*, <http://www.3sat.de/mediathek/index.php?display=1&mode=play&obj=34708>, 3sat, Do. 7.2.2013 18:30, Zugriff: 5.9.2014
- „Mutoid Documentary I“, *South of Watford*, London Weekend Television, <https://www.youtube.com/watch?v=Av5gQckTN18>, 21.12.2006, Zugriff: 5.9.2014
- „Mutoid Documentary II“, *South of Watford*, London Weekend Television, <https://www.youtube.com/watch?v=F9enGdJFRIM>, 21.12.2006, Zugriff: 5.9.2014
- „Disney Animated Educational Video Man in Space 1955“, Regie: Ward Kimball, <http://www.youtube.com/watch?v=omWRxonewL4>, 26.6.2013, Zugriff: 2.9.2014
- „Coldplay, Rihanna and Jay-Z at Closing Ceremony of the London 2012 Paralympic Games“, Paralympic Games, <https://www.youtube.com/watch?v=plRHMmM2z7c>, 9.9.2012, Zugriff: 5.9.2014

10.4.1. Musikvideos

- „Nine Inch Nails Closer 1080p YouTube“, Nine Inch Nails, <https://www.youtube.com/watch?v=9eROTYelyJg>, 25.12.2011, (Orig.: *Closer*, Nine Inch Nails, 1994) Zugriff: 2.9.2014
- „Capella – U & Me“, Capella, <http://www.youtube.com/watch?v=OD8nrqhorHg>, 17.2.2012, (Orig.: *U & Me*, Capella, 1994) Zugriff: 2.9.2014
- „Stiffs, Inc. – ‘Chelsea’“, Regie: Anthony Chase und Caspar Stracke, <https://www.youtube.com/watch?v=EXrJ20Hmw1c>, 14.7.2006, (Orig.: *Chealsea*, Stiffs Inc., 1995) Zugriff: 2.9.2014
- „Tripping Daisy – Piranha“, Tripping Daisy, <http://www.youtube.com/watch?v=-JPNvS5yJA>, 22.11.2009, (Orig.: *Piranha*, Tripping Daisy, 1995) Zugriff: 2.9.2014
- „The Smashing Pumpkins – Tonight, Tonight“, Smashing Pumpkins, <http://www.youtube.com/watch?v=NOG3eus4ZSo>, 2.8.2011, (Orig.: *Tonight, Tonight*. Smashing Pumkins, 1995) Zugriff: 2.9.2014
- „Back On Earth – Ozzy Osbourne (Extended)“, Ozzy Osbourne, <http://www.youtube.com/watch?v=oxsDS-Zd5vs>, 11.8.2011, (Orig.: *Back On Earth*. Ozzy Osbourne, 1996) Zugriff: 8.5.2014
- „‘The Perfect Drug’ (1997) Nine Inch Nails“, Nine Inch Nails, <http://www.youtube.com/watch?v=sSLqeZzTU8I>, 16.5.2011, (Orig.: *The Perfect Drug*. Nine Inch Nails, 1997) Zugriff: 2.9.2014

- „Blümchen – Ich bin wieder hier“, Blümchen, <http://www.youtube.com/watch?v=gGsJq5rAvH4>, 3.4.2006, (Orig.: *Ich bin wieder hier*. Blümchen, 1998) Zugriff: 2.9.2014
- Rob Zombie – Living Dead Girl“, Rob Zombie, <http://www.youtube.com/watch?v=BvsMPOfblfg>, 16.6.2009, (Orig.: *Living Dead Girl*. Rob Zombie, 1998) Zugriff: 2.9.2014
- „Alan Parsons – Time Machine (1999)“, Alan Parsons, 27.6.2006, (Orig.: *Time Machine*. Alan Parsons, 1999) Zugriff: 2.9.2014
- „Will Smith Featuring Dru Hill & Kool Mo Dee – Wild Wild West“, Will Smith, <http://www.youtube.com/watch?v=zXKtfKnfT8>, 26.3.2011, (Orig.: *Wild Wild West*. Will Smith, 1999) Zugriff: 2.9.2014
- „Myslovitz – Dla Ciebie“, Myslovitz, <http://vimeo.com/16887063>, 2011 (Orig.: *Dla Ciebie*. Myslovitz, 1999) Zugriff: 2.9.2014
- „Aqua – Cartoon Heroes (Full Version) – Official Video“, Aqua, <http://www.youtube.com/watch?v=xKJa2ykclxA>, 9.2.2011, (Orig.: *Cartoon Heroes*. Aqua, 2000) Zugriff: 2.9.2014
- „Apocalyptica – Hope Vol. II (Vidocq)“, Apocalyptica, http://www.dailymotion.com/video/xqv46_apocalyptica-hope-vol-ii-vidocq_music, 4.12.2006, (Orig.: *Hope Vol. II*. Apocalyptica, 2001) Zugriff: 2.9.2014
- „Covenant – Bullet (HQ)“, Covenant, <http://www.youtube.com/watch?v=Mzk294CUu8E>, 17.8.2013, (Orig.: *Bullet*. Covenant, 2003) Zugriff: 2.9.2014
- „Emilie Simon – Flowers“, Emilie Simon, <http://www.youtube.com/watch?v=V53PB3jXio>, 25.6.2010, (Orig.: *Flowers*. Emilie Simon, 2003) Zugriff: 2.9.2014
- „Oomph feat. L'ame Immortelle – Brennende Liebe Subtitulos en español“, Oomph, http://www.youtube.com/watch?v=BAP_oz_Vj6s, 7.12.2012, (Orig.: *Brennende Liebe*. Oomph, 2004) Zugriff: 2.9.2014
- „Franz Ferdinand – Take Me Out (2004)“, Franz Ferdinand, <http://www.youtube.com/watch?v=GhCXAiNz9Jo>, 24.2.2010, (Orig.: *Take Me Out*. Franz Ferdinand, 2004) Zugriff: 2.9.2014
- „Duke Special – Free Wheel (Studio Version)“, Duke Special, <http://www.youtube.com/watch?v=r3PtqLf3uUQ>, 7.8.2008, (Orig.: *Free Wheel*. Duke Special, 2005) Zugriff: 2.9.2014
- „Coppellius – I get used to it (Volle Länge)“, Coppellius, <http://www.youtube.com/watch?v=8ze96o0zCFc>, 4.11.2006, (Orig.: *I Get Used To It*. Coppellius, 2005) Zugriff: 2.9.2014
- „Kaiser Chiefs – I Predict A Riot (Official Video)“, Kaiser Chiefs, <http://www.youtube.com/watch?v=hamKI-su8PE>, 5.10.2009, (Orig.: *I Predict A Riot*. Kaiser Chiefs, 2005) Zugriff: 2.9.2014
- „aKido – Les Humains“, Les Humans, http://www.youtube.com/watch?v=6bXjY_mMpmU, 12.9.2006, (Orig.: *Les Humains*. aKido, 2005) Zugriff: 2.9.2014
- „Arcade Fire – Neighbourhood #3 (Power Out)“, Arcade Fire, <http://www.youtube.com/watch?v=GT1KNqLPNXM>, 19.3.2012, (Orig.: *Neighbourhood #3*. Arcade Fire, 2005) Zugriff: 2.9.2014
- „Regina Spector – ,Us‘ [OFFICIAL Video]“, Regina Spector, <http://www.youtube.com/watch?v=fczPlmz-Vug>, 13.11.2006, (Orig.: *Us*. Regina Spector, 2005) Zugriff: 2.9.2014
- „Billy Corgan – Walking Shade (Video)“, Billy Corgan, <http://www.youtube.com/watch?v=U7HheYR-vDM>, 26.10.2009, (Orig.: *Walking Shade*. Billy Corgan, 2005) Zugriff: 2.9.2014

- „Poets of the Fall – Carnival of Rust“, Poets of the Fall, <http://www.youtube.com/watch?v=iMrbMPSMmzs>, 22.3.2012, (Orig.: *Carnival of Rust*. Poets of the Fall, 2006) Zugriff: 2.9.2014
- Thomas Truax, “Prove it to my daughter”, 2006, <https://www.youtube.com/watch?v=ARjWvmVMFB4>, 15.3.2006, Zugriff: 4.9.2014
- “Lovex – Guardian Angel”, Lovex, http://www.youtube.com/watch?v=t36_06LCSgw, 18.2.2011, (Orig.: *Guardian Angel*. Lovex, 2006) Zugriff: 2.9.2014
- “Battle Circus – Send in the Clones”, Battle Circus, http://www.youtube.com/watch?v=DOv5Q35Ef_M, 7.6.2006, (Orig.: *Send in the Clones*. Battle Circus, 2006) Zugriff: 2.9.2014
- “Daedelus – Sundown”, Daedelus, <http://www.youtube.com/watch?v=UAAy1XDp1Xw>, 17.6.2006, (Orig.: *Sundown*. Daedelus, 2006) Zugriff: 2.9.2014
- “My Chemical Romance – ‘Welcome to the Black Parade’”, My Chemical Romance, <http://www.youtube.com/watch?v=kDWgsQhbaqU>, 28.9.2006, (Orig.: *Welcome to the Black Parade*. My Chemical Romance, 2006) Zugriff: 2.9.2014
- “Sleepy Gorilla Museum – Helpless Corpse Enactment”, Sleepy Gorilla Museum, <http://www.youtube.com/watch?v=ELyco68w5ks>, 21.5.2007, (Orig.: *Helpless Corpse Enactment*. Sleepy Gorilla Museum, 2007) Zugriff: 2.9.2014
- “Benjy Ferree – In The Countryside (2007)”, Benjy Ferree, <http://www.youtube.com/watch?v=BSVWrKLGH0k>, 12.4.2007, (Orig.: *In the Countryside*. Benjy Ferree, 2007) Zugriff: 2.9.2014
- “Emily Loizeau – ‘Je Suis Jalouse’ (Video)”, Emily Loizeau, <http://www.youtube.com/watch?v=X2BEhk1fqZo>, 2.5.2007, (Orig.: *Je Suis Jalouse*. Emily Loizeau, 2007) Zugriff: 2.9.2014
- “Battle Circus – Utopium”, Battle Circus, <http://www.youtube.com/watch?v=ZWJcpS66tKo>, 8.2.2007, (Orig.: *Utopium*. Battle Circus, 2007) Zugriff: 2.9.2014
- “Creature Feature – Buried Alive (Official Performance Video)”, Creature Feature, <http://www.youtube.com/watch?v=2b704tIVZqs>, 30.10.2007, (Orig.: *Buried Alive*. Creature Feature, 2007) Zugriff: 2.9.2014
- “The Dresden Dolls – Coin Operated Boy (OFFICIAL VIDEO)”, The Dresden Dolls, <http://www.youtube.com/watch?v=j4gPZPKJc0s>, 26.10.2009, (Orig.: *Coin Operated Boy*. The Dresden Dolls, 2007) Zugriff: 2.9.2014
- „Cup of Brown Joy – Elemental“, Professor Elemental, <http://www.youtube.com/watch?v=eELH0ivexKA>, 17.3.2008, (Orig.: *Cup Of Brown Joy*. Professor Elemental, 2008) Zugriff: 2.9.2014
- „Patrick & Eugene, Don’t Touch“, Patrick & Eugene, http://www.youtube.com/watch?v=WkcOF_u-Vmc, 3.9.2008, (*Don’t Touch*. Patrick & Eugene, 2008) Zugriff: 2.9.2014
- „Alkaline Trio – Help Me“, Alkaline Trio, <http://www.youtube.com/watch?v=0bQ5EMLIYvU>, 24.11.2009, (Orig.: *Help Me*. Alkaline Trio, 2008) Zugriff: 2.9.2014
- „NIGHTWISH – The Islander (OFFICIAL VIDEO)“, Nightwish, <http://www.youtube.com/watch?v=x2sd8UMUalk>, 15.4.2008, (Orig.: *The Islander*. Nightwish, 2009) Zugriff: 2.9.2014
- „OneRepublik – All The Right Moves“, One Republik, <http://www.youtube.com/watch?v=qrOeGCJdZe4>, 25.11.2009, (Orig.: *All The Right Moves*. One Republik, 2009) Zugriff: 2.9.2014
- „Mutemath – Backfire (Official Music Video)“, Mutemath, http://www.youtube.com/watch?v=1_t7E7gEDk8, 25.11.2009, (Orig.: *Backfire*. Mutemath, 2009)

- „Antoine Clamaran – Cold“, Antoine Clamaran, <http://www.youtube.com/watch?v=dAwzU8IGq9A>, 3.2.2010, (Orig.: *Cold*. Antoine Clamaran, 2009) Zugriff: 2.9.2014
- „AC/DC – Rock N Roll Train“, AC/DC, <http://www.youtube.com/watch?v=FrFvNphZ5BQ>, 8.11.2012, (Orig.: *Rock’n’Roll Train*. AC/DC, 2009) Zugriff: 2.9.2014
- „The Raveonettes – Heart of Stone“, The Raveonettes, <http://www.youtube.com/watch?v=S26TiEZCTtU>, 21.2.2010, (Orig.: *Heart Of Stone*. The Raveonettes, 2010) Zugriff: 2.9.2014
- „Santa Clause Is Coming To Town (Arthur Christmas Version)“, Justin Bieber, https://www.youtube.com/watch?v=nAl_xl9wQnE, 6.12.2011, (Orig.: *Santa Clause is Coming To Town*, Justin Bieber 2011) Zugriff: 2.8.2014
- „Panic! At The Disco: The Ballad Of Mona Lisa (OFFICIAL VIDEO)“, Panic at the Disco, <http://www.youtube.com/watch?v=gOgdp3lP8M>, 6.2.2011, (Orig.: *The Ballad of Mona Lisa*. Panic at The Disco, 2011) Zugriff: 2.9.2014
- „Eisley – ‚The Valley‘ Equal Vision Records“, Eisley, <http://www.youtube.com/watch?v=JrxmucMGles>, 13.12.2011, (Orig.: *The Valley*. Eisley, 2011) Zugriff: 2.9.2014
- „Just Glue Some Gears On It (And Call It Steampunk)“, Reginald Pikedevant, 2011, <http://www.youtube.com/watch?v=TFCuE5rHbPA>, 29.11.2011, Zugriff: 2.9.2014
- „IU(아이유) _ YOU&I(너랑나) MV“, IU, http://www.youtube.com/watch?v=f_iQRO5BdCM, 28.11.2011, (Orig.: *You & I*. IU, 2011) Zugriff: 2.9.2014
- „David Guetta – Turn Me On ft. Nicki Minaj (Official Video)“, David Guetta, <http://www.youtube.com/watch?v=YVw7eJ0vGfM>, 31.1.2012, (Orig.: *Turn Me On*. David Guetta ft. Nicki Minaj, 2012) Zugriff: 2.9.2014
- „Faun ‘Diese kalte Nacht’ (Official Video/HD)“, Faun, <http://www.youtube.com/watch?v=zs8d9sXioj4>, 17.1.2013, (Orig.: *Diese kalte Nacht*. Faun, 2013) Zugriff: 2.9.2014
- „THERION – Adulrunar Rediviva (OFFICIAL MUSIC VIDEO)“, Therion, <http://www.youtube.com/watch?v=5dCLnGCcyA4>, 11.3.2013, (Orig.: *Adulrunar Rediviva*. Therion, 2013) Zugriff: 2.9.2014

10.4.2. Werbung

- „Fanta commercial from the 90s (Dutch)“, Fanta, 1995, <http://www.youtube.com/watch?v=mZply6lM3X0>, 3.8.2008, Zugriff: 2.9.2014
- „Cailler – Source de Bonheur seti 1819 casanova“, Cailler, 2005, <https://www.youtube.com/watch?v=0thobiDISr8>, 4.9.2007, Zugriff: 2.9.2014
- „Beautiful Coca Cola Commercial Full Version“ Coca Cola Company, <http://www.youtube.com/watch?v=R1NnyE6DDnQ>, 7.1.2007, Zugriff: 2.9.2014
- „Coca Cola Comercial – Organ Player“, Coca Cola Company, http://www.youtube.com/watch?v=O_kXOH8V_mk, 8.6.2009, Zugriff: 2.9.2014
- „Darbo“, Darbo, http://www.youtube.com/watch?v=12gauBUW_ng, 24.6.2007, Zugriff: 2.9.2014
- „Fiction Clemens Teaser“, Face Dog Entertainment, <http://www.youtube.com/watch?v=Qxe83ZibWRk>, 16.5.2007, Zugriff: 2.9.2014
- „Rayguns Promotional Transmission – 2:40 (New Zealand)“, Weta-Workshop, <http://adland.tv/commercials/rayguns-promotional-transmission-240-new-zealand>, 8.6.2007
- „Evolution if Technology – HQ (Saturn Commercial)“, Saturn, <https://www.youtube.com/watch?v=kzd1OiP27s0>, 24.10.2008, Zugriff: 2.9.2014
- „Darbo Fruchtikus TV-Spot 2009“, Darbo, http://www.youtube.com/watch?v=uA8tmFpB_Ew, 28.1.2009, Zugriff: 2.9.2014

- „The Anatomy of the Kraken“, The Kraken Rum, http://www.youtube.com/watch?v=TH_Z86mTjFk, 8.10.2009, Zugriff 2.9.2014
- „Chapter 2: The Inquiry into the Cloud of Darkness“, The Kraken Rum, <http://www.youtube.com/watch?v=Bkwn2LUZMRc>, 8.10.2009, Zugriff: 2.9.2014
- „Chapter 3: An Investigation Into The Myth of The Kraken“, The Kraken Rum, http://www.youtube.com/watch?v=6Grvxi0s_m0, 8.10.2009, Zugriff 2.9.2014
- „The Kraken Rum: Survival“, The Kraken Rum, <http://www.youtube.com/watch?v=kpdsGi5U6kg>, 5.3.2012, Zugriff 2.9.2014
- „Darbo Konfitüren TV-Spot 2010“, Darbo, <http://www.youtube.com/watch?v=tqKX34P-5mk>, 8.3.2010, Zugriff: 2.9.2014
- „Renault Z.E. brand new TV advertising campaign – The electric life“, Renault, www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=qKg-LPOXIMs, 26.5.2011, Zugriff: 2.9.2014
- „Der MannerFakteur... oder warum man Manner eben mag.“, Manner, <http://www.youtube.com/watch?v=H2NroDsgral>, 26.1.2012, Zugriff: 2.9.2014
- „Manner Schnitten Werbung (Original, Wien, 1898)“, Manner, <http://www.youtube.com/watch?v=19Fp2N6pcqs>, 18.12.2012, Zugriff: 2.9.2014
- „OMEGA Co-Axial Chronometer – The perfect mechanical movement“, Omega, <https://www.youtube.com/watch?v=ctj-RDbTBMU>, 1.4.2013
- „RAUCH – Willkommen im RAUCH Tal - 90s“, Rauch, <http://www.youtube.com/watch?v=e7s86nhvCx8&list=PLROIcuApvCoqzmcnV3IPfnR3E5Ws7O5gX&index=2>, 29.1.2013, Zugriff 2.9.2014
- „Lexus CT 200h: Join the Quiet Revolution UK TV advert feat. Kylie Minogue (30sec.)“, Lexus UK, <https://www.youtube.com/watch?v=bdNwyPIOrC4>, 27.1.2012, Zugriff: 5.9.2014
- „Fernsehsports“, Darbo, <http://www.darbo.at/werbung/fernsehsports/#/werbung/fernsehsports/33,fruchtikus-2007-kiss.html>, Zugriff: 2.9.2014

11. Anhang

11.1. Kurzfassung

Die vorangestellte Arbeit behandelt die Frage nach der Bedeutung des Begriffes *Steampunk* und dessen unterschiedliche, mediale Umsetzungen. Zunächst wird der Begriff historisch bedingt eingegrenzt mit Bezug auf die Erstnennung desselben im Jahr 1987 durch den Science-Fiction-Autor K. W. Jeter. Darauf aufbauend wird ein historischer Überblick über die Entwicklung der Steampunk-Ästhetik in der Literatur gegeben, ausgehend von der *Fin de Siècle* bis in die Gegenwart. Dahingehend wird untersucht inwieweit Steampunk-Literatur Einfluss auf die darauf folgende viktorianisch retrofuturistische Ästhetik hat.

Im Anschluss wird die Entwicklung der visuellen Umsetzung von Steampunk in Filmproduktionen thematisiert. Diesbezüglich liegt der Fokus zunächst auf einem allgemeinen Rückblick. In einem weiteren Kapitel wird besonders auf die Beziehung von Disney und Steampunk und die Bedeutung dieser eingegangen. Neben einer Aufzählung und Auseinandersetzung mit verschiedenen Filmen dieser Ästhetik werden besonders drei Regisseure hervorgehoben, deren Gesamtwerk in Zusammenhang mit Steampunk steht. Hierbei handelt es sich um den Briten Terry Gilliam, der besonders den Teilaspekt des Anachronismus in seinen Produktionen behandelt, Tim Burton, der mit seinen Filmen unorthodoxe Märchen erzählt und Hayao Miyazaki, der mit der visuellen Gestaltung seiner Anime seiner Zeit weit voraus ist.

Steampunk besitzt eine stark ausgeprägte Fankultur, die sich in einer aktiven Bewegung manifestiert. Diese Subkultur ist in zwei Fraktionen zu teilen. Einerseits jene, die sich auf die Ästhetik spezialisieren und diesbezüglich den Fokus auf die Umsetzung ihrer Ideen legen und andererseits jene, die dem Punk-Suffix größere Bedeutung einräumen wollen und daher Steampunk als Gegenbewegung zu gegenwärtigen, negativen politischen und gesellschaftlichen Entwicklungen betrachten. Besonders in den USA wird darauf geachtet mittels Steampunk-Ästhetik ein Statement abzugeben. Die amerikanische Online-Zeitschrift *Steampunk Magazine* ist seit ca. 8 Jahren um den Punk-Aspekt dieser Subkultur bemüht. Dahingehend stößt der Einzug von Steampunk in den Mainstream in den 2000er Jahren auf Unmut bei den Mitgliedern der Bewegung. Diesbezüglich wurde ein Kapitel verfasst, das sich dem Bekanntheitsgrad und dem Interesse an Steampunk widmet.

Nach der Auseinandersetzung mit den zahlreichen Ausformungen von Steampunk ist ein Kapitel den Gemeinsamkeiten bestehender Werke gewidmet. Häufig wiederkehrende Elemente werden zu sogenannten Markern zusammengefasst, die als Erkennungsmerkmal dienen sollten, da die Formulierung einer Definition gegenwärtig nicht möglich ist. Bei der Anführung dieser Marker wird der Fokus auf visuelle Elemente gelegt, wobei auch Akustisches sowie stereotype Rollenbilder behandelt werden.

Zusammenfassend werden bisher dargelegte Erkenntnisse anhand der Closing Ceremony der Paralympic Summer Games in London 2012 betrachtet. In diesem Kapitel wird hinterfragt, welches Bild von Steampunk in der Popkultur vorherrscht. Abschließend wird der Frage nachgegangen, inwieweit Steampunk im Mainstream vertreten ist und ob diese viktorianisch retrofuturistische Ästhetik Bestand haben kann.

11.2. Abstract

The meaning and definition behind the term Steampunk and how it is translated into the media world is the main focus in the following paper. First, the concept itself will be narrowed down historically, in particular the first time the idea was mentioned by the science fiction author K. W. Jeter in 1987. Subsequently I will go into deeper depth about the aesthetic of the concept mirrored in literature and give an historic overview, beginning from the Fin de Siecle until the present. To that effect the influence on the Victorian retro futuristic aesthetics will be researched through the Steampunk literature.

Following that, the development of the visual implementation of Steampunk in movie productions will be discussed through a general retrospect. The relationship and its meaning between Disney and Steampunk will be dealt with in an additional chapter. A special focus is going to be on three directors, whose work with the realization and translation of Steampunk in their movies stands in close connection with the movement of the Steampunk era. The mentioned directors are the British Terry Gilliam, who focuses his work on the anachronism in his productions, Tim Burton, who tells unorthodox fairy tales with his movies and Hayao Miyazaki, whose visual creations of his anime seem to be ahead of his time.

Steampunk has a distinct fan culture, which is demonstrated in an active movement. The subculture is divided into two fractions. Firstly, those who specialize on the aesthetics and focus on the transformation of their ideas and secondly those, who use Steampunk as a contra movement against the present negative development in the society and politics. Mainly the Steampunk aesthetics try to make a statement in the USA. The American online newspaper, called *Steampunk Magazine* has been writing about the punk-aspect in the subculture for about 8 years. Due to that fact that therefore Steampunk became more commercial and mainstream in the last decade has created a rift between its members. Considering the importance of this development, one chapter will be dedicated to the awareness in today's media.

Since one definition only, can't stand alone to describe what Steampunk stands for and what it is, one chapter is dedicated to the different views and similarities found in literature. These overlapping facts are combined, however the main focus will be on the visual, acoustic and stereotypical models.

Concluding, the last chapter will cover the Closing Ceremony of the Paralympics summer games in London 2012 and how the image of Steampunk is seen in pop culture. In addition the question about how the Victorian retro futuristic aesthetic in correlation with Steampunk is observed and represented in mainstream will be discussed.

11.3. Lebenslauf

Ausbildung

Oktober 2013 – Juni 2014	Alma-Mentoring-Programm
Oktober 2008 – Oktober 2014	Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft an der Universität Wien
September 2000 – Juni 2008	Realgymnasium Oberpullendorf Matura mit ausgezeichnetem Erfolg am 28.6.2008
September 1996 – Juni 2000	Volksschule Lockenhaus

Berufserfahrung

Sept. 2012 – Okt. 2013	Lektorat bei Syn-Magazin
März – Juni 2013	Regieassistent Bioart-Performance <i>BIOS: ZOE</i>
Feb. – Juni 2013	Tutorium an der med. Universität Wien
2009 – 2012	Sprechstundenhilfe am Institut für physikalische Medizin Dr. Hartl
August 2007	Ferialpraxis Wiener Städtische Versicherungsgesellschaft
Seit 2001	Kammermusikfestspiele Lockenhaus
	2001 – 2005 Programmverkauf
	2005 – 2008 Merchandising-Verkauf
	2011 – 2012 Vorstandsmitglied
	Seit 2008 Kartenverkauf

Erfahrung im Bühnenbereich

Seit 2007	Mitglied der Oberrabnitzer Theatergruppe (Schauspiel, Bühnenbild, Kostüm und Maske)
2009 – 2010	Studium Unterhaltungstheater am Schubert-Konservatorium Wien
2005	Mitglied der Improvisationstheatergruppe des Gymnasiums Oberpullendorf

Besondere Kenntnisse

Sprachen
English Language
Österreichische Gebärdensprache