

Abenteuer, Romantik, Wissenschaft!



Steampunk Ausstellung im History of Science at the University of Oxford

Trifft man auf den Begriff “*Steampunk*” so stellt sich schnell die Frage, was soll das eigentlich sein? Punk-Musik, die so schnell ist, dass einem der Dampf aus den Ohren herauskommt? (So beschrieb es eine Radiomoderatorin)

Als erstes führt einen der Weg auf der Suche nach diesem Geheimnis natürlich zur Wikipedia und ihrer Definition von **Steampunk**:

Steampunk ist eine hauptsächlich literarische Gattung, in der eine oftmals dystopische, zumeist im viktorianischen Zeitalter angesiedelte, kontrafaktische oder virtuelle Geschichte beschrieben wird. Der Ursprung des Steampunk liegt in den Romanen von Jules Verne (z. B. 20.000 Meilen unter dem Meer, 1870) und H. G. Wells (z. B. Die Zeitmaschine, 1904). Steampunk wird als eine Variante der Science-Fiction bezeichnet und zählt allgemein zur Kategorie der Alternativweltgeschichten. Neuere Steampunk-Werke werden auch als Antithese zum Cyberpunk betrachtet.

Mit der Definition bekommt man etwas Klarheit, aber so richtig passt es noch nicht zu dem was man im Netz gesehen hat. Literarische Gattung? Warum baut man dann Dinge um? Entwirft Kleidung und Mode? Was machen die Leute denn da in diesem **Forum**?

Die Literatur ist der Ursprung des Steampunks. In einem **Brief an das SF-Magazin Locus schrieb Autor K.W. Jeter**, man solle den Begriff Steampunk benutzen, um seine Bücher (und die seiner Kollegen) vom Cyberpunk zu unterscheiden. Das war im Jahr 1987, danach war es lange still um dieses Genre. Es gab zwar immer wieder Veröffentlichungen gerade im Rollenspielbereich (z.Bsp. Space 1889, Castle Falkenstein, GURPS) und auch der eine oder andere Kinofilm versuchte sich in dem Genre (Wild Wild West, Liga der außergewöhnlichen Gentleman, Sky Captain).

Ca. 2005 bekam das Genre einen wichtigen Einfluss aus einer ganz anderen Richtung. Auf dem Kunstfestival **Burning Man** tauchten die ersten Kunstobjekte auf, die das Design der viktorianischen Zeit mit modernen (und meist technischen) Kunstobjekten verbanden. Das Maker Movement, die Erfinder und Bastler des 21. Jahrhunderts, mischten sich unter die Steampunker und verbanden altes Design mit neuer Technik. Das gab Steampunk den Funken zur Wiedergeburt, der vor keinem Thema halt macht.

Abenteuer, Romantik, Wissenschaft!

Der Webcomic **Girl Genius** beschreibt sich mit diesen Worten: *“Adventure, Romance, Mad Science!”* und schafft damit die perfekte Definition für Steampunk. Auf dieser Basis wird Steampunk gemacht, meistens mit einem Bezug auf Retro-Themen oder einer Ästhetik aus vergangenen Zeiten. Ob es sich dabei um viktorianisch (Steampunk), die 20er/30er Jahre (Dieselpunk) oder die 50er (Atompunk) handelt, spielt keine Rolle. Denn das ist nur eine visuelle Ästhetik, die auf den drei Säulen ruht.

Die Begeisterung dieser Zeiten für Wissenschaft, Technik und Erforschung, kombiniert mit **Pulp-Elementen** und dem Willen Dinge selber gestalten zu wollen, das beschreibt den Steampunk als Genre und Subkultur. Oder eben kurz: *Abenteuer, Romantik, Wissenschaft!*

Der Clockworker berichtet über diese Themenvielfalt und nicht nur über Steampunk-Umbauten oder neue Bücher. Denn genau das macht den Reiz aus: Die Erforschung und Entdeckung des Unbekannten mit einem offenem Geist.

Sei realistisch: Plane ein Wunder!



CC Lizenz: Admiral Aaron Ravensdale