

Johannes Dillinger

Steampunk und Geschichte.

Geschichte wird gehackt

Das Thema dieses Textes ist der Umgang mit Geschichte im Steampunk. Steampunk ist eine besondere Spielform von Uchronie. Unter ‚Uchronie‘ versteht man Spekulationen über kontrafaktische Geschichte, also die tentativen Antworten auf die ‚Was wäre geschehen, wenn ...‘ Frage. Alternative Begriffe wären kontrafaktische Geschichte, Allohistory oder Alternate History. Steampunk als Sonderfall der Uchronie konzentriert sich bei der Konstruktion alternativer, kontrafaktischer Geschichte stets auf einen bestimmten Zeitabschnitt, nämlich die Jahrzehnte zwischen den napoleonischen Kriegen und dem Ersten Weltkrieg. Zugleich wird schwerpunktmäßig nach einem bestimmten Aspekt von Geschichte, nämlich der Geschichte von Naturwissenschaft und Technik gefragt. Steampunk lässt sich also definieren als Geschichten, Filme, Bilder und Gegenstände, die einen alternativen Geschichtsverlauf im 19. oder frühen 20. Jahrhundert beschreiben oder aus ihm zu stammen scheinen, wobei in diesem alternativen Geschichtsverlauf die Industrielle Revolution früher einsetzte, schneller voranschritt oder größeren Einfluss hatte. Steampunk denkt z.B. darüber nach, wie Computertechnologie das 19. Jahrhundert verändert hätte oder schlicht, wie ein Computer aus der Zeit um 1880 ausgesehen hätte. Steampunk wirkt häufig komisch. Das ist durchaus beabsichtigt und dem Genre immanent. Uchronie immer eine ironische Seite und lässt sich als Satire einsetzen.¹

Steampunk ist das einzige erfolgreiche multimediale Cross-over im weiten Feld der Uchronie: Es ist präsent im Roman ebenso wie im Film, in der Musik, in Mode, Design und Bildender Kunst. Steampunk ist die visuellste Form von Uchronie. Keine andere Form der Spekulation über ungeschehene Geschichte hat ein so breites und vielfältiges Publikum erreicht wie Steampunk. Keine andere hat so wie Steampunk eine eigene

¹ Dillinger, Uchronie, S. 13-24.

vielfältige und aktive Subkultur geschaffen. Für die Jugendkultur dürfte Steampunk die einzig wichtige Form von Uchronie sein.² Der Autor dieses Textes ist Historiker. Er betrachtet das multimedialen Kulturphänomen Steampunk daher wesentlich durch die Linse der Geschichtswissenschaft, nicht der Literatur-, Kunst- oder Filmwissenschaft.

Der Vielgestaltigkeit von Steampunk und seiner vergleichsweise hohen gesellschaftlichen Präsenz stehen verglichen mit anderen, eher auf Literatur eingeschränkten Formen von Uchronie deutliche Defizite entgegen. Die uchronische ‚Was wäre geschehen, wenn‘ Frage konstruierte in der Regel einen point of divergence: In der Vergangenheit wird ein Wendepunkt ausgemacht, an dem eine bestimmte Entscheidung gefällt wurde oder der Zufall die Weichen der weiteren Entwicklung in eine gewisse Richtung gestellt hat.³ In der Uchronie lässt man diesen Wendepunkt anders verlaufen und spekuliert über die sich daraus ergebende weitere Entwicklung. Eine oft diskutierte uchronische Frage wäre z.B.: Wie hätte sich die Geschichte entwickelt, wenn das Attentat vom 20. Juli 1944 gelungen wäre? Diese Spekulationen über alternative historische Verläufe finden sich in der Belletristik ebenso wie in der Geschichtswissenschaft. In der Regel machen diese Spekulationen ihren point of divergence sehr deutlich. Das gehört quasi zu den Regeln des Umgangs mit ungeschehener Geschichte. Steampunk ist hier nachlässig: Was genau denn nun den anderen Verlauf von (Technik)Geschichte im 19. Jahrhundert ausgelöst haben soll, bleibt häufig im Dunkeln.⁴

Von der geschichtswissenschaftlichen Uchronie unterscheidet sich die belletristische Uchronie und vor allem Steampunk in einer weiteren Hinsicht. Zumindest in der Geschichtswissenschaft sollte das ceteris paribus Prinzip beachtet werden: Abgesehen von der einen Änderung am Wendepunkt sollte die uchronische Geschichte möglichst plausibel sein. Idealerweise berücksichtigt sie alle Faktoren, die den tatsächlichen Geschichtsverlauf beeinflusst haben. Das ceteris paribus Prinzip muss

2 Dillinger, Uchronie, S. 15, 189-204, 235-265.

3 Vgl. den Überblick www.uchronia.net, 05.12.2016.

4 Vgl. Mokyr, King, S. 289.

beachtet werden, um Uchronie als Analyseinstrument einsetzen zu können. Nur so kann eine möglichst realistische Geschichtssimulation erstellt werden, die dazu beitragen kann, Ketten von Ursachen und Folgen näher zu analysieren.⁵ Nicht-wissenschaftliche Formen von Uchronie brauchen weniger um Plausibilität besorgt zu sein. Das ist nirgends deutlicher als im Steampunk. Selbst wenn die Ursache der alternativen Entwicklung einmal angedeutet wird, wird der folgende Verlauf doch meist nur in groben Zügen skizziert. In einem frühen Steampunkroman z.B. wird schlicht als gegeben vorausgesetzt, dass ein Ausbleiben des Ersten Weltkriegs dazu führt, dass in den 1970er Jahre die europäischen Kolonialreiche noch existieren und das Luftschiff weiterhin ein wichtiges Verkehrsmittel ist. Weshalb das so sein soll, wird nicht erläutert.⁶ Ohne die Bindung an einen klaren point of divergence und das ceteris paribus Prinzip ist die Verbindung von Steampunk zur Geschichte immer schon lose. Völlig jenseits historischer Narrative bewegt sich Steampunk, wenn es als Cross over Motive anderer Genres wie Science Fiction und Horror übernimmt: Die Alternativgeschichte einer Technikuchronie mögen dann auch menschähnliche Roboter, Vampire oder Lovecraftsche Fischmonster bevölkern.⁷

Idealtypisch kann man zwischen chauvinistischem und kritischem Steampunk in der Literatur unterscheiden. Beim chauvinistischen Steampunk tritt der Autor quasi in die Uchronie ein. Er schreibt Muster des Trivialromans des 19. Jahrhunderts fort. Das Spiel mit Intertextualität bestätigt Muster des 19. Jahrhunderts.

Ein sehr früher, häufig übersehener Steampunkroman ist Clarks ‚Queen Victoria’s Bomb‘ von 1967. In dieser Uchronie baut ein britischer Wissenschaftler die Atombombe bereits 1843. Die britische Regierung verzichtet weise auf ihren Kriegseinsatz. Dass die erste Testzündung der Bombe bereits Strahlenschäden anrichtet, wird nur gestreift. Der Fokus

⁵ Vgl. Demandt, Geschichte.

⁶ So im Steampunk Klassiker Moorcock, Warlord.

⁷ Z.B. Jeter, Devices; Carriger, Soulless und die ganze Parasol Protectorate Romanreihe. Hier völlig falsch die Einschätzung von McKenzie, Clockwork, S. 140.

der Geschichte bleibt auf Macht und Technik, mächtigen und technisch versierten Personen. Letztlich feiert die Geschichte „Britain’s omnipotence“.⁸

In der Tendenz ähnlich ist ein weiterer früher uchronischer Roman mit Steampunkelementen: Harrison’s ‚A Transatlantic Tunnel, Hurrah!‘, publiziert 1972, präsentiert einige sehr typische Elemente unkritischer Steampunk Uchronie.⁹ Es geht um den Bau eines Eisenbahntunnels unter dem Atlantik in einem alternativen Jahr 1973. Die beiden Hauptpersonen sind zwei charismatische Ingenieure. Das uchronische Setting ist ein britisch-imperialistischer Traum: Die amerikanische Revolution ist gescheitert. Das britische Kolonialreich besteht in der zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts noch und hat keinen seiner imperialistischen Ansprüche zurückgenommen. Gesellschaft und Kultur scheinen seit 1850 auf der Stelle zu treten. Wegen des – realhistorisch in der Tat klar nachweisbaren – mildernden Einflusses Londons auf die Siedler in Nordamerika sind die Ureinwohner nicht ausgerottet worden. Im Roman spielen sie aber bloß eine Nebenrolle; sie sind bezeichnenderweise vor allem ein exotisches Dekorelement. Der Ton von ‚A Transatlantic Tunnel, Hurrah!‘ ist fast unerträglich naiv. Nicht nur wird platter Hurratriotismus gepflegt. Es wird klar festgestellt, dass die Welt nach dem Prinzip „Strong men lead while others follow“ regiert werden müsse. Die Handlung ist fixiert auf autoritäre ‚Macher‘, Soldaten, Ingenieure und Politiker, die sich den Schemata des Trivialromans des 19. Jahrhunderts entsprechend verhalten. Die rivalisierenden männlichen Hauptfiguren finden in einer klischeehaften Männerfreundschaft zusammen und besiegeln ihren Bund quasi dadurch, dass einer die Tochter des anderen heiraten darf. Dass der Autor seine uchronische Steampunkwelt für besser als die reale ansieht, sagt er indirekt, aber unmissverständlich.

Chauvinistischer Steampunk ist fasziniert vom Erfinder / Entdecker, d.h. einem männlichen Vertreter der gebildeten und vermögenden Oberschicht Europas und Nordamerikas. Diese winzige Minderheit, so chauvinistischer

⁸ Clark, Queen.

⁹ Harrison, Transatlantic.

Steampunk, ‚macht‘ allein Geschichte.¹⁰ Ausgeblendet werden die riesigen Gruppen, die die Geschichtswissenschaft längst als geschichtsmächtig entdeckt hat und erforscht: Frauen, die große Mehrheit der ‚einfachen Leute‘ ohne privilegierten Zugang zu Bildung und materiellem Besitz, die Menschen aus nicht europäisch geprägten Kulturen.

Der Steampunkheld ist dabei durchaus ein problematischer, gebrochener Charakter. Dies widerspricht nicht den Konventionen des Trivialromans des 19. Jahrhunderts, sondern greift sie auf. Erfinder und Entdecker waren immer schon sehr zwiespältige Figuren. Überdeutlich ist das bei Verne und Wells, die viele Steampunkautoren als ihre Vorbild und Stichwortgeber präsentieren: Kapitän Nemo, Robur oder Dr. Moreau haben ausgeprägte Schwächen. Ihre Arroganz und Rücksichtslosigkeit scheinen sie nur für pubertäres Publikum attraktiv zu machen. All die gebrochenen Helden der frühen Science Fiction / Abenteuer / Horror Literatur stehen im langen Schatten von Victor Frankenstein. Frankenstein trifft auf nacktes Unverständnis in seinem sozialen Umfeld, das ihm intellektuell nicht gewachsenen ist. Aber seine Intelligenz und sein Mut finden bei ihm selbst keine Entsprechung in Vernunft und Moral. Mit dem Archetyp Frankenstein wird der Erfinder / Entdecker der Literatur, vielleicht einmal abgesehen von ganz flachen Produkten, eine zwiespältige, oft eine durchaus bedrohliche Gestalt. Er macht, was machbar ist, weil es machbar ist, ohne Sinn und Konsequenzen des eigenen Handelns abzuwägen. Nicht der ruhelose Wissenssucher Faust sondern der verantwortungslose ‚mad scientist‘ Frankenstein steht am Anfang weiterer Teile der Genres von Science Fiction und Horror. Genau dieses Erbe treten zumindest die naiveren Formen von Steampunk unkritisch, ja affirmativ an. Die Attraktion des Entdeckers / Erfinders für Steampunk besteht gerade darin, dass er immer schon verantwortungs- und rücksichtslos ist. Der mad scientist, der sich von Konventionen und Alltagsmoral abgewandt hat, ist das Ideal.

Ein Beispiel für diesen Aspekt von Steampunk ist die Frankenstein Verfilmung aus dem Jahr 2015. Sie ist die erste, die die Geschichte mit

¹⁰ Dillinger, Uchronie, S. 189-199.

visuellen Elementen von Steampunk präsentiert.¹¹ In scharfem Gegensatz zu den Frankenstein Filmen der 1930er, den *Hammer Films* Frankenstein Versionen der 1950er bis 1970er oder Branaghs Frankenstein von 1994 ist hier das Labor ein detailverliebter Technikraum, dessen Dekor sich ganz konsequent an den ersten Jahren der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts orientiert. Die Laborkulisse präsentiert, steampunkttypisch, das fein gestaltete handwerkliche Produkt ebenso wie die große industrielle Maschinerie, repräsentiert im bewohnbaren, hellen, oberirdischen Teil des Labors und dem riesigen Kellers darunter bzw. der fabrikähnlich hergerichteten Ruine, in die der mad scientist für sein letztes Experiment fliehen muss. Die Filmfiguren tragen Schutzbrillen (goggles), die zu den Ikonen der Steampunkästhetik gehört.¹² Entscheidend ist nun, dass diese an Steampunk orientierte Verfilmung als erster Spielfilm Frankenstein positiv und als den letztlich triumphierenden Helden präsentiert. Es geht im Drehbuch wesentlich um ihn; dass der Film ‚Victor Frankenstein‘ heißt und erstmals den vollen Namen der Hauptperson als Titel wählt, ist bezeichnend. Das Monster, dem sonst die eigentliche Aufmerksamkeit galt – sei es in Shelleys Original oder den Verfilmungen mit Karloff und de Niro -, spielt dagegen praktisch keine Rolle mehr. Ohne Dialog wird es mit unter zehn Minuten Screentime abgefertigt. Viel deutlicher könnte die ultraaffirmative Konzentration auf den mad scientist als Held kaum mehr sein.

Bei dieser Attitude versteht es sich fast von selbst, dass chauvinistischer Steampunk die vielfältigen Bedrohungen und Krisen, die von der naturwissenschaftlichen und Industriellen Revolution ausgingen, weitgehend ignoriert. Der Technologieschub des 19. Jahrhunderts und der Beginn der industriellen Massenfertigung verursachten bekanntlich massivste soziale und ökologische Kosten. Das rasche Anwachsen der häufig verelendeten Arbeiterschaft, die sich ihre Rechte mühsam erkämpfen musste, die rücksichtslose Belastung der Umwelt und die Industrialisierung des Krieges - das sind einige der Früchte der von

11 Victor Frankenstein (2015), Regisseur [Paul McGuigan](#).

12 <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/victor-frankenstein-film-review-james-mcavoy-and-daniel-radcliffes-mug-show-a6759616.html>, 12.12.2016.

Steampunk gefeierten technischen Aufbruchphase des langen 19. Jahrhunderts. Noch problematischer ist der Kontext, in dem die Gestalt des Entdeckers steht. Europäische ‚Forscher‘, die in andere Erdteile vorstießen, waren in aller Regel die Vorboten und Pfadfinder kolonialer Unterwerfung. Selbst wenn die Entdecker persönlich schuldlos und naiv von Tatendrang und Wissensdurst getrieben waren, ist es heute nicht mehr möglich sie außerhalb des Zusammenhangs kolonialen Unrechts zu sehen. Kolonialismus und Rassismus gehören eng zusammen. Selbstverständlich dürfen die Sensibilitäten der Zeit um 2000, gerade was Eurozentrismus und Rassismus angeht, nicht auf die Zeit um 1800 zurückprojiziert werden. Die Vorwürfe, die man z.B. Arthur Conan Doyle und Rider Haggard wegen ihrer Romanen um Professor Challenger und Allan Quatermain schwerlich machen kann, treffen Autoren aus dem 20. und 21. Jahrhundert, wenn diese sie affirmativ fortschreiben.

Fragt man nach der erinnerungskulturellen Dimension von chauvinistischem Steampunk ist der Befund auf den ersten Blick verheerend. Nicht nur unbestrittene und inzwischen gesellschaftlich weitgehend akzeptierte Ergebnisse der historischen Forschung werden ignoriert bzw. geleugnet. Der in der öffentlichen Diskussion etablierte kritische Blick auf das 19. Jahrhundert und die Kosten des ‚Fortschritts‘ wird aufgegeben. Unkritische Steampunkliteratur scheint völlig naiv zu sein oder zumindest unter einer Geschichtsvergessenheit zu leiden, die die Kategorien des 19. Jahrhunderts akzeptabel macht.

Vielleicht hat das scheinbar Unkritische aber doch kritisches Potential. Freilich wäre das Kritik von ‚rechts‘. Betrachten wir die ökologische Problematik: Macht Steampunk, die Feier der langen Ära der fossilen Brennstoffe, sich einfach lustig über die wiederholte Androhung des ökologischen Kollapses der Erde? Will Steampunk vor Panikmache und weiteren Hysterien in Grün warnen, die angeblich ökologische Belange absolut setzen? Betrachten wir die soziale Problematik: Will Steampunk einen ganz groben Keil auf den letztlich groben Klotz des linken Mainstreams und postmoderner Empfindsamkeit setzen, die in der Geschichte vor allem Negatives sehen? Die große Mythendämmerung in der Geschichtswissenschaft der Nachkriegszeit hat es unmöglich

gemacht, die Geschichte des ‚Westens‘ als linearen Fortschritt hin zu Freiheit und technischer und ökonomischer Hegemonie zu sehen oder diese gar als Folgen kultureller, zu schweigen von ‚rassischer‘ Überlegenheit zu deuten. Postmoderne Identität kreiert sich eher dadurch, dass man sich von der Vergangenheit distanziert, mit ihr bricht, als dass man sich als ihr triumphales Produkt versteht. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit Geschichte hat die Probleme und die Schuld der herrschenden Gruppen des 19. Jahrhunderts einer breiten Öffentlichkeit ins Bewusstsein gerufen. Daraus ist aber eine öffentliche Entschuldigungskultur entstanden, die die Vergangenheit wesentlich als Fehler sieht und sie mit weitgehend anachronistischen moralischen Urteilen abwertet. Der chauvinistische Steampunk scheint das kollektive schlechte historische Gewissen einfach loswerden zu wollen. Er entdeckt nicht nur das 19. Jahrhundert neu und bewertet es positiv, er übernimmt gleichzeitig das populäre Geschichtsverständnis dieser Zeit selbst, das den Fortschritt und seinen Helden, die Entdecker- und Erfinderpersönlichkeit, lobte. Uchronie impliziert hier eine erinnerungskulturelle Umwertung, die aus einer Vergangenheit, die viele als belastet und belastend empfinden, eine Abfolge von Triumphen macht.

Wenn dem so ist, dann ist chauvinistischer Steampunk ein früher Vertreter der Opposition gegen den linken Mainstream und die Political Correctness, die sich inzwischen immer mehr zu einer neuen Bigotterie auswächst.¹³ Da Freiheit stets die Freiheit des Andersdenkenden ist, muss eine Gesellschaft, die sich als freiheitlich versteht, Denkverbote ablehnen und eine lebhafte Diskussion begrüßen. Extreme Meinungen, die Geschichte in sehr fragwürdiger Weise auslegen (wollen), werden sich in einer offenen Diskussion mittelfristig ohnehin nicht durchsetzen.

Keinesfalls darf hier der Eindruck entstehen, dass die Mehrzahl der Produkte der Steampunkliteratur zur chauvinistischen Spielart gehört. Neben ihr steht der kritische Steampunk. Kritischer Steampunk greift die Muster des 19. Jahrhunderts auf und hinterfragt sie auf einer Vielzahl von

¹³ Vgl. z.B. die schulmeisterliche Attitüde von Stimpson, *Victorians*. Die konservativ-revisionistische Gegenströmung verdichtet sich, vgl. etwa die (halb-satirische) Buchserie *Politically Incorrect Guides*.

Ebenen. Die Resultate der Geschichtswissenschaft werden dabei wenigstens ein Stück weit berücksichtigt. Über das Niveau des ersten Semesters in Geschichte geht das aber kaum je hinaus. Es ist bezeichnend für das Selbstverständnis des kritischen Steampunk, dass eine in der Genre Zeitschrift 'Steampunk Magazine' publizierte kleine Chronologie des Genres weder Clarks noch Harrisons Romane zur Kenntnis nahm.¹⁴ Literarischer Steampunk begann dort vielmehr mit einem frühen kritischen Steampunkroman: Michael Moorcocks 'The Warlord of the Air', publiziert 1971.¹⁵ Die Geschichte hatte Elemente, die typisch für Steampunk bleiben sollten: Der Fokus auf Großbritannien und seinem (erhalten gebliebenen) Empire, abenteuerliche Reisen nach Art der Jugendliteratur des 19. Jahrhunderts und Luftschiffe als zentrale Handlungselemente, die für Steampunk ikonisch werden sollten. In dieser Uchronie ist der Erste Weltkrieg ausgeblieben. Die europäischen Supermächte beherrschen nach wie vor weltumspannende Kolonialreiche. Der Held muss aber erkennen, dass Frieden und Wohlstand im paradiesisch erscheinenden Europa auf der Ausbeutung des Großteils des Globus' beruhen. Der Held schließt sich einer Gruppe von Revolutionären um einen gewissen Uljanow und seinen Helfershelfer Dutschke an. Die Kritik an Europas imperialistischer Vergangenheit ist das eigentliche Thema des Romans. Aber Moorcock erlaubt keine billige Lösung: Als Teil ihres Kampfes gegen den Imperialismus zünden die Weltverbesserer eine Atombombe über Hiroshima.

Noch deutlicher distanzierte sich K.W. Jeter 1987 mit seinem humoristischen Roman 'Infernal Devices' vom unkritisch-chauvinistischen Steampunk.¹⁶ Der Held der Geschichte ist kein reicher und brillanter mad scientist, sondern ein zweitklassiger Uhrmacher mit wirtschaftlichen Sorgen. Fast nach Art einer Screwball Comedy stolpert der Held in eine abenteuerliche Handlung, die er – anders als die archetypischen Erfinder und Entdecker – keinen Augenblick lang beherrscht und die meiste Zeit

¹⁴ Killjoy, Selected.

¹⁵ Moorcock, Warlord. Moorcock hat die Geschichte erweitert und mehrfach umgearbeitet. Spätere Fassungen weichen erheblich vom Original ab.

¹⁶ Jeter, Infernal.

über gar nicht versteht. Weit davon entfernt, männliche Selbstsicherheit und Abenteuerlust zu verkörpern, fürchtet sich die Hauptfigur vor autoritären Frauen. Der Schurke dieser Geschichte ist eine Verkörperung des Helden des chauvinistischen Steampunk, der elitäre Entdecker / Erfinder.

Ein neuer Klassiker der Steampunkliteratur ist Priests 2009 publizierter Roman 'Boneshaker'.¹⁷ 'Boneshaker' präsentierte die Paraphernalien von Steampunk: Fantastische dampfgetriebene Maschinen, Uhrwerke, Luftschiffe. Die Hauptperson ist jedoch eine Frau aus dem Arbeitermilieu, die sich um ihr Kind sorgt. Die schwersten Vorwürfe, die gegen Steampunk erhoben wurden, nämlich der Sexismus, der Kult um Technik und Entdecker / Erfinder aus der Oberschicht und die Blindheit gegenüber negativen Technikfolgen, werden aufgegriffen und beantwortet. Die Handlung spricht die negativen sozialen Folgen der Industrialisierung an. Sie zeigt auch klar, dass Technik Umweltkatastrophen auslösen kann. Sogar die amerikanische Urbevölkerung wird mit einer positiven Rolle in die Handlung und die fiktive uchronische Gesellschaft integriert. Mit 'Boneshaker' wird Steampunk vollends politisch korrekt. Die Autorin hat sich dazu bekannt, dass sie eine für alle akzeptable Steampunkgeschichte habe schreiben wollen.¹⁸ Inzwischen bevölkert eine ganze Reihe von Heldinnen die Steampunkliteratur. Trotz aller Verliebtheit in Technik werden ihre Kosten und negativen Folgen nicht mehr verschwiegen. Immer wieder wird sogar die Sinnhaftigkeit technischen Fortschritts an sich hinterfragt.¹⁹

Der Befund ist also ambivalent. Chauvinistische und kritische Steampunkliteratur koexistieren schon von Anfang an. Beide Strömungen begegnen schon ganz zu Beginn des Genres in den 1970er Jahren. Beide Ausprägungen von Steampunkliteratur sind subversiv, sie unterminieren

17 Priest, Boneshaker.

18 Vgl. das Nachwort zu Boneshaker und das Interview mit Priest in Carrott / Johnson, Vintage, S. 71-86.

19 Ein gutes Beispiel wäre Priest, Boneshaker. Vgl. auch Birmingham, Antimodernism, passim; Dillinger, Uchronie, S. 221-222.

alte ‚rechte‘ bzw. etablierte ‚linke‘ Diskurse.²⁰ Grundsätzlich hinterfragt Steampunkliteratur die ‚Normalität‘ technischer Entwicklung. Darin mag man einen Wert an sich sehen. Die Behauptung eines geradlinigen technischen Fortschritts wird von Wissenschaft und Öffentlichkeit bereitwilliger als andere Konstruktionen von Fortschritt in der historischen Rückschau akzeptiert. Steampunk steuert gegen, indem es denkbare Aberrationen von diesem Fortschritt entwirft. Alle Arten von Steampunkliteratur problematisieren damit das Verhältnis von Naturwissenschaft, Technik und Gesellschaft.

Bei diesem Befund darf man nicht stehenbleiben. Steampunk ist in einer Vielzahl von Medien präsent: Neben der Literatur müssen Kunst und Design betrachtet werden.

Eine erste große, ausschließlich Steampunk gewidmete Kunstaussstellung fand von 2009/10 im Museum of the History of Science in Oxford statt. Es war bezeichnend, dass die Steampunkobjekte nicht in einem Kunstmuseum, sondern in einem Museum für Naturwissenschaft gezeigt wurden. Betont wurde damit das Konzept, das hinter den Kunstwerken stand: Sie alle spielten zumindest auf die Historie von Naturwissenschaft und Technik an. Sie entwarfen alternative, uchronische Entwicklungen von Technologie. Einige von ihnen nahmen absurde oder nachgerade gefährliche Formen einer technischen Runaway Evolution an: Die offensichtliche Fragwürdigkeit des Fortschrittsdiskurses erfuhr eine alptraumhafte Ästhetisierung.²¹

Die Breitenwirkung von Steampunk verdankt sich seiner sichtbaren Realisierung als Design. Steampunkobjekte lassen sich über ihre uchronischen Elemente definieren: Sie zitieren eine Form, eine Fertigungsweise, ein Stilelement oder Material aus der Vergangenheit und bringen es in einen modernen Kontext. So wird suggeriert, dass das Objekt ein Artefakt aus einer anderen, einer uchronischen Zeit ist. In aller

²⁰ Insofern hat Steampunk keine einheitliche politische Position, was der Szene bereits zum Vorwurf gemacht worden ist, Stimpson, Victorians, S. 23-25.

²¹ Danovan, Art.

Regel spielt das aus der Vergangenheit zitierte Element auf Technik und Naturwissenschaft in einem weiten Sinn an. Steampunkobjekte geben gleichsam Antworten auf uchronische Fragen, sie machen aus der Alternate History Spekulation konkrete Gegenstände: Wenn es 1850 schon Laptop Computer gegeben hätte, wie würden sie aussehen? Oder ganz allgemein: Wären die Fantasien der Science Fiction des 19. und frühen 20. Jahrhunderts Wahrheit geworden, welche Alltagsgegenstände, Waffen oder wissenschaftlichen Apparate würden uns umgeben? Gute Beispiele für mehr oder weniger alltagstaugliche Steampunkobjekte sind die 'Mods' (modifications) von Computern und Computerzubehör. 'Mod' Ikonen der Steampunkszene sind die Computer der unter den Künstlernamen Jake von Slatt und Datamancer bekannten Designer.²² Die vollständig funktionstüchtigen Geräte sind in ihrem Aussehen dem 19. Jahrhundert angepasst worden.²³

Steampunkdesign zeigt sich hier als ein spezifisches Produkt der Maker bzw. Hacker Bewegung: Hacker und Maker verweigern sich dem Massenkonsum. Statt die Produkte industrieller Massenfertigung, insbesondere technische Waren, zu akzeptieren, verändern sie das vorgefertigte Objekt, um ihren persönlichen (ästhetischen) Ansprüchen zu genügen. Das erfordert einiges Geschick und Sachkenntnisse. Deren Vermittlung und Austausch gehört wesentlich zu Steampunk. Große Teile der Publikationen und Webpages der Szene sind praktischen, technischen oder handwerklichen Bauanleitungen gewidmet. Steampunk realisiert sich damit auch und gerade in einer (virtuellen) Community.²⁴

Steampunk ist in dieser Hinsicht Konsum- und Kulturkritik. In der Tendenz würdigt Massenproduktion den Käufer zum Verbraucher herab. Er soll das

22 <http://www.datamancer.com>, 02.12.2016;

<http://steampunkworkshop.com/telegraph.shtml>, 09.02.2017.

23 <http://www.datamancer.com>, 02.12.2016;

<http://steampunkworkshop.com/telegraph.shtml>, 09.02.2017.

24 Vandermeer, Steampunk, S. 125-129; Roland, Steampunk, S. 141-152, ausführlicher Mara, Steampunk's. Aktuell werden sowohl diese Community als auch die ‚Heimwerker‘ Arbeit von Szenemitgliedern selbst kritisch problematisiert, vgl. auch Boskovich / Vandermeer, Steampunk.

von ihm erworbene Objekt nutzen, aber nicht verändern; er braucht es auch nicht zu verstehen. Gegen diese Entmündigung protestiert Steampunk. Mit der individuellen Modifikation der seriell für den Massenkonsum gefertigten Waren werden aus diesen Unikate. „Love the machine, hate the factory“ ist das viel zitierte Motto der Steampunkheimwerker.²⁵ Das 19. Jahrhundert scheint hier attraktiv, weil die Technik dieser Zeit noch einigermaßen beherrschbar und durchschaubar erscheint; wenigstens verschloss sie sich nicht, wie moderne Elektrotechnikware, der Veränderung oder Reparatur durch ihre Nutzer.²⁶ Steampunkmods sind dekorativ: Sie bringen die gefälligen Schmuckformen vornehmlich des 19. Jahrhunderts zurück. Traditionelle, hochwertige Materialien verdrängen den allgegenwärtigen Kunststoff. Das moderne Dogma von ‚form follows function‘, das per se tatsächlich keinen Raum für Individualität lässt, wird als primitiver Purismus abgelehnt. Die apodiktische Identifizierung des Schlichten und Schmucklosen mit dem Schönen lässt Steampunk nicht stehen. Gewollt ist die ‚schöne‘ Maschine, wobei die ästhetischen Werte dem Dampfzeitalter entlehnt werden. Nicht ganz konsequent wird allerdings auch, was ehemals völlig funktional war, von Steampunk als Schmuckelement übernommen: Der Uhrenschlüssel zum Aufziehen des Werkes erscheint am Laptop, die Dampfdruckmessskala am USB Stick. Das freilich impliziert die uchronische Ironisierung der Technikgeschichte selbst. Die lineare Entwicklung von der Mechanik zur Elektronik als dominanter Technik wird im Design gebrochen und hinterfragt. Die Trennung des Funktionalem vom Dekorativen, die Steampunk der realen historischen Entwicklung vorwirft, soll uchronisch rückgängig gemacht werden. Steampunk, so ein programmatischer Text aus dem Jahr 2007, ist gerade eben "a seamless paradox between the practical and the fanciful."²⁷

Der souveräne Umgang mit vorgefundenen Materialien im Steampunk lässt sich als Bricolage im Sinn von Lévi-Strauss verstehen, freilich als

25 Jahnke / Rauchfuß, Steampunk, S. 61-65; Carrott / Johnson, Vintage, S. 50, vgl. ausführlich Huxtable, Love.

26 Onion, Reclaiming, besonders S. 144.

27 Catastrophone, What, S. 11.

sehr artifizielle Bricolage, die sich ihrer selbst völlig bewusst ist.²⁸ Steampunks ‚hacken‘ moderne Maschinen ebenso wie Design und Materialien des 19. Jahrhunderts. Sie grenzen sich damit von der rekonstruierten Vergangenheit der Geschichtswissenschaft ebenso ab wie vom alltäglichen Konsumismus der Gegenwart. Das Steampunkobjekt soll allein den Ansprüchen desjenigen entsprechen, der es hergestellt hat. McKenzie hat vorgeschlagen, Anhänger von Steampunk als „tinkerers“ zu charakterisieren, die im trial and error Verfahren Verbesserungen an Bestehenden entwickeln.²⁹ Das ist nicht falsch, trifft aber nicht das Wesentliche. Der Steampunk Hacker übernimmt - vielleicht implizit, aber stets deutlich - die Verantwortung für sein Produkt. Dies tun zu können, wird ganz bewusst zum Teil des Produktionsprozesses gemacht. Das Motto ‚Hate the factory‘ ermöglicht und fordert Verantwortung und Individualismus. Insofern sieht die Szene es als Gefahr, dass Steampunk Mainstream mit kommerziell verfügbaren Mods werden könnte. Ein Editorial der Szenezeitschrift Steampunk Magazine wies diese Tendenz schon 2010 entschieden zurück und behauptete dagegen „individuality in Steampunk is paramount.“³⁰

Die historische Erinnerung, die in Steampunk Design vermittelt wird, ist hochgradig selektiv. Geschichte erscheint wesentlich als Fundus schöner Formen und qualitätsvoller Materialien. Erinnerung werden hochwertiges Handwerk und Besitztümer der Oberschicht. Indem Steampunks auf Stile und Materialien des vorletzten Jahrhunderts zurückgreifen und sich zugleich als individualistische ‚Macher‘ profilieren, verweisen sie auf das 19. Jahrhundert als eine Zeit vor dem Beginn des Massenkonsums. Ausgeblendet werden dagegen Schwerpunkte der von der Geschichtswissenschaft vermittelten Erinnerung an diese Epoche: Gerade das 19. Jahrhundert war geprägt von der Entstehung der industriellen Massenfertigung mit ihren enormen sozialen und ökologischen Kosten. Besonders ‚schönes‘ und hochpreisiges Handwerk mit individueller

28 So bereits McKenzie, S. 136-137, allerdings mit Bezug auf den „tinkerer“ als angebliches Ideal von Steampunk, McKenzie, S. 136.

29 McKenzie, Clockwork, S. 135-137, 154-155.

30 Fox, Dear, S. 4.

Fertigung überlebte am Rand dieser Bewegung, weil es von denjenigen nachgefragt bzw. gefertigt wurde, die von der Industrieproduktion profitierten oder sich neben dem entstehenden Industrieproletariat etablierten.

Die am häufigsten gefertigten Steampunkobjekte dürften Kleidungsstücke sein. Steampunkkleidung wird seit Anfang des 21. Jahrhunderts hergestellt. 2003 erregten Bilder entsprechender Kleidungsstücke, die der New Yorker Modeschöpfer und Designstudent Kit Stølen im Internet veröffentlichte, einige Aufmerksamkeit. Das Fertigen und Tragen einer bestimmten Mode oder richtiger kostümhafter Kleidung ist genuiner Ausdruck und Teil von Steampunk. Auch hier setzt Steampunk auf das Unikat: Man will tragen, ‚was kein anderer hat‘. Aber wieder geht es um mehr als nur um eine Kritik an einfallslosem Standardkonsum. Steampunkmode hat einen deutlichen Hang zu Kleidung, die sich an die modischen Möglichkeiten und Konventionen der Oberschicht des 19. Jahrhunderts anlehnt. Selbst wenn die Kostümkleidung einmal eine Person aus der Unterschicht darstellen soll, dann ist doch zumindest ein „shabby genteel look“ angestrebt, der an den Konventionen der Oberschicht orientiert bleibt.³¹ Man fühlt sich an das Kostüm erinnert, in dem Chaplin berühmt wurde: Sein hungernder Landstreicher trug stets Weste, Krawatte und steifen Hut zum dandyhaften Spazierstock. In der Regel wird ‚vornehme‘ Kleidung der Zeit vor dem Ersten Weltkrieg (Zylinder, Plastron bzw. alter Ascot Tie, Gehrock, zweireihige Weste, Gamaschen, für Damen Korsett, Reifrock, Knöpfstiefeletten) mit den steampunktypischen Technischelementen verbunden: Einmal schlicht dadurch, dass man eine Werkzeugtasche dazu trägt oder dadurch, dass der Kleidung selbst scheinbar technische Vorrichtungen angestückt werden. Die Steampunkikone schlechthin ist die Schutzbrille (goggles) aus Messing und Leder. Oft werden Waffen - freilich steampunktypisch verfremdete Attrappen - als Accessoires getragen. Man stellt mit dieser Kleidung eine bestimmte Rolle bzw. einen bestimmten Typ da. Zentral ist auch hier der Erfinder / Entdecker. Ähnlich wie die neuere

³¹ Roland, Steampunk, S. 130; verkürzend Stimpson, Victorians, S. 20.

Steampunkliteratur das alte männliche Klischeebild auch auf Frauen übertragen hatte, so tat das auch die Mode.³² Dass damit die Vorbilder des 19. Jahrhunderts komplett verfremdet werden, ist selbstverständlich gewollt.

Dieser Hang zur Oberschicht drückt sich nicht nur in der Auswahl von Schmuckformen und in Kostümen aus. Für die Kommunikation innerhalb der Szene legt man sich in der Regel eine ‚Steamsona‘ zu, eine alternative Identität, die der Insiderkommunikation Elemente eines Rollenspiels verleiht. Diese Steamsona wird z.B. bei der Kommunikation auf Szenewebpages aufrecht erhalten. Bei Zusammenkünften, speziell zur LARPs (Life Action Role Playing), wird die Steamsona dann perfekt mit Kostüm gezeigt und entwickelt.³³ Diese uchronischen Identitäten sind in der Regel mit adeligen, militärischen oder akademischen Titeln ausgestattet. Gerne werden auch ‚altmodische‘ Vornamen angenommen, die man historisch zum Bildungsbürgertum des 19. Jahrhunderts assoziiert.³⁴ Zu diesen Steamsonae gehören entsprechende Umgangsformen: Die Szene legt Wert auf gepflegte Sprache und elaborierte Höflichkeitsformeln. Natürlich ist das alles überzogen und ironisch gebrochen. Dennoch hebt man sich damit klar von einer Gesellschaft ab, die sich mit einer schnodderigen und rauen Sprache abgefunden hat. Welten trennen den Ton in den Foren z.B. des deutschen Steampunkwebpage Clockworker von dem, was in anderen digitalen Kommunikationsräumen zu lesen ist. Der plumpen Vertraulichkeit, die sich in vielen anderen Bereichen breit macht, wird hier ein eisernes Siezen entgegengesetzt. Selbstparodistisch blasiert blicken Steampunks herab auf die „homogenised melee we swan around in today.“³⁵ Die

32 Roland, Steampunk, S. 129-140; Vandermeer, Steampunk, S. 132-134; Dillinger, Uchronie, S. 248-255.

33 Mara, Steampunk's, S. 165-171; Stimpson, Victorians, S. 28; Dillinger, Uchronie, S. 251-253.

34 Vgl. etwa die Namen, die sich die Nutzer der Homepage www.clockworker.de, 10.02.2017 zulegen. Vgl. auch Vandermeer, Steampunk, S. 148-151, 173-175; Jahnke / Rauchfuß, Steampunk, S. 5.

35 Roland, Steampunk, S. 130, vgl. Stimpson, Victorians, S. 26-29.

Steampunkszene konstruiert sich hier ironisch als Elite und grenzt sich damit von der nivellierten Mittelstandsgesellschaft ab.

Diese idiosynkratische Elitenkonstruktion und die Selbstmusealisierung von Steampunks haben sozialkritische Elemente. Steampunk ist weitgehend eine Bewegung von Intellektuellen und Akademikern.³⁶ In der Steamsona präsentiert man sich letztlich selbst als Außenseiter, nicht nur als unangepasst, sondern auch als unanpassbar. Viele gut ausgebildete junge Leute, die beanspruchen könnten, die gesellschaftliche Elite zu sein oder sie sehr bald zu werden, finden sich tatsächlich in einer völlig anderen, nämlich einer durchaus bedrohlichen sozialen Situation wieder. Der Arbeitsmarkt zwingt seit Jahrzehnten gerade Akademiker über Jahre in prekäre Beschäftigungsverhältnisse. Auch eine sehr gute akademische Ausbildung bringt zunächst einmal im Regelfall weder Status noch soziale Sicherheit. Viele machen Perioden von Arbeitslosigkeit durch. Selbst wenn am Ende der Durststrecke ein akademischer Beruf ergriffen werden kann, scheinen soziale Anerkennung und Einkommen der eigenen Leistung nicht zu entsprechen. Wenn die Gesellschaft das spezialisierte Wissen von Gebildeten nicht nachfragt, wird dieses beim Kampf um die soziale Sicherheit rasch zum aufwändigen und dekorativen, aber letztlich funktionslosen Ballast ähnlich dem Technikdekor an Steampunkkleidung.³⁷

Die Steamsona und das Steampunkkostüm kommentieren diese Situation sowohl selbstironisch als auch sozialkritisch. Man präsentiert sich selbst als verkanntes Genie ähnlich den mad scientists der Steampunkliteratur oder den Helden von Verne und Wells. Uchronie in jeder ihrer Formen stellt den ansonsten allgemein akzeptierten Verlauf von Geschichte in Frage. Steampunk tut das auch und gerade mit Bezug auf Mitglieder der uchronischen Szene selbst: Indem man sich selbst als alternative Elite präsentiert, wird die von der Mehrheit akzeptierte Oberschicht der ökonomisch und politisch Mächtigen in Frage gestellt. Offenbar ist die Geschichte nicht so verlaufen, wie sie hätte verlaufen sollen: Das Potential vieler Begabter bleibt ungenutzt. Bei aller ironischen Brechung bleibt der

³⁶ Hall / Gunn, Hope, S. 3.

³⁷ Vgl. Roland, Steampunk, S. 122, 139.

Anspruch doch deutlich: Es sind potentiell große Wissenschaftler(innen) und mutige Forscher(innen), die sich von einem schlecht bezahlten Job in den nächsten retten müssen, um eventuell einmal eine prekäre Position in einer bedeutungslosen Mittelschicht etablieren zu können. Die gesellschaftliche Anerkennung bleibt aus. Dem Gefühl der Entfremdung begegnet man – spielerisch, aber nachdrücklich – durch Selbstentfremdung: Man übernimmt, wenigstens kurzfristig, die Rolle des radikalen Außenseiters, der aus der Zeit gefallen zu sein scheint.

Das kritische Potential von Steampunk ist jedoch durchaus weiter entwickelt. Kritischer Steampunk ist sich der Probleme des 19. Jahrhunderts, wie oben gezeigt, bewusst. Sich mit diesen auseinanderzusetzen oder wenigstens klar zuzugeben, dass man sie nur selektiv diskutieren will, ist von Teilen der Szene verlangt worden.³⁸ Als Orientierungspunkt hat man deshalb nicht die Darstellung dieser Epoche in Geschichtsbüchern benannt worden, sondern ganz bewusst deren Bearbeitung und Verfremdung in der Unterhaltungskultur.³⁹ Problematische Elemente des Erbes des 19. Jahrhunderts fehlen in Steampunk – zumindest dieser Argumentation nach – schlicht deshalb, weil sie in hübschen Ausstattungsfilmern nicht zu sehen sind. Aber bei dieser ästhetisierenden Verweigerung von historischer Erinnerung zugunsten von historisierender Darstellung von Vergangenheit in der Unterhaltungskultur sind Teile von Steampunk nicht stehengeblieben. Bereits der Titel des Steampunkmanifests in der ersten Nummer von Steampunk Magazine ließ aufhorchen: „Colonizing the Past so we can Dream the Future“. Der Text verlangte "rebuilding yesterday to ensure our tomorrow".⁴⁰ Vandermeers Standardintroduction ‚Steampunk Bible‘ von 2011, die in der Szene als gut angenommen und etabliert gelten darf, erklärte unbekümmert und wie selbstverständlich, dass das Verhältnis von

38 Vgl. etwa das Editorial der letzten Nummer der Steampunkzeitschrift Gatehouse Gazette: Ottens, Farewell, S. 3. Weitere Belege Stimpson, Victorians, S. 22-24.

39 Geradezu programmatisch <https://alferian.wordpress.com/2011/07/13/steampunk-and-its-relation-to-history>, 09.02.2017, vgl. auch das Interview in Carrott / Johnson, Vintage, S. 98-100.

40 Catastrophone, What, S. 11.

Steampunk zu Geschichte als "repurpose the best" und "correct the worst" beschrieben werden könnte.⁴¹ „Revisioning history“ wurde sogar zum Kern von Steampunk erklärt.⁴² Fast mit missionarischem Eifer formulierte diesen Gedanken die Steampunkautorin Ekaterina Sedia im Jahr 2012: "If we cannot imagine a better past, how can we build a more equitable, more sustainable, kinder future? ...By reimagining how things could've gone, we can hold up the mirror to our present and ... to our future."⁴³

Damit wird letztlich nichts anderes gesagt, als dass nicht Geschichte, sondern nur Uchronie zukunftsfähig macht. Es geht hier gerade eben nicht darum, in der Vergangenheit Denkanstöße und Warnungen zu finden, die helfen die Zukunft zu gestalten. Vielmehr muss man aus dem langen Schatten der Vergangenheit heraustreten, indem man sie sich anders, uchronisch denkt, um so ihr negatives Erbe zu überwinden. Die Geschichte der Geschichtsbücher, der kritische Versuch einer authentischen Rekonstruktion der Vergangenheit, ist demnach schlimmer als nutzlos: Sie steht einer besseren Zukunft im Weg.

Dass 2014 eine Orientierung an authentischer Geschichte nachdrücklich als Inspirationsquelle für Steampunkkünstler empfohlen wurde, wird man nur sehr bedingt an Kritik an diesem radikalen antihistorischen Standpunkt werten dürfen.⁴⁴ Der Kulturhistoriker und Steampunkanhänger Carrott hat eine produktive vermittelnde Position beschrieben. Zunächst einmal scheint Carrott den Selbststand der Vergangenheit abzulehnen und historiographische Authentisierung zu verwerfen: „History isn't sacred - historians are neither popes nor priests, and the past doesn't live behind bullet-proof glass. So why not punk the past? ... Need more license to mess with the past? Think of it as a gateway drug for social change. After all, it's a beautifully short step from 'might have been' to 'could still happen'." Einmal abgesehen von dem naiven Zweckoptimismus klingt das

41 Vandermeer, Steampunk, S. 11.

42 Atkinson, Engagemnt, S. 118.

43 Sedia, Steampunk, S. 3.

44 Boskovich / Vandermeer, Steampunk. S. 38-41.

nach einer sehr freien Nutzung der Vergangenheit als Spielmaterial. Geschichte soll ‚gehackt‘ werden. Sie ist ein Steinbruch von Anregungen. Regeln für einen Umgang mit ihr scheint es nicht zu geben. Dann lässt Carrott jedoch das Caveat folgen: Jeder Umgang mit Geschichte, der Leid und Unrecht ignoriert, ist unstatthaft. Eine eklektische Geschichtsbetrachtung ist höchst fragwürdig. Das gilt insbesondere im Hinblick auf das 19. Jahrhundert mit seinem Imperialismus und den sozialen Kosten der Industrialisierung. Carrotts argumentativer Schwerpunkt ist der Imperialismus: Steampunk ist in Gefahr, diesen zu legitimieren. Der Kulturhistoriker geht hier ganz professoral so weit, dem Lesepublikum der Szenezeitschrift Steampunk Magazine eine Literaturempfehlung zu geben: Albert Memmis ‚Portrait du colonisé, précédé de portrait du colonisateur‘ in englischer Übersetzung. Carrotts Fazit in aufgesetzt unpräntiöser Umgangssprache, ohne Steampunkschnörkel: „Punking is political. The past’s got some sharp edges—you could put an eye out with that thing.“ Hier holt ein Mindestmaß von kritischem Geschichtsverständnis Steampunk doch wieder ein.⁴⁵

Trotz Carrotts Ruf zur Ordnung ist Geschichte für Steampunk wesentlich Spielmaterial. Daher ist es letztlich auch gleichgültig für Steampunks, ob sie sich ihre Anregungen aus authentischen, im 19. Jahrhundert verfassten Quellen holen oder aus fantasievollen Ausstattungsfilmern über diese Epoche. Das Ideal des Erfinders, der auf eigene Verantwortung aus alten Teilen Neues kreiert, bestimmt gleichsam auch den Umgang von Steampunk mit Geschichte: Sie wird gehackt, auseinandergenommen und fantasievoll zu etwas Neuem zusammengesetzt. Bricolage prägt Steampunk also in zweifacher Hinsicht: Einmal konkret in der Form von Steampunk Mods, zum anderen aber auch in der Form einer eigenwilligen Erinnerungskultur, die sich nimmt, was sie will oder was leicht verfügbar ist, und nach ästhetischen Vorstellungen oder individueller sozialer Befindlichkeit neu zusammenfügt. Die Individualität, aber auch die

45 Carrott, Punking, S. 71; Memmi, Portrait.

Brachialität mit der Konstruktion gegen Rekonstruktion gestellt wird, lässt einmal mehr Victor Frankenstein als das Urbild des Steampunk Bricoleurs erscheinen.

Als Fazit lässt sich festhalten: Anders als andere Formen von Uchronie ist Steampunk an alternativen historischen Abläufen nicht interessiert. Ihm geht es vielmehr darum, bewusst eine Alternative zur Gegenwart aus historischen Versatzstücken zu bauen. Steampunk ‚hackt‘ Geschichte. Steampunk entwirft von Technik geprägte Fiktionen, wobei der Ausgangspunkt die Technik des 19. Jahrhunderts ist. Dieses uchronische Fortschreiben der technischen Möglichkeiten der Vergangenheit und ihrer sozialen Konsequenzen bewegt sich zwischen einer naiv-chauvinistischen Hyperaffirmation und einer simplen Kritik. Diese Kritik verdankt sich wenigstens in Teilen einer oberflächlichen Auseinandersetzung mit wesentlichen Erkenntnissen der Geschichtswissenschaft. Vor allem als uchronisches Design übt Steampunk Technik- und Kulturkritik. Durch die Steamsona reflektieren Szeneanhänger ihre eigene gesellschaftliche Position. Eine Minderheit von Steampunkautoren bezieht eine Extremposition, die eine kritische und wertende Geschichtsbetrachtung zu einer Ablehnung von Geschichte verflacht. Erinnerung an eine negative bewertete Vergangenheit wird als Ballast denunziert: Uchronie soll Geschichte ersetzen. Diese intellektuell letztlich nicht respektable Haltung ist innerhalb der Steampunkszene kritisiert worden. Insgesamt bleibt das Interesse an Geschichtswissenschaft aber gering. Steampunk sollte also als radikale und produktive Inanspruchnahme von Geschichte gesehen werden. Diese hat selbst im Ansatz keinen rekonstruierenden Charakter. Vielmehr dient sie rein präsentisch als Kultur- und Technikkritik und ermöglicht ihren Anhängern eine Neuaushandlung ihrer sozialen Rolle.

Literaturauswahl

Atkinson, Jeanette: Engagement and Performance: Created Identities in Steampunk, Cosplay, and Reenactment, in: Smith, Laurajane et. al. (Hgg.): The Cultural Moment in Tourism, London 2012, S. 113-130

Birmingham, Elizabeth: Antimodernism as the Rhetoric of Steampunk Anime. Fullmetal Alchemist, Technological Anxieties, and Controlling the Machine, in: Brummett, Barry (Hg.): Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk, Jackson 2014, S. 61-79

Boskovich, Desirina / Vandermeer, Jeff : The Steampunk User's Manual, New York 2014

Carriger, Gail: Soulless, London 2009

Carrott, James: Punking the Past. The Politics of Possibility, in: Steampunk Magazine 9 (2013), S. 70-71

Carrott, James / Johnson, Brian: Vintage Tomorrows, Cambridge 2013

Catastrophone Orchestra and Arts Collective: What then, is Steampunk, in: Steampunk Magazine, 1 (2007), ND in: Killjoy, Margaret (Hg.): Steampunk Magazine. The First Years, Charleston 2013, S. 10- 11

Clark, Ronald: Queen Victoria's Bomb, London 1967, ND London 1986

Danovan, Art: The Art of Steampunk, East Petersburg 2011.

Demandt, Alexander: Ungeschehene Geschichte. Ein Traktat über die Frage: Was wäre geschehen, wenn...? Göttingen 42005

Dillinger, Johannes: Uchronie. Ungeschehene Geschichte von der Antike bis zum Steampunk, Paderborn 2015

Fox, Dylan: Dear Punks, in: Steampunk Magazine 7 (2010), S. 4

Hall, Mirko / Gunn, Joshu: "There is Hope for the Future". The (Dis)Enchantment of the Technician-Hero in Steampunk, in: Brummett, Barry (Hg.): Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk, Jackson 2014, S. 3-18

Harrison, Harry: A Transatlantic Tunnel, Hurrah!, London 1972

Huxtable, Sally-Anne: 'Love the Machine, Hate the Factory': Steampunk Design and the Vision of a Victorian Future, in: Taddeo, Julie Anne / Miller, Cynthia (Hgg.): Steaming into a Victorian Future: A Steampunk Anthology, Plymouth 2013, S. 213-234

Jahnke, Alex / Rauchfuß, Marcus: Steampunk, Köln 2012

Jeter, K.W.: Infernal Devices. A Mad Victorian Fantasy, London ²1988

Mara, Andrew: Steampunk's Identity Horizon and Contested Memory, in: Brummett, Barry (Hg.): Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk, Jackson 2014, S. 159-176

McKenzie, John: Clockwork Counterfactuals. Allohistory and the Steampunk Rhetoric of Inquiry, in: Brummett, Barry (Hg.): Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk, Jackson 2014, S. 135-158

Memmi, Albert: Portrait du colonisé, précédé de portrait du colonisateur, Corrêa 1957

Mokyr, Joel: King Kong and Cold Fusion, in: Tetlock, Philip u.a. (Hgg.): Unmaking the West: 'What If' Scenarios that Rewrite World History, Ann Arbor 2006, S. 241-276

Moorcock, Michael: The Warlord of the Air, London 1971

Onion, Rebecca: Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice, in: Neo-Victorian Studies 1 (2008), S. 138-161

Ottens, Nick: Farewell to Empire, in: Gatehouse Gazette 21 (2011), S. 3

Priest, Cherie: Boneshaker, London 2012

Roland, Paul: Steampunk. Back to the Future with the New Victorians, Harpenden 2014

Sedia, Ekaterina: Steampunk: Looking to the Future through the Lens of the Past, in: Wallace, Sean (Hg.): The Mammoth Book of Steampunk, London 2012, S. 1-3

Stimpson, Kristin: Victorians, Machines, and Exotic Others. Steampunk and the Aesthetic of Empire, in: Brummett, Barry (Hg.): Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk, Jackson 2014, S. 19-37

Vandermeer, Jeff: The Steampunk Bible, New York 2011

Webpages

<http://steampunkworkshop.com/telegraph.shtml>, 09.02.2017

<http://www.clockworker.de>, 10.02.2017

<http://www.datamancer.com>, 02.12.2016

<http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/victor-frankenstein-film-review-james-mcavoy-and-daniel-radcliffes-mug-show-a6759616.html>, 12.12.2016

<https://alferian.wordpress.com/2011/07/13/steampunk-and-its-relation-to-history>, 09.02.2017

www.uchronia.net, 05.12.2016