

Europa-Universität Viadrina Frankfurt/Oder
Kulturwissenschaftliche Fakultät

Formen und Funktionen des Phantastischen im zeitgenössischen deutschsprachigen Steampunk

Wissenschaftliche Arbeit zur Erlangung des Bachelor of Arts

an der Kulturwissenschaftlichen Fakultät der Europa-Universität Viadrina
Frankfurt/Oder

Vorgelegt von: Niemann, Swantje

Abstract

The aim of this paper is to analyse which elements of the fantastic are characteristic, maybe even defining features of contemporary German Steampunk literature and what effects they may have in their respective contexts. For this purpose, different definitions of both the literary genre Steampunk and the fantastic are contrasted. This is followed by examples and interpretations of alternate history, intertextual connections to fantastic literature from the 19th century and the co-existence of magic and technology in several literary works by German steampunk authors such as Anja Bagus, Judith and Christian Vogt, Fabian Dombrowski and Denise Mildes.

Inhalt

1. Einleitung	3
2. Methode	4
3. Theorie	6
3.1 Steampunk: Literarisches Genre und Subkultur	6
3.2 Phantastik – maximalistische und minimalistische Definitionen	9
3.4 Steampunk und Phantastik	13
4. Empirische Untersuchung	14
4.1 Alternative Geschichtsentwürfe im Steampunk: Historische Entwicklungen finden nicht in einem Vakuum statt – und sie sind nicht alternativlos	14
4.1.1 Eiszeiten, Ätherwolken und magische Metalle – Menschheitsgeschichte im Kontext von Umwelt- und technologischen Entwicklungen	14
4.1.2 Steampunk: Schlüssel zu einem neuen Verständnis der Gegenwart und Vehikel von Modernisierungskritik? Mögliche Funktionen alternativer Geschichtsentwürfe...	15
4.2 Intertextuelle Bezüge zur phantastischen Literatur des 19. und 20. Jahrhunderts.	23
4.2.1 Geschichte und Literatur als gleichberechtigte Bausteine: Intertextualität im Steampunk	23
4.2.2 Eine Hommage an die Klassiker der phantastischen Literatur und menschliche Spiel- und Kombinationsfreude? Mögliche Funktionen intertextueller Verknüpfungen	29
4.3 Wider die Entzauberung: Koexistenz von Technologie und Magie im Steampunk.	32
4.3.1 Staunen und Schrecken: Magie und Technologie in der Steampunk-Literatur....	32
4.3.2 Eine Auseinandersetzung mit Modernisierung, Aufklärung und Fortschritt: Mögliche Funktionen der Koexistenz von Technologie und Magie	37
5. Fazit: Phantastik im Steampunk – eine Einladung zum Nachdenken über die Realität	43
6. Literaturverzeichnis	46

1. Einleitung

In den letzten Jahrzehnten ist phantastische Literatur immer vielfältiger und beliebter geworden. Eine ihrer zahlreichen Facetten ist das Genre „Steampunk“, das Elemente des historischen Romans, der Fantasy und der Science-Fiction kombiniert. Steampunk-Literatur ist wiederum nur ein Aspekt einer Subkultur, die sich in verschiedenen Kunstformen artikuliert. Steampunk als Literatur und Subkultur berührt und verbindet zahlreiche Wissensbereiche. Allein schon die Bandbreite der Themen, die die Essays in der Sammlung *Like Clockwork. Steampunk Pasts, Presents and Futures* abdecken, spiegelt den Facettenreichtum dieses Forschungsgegenstands wieder: Die Beiträger*innen sehen z.B. ein ergiebiges Unterfangen darin, Fragestellungen der Disability Studies (vgl. Crowther 2016) oder der Postcolonial Studies (vgl. Pho 2016) an Steampunk-Kultur und -Literatur heranzutragen.

Während es im englischsprachigen Raum mittlerweile einige wissenschaftliche Veröffentlichungen über Steampunk gibt, hatte ich weitaus größere Schwierigkeiten, Texte deutscher Wissenschaftler*innen zu diesem Thema zu finden. Und selbst die Regensburger Forscherin Heidi Weig, deren Aufsatz *Rebuilding Yesterday to Ensure our Tomorrows* ich in meiner Arbeit zitiere, befasst sich ausschließlich mit englischsprachigen Steampunk-Romanen. Ich hoffe daher, mit meiner Arbeit einen Beitrag zur Erforschung des von der Wissenschaft bisher nahezu nicht beachteten deutschsprachigen Steampunk und zur Auseinandersetzung mit populärer phantastischer Literatur im Allgemeinen leisten zu können.

Ich kann mich dem Forschungsgegenstand Steampunk jedoch nicht zur Gänze objektiv nähern, da gerade mein eigenes Schreiben in diesem Genre mein Interesse an einer wissenschaftlichen Auseinandersetzung damit geweckt hat, und ich mit Menschen zusammenarbeite, die sich der Steampunk-Szene zuordnen. Darunter ist z.B. der Autor Fabian Dombrowski, dessen Kurzgeschichten Gegenstand dieser Arbeit sein werden. Dennoch hoffe ich, meine Forschungsfrage mit genug Distanz beantworten zu können. Obwohl der bereits erwähnte Facettenreichtum der Steampunk-Literatur und -Szene eine ganze Menge interessanter Forschungsfragen aufwirft, konzentriere ich mich auf die Folgenden: Was konstituiert Steampunk? Welche Formen des Phantastischen sind besonders typisch für dieses Genre und vor allem: Was bewirken sie?

Neben der Beschäftigung mit Genre-Zuordnung, Strukturen des Phantastischen und intertextuellen Bezügen soll die Frage der möglichen Rezeption und Reflektion von Steampunk-Literatur durch Leser*innen im Zentrum stehen.

Ich schränke mich innerhalb des Themas Steampunk auf phantastische Elemente und innerhalb des Themas Phantastik auf Phantastik im Steampunk ein, aber meine Arbeit berührt auch die weitaus größere Frage „Warum Phantastik?“. Wieso greifen Autor*innen auf Elemente des Übernatürlichen, auf alternative Versionen unserer Welt und die Verschmelzung von Wirklichkeit, Literatur und Mythos zurück, um ihre Geschichten zu erzählen? Auf welche Bedürfnisse ihrer Leser*innen und Fragen der Gegenwart reagieren sie damit?

2. Methode

Um mich meinem Thema anzunähern, gilt es zunächst einmal zwei entscheidende Fragen zu beantworten: Was ist Phantastik? Und: Was ist Steampunk? Die ersten beiden Abschnitte meiner Arbeit werden der Definition dieser beiden Begriffe gewidmet sein. Um Steampunk zu definieren, greife ich vor allem auf Essays aus dem Band *Like Clockwork. Steampunk Pasts, Presents and Futures* (Hrsg.: Rachel A. Bowser und Brian Croxall), auf Roger Whitsons *Steampunk and Nineteenth-Century Digital Humanities* und auf Heidi Weigs Essay *Rebuilding Yesterday to ensure our tomorrow* zurück. Es handelt sich dabei um einige der vergleichsweise wenigen wissenschaftlichen Publikationen zu diesem Thema. Bei der Definition phantastischer Literatur beziehe ich mich vor allem auf Frank Zipfel und Frank Weinreich, setze mich aber auch mit der Definition Uwe Dursts auseinander, die von deren Auffassung des Phantastischen abweicht.

Anschließend werde ich drei phantastische Elemente, die ich als besonders typisch für Steampunk-Literatur identifiziert habe, genauer beleuchten. Zunächst konzentriere ich mich auf die Steampunk-Geschichten oft zugrundeliegende alternative historische Entwicklung. Mein nächster Schwerpunkt sind die vielfältigen und teilweise sehr deutlich markierten Bezüge auf ältere literarische und mythische Texte (hier werde ich auf die von Gérard Genettes in *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe* entworfene Terminologie zurückgreifen). Zuletzt werde ich auf die Koexistenz von Magie und Technologie in zahlreichen Steampunk-Universen eingehen.

Im Anschluss an jede Schilderung dessen, wie sich diese phantastischen Elemente in verschiedenen Werken des Genres manifestiert haben, werde ich mich mit ihrer

potenziellen Wirkung auseinandersetzen. Hierfür werde ich mich unter anderem auf Frank Weinreich, Renate Lachmann, Winfried Freund, Hubert Zapf und Rita Felski beziehen. Die drei Erstgenannten liefern Theorien darüber, was gerade das Phantastische ausdrücken kann. Hubert Zapf setzt sich mit der Funktion von Literatur als ökologisch motivierte Kritik auseinander. Rita Felski untersucht die verschiedenen Arten, auf die literarische Texte erfahren werden können, und die möglichen Motivationen für das Rezipieren von Literatur. Sie beschreibt vier „modes of textual engagement“ (Felski 2008: 15). In meiner Arbeit wird es unter anderem darum gehen, wie bestimmte phantastische Elemente im Steampunk ihre Leser zu zwei dieser „modes“ – Schock und Verzauberung (vgl. Felski 2008: 15) – einladen können.

Bei den Werken, die ich betrachte, konzentriere ich mich auf in den letzten Jahren entstandene deutschsprachige Steampunk-Romane, da die deutschsprachige Steampunk-Literatur bisher in der Wissenschaft kaum beleuchtet wurde.

Mein Fokus bei der Betrachtung der Werke liegt auf ihrer möglichen Wirkung auf ihre Rezipient*innen, wobei ich auch Überlegungen dazu miteinbeziehe, wie die Auseinandersetzung dieser Texte mit Entwicklungen in der außerliterarischen Gegenwart zu dieser Wirkung beitragen kann. Meine Perspektive ist daher eher funktionsorientiert.

Ich sehe bei dieser Arbeit eine gewisse Gefahr, zu viel in Werke hineinzuiinterpretieren, die unverkennbar primär der Unterhaltung dienen. Schließlich sehen selbst stolze Angehörige der Steampunk-Szene wie Alex Jahnke und Marcus Rauchfuß die Pulp- oder Trivialliteratur des 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts als eine wichtige Inspirationsquelle für das Genre an, von deren Tradition es sich nicht weit entfernt habe:

Es handelte sich um Literatur, die der reinen Unterhaltung diente [...]. Dieses Grundprinzip findet man auch heute in den meisten SP-Romanen wieder: Sie wollen in erster Linie unterhalten und keine ernste Literatur bieten. Ihre Themen, damals wie heute, sind Abenteuer, Romantik und Wissenschaft. (Jahnke und Rauchfuß 2012: 24 f.)

Auch Mike Perschon sieht in den Romanen W.K. Jetters, James P. Blaylocks und Tim Powers', für die der Begriff „Steampunk“ geprägt wurde, wenig von der politisch-gegenkulturellen Kraft, die der Literatur und Kultur des Steampunk gerne zugeschrieben wird. Vielmehr hätten die drei Autoren lediglich versucht, unterhaltsame Geschichten zu erzählen (vgl. Person 2016: 154).

Dennoch glaube ich, dass der Anspruch, vor allem zu unterhalten und gelegentlich auch eine Tendenz, sich nicht allzu ernst zu nehmen (beides ist auch im deutschsprachigen Steampunk sehr verbreitet), nicht unbedingt im Widerspruch dazu steht, dass diese Texte auch komplexe Fragen der Gegenwart aufgreifen können. Schließlich können auch vor allem auf Unterhaltung ausgerichtete Texte Leser*innen Anknüpfungspunkte geben, die ihr Interesse und ihren Lesegenuss noch steigern, indem sie sich mit Fragen und Erfahrungen auseinandersetzen, die auch in der Realität relevant sind. Die Frage, wie subtil, differenziert, sprachlich innovativ oder anspruchsvoll dies geschieht, überlasse ich der Literaturkritik.

3. Theorie

3.1 Steampunk: Literarisches Genre und Subkultur

Der Begriff “Steampunk” geht auf einen Brief des Schriftstellers W.K. Jeter zurück, den dieser 1987 an das Science-Fiction Magazin „Locus“ schrieb – es handelte sich dabei um seine Idee für eine Bezeichnung derjenigen Autoren¹, die kurz zuvor Bücher „in the ‘gonzo-historical manner’“ geschrieben hätten, wie der Rezensent Faren Miller es nannte (Whitson 2016: 2). Jeter machte den Vorschlag, dass man Autoren, deren Werke auf der Technologie des 19. Jahrhunderts basierten, als “Steampunks” bezeichnen könnte. (Whitson 2016: 2). Jeter selbst benutzte laut Whitson ursprünglich den Begriff „Victorian fantasies“. Alternative Termini waren „gaslight fantasy” oder „gaslight romance,” doch der Fokus auf alternative Formen der Geschichte und Technologie habe eine Abgrenzung zu anderen Arten neoviktorianischer Literatur erlaubt (Whitson 2016: 3).

Die Definition von Steampunk als Science-Fiction in einem viktorianischen, meist britischen Setting ist laut Heidi Weig weit verbreitet (vgl. Weig 2013: 136), doch schließt sich Weig diesen Definitionen nicht an, da der Begriff „Steampunk“ mittlerweile auch für Texte verwendet werde, die wenig mit den „foundational texts“, um die es u.a. in Jeters Brief ging, gemein hätten (Weig 2013: 136). Unter Bezug auf Bowell und Croxall kommt sie zu dem Schluss:

It would thus appear that at this point there are two modes of steampunk fiction: alternate history narratives rooted in a context that is recognizably Victorian by virtue of a style that imitates original nineteenth-century literature, overt references to the era, and the reproduction of the social structures of the time, and stories that invoke

¹ W.K. Jeter, James P. Blaylock und Tim Powers (vgl. Weig 2013, 135).

the Victorian age primarily in terms of aesthetics, but omit direct quotation or imitation. (Weig 2013: 139)

Weigs Überblick über das Steampunk-Genre konzentriert sich jedoch nicht auf die viktorianische Ästhetik dieser Literatur. Vielmehr sucht sie die Gemeinsamkeiten zwischen den höchst unterschiedlichen Texten, die mittlerweile unter dem Genre-Begriff zusammengefasst werden, in der Auseinandersetzung mit den drei großen Themenkomplexen globale Krisen, Ludditentum und Geschichte, sowie in den politischen Implikationen der Texte (vgl. Weig 2013: 139).

Daniel Pike legt in *Steampunk and the Victorian City*, einem Essay, in welchem er die zahllosen alternativen Londons der Steampunk-Literatur beleuchtet, den Fokus auf die alternativen historischen Entwicklungen in Steampunk-Literatur und die ihnen zugrundeliegenden Implikationen eines bestimmten Geschichtsverständnisses (vgl. Pike 2016). Er sieht Steampunk als einen durch „alternate historical imagination and urban space-time“ gekennzeichneten Modus des Erzählens (Pike 2016, S. 28). Er wählt bewusst den Begriff „mode“ statt „Genre“, was auch damit zu tun hat, dass er sich nicht nur literarische Repräsentationen eines Steampunk-Londons ansieht, sondern auch Comics und Filme in seine Betrachtung aufnimmt, während Rachel A. Bowser und Brian Coxall im Vorwort von *Like Clockwork* von „Steampunk as a literary genre“ sprechen. Zugleich aber ist das literarische Genre auch in ihrer Darstellung nur ein kleiner Teil eines bemerkenswert „hybriden kulturellen Phänomens“, das auch sie durch „atemporality and anachronism“ definiert sehen (Bowser und Croxall 2016: xix).

Indem diese Autoren die Zusammenführung von Technologien und Gesellschaftsstrukturen aus verschiedenen Zeiten und einen alternativen Geschichtsentwurf zur Bedingung für einen Steampunktext machen, liefern sie eine Möglichkeit der Abgrenzung vom verwandten Subgenre der „Urban Fantasy“².

Eine bestimmte Ästhetik und die Verwendung von etablierten Motiven des Genres scheint ein wichtiges Kriterium dafür zu sein, ob ein Text als „steampunkig“ wahrgenommen wird. So haben Anja Bagus' Ätherwelt-Romane, obwohl es nicht Dampf („steam“), sondern vielmehr Äther ist, der die extravaganten Erfindungen

² Die Abgrenzung von Genres und Subgenres innerhalb der derzeit populären Phantastik stützt sich auf Abgrenzungen, die vom Buchhandel oder Rezensenten vorgenommen werden. Die Begrifflichkeiten, die hier verwendet werden, sind oft mehrdeutig, unklar voneinander abgegrenzt oder können sich überschneiden. Eine klassische Form der Unterscheidung ist „High Fantasy“ und „Urban Fantasy“ – erstere spielt in einer anderen Welt, letzterer liegt die Idee zu Grunde, dass wir unsere Welt mit dem (oft verborgenen) Übernatürlichen teilen.

darin betreibt, und sie im 20. Jahrhundert spielen, für viele Leser zweifellos den Status von Steampunk-Romanen. Der Grund dafür scheint darin zu liegen, dass mit Steampunk assoziierte Motive wie Luftschiffe und phantastische Maschinen und verrückte Wissenschaftler, künstliche Menschen, Steifheit von Kleidung und gesellschaftlichen Umgangsformen und mit der Industrialisierung verbundene soziale Spannungen in ihnen präsent sind.

Steampunk zeichnet sich dadurch aus, dass es sich nicht allein um eine literarische Bewegung handelt. Das Engagement von Künstlern, die Maschinen, Kleider, Bilder und Kurzfilme produziert haben, hat viel dazu beigetragen, dass Steampunk eng mit bestimmten visuellen Markern assoziiert wird. Bower und Coxall beschreiben einen Aufmarsch von Steampunks bei der „Dragon Con“ folgendermaßen:

Men, women and even some children march by in Victorian topcoats, spats, cravats, bowlers, bustles, crinolines, and lace gloves. But along with the period clothing, they carry fantastic armaments and adornments that feature exposed gears and rivets, ornate embellishments, and rich woods, materials ranging from brass to leather to copper. Most of the Steampunks wear goggles of one sort or another; some pairs are pulled down over their eyes, while others are shoved up onto the brim of a hat in what could only be described as jaunty nonchalance. Alongside those marching, some ride boneshakers, some drive modified wheelchairs, and some walk their steampunk-attired pets (Bower und Coxall 2016: xi).

Diese Beschreibung fängt die typische Ästhetik des Steampunk gut ein: Viktorianische Förmlichkeit trifft auf verspielte Erfindungen – und Alex Jahnke bezeichnet die hier beschriebenen „Goggles“ (Schweißerbrillen) nicht umsonst als „das inoffizielle Symbol des Steampunk“ (Jahnke 2017: 54). Die Aneignung und Modifikation historischer oder historisch inspirierter Gegenstände oder Zweckentfremdung und Umgestaltung moderner Objekte findet sich auch im Steampunk-Handwerk.³

³ Diese Praxis des Neuzusammensetzens, Reparierens und eine Vorliebe für Designs, die Einblicke in die Funktionsweise eines Apparats erlauben, hat auch umwelt- und verbraucherpolitische Implikationen, denn sie kann als Ausdruck einer bewussten Abwendung von Technologie gesehen werden, die nicht verstanden und gegebenenfalls repariert werden kann und ihre Nutzer somit in die Rolle abhängiger Konsumenten drängt. Roger Whitson zitiert in *Steampunk and Nineteenth-Century Digital Humanities* die Administratoren einer bedeutenden Steampunk-Facebook-Seite, die Steampunk als Auflehnung gegen Wegwerfkultur bezeichnen (vgl. Whitson 2017: 2) und verweist auf das von dem Autor Cory Doctorow artikulierte und in der Steampunk-Szene geteilte Unbehagen im Angesicht von „Black Box“-Technologie, die der Kontrolle und dem Verständnis ihrer Nutzer entzogen ist (vgl. Whitson 2017: 3f.). Whitson erklärt:

... steampunk's anachronistic historical ethos combined with its interests in tinkering, engineering, and a tactile engagement with materials make it a powerful alternative vision to the sleek screens and mobile devices dominating our digital world. (Whitson 2017: 2)

Ein weiteres Beispiel, das Whitson nennt, um die verbraucherpolitischen Implikationen von Steampunk-Handwerk zu unterstreichen ist das des „Makers“ Jake von Slatt, der in seinen Youtube-

Das Re-Arrangieren des Alten bzw. die Kombination von Altem und Neuem ist auch in der Steampunk-Literatur präsent und dies nicht nur in den oft für Handlung und Setting bedeutsamen anachronistischen Technologien in der Optik des 19. Jahrhunderts (vgl. Weig 2013: 140).

Viele Steampunk-Texte lassen sich als Mischung literarischer (Sub)Genres betrachten: Hier treffen historischer Roman, Science-Fiction und Urban Fantasy aufeinander. Genre-Grenzen werden überschritten, Literatur, Mythos und Geschichte, Magie und Technologie vermischen sich, wie ich in Kapitel 4 weiter ausführen werde. Teilweise werden aber auch Versatzstücke älterer Literatur neu zusammen- oder in neue Kontexte gesetzt, wie Weig am Beispiel von William Gibsons und Bruce Sterlings *The Difference Engine* aufzeigt (vgl. Weig 2013: 136).⁴

Aus den genannten Texten und meiner eigenen Lektüreerfahrung leite ich eine Definition des Steampunk ab, die Atemporalität und Anachronismus, eine vage an das 19. Jahrhundert erinnernde Ästhetik und magisch oder wissenschaftlich begründete Elemente des Phantastischen zur Bedingung des Genres macht.

3.2 Phantastik – maximalistische und minimalistische Definitionen

Die Frage nach der Definition des Phantastischen ist relativ neu in der Literaturwissenschaft. Sie wurde aber bereits auf vielfältige Weise beantwortet. Ich werde in dieser Arbeit mit den Definitionen Frank Zipfels und Frank Weinreichs arbeiten.

Frank Weinreich bedient sich in *Fantasy. Einführung* einer umfassenden Phantastik-Definition. Er spricht von einem „Sammelbegriff für diejenigen literarischen Werke, die die Grenzen der empirisch nachvollziehbaren Wirklichkeitsdarstellung überschreiten“ und schließt damit explizit „divergierende Untergattungen wie das Kunstmärchen, das Hausmärchen, die Fabel, die imaginäre Reise, die Science-Fiction

Videos genüsslich zeigt, wie sich geplanter Obsoleszenz ein Schnippchen schlagen lässt (vgl. Whitson 2017: 147).

⁴ Die Betrachtung von *The Difference Engine* für die Einordnung des Steampunk-Genres ist auch deshalb interessant, weil seine Autoren prägend für das Science-Fiction-Subgenre des Cyberpunk waren, das sich kurz zuvor etabliert hatte (vgl. Gözen 2012: S. 9). Sie sind nicht die einzigen Schriftsteller, die in beiden Genres unterwegs sind. Z.B. kombiniert Neal Stephenson's *The Diamond Age* Nano-Technologie und viktorianische Ästhetik (vgl. Whitson 2016: 139). Die beiden Genres teilen auch bestimmte häufig auftretende Themen wie die Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Mensch und Maschine und mit künstlicher Intelligenz. Die beiden Autoren Alex Jahnke und Marcus Rauchfuß – selbst Teil der Steampunk-Szene – sehen in der Anlehnung an, aber auch Abgrenzung vom Cyberpunk-Genre einen wichtigen Faktor bei der Entwicklung früher Steampunk-Literatur (vgl. Jahnke und Rauchfuß 2012: 31 f.).

und [...] auch die Fantasy“ ein (Weinreich 2007: 18). Innerhalb der Phantastik sieht er die „Faktizität des Übernatürlichen als notwendige Bedingung“, um ein Werk als Fantasy zu kennzeichnen (Weinreich 2007: 32). Die Abgrenzung von der Science-Fiction macht er daran fest, dass in Fantasy-Romanen Magie (üblicherweise mit einem Set von Regeln und Restriktionen) existiere und die geschilderten Ereignisse keiner wissenschaftlich plausiblen Erklärung bedürften (vgl. Weinreich 2007: 26 f.). Zugleich sei das beschriebene Übernatürliche innerhalb der Geschichte real – also keine Einbildung der Figuren. Aber die Verfasser*innen von Fantasy erhöhen dabei nicht den Anspruch, eine Realität abzubilden, was wiederum den Unterschied zu religiösen Texten ausmache (vgl. Weinreich 2007: 33).

Dies ist eine Definition, die sinnvoll und intuitiv erscheint und für die Zwecke dieser Arbeit geeignet ist, um einige der Fantasy- und Science-Fiction-Elemente, die charakteristisch für Steampunk-Literatur sind, als solche einzuordnen.

In die gleiche Richtung geht Frank Zipfels Definition von Phantastik als „alle Geschichten, die Elemente enthalten, die von dem im Hinblick auf die gültige Wirklichkeitskonzeption möglichen abweichen“ und sein Zitat von Stanislaw Lems Definition von Phantastik als Literatur, die eine Welt mit Eigenschaften voraussetze, die in unserer nicht gegeben seien (Zipfel 2001: 109). Er unterscheidet die „Phantastik [also „Nicht-Möglichkeit“] der Zeit, des Ortes und der Ereignisträger“, die allerdings auch in Kombination auftreten können (Zipfel 2001: 110 f.).

Uwe Durst stellt solche „maximalistischen“ Phantastikdefinitionen (Durst 2001: 27) „minimalistischen“ Definitionen (Durst 2001: 36) gegenüber. Minimalistische Definitionen sehen das Phantastische durch das Schwanken zwischen einer übernatürlichen und einer rationalen Erklärung für das Geschehen definiert (vgl. Durst 2001: 37) und schließen somit Geschichten aus, in denen die Existenz des Übernatürlichen außer Frage steht.

Durst entwickelt seine eigene minimalistische Definition. Zuvor äußert er jedoch Kritik an jeder Definition, die das Phantastische oder Wunderbare anhand einer Abweichung von der Wirklichkeit zu bestimmen versucht: Durst erklärt, dass nicht alle Leser*innen den gleichen Referenzrahmen dafür hätten, was Realität sei (vgl. Durst 2001: 60-69), und dass auch die Literatur des Realismus, von welcher Phantastik üblicherweise abgegrenzt werde, nicht so einfach mit objektiver Wirklichkeitsabbildung gleichgesetzt werden könne (vgl. Durst 2001: 65). Also steht für ihn fest: „Die fiktionsexterne Wirklichkeit ist als literarische Größe disqualifiziert“

(Durst 2001: 69). Auch das Übernatürliche erscheint ihm, anders als Lem, „ungeeignet, die Genredifferenz der Literatur des Wunderbaren zu beschreiben“ (Durst 2001, 77). Darum ersetzt er in seiner Theorie den zur Abgrenzung des Wunderbaren nötigen Begriff der „Wirklichkeit“ mit dem der für die Literatur einer Zeit geltenden Konventionen des Realistischen:

Die Literatur des Realismus definiert sich deshalb ebensowenig in ihrer Nähe zur außeliterarischen Wirklichkeit, wie die Literatur des Wunderbaren sich aus ihrer Entferntheit von dieser herleitet. Stattdessen normiert sich der eine Pol des Spektrums in seiner Differenz zum anderen. Das Wunderbare ist also nur insofern eine Abweichung vom Realistischen, wie das Realistische eine Abweichung vom Wunderbaren ist. Naturwissenschaftliche Gesetze haben hiermit nichts zu tun, denn die realistische Realität ist eine Konvention und birgt unbemerkt zahllose Wunderbarkeiten, die allerdings konventionell entschärft sind und daher nicht als wunderbar wahrgenommen werden. (Durst 2001: 100)

Diese Definition des Wunderbaren ist wichtig für das weitere Verständnis seiner Thesen. Denn für Durst basiert das Phantastische „auf einem Verfremdungsverfahren, das ein reguläres Realitätssystem durch ein zweites, wunderbares Realitätssystem in Frage stellt.“ (Durst 2001: 101). Er stellt die beiden Realitätssysteme der „Normrealität“ und der „Abweichungsrealität“, die er auch „wunderbares System“ nennt, einander sogar graphisch visualisiert als entgegengesetzte Pole eines Spektrums gegenüber (Durst 2001: 89). Unter Realitätssystem meint er „die Organisation der Gesetze, die innerhalb einer fiktiven Welt gelten“ (Durst 2001: 81). Das Phantastische ist für ihn „exakt in der Spektrumsmitte lokalisierbar“ (Durst 2001: 101). Er beschreibt es als inkohärentes „Nichtsystem“, das durch die Überlagerung, den Kampf und die gegenseitige Negation konkurrierender Realitätssysteme ausgemacht werde und strikt vom „Wunderbaren“ zu trennen sei (Durst 2001: 101). Somit ist seine Auffassung des Phantastischen weitaus enger als die Zipfels oder Weinreichs, deren Phantastik-Begriff eher dem entspricht, was bei Durst das „Wunderbare“ ist.

Dursts Definition erscheint mir zu eng, als dass ich damit arbeiten möchte, doch das Aufeinandertreffen zweier konkurrierender Realitätssysteme und Momente der Ambivalenz, wie sie Durst als Kriterium für Phantastik sieht, sind durchaus auch im Steampunk zu finden und ich halte den Begriff des fiktionsexternen Realitätssystems für nützlich genug, um ihn gelegentlich zu übernehmen. Ebenso passend ist, dass Durst keinen Anlass sieht, Science-Fiction aus der Phantastik auszuklammern. Dies begründet er damit, dass sich Science-Fiction seiner Meinung nach nur deshalb von anderen potenziell phantastischen Texten unterscheidet, weil das Wunderbare hier

anders motiviert sei – ob es Magie oder neue wissenschaftliche Entdeckungen sind, die entweder ein konkurrierendes Realitätssystem schaffen oder von Anfang an ein Realitätssystem des Wunderbaren etablieren, spiele in Hinblick auf ihre Wirkung keine Rolle (vgl. Durst 2001: 276).

Eine weitere, von Zipfels und Weinreichs Definition abweichende Wahrnehmung von Phantastik, die jedoch Dursts strikte Trennung von Phantastischem und Wunderbarem übernimmt, findet sich in Winfried Freunds *Deutsche Phantastik*. Er versteht literarische Phantastik als

Literatur [...], die in negativer Dialektik den Aufbruch durch das Ende und die Entwicklung zum Höheren durch das Abgründige aller Existenz entwertet, die alle Sinnstiftungen in die Sinnlosigkeit, alle Hoffnung in die Verzweiflung und jeden Fortschritt in die Katastrophe münden lässt. (Freund 1999, 13 f.)

Dem mit Krisenerfahrung und Ohnmacht verbundenen Phantastischen stellt er das „prinzipiell konstruktiv[e] und optimistisch[e]“ „Wunderbare“ (Freund 1999: 165) gegenüber. Gemäß Freunds Definition wäre Steampunk kein Subgenre der Phantastik, sondern stattdessen ein Genre, in welchem Elemente des Phantastischen und des Wunderbaren gleichermaßen auftreten. Ich werde Phantastik nicht in diesem Sinne gebrauchen, unter anderem, weil ich Freunds Definition nicht wirklich eindeutig und trennscharf finde, aber dennoch auf seine Überlegungen zur Phantastik als Mittel zur Reflektion der Schattenseiten von Modernisierung zurückkommen, wenn ich auf Bücher zu sprechen komme, deren phantastische Elemente unheimlicher und zerstörerischer Natur sind und damit Freunds Definition entsprechen.

Obwohl ich mir der Existenz engerer Definitionen bewusst bin und in diesen wichtige Denkanstöße gefunden habe, erscheint mir für die Zwecke dieser Arbeit eine weitergefasste Definition von Phantastik nutzbringender. Daher orientiere ich mich an Zipfels und Weinreichs Phantastikdefinitionen, die Fantasy, Science-Fiction und alternative Geschichte einschließen. An diesen erscheint mir auch vorteilhaft, dass sie nahe an der Bedeutung sind, die das Wort „Phantastik“ im außerwissenschaftlichen Sprachgebrauch hat und daher mit größerer Wahrscheinlichkeit mit der Leserwahrnehmung von Ereignissen als „phantastisch“ korrelieren.

Wenn ich also im weiteren Verlauf der Arbeit ein Element als „phantastisch“ bezeichne, ist es durchaus möglich, dass es nach den Definitionen Freunds oder Dursts „wunderbar“ ist.

3.4 Steampunk und Phantastik

In meiner Definition des Steampunk mache ich magisch oder wissenschaftlich begründete Elemente des Phantastischen zur Bedingung, da Steampunk-Geschichten in der Regel den Konventionen des Realistischen widersprechen und oft eine historische Entwicklung zeichnen, wie es sie nie gab. Elemente der Fantasy oder der Science-Fiction (welche ich dort, wo sie sich in ihrer Wirkung ähneln oder auch schwer zu trennen sind, als „phantastische Elemente“ zusammenfasse, andernorts aber voneinander abgrenze) treffen in Steampunk-Literatur auf unsere Welt und aufeinander und die Spannungen, die dadurch entstehen, sind oftmals eine Quelle zentraler Konflikte für Steampunk-Geschichten.

Das Steampunk-Genre teilt einige typische Elemente des Phantastischen mit anderen Genres. So treten oftmals Vampire und Werwölfe auf, welche etablierte Figuren des Horrors oder der Urban Fantasy sind. Anachronistische Technologien ermöglichen die Präsenz von Maschinenwesen und künstlicher Intelligenz, wie sie Lesern vor allem aus der Science-Fiction bekannt sind.

Daher wird es in dieser Arbeit um jene Elemente des Phantastischen gehen, die ich als besonders typisch für Steampunkliteratur ansehe. Eines dieser Elemente ist die Beschreibung alternativer Geschichtsverläufe, wie sie auch Daniel Pike als konstitutiv für das Genre betrachtet (vgl. Pike 2016, S. 28). Ebenso halte ich das Aufeinandertreffen von Phantastik und Intertextualität und die Verschmelzung von Literatur und Geschichte, die den Umgang von Steampunk-Autor*innen mit Phantastik-Klassikern wie Mary Shelleys *Frankenstein* oder H.P. Lovecrafts *Cthulhus Ruf* kennzeichnet, für ein typisches Steampunk-Merkmal. Zu guter Letzt ist da die Koexistenz von Magie und Technologie, die Spannung zwischen Elementen der Phantastik/Fantasy und des Realismus/ der Science-Fiction.

Obwohl jedes dieser Elemente sich in mehreren der Texte, die ich betrachte, nachweisen lässt, sind die Gestalten, die sie annehmen, vielfältig.

Ich möchte im Folgenden zeigen, dass diese Elemente zum einen eine praktische Dimension haben, da sie unterhalten, bestimmte Handlungsverläufe ermöglichen und zur Flucht in eine andere Welt einladen, zum anderen aber geeignet sind, um Themenkomplexe zu beleuchten, die auch in der Realität relevant sind. Sie leisten eine kritische Auseinandersetzung mit Fortschritt und seinem Preis, mit Geschichte,

Modernisierung und Vernunftglauben, aber auch mit einer automatisierten Wahrnehmung der technischen Errungenschaften der Gegenwart.

Das Unterthema „Intertextualität“ fällt ein wenig heraus, da die intertextuellen Bezüge zwischen Steampunk-Literatur und älteren Texten einen weniger starken Bezug zur außerliterarischen Gegenwart haben, als dies bei den beiden anderen Themen der Fall ist. Dennoch sind sie der Betrachtung wert, weil sich darin implizite Aussagen über das besondere Verhältnis von Steampunk-Literatur zu literarischen Klassikern und Geschichte finden und die Beschäftigung damit Rückschlüsse über das Rezeptionsverhalten der Leser*innen phantastischer Literatur erlaubt.

4. Empirische Untersuchung

4.1 Alternative Geschichtsentwürfe im Steampunk: Historische Entwicklungen finden nicht in einem Vakuum statt – und sie sind nicht alternativlos

4.1.1 Eiszeiten, Ätherwolken und magische Metalle – Menschheitsgeschichte im Kontext von Umwelt- und technologischen Entwicklungen

Viele Steampunk-Geschichten etablieren eine Welt, die unsere ist, aber eben nicht ganz. Denn die historische Entwicklung hat in ihnen einen anderen Verlauf genommen. In einigen Fällen lässt sich dies an einem bestimmten Punkt festmachen. So basiert die „Steampunk-Welt von Eis und Dampf“ (Vogt 2016: Klappentext) des Autorenpaars Judith und Christian Vogt, in welcher die beiden Romane *Die zerbrochene Puppe* und *Die verlorene Puppe* spielen, auf der Idee, das im 9. Jahrhundert durch einen Vulkanausbruch eine Eiszeit angebrochen ist. Die daraus resultierenden Klimaveränderungen haben die Menschen gezwungen, bestimmte Technologien früher weiterzuentwickeln. Deswegen sind Luftschiffe eines der wichtigsten Fortbewegungsmittel (vgl. Vogt 2016: 5). Aber auch die politischen und kulturellen Bedingungen haben sich verändert: Bestimmte Sprachen und Dialekte haben sich bis ins 19. Jahrhundert erhalten und viele Namen werden unter Verwendung isländischer Buchstaben geschrieben (vgl. Vogt 2014: 3). Amerika wurde nicht von den Europäern entdeckt, geschweige denn kolonialisiert, sodass die Protagonisten von *Die verlorene Puppe* dort auf zwei mächtige, hochtechnisierte indigene Zivilisationen treffen, die Einwohner Tawantinsuyus und die Mexica (vgl. Vogt 2016: 41 f., 254-258). Doch auch in anderer Hinsicht ist die technische Entwicklung eine andere: Es ist Wissenschaftlern gelungen, aus Leichen- und

Maschinenteilen sogenannte „Shellys“ zu schaffen. Dabei handelt es sich um gehorsame lebende Tote (vgl. Vogt 2014: 31).

Auch Anja Bagus' *Ætherwelt-Romanen* liegt das Szenario zugrunde, dass eine radikale Veränderung der Umweltbedingungen zu Umwälzungen im Leben der Menschen führte. Die Substanz *Æther*, die seit dem Beginn des 20. Jahrhunderts über Flüssen aufsteigt, ist eine wertvolle Energiequelle für die Industrie und hat die Entwicklung neuer Technologien beflügelt. Zugleich aber sorgt sie für große Spannungen in der Gesellschaft, da der ungeschützte Kontakt mit *Æther* Menschen in monströse und/oder mythologische Wesen verwandelt (vgl. Bagus 2017a,b,c).

Denise Mildes Geschichte *Marinikum Amethysta* schildert ebenfalls die Transformation menschlichen Zusammenlebens durch disruptive Technologien. Die Entdeckung des Metalls „Marinikum Amethysta“ hat hier sprunghafte technologische Fortschritte zur Folge, die den Menschen zahlreiche neue Möglichkeiten eröffnen (vgl. Mildes 2015).

In all diesen Beispielen (die tatsächlich nur einige von vielen sind) geht es um die praktischen, sozialen und politischen Auswirkungen veränderter Umweltbedingungen und neuer Technologien. Sie zeigen auch, wie diese gesellschaftliche Ungleichheiten zu verstärken drohen: Der Einsatz willenloser Shellys wird als Alternative zu Verhandlungen mit streikenden Arbeitern gesehen (vgl. Vogt 2014: 372). Die Ärmsten sind oft diejenigen, die sich am schlechtesten vor *Æther*exposition schützen können (vgl. Bagus 2017a: 49, 2017b: 372) und sind dadurch besonders von den Veränderungen bedroht, die sie zu Ausgestoßenen machen (vgl. Bagus 2017b: 7). Die Marinikum-Amethysta-basierten Technologien in der gleichnamigen Geschichte werden zu Mitteln der Überwachung und es zeichnet sich ein kultureller Wandel ab, der mit einer Abwertung des Menschen einhergeht (vgl. Mildes 2015: 150 f.).

4.1.2 Steampunk: Schlüssel zu einem neuen Verständnis der Gegenwart und Vehikel von Modernisierungskritik? Mögliche Funktionen alternativer Geschichtsentwürfe

Gelegentlich sind die alternativen Welten des Steampunk unserer sehr ähnlich – aber da ist immer etwas, was sie als anders markiert. Ob nun ein Vulkanausbruch Klima, Kultur und Geopolitik vollständig verändert hat, ob durch *Æther* phantastische Metamorphosen angestoßen werden, Vampire unerkannt durch die Straßen wandern oder auf dem Meeresgrund ein Metall abgebaut wird, das die Welt verändert: Die

Geschichten machen ihren Status als außerhalb der anerkannten Realität stattfindend nur zu deutlich. Sie verstärken dies teilweise sogar durch Verweise auf vorhergegangene Literatur, worin in 5.2 noch ausführlicher die Rede sein wird.

Womöglich macht genau dies ihren Reiz für einige Leser*innen aus, die gerade die Flucht aus dem Vertrauten und die Identifikation mit Figuren suchen, deren Lebenswirklichkeit wenig mit ihrer eigenen zu tun hat – zumindest ist das eine mögliche Leseerfahrung, die Rita Felski beschreibt:

Readerly attachment takes the form of a cathexis onto idealized figures who are often treasured for their very remoteness and distance, for facilitating an escape or release from one's everyday existence. It is their dissimilarity that is the source of their desirability. Immersed in the virtual reality of a fictional text, a reader feels herself to be transported, caught up, or swept away. I examine this condition of rapturous self-forgetting under the rubric of enchantment. (Felski 2008: 34 f.)

Doch Texte der Phantastik mit ihren „Was wäre wenn?“-Experimenten, anderen Welten oder alternativen Versionen unserer Welt können nicht nur der Flucht aus der Realität dienen, sondern auch neue Perspektiven auf diese eröffnen. Uwe Durst beschreibt es als „möglich, auch in neueren Texten extern längst bekannte technische Apparate als wunderbar zu markieren und hierdurch einen seltsamen entautomatisierenden Effekt zu erzielen.“ (Durst 2001: 284) Die anachronistischen Verfahren des Steampunk, uns vertraute Technologien oder deren Äquivalente in ein historisches Setting zu versetzen, in welchem sie die Menschen zum Staunen und zur Spekulation inspirieren, scheinen dazu besonders geeignet.

Zugleich werfen die alternativen Geschichtsverläufe in der Steampunk-Literatur auch Fragen nach Kausalitäten und dem Einfluss von Technologien auf die Entwicklung von Gesellschaften auf. Roger Whitson schreibt:

... the more interesting artistic innovations performed by steampunk as a quirky form of digital humanities practice gauge a growing awareness that human history is inseparably intertwined with machinic technologies and computational temporalities, as well as the non-human experiences and ecological complexities surrounding us. (Whitson 2017: 9)

Auch Duke und Weakland halten Steampunk-Texte für ein Mittel, um den Einfluss von Technologien auf den Fortgang der Geschichte zu beleuchten:

Steampunk, like other science fictions, extrapolates nascent, unevenly distributed technological developments into imaginary worlds. In doing so, such functions allow us to formulate hypotheses regarding how disruptive technologies – once they become

more widely distributed – might perturb and even transform the various systems with which they come into contact. (Duke und Weakland 2016: 200)

Durch ihre Betonung von Interdependenzen zwischen menschlicher und Umwelt- und Technikgeschichte, aber auch mit ihrer impliziten Kritik am menschlichen Anspruch, die Natur verstehen und beherrschen zu können, wovon später noch ausführlicher die Rede sein wird, weist Steampunkliteratur Eigenschaften auf, die Hubert Zapf Literatur in ihrer Rolle als ökologisch motivierte Kritik zuschreibt (vgl. Zapf 2005: 60-63).

Die Einladung zum Nachdenken über das Eingeflochtensein von Menschen in ihre natürliche und technologische Umwelt und die Art, wie die Begegnung mit materiellen Objekten und die Einführung neuer Technologien Erfahrungen und Biographien formen, kann nicht nur zu einer neuen Form der Geschichtsbetrachtung führen.

Kathe Hicks Albrecht sieht im Bezug von Steampunk-Literatur auf das viktorianische Zeitalter den Versuch, sich in der Gegenwart zu orientieren – also einer Zeit, in der große Umwälzungen in Technologie und Wissenschaft neue Spannungen und Unsicherheiten schaffen –, indem man den Blick auf eine Zeit richtet, in der Menschen mit ähnlich tiefgreifenden Transformationen ihrer Umwelt umgehen mussten:

Technological and scientific advancements in that period greatly impacted societal traditions and the role of the individual within it. Economic, social, and political changes revolutionized daily life and the individual faced a new self-consciousness as she confronted, and adapted to, these significant changes. Today, similar technological advancements force new tensions between the individual and the world around her. Astounding developments in computing and artificial intelligence, and the concept of the cyborg and other hybrid beings challenge the contemporary individual's sense of self. By looking to the past, steampunk seeks to recuperate the Victorian individual's successful navigation of technological change. She does so in order to facilitate our own navigation of current waters. (Hicks Albrecht, 2016: vi)

Und tatsächlich sind die alternativen Geschichten der Steampunk-Literatur oft so beschaffen, dass die Bezüge zu unserer Gegenwart nur zu deutlich werden. In *Marinikum Amethysta* werden kleine, handliche, überwachte Geräte beschrieben, mit denen Menschen jederzeit miteinander in Kontakt treten können und die – zusammen mit anderen Amethysta-Technologien – den Alltag zu dominieren beginnen, weil sie ausgesprochen bequem zu nutzen sind. Mildes' Protagonist beobachtet bei seinen Mitmenschen einen fortschreitenden Verlust von Mitgefühl – die Reduktion von Menschen auf ihre Rolle für die „fliederfarbene Maschinerie“ (Mildes 2015: 151) –, Blindheit für die natürliche Umwelt und den Wunsch, mithilfe

neuartiger Waffen das eigene Herrschaftsgebiet auszudehnen, sowie eine Abwertung in Büchern gespeicherten Wissens und alter Werte (vgl. Mildes 2015: 150-154).

Dies spiegelt Befürchtungen, denen auch im Zusammenhang mit dem Internet und anderen zeitgenössischen Technologien Ausdruck verliehen wird.

Mildes' Geschichte nimmt ein tragisches Ende: In ihrer Gier nach dem kostbaren Metall, das die Grundlage der begehrten neuen Technologien ist, bauen die Menschen den Schutzwall ab, der ihre Welt vor Lovecraft'schen Monstern geschützt hat (vgl. Mildes 2015: 166). Das Tentakelwesen, das am Ende den Kopf von Mildes' Protagonisten zerquetscht, ist im Rahmen der Geschichte sehr real, aber fungiert zugleich womöglich als Metapher für das, was sich derzeit in unserer Welt abspielt. Die Zerstörung von Ökosystemen und die stetige Aufheizung des Weltklimas durch die gedankenlose Ausbeutung natürlicher Ressourcen und nicht nachhaltige Produktions- und Lebensstile drohen ähnlich gefährlich für die gesamte Erde zu sein wie die Entfesselung der uralten, feindseligen Geschöpfe in der Kurzgeschichte.

Eine ähnlich düstere Vision entwirft Marion Fischl in *Der Geist in der Maschine*. Ihrem Weltentwurf liegt die Idee zugrunde, dass Götter und Dämonen real sind und sich von Menschen heraufbeschwören und kontrollieren lassen (vgl. Fischl 2016: 124). Das versetzt den Ich-Erzähler in die Lage, eine ganz besondere Maschine zu bauen, um ein altes Problem der Menschheit zu lösen:

*Menschen waren gut oder böse.
Es war wichtig, ohne Fehler oder Toleranz entscheiden zu können, welcher Mensch was war.
Solch eine Präzision hatte nur eine Maschine. (Fischl 2016: 123).*

Der Ich-Erzähler berichtet in einer simplen, aufgeregten Sprache, die seine erschreckende Naivität widerspiegelt, wie er einen Gott in ein Gerät gebannt habe, das Menschen, die eine Kabine beträten, als schuldig oder unschuldig erkenne. Und es sind sogar schon Verbesserungen geplant:

Momentan bin ich dabei, die Maschine auf Geheiß der Obrigkeit zu modifizieren. Schließlich spart man sich viel Zeit, wenn derjenige, der für böse gefunden wurde, nicht erst heraustreten muss, um dann von den Polizei- und Justizapparaten bestraft zu werden. Eine unnötige Zeit- und auch Geldverschwendung. Darum bin ich gerade dabei, einen Mechanismus einzubauen, der denjenigen, der böse ist, nicht nach links hinauslässt, sondern tötet. (Fischl 2016: 126).

Als ob die beklemmenden Implikationen der Geschichte – die Übernahme eines binären Systems von Gut und Böse, das der Komplexität menschlicher Handlung und

Motivation wohl kaum Rechnung tragen kann, und die von Effizienzkriterien geleiteten Entscheidungen in Bezug auf Leben und Tod der Angeklagten – nicht bereits deutlich geworden wären, lässt Fischl ihren Erzähler warnen:

Halt, halt, hören Sie sofort mit diesen Gedanken auf! Das gehört sich nicht. Sie sollten nicht darüber nachdenken, sich einen Rachedämon zunutze zu machen. Denn dann wären Sie sicher böse und meine Maschine würde sie bestrafen. Also aufpassen! (Fischl 2016: 124).

Der Geist in der Maschine endet mit den Worten: „Und nun haben Sie sicher nichts dagegen, die Maschine einmal auszuprobieren. Sie haben doch nichts zu verbergen, oder?“ (Fischl 2016: 127).

Alternative Geschichte und Technologie erlauben in den Geschichten von Mildes und Fischl eine Auseinandersetzung mit Sorgen im Angesicht aktueller technischer Entwicklungen, wie sie z.B. von Jaron Lanier in dessen Buch *Gadget* artikuliert werden. Lanier kritisiert darin die Abwertung des individuellen Menschen im Zusammenhang mit neuer Informationstechnologie. So meint er z.B., dass aufgrund dessen, dass Ideen anderer Menschen im Internet meist nur in anonymisierter und fragmentierter Form konsumiert würden, eine „neue Generation herangewachsen“ sei, „die geringere Erwartungen hinsichtlich dessen hegt, was ein Mensch sein kann“ (Lanier 2012: 13). Er kritisiert, dass Schüler standardisierten Tests unterzogen werden, die eine algorithmische Analyse gestatten (vgl. Lanier 2012: 49) – eine Anpassung der Menschen an die Bedürfnisse des Computers, statt umgekehrt – und überschreibt sogar eines seiner Kapitel mit den Worten „Eine Apokalypse der Abdankung und Selbstverleugnung“ (Lanier 2012: 39).

Dadurch, dass Steampunk-Literatur Tendenzen der Gegenwart aufgreift und in ihren alternativ-phantastischen Welten verschärft widerspiegelt, kann sie also das leisten, was Hubert Zapf als „*Repräsentation typischer Defizite, Einseitigkeiten und Widersprüche dominanter Systeme zivilisatorischer Macht*“ (Zapf 2005: 67) und damit als eine der drei zentralen Funktionen ökologisch orientierter Literatur bezeichnet. Auch Hans Ulrich Seeber beschreibt dies als eine mögliche Funktion von Literatur, die sich mit der Moderne auseinandersetzt. Laut ihm kann Literatur „als *Medium der Sozial- und Zivilisationskritik*“ (Seeber 2005: 88) fungieren und die „Verfehltheit einer Subjekt-Natur-Beziehung, die letztere zum ausbeutbaren Herrschaftsobjekt verdinglicht“, offenlegen (Seeber 2005: 88 f.).

Die Schattenseiten einer rücksichtslosen Modernisierung werden z.B. in „Ætherhertz“ explizit von einer Figur thematisiert:

„[...] Dieser Æther, der Treibstoff des Wohlstands für einige von uns, ist für andere eine Seuche. Aber er ist nicht mehr wegzudenken. Was wäre mit all den Luftschiffen? Wie viel mehr Kohle bräuchten wir, um die Industrien anzutreiben, und das Militär möchte auch nicht mehr auf seine neuen Waffen verzichten. Es werden täglich mehr Dinge, die mit Æther funktionieren. Aber was ist mit denen, die ihn fördern? Sie werden zu oft allein gelassen, bleiben ungeschützt und haben keine Wahl. Sie bezahlen den Preis für unseren Komfort und Fortschritt.“ (Bagus 2017a: 218)

Ganz ähnlich, wenn auch noch extremer, klingt es, wenn Ferenc in „Die verlorene Puppe“ darüber nachdenkt, wieviel ein Menschenleben in einer profitorientierten Gesellschaft wert ist:

Was, wenn Wissenschaftler wie der verrückte Professor aus London bestimmten, dass manche Leben wenig wert waren, gerade gut genug, um Einzelteile für Shellys zu liefern – wenn diese Shellys sich dann als sehr nützlich und praktisch erweisen würden – würden dann die, die davon profitierten, auch bald sagen: Weine nicht. Es geschieht zu unser aller Wohl. Wo wären wir, wenn es nicht geschähe?“ (Vogt 2016: 216).

Doch nicht alle Steampunk-Literatur übernimmt dieses düstere Bild von Technologien. Die Bücher Anja Bagus‘ und des Vogt-Paares beleuchten auch das Potenzial von neuen Technologien, Freiräume und Möglichkeiten zu schaffen. So wird z.B. dem Protagonisten von *Der mechanische Mann* durch hochentwickelte Prothesen das Leben gerettet (vgl. Klewer 2016: 11). Æmelie aus *Die zerbrochene Puppe* (vgl. Vogt 2014), Annabelle und Minerva aus Anja Bagus‘ Ætherwelt-Trilogien (vgl. Bagus 2017a, 2017b, 2017c, 2014, 2015a, 2015b), und „Das einfallsreiche Fräulein Helena Roth“ aus Isabelle Wallats gleichnamiger Geschichte (vgl. Wallat 2016) sind nur drei Beispiele für Frauen, deren Begabung für Technik und Wissenschaft es ihnen erlaubt, sich von den ihnen zugewiesenen Rollen zu emanzipieren.

Weig beschreibt die Einstellung von Steampunk-Texten zu Technologie als „*emphatically positive*“, da diese Technologie nicht als inherent schlecht darstellten, sondern lediglich ein gestörtes Verhältnis von Menschen zu dieser schilderten und auch utopische Gegenentwürfe einer Harmonie zwischen Natur und Technik gestalteten (vgl. Weig 2013: 144).

Vor allem aber impliziert allein schon der Fakt, dass es sich um alternative Geschichte handelt, ein Bewusstsein dafür, dass veränderte Umweltbedingungen, neue Innovationen, aber auch individuelle Entscheidungen den Verlauf der Geschichte

ändern können. Das kann als Vehikel für Kritik genutzt werden. Beispielsweise schildert die farbenprächtige, detailreiche Beschreibung eines Markttags in Tenochtitlán in *Die verlorene Puppe* ein mögliches Südamerika, das seine ganz eigenen fortgeschrittenen Technologien entwickelt hat (vgl. Vogt 2016: 254-258). Damit erinnert das Buch seine Leser*innen an die Möglichkeiten der Entfaltung und Entwicklung, die so vielen Ländern durch Kolonisation genommen wurden.

Doch die alternativen Geschichtsverläufe im Steampunk können auch eine Erinnerung an die Handlungsmacht des Individuums sein, das der Geschichte in entscheidenden Momenten einen neuen Verlauf geben kann. Explizit wird dieser Gedanke in Fabian Dombrowskis Geschichte *Der Automat* artikuliert. Diese besteht zum Großteil aus einer langen Diskussion zwischen einem Automaten und dem Katzenmenschen Jubal darüber, ob Geschichte unaufhaltsam und zu ewiger Wiederholung verdammt sei oder nicht. Schließlich erklärt Jubal leidenschaftlich:

„[...] Geschichte ist offen. Es kann immer auch anders kommen. Nur eines ist klar: bevor die Welt sich am Ende aller Tage erneuert, wiederholt sich nichts. Doch woher sollst du das wissen? Lass dir gesagt sein: Die Welt ist keine aufziehbare Taschenuhr! Genau wie wir beide ist sie mehr als eine Ansammlung gut zusammenwirkender Zahnräder oder Zellen. Sie wird durch Taten geformt, manchmal durch logische Taten, doch oft genug durch irrationale, aus Verlangen, Liebe oder Hass getroffene Entscheidungen.“ (Dombrowski 2016: 110)

Der Automat, der gegen seine Programmierung handelt, steht emblematisch für die Möglichkeit, einem scheinbar mechanisch ablaufenden Prozess unerwartet eine neue Richtung zu geben. Dies ist ein Motiv, das nicht nur bei Dombrowski auftaucht. Auch *Die verlorene Puppe* endet mit der Entscheidung des Shellys Ferenc, sich der Programmierung durch seinen Schöpfer zu widersetzen (vgl. Vogt 2016: 426).

Auch Kathe Hicks Albrecht sieht in Steampunk-Kunst (sie untersucht in ihrer Dissertation nicht nur Literatur) die Infragestellung einer deterministischen Geschichtswahrnehmung und eine Affirmation menschlicher Einzigartigkeit und Autonomie:

By mixing historical eras (a twenty-first century computer in a nineteenth-century case) the steampunk artist is questioning the path of history and imagining an alternative one. Steampunk reminds us that nothing is foreclosed to us, the future remains ahead of us, and lessons can be learned from the past. It is our individual inventiveness, enthusiasm, and self-motivation that propel us to forge our destinies. (Hicks Albrecht 2016: 266).

Bowser und Croxall schreiben Steampunk das Potenzial zu, Menschen durch den kreativen Umgang mit Geschichte bei der Bewältigung der Gegenwart zu unterstützen und sie zuversichtlicher in die Zukunft blicken zu lassen – genauer gesagt verweisen sie auf die im Steampunk thematisierten „Homologien“, „Affinitäten“ (Bowser und Croxall 2016: xxxix) und Kontinuitäten zwischen den Zeitaltern als potentielle Verkörperung eines Glaubens an die Fähigkeit von Ideologien, zu überleben:

Steampunk's looping through time, its literalized Darwinian hybrids functioning as war technology, its grafting of Victorian aesthetics on new technologies, its overlaying the Industrial Revolution with a nanotechnology explosion – these imaginative recombinants entertain and intrigue us, but perhaps they also comfort us. Perhaps they remind us of compatibilities, of how ideologies have persisted through time, of the shared imaginative endeavors our makers and writers invest in. Perhaps steampunk appeals to so many at the moment [...] because it promises to bridge gaps, to reassure us of the possibility of recovery from catastrophe.” (Bowser und Croxall 2016: xxxix)

Sie beziehen sich spezifisch auf das Trauma von 9/11, das tiefe Spuren im kulturellen Gedächtnis der USA hinterlassen habe (vgl. Bowser und Croxall 2016: xxxiv-xl), aber wenn man ihrer These folgend in Steampunk eine Bewegung sieht, die die Hoffnung widerspiegelt, dass Krisen überdauert werden können, hat Steampunk gewiss auch Kulturen etwas zu sagen, deren Traumata und Ängste anderer Natur sind.

Daran, wie „nützlich“ Steampunk für den Umgang mit Entwicklungen der Gegenwart ist, scheiden sich jedoch die Geister. Joseph Weakland und Shaun Duke sind in ihren Äußerungen zu diesem Thema zurückhaltender als einige ihrer Kollegen:

Steampunk fictions allow us to imagine decolonizing technology, but it remains to be seen how helpful they will be in making sense of the movement toward ambient intelligence. (Duke und Weakland 2016: 201)

Die alternativen Geschichtsverläufe des Steampunk können, wenn sie als Spiegel unserer Welt gelesen werden, sowohl warnende als auch ermutigende Botschaften transportieren. Sie können ein Verständnis der unauflösbaren Verflechtung von menschlicher Geschichte mit der von Technik und Umwelt transportieren und die Schattenseiten von Modernisierung aufzeigen, aber Leser*innen ebenso das menschliche Potenzial vor Augen führen, der Geschichte eine andere Richtung zu geben.

4.2 Intertextuelle Bezüge zur phantastischen Literatur des 19. und 20. Jahrhunderts

4.2.1 Geschichte und Literatur als gleichberechtigte Bausteine: Intertextualität im Steampunk

Doch Steampunk zeichnet sich nicht nur durch seine alternativen Geschichtsentwürfe aus, sondern auch durch einen besonderen Umgang mit der Geschichte und der Literatur des 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts, worauf ich in diesem Kapitel näher eingehen werde.

In seinem Buch *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe* erarbeitet Gérard Genette eine Klassifikation dessen, was er (anders als Julia Kristeva) nicht als Intertextualität, sondern als Transtextualität bezeichnet (vgl. Genette 1993: 10). Mit Transtextualität bezeichnet er all jene Aspekte eines Textes, die ihn in Beziehung mit anderen Texten bringen (vgl. Genette 1993: 9). Intertextualität mit ihren drei Erscheinungsformen Zitat, Plagiat und Anspielung ist für ihn nur gegeben, wenn ein Text unverkennbar in einem anderen präsent ist (vgl. Genette 1993: 10). Sie ist bei ihm nur eines von fünf transtextuellen Verfahren, von denen ich mich jedoch nahezu ausschließlich auf die Hypertextualität konzentrieren werde.

Als Hypertext bezeichnet Genette „jeden Text, der von einem früheren Text durch eine einfache Transformation [...] oder durch eine indirekte Transformation (durch *Nachahmung*) abgeleitet wurde.“ (Genette 1993: S.18) – ihm ist jedoch auch bewusst, dass dies eine sehr weite Definition des Hypertexts ist, weswegen er sich in seinen Analysen auf diejenigen Hypertexte konzentriert, deren Verweis auf den Hypotext unverkennbar ist (vgl. Genette 1993: 20).

In der Steampunk-Literatur lassen sich zahlreiche von Génette geschilderte Verfahren der Hypertextualität beobachten. Obwohl die Konzentration auf das Zusammenspiel des Phantastischen und des Hypertextuellen eine Konzentration auf die inhaltliche Ebene nahelegt und es im Folgenden viel um die „Importe“ von Figuren aus literarischen Klassikern in Steampunk-Literatur gehen wird, lohnt sich zuvor auch ein kurzer Blick auf die stilistische Anlehnung an die Literatur vergangener Epochen. Einige Werke des Steampunk haben z.B. den Charakter dessen, was Genette „Pastiche“ nennt – das Resultat, wenn ein Autor einen Stil oder einen Gegenstand übernehme, sich thematisch oder formal an vorhergegangenen Werken orientiere (vgl. Genette 1993: 109). Ein Beispiel hierfür wäre *Geistermaschinen*, der dritte Band der *Steampunk-Chroniken*. Im Vorwort des Herausgebers heißt es:

Der vorliegende Band wurde inspiriert von klassischen Schauergeschichten, Penny Dreadfuls, Gothic- und Gaslicht-Grusel oder auch den Werken E.T.A. Hoffmanns und H. P. Lovecrafts. Dabei war es durchaus gewünscht, dass der Stil nicht unbedingt ein moderner sein sollte, sondern sich an jenem der Vorlagen orientieren durfte. (Holzhauer 2016: 13)

Die Orientierung an einem bestimmten literarischen Stil ist jedoch bei weitem nicht das einzige Verfahren, durch das Steampunk-Autor*innen ihr Bewusstsein der Verwurzelung in einer literarischen Tradition deutlich machen. Ein besonders gutes Beispiel dafür ist die Erzählung *Der Automat*, in welcher Fabian Dombrowski dem Katzenmenschen Jubal Anspielungen auf Isaac Asimov und Phillip K. Dick – Autoren, die sich ebenfalls mit künstlichen Menschen und den philosophischen Implikationen von deren Existenz beschäftigt haben – in den Mund legt:

„Ein Automat zeigt Gefühle! Wenn die Intellektuellen das wüssten, sie schrieben sich die Finger darüber wund. Vermutlich würden die Philosophen unter ihnen dir Regeln auferlegen: Schade niemals einem Menschen oder lasse solches zu! Gehorche deinem Meister! Andere würden dein Innerstes erforschen. Träumst du von bronzenen Schafen, Automat?“ (Dombrowski 2016: 106)

Er ist nicht der einzige Steampunk-Autor, der sich auf andere Texte der Phantastik bezieht. Beispielsweise nennen Rauchfuß und Jahnke Jules Verne und H.G. Wells als bedeutende Inspirationsquellen für den zeitgenössischen Steampunk (vgl. Jahnke/Rauchfuß 2012: 23 f.).

Ihren Werken, aber, wie ich auf den nächsten Seiten zeigen werde, auch denen Lovecrafts, Shelleys und Hoffmanns entstammenden Figuren, Ideen und Motive, die in der Steampunk-Literatur mit Begeisterung aufgegriffen werden. Sie werden bei einem Verfahren genutzt werden, das ich als sehr typisch für das Genre ansehe: Die Geschichte des 19. und beginnenden 20. Jahrhunderts wird mit der Literatur dieser vergangenen Epoche vermischt, als handele es sich bei letzterer um historische Aufzeichnungen.

Es finden sich auch zahlreiche Beispiele für diegetische Transpositionen – Figuren werden aus ihrem „geographisch-historischen Rahmen“, ihrer „Diegese“ in eine andere versetzt, was natürlich Auswirkungen auf die Handlung hat (Genette 1993: 406). Häufig kommt es hierbei auch zu Metalepsen, also Arten der „übernatürlichen oder spielerischen Überschreitung einer narrativen oder dramatischen Fiktionsbene“ (Genette 1993: 505).

Gerade in Markus Cremers Geschichten um Archibald Leach und Sarah Goldberg begegnen die Protagonisten historischen und literarischen Gestalten des 19. Jahrhunderts. In *Archibald Leach und der Plan des Kaisers* treten Archibald Leach und Sarah Goldberg zusammen mit dem historisch verbürgten, aber hier in einen neuen Zusammenhang und eine parallele Version unserer Welt versetzten Karl May auf. Sie müssen einen Dr. Moreau stoppen, der im Auftrag des preußischen Königs Zombies erschafft (vgl. Cremer 2016a). Folgende Szene lässt kaum einen Zweifel daran, dass Cremers Moreau mit dem chimärenbauenden Dr. Moreau H.G. Wells‘ (vgl. Lachmann 2002: 188) identisch ist:

„Nein“, rief Sarah und gewahrte das groteske Geschöpf, welches Moreau zu gehorchen schien. Das Ding erinnerte sie an die Chimären der griechischen Mythologie. Sie entdeckte Elemente von Hunden, Katzen, Krokodilen und weiteren Tieren. [...].
„Meine Schöpfung“ rief Doktor Moreau triumphierend. (Cremer 2016a: 118).

In einer anderen Geschichte Markus Cremers, *Archibald Leach und das Grauen in Orange*, haben Archibald und Sarah es mit einer Wissenschaftlerin zu tun, die eine Beschwörung rezitiert, die an die Formel der Cthulhu-Verehrer aus *Cthulhus Ruf* (vgl. Lovecraft 2017: 205) erinnert. Damit ruft sie eine Wesenheit herbei, die London zu zerstören droht (vgl. Cremer 2015: 103).

Auch *Marinikum Amethysta* trägt literarische Schöpfungen Lovecrafts in ein alternatives historisches Setting, da sich herausstellt, dass das Metall Marinikum Amethysta der Ummauerung der Stadt R‘lyeh diene (vgl. Mildes 2015: 166). R‘lyeh ist bei Lovecraft der Aufenthaltsort Cthulhus (vgl. Lovecraft 2017: 221).

Bezüge auf frühere Literatur lassen sich aber auch in subtilerer Form finden. Als die chinesische Artistin Yue den Ich-Erzähler von Judith und Christian Vogts *Die verlorene Puppe* zurückweist, unterstellt ihr dieser, ein Shelly zu sein, ein Wesen aus Leichenteilen und Mechanik (vgl. Vogt 2016: 143). Später erklärt Yue die „Puppenhaftigkeit“, die Ferenc in ihr wahrzunehmen glaubte, mit ihrer Erziehung und den Anforderungen, die ihre Kultur an Frauen stellt (vgl. Vogt 2016: 157 f.). Das liest sich ein wenig wie ein Echo von E.T.A. Hoffmanns *Der Sandmann*. Auch hier wirft der gekränkte Nathanael seiner Verlobten Clara vor, ein „lebloses, verdammtes Automat“ zu sein, als ihre Reaktion auf eines seiner Gedichte nicht seiner Erwartung entspricht (Hoffmann 1980: 150, Erstauflage: 1816). Die Leichtigkeit, mit der Spalanzani die Gesellschaft über Olimpias wahre Natur hinwegtäuschen konnte und

die auf deren Enthüllung folgende Unsicherheit, wer ein Mensch sei und wer nicht (vgl. Hoffmann 1980: 162 f.), lassen sich als ironischer Kommentar darüber lesen, wie sehr Frauen, die den gesellschaftlichen Anforderungen perfekt entsprechen, doch Automaten ähneln, was eine Parallele zu Yues Worten darstellt. Auch findet sich in beiden Büchern eine ironische Enthüllung der Antwort auf die Frage, wer eigentlich der künstliche Mensch ist. In *Der Sandmann* ist es Nathanaels geliebte Olimpia (vgl. Hoffmann 1980: 161), in *Die verlorene Puppe* niemand anderes als Ferenc selbst (Vogt 2016: 229).

Anders als bei den zuvor genannten Geschichten von Denise Mildes und Markus Cremer, an deren Bezügen zu Lovecraft und Wells kaum ein Zweifel besteht, ist es hier offen, ob Judith und Christian Vogt tatsächlich auf E.T.A. Hoffmann anspielen, umso mehr, da Hoffmann weder der erste noch der letzte Autor war, der sich mit der Figur des künstlichen Menschen auseinandersetzte.

Schließlich war diese Idee auch in der Literatur der Science-Fiction und ihres Subgenres Cyberpunk, dessen Entwicklung der des Steampunk unmittelbar vorausging, ein beliebtes Vehikel, um Fragen nach dem menschlichen Bewusstsein und seiner Verschiedenheit von bzw. seinen Gemeinsamkeiten mit künstlicher Intelligenz, nach Körpern und Identitäten zu stellen. Es sind Fragen, die auch für viele Steampunk-Texte zentral sind. Beispiele wären Fabian Dombrowskis schon angesprochene Geschichte *Der Automat*, Tanja Meurers *Rauhnacht* – hierin muss Protagonistin Anabelle mit dem Transfer in einen Maschinenkörper, an dem nur noch das Gesicht menschlich ist, und mit dessen Folgen für ihre Beziehungen und ihre Sexualität umgehen lernen (vgl. Meurer 2014: 26 auf einem Tolino Page) – und eben auch *Die verlorene Puppe*.

Judith und Christian Vogt vollziehen jedoch eine unverkennbare diegetische Transposition, indem sie die historisch verbürgte Figur Nikola Tesla in ihr phantastisches Setting versetzen (vgl. Vogt 2016: 230).

Eine weitere von Genette angesprochene hypertextuelle Praxis, die sich in der Steampunk-Literatur findet, ist die der „Fortsetzung“ (Genette 1993: 278) eines Hypotexts. Tatsächlich ist einer der „foundational texts“ (Weig 2013: 136) des Steampunk, W.K. Jeters *Morlock Night*, eine Fortsetzung von H.G. Wells *The Time Machine* (vgl. Weig 2013: 135 f.). Offenbar hat diese Praxis also eine lange Tradition in diesem Subgenre.

Verwandte Verfahren sind die Ergänzung literarischer Werke durch eine proleptische (ans Ende anschließende), analeptische (vor den Anfang gestellte), elliptischen (den Mittelteil ergänzende) oder paraliptische (einen parallelen Handlungsstrang eröffnende) Verlängerung (vgl. Genette 1993: 241). Auch sie lassen sich häufig in Steampunk-Literatur beobachten, insbesondere, wenn wir, wie so viele Steampunk Autor*innen es scheinbar tun, die Geschichte des 19. Jahrhunderts selbst als den Hypotext betrachten, der entweder um eigene Erfindungen der Autoren ergänzt oder aber mit Elementen aus Literatur und Mythologie „kontaminiert“ (Genette 1993: 359) werden kann.

Ein gutes Beispiel hierfür ist der Umgang mit Mary Shelleys *Frankenstein*. Überspitzt könnte man sagen, dass es eine der Konventionen des Steampunk ist, dieses Buch in Romanen und Kurzgeschichten als die Fiktionalisierung realer Ereignisse darzustellen. Beispiele wären *Archibald Leach und die Rache des Toten* von Markus Cremer, worin Cyril Swindon ein angebliches Verfahren seiner Tante Mary Shelley zur Erschaffung von Zombies „quasi zur Marktreife weiterentwickelt“ (Cremer 2016b: 88), oder Detlef Klewers *Der mechanische Mann*, in welcher der Soldat Hasenkamp erfährt, dass das preußische Militär die Baupläne für Zombies indirekt einer vor zwanzig Jahren in England gestorbenen Frau verdanke, die sie wiederum von dem Besitzer der Burg Frankenstein habe (vgl. Klewer 2016: 12 f.). Es ist unschwer zu erraten, auf wen hier angespielt wird.

In *Das Ende der Fiktion* von Denise Mildes baut der Vampir Vanderbildt auf der Basis von Plänen Viktor Frankensteins, die dieser Mary Shelley anvertraut hatte, einen künstlichen Menschen und hat nur Spott für die Ansicht seines Assistenten Andreji übrig, dass Frankenstein eine Romanfigur sei (vgl. Mildes 2016: 12, 14). Als Vanderbildt das Wesen aus Leichen- und Maschinenteilen, das er geschaffen hat, auffordert, Andreji zu töten, wird dieser von dem Vampir Tillet Brown gerettet. Auf die Frage hin, woher er Vanderbildt kenne, enthüllt Brown anschließend überraschend seine wahre Identität:

„Moment Mr. Brown, wollen Sie damit sagen, Sie sind Vik ...?“ Andrejis Stimme versagte.

Der löwenmähnige Vampir schwieg und starrte in die Flammen.

„Aber Sie sind gestorben.“

Tillet Brown lachte bitter auf: „Mary hat die Geschichte so geschlossen, wie sie hätte enden sollen. Aber glauben Sie lieber nicht alles, was sie lesen, junger Freund.“ (Mildes 2016: 20)

Genette würde dies wahrscheinlich als „Supplement“, als „Transposition in Gestalt einer Weiterführung“ (Genette 1993: 504) betrachten. Genette selbst wies auf das Potenzial des Phantastischen für die Mischung „heterogene[r] historische[r] Zugehörigkeiten“ hin (Genette 1993: 423).

In Mildes' Version der Geschichte fand Mary Shelley die Inspiration für *Frankenstein* in den Plänen, die Brown/Frankenstein ihr als Warnung vor den Konsequenzen der Erschaffung von Monstern gab (vgl. Mildes 2016: 14). Somit findet hier, wie in vielen anderen Steampunk-Geschichten, die Mary Shelley und ihre ikonische Schöpfung in ihre alternative Historie integrieren, eine Transmotivation – also die Zuschreibung einer anderen Begründung für die Handlungen einer Figur (vgl. Genette 1993: 372) – der historischen Figur Mary Shelley statt.

Es ist gleichzeitig ein Umschreiben der Geschichte und des Endes des Romans und eine Veränderung des Status von Beiden innerhalb der übergeordneten Fiktion von Mildes' Geschichte. Eine historisch belegte Figur wird wie eine Romanfigur behandelt, indem ihre Geschichte für den Zweck eines anderen literarischen Werks vollkommen umgeschrieben wird. Natürlich ließe sich argumentieren, dass jeder historische Roman nahezu zwangsläufig dasselbe tut, wenn Autor*innen historische Figuren portraituren, deren Motivation sie entweder nicht kennen oder aber den Erfordernissen ihrer Handlung anpassen. Aber anders als ein historischer Roman ist ein Steampunk-Text nicht daran gebunden, sein Veränderungen der Geschichte und Motivation plausibel erscheinen zu lassen.

Diese Beobachtung stützt meine These, dass dem Weltentwurf vieler Steampunk-Narrative die Betrachtung von Literatur und Geschichte als gleichberechtigter, zur Vermischung und zum Umschreiben einladender Hypotexte zugrunde liegt.

Es ist, als sähen einige Steampunk-Autoren ähnlich wie Roger Whitson das 19. Jahrhundert als „digital system whose discrete elements are decontextualized, remixed, remade, appropriated, and otherwise transformed to serve various political, cultural, and technological purposes“ (Whitson 2016: 7).

Es sind aber nicht nur konkrete literarische Werke, sondern auch Mythen – teilweise auf ihre archetypischen Grundmotive reduziert – die eine solche Behandlung erfahren. In *Æthersymphonie* von Anja Bagus werden Sintflut-Mythen auf das erste Auftreten des Æthers zurückgeführt (Bagus 2017c: 252) und in *Die graue Einöde des Vergessens* Fabian Dombrowskis wird das in zahlreichen Mythen präsente Totenschiff bei

Ausgrabungen entdeckt (vgl. Dombrowski 2015: 261). Dazu werde ich mich in 5.3 ausführlicher äußern.

4.2.2 Eine Hommage an die Klassiker der phantastischen Literatur und menschliche Spiel- und Kombinationsfreude? Mögliche Funktionen intertextueller Verknüpfungen

Genette liefert eine Erklärung für den Reiz der Hypertextualität, die mir sehr plausibel erscheint und die zugleich die Nähe zwischen diesen Verfahren und Steampunk-Kultur hervorhebt, in welcher das Neukombinieren und Umfunktionieren von Komponenten alter Objekte gerade in Kunst und Handwerk einen festen Platz hat⁵:

Die Hypertextualität gehört gewissermaßen zum Basteln. [...] Sagen wir nur, daß die Kunst, „aus Altem Neues zu machen“, den Vorteil hat, daß sie Produkte hervorbringt, die komplexer und reizvoller sind als die „eigens angefertigten“ Produkte: eine neue Funktion legt sich über eine alte Struktur und verschränkt sich mit ihr, und die Dissonanz zwischen diesen beiden gleichzeitig vorhandenen Elementen verleiht dem Ganzen seinen Reiz. (Genette 1993: 532)

Der Begriff der Dissonanz taucht auch auf, als Genette über (für das Steampunk-Genre wichtige) Anachronismen schreibt, denen er das Potenzial zuschreibt, die „Tonalität der Gesamthandlung zu beeinflussen“ und die frappieren, überraschen, amüsieren und durch einen überraschenden Kontrast zum Nachdenken anregen könnten (vgl. Genette 1993: 424).

Leser*innen erleben einen Moment der Überraschung und des Wiedererkennens, wenn sie vertraute Figuren und Motive in einem neuen Kontext sehen, der ihnen womöglich neue Perspektiven auf den Hypotext eröffnen kann. Sicher ist auch der humoristische Effekt der durch besonders absurde Kombinationen des Historischen mit dem aus anderen Werken entliehenen (phantastischen) Elementen und den individuellen Ideen des Autors oder der Autorin nicht zu unterschätzen – siehe auch Genettes ebengenannten Kommentar zu möglichen amüsierten Reaktionen auf wahrgenommene Dissonanz.

⁵ Beispielsweise verwendete der Steampunk-Künstler Joachim Buff für die Konstruktion eines Steampunk-„Multimediacenter[s]“ Messing aus Schrottcontainern, ein Werbeschild einer Schokoladenfirma und einen alten LKW-Monitor und kombinierte sie mit so neuen oder überraschend zweckentfremdeten Komponenten wie einem USB-Hub, Ohrclips und einer getrocknete Geleehimbeere (vgl. Buff 2016: 64). Bei Udo Kreutz alias Titus Timeless wurde eine alte PC-Verstärkeranlage mithilfe einer alten Holzkiste, Ballhupen und einem Tischuhrgehäuse zur steampunkigen Soundbox für einen MP3-Player (vgl. Kreutz 2016: 198). Diese Werke zitieren einerseits die Optik einer anderen Zeit, führen aber auch Komponenten anderer Objekte einer neuen Verwendung in einem neuen Zusammenhang zu.

Zugleich lässt sich diese bewusste Nutzung von früherer Literatur als eine Aussage über Literatur begreifen – als Manifestation eines Bewusstseins dessen, was auch Genette früh in *Palimpseste* feststellt: Hypertextualität ist ein „universeller Bestandteil der Literarität“ (Genette 1993: 20):

Es gibt kein literarisches Werk, das nicht in, in einem bestimmten Maß und je nach Lektüre, an ein anderes erinnert; in diesem Sinn sind alle Werke Hypertexte. [...] Ich kann in jedem beliebigen Werk die partiellen, lokalisierten und flüchtigen Echos irgendeines anderen, früheren oder späteren Werks verfolgen. (Genette 1993: 20)

Dass Autor*innen der Steampunk-Literatur in ihren Werken auf „Klassiker“ Bezug nehmen ist ein Ausdruck dessen, dass die Figuren und Motive Shelleys und Hoffmanns, Lovecrafts und Wells‘ noch immer die Fantasie anregen. Es ist Ausdruck eines Verständnisses von Literatur als partizipatorischem Prozess, in welchem durch Rekombination von Elementen verschiedener – literarischer, mythischer, historischer – Texte überraschende Ergebnisse erzielt werden können.

Häufig kommt es zu einer Kombination von Elementen literarischer Klassiker mit typischen Markern trivialer Literatur. Ein Beispiel für Letztere wären die reißerischen Titel von Markus Cremers Kurzgeschichten und die Verwendung von Stereotypen wie dem des von seinen unethischen Experimenten besessenen Wissenschaftlers, dem wir bei Markus Cremer und bei Denise Mildes begegnen. Es ist eine Vermischung, wie sie auch Rachel A. Bowser und Brian Croxall als typisch für Steampunk-Literatur identifiziert haben (vgl. Bowser und Croxall 2016: xxiv). Sie lässt sich als implizites Statement gegen eine Trennung von anspruchsvoller, kanonisierter und trivialer, auf Unterhaltung und Nervenkitzel ausgelegter Literatur lesen.

Ein weiterer möglicher Effekt der Intertextualität ist der einer Veränderung des Lesemodus. Rita Felski verweist in ihrem Kapitel über „Enchantment“ auf Marie-Laure Ryans Beobachtung, dass in einem Zustand der Immersion in einem Text die Sprache nicht mehr bewusst wahrgenommen werde und die Leser sich völlig von der imaginären Welt umschlossen fühlten. (Felski 2008: 63). Klar markierte Inter- oder, um in Genettes Terminologie zu bleiben, Transtextualität hingegen bricht diese Immersion und lenkt die Aufmerksamkeit auf die Natur der Geschichte als eines literarischen Texts, der in vielfältiger Beziehung zu anderen Texten steht. Ich verweise hier wieder auf das im vorherigen Abschnitt wiedergegebene Zitat Fabian Dombrowskis, in welchem dieser auf die lange Tradition der Science-Fiction-Literatur

anspielt, sich der Themen künstlicher Intelligenz, freier Wille und Handlungsmacht und Verantwortung von hochentwickelten Automaten anzunehmen.

Die Praxis des Fortschreibens und Kombinierens von Literatur, für die es in der Steampunk-Literatur zahlreiche Beispiele gibt, die jedoch noch viel massiver z.B. in der Produktion von Fan-Fiction zu beobachten ist, wirft jedoch auch die Frage auf, ob sich Felskis Aufzählung von „modes of textual engagement“ – Wiedererkennen, Wissen, Verzauberung, Schock – (Felski 2008: 15) nicht noch um einen anderen Modus der Auseinandersetzung mit Texten erweitern ließe: Die Anregung der eigenen Fantasie durch den Text. Einerseits könnte man diese als mit dem Felski'schen „Enchantment“ (Felski 2008: 15) verwandt bezeichnen, weil sie ein intensives Erleben des Textes voraussetzt. Doch zugleich ist es nicht bloß eine passive Verzauberung durch Literatur, sondern eine bewusste Auseinandersetzung mit den Einschränkungen und Möglichkeiten, die sich aus den fiktiven Gesetzmäßigkeiten einer phantastischen Welt ergeben. Daraus entsteht ein Bewusstsein der Möglichkeiten alternativer oder ergänzender Geschichten in dieser Welt, die deren innerer Logik folgen, oder aber ein Interesse an den Folgen des Transfers von Figuren aus einer fiktiven Welt in eine andere. Es ist ein Wechselspiel zwischen einer sehr wörtlichen Betrachtung der Texte auf der einen Seite und ihrer Betrachtung als Strukturen, deren Elemente auch anders angeordnet oder vermischt werden können, auf der anderen. Die Vermutung liegt nahe, dass gerade phantastische Literatur zu dieser besonderen Art der Interaktion mit Texten einlädt.

Zumindest ist Anette Simonis dieser Meinung. In *Grenzüberschreitungen in der phantastischen Literatur* beschreibt sie das Fortschreiben, Kombinieren und Weiterdenken literarischer Stoffe als charakteristische Praxis der Leser und Autoren phantastischer Literatur. Sie zieht daraus den Schluss, dass Phantastik anders gelesen werde als andere Genres und als „Motor des Imaginären“ fungiere (Simonis 2005: 299), wobei der Umgang der Leser mit phantastischer Literatur oft von besonderer Intensität und beinahe Andacht geprägt sei (vgl. Simonis 2005: 298-300).

Intertextuelle Bezüge im Steampunk sind also einerseits Zeugnis der Begeisterung der Autor*innen für die Hypotexte, die sie verwenden, und zeigen andererseits einen verspielten, partizipatorischen Zugang zu Literatur, der nicht zwischen Geschichte, Hoch- und Trivilliteratur unterscheidet und der den Spaß an der Rekombination und Weiterentwicklung von Ideen in den Vordergrund stellt.

Dies passt auch zu Bowers und Croxalls bereits erwähnten Überlegungen zur optimistischen Betonung von Kontinuitäten und der Überlebens- und Wandlungsfähigkeit von Ideen im Steampunk (vgl. Bowser und Croxall 2016: xxxix). Literatur als Ganzes erscheint als eines jener „shared imaginative endeavors“ (Bowser und Croxall 2016: xxxix), an denen sich Steampunk-Künstler beteiligen.

4.3 Wider die Entzauberung: Koexistenz von Technologie und Magie im Steampunk

4.3.1 Staunen und Schrecken: Magie und Technologie in der Steampunk-Literatur

Heidi Weig beschreibt „a technological environment that may be futuristic to a degree, but at the same time does not extend beyond steampower and clockwork“ als nicht universelles, aber als typisches Merkmal von Steampunk-Texten (Weig 2013: 138). Doch eine ebenso große Rolle spielt das Übernatürliche. In *Das Ende der Fiktion* und *Der mechanische Mann* begegnen wir Vampiren, die sich retro-futuristischer Technologie bedienen (vgl. Mildes 2016, Klewer 2016). Helena Roth zieht nicht nur mit ihren Erfindungen bewaffnet, sondern auch mit einem kleinen Gargouille an ihrer Seite in den Kampf (vgl. Wallat 2016: 158), und die Rückkehr des Æther in Anja Bagus' *Ætherwelt*-Romanen und seine technischen Anwendungsmöglichkeiten lassen die Grenzen von Magie und Wissenschaft verschwimmen (vgl. Bagus 2017a: 178). Seinen Höhepunkt erreicht dies, als im letzten Band der Trilogie schließlich eine Erklärung für Æther geliefert wird, die Mystik und Physik verbindet (Bagus 2017c: 231f.).

Oft wird Magie benutzt, um eine Erklärung für Technologien zu schaffen, für die es keine glaubwürdige technisch-wissenschaftliche Erklärung gibt. Beispiele wären Pauls æthergesteuerte, sonderbar lebendige Kunstwerke (vgl. Bagus 2017a: 178) oder die Rechenmaschine, die in *Ætherresonanz* durch den Kontakt mit Æther ein Bewusstsein und sogar so etwas wie eine Persönlichkeit (oder mehrere) entwickelt (2017b: 294). Auch die rechtsprechende Maschine in *Der Geist in der Maschine*, die funktioniert, weil ein Gott in sie gebannt ist (vgl. Mildes 2015: 124), ist ein Beispiel dafür, wie Magie bestimmte Technologien ermöglicht. In solchen Fällen ist es evident, dass das Übernatürliche existiert.

Doch es gibt auch Situationen, in denen sich das „Phantastische“ im Sinne Uwe Dursts beobachten lässt: Momente des Zweifels darüber, was real ist. So scheint die Welt in

Die zerbrochene Puppe unsere Welt zu sein, wie sie sich unter anderen klimatischen Bedingungen hätte entwickeln können. Die Shellys, die komplexe Aufgaben ausführen können, werden als das Resultat von Technik und Wissenschaft präsentiert. Es handelt sich also um einen Roman, den Leser*innen als relativ plausible Retro-Science-Fiction betrachten würden, insbesondere, da nahezu alle Technologien außer den Shellys halbwegs umsetzbar erscheinen.

Doch die scheinbar rational erklärbare Realität wird immer wieder in Frage gestellt: Nachdem Shellys seine Frau Æmelie ermordet haben, hört der Ich-Erzähler Naðan die Puppe Ynge mit Æmelies Stimme zu ihm sprechen. Niemand anders kann sie hören, und Naðan selbst zweifelt an seinem Verstand (vgl. Vogt 2014: 213 f.). Das Ende des Romans legt allerdings nahe, dass er womöglich nicht so falsch lag. Nach einer langen, planlosen Odyssee auf der Suche nach dem Mörder seiner Frau, Professor Ropblatt, findet er sich ihm am Ende des Buches hilflos ausgeliefert wieder. Während Ropblatt Naðan foltert, passiert etwas Eigentümliches: Plötzlich verändert sich die Perspektive und aus dem Ich-Erzähler wird ein personaler Erzähler, der das Geschehen aus der Sicht Ynges schildert (vgl. Vogt 2014: 365). Das ließe sich relativ plausibel damit erklären, dass diese Passage einer Depersonalisationserfahrung Naðans entspringt. Diese Erklärung des Übernatürlichen als Einbildung wird jedoch dadurch problematisiert, dass sich jäh die Temperaturen im Raum verändern: Der Raum wird eiskalt, während der Hebel, nach dem Ropblatt eben gegriffen hat, schmilzt (vgl. Vogt 2014: 370) und der kurze Ausflug in das „Bewusstsein“ Ynges endet mit den Worten:

*[Ropblatt:] „Die Wissenschaft tritt an die Stelle der Götter und Dämonen.“
Hätte er einmal die Puppe gefragt, statt sie inmitten des Mantels auf dem Boden liegen zu lassen. Hätte er sie einmal gefragt, denn sie wusste es besser als er. (Vogt 2014: 369 f.).*

Es scheint also, als wäre in dem scheinbar wissenschaftlich erschließbaren Universum von *Die zerbrochene Puppe* noch Raum für das Unerklärliche oder zumindest für Ambivalenz; lassen sich die Ereignisse doch auch als Eingriff einer unerklärlichen Macht begreifen, die Ropblatts Auffassung vom Ende der Götter und Dämonen in Frage stellt. Auch in *Die verlorene Puppe*, einem Roman, der in derselben Welt spielt, versichert die Wahrsagerin Selma:

„Ich spreche davon, dass es Bedrohlicheres gibt, als den faulen Zauber, den Iko mit seinen leuchtenden Röhren und rauchenden Maschinen vorführt. Es gibt dunkle Kräfte! Es gibt Durchlässe, durch die ein Mensch in seine Zukunft spähen kann!

Dinge, die sprechen, obwohl sie stumm sein müssten! Zufälle, die keine sind!“ (Vogt 2016: 179).

Somit steht in Frage, ob die Figuren wirklich für sich in Anspruch nehmen können, die Welt zu verstehen.

Die zerbrochene Puppe ist nicht der einzige Steampunk-Roman, in dem die Götter und Dämonen von einst nicht das Feld räumen wollen. Auch in der Geschichte *Die graue Einöde des Vergessens* erweisen sich Mythen als Träger vergessener Wahrheiten: In die Geschichte Maras und Charuns, die im Auftrag des Militärs eine alte Höhle erkunden, sind kursiv geschriebene Analepsen eingebunden, welche die Geschichte der Liebe zweier mythischer Gestalten, eines Fährmanns und einer Schildmaid, erzählen (vgl. Dombrowski 2015: 260-275). Am Ende stellt sich heraus, dass es sich um die wiederkehrenden Erinnerungen Maras und Charuns handelt:

So anmaßend der Archäologe [Charun] diesen Gedanken fand, einst war er als Gott über die Erde gewandelt. Eine vom Universum selbst als Avatar des Todes in all seinen unendlichen Variationen geschaffene Wesenheit: der Fährmann. (Dombrowski 2015: 269)

Sie erinnern sich auch daran, wie sie ihre Macht und Identität als Götter aufgegeben haben, damit die Menschen ihren eigenen Weg gehen konnten (vgl. Dombrowski 2015, 269 f.). Nachdem sie ihre Erinnerungen wiedergefunden haben, fahren sie auf dem prachtvollen Totenschiff durch ehrfurchtgebietende Kavernen auf einer anderen Ebene der Realität. Charun/der Fährmann nennt das Schiff „Argo“ (Dombrowski 2015, 271 f.) und verweist damit darauf, dass dieser Geschichte die implizite Annahme eines einzigen Schiffs zugrunde liegt, das seinen Weg in unzählige Mythen gefunden hat.

Die Geschichte endet damit, dass Charun und Mara an die Oberfläche zurückkehren. Nun wird noch einmal deutlich, dass selbst, wenn die Mythen von einst real sind, neue Zeiten angebrochen sind, in welchen das Heilige zur Waffe umfunktioniert wird:

Gemeinsam mit dem General traten sie hinaus auf das Flugfeld, wo die Argo vor Anker lag. Er erklärte ihnen, wie er gedachte, das Schiff mit der modernsten Technik aufzurüsten. Schwarze Panzerplatten, wie die Kampfeinheiten der Flotte sie hatte, und Geschütze mit mittlerer und kurzer Reichweite wollte er aufsetzen lassen. Mit jedem dieser Vorschläge glaubte Charun das Ende des Götterzeitalters deutlich zu spüren, obwohl er schon längst verstanden hatte, dass es mit seiner und Maras Entscheidung, ihre Rollen als unsterbliche Spieler im Ewigen Spiel niederzulegen, vorbei war. (Dombrowski 2015, 274)

Das erinnert ein wenig an Denise Mildes' *Geist in der Maschine*, an die vielfältigen Nutzungsmöglichkeiten des Äther bei Anja Bagus und an Detlef Klewers französische Zombie-Armee, bei deren Herstellung „Giftmischerei und Voodoozauber“ zum Einsatz gekommen sind (Klewer 2016: 13). In beiden Fällen ist ambivalent, wo die Wissenschaft aufhört und die Magie beginnt, aber es wird auf jeden Fall ein pragmatisches Verhältnis zum Übernatürlichen deutlich.

Das Steampunk-typische Verschwimmen von Magie und Technologie kann durch eine auf der inhaltlichen Ebene explizit ausgewiesene Verschmelzung der beiden stattfinden, aber oft spielen die Texte auch mit der Art, wie sie die beiden darstellen: Magie wird gelegentlich mit Methoden der Naturwissenschaft erklärt und ihre Anwendung alltäglich, aber umgekehrt können technische Geräte auch eine Aura des Magischen erhalten.

In *Die verlorene Puppe* tritt Nikola Tesla mit seinen Erfindungen vor Publikum auf, und obwohl er vollmundig verkündet, der Aberglaube habe keinen Platz in einer erleuchteten Welt (Vogt 2016, 224), ist das Staunen seiner Zuschauer – darunter auch das des Erzählers Ferenc – doch so intensiv, als seien sie Zeugen eines Wunders geworden (vgl. Vogt 2016, 225 f.).

Oft werden im Zusammenhang mit Wissenschaft und Technik religiöse Bilder gewählt: Tesla spricht davon, die „Himmelsmacht“ elektrischer Blitze zu beherrschen (Vogt 2016: 226). Naďan fragt seine Frau, die ihm im Traum mit Flügeln erscheint, ob sie ein Engel sei – doch ihre Flügel sind mechanischer Natur, von ihr selbst entworfen und gebaut (vgl. Vogt 2014: 94). Es scheint, als seien hier wirklich Menschen an die Stelle der Götter getreten, auch wenn die Wissenschaftler in den „Puppen-Romanen“ – sei es durch unerklärliche Geschehnisse oder die Kraft der Liebe und des freien Willens – immer wieder auf ihre Grenzen hingewiesen werden.

Die Wissenschaft des 19. Jahrhunderts mit ihren mittlerweile widerlegten, aber die Phantasie anregenden Theorien kann als bedeutende Inspirationsquelle für Steampunk-Literatur dienen. Alex Jahnke schildert dieses Jahrhundert als eine Zeit ohne klare Grenzen zwischen Fakten, Magie und Esoterik (vgl. Jahnke 2017: 9) und sieht wahrscheinlich genau darin einen Aspekt der Faszination, die sie auf zeitgenössische Steampunks auswirkt.

Damals glaubten z.B. so angesehene Wissenschaftler wie James Clerk Maxwell und Sir William Thomson, Lord Kelvin, an die Substanz Äther, die alles miteinander verbinde und Licht und elektromagnetische Wellen übertrage, schreibt Lisa Hager,

und fügt hinzu, dass dieses fiktionale Element in der zeitgenössischen Steampunk-Literatur oft die Grundlage für Wissenschaft und Technologie sei, die mit unseren Vorstellungen der Realität spiele und phantastische und anachronistische Objekte hervorbringe (vgl. Hager 2016, 183).

Anja Bagus hat in ihren *Ætherwelt*-Romanen genau dieses Thema aufgegriffen. In ihren Büchern versuchen die Menschen, den *Æther* mit ihrer Wissenschaft und ihren Technologien gefügig zu machen, sind aber dennoch überfordert von den durch Kontakt mit *Æther* „Verdorbenen“ und den mythischen Wesen, die überall in Erscheinung treten. *Æther* existiert in ihren Büchern gewissermaßen doppelt: Zum einen als die natürliche Ressource, die von Figuren routinemäßig genutzt wird, um Autos anzutreiben (vgl. Bagus 2014: 15) oder die Eigenschaften von Kunstwerken zu bestimmen (vgl. Bagus 2017b: 105 f.). Zum anderen als eine Macht, die das Gefüge der Realität selbst als formbar und unzuverlässig erscheinen lässt (vgl. Bagus 2017c: 296 f.). Das Wissen der Naturwissenschaften und das des Mythos müssen sich in dieser Welt jedoch nicht widersprechen. So erklärt Paul Annabelle in *Ætherhertz* aufgeregt:

*„Ich glaube, dass dein Vater durch sein Studium der Vergangenheit altes Wissen wieder entdeckt hat und es mit modernen Methoden prüft. Er hatte Schriftwechsel mit vielen Gelehrten unserer Zeit – Physiker wie Heinrich Hertz oder Nikola Tesla. Hast du noch nie darüber nachgedacht, ob es wirklich das erste Mal war, dass *Æther* auftaucht? Oder ob es nicht vielmehr schon einmal so war? Ob die Götter mit den Tierköpfen in Ägypten nicht vielleicht durch *Æther* Veränderte waren? Er hat mit Religionswissenschaftlern über so etwas gestritten, ich habe heftige Briefwechsel gefunden.“* (Bagus 2017a: 209)

In den *Ætherwelt*-Büchern ist die Begegnung von Technologie und Magie auch die zweier verschiedener Zeiten: Die hektischen „rail- and clock-based temporalities“ (Whitson 2016, 49) der Menschen des beginnenden 20. Jahrhunderts treffen auf die langsame, zyklische Zeit der Mythen. Die Menschen müssen beginnen, diese als einen Teil ihrer Geschichte zu akzeptieren – einer Geschichte, die noch nicht abgeschlossen ist. Am Ende von *Rheingold*, dem letzten Band von Anja Bagus' zweiter Trilogie, stellt sich heraus, dass zwei der männlichen Charaktere Inkarnationen von Gestalten aus der germanischen Mythologie sind und nicht zum ersten Mal dem Muster einer alten Geschichte folgend handeln (vgl. Bagus 2015b: 169 f.).

Ein sich stetig wiederholendes Thema ist auch das Verhältnis von Mensch und Natur: Vom „verdorbenen“, industriell genutzten *Æther* vergiftet (vgl. Bagus 2017a: 167) findet Annabelle Rosenherz Heilung in einer von „gutem“ *Æther* umwogten und von einer Nymphe bewachten Waldquelle (vgl. Bagus 2017a: 188-191).

Dass der Æther es der Natur gestattet, sich gegen den maßlosen Herrschaftsanspruch und die zerstörerischen Technologien der Menschen zur Wehr zu setzen, wird deutlich, als in Anja Bagus' Trilogie um Minerva und Falk der „Erlkönig“ die Bühne betritt (Vgl. Bagus 2014: 11-13). Er spielt auch in einer nach ihm benannten Kurzgeschichte der Autorin eine zentrale Rolle: Die Jungfernfahrt der Eisenbahn „Erlkönig“ findet ein jähes Ende, als der tatsächliche Erlkönig – der mal als Mensch, mal als Hirsch auftritt und eine Personifikation des Schwarzwaldes zu sein scheint (vgl. Bagus 2017d: 21, 23) – sein Territorium gegen die menschlichen Eindringlinge verteidigt.

4.3.2 Eine Auseinandersetzung mit Modernisierung, Aufklärung und Fortschritt: Mögliche Funktionen der Koexistenz von Technologie und Magie

Zweifellos koexistieren Magie und Technologie gelegentlich aus rein praktischen Gründen: Die anachronistischen Technologien, um die so einige Geschichten kreisen, wären ohne Magie oder das Übernatürliche nicht denkbar. Aber es gibt gute Gründe für die Annahme, dass die Funktion ihrer gemeinsamen Präsenz in Steampunk-Texten auch darüber hinausgehen kann.

Teilweise treten Magie und Technologie als Gegenpole zueinander auf, z.B. wenn das Übernatürliche auf bedrohliche Weise in den Alltag einbricht oder wenn menschlicher Erfindungsgeist und Wissen ihre dunkle Seite zeigen und das Übernatürliche angesichts einer kalten, gierigen menschlichen Vernunft „zurückschlagen“ muss.

Das perfekte Beispiel für letzteres ist wieder Professor Ropblatt, der unter Rückgriff auf die Gesetze der Thermodynamik die Funktionsweise der Gesellschaft erklärt und menschliche Beziehungen mit physikalischen Reaktionen gleichsetzt:

„Wärme geht nie vom kälteren ins wärmere Behältnis über“, sagte ich gedankenverloren.

„Richtig! Ein Künstler, aber gebildet“, lobte der Professor. „Nehmen wir einmal jenen Dämon aus, den Maxwell kürzlich gefunden zu haben glaubt, ist das völlig korrekt. Ein einfacher Mensch, in Einfachheit geboren, kann nicht zu wahrer Größe aufsteigen. Die Gesellschaft ist in diese Richtung nicht durchlässig und wird daher, wie alles zur Entropie strebt, niemals das werden, was an Potential in ihr steckt. Sie wird gewissermaßen stets abkühlen. [...] Es gibt kein Perpetuum Mobile, auch die Gesellschaft ist keins.“ (Vogt 2014, 143).

Als Nađan ihm schließlich ausgeliefert ist, beschreibt er den menschlichen Körper als „eine nichtswürdige Hülle, gefüllt mit Säften!“ (Vogt 2014: 367) und der Blick auf Nađan aus Ynges Perspektive verstärkt die Idee des Menschen als hilflosen, durchschaubaren und aller Handlungsmacht beraubten Objekts noch:

Er war an einen hölzernen Sitz gefesselt – wie Liegen im Spital war auch dieser mit Lederriemen ausgestattet. War der arme Nađan eben noch mithilfe solcher Gurte Teil eines Gedankenexperiments, Teil einer Flugmaschine gewesen, so war er jetzt ganz und gar Menschenversuch und das Opfer der Maschinerie des Professors. (Vogt 2014: 365)

Ropblatts Theorien werden jedoch radikal in Frage gestellt, als ausgerechnet der von ihm erwähnte, vermeintlich unmögliche „Maxwell’sche Dämon“ Nađan zu Hilfe zu kommen scheint (vgl. Vogt 2014, 389).

In mancher Hinsicht noch extremer ist die Szene in *Die verlorene Puppe*, in welcher Ferencs Schöpfer, Clockworth-Merenge, beschließt, seine ungehorsame Schöpfung umzuprogrammieren und damit viel von dem auszulöschen, was Ferenc ausmacht. (vgl. Vogt 2016: 400).

Die beiden geschilderten Szenen sind Momente, die die Figuren nicht nur einer physischen Bedrohung aussetzen, sondern auch ihre Identität als Wesen, die mehr als die Summe ihrer Teile sind, in Frage stellen. Durch “reminders of our material and mortal existence as fragile composites of blood, bone, and tissue” (Felski 2008: 130) liefert Steampunk somit eine weitere Möglichkeit der Interaktion mit dem Text: den Schock; eine Erfahrung, die laut Felski von Lesern durchaus wertgeschätzt wird (vgl. Felski 2008: 14).

Sie erinnern auch an ein von Renate Lachmann beschriebenes Motiv der Phantastik: Eine bedrohliche Metamorphose, die eben darauf beruht, dass der Mensch, mit dem Blick kalter, empathieloser Vernunft betrachtet, wenig mehr als eine Maschine ist, deren Teile beliebig re-arrangiert werden können:

Der Nichtbeschreibbarkeit und letztlich Nichtmetrifizierbarkeit des Menschen, wie sie sich viele Texte der Phantastik vorstellen, kann die Manipulierbarkeit durch Methoden der Wissenschaft entgegenghalten werden. Hier erscheint der Mensch weder entzogen noch verborgen, sondern vielmehr durchschaubar und offenbar. [...] Die Macht über ihn hat der ‚Wissende‘ an sich genommen [...] Der kognitiv-therapeutische Aspekt des neuen Wissens vom Menschen, den die Aufklärung vermittelt, wird ins Unheilvolle gekehrt. Nichtbeschreibbarkeit und Beschreibbarkeit, Entzogenheit und Manipulierbarkeit der menschlichen Natur werden Themen unterschiedlicher Texte der Phantastik: in beiden geht es um eine Aufklärungsinversion. (Lachmann 2002: 8)

Die – teilweise durch Verschmelzung mit Magie – unzeitgemäß fortgeschrittenen künstlichen Menschen und mechanischen Prothesen des Steampunk erlauben es, die

Nähe von Mensch und Maschine zu erkunden und zu verkomplizieren, indem sie die Grenzen zwischen beiden verschwimmen lassen (vgl. Crowther 2016: 87).

Dadurch leistet Steampunk-Literatur laut Weig einen Beitrag zu einer reflektierteren Beziehung zwischen Mensch und Maschine bzw. der materiellen Umwelt als Ganzes, die mit einer Aufweichung der Grenze zwischen Mensch und Objekt einhergeht. Diese Aufweichung werde im Steampunk durch die nahezu allgegenwärtigen Motive von Hybridität, Symbiose und Mensch-Maschine-Kooperation beleuchtet (vgl. Weig 2013: 143).

Dies kann durchaus positiv und befreiend sein, wenn z.B. Steampunk-Prothesen Menschen mehr Autonomie geben oder Maschinen menschlicher und zugänglicher werden, aber eben auch bedrohlich, wenn der menschliche Körper und das menschliche Bewusstsein zur Maschine reduziert werden, die sich durch Menschen mit entsprechendem Wissen umprogrammieren oder zerstören lässt.

Das Eindringen des Unerklärlichen, nicht Kontrollierbaren in die vermeintliche Realität erhält in solchen Situationen etwas Tröstliches: Es beschwört eine Welt herauf, die nicht zur Gänze erklär- und beherrschbar ist, in der sich Menschen und die sie umgebende Welt nicht einfach auf die Summe ihrer Teile reduzieren lassen und in denen rätselhafte Mächte zugunsten der Protagonisten eingreifen können.

Peter Freund, der das Phantastische über dessen chaotisch-destruktive Natur definiert, spricht die Rolle des Phantastischen als Ausdruck von Unsicherheit im Angesicht der Industrialisierung an:

Neue fundamentale Verunsicherungen, begleitet von tiefgreifenden Ängsten, zeichneten sich im Gefolge der industriellen Revolution ab. Die phantastische Literatur um die Jahrhundertwende offenbarte die Ängste vor dem Anonymen und Kollektiven in einer kapitalistisch-industriellen Umwelt. Die Krise der Humanität beschwor eine Welt in der Agonie. In düsteren Facetten entwarf literarische Phantastik Untergangs- und Todesszenarien, entspringend aus der gesteigerten Sensibilität für alles Morbide. Industrielle Produktion und Kapital, die scheinbaren Glücksbringer, dezentralisierten den Menschen in einer zunehmend pseudokonkreten Welt. Phantastische Literatur entwickelte sich zum Medium zeitgenössischen Bewußtseins angesichts zerbrochener Sinnzusammenhänge und der Marginalität des Menschen, ohnmächtig mitgerissen im Mahlstrom einer heillos sich verselbstständigenden Umwelt. (Freund 1999: 11-13)

Die sich verselbstständigenden Maschinen – ein Beispiel wäre die „oberste Ordnung“ aus Ätherresonanz (vgl. Bagus 2017b: 294) – und objektifizierenden Blicke der negativ gezeichneten Wissenschaftlerfiguren im Steampunk scheinen gut geeignet, solche Ängste und Unsicherheiten widerzuspiegeln. Nicht umsonst schreibt Crowther

über die Ambivalenz der Prothesenmetapher in Diskursen des 19. Jahrhunderts und des zeitgenössischen Steampunk: Menschen würden teilweise als Maschinen dargestellt, die verbessert und umgebaut werden können, was Chancen für Selbstbestimmung und Effizienzgewinne beinhaltet. Zugleich gebe es aber auch die gegenläufige Tendenz, Menschen ihrerseits als prothetische Ergänzungen einer (vermenschlichten) Maschine zu sehen, die deren reibungslosen Ablauf gewährleisten sollen (vgl. Crowther 2016: 84-87).

Steampunk kann, wie ich schon in Kapitel 4.1.2 geschrieben habe, beunruhigende, den individuellen Menschen und die Umwelt geringschätzende Tendenzen einer rational-industriellen Modernisierung enthüllen, aber auch einen phantastischen Gegendiskurs liefern, indem sie alternative Technologien und Entwicklungen vorstellbar machen, oder Elemente des Phantastischen einführen, die all das repräsentieren, was im Zuge von Aufklärung und Modernisierung verdrängt wurde.

Ähnlich wie Freund (der sich allerdings auf das Phantastische bezieht) und Seeber, der die Problematisierung von Modernisierungsprozessen und das Zurückfordern von „Zauber, Emotion, Liebe und Natur“ als zentrale Aufgabe von Literatur seit der Romantik sieht (Seeber 2005: 88), schreibt Zapf Literatur unter anderem die Funktion zu, das Verhältnis von Mensch und Umwelt zu beleuchten und Kritik daran zu üben:

Sie [die Literatur] hat den Erkenntnisoptimismus der Wissenschaft und den Machbarkeitsglauben der Technologie von Anfang an kritisch beleuchtet und den zivilisatorischen Machtanspruch gegenüber der Natur mit Erfahrungen der Unverfügbarkeit der Welt, des Selbst, des Lebens und des Schicksals konfrontiert. (Zapf 2005: 63)

Das (hier sogar im engeren Sinne) Phantastische bei Judith und Christian Vogt und die Natur des Schwarzwaldes, die bei Anja Bagus durch den Erbkönig personifiziert wird, lassen sich durchaus als Teil jener „symbolischen Szenarien“ sehen, die laut Hubert Zapf seit den Anfängen der Literatur eine Auseinandersetzung mit dem Verhältnis von Mensch und Natur geleistet und die „Grenzen des Rationalitätsglauben“ aufgedeckt haben (Zapf 2005: 63).

Über das, was bloße Rationalität nicht zu leisten vermag, spricht auch Frank Weinreich in seiner Einführung in die Fantasy. Er führt den Bezug zeitgenössischer Fantasy-Literatur auf Motive der Sagen- und Mythenwelt auf die Sehnsucht nach der sinnstiftenden Kraft der Mythen zurück:

Was eine dem Logos und der Vernunft anhängende Moderne nämlich zu übersehen geneigt ist, ist der Umstand, dass die auf der Empirie allein basierende Vernunft erstens nur sagen kann, was de facto, innerhalb der Grenzen ihrer Erkenntnisfähigkeit, der Fall ist, und dass der Logos eben deshalb zweitens keinen Sinn zu stiften und auch kaum zu trösten vermag. Dies vermag aber der Mythos mit seinen, der Fantasy darin völlig entsprechenden, auf das Übernatürlicheweisenden Inhalten. [...] Fantasy [...] kann [...] auch an die sinn- und troststiftenden Funktionen des mythischen Denkens anknüpfen, wenn auch nurmehr mit einem Augenzwinkern und einem spielerischen ‚was wäre wenn‘. Aber damit ermöglicht sie auch kleine Auszeiten und Fluchten, eine Befreiung der Vorstellungskraft sowie utopische Spielereien, die das nüchterne Leben bereichern und erleichtern. (Weinreich 2007, 11 f.)

Dieses Verhältnis von Mythos und Logos wird in *Die graue Einöde des Vergessens* thematisiert: Die Götter, die Dombrowski beschreibt, werden größtenteils als tyrannisch und zerstörerisch geschildert und mussten sich aus der Welt zurückziehen, damit die Menschen die Freiheit hatten, sich weiterzuentwickeln (vgl. Dombrowski 2015: 267). Aber obwohl der Protagonist Charun der Zukunft am Ende mit Optimismus entgegensieht (vgl. Dombrowski 2015, 274), beschwört die verwunschene Schönheit der Höhlen und des Schiffs doch Melancholie angesichts der verlorenen Welt der Götter und Mythen herauf und verleitet zu dem Gedanken, dass die Weiterentwicklung der Menschheit ihren Preis hatte.

Auch bei Anja Bagus prallen die fiktionsinterne Gegenwart und eine wiederkehrende mythische Vergangenheit aufeinander. Die Rückkehr des Æthers und die von ihm ausgelösten Metamorphosen sowie das Wiedererwachen mythischer Wesen sind eine Konfrontation mit dem, was die Menschen in Bagus' alternativem 20. Jahrhundert hinter sich gelassen zu haben glaubten. Es handelt sich um einen krisenhaften Moment, wie ihn auch Zapf beschreibt, denn die „Reintegration des Verdrängten“ ist bei ihm keine „oberflächliche Harmonisierung“, „sondern löst vielmehr oft gerade durch ihre Zusammenführung konfliktorische Prozesse und krisenhafte Turbulenzen aus.“ (Zapf 2005: 71). Doch er schildert diese Momente nicht als ausschließlich katastrophisch, da sie „auf einer symbolischen Ebene häufig als Moment der Regeneration und der Wiedergewinnung von Kreativität“ erschienen (Zapf 2005: 71).

Ebendies geschieht in Anja Bagus' Trilogie um Minerva und Falk (bestehend aus den Büchern *Waldesruh*, *Glasberg* und *Rheingold*): Ihre Hauptfiguren müssen mit einer mythische Figur kämpfen, die das Ergebnis einer Verschmelzung verschiedener Feuergötter und Teufelsgestalten zu sein scheint – bzw. innerhalb des Realitätssystems der Ætherwelt wahrscheinlich eher deren Vorbild, das in verschiedenen Kulturen verschieden ausgelegt wurde (vgl. Bagus 2015b: 258). Minerva und Falk sehen sich

durch das in ihr Leben hineindrängende Phantastische einer existenziellen Bedrohung gegenüber. Die Rückkehr des Æthers destabilisiert das politische und soziale Gefüge und durch die Verwandlungen, die er bewirkt, auch die Identitäten der Figuren. Doch oft sind diese Verwandlungen Teil eines – wenn auch teilweise von traumatischen Momenten begleiteten – Wachstumsprozesses. Die Trilogie endet damit, dass die Weltesche neu gepflanzt wird (vgl. Bagus 2015b: 259 f.). Dabei handelt es sich um ein mächtiges Symbol für Wiedergeburt.

Magie/Mythos und Vernunft/Technologie stehen jedoch nicht notwendigerweise in einem antagonistischen Verhältnis. Wie schon erwähnt, bezieht die Literatur des Steampunk ihre Inspiration teils aus einer Zeit, in welcher Wissenschaft gelegentlich geheimnisvoll und „magisch“ anmutete und neue Erfindungen Staunen weckten. Was Renate Lachmann über die Faszination arkanen Wissens in der Phantastik schreibt, scheint auch auf Steampunk zuzutreffen:

Es kommt zur Re-Emotionalisierung einer abgekühlten, klar gewordenen Neugier, die dem Zauber der Naturgeheimnisse nicht mehr zu erliegen bereit war und deren Entzauberung betrieb. Das gewissermaßen zur Pathologie der Vernunft gesteigerte Staunen wird rehabilitiert. Es geht gerade um Effekte der Verwunderung, die durch den Einbruch des Unbekannten, Unvorhergesehenen und Unerklärlichen in das Normale hervorgerufen werden. (Lachmann 2002: 156)

In der Steampunk-Literatur findet sich Wissen, das die Welt tot, mechanisch und beherrschbar erscheinen lässt, ebenso wie solches, das Ehrfurcht und Staunen in den Figuren hervorruft und zum Nutzen anderer eingesetzt wird. So beginnt *Æthersymphonie* mit einer Szene, in der Annabelle Rosenherz Mannwolfzellen mikroskopiert, um mehr über die „Veränderten“ unter ihrem Schutz zu lernen, ihre verwandelten Körper zu verstehen und eine Grundlage für ihre Integration zu schaffen. Sie staunt aus zweierlei Gründen über den Prozess: Zum einen ist da die beschleunigte Zellteilung, die die übernatürlich schnelle Regeneration der werwolfartigen Wesen ermöglicht; aber zum anderen ist Annabelle aber auch wieder aufs Neue vom „fast unbegreifliche[n] Wunder des Lebens“ fasziniert (Bagus 2017b: 6).

In ihrem Kapitel über „Enchantment“ kontrastiert Rita Felski Max Webers lange unkritisch übernommene These von der Entzauberung der Welt mit Jane Bennets „alternative view of modernity as awash with wonder, surprise, affective attachments“ (Felski 2008, 58). Während Steampunk einerseits mit seiner Inklusion des Wunderbaren auf Defizite der Moderne hinzuweisen scheint, weiß die Literatur dieses Genres andererseits auch deren staunenswerte Seiten hervorzuheben. Ich habe Uwe

Dursts Beobachtung des Potenzials phantastischer Geschichten, „auch in neueren Texten extern längst bekannte technische Apparate als wunderbar zu markieren und hierdurch einen seltsamen entautomatisierenden Effekt zu erzielen“ (Durst 2001: 284) schon erwähnt. Und ebendies geschieht z.B., wenn Aaron Ravensdale in dem Buch *Steampunk Mechanics* von den uns selbstverständlich gewordenen Technologien Internet und Telekommunikation konsequent als von dem „Äthernetz“ (Ravensdale 2017: 17) und „der mobilen Äther-Telekommunikation“ (Ravensdale 2017: 15) spricht, und das Vertraute dadurch geheimnisvoll erscheinen lässt. In *Die verlorene Puppe* lassen Teslas Blitze, die Verzauberung seines Publikums und der Enthusiasmus, mit dem er sich daran macht, eine „erleuchtete[...] Welt“ zu schaffen (Vogt 2016: 225-227), und das Luftschiff, das als „irrwitziger Einfall aus Seil, Tuch, bronzefarbenen Streben und hölzernen Platten“ (Vogt 2016: 243) in der Luft hängt, den menschlichen Erfindungsgeist und dessen Erzeugnisse ebenso wunderbar erscheinen wie „echte“ Magie. Die Verwendung religiös konnotierter Sprache und Bilder im Zusammenhang mit Technologie und Wissenschaft, auf die ich im vorherigen Unterkapitel genauer eingegangen bin, verstärkt diesen Eindruck noch. Und das, obwohl diese oder ähnliche Gerätschaften tatsächlich existiert haben oder existieren.

Während die mal konfliktreiche, mal harmonische oder sogar symbiotische Koexistenz von Magie und Technologie im Steampunk also einerseits als Kritik an der Moderne und einem alles andere verdrängenden Narrativ von Fortschritt und Vernunft und einer mechanistischen Wahrnehmung von Welt und Mensch fungieren kann, hat sie andererseits das Potenzial, Leser*innen das Staunen über selbstverständlich gewordenen Fortschritt zurückzubringen, indem sie aufzeigt, dass die Grenzen zwischen Technologie und Magie in unserer Wahrnehmung fließend sein können.

5. Fazit: Phantastik im Steampunk – eine Einladung zum Nachdenken über die Realität

In dieser Arbeit habe ich das Genre Steampunk beschrieben und versucht, es innerhalb des größeren Genres der Phantastik einzuordnen. Meine zentrale Frage war jedoch, welche Formen des Phantastischen besonders typisch für Steampunk-Literatur sind und vor allem, was sie bewirken können.

Als besonders typische Formen habe ich alternative Geschichte, Intertextualität, und die Koexistenz von Magie und Technologie identifiziert und mich mit ihrem Auftreten

in verschiedenen Steampunk-Werken und ihren möglichen Funktionen auseinandergesetzt.

In der häufigen Nutzung intertextueller Bezüge auf frühere Werke der Phantastik spiegelt sich oftmals die Verspieltheit, die vielen Steampunk-Texten innewohnt. Hier gibt es fröhliche „Was wäre wenn?“-Spiele und Transfers von Themen und Figuren, die zugleich eine Hommage an die Originale, aber auch ein Bekenntnis zu einem kreativen, alle respektvolle Distanz vergessenden Zugang zu Geschichte und Literatur zu sein scheinen. Sie bringen den Spaß an der Rekombination und ein Bewusstsein des Eingebundenseins in literarische Traditionen gleichermaßen zum Ausdruck und betonen das Potential von Phantastik-Klassikern wie den Werken Shelleys und Lovecraft, heute noch zu unterhalten und zu inspirieren.

Die Kombination von Technologie und Magie hingegen hat die praktische Dimension, dass sie die Existenz anachronistischer Techniken erklären kann. Wichtiger ist jedoch das Potenzial der Koexistenz von Magie und Technologie, eine Auseinandersetzung mit Aufklärung und Moderne zu leisten. Die Darstellung von Technologie und Magie, Rationalität und Mythos als mal symbiotische, mal antagonistische Kräfte erlaubt es, einerseits Aufklärungs- und ökologisch motivierte Kritik in eindrucksvolle Bilder zu verpacken, andererseits jedoch einen durch Gewohnheit entzauberten Blick auf die Moderne in Frage zu stellen und Leser*innen das Staunen über vertraut gewordene Erfindungen zurückzubringen.

Auch die Wahrnehmung von Geschichte wird durch die alternativen Geschichtsentwürfe des Steampunk verändert, demonstrieren sie doch, wie sehr die Entwicklung menschlicher Geschichte von der technologischen und natürlichen Umwelt abhängt, und auch, dass alles hätte anders kommen können.

Geschichte ist hier wandel- und beeinflussbar und Menschen können ihr eine andere Richtung geben. Steampunk-Literatur lädt somit dazu ein, die Gegenwart als Resultat einer Geschichte zu begreifen, die auch einen anderen Verlauf hätte nehmen können, und erinnert Leser*innen dadurch an ihre Fähigkeit, die Zukunft zu formen und z.B. ein konstruktiveres Miteinander von Mensch und Maschine zu schaffen.

Das Potenzial von Steampunk-Literatur, mit ihren phantastischen Elementen in Form von alternativer Geschichte, Magie und retrofuturistischen Technologien Diskurse und Entwicklungen aus der außerliterarischen Gegenwart zu spiegeln, zu einer Entautomatisierung der Wahrnehmung von Technologie und Geschichte beizutragen

und den Status Quo in Frage zu stellen, ist meiner Meinung nach eine ihrer wichtigsten Funktionen und einer der Gründe für die Faszination des Genres.

Daher überrascht es nicht, dass sich die Wissenschaft (zumindest im englischsprachigen Raum) in den letzten Jahren diesem Genre und der daran angeschlossenen Szene zugewandt hat. Wie im Steampunk-Handwerk, das Objekte hervorgebracht hat, die ebenso humorvoll wie nutzlos sind, aber auch mit Forderungen nach mehr Verständnis und Autonomie, Transparenz und Nachhaltigkeit im Umgang mit Technologien verbunden sind, kann Steampunk-Literatur Spiel und Unterhaltung liefern, aber ebenso reale Konflikte und Fragestellungen spiegeln.

Diese Arbeit beschäftigt sich mit einem sehr spezifischen Thema, aber berührt die weitaus größere Frage, wie Phantastik im Allgemeinen rezipiert wird und inwiefern sie eine Auseinandersetzung mit der Realität leisten kann. Diese Frage erscheint mir als ein lohnenswerter Gegenstand für weitere Forschungen.

6. Literaturverzeichnis

- Bagus, Anja (2014): *Waldesruh. Ein Ätherweltroman*, Remda-Teichel: Edition Roter Drache.
- Bagus, Anja (2015a): *Glasberg. Ein Ätherweltroman*, Remda-Teichel: Edition Roter Drache.
- Bagus, Anja (2015b): *Rheingold. Ein Ätherweltroman*, Remda-Teichel: Edition Roter Drache.
- Bagus, Anja (2017a): *Ätherhertz*, Remda-Teichel: Edition Roter Drache.
- Bagus, Anja (2017b): *Ätherresonanz*, -Teichel: Edition Roter Drache.
- Bagus, Anja (2017c): *Äthersymphonie*. Remda-Teichel: Edition Roter Drache.
- Bagus, Anja (2017d): Erlkönig, in: Jahnke, Alex/ Wirz, Clara Lina (Hrsg.): *Das große Steampunkoptikum*, 2. Aufl., Remda-Teichel: Edition Roter Drache, S. 20-23.
- Bower, Rachel/ Croxall, Brian: It's about Time: Reading Steampunk's Rise and Roots, in: Dies. (Hrsg.): *Like Clockwork. Steampunk Pasts, Presents and Futures*, Minneapolis: University of Minnesota Press, S. xi-xlvi.
- Buff, Joachim (2016): Genius Immanuel von Heddernheim, in: Ravensdale, Aaron (Hrsg.): *Steampunk Mechanics*, Remda-Teichel: Edition Roter Drache, S. 56-75.
- Cremer, Markus (2015): Archibald Leach und das Grauen in Orange, in: Richter, Grit (Hrsg.): *Die dunkelbunten Farben des Steampunk*, Salach. Art Skript Phantastik, S. 87-108.
- Cremer, Markus (2016a): Archibald Leach und der Plan des Kaisers, in: Richter, Grit (Hrsg.): *Steampunk Akte Deutschland*, 2. Aufl., Salach: Art Skript Phantastik, S. 107-120.
- Cremer, Markus (2016b): Archibald Leach und die Rache des Toten, in: Richter, Grit (Hrsg.): *Steampunk 1851*, 3. Aufl., Salach: Art Skript Phantastik. S. 77-88.
- Crowther, Cathryn (2016): From Steam-Arms to Brass-Goggles: Steampunk, Protheses, and Disability, in: In: Bowser, Rachel A./ Croxall, Brian (Hrsg.): *Like Clockwork. Steampunk Pasts, Presents and Futures*, Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 73-96.
- Dombrowski, Fabian (2015): Die graue Einöde des Vergessens, in: Richter, Grit (Hg.): *Die dunkelbunten Farben des Steampunk*, Salach: Art Skript Phantastik, S. 251-264.
- Dombrowski, Fabian (2016): Der Automat, in: Richter, Grit (Hrsg.): *Steampunk 1851*, 3. Aufl., Salach: Art Skript Phantastik, S. 105-111.
- Duke, Shaun; Weakland/ Joseph (2016): Disrupting Technological Mastery in Michael Moorcock's *The Warlord of the Air* and K.W. Jeter's *Infernal Devices*, in: Bowser, Rachel A./ Croxall, Brian (Hrsg.): *Like Clockwork. Steampunk Pasts, Presents and Futures*, Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 199-218.
- Durst, Uwe (2001): *Theorie der phantastischen Literatur*, Tübingen: A. Francke Verlag.
- Felski, Rita (2008): *Uses of Literature*, Oxford: Blackwell Publishing.
- Freund, Winfried (1999): *Deutsche Phantastik*, München: Wilhelm Fink Verlag.
- Genette, Gérard (1993): *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*, 2. Aufl., Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Gözen, Jiré Emine (2012): *Cyberpunk Science Fiction*, Bielefeld: transcript.
- Hager, Lisa (2016): *The Alchemy of Aether: Steampunk as Reading Practice in Karina Cooper's Tarnished and Gilded*, in: Bowser, Rachel A./ Croxall, Brian (Hrsg.): *Like Clockwork. Steampunk Pasts, Presents and Futures*, Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 179-98.
- Hicks Albrecht, Kathe (2016): *The Machine Anxieties of Steampunk: Contemporary Philosophy, Neo-Victorian Aesthetics, and Futurism*, [online] <http://digitalmaine.com/academic/16/> (19.02.18).

- Hoffmann, E.T.A. (1980): Der Sandmann, in: Gerhard Seidel (Hrsg.): *E.T.A. Hoffmann. Märchen und Erzählungen*, 4. Aufl., Berlin/Weimar: Aufbau, S. 131-166.
- Holzhauser, Stefan (2016): Vorwort des Herausgebers, in: Ders. (Hrsg.): *Geistermaschinen*, 1. Aufl., North Charleston: CreateSpace, S. 13.
- Jahnke, Alex/ Rauchfuß, Marcus (2012): *Steampunk – kurz und geek*, Köln: O'Reilly.
- Jahnke, Alex (2017): Es geht nicht ohne – die Goggles, in: Jahnke, Alex/ Wirz, Clara Lina (Hrsg.): *Das große Steampanoptikum*, 2. Aufl., Remda-Teichel: Edition Roter Drache, S. 54-55.
- Jahnke, Alex (2017): Lassen Sie uns anders sein. Lassen Sie uns wild sein, in: Jahnke, Alex/ Wirz, Clara Lina (Hrsg.): *Das große Steampanoptikum*, 2. Aufl., Remda-Teichel: Edition Roter Drache, S. 8-11.
- Klewer, Detlef (2016): Der mechanische Mann, in: Richter, Grit (Hrsg.): *Steampunk Akte Deutschland*, 2. Aufl., Salach: Art Skript Phantastik, S. 7-24.
- Kreutz, Udo (2016): Titus Timeless – Timeless Werke, In: Ravensdale, Aaron (Hrsg.): *Steampunk Mechanic*, Remda-Teichel: Edition Roter Drache, S. 184-203.
- Lachmann, Renate (2002): *Erzählte Phantastik*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Lanier, Jaron (2012): *Gadget. Warum die Zukunft uns noch braucht*, 3. Aufl., Berlin: Suhrkamp.
- Lovecraft, H.P. (2017): Cthulhus Ruf, in: Klinger, Leslie S. (Hrsg.): *H.P. Lovecraft. Das Werk*, Frankfurt am Main: Fischer Tor, S. 190-226.
- Meurer, Tanja (2014): *Rauhnacht*, Hamburg: Weltenschmiede. [e-book].
- Mildes, Denise (2015): Marinikum Amethysta, in: Richter, Grit (Hrsg.): *Die dunkelbunten Farben des Steampunk*, Salach: Art Skript Phantastik, S. 147-166.
- Mildes, Denise (2016): Das Ende der Fiktion, in: Richter, Grit (Hrsg.): *Steampunk 1851*, 3. Aufl., Salach: Art Skript Phantastik, S. 5-20.
- Perschon, Mike (2016): Seminal Steampunk: Proper and True, in: Bowser, Rachel A./ Croxall, Brian (Hrsg.): *Like Clockwork. Steampunk Pasts, Presents and Futures*, Minneapolis: University of Minnesota Press, S. 153-178.
- Pho, Diana M. (2016): Punking the Other: On the Performance of Racial and National Identities in Steampunk, in: *Like Clockwork. Steampunk Pasts, Presents and Futures*, Minneapolis: University of Minnesota Press, S.127-149.
- Ravensdale, Aaron (2016): Admiral Aaron Ravensdale – Steampunk Design, in: Ders. (Hrsg.): *Steampunk Mechanics*, Remda-Teichel: Edition Roter Drache, S. 6-35.
- Seeber, Hans Ulrich (2005): Funktionen der Literatur im Prozess der Modernisierung, In: Gymnich Marion / Nünning Ansgar (Hrsg.): *Funktionen von Literatur – Theoretische Grundlagen und Modellinterpretationen*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, S. 79-89.
- Simonis, Annette (2005): *Phantastische Literatur als Grenzüberschreitung*, Heidelberg: Universitätsverlag Winter.
- Vogt, Christian und Judith (2014): *Die zerbrochene Puppe*, Köln: Feder und Schwert.
- Vogt, Christian und Judith (2016): *Die verlorene Puppe*, Köln: Feder und Schwert.
- Wallat, Isabelle (2016): Das einfallreiche Fräulein Helena Roth, in: Richter, Grit (Hrsg.): *Steampunk Akte Deutschland*, 2. Aufl., Salach: Art Skript Phantastik, S. 155-166.
- Weig, Heidi (2013): Rebuilding Yesterday to ensure our Tomorrow, in: Petzold, Dieter (Hrsg.): *Inklings – Jahrbuch für Literatur und Ästhetik: The Inheritance of the Inklings - Zeitgenössische Fantasy und Phantastik*, Bd. 30, Frankfurt am Main: Peter Lang GmbH internationaler Verlag der Wissenschaften, S. 135-150.
- Weinreich, Frank (2007): *Fantasy. Einführung*, Essen: Oldib.
- Whitson, Roger (2016): *Steampunk and Nineteenth-Century Digital Humanities*, New York/ Abingdon: Routledge Interdisziplinäre Perspektiven on Literature.
- Zapf, Hubert (2005): Das Funktionsmodell der Literatur als kultureller Ökologie: Imaginative Texte im Spannungsfeld von Dekonstruktion und Regeneration, in: Gymnich, Marion / Nünning, Ansgar (Hg.): *Funktionen von Literatur – Theoretische*

Grundlagen und Modellinterpretationen, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, S. 55-77.

- Zipfel, Frank (2001): *Fiktion, Fiktivität, Fiktionalität. Analysen zur Fiktion in der Literatur und zum Fiktionsbegriff in der Literaturwissenschaft*, Berlin: Erich Schmidt.