

Steampunk

Steampunk ist ein Phänomen, das als literarische Strömung in den 1980ern begann^[1] und sich zu einem Kunstgenre,^[2] einer kulturellen Bewegung^[3], einem Stil und einer Subkultur ausgeweitet hat.^[4] Dabei werden einerseits moderne und futuristische technische Funktionen mit Mitteln und Materialien des viktorianischen Zeitalters verknüpft, was einen deutlichen Retro-Look der Technik ergibt. Andererseits wird das viktorianische Zeitalter in Bezug auf Mode und Kultur idealisiert wiedergegeben. Steampunk fällt damit in den Bereich des sogenannten Retro-Futurismus,^[3] also einer Zukunftssicht, wie sie in früheren Zeiten entstanden sein könnte, ohne ein Wissen über den tatsächlichen Ablauf der Geschichte.

Häufige Elemente des Steampunk sind dampf- und zahnradgetriebene Mechanik,^[5] viktorianischer Kleidungsstil^[3] und ein viktorianisches Werte-Modell,^[5] eine gewisse Do-it-yourself-Mentalität^[6] und Abenteuerromantik.^[7] Elemente des Steampunk finden sich in vielen Bereichen der populären Kultur wieder,^[2] von Film und Fernsehen^[8] über Gesellschaftsspiele bis zu Musikprojekten.^[9] Es gibt jedoch auch zahlreiche Varianten des Steampunk, die verschiedenste andere Elemente einbringen oder Elemente weglassen bzw. variieren.

Etymologie

Die Etymologie des Begriffes *Steampunk* ergibt sich jeweils leicht unterschiedlich, je nachdem, aus welchem Blickwinkel das Phänomen betrachtet wird. Ästhetisches Bindeglied der unterschiedlichen kulturellen Ausprägungen ist die Dampfmaschine (englisch: steam engine), auf die sich der erste Wortteil bezieht.^[5]

In Bezug auf das *literarische Genre* beschreibt „punk“ am ehesten eine Anspielung auf das des sogenannten *Cyberpunks*, von dem der Begriff abgeleitet ist.^[10]

In Bezug auf die *Steampunk-Bewegung* und das Kunstgenre steht der Wortteil „punk“ eher für die Philosophie und Lebenshaltung. *Steampunks* verstehen sich als eine Gegenbewegung zur Moderne – sie feiern die Ästhetik der Kolben, Bolzen und Zahnräder, und sie verachten die nichtssagenden, seelenlosen, rein funktionalen Oberflächen der Touchscreen-Computer.^[5]



Das Teleskop in London



Fotografie mit Steampunk-Ambiente

Anfänge des Steampunk als literarische Strömung



Illustration aus einer französischen Ausgabe von Wells „Krieg der Welten“

Die Wurzeln des Steampunk finden sich in den Romanen und Geschichten von Jules Verne und H. G. Wells.^[1] Diese frühen Science-Fiction-Autoren beschrieben die Zukunft der Technik aus der Sicht ihrer Zeit heraus, dem frühen industriellen Zeitalter, in dem der Vorreiter der Technik die Dampfmaschine war, in der Uhrwerke zur höchsten Präzision gebracht wurden und die Nutzung der Elektrizität gerade einmal in den Kinderschuhen steckte und insbesondere von dem Stereotyp des verrückten Wissenschaftlers verwendet wurde. Entsprechende Zukunftsvorstellungen fanden sich in dieser Zeit recht häufig wie zum Beispiel bildnerisch auf Sammelkarten des deutschen Schokoladenherstellers Hildebrand (Hildebrand, Kakao- und Schokoladenfabrik GmbH) zu sehen ist.^[11]

Ein gewisser inspirativer Einfluss lässt sich auch der sogenannten **Edisonade** zuschreiben, einer Ausprägung der *Dime-Novel* (dt. Groschenromane). Die erste Edisonade, *The Huge Hunter, or the Steam Man of the Prairies*, wurde 1868 in *Irwin P. Beadle's American Novels #48* von Edward S. Ellis veröffentlicht, der damit den Grundstein für diese Art von Geschichten legte. Darin werden die Abenteuer des Protagonisten und seines Sidekicks erzählt, die von einem selbstkonstruierten "Dampfmann" im Rikscha-stil durch den "Wilden Westen" kutschiert werden und als Helden nach Hause zurückkehren.^[12]

Während die Ästhetik und die Konzepte dieser frühen Inspirationen immer wieder Verwendung fanden, wurde der Begriff „Steampunk“, der Nachweislage zufolge, erst 1987 geprägt, als K. W. Jeter in einem Brief an das *Locus Magazine* eine Genrebezeichnung für den „gonzo-historical“ (deutsch: exzentrisch-historischen) Stil der eigenen Romane und die seiner Schriftstellerkollegen Tim Powers und James Blaylock vorschlug – etwas scherzhaft, mit Anspielung auf das ebenfalls recht neue Genre des Cyberpunk.^{[10] [13]}

Vorläufer des Steampunk

Gute Beispiele für die Art von Werken, die zur Prägung des Steampunk-Begriffes führten, sind:

- „How Britain Won the Space Race“ von Moore und Leslie;
- „Custer's Last Jump“ (dt. *Custers letzter Absprung*),
- „Black as the Pit, from Pole to Pole“ (dt. *Schwarz wie der Abgrund, von Pol zu Pol*) von Waldrop und Utley;
- „Morlock Night“ (dt. *Die Nacht der Morlocks*) von Jeter;
- „The World as We Know't“,



Im Jahre 2000; Reklame-Sammelbilder (1897/98, Serie 31) der Schokoladen-Fabrik Gebr. Stollwerck

- „Night of the Cooters“ von Waldrop.

Andere Erzählungen und Romane kann man als Vorläufer des Steampunk betrachten, in denen bereits Elemente des Genres vorweg verwendet wurden:

- „I Do Not Hear You Sir“ und
- „What Strange Stars and Skies“ von Davidson;
- „The Saliva Tree“ (dt. *Der Speichelbaum*) von Aldiss;
- „The Warlord of the Air“ (dt. *Der Herr der Lüfte*) von Moorcock;
- „The Overman Culture“ (dt. *Die neue Zivilisation*) von Cooper;
- „Tunnel Through the Deeps“ (dt. *Der große Tunnel*) von Harrison und
- „Into the Aether“ (dt. *Vorstoß in den Äther*) von Lupoff.

Außerdem gibt es ein paar Werke, die mit ähnlichen metafikionalen Elementen experimentierten, wie sie im Steampunk verwendet werden, und einen entsprechenden Einfluss auf die Entwicklung des Genres hatten:

- „Sherlock Holmes's War of the Worlds“ von Wellman und Wellman,
- „A Midsummer Tempest“ (dt. *Ein Mittsommernachts-Sturm*) von Anderson und
- „Autumn Angels“ von Cover.^[14]

Merkmale des Steampunk

Obwohl das Phänomen Steampunk sehr breit gefächert ist, kann man es nur schwierig untergliedern, da die einzelnen Aspekte nahtlos ineinander über gehen.

Literarisches Genre

Dem Nachschlagewerk *Science Fact and Science Fiction* zufolge ist Steampunk

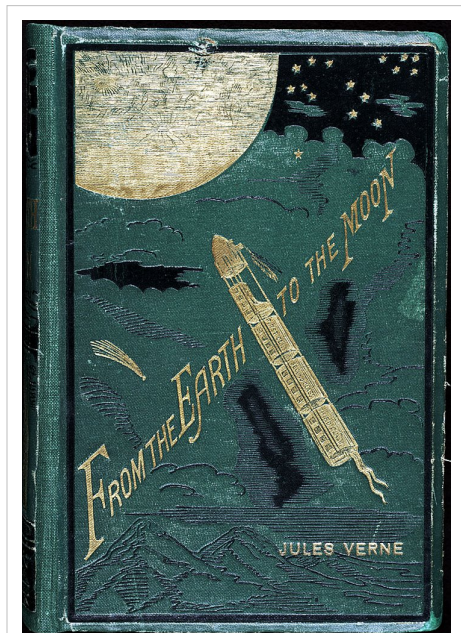
„A term coined [...] to describe science fiction stories that import a calculatedly irreverent sensibility into accounts of alternative historical patterns of scientific discovery, usually involving fanciful technological inventions.“

– Brian M. Stableford: *Science Fact and Science Fiction: an Encyclopedia*^[14]

Das ist eine sehr wissenschaftliche Beschreibung dafür, dass Steampunk-Geschichten (stark vereinfacht) eine Verbindung aus Science-Fiction und Abenteuerroman darstellen,^[7] in denen die technische Entwicklung alternative Wege eingeschlagen hat und meistens phantastisch anmutende Technik beinhalten.^[14]

Das Genre kann man auch als Teil der sogenannte Alternativweltgeschichten sehen. Ähnlich wie das Genre des Steampunk ist auch das der Alternativweltgeschichten sehr breit gefächert und besitzt ebenfalls viele Aspekte, die nahtlos ineinander übergehen. Während klassische Alternativweltgeschichten nur die sozialen und politischen Umstände anders verlaufen lassen und die Technik ihren "gewohnten" Gang gehen lassen, ist es beim Steampunk stets die Technik, die einen anderen Weg geht. Da aber auch Technik soziale und politische Veränderungen hervorrufen kann, wird dies ebenfalls in einigen Steampunk-Romanen thematisiert.

Die technologischen Möglichkeiten und Designs einer Ära bilden sozusagen das Grundgerüst und werden um hochtechnologische Entwicklungen im groben Rahmen dieser Möglichkeiten erweitert.^[15]



Buchcover des Jules-Verne-Buches „Reise zum Mond“

Dabei greifen die Autoren häufig auf Motive von *Jules Verne* und *H. G. Wells* zurück und kombinieren sie mit Elementen des *Abenteuerromans* des frühen 20. Jahrhunderts.^[14] Der Schwerpunkt liegt oft auf dem *Abenteuer* und wird manchmal eher *naturwissenschaftlich* geprägt oder aber ist zusätzlich mit Elementen des Kriminalromans verwoben.^[7] Die meisten Steampunk-Geschichten liegen im Bereich der Science-Fiction. Steampunk-Elemente haben jedoch eine Intertextualität erreicht, die sich über die Grenzen der Science-Fiction hinaus in andere Genres, wie z.B. das Fantasy- und Horror-Genre, erstreckt.^[14] Die im Steampunk beschriebene, phantastisch anmutende Technologie lässt sich als Verbindung von Hightech und Nostalgie beschreiben.^[2] Nach Auffassung des Kulturwissenschaftlers Karl R. Kegler besteht die herausragende Eigenschaft des literarischen Genres 'Steampunk' in der überraschenden, anachronistischen Verbindung von bekannten und unbekannten Elementen im Gewand eines alternativen 19. Jahrhunderts.

„Neben die Dampfmaschinen und Eisenbahnen aus dem Zeitalter der ersten industriellen Revolution treten Flugmaschinen, Computer, Roboter, schwebende Städte oder Weltraumfahrzeuge. Diese Motive knüpfen nicht allein an eine historische Epoche an, sie verarbeiten auch die Traditionen einer literarisch-naturwissenschaftlichen Phantastik, die im 19. Jahrhundert von Autoren wie Jules Verne, Kurt Lasswitz oder H.G. Wells begründet wurde. Während die genannten Autoren in ihrer Zeit aber Imaginationen alternativer Zukünfte schrieben, projiziert das Genre des Steam Punk wirkliche Errungenschaften und technische Fiktionen unserer Zeit in eine imaginierte Vergangenheit. Diese anachronistische Collage von Ungleichzeitigem lebt von der Kunst, die heterogenen Elemente in einem schlüssigen ästhetischen Konzept zu vereinen, in dem historisches Vorbild, verfremdete Kopie und Fiktion eine enge Verbindung eingehen. Der ästhetische Reiz besteht im Spiel des Wiedererkennens und Überrascht-Werdens, wenn Vertrautes in verfremdeter, Fiktionales in vertrauter Form repräsentiert wird.“^[16]

Das Steampunk fällt damit auch in den Bereich des Retro-Futurismus, womit Zukunftssichten gemeint sind, die in der Vergangenheit vorherrschten, heute aber als veraltet gelten müsse. Letztendlich lässt sich Steampunk also ganz grob mit dem Begriff *retrofuturistische Alternativweltgeschichten* umschreiben.

Zu den ersten Geschichten, die direkt im Hinblick auf Steampunk geschrieben wurden, werden die folgenden gezählt:

- „Lord Kelvin's Machine“ (1985),
- „Homunculus“ (1986, dt. *Homunculus*) von James Blaylock;
- „Infernal Devices“ (1987, dt. *Das Erbe des Uhrmachers*) von K. W. Jeter;
- „The Difference Engine“ (1990, dt. *Die Differenzmaschine*) von Bruce Sterling und William Gibson;
- „The Hollow Earth“ (1990, dt. „Hohlwelt“) von Rudy Rucker;
- „Anti-Ice“ (1993, dt. *Anti-Eis*) von Stephen Baxter;
- „The Steampunk Trilogy“ (1995) von Paul Di Filippo;
- „Patton's Spaceship“, „Washington's Dirigible“ und „Caesar's Bicycle“ (1997, *Timeline Wars*-Trilogie) von John Barnes;
- „Naming the Dead“ (1999) von Paul J. McAuley;
- „The Blue Portal“ (2002) von Eric Brown.

Beispiele für den Übergriff des Steampunk auf andere Genre-Kategorien als Science-Fiction sind:

- „Airborn“ (dt. *Wolkenpanther*) von Kenneth Oppel
- „Druid's Blood“ (dt. *Druidenblut*) von Esther Friesner (Steampunk in Fantasy-Literatur) und
- „Anno Dracula“ von Kim Newman (Steampunk in Horror-Literatur).^[14]

siehe auch → Liste von Steampunk-Werken

Dabei geht Steampunk inzwischen über das rein literarische hinaus und wird von einigen Personen als *Lebensgefühl* bezeichnet.^[7]

Kunst & Design



Desktop-Computer im Steampunk-Design

Besagtes *Lebensgefühl* ist es wohl, das viele Leute dazu bringt, ihre Steampunk-Fantasien in der Wirklichkeit umzusetzen. Entsprechend verfügen die Enthusiasten, anders als die Splatter-, Bio-, Nano- oder Cyberpunks, die vor allem Theorien und Konzepte auftürmen, über eine gestalterisch aktive Szene, die vor allem dadurch bekannt geworden ist, dass sie ihre Projekte im Internet minutiös dokumentieren.^[6] Es gibt hier einen regen Austausch über Materialien, Verarbeitungstechniken und Ergebnisse.^[17]

Die Ergebnisse muten tatsächlich phantastisch an, wie die literarische Vorlage es beschreibt. Kleidung, Comics, Spiele, Skulpturen, Design,^[4] Fotografie, Fahrzeuge, Gebrauchsgegenstände, Bühnen- & Kostümdesign^[18], Musik und vieles mehr wird zum Thema Steampunk hergestellt oder verarbeitet. Jake von Slatt sagte während der Eröffnungsrede zur *Steampunk Convention 2008*:

„Why in the very room I'll bet we have writers, costumers, electronic hobbyists, live steam enthusiasts, corset makers, artists, blacksmiths, scrap bookers, photographers, musicians, and people who engage in every other creative endeavor you can imagine!“

„Bestimmt haben wir hier im Raum Autoren, Kostümdesigner, Hobby-Elektroniker, Dampfmaschinen-Liebhaber, Korsettmacher, Künstler, Schmiede, Scrapbooker, Fotografen, Musiker und Leute, die jeder vorstellbaren kreativen Tätigkeiten nachgehen!“

– Jake von Slatt: 2008 Steampunk Convention^[19]

Von Oktober 2009 bis Februar 2010 fand im *Old Ashmolean Building* der Oxford University, in dem das *Museum of the History of Science* untergebracht ist, eine Ausstellung zum Thema Steampunk statt (siehe Weblinks). Den 70.000 Besuchern wurden Exponate von achtzehn internationalen Künstlern vorgestellt, wie ein Aufzieh-Herz, eine dampfgetriebene Computermaus, eine mechanische Messingspinne, usw.^[20]

Steampunk-Künstler hüllen neuzeitliche Technik in einen Hauch Nostalgie; modernste Technologie, die wirkt, als habe sie ein Uhrmacher aus dem 17. Jahrhundert hergestellt. Sie erschaffen Zeugnisse einer Zeit, in der die Vergangenheit eine andere Zukunft hervorgebracht hat als die normale, langweilige, altbekannte – einer Vergangenheit, die durch die Nutzung des elektrischen Stromes nie Gelegenheit erhielt, eine zu werden.^[2] Es scheint fast wie eine paradoxe Zauberwelt: industriell und doch verklärt; nostalgisch und doch Science Fiction.^[6]

Die Steampunkkunst legt wert auf „Sichtbarkeit“.^[20] Während moderne Unterhaltungsrechner eine kühle, glatte Oberfläche aufweisen, die nichts von den Prozessen in seinem Inneren verrät, werden beim Steampunk Kolben, Bolzen und Zahnräder hervorgehoben,^[5] eben jene beweglichen und arbeitenden Teile, die im modernen Design gerne versteckt werden.



Miniatur-Steampunk-Skulptur in Form einer Uhrwerkspinne aus Messing- und Kupferdraht – von Daniel Proulx a.k.a.: CatherinetteRings

Bewegung & Subkultur



Autor G. D. Falksen in Steampunk-Outfit

Aus einzelnen Künstlern ist inzwischen eine Bewegung mit eigener Subkultur geworden, eine Gruppe von Nostalgikern, Künstlern und Erfindern,^[5] die sich im Zuge ihrer „Viktorianischen Selbstverwirklichung“^[6] die Frage stellen: Was wäre, wenn sich aus der damaligen Dampftechnik ähnliche Produkte entwickelt hätten, wie wir sie heute in elektronischer, digitaler Form kennen?^[3] Das viktorianische Zeitalter steht dabei im Vordergrund – es sei die letzte Epoche, in der mutige Laien zum wissenschaftlichen Fortschritt beitragen konnten; in der Technologie immer auch eine ästhetische Komponente hatte.^[6]

Gleichzeitig fordert es aber auch zu einer kritischen Betrachtung unserer Gegenwart auf. Insbesondere in Bezug auf die Informationstechnologie. Wird sie wirklich die Bedeutung erlangen, die ihr in der gegenwärtigen Science-Fiction zugeschrieben wird, oder könnte es nicht auch sein, dass eine neue Technologie aufkommt, die sie so bedeutungslos werden lässt, wie es Dampfkraft und Uhrwerkmechanik heute sind?^[3]

Wenn man sich die Szene ansieht, fällt aber vor allem die Mode auf, die, wie die Literatur, Elemente des viktorianischen Zeitalters mit modernen kombiniert und mit phantastischer Technologie ergänzt. Die Mode ist im Prinzip das Fenster zur Subkultur des Steampunk.^[21]

Gefeiert werden sowohl die Gemeinsamkeiten als auch die Unterschiede,^[4] wie zum Beispiel auf der jährlichen Steamcon^[22] in Seattle, USA, das 2011 zum dritten Mal stattfindet, der *California Steampunk Convention*, die 2008 stattfand und ausführlich von Medien dokumentiert wurde, oder der *Great Exhibition of 2010* in London, auf der die große Londoner Weltausstellung des Jahres 1851 nachgefeiert wurde.^[3]

Mode & Kleidung

Kit Stolen (manchmal auch als Kit Stølen geschrieben, auch bekannt als Anarchonaut) erstellte in den 1990ern die ersten Steampunk-Outfits.^[23] Seitdem hat sich, ähnlich wie bei anderen Sub- und Jugendkulturen, ein eigener Modestil herausgebildet. Steampunk-Mode basiert im Kern auf den Modestilen des Viktorianischen Zeitalters, womit er der japanischen Lolita-Mode sehr ähnlich ist. Daneben üben auch Cowboykleidung, Gothic-Mode und regionale Tracht ein gewissen Einfluss aus. Ergänzt wird dies stets durch Elemente, welche der Steampunk-Fiktion entstammen. Dies können z.B. ein Handy oder eine Fotokamera im Steampunk-Stil sein. Steampunk-Kostüme sind traditionell handgemacht. Allerdings gibt es auch Online-Shops, die sich auf Steampunk spezialisiert haben.

• Schmuck & Accessories

Eine Taschenuhr ist ein Kernaccessorie eines jeden Steampunk-Kostüms. Da in den fiktiven Steampunk-Welten Armbanduhren häufig nicht existieren, muss man alternative Zeitmesser verwenden.

Daneben sind Goggles (= Korb-/Schutzbrille) ein häufiger Bestandteil von Steampunk-Kostümen. Sie drücken die Verbundenheit mit den Idealen des Punk (Do-It-Yourself und Erfindergeist) aus. In den fiktiven Steampunk-Welten werden Goggles zu verschiedenen Zwecken verwendet: als Schutz während einer Zeitreise, vor Funken beim Erfinden, fliegendem Ungeziefer beim Steuern von Luftschiffen oder um die Sehkraft zu verbessern.

Weitere wichtige Accessories sind Werkzeuge sowie Maschinen oder Waffen. Dabei kann es sich um Fiktive aus Steampunk-Romanen oder Reale im Steampunk-Design handeln. Der Protagonist einer Steampunk-Geschichte ist häufig ein verrückter Wissenschaftler, der im Sinne des Do-It-Yourself seine

Erfindungen auch selbst baut oder bereits bestehende Dinge auf eigene Faust repariert oder verbessert..^[24]

- **Kopfbedeckungen und Frisuren**

Eine Kopfbedeckung ist ein wichtiger Bestandteil eines Steampunk-Kostüms. Üblich sind Zylinder, lederne Fliegerhelme, Melonen, Tropenhelme, Deerstalkerhüte (inspiriert von Sherlock Holmes), Kopftücher im Piratenstil oder Zeitungsjungenmützen. Sie waren alle während des Viktorianischen Zeitalters üblich. Dennoch orientieren sie sich weniger an viktorianischen Stilen, sondern mehr am Punk.

Die Haare können mit Zöpfen, Federn, Glasperlen, Draht, Garn, Dreadlocks oder anderen punkähnlichen Elementen geschmückt sein.

- **Frauenkleidung**

Steampunk-Frauen tragen oft, aber nicht immer, Röcke oder Kleider mit Unterröcken, Korsetts, elegante Handschuhe (auch fingerlose) und eine Kopfbedeckung. Daneben sind auch Hosen normal. Korsetts können under- oder overbust sein. Als Oberbekleidung werden zudem Reit- oder Fliegerjacken getragen.

Es ist nicht ungewöhnlich eine Steampunk-Frau als Pilot, Luft-Pirat oder Ingenieur verkleidet zu sehen.

- **Männerkleidung**

Das typische Steampunk-Männer-Kostüm besteht aus einem möglichst gut gebügelten Anzug mit Weste, Zylinder und einem langen, glatten Mantel, Jacke oder Jackett. Dazu können noch hohe Lederstiefel, Handschuhe und Goggles getragen werden.

Glossar

Ein weiteres auffälliges Merkmal des Steampunk ist die Wahl von ausgefallenen oder unüblichen Bezeichnungen für Gegenstände unseres modernen Alltags, das heißt für die im Steampunk auftretenden Anachronismen. Diese Bezeichnungen lassen sich fast immer auf ältere, aus der Mode gekommene Begriffe zurückführen. Häufig wird auch einfach die Funktionsweise des Gegenstandes umschrieben. Manchmal finden auch Begriffe Anwendung, die aus viktorianischen Pseudo-Wissenschaften oder wissenschaftlichen Hypothesen stammen, die inzwischen überholt sind.

Einige Beispiele:

anbarisch^[25]

Dieser Begriff beschreibt elektrische Phänomene, bzw. Geräte. Er leitet sich vom arabischen Wort *عنبر* *anbar* ‚Bernstein‘ ab. Im modernen Sprachgebrauch leitet sich das Wort *elektrisch* vom griechischen Wort: *ήλεκτρο* (*ílektrō*) ab, das ebenfalls für Bernstein steht.^[26]

Äther

Schon vor dem viktorianischen Zeitalter wurde der Begriff des Äthers verwendet, um bestimmte Phänomene des Lichtes und der Elektrodynamik zu erklären. Im Steampunk wird der Begriff gerne noch weiter mystifiziert und verwendet, wenn mysteriöse, unsichtbare, aber wissenschaftliche Effekte beschrieben werden sollen. So wird das Internet zum Äther-Netz,^[27] der Äther transportiert feine Schwingungen, die von menschlichen Gehirnen ausgehen,^[28] oder zwischen den Planeten des Sonnensystems existiert ein Äther, der von besonderen Schiffen befahren werden kann.^[29]

Differenzmaschine^[30]

Der Engländer Charles Babbage entwarf 1822 das Konzept für eine mechanische Rechenmaschine, die Differenzmaschine. Fälschlicherweise wird sie häufig (und so auch häufig im Steampunk) mit der Analytischen Maschine verwechselt, einem ebenfalls von Babbage entworfenen mechanischen Computer, um jede Art von anachronistischer Computertechnik zu beschreiben.

Ikonograph^[3]

Anstatt der üblichen Verwendung des Begriffes Ikonographie (von griech. εἰκόν, *eikon* ‚Bild‘ und γράφω *grafo* ‚schreiben‘) erfährt der Begriff eine Neuinterpretation anhand seiner Teilwörter mit der Interpretation von *eikon* als Abbild und *grapho* als zeichnen, so dass im Steampunk der Begriff meistens eine Art von Fotoapparat beschreibt. Abweichend davon werden Fotografien als *Fotogramme* bezeichnet.^[31]

Informationskabinett^[31]

Dieser Ausdruck soll einen USB-Stick umschreiben. Er leitet sich von der Funktionsweise und dem Aussehen eines USB-Sticks her, der im Prinzip ein Aufbewahrungskästchen (= *Kabinett*) für *Informationen* darstellt.

Kinematograph^[32]

Kinematograph ist eigentlich der Begriff aus dem sich das moderne Wort Kino ableitet. Da aber in der viktorianischen Zeit der Kinematograph das einzige Gerät war, das bewegte Bilder wiedergeben konnte, wird der Begriff im Steampunk gerne verwendet, um jegliche Art der Darstellung von bewegten Bildern zu beschreiben, einschließlich anachronistisch auftretender Fernsehapparate.

Marconiphon^[32]

Der Italiener Guglielmo Marconi war im England der viktorianischen Zeit ein Pionier der drahtlosen Telekommunikation^[33] und wird daher im Steampunk gerne als Namensgeber für anachronistische Geräte verwendet, die auf dieser Technologie basieren, wie zum Beispiel Radio, Mobilfunk und Mobiltelefonen.

Varianten des Steampunk

Die zentralen Themen des Steampunk werden von Fans gerne so beschrieben:

In den fiktiven Welten des Steampunk hat die Dampfkraft eine größere Bedeutung erlangt als aus der Geschichte bekannt. Nicht nur Eisenbahnen werden mit Dampfmaschinen angetrieben, sondern auch Computer, Raumschiffe, Luftfahrzeuge und andere aus Kupfer, Messing und Holz bestehende fantastische Maschinen. Die Elektrizität ist häufig dazu geeignet, Menschen zu heilen oder zu verändern. Allgemein verfügt die Technik in diesen Welten über Möglichkeiten, die in etwa dem entsprechen, was man Mitte des 20. Jahrhunderts von der Kernenergie erwartete. Magie, Satanismus und Geisterbeschwörungen funktionieren ebenfalls in einigen Werken des Steampunk. Optisch orientiert sich Steampunk an Klassizismus und Jugendstil. Das Design und die Ergonomie von Maschinen entsprechen weitgehend dem, was man von Dampflokomotiven oder frühen Elektrolokomotiven kennt. Mode und gesellschaftliche Werte entsprechen denen des ausgehenden 19. Jahrhunderts, wobei diese gelegentlich mit moderneren, in der damaligen Zeit noch nicht vorkommenden Einstellungen konfrontiert werden.

Der Begriff Steampunk wird zwar gerade mal so als Genre-Bezeichnung akzeptiert (erstes Auftauchen in einem Nachschlagewerk: 2006, *Science Fact and Science Fiction*, s.u.), hat allerdings bereits jetzt einige Varianten gezeugt, die sich schnell verbreiten, zu denen sich aber nur wenig bis gar keine Sekundärliteratur findet. Fan-Webseiten zu diesen Themen kommen und gehen wieder. Die Abgrenzung liegt häufig in der dargestellten Technik, der Mode und dem Zeitgeist, meistens Zeitperiodenabhängig.

- **Teslapunk** – in diesem Fall aber eher durch die kreative Verwendung von Elektrizität charakterisiert
- **Dieselpunk** – ca. 1920–1945, Dieselmotor nimmt die Rolle der Dampfmaschine ein
- **Atompunk** – ca. 1945–1965, Atomreaktor nimmt Rolle der Dampfmaschine ein
- Der sogenannte **Clockpunk** (eine Wortschöpfung des Rollenspiels *GURPS: Steampunk*) ist eigentlich nur eine Konzentration des Steampunk-Themas, weg von der Dampfkraft, mehr hin zu Aufzieh- und Uhrwerkmechanismen.
- Die sogenannte **Gaslicht-Romantik** entspricht ebenfalls im Wesentlichen dem klassischen Steampunk, ist jedoch weniger fortschrittlicher und weniger in einer alternativen Zeitlinie angesiedelt.



Teslaspule als Beispiel für die kreative Verwendung von Elektrizität

Im Prinzip fallen alle diese Varianten des Steampunk unter den Retro-Futurismus. Nicht so die sogenannte **Steamfantasy**. Hier wird häufig keine Zukunftsvision aus der Vergangenheit beschrieben, sondern eine Dampf-Technologie in das sonst in sich verweilende Fantasy-Umfeld eingebracht, wo sie häufig einen der Magie äquivalenten Stellenwert einnimmt. Damit ist die *Steamfantasy* bis auf wenige Fälle eine Spielart der Science Fantasy.

Rezeption

Steampunk wird nur sehr langsam wahrgenommen. Es ist zwar ein Begriff für Insider und Literaturwissenschaftler, aber häufig wird von Buchhändlern noch ein fehlendes Genrebewusstsein in der breiten Öffentlichkeit unterstellt.^[7] Dabei veröffentlicht der Verlag *Feder & Schwert* seit 2009 Romane unter dem Sub-Label *Steampunk*,^[34] und präsentierte das Label 2010 zum ersten Mal auf der Buchmesse in Leipzig.^[35] Zur selben Zeit wurde z.B. bei Bastei-Lübbe noch behauptet, dass es keinen neuen Trend gäbe.^[36] Auch das Kunstgenre wird von der etablierten Kunstkritik mit Nichtachtung gestraft.^[2] Trotzdem ist die Ästhetik des Steampunk bereits in alle Winkel der Popkultur vorgedrungen.^[6]

Film und Fernsehen

Steampunk-Elemente wie phantastische Uhrwerk-Mechanismen oder ein verfremdeter viktorianischer Kleidungsstil finden sich in vielen modernen Filmen wieder, obwohl diese Produktionen keine Verfilmungen literarischer Steampunk-Werke sind. Die Filme *Hellboy* und *Hellboy – Die goldene Armee* setzen einzelne Elemente des Steampunk ein: so zum Beispiel die sogenannte *Schuffstein Brille*, Roboter oder selbsttätige Maschinen. Die Produktion *Van Helsing* nutzt vergleichbare Elemente, um den Protagonisten in einen viktorianischen Vampirjäger vom Kaliber eines James Bond zu verwandeln. *Warehouse 13* nutzt Inszenierungsmittel des Genres, um technischen Artefakten eine anachronistische Mystik zu verleihen. Andere Filme nutzen verwandte Inszenierungsmittel und Requisiten, binden ihre Handlung jedoch in einen modernen Kontext ein, in welchem eine alternative Steampunkwelt lediglich Fantasie oder Halluzination zu sein scheint, wie in *Franklyn – Die Wahrheit trägt viele Masken* oder *Sucker Punch*.

Genuine Steampunk-Filme sind *In 80 Tagen um die Welt* und *Wild Wild West*. In diesen Produktionen wird ein alternatives neunzehntes Jahrhundert in Szene gesetzt, in dem es Maschinen und wissenschaftliche Möglichkeiten gibt, die in der realen Vergangenheit nicht existiert haben. *Sky Captain and the World of Tomorrow* muss der *Dieselpunk*-Variante zugeordnet werden.

Verfilmungen der Werke von H. G. Wells oder Jules Verne verwenden ganz ähnliche Inszenierungsmittel und Requisiten wie Steampunk-Filme, sind aber Verfilmungen von Zukunftsvorstellungen vergangener Zeit. Weil sich in

ihnen die technisch-wissenschaftlichen Zukunftserwartungen der Vergangenheit mit den Inszenierungsmitteln der Gegenwart verbinden, können sie im weiteren Sinne ebenfalls dem Steampunk-Genre zugerechnet werden. Historische Verfilmungen dieser oder verwandter Autoren (etwa Metropolis, Just Imagine oder Der Tunnel) bieten interessantes Anschauungsmaterial und viele Anregungen für moderne Bühnenbildner und Requisiteure.

Comic

Le Garage Hermétique de Jerry Cornelius (1979; dt. *Die luftdichte Garage* oder auch *Die hermetische Garage*) stammt aus der Feder von Moebius und wird als traumartige Mischung von Elementen des Science Fiction, Fantasy, Western und Steampunk beschrieben.^[37] Damit dürfte das Werk zu den Vorläufern der Steampunk-Ästhetik gehören und wurde genau wie Bryan Talbots *The Adventures of Luther Arkwright* (Valkyrie Press, 1987)^[38] von Michael Moorcocks Figur Jerry Cornelius inspiriert.^[39] Ebenfalls bemerkenswert im Hinblick auf die Entwicklung der Steampunk-Optik (insbesondere einer Steampunk-Architektur)^[40] dürfte die von François Schuiten (Zeichnungen) und Benoît Peeters (Text) geschaffene Comicreihe *Les Cités obscures* (dt. *Die geheimnisvollen Städte*) sein, die seit 1983 erscheint.^[41] Zum Beispiel wird dem 2007 erschienenen *La Théorie du grain de sable* (dt. *Die Sandkorntheorie*) eine Atmosphäre zugeschrieben, wie sie sonst nur im Steampunk oder Retro-Futurismus zu finden ist.^[42]

Zu den ersten Comics, die im Hinblick auf das Steampunk-Genre entstanden sind, zählen wahrscheinlich die 1999 veröffentlichten *The League of Extraordinary Gentlemen*^[43] von Alan Moore (Autor) und Kevin O'Neill (Zeichner) und *Le Réseau Bombyce*^[44] (dt. *Das Schmetterlingsnetzwerk*) von Corbeyran (Autor) und Cécil (Zeichner).

Auch die von Joe Kelly (Autor) und Chris Bachalo (Zeichner) erschaffene *Steampunk* Serie (Cliffhanger/WildStorm, 2000-2002)^{[45][46]} kann offensichtlich hier dazu gezählt werden.^[47]

Manga und Anime

Auch japanische Comics und Animationsfilme verwenden recht häufig Steampunk-Elemente. Besonders hervorgehoben sei hier der Titel Steamboy, der voll und ganz das Steampunk-Genre - natürlich im typischen Manga- bzw. Anime-Stil - wiedergibt.

Musik

Mehrere Gruppen machen sich die Thematik zu eigen und versuchen ihre Version des *Lebensgefühls des Steampunk* zu vertonen oder das literarische Konzept musikalisch umzusetzen. Die Musikgruppe, die dabei immer wieder erwähnt wird ist Abney Park, von der die Musikpädagogin Dr. Martina Claus-Bachmann sagt, dass sowohl Auftreten, Darstellung, Lied-Texte und Musik als gelungene Umsetzung der Steampunk-Idee gesehen werden. Weitere Gruppen und Musiker, die häufig im Zusammenhang mit Steampunk erwähnt werden sind *Aeronautica*, *Doctor Steel*, *Jordan Reyne*, *Vernian Process*, *Thomas Truax*, *Sunday Driver* und *Pentaphobe*, Abney Park.^[9]

Ebenfalls Erwähnung finden *Clockwork Quartet* und *Tough Love* (beide aus London),^[48] während als deutsche Band am häufigsten Coppelius auftaucht.^[49] Dazu kommen einige bekanntere Bands, die mehr oder weniger Steampunk-Elemente in ihren Bühnenshows und Musik-Videos verwenden (zum Beispiel die *Smashing Pumpkins*).

Gesellschaftsspiele

Bis auf Rollenspiele haben Gesellschaftsspiele das Thema nur sehr begrenzt für sich entdeckt. Als erstes griff das 1988 entstandene Spiel *Sky Galleons of Mars* das Thema auf, indem es Kolonialisierungskämpfe im Sonnensystem mittels Aetherschiffen darstellt, woraus sich noch im selben Jahr das Rollenspiel *Space: 1889* entwickelte, ohne allerdings bereits den Begriff *Steampunk* zu verwenden. Das 1994 erschienene *Castle Falkenstein* verwendet den Begriff aber schon explizit und stellt in Quellenbüchern die Aspekte des Genres genauer dar: *Comme Il Fault* verdeutlicht die Benimm-Regeln der viktorianischen Zeit, während *Wunderwerke des Dampfzeitalters* verschiedenste phantastische Technologien darstellt. Auch *Deadlands* gibt den Wilden Westen in Steampunk-Art

wieder, während GURPS-Steampunk einen eher allgemeinen Überblick über das Genre verschafft. Andere wiederum, wie auch schon in anderen Bereichen, verwenden lediglich Steampunk-Elemente im Rahmen z.B. von Fantasy wie die *Iron Kingdoms*.

Videospiele

Auch in Computerspielen wird das Thema bereits vielfach verarbeitet, auch hier wieder in der ganzen Bandbreite von ein paar optionalen Elementen in Kleidung und Technik, über das Zuordnen einer ganzen Rasse, bis hin zu Spielen, die vollständig im Genre liegen.

Werbung

Letztlich haben Steampunktelemente, insbesondere die phantastische Technik die Werbung erreicht. So verwendet die Lotteriefirma Millionenlos eine große Steampunk-Maschine in ihrer Werbung^[50], Saturn hat gleich mehrere Werbespots mit einem Dampf-Tyrannosaurus gedreht,^[51] und Renault bewirbt damit Elektroautotechnologie.^[52]

Internet

Das Internet ist das primäre Kommunikationsmedium der Steampunk-Szene,^[53] und so findet man hier Hinterlassenschaften jeder Art der Szene. Angefangen bei Dokumentationen vom steampunkigen Umbau eines Laptops,^[54] über Internet-Zeitschriften^[55] bis hin zu parodistischen Filmprojekten auf YouTube.^[56]

Spiegel-Online meint zu dem Thema, dass der *Retro-Futurismus* der Steampunk-Bewegung zu den zahlreichen anderen *Retro-Strömungen der Netzkultur* passt: dem Sammeln antiker Computer, der pixeligen 8-Bit-Kunst oder der Konservierung alter Spiele durch Kanons, Fangames oder Abandonware-Seiten. Sie haben die Funktion, den galoppierenden technologischen Fortschritt künstlerisch zu verklären, ihn hinter einer zeitlos wirkenden Fassade zu verstecken.^[6]

Aber durch die zunehmende Entmystifizierung des Weltraums und anderer Bereiche der Wissenschaft werden entsprechende Fiktionen (sprich: Science-Fiction) seltener, während das Genre des Steampunk neue fiktionale Pfade öffnet und somit wahrscheinlich weiterhin florieren wird.^[14]

Literatur

Begriff im Nachschlagewerk

- Brian M Stableford: *Science Fact and Science Fiction: an Encyclopedia*. Routledge, New York 2006, ISBN 978-0415974608, Steampunk, S. 502 f., OCLC 162130012^[57].

Sachliteratur

- S. J. Chambers, Jeff VanderMeer: *The Steampunk Bible*. An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature. Abrams, 2011, ISBN 978-0810989580.

Weblinks

- *MHS – Museum of the History of Science, Oxford – Steampunk.*^[58] Abgerufen am 1. Juni 2011 (en, Ausstellung zum Thema Steampunk am *Museum of the History of Science, Oxford*).
- *Steampunk Magazin – Clockworker.*^[59] Abgerufen am 3. Juni 2011. und der *Rauchersalon der Deutschen Steampunk Gesellschaft.*^[60] Abgerufen am 3. Juni 2011.
- Alexander Schlesier: *Steampunk Artwork.*^[61] Abgerufen am 3. Juli 2011 (de, Steampunk Kunst und Gegenstände).
- Jake von Slatt: *The Steampunk Workshop.*^[62] Abgerufen am 3. Juni 2011 (en, Gegenstände (iPod, Monitor, usw.) verwandeln im Steampunk-Stil).
- *Steampunk Wiki.*^[63] Abgerufen am 4. Juni 2011 (en).

Einzelnachweise

- [1] Scott Laming: *A Beginner's Guide to Steampunk Literature.* (<http://www.abeebooks.com/books/victorian-fiction-jeter-robots/steampunk-literature.shtml>) In: *AbeBook.com*. Abgerufen am 25. Mai 2011 (en).
- [2] Steffen Könauf: *Steampunk: Die Zukunft der Vergangenheit.* (<http://www.mz-web.de/servlet/ContentServer?pagename=ksta/page&atype=ksArtikel&aid=1297405353026>) In: *mz-web.de*. Mitteldeutsche Zeitung, 11. Februar 2011, abgerufen am 25. Mai 2011 (de).
- [3] Ben Schwan: *Viktorianische Subkultur Steampunk: Computer mit Dampfbetrieb.* (<http://www.taz.de/1/netz/netzkultur/artikel/1/das-grosse-steampunk-treffen/>) taz.de, 31. März 2010, abgerufen am 25. Mai 2011 (de).
- [4] Kimberly Burk: *Creating the Future-Past: Understanding Steampunk as Triadic Movement.* Brandeis University, Waltham, Mass. 2010, OCLC 664803999 (<http://worldcat.org/oclc/664803999>) (PDF, 1 MB (http://bir.brandeis.edu/bitstream/handle/10192/24059/burk_steampunk_aug10.pdf), abgerufen am 26. Mai 2011).
- [5] Sven Stillich: *Steampunk: Computer unter Dampf.* (<http://www.fr-online.de/panorama/computer-unter-dampf/-/1472782/4468764/-/item/0/-/index.html>) Frankfurter Rundschau, 1. Juni 2010, abgerufen am 25. Mai 2011 (de).
- [6] Stefan Schultz: *Retro-Kunst: Die wundersame Welt der Steampunks.* (<http://www.spiegel.de/netzwelt/tech/0,1518,491918,00.html>) In: *SPIEGEL ONLINE Netzwelt*. SPIEGEL ONLINE GmbH, 4. Juli 2007, abgerufen am 29. April 2011.
- [7] Maren Bonacker: *Steampunk: Sehnsucht nach dampfbetriebenen Abenteuern.* (http://www.boersenblatt.net/396980/template/bb_tpl_thema_artikel/) In: *boersenblatt.net*. Börsenblatt, 27. September 2010, abgerufen am 25. Mai 2011 (de).
- [8] Karl R. Kegler, „Godzilla trifft Poelzig“ (http://www.archimaera.de/2009/raubkopie/godzilla/index_html) in: *archimaera* (Heft 2/2009), abgerufen am 16. Juni 2011.
- [9] PD Dr. Martina Claus-Bachmann: *Steampunk – das virtuelle Revival einer Retro-Dystopie und ihre sonische Gestalt als musikpädagogische Herausforderung.* (<http://www.kuveni.de/steampunk/steampunk.htm>) ulme-mini-verlag (<http://www.ulme-mini-verlag.de/>), 2010, abgerufen am 27. Juni 2011 (deutsch, englisch).
- [10] Shaun Usher: *The Birth of Steampunk.* (<http://www.lettersofnote.com/2011/03/birth-of-steampunk.html>) In: *Letters of Note*. 1. März 2011, abgerufen am 26. Mai 2011 (en).
- [11] *Postcards Show the Year 2000 (circa 1900).* (<http://www.paleofuture.com/blog/2007/4/24/postcards-show-the-year-2000-circa-1900.html>) Paleofuture – The future than never was, abgerufen am 30. Mai 2011.
- [12] Jeff Vandermeer, S. J. Chambers: *The Steampunk Bible.* Abrams Image, 2011, ISBN 978-0-8109-8958-0.
- [13] Paul Di Filippo: *The remarkable resilience of steampunk.* (http://www.salon.com/books/feature/2010/04/22/steampunk_appeal/index.html) In: *Barnes & Noble Review*. 22. April 2010, abgerufen am 27. Mai 2011 (en).
- [14] Brian M. Stableford: *Science Fact and Science Fiction: an Encyclopedia.* Routledge, New York 2006, ISBN 978-0415974608, Steampunk, S. 502 f., OCLC 162130012 (<http://worldcat.org/oclc/162130012>).
- [15] Josef Xaver Daller: *Dierchomai Dystopia.* Dunkle Visionen & Lichte Bilder. GRIN Verlag, 2010, ISBN 978-3-640-91803-4, S. 29-30, DNB 101223682X (<http://d-nb.info/101223682X>) (Magisterarbeit, Auszug bei Google books (<http://books.google.com/books?id=Nm3Ld1NdoJYC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>), abgerufen am 14. Juni 2011).
Anm. Daller bezieht sich anstatt von Steampunk auf den Begriff „Timepunk“ als Überbegriff für verschiedene Untergenre, u.a. Steampunk.
- [16] Karl R. Kegler: *Godzilla trifft Poelzig.* In: *archimaera* (<http://www.archimaera.de/>). architektur.kultur.kontext.online. Nr. 2 "Raubkopie", 2009, ISSN 1865-7001 (<http://dispatch.opac.d-nb.de/DB=1.1/CMD?ACT=SRCHA&IKT=8&TRM=1865-7001>), S. 101–110 (PDF, 1,6 MB (<http://www.archimaera.de/2009/raubkopie/godzilla/archimaera002Kegler.pdf>), abgerufen am 2011-06-16.).
- [17] Kimberly Burk: *Creating the Future-Past: Understanding Steampunk as Triadic Movement.* Brandeis University, Waltham, Mass. 2010, S. 20, 30.
- [18] Christopher M. Mueller: *Steampunk: an exploration in design.* Virginia Commonwealth University, Richmond, Va 2008, OCLC 608539763 (<http://worldcat.org/oclc/608539763>) (PDF, 14 MB (<http://digarchive.library.vcu.edu/bitstream/10156/2388/1/CMuellerThesis.pdf>), abgerufen am 26. Mai 2011).
- [19] Kimberly Burk: *Creating the Future-Past: Understanding Steampunk as Triadic Movement.* Brandeis University, Waltham, Mass. 2010, S. 15.

- [20] James G. R. Cronin: *Excavating the Future: Taking an 'Archaeological' Approach to Technology*. In: *Interdisciplinary Science Reviews*. Vol. 36, Nr. 1, March 2011, S. 83–89 (PDF, 400 KB (http://cora.ucc.ie/bitstream/10468/272/4/JGRC_excavatingAV2011.pdf), abgerufen am 28. Mai 2011).
- [21] S. J. Chambers, Jeff VanderMeer: *The Steampunk Bible*. An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature. Abrams, 2011, ISBN 978-0810989580.
- [22] en:Steamcon
- [23] Jeff VanderMeer: *Infernal Investigations, Clockwork propagation*. In: *Infernal Devices (by K.W. Jeter)*. 2011 Auflage. Angry Robot, Oxford, ISBN 978-0-85766-096-1, S. 342.
- [24] Jeff VanderMeer mit S. J. Chambers: *The Steampunk Bible an illustrated guide to the world of imaginary airships, corsets and goggles, mad scientists, and strange literature*. Abrams Image, New York, ISBN 978-0-8109-8958-0.
- [25] Philip Pullman: *Das Magische Messer*. In: *His Dark Materials*. 2, Heyne, 2007 (Originaltitel: *The Subtle Knife*, übersetzt von Wolfram Ströle), ISBN 978-3-453-50321-2, S. 70, Z. 16.
- [26] Siehe: Wiktionary: Bernstein
- [27] siehe z. B. Steampunk-Chroniken (<http://steampunk-chroniken.de/aethernetz/>)
- [28] K. W. Jeter: *Das Erbe des Uhrmachers*. Ullstein, 1990 (Originaltitel: *Infernal Devices*, übersetzt von Malte Krutzsch), ISBN 3-548-22345-1.
- [29] siehe: Space 1889
- [30] siehe: Die Differenzmaschine
- [31] Philip Pullman: *Der Goldene Kompass*. In: *His Dark Materials*. 1, Heyne, 2007 (Originaltitel: *Northern Lights*, übersetzt von Wolfram Ströle), ISBN 3453137442, S. 29, Z. 3.
- [32] Michael Moorcock: *Der Herr der Lüfte*. In: *Zeitnomaden*. 1, Heyne, 1982 (Originaltitel: *The Warlord of the Air*, übersetzt von Sylvia Pukallus), ISBN 3-453-30763-1, 2. Buch, Kapitel 1: Die Frage einer Anstellung.
- [33] Fred Gardiol, Yves Fournier: *Salvan, die Wiege der Telekommunikation. Marconi und seine ersten Versuche mit drahtloser Kommunikation in den Schweizer Alpen*. (<http://118marconi.free.fr/articlewiege.pdf>), Bulletin SEV/VSE 21/2007, pp. 24–28
- [34] *Steampunk*. (http://www.feder-und-schwert.com/index.php?option=com_content&view=article&id=174&Itemid=127) Feder&Schwert, abgerufen am 30. Mai 2011 (Erstes Buch unter dem Label Steampunk war Salzträume von Ju Honisch, erschienen Oktober, 2009).
- [35] *Phantastisches Leipzig 2010!* (http://www.feder-und-schwert.com/index.php?option=com_content&view=article&id=185:buchmesse-leipzig-2010&catid=51:news) Feder&Schwert, abgerufen am 30. Mai 2011.
- [36] Sean O'Connell: *Feder&Schwert startet Label STEAMPUNK*. (<http://wortwellen.wordpress.com/2010/04/29/federschwert-startet-label-steampunk/>) In: *Wortwelten*. Abgerufen am 30. Mai 2011.
- [37] *Rundschau: Tentakelträume - Moebius: "Arzach" und "Die hermetische Garage"*. (http://derstandard.at/3357508/Rundschau-Tentakeltraeume?sap=2&_slideNumber=8) In: *derStandard.at*. 14. Juni 2008, abgerufen am 30. Juni 2011.
- [38] *The Adventures of Luther Arkwright (Valkyrie comic book) - 9 issues*. (<http://www.comicvine.com/the-adventures-of-luther-arkwright/49-38821/>) In: *Comic Vine*. Abgerufen am 1. Juli 2011.
- [39] Jeff Vandermeer, S. J. Chambers: *The Steampunk Bible*. Abrams Image, 2011, ISBN 978-0-8109-8958-0, S. 69-70.
- [40] Sébastien Lother: *Steampunk - Rencontre entre l'architecture et le 9ème Art*. Institut Supérieur d'Architecture, Saint-Luc Liège 2009 (PDF, 4 MB (<http://membres.multimania.fr/sypurk/memoirsteampunkBQ.pdf>), abgerufen am 28. Mai 2011).
- [41] Tommi Heinig (Hrsg.): *Anduin*. Nr. 99, Juli 2009, S. 12-13 (PDF (<http://www.anduin-fanzine.de/assets/files/anduinpdfs/Anduin99.pdf>), abgerufen am 27. Juni 2011).
- [42] Marco Behringer: *Die Sandkorntheorie*. (<http://www.comicgate.de/Rezensionen/die-sandkorntheorie.html>) In: *comicgate*. 4. Mai 2010, abgerufen am 1. Juli 2011.
- [43] Russ Lee: *League of Extraordinary Gentlemen, Vol. I*. (<http://www.revolutionsf.com/article.php?id=1389>) In: *RevolutionSF*. 2002, abgerufen am 30. Juni 2011 (en).
- [44] Peter Hetzler: *Schmetterlingsnetzwerk*. (<http://comickunst.wordpress.com/2011/06/29/schmetterlingsnetzwerk/>) In: *Comickunst*. 29. Juni 2011, abgerufen am 30. Juni 2011.
- [45] *Steampunk (Cliffhanger comic book) - 13 issues*. (<http://www.comicvine.com/steampunk/49-6514/>) In: *Comic Vine*. Abgerufen am 30. Juni 2011.
- [46] *Steampunk TPB (WildStorm comic book) - 2 issues*. (<http://www.comicvine.com/steampunk-tpb/49-20072/>) In: *Comic Vine*. Abgerufen am 30. Juni 2011.
- [47] Johnathan Mason: *It's Revolution, Baby: Steampunk*. (http://www.newmoanyeah.com/2002-reviews/091502_its_revolution_baby_steampunk.php) In: *newmoanyeah.com*. 16. September 2002, abgerufen am 30. Juni 2011 (en).
- [48] Caroline Sullivan: *Tonight I'm gonna party like it's 1899*. (<http://www.guardian.co.uk/music/2008/oct/17/popandrock2>) In: *guardian.co.uk*. 17. Oktober 2008, abgerufen am 17. Juni 2011 (englisch).
- [49] *Steampunk Musik und Lolitabericht*. (<http://nhosayo.myblog.de/nhosayo/art/309532652/Steampunk-Musik-und-Lolitabericht>) In: *Quini Maze*. 5. September 2009, abgerufen am 5. Juli 2011.
- [50] Video der Werbung auf YouTube (<http://www.youtube.com/watch?v=JmxjNv1iKs0>)
- [51] Old Technology Strikes Back (<http://www.youtube.com/watch?v=T330ENT4ZRU>) und Evolution of Technology (<http://www.youtube.com/watch?v=kzd1OiP27s0>)
- [52] Video der Werbung auf YouTube (<http://www.youtube.com/watch?gl=DE&v=1316UsQAe5M>)

-
- [53] Rebecca Onion: *Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice*. In: *Neo-Victorian Studies* (<http://www.neovictorianstudies.com/>). Nr. 1:1, Herbst 2008 (PDF, 300KB (http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/Autumn2008/NVS_1-1_R-Onion.pdf), abgerufen am 28. Mai 2011).
- [54] Steampunk Workshop (<http://steampunkworkshop.com/victorian-all-one-pc>)
- [55] Clockworker (<http://clockworker.de/cw/>)
- [56] Adventures of the League of STEAM (<http://www.youtube.com/user/LeagueOfSTEAM#grid/user/F81175639214CDE4>)
- [57] <http://worldcat.org/oclc/162130012>
- [58] <http://www.mhs.ox.ac.uk/exhibits/steampunk/>
- [59] <http://clockworker.de/cw/>
- [60] <http://salon.clockworker.de/>
- [61] <http://www.steampunker.de/>
- [62] <http://steampunkworkshop.com/>
- [63] http://steampunk.wikia.com/wiki/Steampunk_Wiki
-

Quelle(n) und Bearbeiter des/der Artikel(s)

Steampunk *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/w/index.php?oldid=102540063> *Bearbeiter:* Abundant, Aka, AlexR, Anasazy, Annjabusch, AssetBurned, Astrobeamer, Athenchen, Aveexoo, Betzi, C-8, Callidior, Chef, Chloch, Chor der Blöden, ChrsiPK, Chrysema, Clae edon, Cubefox, César, D’Er devil, Dachbewohner, Dagonet, Der Rabe Ralf, Dickbauch, Do-x2000, Dorthonion, Druchii, Dweezz, EdisonCarter, ElDemente, ElderRune, Emergency doc, Emes, Feder&Schwert, FeyWolf, Friedemann Lindenthal, Friederb, Fu-Lank, GGraf, Gaggia, Gamera, Generator, Gereon K., Gestumblindi, Gottlos, Groogokk, GuedeH, H-stt, Harrakan, Hen- Nes- Quick red novA trod, Hendrik Leonhardt, HerrSultan, Heupferdchen, Hhdw, Howwi, Huegel57, Hurlblflutsch, Idler, Igno-der-ant, JCS, Jaellee, Jpp, KAMiKAZOW, KGF, Kamelkäse, Kh80, Kubrick, Kungfuman, Kurst, Leobard, Leonardo, Les Meloures, Luftschiffharry, Marilyn.hanson, MartectX, Martin1978, Marvin 101, Mermer, Mireldorn, Mps, Mudbrain, Mudd1, MusterTapete, Mythagent, Naturkind, Neon02, Nergal, Nettoyou, Nichtbesserwisser, Nicor, Ottomanisch, PDCA, PM3, Phewx2, Phileas, Pi, Pittmann, Qno, RWalle, RalfHuels, Ronsens, Rudam, S3ki, Schewek, Schoschie, Schufti, Serienfan2010, Shikeishu, Shugal, SigbertW, Skyruner2, Stefan Bernd, Steve Tarango, T-6, TZV, TheRealPlextor, Tlatosmd, Totie, Tresckow, Trublu, Tzzzpfiff, UliR, Uncle Pain, Ursus310, Uwe Dederling, Waldgeist, Wiegels, Windharp, Yamavu, Yrwyddfa, ZZ, Zinnmann, Zzaster, 281 anonyme Bearbeitungen

Quelle(n), Lizenz(en) und Autor(en) des Bildes

Datei:Telescope aperture at London City Hall showing Tower Bridge and Canary Wharf.jpg *Quelle:* http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Telescope_aperture_at_London_City_Hall_showing_Tower_Bridge_and_Canary_Wharf.jpg *Lizenz:* GNU Free Documentation License *Bearbeiter:* Original uploader was Colonel Warden at en.wikipedia

Datei:Kyle-cassidy-steampunk.jpg *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Kyle-cassidy-steampunk.jpg> *Lizenz:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Bearbeiter:* KyleCassidy (identity confirmed)

Datei:War-of-the-worlds-tripod.jpg *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:War-of-the-worlds-tripod.jpg> *Lizenz:* Public Domain *Bearbeiter:* Illustration by Alvim Corrêa. Original uploader was Bblackmoor at en.wikipedia

Datei:Stollwerck Sammelbilder Im Jahre 2000 1898 001.jpg *Quelle:* http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Stollwerck_Sammelbilder_Im_Jahre_2000_1898_001.jpg *Lizenz:* unbekannt *Bearbeiter:* Chatter, Janericloebe, 1 anonyme Bearbeitungen

Datei:From the Earth to the Moon Jules Verne.jpg *Quelle:* http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:From_the_Earth_to_the_Moon_Jules_Verne.jpg *Lizenz:* Public Domain *Bearbeiter:* AnonMoos, Ingolfson, Marcok, Myself488, Sevela.p, Stbalbach

Datei:Steamtop.jpg *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Steamtop.jpg> *Lizenz:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.0 *Bearbeiter:* FlickreviewR, Fæ, G.dallorto, Rave, 2 anonyme Bearbeitungen

Datei:Steampunk Brass Spider.jpg *Quelle:* http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Steampunk_Brass_Spider.jpg *Lizenz:* Creative Commons Attribution 2.0 *Bearbeiter:* Catherinette Rings Steampunk (Daniel Proulx)

Datei:Steampunk-falksen.jpg *Quelle:* <http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Steampunk-falksen.jpg> *Lizenz:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Bearbeiter:* Tyrus Flynn

Datei:Spark from 4KVA Tesla Coil.JPG *Quelle:* http://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Datei:Spark_from_4KVA_Tesla_Coil.JPG *Lizenz:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Bearbeiter:* Arne Groh

Lizenz

Wichtiger Hinweis zu den Lizenzen
Die nachfolgenden Lizenzen bezieht sich auf den Artikeltext. Im Artikel gezeigte Bilder und Grafiken können unter einer anderen Lizenz stehen sowie von Autoren erstellt worden sein, die nicht in der Autorenliste erscheinen. Durch eine noch vorhandene technische Einschränkung werden die Lizenzinformationen für Bilder und Grafiken daher nicht angezeigt. An der Behebung dieser Einschränkung wird gearbeitet. Das PDF ist daher nur für den privaten Gebrauch bestimmt. Eine Weiterverbreitung kann eine Urheberrechtsverletzung bedeuten.

Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported - Deed
Diese „Commons Deed“ ist lediglich eine vereinfachte Zusammenfassung des rechtsverbindlichen Lizenzvertrages (http://de.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Lizenzbestimmungen_Commons_Attribution-ShareAlike_3.0_Unported) in allgemeinverständlicher Sprache.
Sie dürfen:

- das Werk bzw. den Inhalt **vervielfältigen, verbreiten und öffentlich zugänglich machen**
- Abwandlungen und Bearbeitungen** des Werkes bzw. Inhaltes anfertigen

Zu den folgenden Bedingungen:

- Namensnennung** — Sie müssen den Namen des Autors/Rechteinhabers in der von ihm festgelegten Weise nennen.
- Weitergabe unter gleichen Bedingungen** — Wenn Sie das lizenzierte Werk bzw. den lizenzierten Inhalt bearbeiten, abwandeln oder in anderer Weise erkennbar als Grundlage für eigenes Schaffen verwenden, dürfen Sie die daraufhin neu entstandenen Werke bzw. Inhalte nur unter Verwendung von Lizenzbedingungen weitergeben, die mit denen dieses Lizenzvertrages identisch, vergleichbar oder kompatibel sind.

Wobei gilt:

- Verzichtserklärung** — Jede der vorgenannten Bedingungen kann aufgehoben werden, sofern Sie die ausdrückliche Einwilligung des Rechteinhabers dazu erhalten.
- Sonstige Rechte** — Die Lizenz hat keinerlei Einfluss auf die folgenden Rechte:
 - Die gesetzlichen Schranken des Urheberrechts und sonstigen Befugnisse zur privaten Nutzung;
 - Das Urheberpersönlichkeitsrecht des Rechteinhabers;
 - Rechte anderer Personen, entweder am Lizenzgegenstand selber oder bezüglich seiner Verwendung, zum Beispiel Persönlichkeitsrechte abgebildeter Personen.
- Hinweis** — Im Falle einer Verbreitung müssen Sie anderen alle Lizenzbedingungen mitteilen, die für dieses Werk gelten. Am einfachsten ist es, an entsprechender Stelle einen Link auf <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/deed.de> einzubinden.

Haftungsbeschränkung
Die „Commons Deed“ ist kein Lizenzvertrag. Sie ist lediglich ein Referenztext, der den zugrundeliegenden Lizenzvertrag übersichtlich und in allgemeinverständlicher Sprache, aber auch stark vereinfacht wiedergibt. Die Deed selbst entfaltet keine juristische Wirkung und erscheint im eigentlichen Lizenzvertrag nicht.

GNU Free Documentation License

Version 1.2, November 2002

Copyright (C) 2000,2001,2002 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin St, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies
of this license document, but changing it is not allowed.

0. PREAMBLE

The purpose of this License is to make a manual, textbook, or other functional and useful document "free" in the sense of freedom: to assure everyone the effective freedom to copy and redistribute it, with or without modifying it, either commercially or noncommercially. Secondly, this License preserves for the author and publisher a way to get credit for their work, while not being considered responsible for modifications made by others.
This License is a kind of "copyleft", which means that derivative works of the document must themselves be free in the same sense. It complements the GNU General Public License, which is a copyleft license designed for free software.
We have designed this License in order to use it for manuals for free software, because free software needs free documentation: a free program should come with manuals providing the same freedoms that the software does. But this License is not limited to software manuals; it can be used for any textual work, regardless of subject matter or whether it is published as a printed book. We recommend this License principally for works whose purpose is instruction or reference.

1. APPLICABILITY AND DEFINITIONS

This License applies to any manual or other work, in any medium, that contains a notice placed by the copyright holder saying it can be distributed under the terms of this License. Such a notice grants a world-wide, royalty-free license, unlimited in duration, to use that work under the conditions stated herein. The "Document", below, refers to any such manual or work. Any member of the public is a licensee, and is addressed as "you". You accept the license if you copy, modify or distribute the work in a way requiring permission under copyright law.
A "Modified Version" of the Document means any work containing the Document or a portion of it, either copied verbatim, or with modifications and/or translated into another language.
A "Secondary Section" is a named appendix or a front-matter section of the Document that deals exclusively with the relationship of the publishers or authors of the Document to the Document's overall subject (or to related matters) and contains nothing that could fall directly within that overall subject. (Thus, if the Document is in part a textbook of mathematics, a Secondary Section may not explain any mathematics.) The relationship could be a matter of historical connection with the subject or with related matters, or of legal, commercial, philosophical, ethical or political position regarding them.
The "Invariant Sections" are certain Secondary Sections whose titles are designated, as being those of Invariant Sections, in the notice that says that the Document is released under this License. If a section does not fit the above definition of Secondary then it is not allowed to be designated as Invariant. The Document may contain zero Invariant Sections. If the Document does not identify any Invariant Sections then there are none.
The "Cover Texts" are certain short passages of text that are listed, as Front-Cover Texts or Back-Cover Texts, in the notice that says that the Document is released under this License. A Front-Cover Text may be at most 5 words, and a Back-Cover Text may be at most 25 words.
A "Transparent" copy of the Document means a machine-readable copy, represented in a format whose specification is available to the general public, that is suitable for revising the document straightforwardly with generic text editors or (for images composed of pixels) generic paint programs or (for drawings) some widely available drawing editor, and that is suitable for input to text formatters or for automatic translation to a variety of formats suitable for input to text formatters. A copy made in an otherwise Transparent file format whose markup, or absence of markup, has been arranged to thwart or discourage subsequent modification by readers is not Transparent. An image format is not Transparent if used for any substantial amount of text. A copy that is not "Transparent" is called "Opaque".

Examples of suitable formats for Transparent copies include plain ASCII without markup, Texinfo input format, LaTeX input format, SGML or XML using a publicly available DTD, and standard-conforming simple HTML, PostScript or PDF designed for human modification. Examples of transparent image formats include PNG, XCF and JPG. Opaque formats include proprietary formats that can be read and edited only by proprietary word processors, SGML or XML for which the DTD and/or processing tools are not generally available, and the machine-generated HTML, PostScript or PDF produced by some word processors for output purposes only.

The "Title Page" means, for a printed book, the title page itself, plus such following pages as are needed to hold, legibly, the material this License requires to appear in the title page. For works in formats which do not have any title page as such, "Title Page" means the text near the most prominent appearance of the work's title, preceding the beginning of the body of the text.

A section "Entitled XYZ" means a named subunit of the Document whose title either is precisely XYZ or contains XYZ in parentheses following text that translates XYZ in another language. (Here XYZ stands for a specific section name mentioned below, such as "Acknowledgements", "Dedications", "Endorsements", or "History".) To "Preserve the Title" of such a section when you modify the Document means that it remains a section "Entitled XYZ" according to this definition.

The Document may include Warranty Disclaimers next to the notice which states that this License applies to the Document. These Warranty Disclaimers are considered to be included by reference in this License, but only as regards disclaiming warranties; any other implication that these Warranty Disclaimers may have is void and has no effect on the meaning of this License.

2. VERBATIM COPYING

You may copy and distribute the Document in any medium, either commercially or noncommercially, provided that this License, the copyright notices, and the license notice saying this License applies to the Document are reproduced in all copies, and that you add no other conditions whatsoever to those of this License. You may not use technical measures to obstruct or control the reading or further copying of the copies you make or distribute. However, you may accept compensation in exchange for copies. If you distribute a large enough number of copies you must also follow the conditions in section 3. You may also lend copies, under the same conditions stated above, and you may publicly display copies.

3. COPYING IN QUANTITY

If you publish printed copies (or copies in media that commonly have printed covers) of the Document, numbering more than 100, and the Document's license notice requires Cover Texts, you must enclose the copies in covers that carry, clearly and legibly, all these Cover Texts: Front-Cover Texts on the front cover, and Back-Cover Texts on the back cover. Both covers must also clearly and legibly identify you as the publisher of these copies. The front cover must present the full title with all words of the title equally prominent and visible. You may add other material on the covers in addition. Copying with changes limited to the covers, as long as they preserve the title of the Document and satisfy these conditions, can be treated as verbatim copying in other respects.

If the required texts for either cover are too voluminous to fit legibly, you should put the first ones listed (as many as fit reasonably) on the actual cover, and continue the rest onto adjacent pages.

If you publish or distribute Opaque copies of the Document numbering more than 100, you must either include a machine-readable Transparent copy along with each Opaque copy, or state in or with each Opaque copy a computer-network location from which the general network-using public has access to download using public-standard network protocols a complete Transparent copy of the Document, free of added material. If you use the latter option, you must take reasonably prudent steps, when you begin distribution of Opaque copies in quantity, to ensure that this Transparent copy will remain thus accessible at the stated location until at least one year after the last time you distribute an Opaque copy (directly or through your agents or retailers) of that edition to the public.

It is requested, but not required, that you contact the authors of the Document well before redistributing any large number of copies, to give them a chance to provide you with an updated version of the Document.

4. MODIFICATIONS

You may copy and distribute a Modified Version of the Document under the conditions of sections 2 and 3 above, provided that you release the Modified Version under precisely this License, with the Modified Version filling the role of the Document, thus licensing distribution and modification of the Modified Version to whoever possesses a copy of it. In addition, you must do these things in the Modified Version:

- **A.** Use in the Title Page (and on the covers, if any) a title distinct from that of the Document, and from those of previous versions (which should, if there were any, be listed in the History section of the Document). You may use the same title as a previous version if the original publisher of that version gives permission.
- **B.** List on the Title Page, as authors, one or more persons or entities responsible for authorship of the modifications in the Modified Version, together with at least five of the principal authors of the Document (all of its principal authors, if it has fewer than five), unless they release you from this requirement.
- **C.** State on the Title page the name of the publisher of the Modified Version, as the publisher.
- **D.** Preserve all the copyright notices of the Document.
- **E.** Add an appropriate copyright notice for your modifications adjacent to the other copyright notices.
- **F.** Include, immediately after the copyright notices, a license notice giving the public permission to use the Modified Version under the terms of this License, in the form shown in the Addendum below.
- **G.** Preserve in that license notice the full lists of Invariant Sections and required Cover Texts given in the Document's license notice.
- **H.** Include an unaltered copy of this License.
- **I.** Preserve the section Entitled "History", Preserve its Title, and add to it an item stating at least the title, year, new authors, and publisher of the Modified Version as given on the Title Page. If there is no section Entitled "History" in the Document, create one stating the title, year, authors, and publisher of the Document as given on its Title Page, then add an item describing the Modified Version as stated in the previous sentence.
- **J.** Preserve the network location, if any, given in the Document for public access to a Transparent copy of the Document, and likewise the network locations given in the Document for previous versions it was based on. These may be placed in the "History" section. You may omit a network location for a work that was published at least four years before the Document itself, or if the original publisher of the version it refers to gives permission.
- **K.** For any section Entitled "Acknowledgements" or "Dedications", Preserve the Title of the section, and preserve in the section all the substance and tone of each of the contributor acknowledgements and/or dedications given therein.
- **L.** Preserve all the Invariant Sections of the Document, unaltered in their text and in their titles. Section numbers or the equivalent are not considered part of the section titles.
- **M.** Delete any section Entitled "Endorsements". Such a section may not be included in the Modified Version.
- **N.** Do not retitle any existing section to be Entitled "Endorsements" or to conflict in title with any Invariant Section.
- **O.** Preserve any Warranty Disclaimers.

If the Modified Version includes new front-matter sections or appendices that qualify as Secondary Sections and contain no material copied from the Document, you may at your option designate some or all of these sections as invariant. To do this, add their titles to the list of Invariant Sections in the Modified Version's license notice. These titles must be distinct from any other section titles. You may add a section Entitled "Endorsements", provided it contains nothing but endorsements of your Modified Version by various parties—for example, statements of peer review or that the text has been approved by an organization as the authoritative definition of a standard.

You may add a passage of up to five words as a Front-Cover Text, and a passage of up to 25 words as a Back-Cover Text, to the end of the list of Cover Texts in the Modified Version. Only one passage of Front-Cover Text and one of Back-Cover Text may be added by (or through arrangements made by) any one entity. If the Document already includes a cover text for the same cover, previously added by you or by arrangement made by the same entity you are acting on behalf of, you may not add another; but you may replace the old one, on explicit permission from the previous publisher that added the old one.

The author(s) and publisher(s) of the Document do not by this License give permission to use their names for publicity for or to assert or imply endorsement of any Modified Version.

5. COMBINING DOCUMENTS

You may combine the Document with other documents released under this License, under the terms defined in section 4 above for modified versions, provided that you include in the combination all of the Invariant Sections of all the original documents, unmodified, and list them all as Invariant Sections of your combined work in its license notice, and that you preserve all their Warranty Disclaimers. The combined work need only contain one copy of this License, and multiple identical Invariant Sections may be replaced with a single copy. If there are multiple Invariant Sections with the same name but different contents, make the title of each such section unique by adding at the end of it, in parentheses, the name of the original author or publisher of that section if known, or else a unique number. Make the same adjustment to the section titles in the list of Invariant Sections in the license notice of the combined work.

In the combination, you must combine any sections Entitled "History" in the various original documents, forming one section Entitled "History"; likewise combine any sections Entitled "Acknowledgements", and any sections Entitled "Dedications". You must delete all sections Entitled "Endorsements".

6. COLLECTIONS OF DOCUMENTS

You may make a collection consisting of the Document and other documents released under this License, and replace the individual copies of this License in the various documents with a single copy that is included in the collection, provided that you follow the rules of this License for verbatim copying of each of the documents in all other respects.

You may extract a single document from such a collection, and distribute it individually under this License, provided you insert a copy of this License into the extracted document, and follow this License in all other respects regarding verbatim copying of that document.

7. AGGREGATION WITH INDEPENDENT WORKS

A compilation of the Document or its derivatives with other separate and independent documents or works, in or on a volume of a storage or distribution medium, is called an "aggregate" if the copyright resulting from the compilation is not used to limit the legal rights of the compilation's users beyond what the individual works permit. When the Document is included in an aggregate, this License does not apply to the other works in the aggregate which are not themselves derivative works of the Document.

If the Cover Text requirement of section 3 is applicable to these copies of the Document, then if the Document is less than one half of the entire aggregate, the Document's Cover Texts may be placed on covers that bracket the Document within the aggregate, or the electronic equivalent of covers if the Document is in electronic form. Otherwise they must appear on printed covers that bracket the whole aggregate.

8. TRANSLATION

Translation is considered a kind of modification, so you may distribute translations of the Document under the terms of section 4. Replacing Invariant Sections with translations requires special permission from their copyright holders, but you may include translations of some or all Invariant Sections in addition to the original versions of these Invariant Sections. You may include a translation of this License, and all the license notices in the Document, and any Warranty Disclaimers, provided that you also include the original English version of this License and the original versions of those notices and disclaimers. In case of a disagreement between the translation and the original version of this License or a notice or disclaimer, the original version will prevail.

If a section in the Document is Entitled "Acknowledgements", "Dedications", or "History", the requirement (section 4) to Preserve its Title (section 1) will typically require changing the actual title.

9. TERMINATION

You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Document except as expressly provided for under this License. Any other attempt to copy, modify, sublicense or distribute the Document is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

10. FUTURE REVISIONS OF THIS LICENSE

The Free Software Foundation may publish new, revised versions of the GNU Free Documentation License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns. See <http://www.gnu.org/copyleft/>.

Each version of the License is given a distinguishing version number. If the Document specifies that a particular numbered version of this License "or any later version" applies to it, you have the option of following the terms and conditions either of that specified version or of any later version that has been published (not as a draft) by the Free Software Foundation. If the Document does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published (not as a draft) by the Free Software Foundation.

ADDENDUM: How to use this License for your documents

To use this License in a document you have written, include a copy of the License in the document and put the following copyright and license notices just after the title page:

Copyright (c) YEAR YOUR NAME.

Permission is granted to copy, distribute and/or modify this document

under the terms of the GNU Free Documentation License, Version 1.2

or any later version published by the Free Software Foundation;

with no Invariant Sections, no Front-Cover Texts, and no Back-Cover Texts.

A copy of the license is included in the section entitled

"GNU Free Documentation License".

If you have Invariant Sections, Front-Cover Texts and Back-Cover Texts, replace the "with...Texts." line with this:

with the Invariant Sections being LIST THEIR TITLES, with the

Front-Cover Texts being LIST, and with the Back-Cover Texts being LIST.

If you have Invariant Sections without Cover Texts, or some other combination of the three, merge those two alternatives to suit the situation.

If your document contains nontrivial examples of program code, we recommend releasing these examples in parallel under your choice of free software license, such as the GNU General Public License, to permit their use in free software.