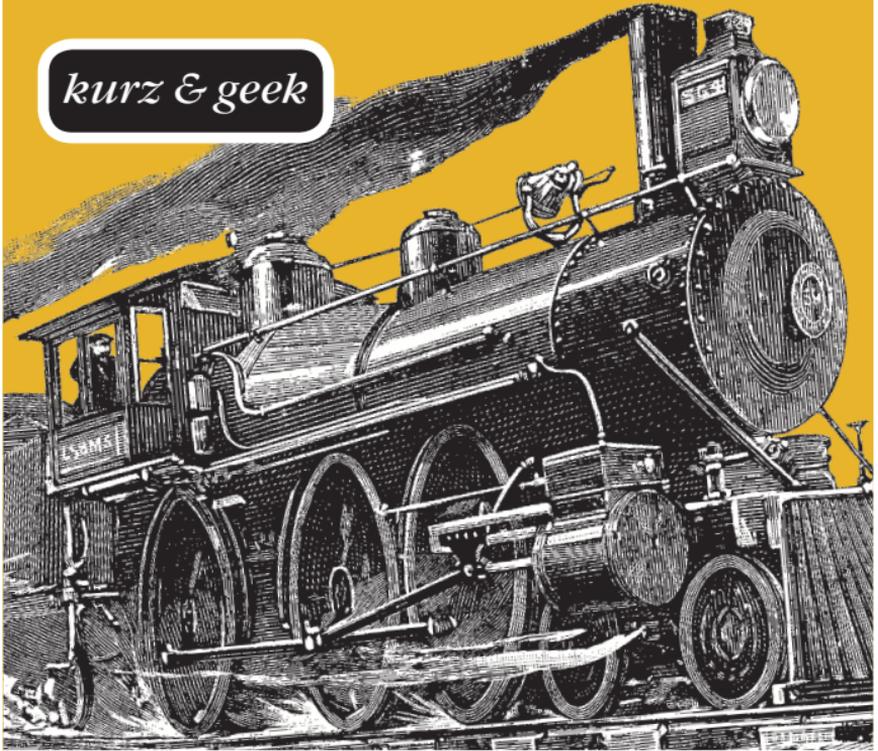


*Abenteuer, Romantik,
Wissenschaft*

STEAM PUNK

kurz & geek



O'REILLY[®]

*Alex Jahnke &
Marcus Rauchfuß*

Steampunk

kurz & geek

*Alex Jahnke &
Marcus Rauchfuß*

O'REILLY®
Beijing · Cambridge · Farnham · Köln · Sebastopol · Tokyo

Die Informationen in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt erarbeitet. Dennoch können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Autoren und Übersetzer übernehmen keine juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für eventuell verbliebene fehlerhafte Angaben und deren Folgen.

Alle Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt und sind möglicherweise eingetragene Warenzeichen. Der Verlag richtet sich im Wesentlichen nach den Schreibweisen der Hersteller. Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten einschließlich der Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung sowie Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Kommentare und Fragen können Sie gerne an uns richten:

O'Reilly Verlag

Balthasarstr. 81

50670 Köln

Tel.: 0221/9731600

Fax: 0221/9731608

E-Mail: kommentar@oreilly.de

Copyright der deutschen Ausgabe:

© 2012 by O'Reilly Verlag GmbH & Co. KG

1. Auflage 2012

Bibliografische Information Der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der
Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten
sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Lektorat: Volker Bombien

Korrektorat: Tanja Feder

Satz: III-satz, Husby, www.drei-satz.de

Umschlaggestaltung: Michael Oreal, Köln

Produktion: Karin Driesen, Köln

Druck: fgb freiburger graphische betriebe; www.fgb.de

ISBN 978-3-86899-367-7

Dieses Buch ist auf 100% chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inhalt

Vorwort	5
Einführung	9
1 Steampunk? WTF!?	15
Von der Schwierigkeit einer Definition	15
2 Die Geschichte des Steampunks	23
Science-Fiction der Dampfzeit	23
Die Ursprünge des Steampunks	31
Was für ein Unsinn! – Die Kritik am Steampunk	44
3 Noch ein Gläschen Absinth, bitte!	49
Steampunk als Traum von der ewigen Belle Epoque	49
4 Steampunker sind Hacker mit Sinn für Ästhetik	61
Steampunk als Hacken des Designs	63
Auf die Barrikaden! – Ist Steampunk politisch?	75
5 Es steht geschrieben	85
Die Literatur der Steampunk-Szene	85
6 Alieae iactae sunt – Spiele unter Dampf	105
Mit Papier und Stift – Rollenspiele	105
Ausgelebt – Live Action Roleplay	114
Volldampf mit der Maus – Computerspiele	117
Ausgelegt – Brettspiele	124

7	Von Schallwellen, Tüftlern und Schneidern	131
	Vorsicht! Kunstschaffende Steampunker!	131
8	Cinematographisches	147
	Bewegte Bilder von Steampunkern, für Steampunker und mit Steampunk	147
9	Die Messinghorde kommt angedampft	163
	Die Szene, Conventions und so weiter	163
	Epilog	179
	Danksagungen	185
	Index	187

Vorwort



*Johanna Sievers,
aka Ms. Tickerlein
(Foto: hobbyfotografie.de)*

Irgendwo habe ich kürzlich mal wieder gelesen, dass die ersten Zeilen eines Buches ausschlaggebend dafür sind, ob es gelesen oder aber angewidert in die Ecke gepfeffert wird.

Dieses Wissen macht es natürlich nicht unbedingt leichter, mal eben so ein Vorwort locker aus dem Handgelenk zu schütteln. Immerhin ist man sich ja zusätzlich auch der Tatsache bewusst, dass Leseproben im immer populärer werdenden E-Bookmarkt meist aus den ersten paar Seiten bestehen – sprich, der Leser hat kaum noch die Chance, das zuweilen ganz und gar überflüssige Vorwort eines ihm Unbekannten zu überspringen und nachzusehen, was der Autor so schreibt.

Und bleiben Schreibertische karg gedeckt und Verlegerheizkörper dann kalt, werden vorwurfsvolle Blicke hin zu jenen geworfen, die verantwortlich gemacht werden können.

Ist man also mit der schweren Bürde der erste Seiten Verfassens geschlagen, kommt man ganz automatisch ins Grübeln, was so ein Leser eigentlich wollen könnte. Was er sich von einem Sachbuch über das Nischenggenre Steampunk und dessen Anfang erwartet.

Sturmmumpeitschte schottische Felsen oder unsachgemäß gesprengte Flugobjekte haben ja wohl eher selten einen Platz in den Prologen lehrreicher Fachliteratur, so schade das auch sein mag.

Gedanken zu von hypothetischen Lesern gehegten Hoffnungen bezüglich des Buchanfangs führen unweigerlich zu Gedanken zu möglichen Motivationen, überhaupt zu einem Buch mit dem Titel *Steampunk kurz & geek* zu greifen. Gründe gibt es ja eigentlich reichlich.

Vielleicht sind Sie der Meinung, dass es Ihrem Leben deutlich Glanz und Glamour verleihe, wüssten Sie nur mehr über Steampunk. Denn immerhin glänzt man auf so mancher feinen Party als einer, der mehr weiß als andere, wenn man zu Seltenem und Exotischem etwas zu sagen weiß. In Zeiten des Pauschaltourismus nach Langkawi muss man sich schließlich etwas einfallen lassen.

Oder Sie fühlen sich ohnehin bereits irgendwie dem Steampunk zugehörig und sind es leid, auf die ständigen Fragen, was genau sich denn nun eigentlich hinter diesem so merkwürdig zusammengesetzten Begriffe verberge, regelmäßig ins Stottern zu geraten. Weil Sie dann mit Halbsätzen beginnen und mit »viktorianisch, irgendwie wie Jules Verne« enden, erhoffen Sie sich auf diesem Wege solide, überzeugend klingende Antworten von anerkannten Fach- und Lebemännern.

Die nicht zu vernachlässigende Möglichkeit, dass Sie von ihrer eigenen Person als eine Art Miterfinder des Steampunks (oder zumindest der deutschen Auslegung davon) denken, erscheint mir auch nicht unbedingt weit hergeholt. Vielleicht wollen Sie ganz einfach nachsehen, ob die Autoren auch alles in Ihrem Sinne erklären und keinen hanebüchenen Unsinn verzapfen. Und vielleicht sogar Bilder von ihren Basteleien oder Kostümen zeigen. Womit Sie ja irgendwie halb rechnen – und für alle Welt und Zeit in den hohen Stand der fachliterarischen Referenzen erhoben wären.

Die Variante, in welcher Sie nur hier sind, weil Sie in irgendeinem Verwand- oder Freundschaftsverhältnis zu den Herren Jahnke und Rauchfuß stehen, würde ich gerne unter den Tisch fallen und unerwähnt lassen, falls Sie nichts dagegen haben.

Auf welchem der aufgezählten Fundamente Ihr persönliches Interesse an dem Ihnen nun vorliegenden Werk nun auch immer errichtet sein mag: Es wäre nicht nur albern, sondern geradezu vermessen von mir, davon auszugehen, dass meine einleitenden Worte Sie jetzt noch davon abhalten könnten, dieses Buch auch tatsächlich gründlich zu studieren.

Immerhin handelt es von wahnsinnigen Wissenschaftlern, abgestürzten Ufos, humanitären Werten, Maschinenstürmern, Luftpiraten, guten Manieren, Wüstenfestivals, hackenden Chaoten, dampfenden Rössern und wahrer Liebe. Glauben Sie mir nicht? Nun, dann bleibt Ihnen so oder so nichts anderes, als selbst zu lesen. Sie werden es sicherlich nicht bereuen.

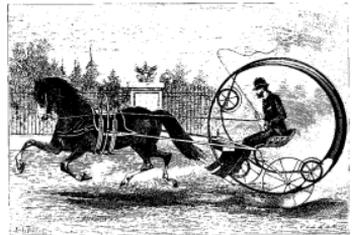
Johanna Sievers – Ms. Tickerlein

Johanna Sievers, auch bekannt als Ms. Tickerlein, ist Steampunkerin der ersten Stunde und stellte Steampunk im TV und anderen Medien vor.

Heute hamwa de Dampfmaschien!

Steampunker, das sind die Leute, die sich kleiden, als sei Königin Victoria immer noch die Kaiserin von Indien, verfüge dabei aber gleichzeitig über eine hochmoderne Luftschiffsflotte. Es sind die Mitglieder der Gothikszene, die auf einmal angefangen haben, Braun- und Goldtöne zu tragen. So, jetzt sind die Vorurteile und Klischees abgedeckt, kommen wir mal zu den Soft Facts. Hard Facts kann ich leider aus Ermangelung an in einschlägigen wissenschaftlichen Magazinen veröffentlichten Studien nicht bieten. Aber wäre es nicht bezaubernd bizarr, wenn eines Tages in der *Nature* oder *Bild der Wissenschaft* eine umfangreiche soziologische Studie über Steampunker und die Steampunkszene veröffentlicht würde?

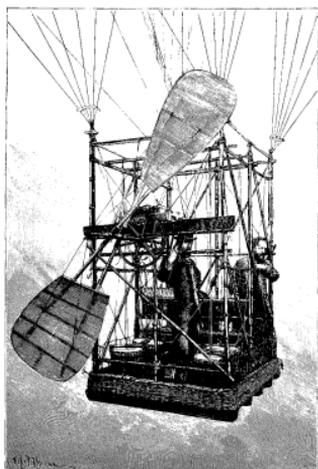
Steampunker lassen sich ganz grob in drei »Geschmacksrichtungen« einteilen, die man sehr gut mischen kann und die sich sehr überschneiden. Eine klare Trennung ist so gut wie unmöglich. Man könnte folgende Gruppierungen vornehmen: historisch orientierte Steampunker, utopische Steampunker



und Maker. Die ersten beiden findet man häufig in voller Montur auf Life-Rollenspielerveranstaltungen. Sie schreiben im Bereich der Fantastischen Literatur, in der sie die Vorstellung ihrer Idealwelt einfließen lassen. Maker (Bastler, Tüftler, Erfinder) formieren sich in einer fast noch breiteren Aufstellung. Hier ist alles dabei, vom Schneider über den Goldschmied bis hin zum Elektronikingenieur. Je nach-

dem, was die bevorzugte handwerkliche Ausrichtung ist, sind sie mehr oder weniger kostümiert und ihre Kreationen sind ein Publikumsmagnet auf jeder Steampunk-Convention.

Der historisch orientierte Steampunker zieht seine Inspiration aus der Zeit der industriellen Revolution und des ausgehenden viktorianischen Zeitalters, was in etwa der Gründerzeit in Deutschland entspricht. Diese historische Basis wird dann noch um phantastische Elemente, wie man sie auch in den Romanen aus der Feder Vernes und Wells' findet, erweitert.



Der utopische Steampunker projiziert Luftschiffe und Dampftechnologie in eine nicht näher bestimmte Zukunft und fügt zudem noch andere futuristische Elemente hinzu.

Die Maker unter den Steampunkern setzen ihre Kreativität praktisch um und kreieren wundervolle Kunstwerke im Steampunk-Design. Dabei ist die Spannweite recht groß und reicht von Schmuck und Kleidung über umgebaute Computer bis hin zu (teilweise mobilen) Häusern.

Aber was triebe so ein Steampunker, wenn er könnte, wie er wollte? Die Antwort findet sich in den drei folgenden exemplarischen Tagesabläufen:

Ein Tag im Leben des Kapitän Ullrich von Kolbendorff

06:15

Der Kammerdiener-Automat weckt den Herrn Kapitän und informiert ihn über die anstehenden Termine des Tages. Anschließend versorgt er den Herrn Kapitän mit einer Nassrasur.

06:30

Ullrich frühstückt und informiert sich per Ætherskop über die neuesten Nachrichten, anschließend macht er sich frisch für den Tag.

07:00

Mit dem dampfgetriebenen Privatfahrzeug geht es zum Zeppelinlandeplatz.

7:35

Ullrich begibt sich an Bord seines Zeppelins und setzt Kurs auf den ersten Wegpunkt seines Patrouillenfluges.

10:39

Nachdem der Vormittag fast ohne Zwischenfälle ablief, begegnet Ullrichs Zeppelin über dem Wattenmeer einem Luftkrakenbullen. Dieser hat Lust auf ein paar humanoide Snacks. Das folgende Gefecht kann Ullrich für sich entscheiden.

12:00

Mittag – Es gibt Luftkrakensushi.

16:37

Mit leichter Verspätung wird die Patrouille beendet.

17:10

Ullrich kommt zu Hause an. Den Rest des Abends kommuniziert er über Ætherskop mit den anderen befreundeten Luftschiffkapitänen, Abenteurern, Erfindern und sogar Luftschiffpiraten.

Soviel zum Tagesablauf eines historisch orientierten Steampunkers. Setzt man das ganze in einer nicht näher definierten Zukunft um, kann das ungefähr so aussehen:

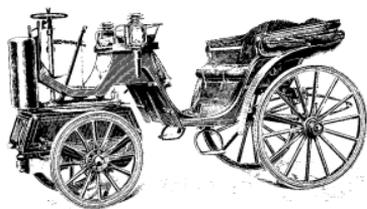
Aus dem Tagebuch von Lady Agathea Teslaworth, Biologin, z.Zt. Nova Londinium:

Liebes Tagebuch,

ich bin jetzt seit vier Monaten in Nova Londinium und dies ist mein erster Sommer hier. Ich bin an diese Hitze einfach nicht gewöhnt. Das habe ich nun davon, dass ich mich hierher habe versetzen lassen. Jetzt befinde ich mich in eine Welt, die einen roten Riesen umkreist. Da kann ich wirklich froh sein, ein klimatisiertes Korsett mein Eigen zu nennen.

Weil ich gerade dran denke, ich muss morgen unbedingt zum Mechschneider gehen, mein Ersatzkorsett muss dringend instand gesetzt werden. Die Selbstreparaturautomatik ist etwas langsam und das Korsett, das ich heute trug, ist etwas verschmutzt.

Warum es verschmutzt ist? Wie ich Dir bereits schrieb, liebes Tagebuch, bin ich hierher gekommen, um ein Jungtier der hier endemischen Riesensäbelspechte einzufangen. Ausgesprochen seltene und schöne Tiere, diese Säbelspechte. Sie kommen leider nur nach Ende der Regenzeit aus ihren Bauten, und die ist jetzt zu Ende. Ich habe mich heute in aller Frühe, noch vor Sonnenaufgang, auf den Weg gemacht, einen dieser Vögel einzufangen.



Ich fuhr zuerst mit dem Automobil über Land und dann weiter durch das dichte Unterholz des Stephenson-Urwalds in Richtung Vulkan. Gegen Mittag erspähte ich einen Bau der Säbelspechte, ließ meine Träger zurück und pirschte mich

gegen den Wind heran, sehr langsam und ganz leise.

Ich wartete, bis beide Elterntiere den Bau zur Nahrungssuche verlassen hatten, um mir dann ein Jungtier zu fangen. Daher betrat ich in geduckter Haltung den Bau. Die Gänge sind hoch genug, um darin laufen zu können, wenn auch ein ausgewachsener Mensch nicht aufrecht in ihnen zu stehen vermag. Nach einigen Schritten stand ich auch schon in der Brutkammer. Vor mir ein Nest mit vier Jungspechten. Ganz putzige Dinger. Ich zog meine Betäubungspistole und schoss einen Pfeil auf das mir nächstgelegene Jungtier, darauf gefasst, dass seine Geschwister es verteidigen würden. Womit ich nicht gerechnet hatte, war die Art ihrer Verteidigung.

Ich habe nun einen wichtigen Beitrag zur Erforschung der Säbelspechte geleistet, obwohl es mir nicht gelungen ist, ein Jungtier zu fangen. Säbelspechte, zumindest deren Junge, bedienen sich einer äußerst effektiven Spuckattacke.

Ich hoffe nur, die Wäscherei hier nimmt das Korsett an. Sie haben hier leider keine Roboter, die das Waschen übernehmen können.

Anderenfalls muss ich das Korsett einschweißen, bis ich wieder an einem besser ausgerüsteten Ort gelange.

Jetzt haben wir aber genug in das Tagebuch unseres utopischen Steampunkers reingespickt. Als nächstes wenden wir uns denen zu, die ihre Steampunkigkeit in die Kreation realer Gegenstände stecken, nämlich den Makern, Erfindern und Hobbytüftlern:

Ein Wochenende in Hajo Großmanns Werkstatt

Hajo steht in seiner Werkstatt und geht im Kopf eine Liste durch:

Mal kurz überlegen, ob alles da ist: Lötkolben, Lötzinn ... Metallreste, diverse dekorative Kleinteile ... Holz (diverses), Lack ... Werkzeugkasten (voll bestückt). Gut, es kann losgehen.

Als nächstes geht er rüber in die Garage, öffnet den Kofferraum seines Kombis und trägt die alte Kommode vom Flohmarkt, die sich da drinnen befindet, rüber zur Werkstatttür.

Zuerst wird dann Abbeizmittel auf den spröden 70er-Jahre Lack aufgetragen, der das Massivholz darunter verbirgt. Während die Kommode im Hof in der Beize wartet und es entsprechend riecht, macht sich Hajo daran, diverse Verzierungen, Widgets und Gadgets aus den Metallteilen zu feilen und zu löten.

Nach fünf Stunden hat er genug Elemente zusammen (und auch genug geflucht und ein wenig Schrott produziert), um später seinem Projekt den letzten Schliff geben zu können, und »Schliff« ist ein gutes Stichwort. Er setzt sich eine Schutzbrille (keine Goggles, eine aus dem Baumarkt) und eine passende Maske auf, schnappt sich seinen Bandschleifer und rückt dem Lack auf der Kommode zu Leibe. Nach fast zwei Stunden hat er selbigen entfernt und auch aus den unzugänglicheren Stellen der Kommode gekratzt. Die Kommode kommt jetzt in die Werkstatt, wird vermessen, eine Schublade fliegt raus und mit mehreren Schablonen werden diverse Dinge außen angezeichnet.



Was dann folgt, soll hier nicht im Detail beschrieben werden, es könnte ja sein, dass Kinder dieses Buch in die Hände bekommen.

Doch soviel sei gesagt: Es sind eine Stichsäge, mehrere Fräsen, Schleifpapier, eine ganze Menge Schrauben und ein Ersatzbrett, das noch kurz vor Ladenschluss aus dem Baumarkt geholt werden musste, involviert. Zum Schluss wird per Airbrush Metalllack in verschiedenen Kupferschattierungen aufgetragen, und aus der alten Massivholzkommode ist ein Steampunkschreibtisch geworden.

Steampunks, so viele Schattierungen in einer Subkultur

So oder so ähnlich sieht es also bei Steampunkern zuhause aus oder sähe es aus, wenn sie immer genau so könnten, wie sie wollten. Harmlos und auf ungewöhnliche Weise kreativ, ist die Messinghorde ein phantasiereiches Völkchen, das seine Besonderheiten auf die ein oder andere Weise nach außen trägt. Genaueres und auch mehr Schattierungen finden sich im weiteren Verlauf dieses Buches.



Steampunk? WTF!?

Von der Schwierigkeit einer Definition

Kaum etwas ist schwieriger, als diese Frage zu beantworten: Was ist denn dieses Steampunk überhaupt? Die Facetten des Genres und der Subkultur sind so zahlreich und unterschiedlich, dass der kleinste gemeinsame Nenner kaum auszumachen ist. Wenn man glaubt, ihn gefunden zu haben, kommt schnell jemand, der genau diese Gemeinsamkeit widerlegt und etwas steampunkiges macht, ohne dass eben dieser gemeinsame Nenner auch nur am Rande zum Tragen kommt.



Abbildung 1: Was macht die Dame? (Foto: Gipsy Rose)

Was für eine Erläuterung des Begriffs Steampunk so manche Schwierigkeit mit sich bringt, ist für das Genre (an sich) ein echter Gewinn. Denn es gibt keine Grenzen, wenn es darum geht, sich den eigenen Steampunk zu erschaffen und ihn mit den Elementen anzureichern, die einem selber gefallen. Captain Robert von der Band Abney Park twitterte dazu, dass das Wesen von Steampunk genau im Fehlen einer Definition und im Durchbrechen von Regeln besteht: »My response to a conversation about what isn't steampunk: We only did this steampunk thing to NOT conform ... rules will be broken!!!«.

Wäre man aber gezwungen, eine Definition von Steampunk abgeben zu müssen – zum Beispiel, weil man ein Buch schreibt und dies im Exposé vorgesehen ist – könnte eine Definition so aussehen:



Abbildung 2: Mehr als Literatur (Foto: Arno Erol – Arsenal)

Steampunk ist ursprünglich eine Unterform der fantastischen Literatur, die eine alternative Welt beschreibt, in der die viktorianische Zeit, Kultur und Ästhetik vorherrschend sind, sich die Technologie aber weiterentwickelt hat. Es handelt sich aber auch um eine Bastler- und Do-It-Yourself-Kultur, die moderne technische Gegenstände dem Design des 19. Jahrhunderts entsprechend modifiziert und dabei auf einen Recyclinggedanken setzt. Hinter dem Begriff verbirgt sich außerdem eine Mode, die historische Kleidung mit modernen und Punktelementen durchbricht, wobei aufgesetzte Applikationen

und Gadgets optische Highlights sind, aber auch eine Musikszene, die stilistisch wenig gemeinsam hat und von Kabaret und Folk über Electro und Klassik bis hin zu Rock und Rap reicht. Zusätzlich beschreibt der Begriff Steampunk auch noch eine philosophisch motivierte Subkultur, die im 21. Jahrhundert ein alternatives Gesellschaftsmodell diskutiert, das seine Grundfeste auf den Idealen des 19. Jahrhunderts ohne Ständedenken oder Diskriminierung baut. Aber auch ... man kann dies Aufzählung beliebig erweitern.

Versuch gescheitert. Man kann Steampunk nicht mit wenigen Worten definieren, denn es ist deutlich mehr als ein rein literarisches Genre. Teile der Ideen der Literatur werden in die reale Welt geholt und künstlerisch umgesetzt. Das Genre wird nicht nur im Lesesessel konsumiert, sondern aktiv gelebt und zu einer Lebenseinstellung gemacht. Wer jetzt Menschen in strengen Anzügen, Zylindern und Tornürenkleid vor sich sieht, die ein Cosplay ohne japanischen Hintergrund betreiben und den Bezug zur Realität verloren haben, liegt aber (in den meisten Fällen) völlig falsch. Diese Philosophie funktioniert auch ohne Kostüme, ohne gekünstelte Sprache und Monokel, kann aber durch Kleidung unterstützt werden. Im Grunde ist es wie bei jeder Subkultur. Im Umfeld des Cyberpunk, des literarischen Vaters des Steampunks, haben sich die Fans diesen Brückenschlag zur Realität immer gewünscht, er ist dort aber nie gelungen. Wir haben noch keine Cyberaugen mit Nachtsicht und können unser Gehirn nicht mit einem Ethernet-Stecker direkt mit der Matrix verbinden. Die Großkonzerne, die das private Leben mehr bestimmen als die gewählte Regierung, sind zwar Realität geworden, was aber nur den Teil des Cyberpunk darstellt, den man gerade bzw. mit Sicherheit nicht haben wollte. Die Geräte und Technik im und aus dem Steampunk sind (meistens) vorhanden, wir haben Computer, Handys, Fernseher. Aber wie sehen diese Geräte aus, wenn wir die Ästhetik einer vergangenen Epoche darauf anwenden? Wir kennen die Kultur des 19. Jahrhunderts und können die Ideale aus dieser Zeit in unser Leben übernehmen. Cyberpunk fußt auf zu vielen noch ungeklärten Zukunftsvisionen, als dass sie in der Realität umsetzbar wären. Steampunk ist das, was Cyberpunk immer sein wollte. Er hat die greifbare Essenz, die Cyberpunk immer fehlte. Steampunk will,

dass wir Werkzeug in die Hand nehmen und Dinge herstellen, die wir brauchen. Dinge, die man nicht kaufen kann.

Selbst das »viktorianische Zeitalter« muss keine Grenze für die Definition von Steampunk sein. Dieselpunk legt seinen zeitlichen Schwerpunkt auf die 30er und 40er Jahre des 20. Jahrhunderts, ersetzt Dampf durch Diesel, orientiert sich ästhetisch am Art Déco



Abbildung 3: Wehrhafter Frosch
(Foto: Arno Erol – Arsenal)

und dem Film Noir, will aber ebenso wie Steampunk das literarische Genre in Realität umsetzen.

Es gibt noch einige weitere Punk-Genres, die man im Steampunk-Umfeld findet. Diese Spielarten existieren nur rein literarisch, zum Beispiel *Clockpunk*, bei dem die zentralen Energiequellen rein mechanischen Ursprungs sind und zeitlich zum Beispiel im Zeitalter von Leonardo da Vinci angesiedelt ist; oder es sind Spaßprojekte wie Nerfpunk, bei dem man sich vom Schnitt der Kleidung an der viktorianischen Zeit orientiert, sich farblich aber von den in der Steampunkszene sehr beliebten, neonbunten NERF-Spielzeugwaffen inspirieren lässt, oder aber es handelt sich um bisher noch bloße Ideen ohne Szene, wie Atompunk mit dem Schwerpunkt in den 50ern oder Flapperpunk, der seinen Fokus auf die wilden zwanziger Jahre legt.

Um die Sache noch komplizierter zu machen, gibt es weitere <\$NAME>-Punk-Genres, die aber nicht in der Nähe des Steampunks zu verorten sind. Biopunk und Genepunk haben wie Steampunk ihre Wurzeln im Cyberpunk, sind aber rein literarisch und beschreiben eine (Nah-)Zukunft, in der der zentrale technische Fortschritt im Bereich Biologie und Genetik stattfindet. Da der Erfolg des Steampunk auch von den Medien entdeckt wurde, wird der Punkstempel zudem für beliebige andere Genres genutzt. Man findet