

Seminar: Steampunk. Nostalgie im japanischen Animé
Dozent: Prof. Dr. Michael Wetzel
Protokollantin: Larissa Wesp

Protokoll der Sitzung am 17.07.2014

Zu Beginn der Sitzung steht ein kurzer Rückblick in die Thematik der letzten Stunde, in welcher es um Hayao Miyazaki, einen wichtigen Filmproduzent (u.A. *Prinzessin Mononoke*, *Chihiros Reise ins Zauberland* und *Das wandelnde Schloss*) aus Japan ging.

Des Weiteren wird erneut über Steampunk im Allgemeinen gesprochen. Steampunk ist ein Phänomen, das wie ein Kult in Form von Events auftaucht. Im Steampunk werden einzelne Elemente besonders der Bezug auf das 19. Jahrhundert, das viktorianische Zeitalter, herauskristallisiert. Es stellt sich die Frage, wieso ausgerechnet der Begriff „Viktorianisches Zeitalter“ für die Steampunk-Kultur genutzt wird. Mögliche Erklärungen sind, dass die Bewegung aus England stammt, oder aber wegen des Einflusses der phantastischen Werke der Englischen Literatur, die als Vorlage für den Steampunk dienen. Außerdem werden auch nicht-britische Vorlagen häufig britisch wahrgenommen. Die Motive Schmutz, Dreck und Maschinen werden mit dem London aus Dickens Werken verbunden. Der Hauptgrund, weshalb England im Steampunk eine so große Rolle zukommt und nicht Deutschland, ist jedoch ein anderer. Zur Zeit des viktorianischen Zeitalters war Deutschland noch ein absolutes Provinzland, es war in kleine Fürstentümer zerstückelt und Protestantismus übernahm nur langsam einzelne Städte (Beispiel: Gründung der Universität Bonn). In den 1890er Jahren erscheint Berlin bei Fontane noch als kleines Dorf. Erst mit der Entscheidung für Berlin als Hauptstadt 1871 erfolgte in Deutschland die Industrialisierung. Jedoch schaffte es Deutschland nie an den Kolonialismus anzuschließen, aus dem viele andere Länder ihren Reichtum schöpften. Während der Steampunk Referenz-Epoche war nur England so weit industrialisiert und fortschrittlich.

Jedoch Deutschland hat eine Parallele mit dem Japan. So ist Japan das einzige Land, welches nie kolonialisiert war. Während ganz Asien besetzt war, schaffte es Japan, den Vorteil zu nutzen, eine Insel zu sein und verteidigte seine Grenzen erfolgreich. Erst nach dem Süd-West Krieg endete die Kulturelle Abschottung Japans und es sollte ein neues Land gegründet werden, in welchem aus verschiedenen Ländern weltweit die erfolgreichsten Systeme adaptiert werden sollten. So wurde das Schulsystem beispielsweise aus England übernommen, was bis heute am Baustil vieler japanischer Universitäten erkennbar ist, die im gotischen Stil der Englischen Universitäten gebaut sind. Es wurde die Matrosenmode importiert und als Vorlage für das medizinische System diente die deutsche Medizin. Nach und nach wurden alle Formen aus verschiedenen Ländern kopiert. Heute das Vorreiterland des technischen Fortschritts (Beispiel: Die Infrastruktur der Bahnen in Japan).

Zu diesem Thema zitiert der Dozent eine Passage aus dem Buch „Turning Point“ von Hayao Miyazaki. In der zitierten Passage spielt besonders der Begriff „Nostalgie“ eine große Rolle. Es geht auf der einen Seite um reale Erinnerung an Kindheit und Krieg, aber auf der Anderen Seite um das Empfinden der Vergänglichkeit und dass alles was wir erleben einmal vorbei ist. In Japan wird Vergänglichkeit noch als ein Zyklus erlebt.

Es folgt ein Referat über den Film *Steamboy* von Katsuhiro Otomo. Otomo wurde durch seinen Manga *Akira* berühmt. *Steamboy* war einer der teuersten Animationsfilme die produziert wurden, er kostete ca. 20 Millionen Dollar.

Der Protagonist des Films ist Ray Steam, ein Junge, der in einem alternativen Welt, im Manchester von 1866 lebt. Die Stadt sieht zunächst sehr schmutzig aus, aber ist dann auf den ersten genaueren Blick sehr sauber und ordentlich, es gibt nicht wirklich Rost und Schmutz, stattdessen aber glänzende Maschinen und weißen sauberen Dampf. Der Vater und der Opa Rays sind Arbeiter an einer fortschrittlichen Technologie die mit Dampf funktioniert. Im Kontrast Dazu steht Rays Wohnort etwas außerhalb der Stadt, der dargestellt ist wie eine kleine Idylle mit schönen Häusern, kleinen Gärten. Ray erhält Post von seinem Vater, ein Paket dass ein Gerät, den Steamboy, enthält. Kurz darauf erscheinen 2 Männer die behaupten Freunde des Vaters zu sein und den Steamboy haben wollen. Jedoch kommt der Großvater und warnt Ray sein Vater sei tot und er dürfe den Steamboy nicht aushändigen.

Die im Folgenden geguckte Filmszene zeigt die Flucht Rays Flucht vor riesiger Maschine, die in der Englischen Übersetzung als „Traktor“ bezeichnet wird und an eine Dampflock erinnert. Neben der Verfolgungsszene fährt eine Dampflock entlang, auf der die Szene später noch fortgesetzt wird. Ray selbst fährt auf einem futuristischem Fahrrad, das aus einer Zahnradkonstruktion besteht. In der

Szene treten typische Steampunktelemente wie Dampflocks, schwarzer Dampf, Erfindungen (Rays Fahrrad) und Zahnräder auf. Außerdem wird die Aufwändigkeit des Filmes in 3D-Kamerafahrten erkennbar, sowie darin, dass keine Animationen wiederholt werden, beispielsweise wenn eine Figur spricht.

Den weiteren Verlauf des Filmes fasst der Referent wie folgt zusammen: Der Zug wird von Zeppelin überfallen, welcher das Dach des Wagons aufreißt. Ray und der Steamboy werden entführt und nach London gebracht, welches düster dargestellt ist wie bereits die Ansicht von Manchester. Dort entdeckt Ray, dass ein Vater noch lebt, jedoch bei einem Unfall stark verstümmelt wurde, weshalb sein halbes Gesicht durch eine Metallplatte ersetzt ist. Die weitere Handlung lässt der Referent offen. In London ist der Crystal-Palace, der Ort der Weltausstellung von 1851 dargestellt, in dem auch Szenen des Films stattfinden.

Die Wahrnehmung von Technik und Dampfkraft im Film nicht eingeteilt in Gut und Böse oder in ein Schwarz-Weiß Denken, sondern eher in die Richtung : Pass auf was du mit der Wissenschaft machst, sie kann auch für das böse genutzt werden. Es ist wichtig die Wissenschaft richtig zu nutzen. Passend dazu befindet sich Ray im Abspann des Films in Paris. Im Hintergrund ist der Eiffelturm zu sehen, von dem zwei große Scheinwerfer auf die Stadt herabstrahlen. Als der Eiffelturm gebaut wurde hatten die Bewohner Paris' Angst von oben bewacht zu werden. Diese Geschichte ist hier wiederaufgenommen und steht erneut in dem Sinn „Pass auf was du mit deiner Technik/deinen Erfindungen machst“. Es gibt im Film die Seite der Technik die den Menschen dient (gut) und die Technik die Geld bringt (böse). Dieser Aspekt von Gut und Böse und der falschen Nutzung der Erfindungen taucht immer wieder in den Steampunk-Filmen auf.

Als nächstes folgt ein Referat über den Film Innocence von Mamoru Oshii. Zunächst wird jedoch über den zugrunde liegenden Manga von Masamune Shirow gesprochen, der sowohl als Film, Serie und Spiel umgesetzt wurde. Die drei Umsetzungen unterscheiden sich jedoch darin, dass sie anderen Universen spielen und die Charaktere sich unterscheiden. Außerdem ist der Manga eher Witzig umgesetzt, der Film eher philosophisch und die Serie mit einem Schwerpunkt auf Action. Die Handlung ist in der Zukunft angesiedelt, die Menschen sind Cyborgs und bestehen größtenteils aus technischen Implantaten.

Der Manga dreht sich rund um Sektion 9, die für Cyberkriminalität zuständig ist und einen Hacker namens Puppet Master ausfindig machen muss, der sich in das System der Cyborgs hackt und sie Verbrechen begehen lässt. Im Verlauf des Films stellt sich heraus, dass der Puppet Master ein sogenannter Ghost ist, der selbst aus dem System entstanden ist.

Innocence hält sich nicht an die Vorlage sondern stammt hingegen mehr aus der Feder des Regisseurs Oshii, der bereits durch Ghost in the Shell bekannt ist. Im Stil Oshis sind Einflüsse der 70er Jahre erkennbar, außerdem stellt er die Figuren sehr stilistisch dar, so sind die Augen zwei grüne Laser anstelle gewöhnlicher Augen.

Der Film spielt im Jahr 2032, die meisten Menschen sind Cyborgs,. Neben den Cyborgs gibt es noch ‚Puppen‘, die Gynoids (nicht Androiden von *Andros* = Mann, sondern von *Gynos* = Frau, also die weibliche Form). In dem Film gibt es eine Mordserie: Die Puppen bringen ihre Besitzer um und dann sich selbst um. Man findet heraus, dass in ihrem System ist eine Art „Hilferuf“ programmiert ist. Es fallen bestimmte Firmen unter Verdacht. Man tut sich daraufhin mit einem Hacker zusammen und es muss drei mal dieselbe Situation durchlaufen werden.

Gemeinsam wird eine Szene angesehen, in der eine dieser 3 Wiederholungen durchlaufen wird. Es werden Steampunktelemente in der Architektur, in der heruntergekommenen Industrie, im vielen Kupferglanz, den Maschinen, Walze (große Spieluhr) deutlich. Außerdem herrscht dauernd Dunkelheit und es regnet. Kein Mensch ist mehr 100%ig Mensch, denn in jedem steckt Technik. Die Puppen sehen aus wie Geishas, sind aber dennoch deutlich als Puppen identifizierbar. Eine weitere Szene, die jedoch nicht gesehen wird zeigt eine Parade zur Puppenverbrennung. In dieser 5-minütigen Szene, deren Produktion ein Jahr gedauert hat wird der technischen Steampunk-Szenerie die klassische japanische Kultur im Festumzug gegenüber gestellt.

Zuletzt folgt ein Referat über eine 5-teilige Buchreihe von Gail Carriger. Buchreihe: 5 Bänder von Gail Carriger. Die Titel der einzelnen Bände sind „Soulless“ (Band 1), „Changeless“ (Band 2), „Blameless“ (Band 3), „Heartless“ (Band 4), „Timeless“ (Band 5). Die Protagonistin der Bände ist eine Frau namens Alexia. Sie besitzt keine Seele und ist daher in der Lage übernatürlichen Wesen wie Vampiren ihre Seele zu rauben und sie auf diese Weise wieder zu Menschen zu machen.

Die Reihe ist neben der Romanreihe auch als Manga erschienen. Besonders der Steampunk-Mode kommt in der Reihe besondere Wichtigkeit zu. Vorlage für die Steampunk-Mode ist das Viktorianische Zeitalter unter Einfluss von Trachten, Gothic-Mode und dem „Wild-West-Chick“. Accessoires sind Taschenuhren, Goggles (Schutzbrillen), Korsetts und Röcke

Abschließend zur Sitzung und zum Seminar gibt der Dozent noch Hinweise zu den Hausarbeitsthemen.