

Die postmodernen Visionen des Cyberpunks. Zur kulturellen Bedeutung eines populären Genres

1 Einleitung

Wenn man in Venice (Los Angeles) am Pazifikstrand entlang geht, kann man in einer der alternativen Boutiquen bizarr gestaltete, an Science Fiction-Filme wie *Mad Max* oder *Blade Runner* erinnernde schwarze Lederkleidung entdecken. Neben Jacken findet man Stiefel, mit Nägeln gespickte Handschuhe, Attrappen von Laserpistolen und ausrangierte Gasmasken. Der Verkäufer klärt darüber auf, dass es sich um Kleidung für Cyberpunks handelt, die außerdem verspiegelte Sonnenbrillen und High-Tech-Spielzeuge wie Videokameras oder Pagers umfasst. Diese Auskunft überrascht den Nicht-Eingeweihten, da sich die Bezeichnung Cyberpunk seit einem Artikel in der *New York Times* über Hacker für äußerlich unscheinbare, Jeans und T-Shirt tragende Computerfreaks eingebürgert hat (vgl. Hafner/Markoff 1991), die sich um ihr Erscheinungsbild nur wenig Gedanken machen, da sie in einer für sie wichtigeren und interessanteren Welt leben, der Welt der elektronischen Netze.

Mit den gewöhnlichen Freaks teilen die Cyberpunks wohl die intensive Beschäftigung mit dem Computer, das Leben in den elektronischen Netzen, die als realer erlebt werden als die übrige Welt, und eine enthusiastische Auseinandersetzung mit der Technokultur. Das Wort Punk signalisiert aber auch eine oppositionelle Abgrenzung zu den dominanten Lebensstilen in der heutigen Zeit, die äußerlich erkennbar ist. So ist der Cyberpunkstil eine auffällige, wild aussehende Mode, die an die Schockästhetik der Punks anknüpft. „Industrieabfall“ wird recycelt, mit der schwarzen Kluft von Rockern verknüpft und mit neuen technologischen Gadgets aufgepeppt. Das Erscheinungsbild wird veredelt durch Bezüge zum Vampir- und apokalyptischen Science Fiction-Film, die auch durch die Schminke und die Frisur ausgedrückt werden. Nicht nur im Cyber-Country Kalifornien, auch an anderen Orten im globalen Dorf kann man Cyberpunks antreffen.

Gestalt gewann diese Bewegung ungefähr Mitte der 80er Jahre zunächst als ein Subgenre des Science Fiction-Romans, das freilich viele Vorläufer und Ursprünge hat. Zu nennen sind z.B. die Romane von Philip K. Dick oder ein

- Morley, David/Robins, Kevin (2002): „Globalisierung als Identitätskrise: Die neue globale Medienlandschaft“. In: Hepp, Andreas/Löffelholz, Martin (Hrsg.): Transkulturelle Kommunikation. Ein internationaler Reader. Konstanz: UVK [im Druck].
- Morris, Meaghan (1990): Banality in Cultural Studies. In: Mellencamp, Patricia (Hrsg.), *Logics of Television: Essays in Cultural Criticism*. Bloomington: Indiana University Press, S. 14–43.
- Müller, Eggo (1999): Populäre Visionen. Ein Sampler zur Debatte um Musikclips und Musikfernsehen in den Cultural Studies. In: Neumann-Braun, Klaus (Hrsg.), *Viva MTV! Popmusik im Fernsehen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag, S. 74–89.
- Neumann-Braun, Klaus/Schmidt, Axel (1999): *McMusik*. Einführung. In: Neumann-Braun, Klaus (Hrsg.), *Viva MTV! Popmusik im Fernsehen*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp Verlag, S. 7–42.
- Quandt, Thorsten (1997): Musikvideos im Alltag Jugendlicher. Umfeldanalyse und qualitative Rezeptionsstudie. Wiesbaden: Deutscher Universitätsverlag.
- Schlesinger, Philip (1987): On National Identity. In: *Social Science Information* 26 (2), S. 219–264.
- Thompson, John B. (1995): *The Media and Modernity. A Social Theory of the Media*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Tomlinson, John (2000): Kosmopolitismus als Ideal und Ideologie. In: Robertson, Caroline/Winter, Carsten (Hrsg.): *Kulturwandel und Globalisierung*. Baden-Baden: Nomos Verlagsgesellschaft, S. 341–357.
- Vogelgesang, Waldemar (1997): Jugendliches Medienhandeln: Szenen, Stile, Kompetenzen. In: *Aus Politik und Zeitgeschichte* 1997 (B19–20), S. 13–27.
- Vogelgesang, Waldemar (1999a): Asymmetrische Wahrnehmungsstile. In: *Zeitschrift für Soziologie der Erziehung und Sozialisation* 1999 (1).
- Vogelgesang, Waldemar (1999b): Jugendliche Identitätsinszenierung und Szenengenerierung im Internet. In: *Berliner Journal für Soziologie* 1999 (1), S. 65–84.
- Vogelgesang, Waldemar (1999b): Stilvolles Medienhandeln in Jugendszenen. In: Hepp, Andreas/Winter, Rainer (Hrsg.): *Kultur – Medien – Macht. Cultural Studies und Medienanalyse*. Zweite überarbeitete und erweiterte Auflage. Opladen: Westdeutscher Verlag, S. 271–285.
- Winter, Rainer/Eckert, Roland (1990): *Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung. Zur Entstehung und Funktion von Wahlnachbarschaften*. Opladen: Leske + Budrich.

Film wie *Blade Runner*, der auf dessen Roman *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) aufbaut. Die wichtigsten Cyberpunk-Autoren sind Bruce Sterling, Rudy Rucker, Lewis Shiner und William Gibson. Vor allem in *Neuromancer* (1984, dt. 1987) von William Gibson, von dem auch der Begriff Cyberspace stammt, finden sich die Vorbilder für den postmodernen Mode- und Lebensstil der Cyberpunks, die am Ende des 20. Jahrhunderts eine eigene Medienspezialkultur bzw. einen Neo-Stamm darstellen. Wie andere Medienspezialkulturen haben auch die Cyberpunks eindeutige Präferenzen für bestimmte Medientexte, eigene Praktiken, Rituale und (Rollen-) Spiele, eine eigene Mode und eine spezifische Weltsicht, was sowohl durch die Kommunikationen in den Computernetzen als auch durch Publikationen wie das Cyberpunk-Handbuch (Jude et al. 1995) demonstriert wird.

Verglichen mit früheren oppositionellen Gegenkulturen wie z.B. den Hippies, aus deren Bewegung einige führende Cyberpunks hervorgegangen sind, sind sie nicht technikfeindlich eingestellt, im Gegenteil, ihre Kultur ist eine Mischung aus High-Tech-Spezialkultur und urbaner Straßenkultur. Abgesehen von lokalen Treffpunkten trifft man die Cyberpunks vor allem in den elektronischen Netzen. Die globale, uneingeschränkte Kommunikation in den gigantischen Computernetzen verdichtet sich für viele Cyberpunks zu einer mythischen Vision des Einswerdens mit einer Gemeinschaft Gleichgesinnter. Ihre visionären Vorstellungen, verbunden mit ihrer stilistischen Radikalität und ihrem intensiven sowie bisweilen subversiven Gebrauch von Informations- und Kommunikationstechnologien – wenn sie sich z.B. als Hacker betätigen – machen die Cyberpunks zu einer Avantgarde im Bereich von Technologie und Kultur. Sie rebellieren durch die Umfunktionierung des Computers für eigene Zwecke gegen etablierte Strukturen und Autoritäten, gleichzeitig sind sie auf der Suche nach außeralltäglichen neuen Erfahrungen.

Im Folgenden möchten wir einen Einblick in die Sinnwelt dieser Spezialkultur geben, indem wir das Genre Cyberpunk analysieren. Hierzu werden wir zwei seiner Schlüsseltexte diskutieren: *Blade Runner* (1982) von Ridley Scott, der wie *Videodrome* (1982) und *Tron* (1981) stilprägend für die Cyberpunk-Ästhetik wurde, und *Neuromancer* (1984), der nicht nur ein Kultroman ist, sondern auch sämtliche bedeutenden Science Fiction-Literaturpreise gewonnen hat. Zwischen beiden Texten gibt es viele intertextuelle Bezüge. In ihnen verdichten sich kulturelle Strömungen und diskursive Praktiken, deren aktueller Ausdruck der Film *Matrix* (1999) ist.

Der Schwerpunkt unserer Analyse wird sich auf die durch die Informations- und Kommunikationstechnologien hervorgebrachte „neue Wirklichkeit“ und auf das Verhältnis von menschlicher Subjektivität/menschlichem Körper und neuen Technologien richten. Dabei gehen wir davon aus, dass die Popularität dieser Texte auf ihre soziale Relevanz und Bedeutung in der postmodernen Gesellschaft am Ende des 20. Jahrhunderts schließen lässt (vgl. Fiske 1989).

Welche Analysen der Wirklichkeitserfahrung in den Computernetzen finden sich in *Blade Runner* und *Neuromancer*? Inwiefern enthalten sie Deutungen und Interpretationen einer durch neue (Kommunikations-)Technologien veränderten Gesellschaft? Welche Gefahren und Möglichkeiten bietet diese (zukünftige) Welt? Es geht also darum, diese populären Texte ernst zu nehmen, und ihre gesellschaftliche und kulturelle Bedeutung herauszuarbeiten.

2 Blade Runner

„There is no way. You are doomed to live your programmed life as a simulated human being and your feelings are all false!“

Tyrell, der genetische Ingenieur und Konzernboss in *Blade Runner*

Fast jeder, der in die Populärkultur der 80er und 90er Jahre involviert war, kennt den 1982 zum ersten Mal gezeigten Science Fiction-Film *Blade Runner* von Ridley Scott, ein visuell überwältigendes und einzigartiges Werk. Auch wenn man den Film nicht selbst gesehen hat, hat man zumindest von ihm gehört. Er war nicht nur Vorlage für andere phantastische Filme, sondern auch für viele Musikvideos, Werbeclips und Computerspiele.

Aber nicht nur sein intertextuelles Fortleben macht den Film zu einem postmodernen Phänomen. Denn sowohl in seiner Ästhetik als auch in seinem Inhalt ist er geradezu eine Metapher für die „condition postmoderne“. Er präsentiert nämlich die Alptraumversion einer postmodernen Gesellschaft. Eine Ästhetik des Zerfalls visualisiert die Kehrseite des technischen Fortschritts und die Komplizenschaft von High-Tech, Naturzerstörung und dem Verfall sozialer Bindungen. Obwohl *Blade Runner* kein Kunstfilm ist, behandelt er philosophische und gesellschaftliche Probleme, die das Verhältnis zu Zeit und Raum, die persönliche Identität und die Geschichte betreffen, auf hohem Niveau. An vielen Stellen gibt es Affinitäten zur postmodernen Kulturtheorie von Jean Baudrillard und Fredric Jameson.

Blade Runner als postmoderner Film

Blade Runner spielt im mit Müll überfüllten und ökologisch verseuchten Los Angeles des Jahres 2019, in dem sich der Himmel verdunkelt hat und es wie im *Film noir* ständig regnet. Auf riesigen Werbetafeln werden Coca Cola, Jim Beam, Atari, Budweiser und die Marken anderer Weltkonzerne annonciert. Die Stadt ist überbevölkert mit hauptsächlich asiatischen Menschen. Auf ihrem labyrinthartigen und riesigen Marktplatz tätigen orientalisches aussehende Kaufmänner Geschäfte. Punks und Vagabunden halten sich in verlassenem und zerfallenden Gebäuden auf, erkunden die Ruinen auf der Suche nach Geheimnissen und durchforsten den Müll nach Essbarem. Sie unterhalten

sich in einem eklektischen, aus Japanisch, Deutsch, Spanisch und anderen Sprachen zusammengesetzten Kauderwelsch, genannt „city speech“.

Nicht nur die Sprache und die Bevölkerung, auch die Gebäude und Straßen der Stadt folgen einer Logik des *Pastiche* (vgl. Jameson 1986). Die Zitate aus verschiedenen räumlichen und zeitlichen Strukturen lassen im Film wie in der postmodernen Architektur (vgl. Jencks 1980) Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft verschmelzen: „Roman and Greek columns provide a retro *mise-en-scène* for the city. Signs of classical Oriental mythology recur. Chinese dragons are revisited in neon lighting. A strong Egyptian element pervades the decor. The Tyrell corporation overlooks what resembles the Egyptian pyramids in a full sunset. The interior of the office is not high-tech, but rather a pop Egyptian extravaganza, to which the Choreography of movement and make-up of Zhora adds exoticism“ (Bruno 1990: 187). Steinerne Aufzüge mit Videobildschirmen und die an einen Mayatempel erinnernden grottenartigen Innenräume von Deckards Wohnung vervollständigen die architektonische und exhibitionistische Zitatwelt, die den Film prägt. Aber nicht nur die visuelle Gestaltung, auch der Inhalt des Films hat postmoderne Züge.

Im Mittelpunkt der Handlung steht der Spezialagent Phil Deckard (Harrison Ford), ein Blade Runner. Die Aufgaben eines Blade Runners sind die Identifizierung und Eliminierung von Replikanten, genetisch für Spezialaufgaben bei der Kolonialisierung fremder Planeten produzierten Wesen. Anders als Roboter sind sie Menschen äußerlich völlig gleich. Deckard jagt eine Gruppe, die auf die Erde gekommen ist auf der Suche nach ihren Herstellern, genetischen Ingenieuren der Tyrell Corporation, einem großen Industriekonzern. Die Replikanten möchten ihre Schöpfer dazu bewegen, ihre Lebenszeit zu verlängern. Aus Sicherheitsgründen wurde ihnen nämlich nur eine Lebensdauer von vier Jahren einprogrammiert. Deckard soll die Replikanten „aus dem Verkehr ziehen“. Denn durch ihre außergewöhnlichen körperlichen und geistigen Eigenschaften stellen sie eine Bedrohung dar und gefährden die soziale Ordnung.

Die Konvergenz von Genetik und Semiotik macht die Replikanten im Sinne von Baudrillard zu perfekten *Simulakra*. „Die Irrealität ist nicht mehr die eines Traums oder Phantasmas, eines Diesseits oder Jenseits, es ist die *Irrealität einer halluzinierenden Ähnlichkeit des Realen mit sich selbst*“ (Baudrillard 1982: 114). Im Los Angeles des Jahres 2019 ist die Realität in ihr *cooles und kybernetisches Stadium* eingetreten. Die (beinahe) perfekte Simulation der Replikanten demonstriert, dass der Gegensatz Fiktion/Leben dem Spiel der Realität gewichen ist.

Das Fehlen emotionaler Erfahrungen und damit verbunden einer persönlichen Geschichte ist der einzige Unterschied zwischen den Replikanten und den Menschen, der jedoch eine entscheidende Bedeutung gewinnt. So können die Replikanten durch einen aufwendigen und komplizierten Pupillentest, mit dem ihre emotionalen Reaktionen überprüft werden, entlarvt werden. Da sie

als Erwachsene geschaffen wurden, fehlt ihnen nämlich eine gefühlsmäßige Erinnerung an Kindheit und Jugend. Sie leben ausschließlich in der Gegenwart, die sie wie ein Schizophrener in einem Zustand erhöhter *Intensität* wahrnehmen. Für Fredric Jameson (1986) ist diese Art der Erfahrung kennzeichnend für die postmoderne Kultur: „Der Zusammenbruch von Zeitlichkeit setzt mit einmal die Gegenwart von all den Aktivitäten und Intentionen frei, die sie festlegen und als praktischen Handlungsraum bestimmbar machen würden. Derart vereinzelt, überwältigt die Gegenwart das Subjekt plötzlich mit unvorstellbarer Vitalität“ (Jameson 1986: 72). Die Intensität einer schizophren erfahrenen Temporalität soll – nach dem Willen ihrer Ingenieure – die Replikanten für die Kürze ihres Lebens entschädigen. Als Roy (Rutger Hauer) seinem Schöpfer Tyrell gegenübersteht, sagt dieser zu ihm: „Revel in it. A flame that burns twice as intensely lives half as long.“ Dieser psychische Zustand führt auch dazu, dass die Replikanten außerhalb der sozialen und symbolischen Ordnung existieren. „The conflict is between people living on different time scales, and seeing and experiencing the world very differently as a result“ (Harvey 1989: 313).

Lediglich Rachel, einem Spezialmodell der Tyrell Corporation, die infolge eines Gehirnimplantats selbst nicht weiß, ob sie ein Replikant oder ein Mensch ist, gelingt es, sich in die menschliche Ordnung zu integrieren, indem sie zu vermeintlichen Kindheitsphotos Erinnerungen an ihre Mutter und damit eine persönliche Identität *simuliert*. „With Rachel the system has reached perfection. [...] To say that she simulates her symptoms, her sexuality, her memory, is to say that she realizes, experiences them“ (Bruno 1990: 188). Auch die anderen Replikanten besitzen Photos, die für sie aber nicht zu einem Medium des Wiedererkennens werden. Wie bereits Proust gezeigt hat, ist die Photographie zunächst eine kontextlose Wahrnehmung und kann so kein Ersatz der Erinnerung sein. Sie gewährleistet das Erleben von persönlicher Kontinuität und Identität erst dann, wenn sie unwillkürlich – wie z. B. das Madeleine-Gebäck – persönliche Erinnerungen auslöst.

Hier wird aber eine wichtige Differenz zwischen moderner und postmoderner Selbstthematization deutlich. Bei Proust wird das Auslösen der „*mémoire involontaire*“ und damit das Wiederfinden der verlorenen Zeit von emotional-körperlichen Gefühlen begleitet und ist auch nicht ausschließlich an Photographien gebunden, wie es in der bilderzentrierten postmodernen Kultur immer mehr der Fall zu sein scheint. So meint Alois Hahn: „Soviel aber scheint mir deutlich, daß es sich um eine Erfahrung der körperlich gedeckten Evidenz handelt: Die Unwillkürlichkeit des Leibes authentifiziert die Erinnerung, steige sie nun aus dem Geschmack des Tees oder der ‚belle phrase‘ des récit auf“ (Hahn 1989: 137). Rachel verfügt über diese emotionale Evidenz nicht. Deshalb versucht sie diese anhand von Photographien, die zum Ersatz für ein Gedächtnis werden, zu simulieren. Diese Simulation ist die Voraussetzung

dafür, dass Deckard sich in sie verliebt. Damit wird sie in die menschliche Ordnung integriert. Hierzu meint Harvey: „The depressing side of the film is precisely that, in the end, the difference between the replicant and the human becomes so unrecognizable that they can indeed fall in love (once both get on the same time scale). The power of the simulacrum is everywhere“ (Harvey 1989: 313).

Auch diese Auffassung von der Funktion visueller Medien deckt sich mit Überlegungen der postmodernen Kulturtheorie. So ist für Jameson die durch Bilder dominierte postmoderne Kultur durch ein Schwinden des Geschichtsbewusstseins, „unseres Vermögens, Geschichte aktiv und produktiv zu erfahren“ (Jameson 1986: 66), gekennzeichnet. Bruno kommt in seiner Analyse von *Blade Runner*, Baudrillard folgend, zu der Schlussfolgerung, dass wir uns heute selbst in der Lage der Replikanten befinden: „In a world of fragmented temporality the research of history finds its image, its photographic simulacrum, while history itself remains out of reach. Schizophrenia and the logic of the simulacrum have had an effect on historical time. The meaning of history is changed, and changed too is the representation in which history, forever unattainable, merely exists“ (Bruno 1990: 193).

Die an einigen Merkmalen von *Blade Runner* aufgezeigten Parallelen zur Analyse der postmodernen Gesellschaft bei Baudrillard legen die Frage nahe, ob sich nicht auch dessen Arbeiten, die insbesondere in Deutschland auf viel Unverständnis gestoßen sind, besser verstehen lassen, wenn man sie als Science Fiction begreift. So hat ein französischer Interpret bereits früh festgestellt: „Man muß Baudrillard wie Science Fiction lesen“ (Christian Descamps in *La Quinzaine*, zit. nach Baudrillard 1978, Umschlag).

Baudrillard – ein Blade Runner?

Bereits beim Lesen der Arbeiten von Jean Baudrillard wird deutlich, dass es einige Parallelen zwischen dem postmodernen Theoretiker und dem Blade Runner Deckard gibt (vgl. Denzin 1991: 33 f.). Beide sind gegenüber der Gesellschaft, in der sie leben, ambivalent eingestellt. So lässt sich bei Baudrillard trotz aller Technikkritik an der Wahl seiner Metaphern eine versteckte Faszination für die Computerwelten, die genetischen Codes und die Cyborg-Kultur ablesen. Wie Deckard durch seine Liebesgeschichte mit Rachel ist auch er mit dem Problem konfrontiert, welche Stellung der Mensch in der postmodernen Welt hat. Während Baudrillard das Ende des Sozialen diagnostiziert oder genauer prophezeit, muss Deckard sich in dieser Welt atomisierter Einzelner bereits zurechtfinden.

Zudem wird in manchen Passagen von Baudrillards Büchern die Technik- und Gesellschaftskritik verbunden mit nostalgischen Gefühlen für die unvermittelte Kommunikation von Angesicht zu Angesicht, deren Bedeutung in

der Medienzivilisation immer mehr abnimmt. Die Trauer über diesen Verlust, verbunden mit der Absage an politische Utopien (vgl. Baudrillard 1986), macht verständlich, warum viele der neueren Texte von Baudrillard zynisch und nihilistisch sind. Auch Deckards Zynismus eines *Film noir*-Helden zeugt von der Unzufriedenheit mit der Gesellschaft, in der er lebt, seine Liebesaffäre mit Rachel von seinem Wunsch nach intimer gegenseitiger Kommunikation.

Baudrillard allerdings könnte sich wahrscheinlich nie in ein Simulakrum verlieben. An vielen Stellen seiner Arbeiten drängt sich der Gedanke auf, ob er nicht wie ein Blade Runner die Simulakra am liebsten alle aus dem Verkehr ziehen würde. Zudem muss er uns, die Bewohner der postmodernen Gesellschaft, keinem Empathie-Test mehr unterziehen, sondern er ist davon überzeugt, dass unsere Gefühle Lügen sind und wir wie die Replikanten eine programmierte Existenz führen. Auch für uns gibt es keine Zuflucht und keinen Ausweg aus der postmodernen Welt.

Vor diesem Hintergrund könnte man Baudrillards Theorie als den wichtigen Versuch auffassen, bestimmte Tendenzen der Gegenwartsgesellschaft in ihrer möglichen zukünftigen Entwicklung zu diagnostizieren. *Blade Runner* lässt sich dann als eine visuelle Umsetzung bzw. als ein Kommentar zu seiner Theorie begreifen, in der die Simulationen an die Stelle der Realität getreten sind und die menschliche Subjektivität sowie der Körper durch neue Technologien tiefgehend verändert worden sind. In den Cyberpunk-Romanen wird die Problematisierung der menschlichen Subjektivität, der Vorstellungen von Raum und Zeit fortgesetzt. Es kommt zu Implosionen zwischen Individuen und Technologien, wie sie Baudrillard analysiert hat. Diese posthumane Welt werden wir im folgenden am Beispiel von *Neuromancer* genauer analysieren.

3 Neuromancer

Neuromancer unterscheidet sich in Stil, Atmosphäre und Inhalt ganz erheblich von herkömmlichen Science Fiction-Romanen. In postmodernistischer Manier werden verschiedene Genres kombiniert, die Erzählweisen des Kinos, von Computerspielen, TV-Werbung und von MTV eingebaut sowie etablierte literarische Formen imitiert und spielerisch verwendet. Dadurch entsteht eine Polysemie. So kann man sich sowohl mit der literarischen Form des Romans beschäftigen, sich auf seine postapokalyptische Atmosphäre einlassen als auch mit seinem Inhalt intensiver auseinandersetzen. *Neuromancer* spielt wohl in der nahen Zukunft, behandelt jedoch soziale Prozesse und gesellschaftliche Transformationen, die heute schon begonnen haben und deren mögliche Konsequenzen der Roman aufzeigt. Wir werden zeigen, dass dieser Roman als eine Form von sozialer Theorie und von Gesellschaftskritik begriffen werden kann, die wie *Blade Runner* in ihrer diagnostischen und visionären Kraft den Analysen von Jean Baudrillard oder Fredric Jameson nicht nachsteht bzw.

komplementär zu ihnen begriffen werden kann. Im Anschluss werden wir die darauf aufbauende Weltsicht der Cyberpunks näher betrachten.

Das Zukunftsszenario in *Neuromancer*

Gibsons Zukunftsszenario fügt sich nicht in die traditionelle Dichotomie der Science Fiction zwischen positiven und negativen Einstellungen gegenüber der Zukunft ein. Weder folgt er den modernistischen Versionen der klassischen Science Fiction, die auf den technologischen Fortschritt vertrauen, noch setzt er einfach die pessimistischen Versionen fort, die einen ökonomischen oder ökologischen Kollaps, totalitäre Systeme oder nicht zu bewältigende Invasionen von Aliens beschreiben. Stattdessen lässt sich die Zukunft der Cyberpunkwelt als Extrapolation unserer Gegenwart verstehen. Trotz vieler technologischer Veränderungen ist die Welt des ausgehenden 20. Jahrhunderts unschwer zu erkennen, allerdings hat sich fast alles zum Schlechten, Chaotischen und Gefährlichen gewendet. Gibson präsentiert eine auf der Information als Kapital beruhende Zukunftswelt, in der die Nationalstaaten erodiert sind und transnationale Konzerne sowie Korporationen herrschen, die durch den Zugang zu Daten und Informationen Reichtum und Macht erlangt haben. Infolge der Globalisierung der Informations- und Warenflüsse bestehen die Grenzen und Unterschiede zwischen der westlichen und der restlichen Welt nicht mehr. Auf der wirtschaftlichen Ebene haben sich neue Zentrum-Peripherie-Relationen entwickelt, kulturell ist eine bunte, heterogene Mischung von Rassen, Lebensstilen, Kulturen und Identitätsformen entstanden, die wie in *Blade Runner* in eine futuristische High-Tech-Welt eingebettet ist. Ein öffentliches oder politisches Leben im herkömmlichen Sinne existiert nicht mehr, das alltägliche Leben wird von den uniformen Produkten einer global operierenden Kulturindustrie bestimmt. Jede menschliche Erfahrung kann digitalisiert und für den Konsum billig reproduziert werden. In der Welt von *Neuromancer* sind wie in den Diagnosen von Jean Baudrillard (vgl. Baudrillard 1987) die Simulationen an die Stelle der Realität getreten, die menschlichen Körper sind zu Cyborgs geworden, bei denen die Grenzen zwischen Biologie und Technologie aufgehoben sind.

Ebenso sind die Unterschiede zwischen Reichen und Armen, die heute in den Ghettos, den wilden Zonen von Metropolen, deutlich zum Ausdruck kommen, im 21. Jahrhundert noch größer und sichtbarer geworden. Während es sich die Ersteren gut bewacht in speziellen Enklaven eingerichtet haben, halten sich die Unterschichten in einem riesigen, unübersichtlichen Stadtdschungel auf. So lebt Case, die Hauptfigur in *Neuromancer*, in der „Boston-Atlanta Metropolitan Axis“, dem so genannten „Sprawl“. Wie er existieren die meisten Personen in Gibsons Szenarien an den Rändern einer glitzernden High-Tech-Konsumwelt, in der Organe aller Art leicht zu kaufen sind und chirurgische

Shops, Verjüngungs- und Kosmetikkliniken ihre Dienste anbieten. Daneben gibt es Designerdrogen für die Arbeit und das Vergnügen sowie einen Boom an Computertechnologie, Software und Biochips. Mittels der Informationstechnologien überschreiten multinationale Korporationen die Grenzen der Nationalstaaten, die noch existieren, aber immer mehr ihre Bedeutung verlieren. Die Daten sind zur wichtigsten und behütetsten Ware geworden.

Die Computerfreaks wie Case, im Roman Cowboys genannt, versuchen ihr Glück durch die Wiederbeschaffung und den Verkauf von Daten zu machen. Hierzu wird ihr Nervensystem direkt mit der „Matrix“, dem gigantischen Computernetzwerk des 21. Jahrhunderts verbunden. Mittels Dermatoden, die die Impulse durch die Haut in das Gehirn übertragen, werden die Datenströme visuell wahrnehmbar. Die Cyber-Cowboys haben das Ziel, die kybernetischen Sicherheitssysteme zu überlisten. So navigiert sich z. B. Case, ausgerüstet mit einer eigenen Gegenelektronik im Gehirn, durch die Datenlabyrinth der Matrix. Allerdings hintergeht er bei einem seiner Jobs seine Auftraggeber, die dafür sein Nervensystem schädigen. Für Case, der für die euphorischen, rauschhaften sowie körperlosen Zustände in der virtuellen Welt lebt, ist dies eine Katastrophe. Erst zwei Jahre später ermöglicht ihm eine kleine Gruppe skrupelloser Ganoven, die seinen Gehirnschaden beheben, zu einem Wiedereintritt in den Cyberspace. In ihrem Auftrag soll er die Abwehrsysteme einer künstlichen Intelligenz überwinden.

Die Geschichte, die Gibson dann erzählt, ist eine Mischung aus Action, Abenteuer, Krimi und Science Fiction. Die Handlung spielt nicht nur im Cyberspace, sondern auch an verschiedenen realen Orten, in Night City, in dem bereits erwähnten „Sprawl“, in Europa und in Freeside, einer außerirdischen Kolonie. Interessant für unseren Versuch, die neue Wirklichkeit der Cyberpunk-Welt zu beschreiben, ist nun vor allem die Raumerfahrung, die die Protagonisten der Handlung machen. Denn Gibson kontrastiert die Beschreibungen von realen Landschaften und Orten mit dem Gewebe von elektronisch stimulierten Nervenbahnen und Datenflüssen in der „Matrix“.

Die Raumerfahrung in *Neuromancer*

Dem visuellen Szenario von *Blade Runner* folgend, entwirft Gibson einen implodierten städtischen Raum, der – wie ansatzweise bereits unsere heutigen Großstädte – voller Simulationen und Spektakel ist. „Night City glich einem entgleisten Experiment in angewandtem Darwinismus, entworfen von einem gelangweilten Forscher, der den Daumen ständig auf der FF (Schnellvorlauf)-Taste behielt“ (Gibson 1987: 17). Die Skyline beschreibt er folgendermaßen: „Unter dem gleißenden Spuk, der durch blauen Zigarettenrauch leuchtete, Hologrammen vom Zauberschloß, vom Panzerkrieg in Europa, von der New York Skyline“ (Gibson 1987: 18). Auch die reale Städtelandschaft von New York

verwandelt sich in eine Simulation dadurch, dass sie auf Daten reduziert in die Hyperrealität eines Hologramms verwandelt wird.

Freeside, eine Kolonie außerhalb der Erde, ist ein rotierendes Wohngebiet mit zentrifugaler Schwerkraft. Für Case ist es eine desorientierende räumliche Umgebung, die „für seinen Körper keinen Sinn macht“ (Gibson 1987: 123 f.). Dieses Gefühl des „no sense of place“ (vgl. Meyrowitz 1987) wird durch die Beschreibung von Straßen noch gesteigert. „Die Rue Jules Verne war eine Ringstraße, die sich um die Spindelmitte schwang, während die Desiderata Street längs der Spindel verlief, und beidseitig an den Streben der Lado-Acheson-Lichtpumpen endete. Wenn man von der Desiderata rechts abbog und der Jules Verne weit genug folgte, kam man von links wieder zur Desiderata“ (Gibson 1987: 197). Um den Bewohnern zumindest ansatzweise noch eine traditionelle Raumerfahrung zu ermöglichen, wird in Freeside ein „natürliches“ Wetter simuliert.

Insgesamt erweist sich Gibson als ein Meister der Dislozierung. In seinen Beschreibungen nähert er den physikalischen Raum den Strukturen des Cyberspace und der Medien an. Bereits im ersten Satz von *Neuromancer* weist er auf diese Ähnlichkeit hin und auf die Unmöglichkeit eines realen, nicht medial vermittelten Raums: „Der Himmel über dem Hafen hatte die Farbe eines Fernsehers, der auf einen toten Kanal eingestellt ist“ (Gibson 1987: 10). Case, erfahren und zu Hause im Cyberspace, ist sich dieser Überschneidungen zwischen physikalischer und elektronischer Realität bewusst. Als er durch Night City gejagt wird, bekommt er einen Adrenalinschub und bezeichnet sein Vergnügen folgendermaßen: „Denn seltsamerweise war es fast wie ein Lauf in der Matrix. Wenn du dich entsprechend verzettelt hast und verdutzt feststellst, dass du irgendwie hoffnungslos in der Klemme steckst, könntest du Ninsei [Teil von Night City, R. W.] als Datenfeld sehen, [...] Dann könntest du dich mit hoher Geschwindigkeit treiben lassen, flüchtig darüber hinweggehen, total gefesselt, aber losgelöst von allem, und überall ringsum der Reigen des Geschäfts, wechselwirkende Informationen, Fleisch gewordene Daten im Labyrinth des Schwarzmarkts [...]“ (Gibson 1987: 31). Auf diese Weise wird der städtische Raum bei Gibson zu einer Metapher für die elektronischen Räume der Datenzirkulation, die wiederum wie implodierte Städtelandschaften beschrieben werden. Beide sind unauflöslich ineinander verschränkt.

Dies zeigt sich auch, als Molly, ein Mitglied von Case' Teams, in das Hauptquartier eines Datennetzes einbricht (Gibson 1987: 86 ff.). Gleichzeitig vollzieht er nämlich den Einbruch im Cyberspace mit und hat durch eine – mittels eines Senders vollzogene – Simulation-Stimulation auch an den körperlichen Erfahrungen und den Sinneswahrnehmungen von Molly Anteil. Während sein Körper am gleichen Ort, in einer Hotelhalle, bleibt, erlebt er, je nach dem, welche Einstellung er wählt, den sich im physikalischen Bereich vollziehenden Einbruch aus der Perspektive von Molly oder den Dateneinbruch in der Matrix.

Auf diese Weise parallelisiert Gibson den physikalischen und den elektronischen Raum und präsentiert den einen als Extension des anderen. Die bizarre Unwirklichkeit der städtischen Zukunftsräume findet ihre analoge Fortsetzung im virtuellen Raum der Computernetze, von dem man physisch absent ist und der keine körperliche Raumerfahrung im herkömmlichen Sinn mehr ermöglicht. An deren Stelle tritt ein körperloser, bisweilen rauschhafter Schwindel. Körpererfahrungen wie Sex verblasen vor den Ekstasen und den Transzendenz-erlebnissen, die die Computermatrix ermöglicht. Daher ist der hyperreale Raum des Cyberspace bei Gibson oft realer als die alltägliche Erfahrung. An vielen Stellen des Romans bleibt es auch offen, ob die Charaktere sich im realen Raum, im Cyberspace, in einer Computersimulation der Realität befinden oder ob wir es wie in *Blade Runner* mit in das Gedächtnis implantierten „Erinnerungen“ zu tun haben.

In seiner Deskription des Raumverständnisses trifft sich Gibson einerseits mit Baudrillards Diagnose der Agonie des Realen (Baudrillard 1978), der Implosion zwischen der „Realität“ und simulierten Dimensionen der Erfahrung, andererseits mit Fredric Jamesons bereits erwähneter Analyse der Logik der postmodernen Kultur (Jameson 1986). So zeigt dieser, dass die postmoderne Architektur sowie die Mediengesellschaft zu einer diffusen Erfahrung des Raums und damit potentiell zu einer räumlichen Desorientierung geführt haben. Das aus vielen Filmen (so aus *Strange Days*) bekannte Bonaventure-Hotel in Los Angeles ist z. B. ein Hyperraum, der mit unserem Wahrnehmungsapparat nicht mehr erfasst werden kann. „Meine Hauptthese ist, dass es mit dieser neuesten Verwandlung von Räumlichkeit, dass es dem postmodernen Hyperraum gelungen ist, die Fähigkeit des individuellen menschlichen Körpers zu überschreiten, sich selbst zu lokalisieren, seine unmittelbare Umgebung durch die Wahrnehmung zu strukturieren und kognitiv seine Position in einer vermessbaren äußeren Welt durch Wahrnehmung und Erkenntnis zu bestimmen“ (Jameson 1986: 89). Im Hyperraum stehen sich nicht mehr Subjekt und Objekt gegenüber, diese Kategorien haben sich vielmehr aufgelöst. Die Individuen wissen bisweilen nicht mehr, wo sie sind.

Die Medien wie Fernsehen und Computer verstärken diese räumliche Dislozierung. Das Bewusstsein des Einzelnen ist überfordert und desorientiert: „die Unfähigkeit unseres Bewusstseins (zurzeit jedenfalls), das große, globale, multinationale und dezentrierte Kommunikationsgeflecht zu begreifen, in dem wir als individuelle Subjekte gefangen sind“ (Jameson 1986: 89). Daher hält es Jameson für erforderlich, eine „neue Kartographie“, ein neues „cognitive mapping“, ein sinnhaftes Verstehen unserer räumlichen und sozialen Welten zu entwickeln.

Vor diesem Hintergrund rücken die Tätigkeiten von Case und den anderen Computer-Cowboys sowie auch die von Gibson selbst in ein anderes Licht. Die Datenreisen in verbotene Gebiete lassen sich als Versuche interpretieren, sich

in der neuen Unübersichtlichkeit zurechtzufinden und sich einen Ortssinn im globalen System (zurück) zu erobern. Gibsons Romane selbst und sein Konzept des Cyberspace folgen dem Projekt von Jameson, die unsichtbare, abstrakte und bisher soziologisch in ihrer gesellschaftsverändernden Bedeutung wenig untersuchte sowie verstandene Welt der Informations- und Datenflüsse zu repräsentieren und damit zu versuchen, die Komplexität eines Weltsystems zu erfassen, das auf den Ökonomien von Zeichen und Räumen beruht. Die Cyberpunk-Literatur stellt so in gewisser Weise, eine neue Kartographie nicht nur für die Zukunft, sondern auch für die Gegenwart dar. Deshalb kann sie auch vielen Computerfreaks als imaginärer Wegweiser durch die Labyrinth der Datenströme dienen. Sie erweist sich als eine Poetik der elektronischen Netze.

Die Praktiken der Cyberboys

Die Attraktivität der Cyberpunkliteratur für Computerfreaks wird noch verständlicher, wenn wir zu ihrer Interpretation Michel de Certeaus Überlegungen zum Status des Individuums in technischen Systemen heranziehen, die er in seinem Buch *Die Kunst des Handelns* (1988) darlegt (vgl. Winter 1995: 118 ff.). Anders als apokalyptische Theoretiker des Verschwindens wie Friedrich Kittler oder Dietmar Kamper, für die das Subjekt und das Soziale keine Bedeutung mehr haben, zeigt de Certeau in einer Reihe von Mikroanalysen, dass es Taktiken gibt, mit denen Individuen und Gruppen sich in den technischen Systemen und den heutigen Medienwelten zurechtfinden können. Die Taktiken erweisen sich dabei als eine Kunst der Schwachen, die in einem strategisch besetzten Territorium Zeit und Gelegenheiten nutzen, um Kontrollen zu umgehen, um sich selbst zu behaupten und um etwas Eigenes zu schaffen. So wird der Cyberspace in *Neuromancer* von transnationalen Geschäftskonglomeraten und militärischen Systemen kontrolliert, die sich mit elektronischen Schutzsystemen gegen unerwünschte Eindringlinge abzusichern bemühen. Gegen diese Machtstrategien sind die Taktiken der Cyberspace-Cowboys gerichtet, die in die Systeme eindringen, um Informationen zu ergattern. So heißt es von Case: „Als Dieb arbeitete er für andere, reichere Diebe, Auftraggeber, die die exotische Software lieferten, die erforderlich war, um glänzende Firmenfassaden zu durchdringen und Fenster in reiche Datenfelder aufzutun“ (Gibson 1987: 14).

Die Cyberpunkliteratur, insbesondere die Romane von Gibson, handelt vornehmlich von den Praktiken und Listen von Personen, die in den Dispositiven der kybernetischen Gesellschaft wildern. Es wird deutlich, welchen Sinnrahmen im Sinne Goffmans (1977) diese Texte dadurch ihren Lesern offerieren. Die Computerfreaks selbst können sich als postmoderne Robin Hoods begreifen, die vor ihrem Computer sitzend Abenteuer im virtuellen Raum der Netze

erleben. Auch wenn sie nicht so tief wie Gibsons Romanfiguren in die Netzwelten vordringen können, so versuchen sie doch, deren technische Möglichkeiten umfassend zu nutzen.

Zusammenfassung

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die von uns ausgewählten Aspekte des Romans *Neuromancer* deutlich machen, dass Gibsons Zukunftsszenario auf beachtenswerte Weise mögliche Folgen der transnationalen Informations- und Kommunikationsflüsse sowie die daraus sich ergebenden Machtstrukturen kritisch zum Thema macht. Er untersucht mit literarischen Mitteln, wie Technologien unsere Erfahrung und unser „In-der-Welt-Sein“ verändern (können). In den Cyberpunk-Romanen sind Informations- und Kommunikationstechnologien wesentlicher Bestandteil der sozialen Realität. Die Verfügung über sie ermöglicht nicht nur Macht und Kontrolle, sondern durch die intensive Mensch-Maschine-Interaktion auch individuelles Vergnügen und die Ausbildung sowie Demonstration von Identität. Deshalb vermittelt dieses Genre Deutungsmuster, um die gegenwärtige gesellschaftliche Situation verstehen zu können sowie den Gebrauch der Computertechnologie sinnhaft „aufzuladen“. Als eine Art kulturelles Frühwarnsystem bietet es darüber hinaus die Möglichkeit, sich auf die Folgen gegenwärtiger Entwicklungen einzustellen und sie vielleicht abzuwenden.

Die Vielschichtigkeit von Cyberpunk hat dazu geführt, dass er heute nicht nur ein Genre darstellt, sondern auch zu einer sozialen Wirklichkeit geworden ist. Immer mehr Personen in *Cyberia* (vgl. Rushkoff 1995), in der Welt der Datenströme, begreifen sich selbst als Cyberpunks oder werden von den Medien, wenn sie sich z. B. als Hacker betätigen, so bezeichnet. Auch die postindustriellen Künstler und Musiker haben sich dieser Bewegung angeschlossen und stellen in ihrem Schaffen Bezüge zu den Romanen von Gibson, Sterling und Co. her. Abschließend wollen wir die Weltsicht der Cyberpunks etwas genauer betrachten.

4 Ausblick: Die Weltsicht der Cyberpunks

Liest man *Mondo 2000*, das in Kalifornien erscheinende Hausorgan der Cyberpunks, oder beobachtet man die News-Gruppen in den Computernetzen, gewinnt man einen tieferen Einblick in die Weltsicht eines Cyberpunks, die sowohl den Romanen von Gibson und Co. als auch der Hacker-Ethik (vgl. Levy 1984) verbunden ist. Ein Cyberpunk steht den neuen Kommunikations- und Informationstechnologien sehr positiv gegenüber, gleichzeitig hat er aber ein kritisch-politisches Bewusstsein in Bezug auf ihre gesellschaftliche Verwendung entwickelt. Er sieht sich riesigen Korporationen gegenüber, die immer mehr

an die Stelle von Nationalstaaten treten. Das eigentliche Leben findet in den Computernetzen statt, in denen einerseits mit der Information als Ware um Macht sowie Profit gekämpft wird, andererseits ekstatische und mystisch-visionäre Zustände gesucht und erlebt werden können. Kleine Gruppen oder Einzelne können durch ihre Fähigkeiten im Umgang mit Computern eine enorme Macht über Regierungen oder Firmen ausüben (vgl. Hafner/Markoff 1991). Dies ist mit dem Imperativ verbunden, dass alle freien Zugang zur Information erhalten sollen, dass der Missbrauch der Technologien durch die Mächtigen offen gelegt und durch Taktiken unterminiert werden soll. Hierzu soll der Computer dienen, der als cooles Werkzeug der Subversion, des ästhetischen Ausdrucks und der Selbstverwirklichung betrachtet wird.

In diesem Prozess einer intensiven Mensch-Maschine-Interaktion verwandeln sich die Cyberpunks mit euphorischer Überzeugung allmählich in Cyborgs. Wie die Figuren in *Neuromancer* werden sie zu Wesen, die zu einem Teil menschlich und zum anderen Teil Maschinen sind. Computer, Prothesen, Herzschrittmacher, künstliche Organe führen bereits am Ende des 20. Jahrhunderts zu einer symbiotischen Verbindung mit Technologien. Der logische Endpunkt wäre dann erreicht, wenn ihr Gehirn durch ein Computergehirn ersetzt würde oder ins elektronische Netz eingespeist würde ...

Wer Cyberpunk werden möchte, kann sich in die News-Gruppen im Internet einklinken oder zu dem bereits erwähnten *Cyberpunk Handbook* (Jude et al. 1995) greifen, in dem in 19 Kapiteln auf ironische und selbstreflexive Art wichtige Informationen über Leben, Praktiken, Kultur, Mode etc. präsentiert werden. Wer das nicht vorhat, kann sich durch die Romane von Gibson und die Beschäftigung mit dieser Spezialkultur sensibilisieren für die Folgen der Informations- und Kommunikationsexplosion sowie für die Gefahren des Gebrauchs und Missbrauchs von Cyberspace, künstlicher Intelligenz und Gentechnologien. Auch wenn man sich nicht auf Cyberpunk einlässt, bleibt zu befürchten, dass William Gibson ein größerer Visionär als Bill Gates ist. Der große Erfolg von *Matrix*, der die Cyberpunk-Ästhetik von *Blade Runner* und *Neuromancer* konsequent fortsetzt und ein neuer Höhepunkt dieses populären Genres ist, weist darauf hin, dass die soziale Relevanz von Cyberpunk ungebrochen ist bzw. im 21. Jahrhundert wachsen wird.

Literatur

- Baudrillard, J. (1978): *Agonie des Realen*. Berlin: Merve.
 Baudrillard, J. (1982): *Der symbolische Tausch und der Tod*. München: Matthes & Seitz.
 Baudrillard, J. (1986): *Die göttliche Linke*. München: Matthes & Seitz.
 Baudrillard, J. (1987): *Das Andere selbst*. Wien: Passagen.
 Baudrillard, J. (1990): *Das Jahr 2000 findet nicht statt*. Berlin: Merve.

- Bruno, G. (1990): *Ramble City. Postmodernism and Blade Runner*. In: Kuhn, A. (Hrsg.), *Alien Zone. Cultural Theory and Contemporary Science Fiction Cinema*. London/New York: Verso, S. 183–195.
 De Certeau, M. (1988): *Die Kunst des Handelns*. Berlin: Merve.
 Denzin, N. K. (1991): *Images of Postmodern Society. Social Theory and Contemporary Cinema*. London/Newbury Park/New Delhi: Sage.
 Diederichsen, D./Rebentisch, J. (1995): *Die Krone der Schöpfung*. In: *Die Beute* 4/1995, S. 32–49.
 Eckert, R./Winter, R. (1987): *Kommunikationstechnologien und ihre Auswirkungen auf die persönlichen Beziehungen*. In: Lutz, B. (Hrsg.) (1987), *Technik und sozialer Wandel. Verhandlungen des 23. Deutschen Soziologentages in Hamburg 1986*. Frankfurt/New York: Campus, S. 245–266.
 Eckert, R./Vogelgesang, W./Wetzstein, Th. A./Winter, R. (1991): *Auf digitalen Pfaden. Die Kulturen von Hackern, Programmierern, Crackern und Spielern*. Opladen: Westdeutscher Verlag.
 Fiske, J. (1989): *Understanding Popular Culture*. London/Sydney/Wellington: Unwin Hyman.
 Gibson, W. (1987): *Neuromancer*. München: Heyne.
 Gibson, W. (1995): *Vernetzt*. Frankfurt: Rogner & Bernhard bei Zweitausendeins.
 Goffman, E. (1977): *Rahmen-Analyse*. Frankfurt a. M.: Suhrkamp.
 Gray, C. H. (Hrsg.) (1995): *The Cyborg Handbook*. London/New York: Routledge.
 Hahn, A. (1989): *Das andere Ich. Selbstthematization bei Proust*. In: Kapp, V. (Hrsg.), *Marcel Proust: Geschmack und Neigung*. Tübingen: Stauffenburg, S. 127–142.
 Hafner, K./Markoff, J. (1991): *Cyberpunk: Outlaws and Hackers on the Computer Frontier*. New York: Simon & Schuster.
 Harvey, D. (1989): *The Condition of Postmodernity*. Oxford: Basil Blackwell.
 Jameson, F. (1986): *Postmoderne – zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus*. In: Huyssen, A./Scherpe, K. R. (Hrsg.), *Postmoderne-Zeichen eines kulturellen Wandels*. Reinbek: Rowohlt, S. 45–102.
 Jencks, C. (1980): *Die Sprache der postmodernen Architektur. Die Entstehung einer alternativen Tradition*. Stuttgart: DVA.
 Jude, St./Sirius, R. U./Nagel, B. (1995): *Cyberpunk Handbook*. New York: Random House.
 Kirste, K. (1999): *Körpereinsatz 2. Gewalt als Grenze des Mediums in Strange Days*. In: Kienast, W./Struck, W. (Hrsg.), *Körpereinsatz. Das Kino der Kathryn Bigelow*. Marburg: Schüren, S. 124–154.
 Levy, S. (1984): *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. New York: Dell.
 Maffesoli, M. (1988): *Le temps des tribus. Le déclin de l'individualisme dans les sociétés de masse*. Paris: Meridiens Klincksieck.
 McHale, B. (1992): *Constructing Postmodernism*. London/New York: Routledge.
 Meyrowitz, J. (1987): *Die Fernsehgesellschaft*. Weinheim: Beltz.
 Mikos, L. (1994): *Zur Popularität von Cyberspace*. In: Faßler, M./Halbach, W. R. (Hrsg.), *Cyberspace*. München: Fink, S. 185–206.
 Rushkoff, D. (1995): *Cyberia*. München: Knauer.
 Toop, D. (1992): *Blade Runner remixed. The Face* 1/1992, S. 40–41.
 Vogelgesang, W. (1994): *Jugend- und Medienkulturen*. In: *Kölner Zeitschrift für Soziologie und Sozialpsychologie* Heft 3/1994, S. 464–491.

- Wetzstein, Th. A. u. a. (1995): Datenreisende. Die Kultur der Computernetze. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Winter, R. (1992a): Filmsoziologie. Eine Einführung in das Verhältnis von Film, Kultur und Gesellschaft. München: Quintessenz.
- Winter, R. (1992b): Baudrillard, *Blade Runner* und das Verschwinden der „Masse“. Ein Beitrag zur Soziologie der postmodernen Kultur. In: Guggenberger, B./Janson, D./Leser, J. (Hrsg.), Postmoderne oder Das Ende des Suchens? Eggingen: Edition Isele, S. 14–28.
- Winter, R. (1995): Der produktive Zuschauer. Medienaneignung als kultureller und ästhetischer Prozeß. München: Quintessenz.
- Winter, R./Eckert, R. (1990): Mediengeschichte und kulturelle Differenzierung. Zur Entstehung und Funktion von Wahlnachbarschaften. Opladen: Leske + Budrich.

Hans J. Wulff

Spannungserleben und Erfahrungskonstitution: Vorüberlegungen zu einer phänomenologischen Untersuchung

1 Teilnehmer und Beobachter

„Spannung“ weist auf anthropologische Grundlagen zurück, da sie auf jeder Erlebnisstufe auftreten kann – körperlich-leiblich, psychisch etc. „Spannung“ in dieser allgemeinen Form ist keine besondere Form der Rezeption von Texten, sondern kann auch in Alltagssituationen auftreten – wobei allerdings gewährleistet sein muss, dass derjenige, der „gespannt“ ist, nicht in den Handlungsverlauf involviert ist, sondern ihm als Beobachter gegenübersteht.

Der Gespannte steht dem „eigentlichen“ Geschehen gegenüber, ist nicht Teil des Geschehens selbst. Diese *Distanz* ist für das Spannungserlebnis wesentlich. Am Beispiel: Man kann ein Auto, das auf vereister Straße ins Schleudern geraten ist, mit gespannter Aufmerksamkeit beobachten, der Katastrophen und Schäden harrend, die es anrichten möchte; ist man aber der Fahrer des Autos, ist das Teilnahmeerlebnis ein anderes als ein Spannungserlebnis. Die Distanz des Gespannten zum Geschehen unterscheidet im übrigen die Spannung vom Affekt der Angst – Angst richtet sich ähnlich wie Spannung auf den möglichen und wahrscheinlichen zukünftigen Verlauf, mit dem Unterschied aber eben, dass der Ängstliche vom Geschehensablauf selbst als Teilnehmer des Geschehens betroffen ist. Wiederum macht es einen Unterschied, ob man als Täter oder als Opfer in ein Geschehen verstrickt ist – auch dann nämlich, wenn beide im Affekt der „Angst“ auf das Geschehen antworten, macht es einen großen Unterschied, ob man der Fahrer oder die Fahrerin des Wagens ist oder eine alte Frau, auf die das Gefährt zurutscht. Das soll hier aber nicht interessieren.

In dieser ersten Annäherung lassen sich drei Charakteristiken des Spannungserlebnisses ausmachen: Positioniertheit, Empathie, Reflexivität.

(1) Man darf die *Involviertheit* einer Person in eine Geschehens- oder Handlungssituation nach den Rollen des Akteurs oder des Beobachters als Voraussetzung des Spannungserlebnisses ansehen. Das Subjekt ist in Bezug auf das Geschehen positioniert – in den *fundamentalen Teilnahmekategorien* als „be-

WECHSELBEZIEHUNGEN

MEDIEN ◄► WIRKLICHKEIT ◄► ERFAHRUNG

Herausgegeben von
Lothar Mikos und Norbert Neumann



Biermann, Rudolf:

Wechselbeziehungen : Medien-Wirklichkeit-Erfahrung / Rudolf Biermann ;

Andreas Hepp ; Martin Jurga. Lothar Mikos ; Norbert Neumann (Hrsg.). -

Berlin : VISTAS Verlag, 2002

ISBN 3-89158-355-9

WECHSELBEZIEHUNGEN

MEDIEN ↔ WIRKLICHKEIT ↔ ERFAHRUNG

Herausgegeben von Lothar Mikos und Norbert Neumann

Copyright © 2002 by

VISTAS Verlag GmbH

Goltzstraße 11

D - 10781 Berlin

Telefon: 030/32 70 74 46

Telefax: 030/32 70 74 55

E-Mail: medienverlag@vistas.de

Internet: www.vistas.de

Alle Rechte vorbehalten

ISBN 3-89158-355-9

Umschlag: kontur · Berlin

Satz: TYPOLINE-Karsten Lange · Berlin

Druck: Digital Druck · Birkach

Produktion: VISTAS media production · Berlin

Inhalt

Vorwort	7
---------------	---

Systematische Zugänge

Norbert Neumann

Medien, Wirklichkeit und Erfahrung.

Historisch-systematische Reflexionen aus bildungstheoretischer Sicht .	13
--	----

Horst Niesyto

Medien und Wirklichkeitserfahrung –

symbolische Formen und soziale Welt.	29
---	----

Andreas Hepp

Kulturelle Identität, Fernsehen und das Wohnzimmer:

Identitätsartikulation zwischen lokalen und translokalen Ressourcen. .	55
--	----

Rainer Winter

Die postmodernen Visionen des Cyberpunks.

Zur kulturellen Bedeutung eines populären Genres	77
--	----

Hans J. Wulff

Spannungserleben und Erfahrungskonstitution:

Vorüberlegungen zu einer phänomenologischen Untersuchung	93
--	----

Martin Jurga

Textmerkmale und Rezeptionsoptionen von Fernsehserien –

zur „Offenheit“ von fiktional-seriellen Fernsehtexten	111
---	-----

Konkretisierungen

Lothar Mikos

Die Inszenierung alltäglicher Erfahrungsmuster
in der Krimireihe Derrick 137

Eggo Müller

Para-Intimität: Zum „Privaten“ in der Fernsehöffentlichkeit
von Beziehungsshowes 153

Wolfgang Wunden

Man gibt sich Blößen.
Medienethische Reflexionen auf Talkshows im TV-Tagesprogramm ... 167

Doris Kellermann

Wrestling oder Die Suche nach der eigenen Identität 181

Manuela Pietraß

Medienpräsentation und Wissensrepräsentation 193

Herbert Schulte · Rudolf Biermann

Zwischen „Wissenskluft“ und „Medien-Bildung“.
Notwendige Lernprozesse einer Hauptschulklasse 211

Die Autoren 227

Vorwort

Wie lässt sich das Verhältnis von Medien, Wirklichkeit und Erfahrung bestimmen? Das ist die Ausgangsfrage, die an die hier versammelten Autoren und Autorinnen gestellt wurde. Es sind Film- und Fernsehwissenschaftler, Mediensoziologen und -pädagogen, die aufgrund ihrer jeweiligen fachwissenschaftlichen und wissenschaftstheoretischen Perspektive ihren spezifischen Zugang zum Thema präsentieren. Um das Knäuel von Medien, Wirklichkeit und Erfahrung zu entwirren, geraten – je nach Betrachterstandort – differierende Segmente medialer Wirklichkeit in den Blick. Und so überrascht es nicht, dass – entsprechend der gewählten Betrachterposition – auch der befragte Gegenstand variiert. Insofern wäre eine Akkumulation der Ergebnisse zu einem „Gesamtbild“ wissenschaftlich unzulässig, sie widerspräche nicht nur den Intentionen der Beiträge, sondern würde auch die Komplexität der verhandelten „Sache“ simplifizieren. Entstanden ist aber ein facettenreiches Spektrum des Argumentierens, in dem fachwissenschaftlich signifikante Fragestellungen und methodisches Herangehen exemplarisch vorgeführt werden. Verbunden wird damit die Erwartung, die Diskussion weiter zu treiben, den Austausch zwischen den beteiligten Fachdisziplinen zu fördern und die Interdisziplinarität der Fragestellung zu betonen.

Die Relativität der vorliegenden Erkenntnisse lässt sich weder auf eine mangelhafte Präzisierung wissenschaftlichen Sprechens zurückführen, noch verweist sie auf eine Beliebigkeit des Argumentierens; sie ist vielmehr dem Umstand geschuldet, dass keines der drei zentralen Elemente Wirklichkeit, Medien und Erfahrung sich in einem naiv positivistischen Sinne als empirisches Faktum behandeln lässt, das wie eine Korsettstange den sicheren Halt für das jeweils andere Element liefert. Denn weder konstituieren Wirklichkeit und Medien in einem simplen Ursache-Wirkungs-Mechanismus die Erfahrung, noch ist das, was als Wirklichkeit oder als medialer Text angesehen wird, unabhängig von den Aneignungsleistungen der Subjekte zu begreifen. Es sind die Relationen zwischen diesen Kategorien, nach denen gefragt werden muss, um zu schlüssigen Antworten zu kommen. Bei allen Unterschieden im Detail – in dieser systematischen Perspektive liegen die Gemeinsamkeiten aller Beiträge.