

Der Text als Hologramm

Die Cyberpunk-Literatur und die Kultur der Virtualität

Ruth Mayer

Das ist nicht die Realität – das ist die Fantasie.

Leutnant Uhura in *Star Trek III. Die Suche nach Mr. Spock*

Die Cyberpunk-Literatur ist eigentlich schon tot. Mit *Mona Lisa Overdrive*, so konstatierte der Cyberpunk-Experte Brooks Landon ohne die geringste Melancholie, habe William Gibson das letzte Exemplar des Genres vorgelegt und dann 'das Licht ausgemacht'. Die Tatsache, daß Gibson inzwischen mit *Virtual Light* (dt. *Virtuelles Licht*) einen weiteren Roman publiziert hat, hätte ihn dabei sicherlich in seiner Diagnose nicht wanken lassen. Landon geht nämlich davon aus, daß die literarische Form des Cyberpunk schon immer defizitär gewesen sei – "measured against computer imaging and video technique, even dynamite prose [like cyberpunk] reveals that it cannot compete in precisely these ways."¹

Liest man die enthusiastischen Projektionen vieler Cyberspace- und Virtual Reality-Theoretiker, dann möchte man diese Feststellung sogar noch ausweiten. Denn hier eröffnet sich der Cyberspace selbst als "ultimative Schnittstelle",² die aufgrund ihrer direkten sinnlichen Zugänglichkeit die veralteten Kommunikations- und Informationssysteme der Schrift zu ersetzen vermag. Die Tatsache, daß die technologischen Möglichkeiten immer noch hinter den enthusiastischen oder angstbesetzten Projektionen zurückstehen, spielt dabei keine Rolle – die Zukunft findet jetzt schon statt:

¹ Landon, Brooks. "Bet On It: Cyber/video/punk performance". In: Larry McCaffery (Hrsg.). *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Durham 1991, S. 240f.

² Rheingold, Howard. *Virtual Reality*. New York 1991.

Die dreidimensionale computergenerierte Realität besitzt die neue Eigenschaft, eine virtuelle Symbiose von materialisierter Wirklichkeit, z. B. dem Leib des Menschen mit seinen Handlungen und seinen sensorischen Kapazitäten, und simulierter Wirklichkeit herzustellen. Noch muß man dazu sich durch einen Datenhelm und -anzug von der 'ersten' Wirklichkeit abgrenzen, um den virtuellen Raum betreten zu können. Vielleicht wird es bald möglich sein, zumindest die Bewegungen des Körpers, ohne Vermittlung des Anzugs, von Kameras abzutasten. [...] Mit der VR-Technologie wird die computererzeugte Welt zum Bereich persönlicher Erfahrung aus der Ich-Perspektive, gesteuert beispielsweise durch Gesten, die Stimme oder die Position des Leibes. [...] Dadurch gibt es in dieser Technologie für den Benutzer keine erkennbaren Schnittstellen mehr: Man bewegt sich mit seinem Körper, um in eine andere Szene zu gelangen oder ein Objekt zu ergreifen.³

Die "ästhetische und philosophische Chance" einer derartigen Entwicklung liegt natürlich auf der Hand: "Der Unterschied zwischen Wahrnehmung und Imagination wird weiter eingezogen, die Wahrnehmung irrealisiert, die Imagination realisiert."⁴ Und angesichts dieser ästhetischen Möglichkeiten scheint sich tatsächlich die Frage geradezu aufzudrängen, wie sich die literarische Fiktion als das Medium, das traditionell die "Irrealisierung von Realem und [das] Realwerden von Imaginärem"⁵ betreibt, gegenüber diesem unmittelbar und sinnlich wirksamen Akt des Fingierens noch behaupten soll.

Aber die Eindeutigkeit der Gegenüberstellung täuscht. Landons Forderung, die Schrift als "ancient system of processing information" endlich durch die Institution einer "global arena of electronic culture"⁶ zu ersetzen, geht nämlich davon aus, daß sich die 'Hyperkultur', die sich um den Cyberpunk rankt, aus völlig gleichartig organisierten Elementen (Musik, Video, Film, Literatur) zusammensetze, die in der elektronischen Adaption zur idealen Gesamtheit verwachsen. Damit übersieht er jedoch, daß ein solch multimediales Gesamtkunstwerk eben immer mehr *und* weniger ist als die Menge seiner Elemente. Das Projekt einer 'Virtualisierung' und damit der Vermittlung alternativer Wirklichkeits- und Identitätsmodelle wird im fiktionalen Text nämlich zu-

³ Rötzer, Florian. "Mediales und Digitales. Zerstreute Bemerkungen und Hinweise eines irritierten informationsverarbeitenden Systems". In: F. Rötzer (Hrsg.). *Digitaler Schein. Ästhetik der elektronischen Medien*. Frankfurt am Main 1991, S. 65.

⁴ Rötzer, Florian. "Mediales und Digitales", S. 65, S. 67.

⁵ Iser, Wolfgang. *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt am Main 1993, S. 23.

⁶ Landon, Brooks. "Bet On It", S. 240, S. 244.

nächst auf grundsätzlich andere Weise angegangen als in multimedialen Cyberpunk-Performances. Scott Bukatman hat auf die Notwendigkeit einer Differenzierung hingewiesen:

We must distinguish between an interface that incorporates some form of *direct sensory engagement* (games and theme parks, for example) and an interface that operates through an action of *narrativization* (literature). These represent two distinct modes of subject address, although [...] they often occur in tandem.⁷

Während Bukatman sich für die Mischformen zwischen diesen unterschiedlichen 'Schnittstellen' interessiert, wird es mir im folgenden darum gehen, die Differenzen zwischen Cyberpunk-Event und Cyberpunk-Text näher zu bestimmen. Ich möchte ein Interaktionsmodell erstellen, das den völlig unterschiedlichen Wirkungsweisen der beiden Ansätze Rechnung trägt, ohne die offensichtlichen und spannungsreichen Bezüge zwischen technologischer und literarischer Imagination zu marginalisieren. Ohne ihre Literatur, so behaupte ich, böte die Hyperkultur ein weitaus weniger faszinierendes Bild. Die zentrale Rolle, die fiktionale Spekulationen und Imaginationen für den Kult um den Cyberspace spielen, muß jedoch uneingestanden bleiben, damit die Interaktion funktioniert.

I. Cyberspace-Decks und viktorianische Motoren

Kaum eine Untersuchung zum 'Urvater' des Cyberpunk, William Gibson, kommt ohne den Verweis aus, daß Gibson mit der zeitgenössischen Computertechnologie keineswegs vertraut war, als er 1984 seinen ersten Roman, *Neuromancer*, schrieb. Gibson selbst kokettiert einfach zu gerne mit seiner Unkenntnis des Kontextes, der doch das futuristische Hackermilieu des Romans zentral ausmacht. Auch wenn sich darüber streiten läßt, wo hier autobiographische Authentizität aufhört und Selbststilisierung anfängt, ist Gibsons Erläuterung seines ursprünglichen Interesses an der Computertechnik höchst aufschlußreich:

⁷ Bukatman, Scott. *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham und London 1993, S. 195. Als mögliche Mischformen direkt sensorischer und narrativer Repräsentationsformen nennt Bukatman in der Folge den Film und interaktive Computerspiele. Interessanterweise wirken natürlich diese Mischformen ihrerseits auf die Repräsentationsstrukturen narrativer Texte, so daß die fiktiven literarischen Wirklichkeiten die virtuellen Welten etwa der Computerspiele reflektieren, wie Jon-K Adams in seinem Beitrag zu diesem Band zeigt.

I'm looking for images that supply a certain atmosphere. Right now, science and technology seem to be very useful sources. But I'm more interested in the *language* of, say, computers than I am in the technicalities. On the most basic level, computers in my books are simply a metaphor for human memory: I'm interested in the hows and whys of memory, the way it defines who and what we are, in how easily memory is subject to revision. When I was writing *Neuromancer*, it was wonderful to be able to tie a lot of these interests into the computer metaphor. It wasn't until I could finally afford a computer of my own that I found out there's a drive mechanism inside—this little thing that spins around. I'd been expecting an exotic crystalline thing, a cyberspace deck or something, and what I got was a little piece of a Victorian engine that made noises like a scratchy old record player. That noise took away some of the mystique for me; it made computers less sexy. My ignorance had allowed me to romanticize them.⁸

Diese Erklärung bietet in Miniaturform nicht nur die wichtigen thematischen Schwerpunkte der Cyberpunk-Literatur – die metaphorische Bezugsetzung von Computertechnologie und menschlichem Bewußtsein, wie sie sich immer wieder in den Konzepten des Cyberspace und des Cyborg thematisiert findet – sie verweist darüber hinaus ganz grundsätzlich auf ein Potential der Cyberpunk-Literatur, das der Performance-Kultur wesentlich verschlossen bleibt: Wo elektronische Medien die Bezugsetzung zwischen Bewußtsein und Technik synthetisch generieren müssen und mithin auf die Perfektion der computertechnologischen Instrumentarien angewiesen sind, schaffen literarische Texte diesen Bezug einfach. Der technologische Kontext (das Cyberspace-Deck, das dem illusionszerstörenden, aber realen viktorianischen Motor entgegensteht) wird schließlich in Gibsons Roman einfach gesetzt. Wo bei Video-Performances und Cyberspace-Events von der Eingängigkeit des sensorischen Eindrucks die Wirkung der Veranstaltung abhängt, kann der literarische Text diese Eingängigkeit und Geschlossenheit ohne weiteres postulieren.

Dieses besondere Potential des Literarischen basiert natürlich auf einer grundsätzlich anderen Wirkungsweise. Um auf Bukatmans Bildlichkeit der Schnittstellen zurückzukommen – es ergeben sich im literarischen Text zwei Schnittstellen zwischen Virtualität und Realität: eine erste auf narrativer Ebene zwischen der repräsentierten Virtualität des Cyberspace und des Cyborg einerseits und der Erzählwirklichkeit andererseits, eine zweite auf Rezeptionsebene zwischen der Fiktion des Textes und der Lebenswelt der Leser. Während die

⁸ McCaffery, Larry. "An Interview with William Gibson". In: *Storming the Reality Studio*, S. 270.

computertechnologisch generierten Sinneseindrücke sich an der realen sinnlichen Erfahrung messen lassen müssen, eröffnet somit die Literatur als an sich *virtueller Raum* einen Erfahrungsbereich, der gerade aufgrund seiner Vermitteltheit (durch den Lesevorgang) einen Anspruch auf Unmittelbarkeit und Einsichtigkeit erheben kann, hinter dem die technische Wirklichkeit notwendigerweise zurückbleiben muß. Damit konfrontiert sich der technologischen 'realen' Virtualität eine literarische 'virtuelle' Virtualität, die sich in der Doppelung der Schnittstellen von Repräsentation und Rezeption konstituiert.

Die literarisch gesetzte 'virtuelle' Virtualität weist nun aber natürlich gegenüber der 'realen' Virtualität des Cyberspace das entscheidende Defizit auf, daß sie zwar nicht widerlegbar, aber eben auch nicht sensorisch nachvollziehbar ist. Um zu funktionieren, muß die arbiträre Basis der bloßen Setzung also immer verborgen bleiben, die erste – narrativ repräsentierte – Schnittstelle soll für die Leser mit der zweiten – rezeptionsbedingten – Schnittstelle in eins fallen.

Die Tendenz, die beiden Ebenen gleichzusetzen bzw. gegeneinander auszuspielen, wie Brooks Landon es tut, kommt deshalb nicht von ungefähr. Sie korrespondiert mit der Tatsache, daß die Cyberpunk-Romane und -Manifeste als Cyberpunk-Events posieren, indem sie verheimlichen, daß sie anders funktionieren als die 'reale' Virtualität des Cyberpunk-Events. Bruce Sterling feiert so in seiner berühmten Einleitung zur Cyberpunk-Anthologie *Mirrorshades* die "crammed prose" der Cyberpunks als "sensory overload that submerges the reader in the literary equivalent of the hard-rock 'wall of sound'"⁹ und der Cyberpunk-Apologet David Porush beschreibt mystisch-vage die Cyberpunk-Literaten als "[singing] the song of endocrinal juices in the face of the buzz of nerve noise".¹⁰ Cyberpunk-Texte, so scheint es, vermögen das Potential von Rockmusik, Performances und Cyberspace ohne weiteres in sich zu vereinen und direkt körperlich-sensorisch zu vermitteln. Eine kurze Analyse prägender Erzählstrategien und Denkmodelle der Cyberpunk-Literatur soll im folgenden die Beweggründe für dieses Festhalten der Cyberpunks an einem unmittelbaren 'Entsprechungsmodell' zwischen sensorischer Erfahrung und literarischer Umsetzung erläutern.

⁹ Sterling, Bruce; "Preface" In: Ders. (Hrsg.). *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*. New York 1988, S. xv.

¹⁰ Porush, David. "Frothing the Synaptic Bath". In: *Storming the Reality Studio*, S. 332.

II. Cyber-Fiktionen

Als *das* Thema der Cyberpunk-Literatur ist immer wieder die Bezugsetzung eines (natürlichen, biologischen und konkreten) Realen und eines (technologischen, konstruierten und imaginären) Virtuellen genannt worden: Der Cyberspace als virtueller Raum reflektiert und transzendiert den bedrohten realen Raum der urbanen Subkulturen, der Cyborg als virtuelle Identität reflektiert und transzendiert den bedrohten realen Körper des Einzelnen.¹¹ Der strukturierte Raum des Cyberspace und der konstruierte Körper des Cyborg bieten die Möglichkeit einer Überprüfung und Neuwertung des Realen, dessen 'Ordnung' sich vor dem Hintergrund der virtuellen Wirklichkeits- und Selbsterfahrungen als veränderbare Konvention erweist. Die Perspektive des Cyberpunk entspricht dabei dem Hologramm: unendlich fragmentiert und doch nicht fragmentierend, da jedes Fragment in sich ganzheitlich ist: "Recovered and illuminated, each fragment will reveal the whole image [...]"¹² Beide Momente, das der Bezugsetzung von Realität und Virtualität im Cyberspace und das der Verschmelzung beider Bereiche im Körper des Cyborg, werde ich im folgenden anhand einiger Cyberpunk-Texte erläutern, um die zentrale Relevanz der Denkfigur des 'Holonomischen' für die Cyberpunk-Literatur (und damit indirekt auch für die Cyberpunk-Kultur) zunächst auf konzeptioneller und schließlich auf struktureller Ebene zu zeigen.

In Neal Stephenson's Roman *Snow Crash* (1992) gibt es zwei zentrale Handlungsräume: die Wirklichkeit ('Reality') des Amerika des späten zwanzigsten Jahrhunderts und ein gigantisches Computernetz ('Metaverse') in Form

¹¹ Peter Fitting hat die thematischen Schwerpunkte der Cyberpunk-Autoren untersucht und die historischen und konzeptuellen Hintergründe des Genres untersucht. Wie viele andere Kritiker beklagt er dabei die mangelnde politische Konkretheit der Texte und weist auf die Machismo-Ideologie hin, die viele der Texte durchdringt: "The Lessons of Cyberpunk". In: Constance Penley, Andrew Ross (Hrsg.). *Technoculture*. Minneapolis 1991, S. 295ff. Vgl. hierzu auch: Ross, Andrew. "Cyberpunk in Boystown". In: Ders. *Strange Weather. Culture, Science and Technology in the Age of Limits*. London 1991, S. 137ff., Csicsery-Ronay, Jr., Istvan. "Cyberpunk and Neuromanticism". In: *Storming the Reality Studio*, S. 182ff.

¹² Gibson, William. "Fragments of a Hologram Rose". In: Ders. *Burning Chrome*. (1986) London 1993, S. 57 (dt. *Cyberspace*). Veronica Hollinger hat auf die nostalgische Note in dieser Erzählung und anderen Cyberpunk-Texten hingewiesen, die sehr oft über die Inszenierung des Technologischen zum komplexen Verweissystem transportiert werde. Hollinger übersieht allerdings das meines Erachtens zentrale Moment einer Umsemantisierung des Fragmentes zum repräsentativen, d. i. holonomischen Verweis: "Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism". In: *Storming the Reality Studio*, S. 214ff.

einer computergenerierten Stadtlandschaft ('the Street'), das jedem Nutzer zugänglich ist. Während auf der Ebene der 'Reality' die Vereinigten Staaten keinerlei politischen oder sozialen Zusammenhalt mehr aufweisen, die Regierung zu einem marginalen Staat im Staat geworden ist und eine Unzahl internationaler Korporationen und Organisationen (die Mafia, die Central Intelligence Corporation, Mr. Lee's Greater Hong Kong etc.) mehr oder weniger unvermittelt koexistieren, präsentiert sich das virtuelle 'Metaverse' als simulierter öffentlicher Raum und zentraler Kommunikationsort, der nationale Grenzen zu ignorieren und kulturelle Differenzen aufzuheben scheint. Weil das 'Metaverse' als universell zugängliches und unmittelbar verständliches Kommunikationsmedium fungiert, erweist es sich aber auch als angreifbar. Ein gleichermaßen auf technologischer und biologischer Ebene wirkendes Virus, ein sogenanntes 'nam-shub', das seit vorbabylonischen Zeiten jegliches universelle Zeichensystem angreift, droht so zunächst im 'Metaverse' und schließlich in der 'Reality' eine 'Infocalypse' zu verursachen, die in der umfassenden Gleichschaltung aller und der Machtübernahme durch einen gewissenlosen Monopolisten kulminieren soll. Nur weil ein findiger Hacker der drohenden zentralistischen Vereinnahmung durch die Einführung einer heilsamen (!) Sprachverwirrung in Form eines Virenschutzprogramms entgegenarbeitet, kann die zerstörerische Gleichschaltung von 'Reality' und 'Metaverse' verhindert werden.

Obwohl die Kritik an der vereinheitlichenden Gewalt der 'nam-shub'-Viren die gängige populäre Kritik an der pseudo-offenen Kommunikationsgesellschaft der elektronischen Netzwerke paraphrasiert ("The twentieth century's mass media, high literacy rates, and high-speed transportation all served as superb vectors for the infection"¹³), präsentiert der Roman letztlich doch alles andere als ein technologiefeindliches Argument. Denn *unterhalb* der "fictional structure" (S. 211) des 'Metaverse' wird die Existenz eines weiteren computergenerierten Raums ('flatland') evoziert, der zum Ausgangspunkt für eine rettende Analyse von 'Metaverse' und 'Reality' gleichermaßen wird:

When hackers are hacking, they don't mess around with the superficial world of Metaverses [...]. They descend below this surface layer and into the netherworld of code and tangled nam-shubs that supports it, where everything that you see in the Metaverse, no matter how lifelike and beautiful and three-dimensional, reduces to a simple text file: a series of letters on an electronic page. (S. 350)

¹³ Stephenson, Neal. *Snow Crash*. New York 1992, S. 403. Folgende Seitenangaben fortlaufend im Text.

Dieser unterliegende 'Cyberspace' des "flatland" entzieht sich der Sprache, der sinnlichen Erfahrung und oft genug auch der rationalen Kontrolle, er figuriert als das Unbewußte der Computergesellschaft: "When you program in machine language, you are controlling the computer at its brain stem, the root of its existence. It's the language of Eden. [...] A really advanced hacker comes to understand the true inner workings of the machine—he sees through the language he's working in and glimpses the secret functioning of the binary code [...]" (S. 278-279). Der binäre Code der Maschinensprache erweist sich zwar als extrem angreifbar, da er als ultimatives Zeichensystem holonomisch organisiert ist,¹⁴ bietet aber gleichzeitig aufgrund dieser holonomischen Struktur den einzigen Ansatzpunkt, um die übergeordneten Kontrollsysteme auf der Ebene des 'Metaverse' und Totalisierungsansätze auf der Ebene der 'Reality' zu erkennen und schließlich aufzubrechen: Weil auf dieser Ebene jeder Teil die Struktur des Ganzen in sich birgt, ergibt sich endlich die Möglichkeit der umfassenden Analyse und des verändernden Eingriffs.

So wie Stephenson über die Metaphorik des unterliegenden elektronischen Codes die drohende Gefahr einer Gleichschaltung von Realität und Virtualität zu negieren vermag, ohne die Vorstellung einer ultimativen sinnstiftenden Totalität aufgeben zu müssen, so kann William Gibson in seinem zweiten Roman, *Count Zero* (1986) (dt. *Biochips*), den de-zentralisierten Cyberspace als positives Modell für Selbstfindung und individuelle Sinnstiftung kennzeichnen, ohne auf die Vision einer technologischen Gleichschaltung rekurren zu müssen, wie sie sich in *Neuromancer* durchaus noch finden läßt.¹⁵ In

¹⁴ Die Metaphorisierung des binären Codes zur 'Sprache Edens' basiert ja auf der Vorstellung einer absoluten Verbindlichkeit und Universalität, auf das Zusammenfallen von Signifikat und Signifikant, wie es die Informationstheorie feststellt: "Jede *Transzendenz* des Signifikanten als dessen Sinn verschwindet." Van den Boom, Holger. "Digitaler Schein – oder: Der Wirklichkeitsverlust ist kein wirklicher Verlust". In: *Digitaler Schein*, S. 202. Damit ergibt sich wiederum die holonomische Struktur der restlosen Repräsentativität des einzelnen Zeichens für das ganze Zeichensystem.

¹⁵ Scott Bukatman hat gezeigt, wie das animistische Denkmodell des Voodoo-Kults von Gibson in *Count Zero* und *Mona Lisa Overdrive* appropriiert wurde, um die vormalig "modernist 'mythology' of rationality, the mechanisms of instrumental reason" zu unterminieren: *Terminal Identity*, S. 213ff. In gewisser Weise verwirklicht Gibson hier schon, was in Stephenson's Roman nie ganz überzeugen kann: Der Cyberspace wird zum gleichzeitig äußerst fragmentarisierten und holistischen Code und schwebt dadurch ständig zwischen zentralistischer Kontrolle und anarchistischer Dezentralisierung. Zur 'Transzendentalisierung' des virtuellen Raums insbesondere im Bezug auf Gibson vgl. Istvan Csicsery-Ronays Beitrag in diesem Band.

Count Zero existiert die zentralistische Künstliche Intelligenz Wintermute aus *Neuromancer* nicht länger, der Cyberspace (und damit auch die Erzählwirklichkeit) erscheint als aufgebrochener Raum, der sich aus der fragmentarisierten Künstlichen Intelligenz generiert hat. Von der ursprünglichen Einheit blieb nur noch eine fragmentarische 'collage' oder 'machine' zurück, die bezeichnenderweise Artefakte in der Tradition des Künstlers Joseph Cornell erstellt – scheinbar arbiträre Objektsammlungen, die doch wie geschlossene sinn-volle Systeme wirken: "The box was a universe, a poem, frozen on the boundaries of human experience."¹⁶

Gerade aufgrund der vorausgegangenen Zersplitterung in uneinheitliche – metaphysische, ästhetische und technologische – Manifestationsebenen wird der Cyberspace hier zum zentralen Referenzsystem des Romans. Der Voodoo-Priester Lucas kann so dem kleinen Hacker Bobby anhand der Cyberspace-Ordnung die Ordnung der Dinge erklären:

"Think of Jackie as a deck, Bobby, a cyber-space deck, a very pretty one with nice ankles." Lucas grinned and Bobby blushed. "Think of Danbala, who some people call the snake, as a program. Say as an icebreaker. Danbala slots into the Jackie deck, Jackie cuts ice. That's all." "Okay," Bobby said, getting the hang of it, "then what's the matrix? If she's a deck, and Danbala's a program, what's cyberspace?" "The world," Lucas said. (S. 163)

Wie bei Neal Stephenson präsentiert sich also auch bei William Gibson die 'virtuelle' Virtualität des Cyberspace als sinnstiftendes und erkenntnisförderndes System, das – gerade weil es fragmentarisiert – absolut repräsentativ im Sinne des Hologramms wirken kann. Die "broken selves" und "scattered fragments" der ehemals zentralistischen Künstlichen Intelligenz haben so dieselbe Wirkung, die der Protagonist der Erzählung "Fragments of a Hologram Rose" erfährt: "[...] each of his scattered fragments revealing a whole he'll never know [...]. But each fragment reveals the rose from a different angle" (S. 57-58). Die Ganzheit, die Synthese von Virtuellem und Realem, mag sich nie völlig eröffnen, aber sie existiert als unendliche (Ober)fläche, und der Cyberspace bietet die einzige Möglichkeit, sie zumindest momentan und auszugsweise zu erfahren.

¹⁶ Gibson, William. *Count Zero*. (1987) London 1993, S. 28. Folgende Seitenangaben fortlaufend im Text. Franka Ostertag wies mich darauf hin, daß die Cornellschen Schachteln interessanterweise eine der wenigen 'Materialisierungen' der holonomischen Struktur in Gibsons Werk darstellen: Schließlich sind sie Bestandteil der 'wirklichen' Welt jenseits des Cyberspace und fungieren so gleichzeitig als lebensweltliche Repräsentationsformen dessen, was sonst der Cyberspace leisten muß.

Was der Cyberspace als Verweissystem andeutet und verspricht, findet im anderen zentralen Konzept der Cyberpunk-Literatur, dem Cyborg, seine Verwirklichung: Im Körper des Cyborg (des Klons, des Androiden, der computer-generierten und genetisch manipulierten Identität) fallen Virtualität und Realität in eins. Der Cyborg verweist nicht länger auf eine Ordnung, er stellt diese Ordnung dar. Gabriele Schwab hat gezeigt, wie die Metapher des Hologramms generell die kulturelle Repräsentation des Cyborg bestimmt:

If the brain can indeed be compared to a hologram, then the cyborg can be taken as a positive model for a 'holonomy of the mind.' He or she would then not only stand for a science-fictional utopia (or dystopia) of a technological reconstruction of the human body, but also for a new holistic concept of subjectivity. The 'body as text' means more here than a mere metaphor to describe cultural 'readings' of the body. It means that the biological body itself, its genetic material, is organized like a text. As this bodily text is not linear but holonomic, its intertextual relations are holistic.¹⁷

Der Cyborg als holonomische Existenz übernimmt in der Cyberpunk-Literatur die Funktion, unfaßbar neue oder komplexe Konzepte benennbar, wenn auch nicht erklärbar zu machen. Die teils grotesken, teils idealen Wesen zwischen Technologie und Biologie stellen somit stärker noch als die Cyberspace-Metaphorik symbolische Annäherungen an das völlig Neue und Synthetisierungen kultureller Ängste und Projektionen dar.

In Greg Bears *Blood Music* (1985) (dt. *Blutmusik*) geht die Transformation des Biologischen soweit, daß die Konzepte des Individuellen und Personalen nicht nur als hintergeghbar geschildert werden, sondern diese De-Personalisierung und Ent-Individuierung auch noch enthusiastisch gefeiert wird. Die körperliche Desintegration – fester Bestandteil der Horrorliteratur und dort eindeutig negativ besetzt – wird hier als machtvolle Freisetzung von Energien geschildert, die bislang brach lagen. Wenn hochkomplexe Mikroorganismen den Körper des Wissenschaftlers Bernard usurpieren und transformieren, errichten sie ein System, das oberflächlich und dezentral ist und sich in der ständigen Informationsaneignung und -verarbeitung unaufhörlich perfektioniert. Die körperlichen und personalen Begrenzungen lösen sich auf, das Subjekt wird zum Netzwerk:

¹⁷ Schwab, Gabriele. "Cyborgs and Cybernetic Intertexts: On Postmodern Phantasms of Body and Mind". In: Patrick O'Donnell, Robert Con Davis (Hrsg.). *Intertextuality and Contemporary American Fiction*. Baltimore 1989, S. 204-205.

Michael Bernard is crossing an interface.

He is encoded.

No longer conscious of all the sensations of being in a body. No more automatic listenings and responses to the slide of muscles past one another, the bubbling of fluids in the abdomen, the push and roar of blood and pounding of the heart. He no longer balances, tenses or relaxes. It is like suddenly moving from the city into the heart of a quiet cave.

[...]

The blood is a highway, a symphony of information, instruction. It is a delight to process and modify the rich broth. The information has its own variety of tastes, and is like a living thing, liable to change in the blood unless it is carefully monitored, trimmed of accretions, buffed. Words cannot convey what he is doing. His whole being is alive with the chatter of interpreting and processing.¹⁸

Die Fragmentarisierung, die diese Entgrenzungserfahrung mit sich bringt ("There are many BERNARD" [S. 210]), erscheint vor diesem Hintergrund als unendliche Verfeinerung, dient sie doch ihrerseits der Informationsverteilung und -verarbeitung.

Die Faszination dieser wie vieler anderer Cyborg-Beschreibungen begründet sich in der Beschwörung (und Plausibilisierung) einer absolut unnachvollziehbaren Erfahrungsebene. Weitaus unmittelbarer noch als Stephenson's Hacker erfährt der Cyborg Bernard eine Wirklichkeitsordnung, die nicht von ungefähr ständig als unaussprechlich ("[w]ords cannot convey what he is doing") und unkörperlich ("[h]e is losing the sense of being in a body") beschrieben wird. Diese gehäuften Verweise auf die absolute Fremdheit des Erfahrenen korrelieren ohne weiteres mit der Tatsache, daß die unaussprechliche Erfahrung als 'virtuelle' Virtualität natürlich *ausschließlich* sprachlich vermittelt ist und der vermeintliche Verlust der Körperlichkeit als Explosion körperlich-sinnlicher Eindrücke beschrieben wird. Beide Momente stellten schließlich nur auf metafiktionaler Ebene einen Bruch dar. Die metafiktionale Reflexion bleibt aber in diesem Roman ebenso ausgeklammert wie in den Romanen Gibsons und Stephenson's. Reflexionen über die Verschmelzung von Realität und Virtualität beziehen sich in jedem Fall ausschließlich auf die narrative Wirklichkeit, auf die Rezeptionssituation bezogen bedeuteten sie ja gleich wieder die Infragestellung der fiktionalen symbolischen Ordnungen.

Greg Bear inszeniert den Cyborg (oder besser die 'Cyborgisierung') wie Gibson und Stephenson den Cyberspace – als Konzept, das divergierende Wirklichkeitsebenen zu synthetisieren und zu transzendieren vermag, ohne

¹⁸ Bear, Greg. *Blood Music* (1985). London 1988, S. 199ff.

nach einem zentralistischen Prinzip organisiert zu sein. Sowohl auf narrativer als auch auf struktureller Ebene wird damit das Hologramm zum Paradigma: Zum einen repräsentiert und motiviert der Cyberspace die narrative Realität und der Cyborg fragmentiert *und* totalisiert das tradierte Konzept der Ich-Identität, zum anderen präsentiert sich der literarische Text dadurch selbst holonomisch, als eine Sammlung relevanter Aussagen über die Hyperkultur, die diese jeweils ganzheitlich nachvollzieht.

Man kann die Funktion der holonomischen Struktur für die Ästhetik der Cyberpunk-Literatur vielleicht am besten über eine Abgrenzung zu postmodernen Erzählstrategien deutlich machen. Während die Fragmentarisierung und arbitäre Kombination unterschiedlichster kultureller Codes auch im postmodernen Schreiben zentral steht, geht es dort letztlich nicht um eine Bündelung unterschiedlicher Repräsentationsfacetten, wie sie das Hologramm darstellt, sondern um die spielerische Konfrontation dieser Facetten, wie es sich im Markieren des fiktionalen Textcharakters und der Häufung unvereinbarer Informationen und dem Aufbrechen von Verweisstrukturen zeigt. Wo der Cyberpunk-Text also die Virtualität des Textes verdeckt, um die repräsentierte Wirklichkeitsordnung (und damit die 'virtuelle' Virtualität) zu plausibilisieren, beharrt der postmoderne Text auf der verwirrenden und verunsichernden Freilegung dieser Virtualität und damit auf der Fragmentarisierungs- und Dekonstruktionsbewegung an sich.¹⁹ Die Komplexität des postmodernen Romans zielt auf die Kapitulation des Lesers vor dem Projekt einer letzten Synthese, die Komplexität der Cyberpunk-Literatur jedoch sucht eine *neue*

¹⁹ Man muß deshalb auch zwischen der Montierung der Bildlichkeit und Struktur des Holonomischen in der postmodernen Literatur und in der Cyberpunk-Literatur unterscheiden. Gabriele Schwab hat im Bezug auf postmoderne Texte gezeigt, daß eine Übertragung wissenschaftlicher oder technologischer Konzepte hier zu einem neuen und adäquateren Textkonzept führen kann: "Anstatt den Prozeß der Fragmentarisierung, das Aufbrechen von Texteinheiten, zu betonen, [...] hebt eine holistische Perspektive den komplementären Prozeß der Reorganisation sowie die neue 'flexible Einheit' hervor, die sich dem Leser präsentiert." "Cyborgs and Cybernetic Intertexts", S. 206. Ich habe meine Zweifel, ob diese Funktion einer konstruktiven 'Neuorganisation' der Wirklichkeit sich tatsächlich an Texten wie Pynchons *Gravity's Rainbow* oder Barths *Lost in the Funhouse* festmachen läßt, aber für die Vorgehensweise der Cyberpunk-Literatur scheint mir Schwabs Modell äußerst hilfreich. Denn wo postmoderne literarische Texte die holistische Perspektive einführen, um die verwirrende und potentiell unstrukturierbare Vielfalt der referentiellen Einzelteile betonen, arbeiten Cyberpunk-Texte, wie ich gezeigt habe, primär mit dem Moment der Synthetisierung und Plausibilisierung.

Synthese zu vermitteln, die die reale Vielfalt zwar nicht gewaltsam vereinheitlicht, aber doch im Sinne des Hologramms zum referentiellen System bündelt.²⁰

Die Cyberpunk-Literatur *inszeniert* den technologischen Diskurs der Virtualisierung, ohne die Inszenierung als solche zu kennzeichnen. Die Konzepte des Cyberspace und des Cyborg zielen auf eine Bündelung der postmodernen lebensweltlichen Erfahrungen, ohne die faszinierenden Aspekte des Mysteriösen, des Fragmentarischen und des unendlich Komplexen völlig bewältigen oder gar beseitigen zu wollen. Die selbstreferentielle und selbstverständliche Unmittelbarkeit der Virtualitätserfahrung wird symbolisch evoziert, weniger um eine bestehende Hyperkultur zu repräsentieren, als vielmehr um ihr allererst Gestalt und Sinn zu verleihen. Die Markierung dieser 'Inszenierung' der diskursiven Wirklichkeit würde diese Sinnstiftung unterlaufen, da sie die neue holonomische Repräsentativität des einzelnen Textes für den kulturellen Kontext in Frage stellte. Rickenharp, der Punkpoet-Held in John Shirleys *Eclipse*, weiß, wovon ich spreche: "He was living a fantasy. But he wasn't going to admit it."²¹ Leutnant Uhuras Einsicht ist eben nicht jedermanns Sache.

²⁰ Eine hervorragende Differenzierung zwischen Cyberpunk und postmoderner Literatur hat Istvan Csicsery-Ronay, Jr. in einem Rezensionenartikel zu Brian McHales *Constructing Postmodernism* vorgenommen: "An Elaborate Suggestion: McHale's *Constructing Postmodernism*". In: *Science Fiction Studies* 20:3 (Nov. 1993) S. 457-464.

²¹ Shirley, John. "Freezone". In: *Mirrorshades*, S. 177.