

Cyberpunk

Eine Begriffsbestimmung

Ruth Mayer

[...] now that technology has reached a fever pitch, its influence has slipped control and reached street level.¹

Die städtischen Subkulturen der achtziger und neunziger Jahre gebärden sich nicht länger technologieskeptisch wie ihre Vorläufer aus den sechziger Jahren, sie wurden durch die Technologien des Computerzeitalters längst schon infiltriert. Ihre Insignien sind nach Norman Spinrad "schwarzglänzendes Leder und hochglanzpoliertes High-tech-Chrom [...], getönte, verspiegelte Gläser".² Zur ultimativen Insignie aber, zum Dreh- und Angelpunkt der Bewegung wird der Computer, oder besser: das Netz, die Matrix, das Gitter, das Gewebe – der Cyberspace. Seiner spekulativen Erforschung, Stilisierung und Ausstattung widmet sich die Literatur der sogenannten Cyberpunks, der selbsternannten literarischen Speerspitze des Computerzeitalters. Die Spekulation über mögliche computergenerierte Welten jenseits der realen Welt (den Cyberspace) und mögliche computergenerierte Identitäten jenseits der menschlichen Identität (den Cyborg) wird zur zentralen Motivation dieses neuen Genres der Science-fiction-Literatur und führt zu einem ungeahnten *revival* der Gattung selbst.

¹ Sterling, Bruce. "Preface". In: Ders. (Hrsg.). *Mirrorshades. The Cyberpunk Anthology*. New York 1986, S. xii.

² Spinrad, Norman. "Die Neuromantiker". A. d. Engl. v. R. Heinz. Nachwort in: William Gibson. *Neuromancer*. München 1987, S. 357. Der Aufsatz stammt von 1986 und spielt natürlich unter anderem auf den Titel von Sterlings ultimativer Cyberpunk-Anthologie, *Mirrorshades*, an. Betrachtet man die jüngsten Ausleger der Cyberpunk-Literatur, dann wird deutlich, daß die Faszination der neunziger Jahre mit folkloristischen und ethnischen Elementen die *coole* Ästhetik der achziger Jahre immer mehr verdrängt, ohne daß dies die Technologiekonzeption affizierte: So wird etwa in Marge Piercys *He, She and It* (1991) (dt. *Er, Sie und Es*) das Computernetz zum Instrumentarium einer ökologisch und ethnisch 'korrekten' Gemeinschaft. Vgl. hierzu Martin Kleppers Beitrag in diesem Band.

Die Cyberpunk- (oder Cyberspace-)Literatur adaptiert das ästhetische und kreative Potential der Computertechnologie zwar nicht konkret wie Hypertext-Autoren, multimediale Computerkünstler und Video-Gestalter, die Konsequenzen der thematischen und konzeptionellen Inszenierung der Computertechnologie nehmen sich in den literarischen Texten aber gewiß nicht weniger radikal aus als in der Umsetzung durch die gestaltenden Künstler. Das Ziel, wenn auch nicht der Weg, ist in den meisten Fällen dasselbe: Es gilt, Wahrnehmungskonventionen und Sinnfindungsmuster aufzubrechen, um zu einer neuen, der (post)modernen Wirklichkeit angemessenen Wirklichkeits-sicht zu gelangen.

Allein die Tatsache, daß der Begriff 'Cyberspace', der inzwischen mit großer Selbstverständlichkeit in den computertechnologischen Diskurs integriert wurde, von einem Literaten, William Gibson, geprägt wurde, kennzeichnet dabei die besondere Rolle der literarischen Sinnfindungsmodelle, die aufgrund ihrer Vagheit Räume entwerfen können, die die Computertechnologie so noch lange nicht erschließen wird. Ganz im Stil der traditionellen Science-fiction-Literatur entwirft der Cyberpunk-Roman Szenarien einer zukünftigen Wirklichkeit, die umso eindringlicher sind, je 'realer' sie wirken.

Während sich die Experten darüber streiten, ob diese Strategie einer Plausibilisierung des Fantastischen nun postmodern oder neorealistisch zu nennen ist, ob Cyberpunks technologieverherrlichende Zyniker oder Visionäre einer virtuellen Wunderwelt der Zukunft sind und wo die Grenze zwischen profaner Science-fiction, banaler Horror-Literatur und der hehren Welt des Cyberpunk zu ziehen ist, sind sie sich doch wenigstens in einer Hinsicht einig: Als wichtigsten Vertreter des Genres, Urvater und kreativen Inspirator gleichermaßen, nennen wohl alle Kritiker William Gibson, der mit seiner Romantrilogie *Neuromancer*, *Count Zero* (dt. *Biochips*) und *Mona Lisa Overdrive* ebenso wie seiner Kurzgeschichtensammlung *Burning Chrome* (dt. *Cyberspace*) nicht nur den Grundstein des Genres gelegt hat, sondern auch als Namensgeber fungierte. Die Romane Gibsons haben in Deutschland ebenso wie in den Vereinigten Staaten inzwischen Kultstatus und eine ganze Reihe jüngerer Cyberpunk-Autoren sorgt durch kontinuierliches Variieren und Zitieren der seltsamen Mischung aus Metaphysik und Maschinenästhetik dafür, daß der Mythos Gibson weiterlebt.

I. Cyberpunks und ihre Themen. Was ist ein Cyberpunk-Roman?

Die häufigste Klage der Cyberpunk-Kritiker gilt sicherlich der Unbestimmbarkeit des Genres, das schließlich so unterschiedliche Autoren wie den Horror- und Hard-Core-Poeten Greg Bear, den politisch engagierten Punk-ästheten John Shirley, den esoterisch angehauchten Visionär Michael Swanwick, die Feministin Pat Cadigan u. v. a. umfaßt. Die Gemeinsamkeiten finden sich denn auch eher auf der Ebene der kulturellen und ideologischen Referenzen als in einer verbindlichen thematischen Ausrichtung oder ästhetischen Strategie. Istvan Csicsery-Ronay, Jr. kennzeichnete die Grundhaltungen der Cyberpunks zurecht einmal als "*pure negation*" und "*pure attitude*".³ Bruce Sterling, neben Gibson sicherlich der wichtigste Vertreter der Gruppe, hat denn auch den eigentümlichen Kontext, die Cyber-Kultur, zum Knotenpunkt der Bewegung erklärt. Im Vorwort zu seiner berühmten Cyberpunk-Anthologie *Mirrorshades* (dt. *Spiegelschatten*) schreibt er:

Technology itself has changed. Not for us the giant steam-snooting wonders of the past: the Hoover Dam, the Empire State Building, the nuclear power plant. Eighties tech sticks to the skin, responds to the touch: the personal computer, the Sony Walkman, the portable telephone, the soft contact lens.

Certain central themes spring up repeatedly in cyberpunk. The theme of body invasion: prosthetic limbs, implanted circuitry, cosmetic surgery, genetic alteration. The even more powerful theme of mind invasion: brain-computer interfaces, artificial intelligence, neurochemistry—techniques radically redefining the nature of humanity, the nature of the self.⁴

Das kritische Diktum von der zynischen Losgelöstheit der Cyberpunk-Literaten zielt angesichts dieser Begriffsbestimmung ins Leere, geht es den Cyberpunks doch *per definitionem* um eine Loslösung von veralteten Identitäts- und Wirklichkeitsmodellen, um eine Anerkennung der Tatsache, daß die technologische Vereinnahmung der Wirklichkeit lange schon geschehen ist und die einzig konstruktive Reaktion in der Erschließung neuer Sinnstrukturen, nicht im verzweifelten Festhalten an veralteten Wertesystemen bestehen muß. Die Trennung von Technologie und Biologie, Virtualität und Realität hat sich lange schon aufgehoben, die Schilderung der Konsequenzen erscheint den

³ Csicsery-Ronay, Jr., Istvan. "Cyberpunk and Neuromanticism". In: Larry McCaffery (Hrsg.). *Storming the Reality Studio. A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*. Durham 1991, S. 182.

⁴ Sterling, Bruce. "Preface". In: *Mirrorshades*, S. xiii.

Cyberpunks also nicht zynisch, sondern pragmatisch: alles andere wäre pure Nostalgie oder – schlimmer – bewußte Regression.

Mit diesem Anspruch, die divergierenden modernen Welten zu synthetisieren und die Implikationen der neuen Technologien zu verhandeln, rekurren die Cyberpunk-Autoren freilich auf einen altbewährten Topos der Science-fiction-Literatur: die Suche des einsamen Helden nach Sinn und Ordnung in einer unendlich komplexen und undurchschaubaren futuristischen Wirklichkeit. Vor allem ein klassischer Autor der Science-fiction-Literatur wird gerade in den Beiträgen zu diesem Band nicht von ungefähr immer wieder erwähnt: Philip K. Dick. Während seine Texte hierzulande hauptsächlich als 'Vorlagen' für Kultfilme wie Ridley Scotts *Blade Runner* (1982) (*Do Androids Dream of Electric Sheep* [1969] [dt. *Blade Runner*] oder Paul Verhoevens *Total Recall* (1990) ("We Can Remember It For You Wholesale" [1966] [dt. "Rekal, Inc.–Erinnerungen jeder Art"]) bekannt wurden, erleben sie in den Vereinigten Staaten derzeit eine Renaissance, da sie die Hyperkultur der achtziger und neunziger Jahre in vielem zu antizipieren scheinen. Dasselbe gilt aber sicherlich auch für die sogenannten *New Wave*-Autoren der sechziger und siebziger Jahre in der Nachfolge Dicks, ohne deren gesellschaftskritische 'Unterwanderung' des Science-fiction-Genres die Werke von Gibson, Sterling, Shirley, Cadigan und vielen anderen kaum vorstellbar wären. Während *New Wave*-Autoren wie J. G. Ballard, Harlan Ellison, Norman Spinrad oder Samuel Delaney allerdings in ihren oft düsteren Werken die melancholischen Implikationen angesichts eines menschlichen Kontrollverlusts betonten, erscheint dieser Aspekt in den Cyberpunk-Romanen größtenteils bewältigt: die Protagonisten sind kreativ, nicht verzweifelt; flexibel, nicht verwirrt.

Die Subkulturen der Cyberpunk-Romane arrangieren sich mit den technologischen Gegebenheiten und den chaotischen politischen und gesellschaftlichen Verhältnissen der Erzählwirklichkeit(en). Aber die globale Kultur der Internet-Generation, die für Mark Amerika den romantischen Traum von der allumfassenden demokratischen Kommunikation ebenso wie vom ultimativen Gesamtkunstwerk einzulösen verspricht (vgl. seinen Beitrag in diesem Band) und von den Hypertext-Poeten als Verwirklichung des offenen Kunstwerks und der postmodernen Dehierarchisierungsforderungen gefeiert wird, wie Hilmar Schmundt und Ruth Nestvold gezeigt haben, wird in vielen Cyberpunk-Romanen durchaus kontrovers inszeniert. Das deutet sich bereits in Gibsons *Neuromancer* an, wenn die Slums der Unterprivilegierten zur Pro-

jektionsfläche der Initiati des Computerzeitalters werden, und wird schließlich zum Thema von John Shirley, der in seiner *Eclipse*-Trilogie (*Eclipse* [1985], *Eclipse Penumbra* [1987], *Eclipse Corona* [1990]), die zentralistische Machtübernahme einer faschistischen Militärorganisation auf der Grundlage der alles umfassenden Informationstechnologien beschreibt. Bezeichnenderweise bewegt sich aber die anti-totalitäre Widerstandsbewegung in dieser Trilogie ebenso wie in Neal Stephensons *Snow Crash* (1992) professionell im Cyberspace – nur wer sich der technologischen Instrumentarien zu bedienen weiß, hat eine Chance zum Widerstand.

Ganz selten einmal wird die Verweigerung der technologischen Vereinnahmung als Rückzug aus dem Netz beschrieben wie in Pat Cadigans Roman *Synners* (1991) (dt. *Synder*), der in der Schilderung einer prä-technologischen ländlichen Idylle endet. Doch selbst in diesem Roman stellen die faszinierenden narrativen Welten der virtualisierten Unterhaltungsindustrie, der urbanen Hacker-Subkulturen und der künstlichen Intelligenzen im Netz bei aller skeptischen Distanz der Autorin eine faszinierende und durchaus ernstzunehmende alternative Wirklichkeitsordnung dar, gegen die sich die Schlußvision der technologieverweigernden ländlichen Kommune seltsam farblos und vage ausnimmt.

Die traditionellen Refugien der menschlichen Identität werden für die Cyberpunks verfügbar. Und gerade der Computer wird zur Leitmetapher, um die graduelle Veränderung dessen, was menschliches Bewußtsein und schließlich menschliche Natur ausmacht, zu fassen. Oft scheint die Erfahrung der chaotischen futuristischen Wirklichkeiten überhaupt nur noch in der technologischen Metaphorisierung zu vermitteln zu sein: "He was trashed. He was blown. He thought, *My computer's experiencing a power surge. All circuits wiped out. Hell, then burn out the rest.*"⁵ Den Computerleistungen analogisiert werden Gedächtnis, Bewußtsein und Denken zu manipulierbaren Prozessen, Erinnerungen und Gedanken lassen sich programmieren und löschen, Ich-Identität wird zur Code-Struktur. Die Heldin in Pat Cadigans *Fools* erfährt die umfassende Neukodierung ihrer Persönlichkeit als Transformation in eine andere Wahrnehmungswelt – die Welt des Computers: "It was what I imagined it must be like to be a program called up in a system. The world lit up like a screen or maybe I did."⁶

⁵ Shirley, John. "Freezone". In: *Mirrorshades*, S. 177.

⁶ Cadigan, Pat. *Fools*. New York 1992, S. 173.

Die Cyborgisierung des Menschen wird in den achtziger und neunziger Jahren zunehmend als faszinierende Transformation eher denn (ausschließlich) beängstigender Kontrollverlust begriffen. In Michael Swanwicks Roman *Vacuum Flowers* (1987) (dt. *Vakuumb Blumen*) erfährt so die Heldin einen komplexen genmanipulativen Eingriff und eine zwanghafte Neuprogrammierung nicht primär als diktatorische Verfremdung und Persönlichkeitsspaltung, sondern als potentiell produktive Identitätserweiterung. Hier wird ein Mensch zum Cyborg, ohne daß diese Veränderung als beeinträchtigend oder vergewaltigend repräsentiert würde: "There is room in human culture for variety."⁷ Insbesondere die aufsehenserregende und äußerst einflußreiche theoretische Spekulation Donna Haraways, "A Cyborg Manifesto",⁸ die sich bezeichnenderweise auf Science-fiction-Texte ebenso wie auf soziologische Untersuchungen und gentechnologische Erkenntnisse beruft, initiierte (oder synthetisierte) diese neue Perspektive auf das Phänomen der technologischen 'Vereinnahmung' des Menschen und seiner sozialen Sphären. Technologische Innovationen, gleich ob sie den menschlichen Körper oder das soziale Umfeld affizieren, werden zunächst einmal als Chance, als Freiraum begriffen, der Computer zum autonomen und kreativen Bestandteil eines Dialogs stilisiert, der nicht ausschließlich negative (simplifizierende, kontrollierende, gleichschaltende) Implikationen hat. Ollivier Dyens erkundet in seinem Beitrag die durchaus ambivalenten ästhetischen Konsequenzen dieser Entwicklung, indem er der 'Melancholie des Cyborg' eigenständiges ästhetisches Potential zuerkennt.

Dyens' Aufsatz verdeutlicht dabei geradezu exemplarisch, daß die prinzipielle Offenheit gegenüber einer technologisierten Wirklichkeit nicht zwangsläufig eine Absage an traditionelle Sinnfindungsmuster nach sich zieht, sondern ohne weiteres oft gerade in einem Wiedererstarben metaphysischer Wirklichkeitsmodelle endet. Die 'Personalisierung' des Computers, die Besetzung der technologischen Einheit mit kreativer und reflektorischer Autonomie, die Dyens als Eröffnung einer "neue[n] Welt der Empfindungen [...], eine[r]

⁷ Swanwick, Michael. *Vacuum Flowers*. (1987) London 1988, S. 238.

⁸ Eine erste Version dieses Aufsatzes erschien 1984 unter dem Titel "Lieber Kyborg als Göttin: für eine sozialistisch-feministische Unterwanderung der Gentechnologie". In: Bernd-Peter Lange, Anna Marie Stuby. *Unterwanderung der Gentechnologie*. Berlin 1984, S. 66-84. Dieser Aufsatz wurde dann überarbeitet und erschien unter dem Titel "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" in Haraways *Simians, Cyborgs, and Women. The Reinvention of Nature*. New York 1991, S. 149ff.

neue[n] Metaphysik, eine[r] andere[n] Ontologie" beschreibt, findet sich gerade in Cyberpunk-Romanen ein ums andere Mal thematisiert – als Übernahme des Cyberspace durch Voodoo-Gottheiten (William Gibson), als quasi-transzendentalistische Ent-Individuation in der Cyborgisierung (Greg Bear, *Blood Music* [1985] [dt. *Blutmusik*]), als esoterische Neubelebung magischen Wissens mittels technologischer Instrumentarien (Michael Swanwick, *Stations of the Tide* [1991]). Istvan Csicsery-Ronay, Jr. untersucht in seinem Aufsatz "Living in Downtime: Virtuelle Realität, Science-fiction und die Zukunft der Religion" die Hintergründe und Begleitumstände dieser Entwicklung, die die Science-fiction-Literatur und speziell die Cyberpunk-Literatur in letzter Konsequenz als zentrales Moment und treibende Kraft innerhalb einer gesellschaftlichen Neuorientierung begreifen läßt.

II. Eine neue Populärkultur?

Die Pop-Ästhetik der achtziger Jahre spielt für das Selbstverständnis der Autoren der Bewegung sicherlich eine gar nicht zu unterschätzende Rolle. Gleich ob Punk-, Rock- oder Trash-Kultur, es sind Performance-Künstler wie David Byrne, Nam June Paik, Mark Pauline, Filme wie *Blade Runner*, *Videodrome* und *TRON*, Comics, Cartoons und unzählige Pop-Songs, die die Cyberpunk-Bewegung initiierten und begleiteten, die typische Zitat- und Verweisstruktur vieler Cyberpunk-Texte unterstreicht die Präsenz und Relevanz der Performance- und Pop-Kultur nur noch zusätzlich.⁹

Dabei läßt sich inzwischen die Verselbständigung bestimmter Leitmetaphern der Hyperkultur feststellen, die vor allem in ästhetischen Adaptionen immer wieder neu in Szene gesetzt werden. Interaktivität wird so zu einem Begriff, der gerade im Bereich der Kunst auf höchst verheißungsvolle Weise

⁹ Die Verweisstruktur der ganzen Bewegung wird bei William Gibson besonders deutlich, der Künstler wie Joseph Cornell (*Count Zero*) oder Mark Pauline (in der Kurzgeschichte "The Winter Market" in *Burning Chrome*) 'fiktionalisiert' und in seinem neuen Roman *Virtual Light* (1993) (dt. *Virtuelles Licht*) eine futuristische Sekte entwirft, die die Science-fiction-Filme der achtziger Jahre zu Offenbarungstexten erhebt und David Cronenbergs düsteren prä-Cyberpunk-Film *Videodrome* (1982) als Inbegriff gottloser Blasphemie verteuftelt. Zu den Intertextualitätsstrukturen im Cyberpunk-Roman vgl. Brian McHales Aufsatz: "POSTcyberMODERNpunkISM". In: Ders. *Constructing Postmodernism*. London und New York 1992, S. 225ff., der hauptsächlich auf literarische Dialogizität eingeht, und Scott Bukatmans *Terminal Identity. The Virtual Subject in Postmodern Science Fiction*. Durham 1993, das die populärkulturellen Interrelationen untersucht.

umgesetzt wird, wie etwa die von Ollivier Dyens geschilderte und analysierte Installation Catherine Ikams und François Fléris beweist. Hannah Möckel-Rieke hat im ersten Teil dieses Bandes gezeigt, wie dieses Interaktivitätsmodell praktisch ebenso wie metaphorisch das Konzept der Literarizität affiziert, so daß eine Diskussion dieses Begriffs vor dem Hintergrund der Computerliteratur eben immer auch konventionelle Literatur betreffen muß. Im zweiten Teil geht es nun um die Frage, inwiefern ein konventionell verfaßter und verbreiteter literarischer Text interaktiv wirken kann und inwieweit sich die modernen Diskurse der Computerspiele und der TV-Ästhetik, der Comicwelten und Pop-Videos mit ihrem Anspruch auf Unmittelbarkeit, Schnelligkeit und Aktualität in das Selbstverständnis der literarischen Texte eingeschrieben haben. Die Selbststilisierung des literarischen Textes jedenfalls ändert sich beträchtlich über die Öffnung gegenüber populärkulturellen Ausdrucksformen wie etwa dem Computer- oder Videospiel. Jon-K Adams Beitrag zeigt, wie die Ästhetik des Computerraums und die Bewegungsorientiertheit des Videospiele auf die Texte William Gibsons einwirkten, woraus ein Dialogverhältnis entstand (schließlich wirkten die Texte ihrerseits auf die Ästhetik des Videospiele zurück), das sich auch in vielen anderen Cyberpunk-Texten feststellen läßt.

Auf den unterschiedlichsten Ebenen der postmodernen Wirklichkeit manifestiert sich eine Faszination mit Direktheit, sinnlich-körperlicher Präsenz und äußerster sensorischer Anspannung, die paradoxerweise ausgerechnet mittels 'gefühlloser' technologischer Instrumentarien ästhetisch umgesetzt wird. Die vermeintlichen Gegenwelten der kühlen, glatten, klinischen Cyber-technologie einerseits und der rohen, gewaltsamen und dreckigen futuristischen Subkulturen andererseits erweisen sich als untrennbares Konglomerat, das dem distanziert beobachtenden Leser oder Zuschauer den *thrill* der Anwesenheit vermittelt. Ein Prä-Text dieser Ästhetik ist sicherlich Ridley Scotts Film *Blade Runner*, dessen atmosphärische Stimmung in der literarischen Welt des *Neuromancer* perfekt nachempfunden wird. Auf anderer Ebene arbeiten Performance-Künstler wie der Amerikaner Mark Pauline mit den *Survival Research Laboratories*, die englische *Mutoid Waste Company* oder die spanische Gruppe *La Fura Dels Baus* mit denselben dramatischen Effekten der unpersönlichen technologischen (oder mechanisch-technischen) Inszenierung einerseits und der direkten körperlich-sinnlichen Immersion des Zuschauers in die Performance andererseits. *La Fura Dels Baus* setzen so in ihrer hochinteressanten Performance *M.T.M. Videokameras* ein, die aktuelle

Aufnahmen des anwesenden Publikums auf riesige Projektionswände projizieren. Da die Performance im Publikumsraum stattfindet und die Position der Kameras nur schwer zu orten ist, entsteht schnell ein Gefühl der persönlichen Involviertheit ebenso wie einer vagen Bedrohung: Die Aktion der Performance-Künstler, die sich im Publikumsraum attackieren, *könnte* auch auf das Publikum übergreifen, die Grenzen zwischen Betrachter und Akteur verwischen sich in der Repräsentation der Kamera.

Hier wirken die elementaren Strukturen der Hyperkultur: Subjektive Unmittelbarkeit und technologische Simulation lassen sich nicht länger unterscheiden, wodurch das Prinzip der Interaktivität immer zugleich installiert und dekonstruiert wird. Schließlich suggeriert die Performance einerseits, der Zuschauer sei Teil der Aktion, könne also den Ablauf beeinflussen, fundiert aber andererseits auf dem allgemeinen Wissen um die Inszeniertheit des Geschehens, wodurch das Eingreifen sich erübrigt, *thrill* anstelle von Panik oder Angst entsteht und das Interaktivitätsprinzip eben immer gleich wieder zurückgenommen wird. Die Interaktion bleibt also rein performativ.

Damit arbeitet die Performance wie viele andere Instanzen der Hyperkultur mit dem fließenden Übergang zwischen der Faszination am Surfen auf den Wogen der neuen Technologien und der angstvollen Erkenntnis des individuellen Ausgeliefertseins, die in der ästhetischen Umsetzung ihrerseits immer auch das Vergnügen der Betrachter, Leser, Zuschauer speist. Dieselbe Dynamik kennzeichnet schließlich auch die Oszillation zwischen dem Protest gegen ein gewaltsames System einerseits und der Inszenierung von Gewalt und Grausamkeit andererseits, wie sie in Punk-Konzerten zelebriert wird oder die Texte des Cyberpunks Mark Laidlaw durchdringt. Eine eindeutige ideologische Festlegung – nach den Kriterien Technologiekritik oder -euphorie etwa – ist nicht länger möglich.

Diese ideologische Schwammigkeit läßt sich sicherlich auch darauf zurückführen, daß die Grenzlinie zwischen Subkultur und *mainstream* sich aufgehoben hat, wie Larry McCaffery in seinem Aufsatz "The Avant-Pop Phenomenon" feststellt, in dem er die Cyberpunk-Bewegung einer neuen literarisch-kulturellen Avantgarde subsumiert.¹⁰ Tatsächlich ist die Vereinnahmung des

¹⁰ McCaffery, Larry. "The Avant-Pop Phenomenon". In: *ANQ: A Quarterly Journal of Short Articles, Notes and Reviews* 5:4 (Okt. 1992) S. 215-220. Die Schwäche dieser Analyse eines neuen Trends liegt dabei sicherlich darin, daß McCaffery im Grunde alle literarischen Werke der letzten dreißig Jahre dieser neuen Avant-Pop-Bewegung subsumiert, ohne deutlich zu machen, worin die verbindlichen Strukturen bestehen, die so unter-

Cyberpunk durch die Massenkultur inzwischen nicht mehr zu übersehen: Die Werbung und das Fernsehen ebenso wie modische Hochglanz- und Lifestyle-Journale übernehmen die Ästhetik der selbsternannten Gegenkultur und adaptieren den Gestus des subversiven Cyberpunk zu ganz und gar nicht subversiven Zwecken.¹¹ Wenn so eine Zigarettenmarke im Herbst 1994 in einer charakteristischen Mischung von vag esoterischen Anspielungen und High-tech-Rhetorik zu einem großen Cyberspace-Event in Berlin aufruft, dann entblößt sich die ganze Aktion unfreiwillig dadurch, daß die 'Entgrenzung der Sinne', hat man einmal die Cyberbrille auf, nur einem dient: nach einer virtuellen Zigaretenschachtel zu greifen. Der Cyberspace-Cowboy im virtuellen Westen als Nachfolger des Marlboro-Manns? Wenn Gibsons Johnny Mnemonic das 1981 gewußt hätte: "'Smoke?' Dog dragged a crumpled pack from his pocket and prized out a flattened cigarette. I squinted at the trade mark [...]. Yiheyuan filters. Bejing Cigarette Factory."¹¹ Vergiß Peking! Die globale Kultur unter dem Zeichen des Cyberspace orientiert sich – zumindest was ihre kommerzielle Adaption angeht – angesichts der U.S.-amerikanischen Prädominanz eindeutig westwärts.

Was aber bedeutet das für die Literatur? Avant-Pop, McCafferys schöne neue Literatur, mag die Grenzen von Hoch- und Subkultur verschmelzen, wie Mark Amerika euphorisch behauptet, die Grenzen zwischen Literatur und multimedialer Performance- und Netzwerkkultur aber bleiben doch weiterhin bestehen. Oder etwa nicht? Ist die Literatur in den allgemeinen Diskurs der Interaktivität und globalen Zugänglichkeit aufgegangen, erübrigt sie sich bald als spezifische Stimme? Sowohl mein als auch Martin Kleppers Beitrag zu diesem Band gehen der Frage nach, wie sich die fiktionalen Welten des Cyberspace im Roman gestalten und wie sie inszeniert werden bzw. wie sie sich gegen eine Kultur der Unmittelbarkeit und multimedialen (a-schriftlichen) Repräsentation behaupten und abgrenzen. Dabei geht es weniger um ein Plädoyer für eine 'veraltete' Repräsentationsweise oder um die Rettung des westlichen Kulturerbes als um den Nachweis, daß die Andersartigkeit der literarischen Fiktionalität ein unverzichtbarer Bestandteil der Hyperkultur ist.

Die Cyberpunk-Literatur erweist sich als gar nicht zu unterschätzendes Element einer multimedial vernetzten Gesellschaft, weil die vorwiegend konventionell organisierten Texte dieses Genres die Funktion der Sinnfindung und

schiedliche Texte wie Toni Morrisons *Beloved* und William Burroughs' *Cities of the Red Night* auf einen Nenner brächten.

¹¹ Gibson, William. "Johnny Mnemonic" (1981). In: Ders. *Burning Chrome*. London 1986.

Synthetisierung übernehmen können, die angesichts einer dezentralisierten und undurchschaubar komplexen postmodernen Wirklichkeitsordnung brach zu liegen droht. Aber auch wenn Cyberpunk-Romane zu Instanzen einer neuen quasi-religiösen Sinnstiftung (Istvan Csicsery-Ronay, Jr.), einer vermittelnden Dialogizität (Ollivier Dyens) oder einer orientierungsstiftenden Fiktionalisierung (Martin Klepper) werden können, geschieht das nicht über die gewaltsame Vereinheitlichung der zeitgenössischen Komplexität, sondern über ein Nachvollziehen dieser Vielfalt, die so in ihren unterschiedlichsten Schattierungen und Facetten als faszinierendes Konglomerat erfahrbar wird.