

Jiré Emine Gözen: Cyberpunk Science Fiction. Literarische Fiktionen und Medientheorie

Bielefeld: transcript 2012 (Kultur und Medientheorie), 350 S., ISBN 978-3-8376-1701-6, € 32,80

Oft scheint es, als hätte Cyberpunk als literarisches Phänomen bereits seit Mitte der 90er Jahre seinen Zenit überschritten. Doch anhaltende Rezeption, Einflüsse auf zeitgenössische Autoren, filmische Adaptionen sprechen eine andere Sprache: Die Faszination Cyberpunk ist ungebrochen und auch schon wiederholt im medienwissenschaftlichen Rahmen gelesen worden.

Der große Mehrwert von Gözens „Cyberpunk Science Fiction“ liegt in einer feinen, aber ausschlaggebenden Interessenverschiebung: anstatt Cyberpunk nur ein weiteres Mal motivisch zu systematisieren, legt die Autorin

ihr Hauptaugenmerk auf die These, dass Cyberpunk-Literatur und zeitgenössische Medientheorien und Medientheoretiker in engem Austausch stehen.

Auch für Cyberpunk-Neulinge überzeugend beginnt sie ihre Ausführungen mit der Suche nach Traditionen in der Literaturgeschichte – und findet die wissenschaftlichen und phantastischen Elemente, die auch im Cyberpunk ausschlaggebend werden, von der Antike (Ikarus) bis hin zu Goethe und Mary Shelley, bevor anschließend historische Entwicklungen innerhalb der Cyberpunk-Bewegung aufgezeigt werden (S.17ff). Dabei wird auf zentrale Statio-

nen, wie die Formierung der Mirrorshades-Gruppe, ebenso eingegangen, wie auf erste Versuche einer systematischen Erfassung durch die Rezeption, sowie zentrale Veröffentlichungen wie Donna Haraways Cyborg-Manifest.

Der zweite Teil des Buchs versucht schließlich die Cyberpunk-Literatur von der klassischen Science Fiction genauer abzugrenzen. Während die klassische Science Fiction sich laut Gözen an Motiven abenteuerlicher Western-, Helden- oder Piratenerzählungen orientiert und diese in den Weltraum verlegt, versucht Cyberpunk eher die Erde in einer nahen, dystopischen Zukunft zu beschreiben. Oft gerät hier der Kapitalismus einer kommerzialisierten Welt außer Kontrolle. Konzerne haben die Macht übernommen, Öffentlichkeit und Wirklichkeit lösen sich im Cyberspace, Geschlechterrollen in der Kombination von Mensch und Maschine (im Cyborg) auf. In diesen düsteren Szenarien müssen die moralisch-uneindeutigen, gebrochenen Protagonisten des Cyberpunk bestehen.

Diese Gegenüberstellung ist einleuchtend, allerdings scheint Gözen dabei gelegentlich ein einseitig-flaches Bild traditioneller Science Fiction Erzählungen zu zeichnen: „Bei Cyberpunk-Erzählungen ist auffällig, dass sie literarisch oftmals anspruchsvoller sind als die Werke klassischer Science Fiction.“ (S.107) Diese Beobachtung mag zwar häufig zutreffen, könnte aber auch als qualitative Aufwertungsstrategie des Cyberpunks gegenüber anderen Formen der Science Fiction verstanden werden, zumal Gözen an anderer Stelle darauf

hinweist, dass „die Cyberpunk-Literatur insgesamt fest in den Traditionen der Science Fiction verwurzelt ist“ (S.207). Eine völlige Lösung aus deren Kontext wurde nie erreicht, möglicherweise auch nie angestrebt. Die daraus abgeleitete These, in der Cyberpunk zur Avantgarde-Literatur wird, ist auf Grund der von Gözen aufgezeigten stilistischen und narrativen Besonderheiten dennoch einleuchtend (vgl. S.135).

Der dritte Teil bietet einen ausführlichen historischen Abriss konkreter Cyberpunk-Vorläufer und historischer Entwicklungen, sowie kurze Einführungen und motivische Zusammenfassungen einiger bedeutender Werke, wie beispielsweise William Gibsons *Neuromancer* (1984) und Greg Bears *Aeon* (1985). Dabei wird ein deutlich differenzierteres Bild der Cyberpunk-Literatur entworfen, die sich trotz des Klischees eben nicht nur auf postapokalyptische Dystopien beschränken lässt (vgl. S.206).

Der größte Erkenntnisgewinn des Bandes erschließt sich allerdings im vierten Teil, in dem – wie bereits angedeutet – einzelne Medientheorien mit Motiven des Cyberpunk in Dialog gebracht werden. Gözen beschreibt Cyberpunk dabei als ein „postmodernes Kaleidoskop“ (S.269), in dem sich Ideen verschiedener postmoderner Medientheoretiker wiederfinden. Dabei wird insbesondere auf zentrale Thesen McLuhans und Baudrillards eingegangen. So legt sie beispielsweise überzeugend dar, wie sich Ansatzpunkte McLuhans im Cyberpunk wiederfinden: die zentrale These der Medien als

‚Erweiterung menschlicher Sinnesorgane‘ findet sich beispielsweise gleichermaßen im Cyberspace, wie auch in der Verknüpfung von Mensch und Maschine im Cyborg (vgl. S.209ff). Leider wird dabei gelegentlich der Eindruck einer intentionalen Bezugnahme der Cyberpunk-Autoren auf Medientheorien erweckt, die sich wohl in den wenigsten Fällen wirklich nachweisen ließe: „Dabei wird dieser Gedanke McLuhans in vielen Werken so weit fortgeführt, dass die körpererweiternden Technologien nicht mehr nur als Werkzeuge oder Hilfsmittel betrachtet werden, sondern eine konkrete körperliche Verbindung mit dem Menschen eingegangen sind“ (S.247)

Im abschließenden fünften Teil werden dann noch einmal aktuelle Tendenzen und wechselseitige Einflüsse klassischer Science Fiction und Cyberpunk-Literatur deutlich.

„Cyberpunk Science Fiction“ bietet sowohl für vorinformierte, als auch Cyberpunk-,Neueinsteiger‘ neben

einem wirklich gelungenen Überblick über den aktuellen Stand der Forschung, vor allem auch interessante Anregungen zum Wechselspiel von Medientheorie und Cyberpunk-Literatur, die sich in zukünftigen Arbeiten leicht fortführen ließen. Auf den ersten Blick scheint gerade für die Arbeit einer medienwissenschaftlichen Autorin bzw. Medienwissenschaftlerin überraschend, dass mediale Bezugspunkte, vor allem im Bereich Film und Kunst, sowie Musik, wenig bis gar nicht erschlossen werden. Dies lässt sich allerdings mit einem zweiten Blick auf den Untertitel der Arbeit erklären: Ziel der Veröffentlichung ist es „Literarische Fiktionen und Medientheorie“ in Dialog zu setzen. Es dürfte sich als äußerst interessant erweisen, diesen Ansatz künftig auch mit Cyberpunk-Adaptionen in anderen Medien weiter zu verfolgen.

Felix Liedel
(Marburg)