

## Neue Medien

### Jörn Glasenapp (Hg.): *Cyberfiktionen: neue Beiträge*

München: Verlag Reinhard Fischer 2002, 221 S., ISBN 3-88927-307-6,  
€ 20,-

Hans Moravec von der Carnegie Mellon University in Pittsburgh verweist im Kontext der Virtual Reality und des Cyberspace auf Descartes' bösen Dämon, der die Illusion der Welt, die wir durch unsere Sinne wahrnehmen durch Manipulation erzeugt. Diese Möglichkeit wird uns mittlerweile selbst durch die Technologie der Virtuellen Realität eröffnet. Während Moravec, Marvin Minsky (MIT) und Michio Kaku von der New York City University das wissenschaftliche Potenzial dieser Entwicklung beschreiben und oft überaus positive Szenarien entwickeln, stellen die Produkte der Populärkultur häufig genug eine dezidiert technologie-kritische Sichtweise der Virtual Reality dar.

Der vorliegende Sammelband enthält neun Aufsätze von Autoren unterschiedlicher Forschungsgebiete, die sich u.a. mit der literarischen, filmischen und psychoanalytischen Aufarbeitung der Cyberspace-Problematik auseinandersetzen.

Eröffnet wird der Band mit einem ausgezeichneten Beitrag von Andreas Hetzel, der sich dem Cyberspace-Diskurs primär aus der Perspektive der semiotisch informierten Psychoanalyse Slavoj Žižeks widmet. Hetzel zeichnet präzise nach, wie dieser in seiner Kritik der virtuellen Vernunft, auf die Begriffe der Lacanschen Psychoanalyse rekurrierend, das Phantasma Cyberspace „als problematische Utopie einer Überbrückung der Differenzen zwischen Symbolischem, Imaginärem und Realem [entziffert].“ „Was mit VR letztlich abgeschafft werden soll, ist nicht die widerständige Realität, sondern die sich am Zwischenraum der Bilder entzündende Imagination. Phantasie bedarf offener, unbebauter Ränder, die sich VR in einer Geste absoluter Schließung einzuverleiben trachtet.“ (S.22)

Der Herausgeber Jörn Glasenapp stellt eine subtile Lesart des US-amerikanischen Spielfilms *The Matrix* (1999) vor, der unter den von Hollywood produzierten Filmen zum Thema VR und Cyberspace eine exponierte Stellung einnimmt, vielleicht sogar als *die* cineastische Cyberfiktion schlechthin gelten darf. Diese lässt sich nicht nur auf den Einsatz (damals) neuester SFX-Techniken oder auf den enormen ökonomischen Erfolg des Films zurückführen, sondern auch auf die zum Teil textuell-diegetisch explizit ausgewiesenen philosophischen Anspielungen, wie etwa auf Baudrillards Essaysammlung *Simulacra und Simulation*. Mit Rückgriff auf theoretische Positionen von Žižek, Flusser, Descartes, Baudrillard bis Putnam stellt Glasenapp die sorgfältig hergeleitete These auf, dass der Film der Wachowski-Brüder nur vordergründig eine dichotomische Unterscheidung zwischen simulierter (Matrix) und ‚wirklicher‘ Welt (Nebuchadnezzar) vornimmt.

sondern vielmehr auch die Existenz letzterer als Areal der Illusion entlarvt, in welchem es dem Helden Neo (Keanu Reeves) gestattet ist, *weiterhin* jenen narzisstischen Phantasmen zu frönen, die schon seine Existenz als Angestellter Mr. Anderson in der Matrix bestimmten.

Als Referenzfilm fungiert *The Matrix* auch in dem Beitrag Burkhard Pohls, der sich mit dem erfolgreichsten spanischen Film der letzten Dekade, Alejandro Amenábars *Abre los ojos* (1997), auseinandersetzt. Ein Film, der unlängst im Sog des US-amerikanischen Remakes *Vanilla Sky* (2001, R: Cameron Crowe) auch in Deutschland, wenngleich verspätet, unter dem englischen Titel *Open your Eyes* (1999) seinen Weg in die Kinos fand (vgl. S.150). In seiner Analyse macht Pohl deutlich, dass *Abre los ojos* kaum zu der Kategorie der optimistischen Cyberfiktionen gezählt werden kann, sondern im Sinne der Reflexion der Potenziale und Risiken des Cyberspace ein deutlich skeptisches Bild entwirft (vgl. S.162). Amenabár führt „[...] seine Annäherung an das Phänomen Cyberspace [...] als existentialistisches Drama aus: Die technisch gesteuerte Simulation von Wirklichkeit erscheint als falsches Glücksversprechen problematisiert. Der Film präsentiert die Flucht in die virtuelle Realität als gesellschaftlich angelegtes Dilemma – Schönheit und Schein als Norm – und widerspricht in der Unterwerfung des Menschen unter eine gottgleiche Verwaltungsinstanz optimistischen Freiheitserwartungen des Cyberspace.“ (S.170f.). Im Vergleich mit *The Matrix* stellt Pohl neben einer Reihe dramaturgischer Gemeinsamkeiten als Unterschiede heraus, dass in *Abre los ojos* die Maschinen weiterhin von Menschen kontrolliert werden und eine individuelle Erfahrung im Gegensatz zur Kollektphantasie von *The Matrix* thematisiert wird. Der Protagonist César in Amenábars Film wird der Virtualität seiner Umgebung erst langsam gewahr und muss das Unbehagen, das Neo von Beginn an empfand, erst entwickeln. Und César entscheidet sich im Gegensatz zu Cypher in *The Matrix* nicht für die Simulationswelt, sondern entschließt sich der Aufforderung des Filmtitels entsprechend, seine Augen zu öffnen und – wiederum anders als Neo – der Herausforderung des Alltags zuzuwenden (vgl. S.174f.).

Ebenfalls anhand einer exemplarischen Filmanalyse zeigt Jan Siebert, in welcher Weise der Film *Being John Malkovich* (1999, R: Spike Jonze) an dem Cyberdiskurs partizipiert, obgleich in dem Film kein Computer auftaucht.

Zwei weitere Beiträge widmen sich den Cyberfiktionen vornehmlich in ihren literarischen Erscheinungsformen: Martin Klepper konturiert die Topografie der phantastischen Räume in der Postmoderne und im Cyberspace anhand der Romane William Gibsons: *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (1986), *Mona Lisa Overdrive* (1988) und *Idoru* (1986), während sich Ruth Mayers Aufsatz mit Bruce Sterlings Roman *Islands in the Net* (1988) auseinandersetzt und diesen ebenfalls *The Matrix* gegenüberstellt.

Karin Wenz untersucht am Beispiel der Computerspiele *Myst* und *King's Quest* die hybriden Konzeptionen digitaler Medien, die nach Wenz als Interaktion bereits

existierender Konzepte (narratologische Phänomene, Muster strukturalistischer Märchenanalyse) und neuer Technologien aufzufassen sind. Und Malte Nörenberg seziert in seinem Aufsatz präzise und intelligent Vilém Flussers kommunikationstheoretische Hauptschrift *Ins Universum der technischen Bilder* (1985) und den darin apostrophierten Entwurf einer telematischen Gesellschaft.

Der Band wird abgeschlossen durch einen Beitrag Christian Steininger, der den Cyberspace aus der Perspektive einer kommunikationswissenschaftlich motivierten Problematisierung bestehender Konzeptionen des Verhältnisses von Medien und Öffentlichkeit befragt. Steiningers zentrale Forderung: „Die Generierung eines historischen Verständnisses bezüglich der kulturellen Entwicklung der Medien ist notwendige Bedingung für das Verständnis von Öffentlichkeit und die Aufarbeitung ahistorischer Cyberspace-Manifestationen, die sich durch eine liberal-elitäre Grundtendenz auszeichnen. [...] Öffentlichkeitskonzeptionen, die dieser Entwicklung nicht Rechnung tragen, [können] in ihren oftmals exklusiven Ausrichtungen zwar Teilaspekte von Öffentlichkeit erhellen, in der fachspezifischen Begrenzung jedoch ein holistisches Verständnis nicht generieren [...].“ (S.215)

Zu recht wird im Vorwort darauf hingewiesen, dass trotz der Vielfalt der bereits erschienenen Publikationen, das Thema keineswegs ausgeschöpft ist. Angesichts der rasanten Weiterentwicklung der Technologie, der Ausnutzungspotenziale und der künstlerischen wie geistes- und naturwissenschaftlichen Auseinandersetzung mit dem Cyberspace ist eine weitere Beschäftigung mit diesem Diskursfeld unerlässlich. Der vorliegende Sammelband leistet dazu einen wichtigen Beitrag.

Andreas Sudmann (Göttingen)