

Integrationsstudiengang Kulturwissenschaft und Medien

Modul: Medien

WS 2003/04

Seminar: Kulturelle Effekte medialer Umbrüche

Dozent: Matussek

Referenten: Dominik Maeder, David Meuter, Timo Wiesmann

Cyberpunk



Herkunft/Definition:

- Das Wort „Cyberpunk“ tritt erstmals im November 1983 in einer gleichnamigen Kurzgeschichte von Bruce Bethke auf.
- „Cyberpunk“ später die Bezeichnung einer literarischen Bewegung der 1980er Jahre mit eigenem Stil und Charakteristika (s.u.)
- „Cyberpunk“-Werke, insbesondere „*Neuromancer*“ (1984) von *William Gibson* prägten mit ihrer Vision die neuen Medien (siehe: Cyberspace - Internet) und inspirierten Wissenschaftler, Programmierer, Künstler, Philosophen, Filmemacher, etc. → Überliterarisches Phänomen, Subkultur

Typische Merkmale und Eigenschaften des Cyberpunk-Romans und seines Weltbilds:

- Duster und pessimistisch, im Gegensatz zum häufigen Optimismus in amerikanischer SF – Literatur.
- Keine beobachterunabhängige Realität in ferner Zukunft, vielmehr ein realistischer, globaler Blick auf ein mögliches 21. Jahrhundert:
 - Von aktueller, moderner Wissenschaft geprägt
 - Keine bessere Welt durch technologischen Fortschritt.
 - Großkonzerne lösen Staaten als Machthaber ab, die ökonomische Sicherheit des Individuums geht verloren → Kriminalität, Gesetzlosigkeit
 - Technik wird zur totalen Kontrolle des Einzelnen gebraucht
 - Verschmelzung von Mensch und Maschinen
- Erschaffung einer neuen, virtuellen Welt (Cyberspace)

Mögliche Bedeutungen des Wortes „Cyberpunk“:

„Cyber“, „Cybernetics“

- *Abgeleitet vom griechischen Wort „Kubernetes“ (Pilot, Steuermann)*
- *Kybernetik: die allgemeine, formale Wissenschaft von den Struktur, den Relationen und dem Verhalten realer, dynamischer Systeme. Abstraktion von Modellen (kybernetisches System), zu deren Untersuchung und Verbesserung. Disziplinen:*
 - *Steuerungstheorie und Regelungstheorie*
 - *Informations- bzw. Nachrichten- und Signaltheorie*
 - *Automatentheorie*
 - *Kommunikations- und Kontrollprozesse*
 - *Theorie der Nervensysteme*
 - *Artificial Intelligence*
- *Maschinen, aber auch menschliche/tierische Nervensysteme sind kybernetische Systeme,*
- *Ein kybernetisches System gibt Feedback über die Auswirkungen seiner Aktionen, versucht sich zu stabilisieren und ggf. zu verbessern*
- *Durch Vermehrung der Computer-Systeme wurde der Begriff immer mehr mit dem Worten Computer und Technik assoziiert*

„Punk“

- *ursprüngliche Bedeutung: „Hure“, später auch: „verfault, niederträchtig, miserabel“*
- *Eine anarchistische und anti-autoritäre Jugendbewegung, aufgekommen in den 70er und Anfang der 80er Jahren*
- *Geprägt durch seine strikte Anti-Haltung und einer Lebensart von "Anarchie und Chaos", Kritik an herrschender Klasse, der Konsumgesellschaft, etc.*
- *In „Cyberpunk“, bezieht sich „Punk“ primär auf das anarchistische und anti-autoritäre*

Mögliche Verbindung der Bedeutungen:

- *„Anarchie durch Cybertechnologie“*
- *„High Tech – Low Life“*
- *„Anarchie in der Virtuellen Welt“*

Cyberspace

- *Neologismus aus "Neuromancer" (1984) von William Gibson*
- *Konzept einer Gegen-Realität, die auf Networks und digitalen Darstellungen basiert*
- *Diese Welt der Computer hat eine eigene Kultur, eigene „Naturgesetze“, eigene Bewohner (Cyberpunks, KI, etc.)*
- *Mittlerweile auch als Synonym für virtuelle Realität allgemein im Gebrauch → Von der Fiktion in die Wirklichkeit*



Autoren und Bücher:

Gibson: *Neuromancer*, *Count Zero*, *Mona Lisa Overdrive*, *Virtual Light*, *Idoru*, *The Difference Engine* (mit B. Sterling), *Burning Chrome*

Sterling: *Islands in the Net*, *Schismatrix*, *Mirrorshades*

Dick: *Do Androids Dream Of Electric Sheep?*

John Brunner: *The Shockwave Rider*

Rudy Rucker: *Software*, *Wetware*

John Shirley: *Eclipse*

Greg Bear: *Blood Music*

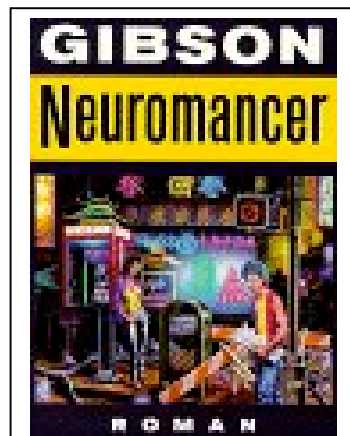
Filme:

Blade Runner, *Johnny Mnemonic*, *Hardware*, *Strange Days*, *Total Recall*, *The Lawnmower Man*, *Lipton Cockton*, *Matrix Trilogie*



William Gibson:

- geboren am 17. März 1948 in Conway, South Carolina
- wandert mit 19 Jahren nach Kanada aus
- lebt seit 1972 in Vancouver
- 1977: B.A. in Englischer Literatur
- hat mit seinem Roman „Neuromancer“ die Ära des *Cyberpunk* eingeleitet
- ist Erfinder des Konzeptes vom *Cyberspace*



Neuromancer (1984):

- Schauplatz: Erde/Orbit im 21. Jahrhundert
- Protagonist *Case* (früher ein Cyberspace-Experte) ist die Fähigkeit genommen worden in den Cyberspace zu gelangen (Nervensystem zerstört)
- Wird engagiert von *Armitage*; Lohn: Wiederherstellung des Nervensystems

- Für *Molly* (Beziehung mit Case) und andere Teammitglieder folgender Auftrag von Künstlicher Intelligenz *Wintermute*: Zerstörung des die Intelligenz von KI's kontrollierenden Systems
- Case übernimmt Arbeit im Cyberspace
- Molly übernimmt Arbeit in der Realität
- Viel Durcheinander, aber Case und Molly überleben
- Wintermute vereinigt sich mit „Neuromancer“, seiner Zwilling-KI

Kulturelle Effekte des Cyberspace :

Cyberspace ist eine Datenmatrix, d.h. ein rein virtueller Raum, in welchem sich Wirklichkeiten beliebig konstruieren lassen. In einem Cyberspace entsteht folglich ein völlig neue, von der körperlichen Wirklichkeit unabhängige Welt, an die der Mensch mit seinem Bewusstsein angeschlossen wird und dadurch an der Konstruktion dieser Wirklichkeit aktiv teilnehmen kann.

1. Bewusstseinsweiterung:

Kennzeichen

- positive Ich-Transzendenz („Simstims“)
- Transzendenz von Raum und Zeit
- höchste Wirklichkeitsqualität
- Glückseligkeitsgefühl
- sprachliche Unausdrücklichkeit
- dogenähnlich (LSD)

Folgen

- psychische Abhängigkeit
- Wahrnehmung der körperlichen Wirklichkeit als Mängelwelt
- Drogen als Substitut für die Matrix
- Verödung der Umwelt
- Verachtung der körperlichen Vergänglichkeit

2. Entkörperlichung:

- Cyberspace als Ort der körperlosen Unsterblichkeit
- latentes Todes-/Vergänglichkeitsgefühl in der körperlichen Welt (Sex im Sarg)
- Entwertung des körperlichen Lebens (hohe Mordrate)
- Körper als Dienstleistungsobjekte zur Triebbefriedigung (Prostitution)

3. Technisierung der Körper:

Kennzeichen

- DNS-Erneuerungen (ewiges Leben als Ziel)
- Augenimplantate (mit digitaler Zeitanzeige!)
- Plastikarme
- Computerchips im Gehirn

Folgen

- höhere Überlebensfähigkeit im Cyberspace und in der körperlichen Welt
- Mensch als Sklave der Technik

4. Macht im Cyberspace:

Macht liegt bei transnationalen Konzernen

a) weil sie die Technik für den Cyberspace liefern

b) weil sie im Cyberspace, also einem „Nicht-Ort“ (Hardt, Negri, 2000) angesiedelt sind, der tendenziell unkontrollierbar ist

5. Verschwinden des gedruckten Wortes

6. Verschwinden und Zerstörung der Natur

7. Kurzlebigkeit der kulturellen Produktionszyklen

8. Angleichung der ‚normalen‘ Welt an den Cyberspace

Quellen: Gibson, William (1984), Neuromancer. München: Heyne.

Hardt, Michael u. Negri, Antonio (2000), Empire. Die neue Weltordnung. Frankfurt/Main: Campus.

Brockhaus Enzyklopädie

Monaco, James (2000), Film und neue Medien – Lexikon der Fachbegriffe, Hamburg, Rororo

<http://netlexicon.akademie.de>

<http://project.cyberpunk.ru>

<http://www.kybernaut.de/modern/03-1996/positronikpunks.html>

<http://www.virtualmatrix.org/>

<http://www.antonraubenweiss.com/gibson/gibson0.html>

<http://www.retrax.de/downloads/EinflussLSD.pdf>