

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Das Universum des William Gibson
und seine mediale Rezeption“

Verfasser

Benjamin Schott

angestrebter akademischer Grad

Magister der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuer:

Ao. Univ.-Prof. Dr. Rainer Maria Köppl

Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	4
2.	Biografie von William Gibson	5
3.	Das Genre Cyberpunk	10
3.1.	Die Geschichte des Cyberpunks	10
3.2.	Charakteristika	14
3.2.1.	Postmoderne Zukunft in einem urbanen Handlungsort	15
3.2.2.	Einfluss von Technologie auf die menschliche Gesellschaft	16
3.2.3.	Verbindung zwischen Mensch und Maschine	17
3.2.4.	Dezentralisierter Zugriff auf Informationen - (Cyberspace, Matrix)	18
3.2.5.	Globalisierung oder: Die von Konzernen bzw. Organisationen angestrebte Weltherrschaft	21
3.2.6.	Underground, High-Tech und Low-Life	22
3.2.7.	Cyberpunk und <i>Film Noir</i>	25
3.2.8.	Punk-Rock und sein Einfluss auf Cyberpunk	27
3.2.9.	Cut-Up Methode	29
3.2.10.	Religion und Spiritualität	32
4.	William Gibson's Werke	35
4.1.	Kurzgeschichtensammlung <i>Cyberspace / Burning Chrome</i> (1988)	35
4.1.1.	<i>Johnny Mnemonic</i> (1981)	36
4.1.1.1.	Handlung <i>Johnny Mnemonic</i>	37
4.1.1.2.	Analyse <i>Johnny Mnemonic</i>	39
4.1.2.	<i>Das Gernsback Kontinuum / The Gernsback Continuum</i> (1981)	42
4.1.2.1.	Handlung <i>Das Gernsback Kontinuum</i>	43
4.1.2.2.	Analyse <i>Das Gernsback Kontinuum</i>	44

4.1.3. <i>Fragmente einer Hologramm Rose / Fragments of A</i>	
<i>Hologram Rose (1977)</i>	46
4.1.3.1. Handlung <i>Fragmente einer Hologramm Rose</i>	46
4.1.3.2. Analyse <i>Fragmente einer Hologramm Rose</i>	48
4.1.4. <i>Chrom brennt / Burning Chrome (1982)</i>	49
4.1.4.1. Handlung <i>Chrom brennt</i>	49
4.1.4.2. Analyse <i>Chrom brennt</i>	50
4.1.4.3. Exkurs <i>Cowboy Bebop</i>	53
4.2. <i>Neuromancer Trilogie / Sprawl Trilogy (1984-1988)</i>	53
4.2.1. Handlung <i>Neuromancer</i>	54
4.2.2. Handlung <i>Biochips / Count Zero</i>	55
4.2.3. Handlung <i>Mona Lisa Overdrive</i>	57
4.2.4. Analyse <i>Neuromancer</i>	58
4.3. <i>Idoru Trilogie / Bridge Trilogy (1993-1999)</i>	66
4.3.1. Handlung <i>Virtuelles Licht / Virtual Light</i>	67
4.3.2. Handlung <i>Idoru</i>	68
4.3.3. Handlung <i>Futurematic / All Tomorrow's Parties</i>	70
4.3.4. Analyse <i>Idoru Trilogie</i>	72
4.4. <i>Bigend Trilogie (2003-2011)</i>	78
4.4.1. Handlung <i>Mustererkennung / Pattern Recognition</i>	78
4.4.2. Handlung <i>Quellcode / Spook Country</i>	81
4.4.3. Handlung <i>Systemneustart / Zero History</i>	83
4.4.4. Analyse <i>Bigend Trilogie</i>	85
5. Filmische Umsetzungen von William Gibsons Motiven	92
5.1. <i>Die Klapperschlange / Escape from New York (1981)</i>	92
5.1.1. Handlung <i>Die Klapperschlange</i>	92

5.1.2. Analyse <i>Die Klapperschlange</i>	93
5.2. <i>Vernetzt / Johnny Mnemonic</i> (1995)	95
5.2.1. Handlung <i>Vernetzt</i>	96
5.2.2. Analyse <i>Vernetzt</i>	96
5.3. <i>Nirvana - Jagd im Cyberspace</i> (1997)	103
5.3.1. Handlung <i>Nirvana</i>	103
5.3.2. Analyse <i>Nirvana</i>	104
5.4. <i>In time</i> (2011)	110
5.4.1. Handlung <i>In time</i>	110
5.4.2. Analyse <i>In time</i>	111
5.4.3. Exkurs <i>Logan's Run</i> (1976).....	117
6 Zusammenfassung.....	120
Bibliografie.....	126
Filmografie	129
Weblinks	131
Abstract	132
Lebenslauf	133

1. Einleitung

„The sky above the port was the color of television, tuned to a dead channel.”

(W. Gibson, *Neuromancer*, S. 1)

Mit diesem Zitat beginnt *Neuromancer*, einer der bedeutendsten Romane der jüngeren Science-Fiction-Geschichte.

Ich möchte mich in dieser Arbeit mit den Besonderheiten des Science-Fiction-Genres „Cyberpunk“ auseinandersetzen. Dabei werde ich meine Untersuchung anhand der Werke von William Gibson durchführen, der in der Literaturwissenschaft als einer der Gründer und Vorreiter dieser Bewegung gilt.

Zunächst werde ich mit der Biografie von William Gibson beginnen, da sie einen Einblick in das Leben des Autors bietet, aber auch einige wichtige Aspekte aufzeigt, die seine spätere Arbeit beeinflusst haben.

Danach möchte ich eine kleine Einführung in die Entstehungsgeschichte und die Charakteristika des Genres „Cyberpunk“ geben. Die Eigenschaften einer Cyberpunkgeschichte, wie sie in vielen von Gibsons Arbeiten gefunden werden können, dienen in weiterer Folge zur Analyse der ausgewählten Werke Gibsons.

Abschließend werde ich die Ergebnisse der Analysen von Gibsons Romanen und Kurzgeschichten in Beziehung zu einigen Filmen setzen. Die Auswahl dieser Filme soll zeigen, dass Cyberpunk nicht nur eine rein literarische, sondern auch eine intermediale Strömung im Genre Science-Fiction ist. Des Weiteren sollen diese Analysen zeigen, dass die Arbeiten von Gibson in Wechselwirkung mit anderen Medien stehen, da seine Geschichten auch von Filmen beeinflusst und in weiterer Folge zur Quelle der Inspiration für neue Filme wurden.

2. Biografie von William Gibson¹

William Ford Gibson III. wurde am 17. März 1948 in Conway an der Küste von South Carolina geboren. Er ist der Sohn des Fabrikmanagers William Ford Gibson jr., der zu jener Zeit in einem aufstrebenden Bauunternehmen arbeitete, und dessen Frau Elizabeth Otey Williams Gibson. Aufgrund der Tätigkeit des Vaters musste Gibson in seiner Jugend öfters umziehen und kam so unter anderem auch auf die „Pines Elementary School“ in Norfolk, Virginia.

Gibson verbindet mit dieser Phase seines Lebens besonders die Erinnerung an das damals noch junge Medium Fernsehen und die „neuen Oldsmobile², welche wie verrückte Raketen aussahen“³. Diese Erinnerungen werden noch einen bedeutenden Einfluss auf seine spätere Arbeit haben, wie etwa *Das Gernsback Kontinuum*.

Der Gibson-Forscher Tom Henthorne verweist auf ein Interview Gibsons, in welchem er frühe Kindheitserinnerungen an den Beruf seines Vaters erwähnt.⁴ Henthorne deutet die strenge Geheimhaltung des staatsnahen Unternehmens als eine mögliche Inspirationsquelle für Gibsons Geschichten, wenn auch nur unterbewusst. Gibsons Vater soll, William Gibson zufolge, indirekt das „Manhattan Project“ unterstützt und so auch mit dem Militär zusammengearbeitet haben. Das „Manhattan Project“ war während des Zweiten Weltkriegs der militärische Codename für ein Forschungsprojekt, das die Entwicklung der Atombombe in den USA zum Ziel hatte.

¹ Diese Biografie ist zusammengesetzt aus Gibsons eigenen Angaben und der Biografie von Tom Henthorne: <http://www.williamgibsonbooks.com/source/source.asp> „Since 1948“, http://en.wikipedia.org/wiki/William_Gibson & Tom Henthorne, *William Gibson: A Literary Companion*, MacFarland & Co, Inc, North Carolina, 2011, S. 5-16.

² Oldsmobile ist der Name einer amerikanischen Automarke, die zu jener Zeit in ihrem Design auf Stromlinienform und Assoziationen mit Raketen setzte.

³ Vgl. <http://www.williamgibsonbooks.com/source/source.asp> „Since 1948“.

⁴ Vgl. Jill Owens, „William Gibson Country“, Powells.com, Powell's Books, 2007 oder <http://www.powells.com/blog/interviews/william-gibson-country-by-jill/>

Dieser Umstand und Gibsons indirekter Kontakt zu Militär und der Regierung sollen dabei einen Einfluss auf Gibsons Umgang mit „Technologie, Spionage und Sicherheitsmaßnahmen“⁵ gehabt haben.

Nach dem überraschenden Tod seines Vaters⁶ zog William Gibson mit seiner Mutter in deren Geburtsstadt Wytheville in South Virginia. Aufgrund des traumatischen Ereignisses und der ungewohnten Schlichtheit des kleinen Dorfes in South Virginia, durchlebte Gibson eine Phase der Zurückgezogenheit. Gibson beschreibt sich selbst in jener Phase seines Lebens als eine „introvertierte Leseratte“⁷, wobei er besonders von Autoren des Science-Fiction-Genres angetan war. Bereits zu dieser Zeit hegte Gibson den Wunsch später einmal Science-Fiction-Autor zu werden.

1963 schickte seine Mutter den 15-jährigen Gibson auf eine Privatschule für Knaben nach Tuscon, Arizona, wo sich sein Interesse für Science-Fiction und Literatur durch Werke von William S. Burroughs, sowie dessen Kollegen Jack Kerouac und Allen Ginsberg entwickelte. Weitere Inspirationen fand Gibson später auch in den Werken der Schriftsteller Thomas Pynchon und J.G. Ballard.

Nach dem überraschenden Tod seiner Mutter brach Gibson seine Schulausbildung ab und reiste zunächst durch Kalifornien, um schlussendlich in Kanada anzukommen. Als Grund für seine Auswanderung aus den USA gab Gibson in

⁵ Tom Henthorne, *William Gibson: A Literary Companion*, MacFarland & Co, Inc, North Carolina, 2011, S. 5.

⁶ Laut William Gibson erstickte sein Vater beim Essen, da zu jener Zeit das „Heimlich-Manöver“ noch nicht erfunden worden war, um in einer solchen Situation Erste Hilfe zu leisten. Dieses tragische Ereignis beschreibt Gibson späterprägend für sein Leben als Künstler, da er aus dieser schlimmen Erfahrung und seinem Schmerz seinen Vorteil gezogen hat. Als eine Art Trauma-Bewältigung ließ er diese Trauer in seine Arbeit einfließen. Des Weiteren meint er, dass traumatische Einschnitte in den meisten Biografien jener Künstler vorkämen, welche er respektierte.

(Vgl. William Gibson, interview with *The New York Times Magazine*, August 19, 2007)

Diesen traumatischen Verlust in seiner Kindheit verarbeitete Gibson auch in dem Gedicht *Agrippa – A Book of the Dead* (1992). Auf dieses Werk wird in dieser Arbeit aber wegen seines geringen Zusammenhangs mit dem Genre Cyberpunk nicht näher eingegangen.

⁷ Vgl. <http://www.williamgibsonbooks.com/source/source.asp> „Since 1948“

einem Interview⁸ einerseits einen politischen Aspekt an, nämlich die Verweigerung des Militärdiensts aus Angst vor dem damit verbundenen Einsatz im Vietnamkrieg, andererseits aber auch die soziale Komponente mit der Möglichkeit, an „Mädchen, weiche Drogen und Musik“⁹ zu kommen.

Während seines Aufenthalts in Toronto in den 1960er Jahren lernte er seine spätere Frau Deborah Jean Thompson kennen und unternahm mit ihr zu jener Zeit eine Europarundreise.

In den 1970ern begann William Gibson sein Studium der „Englischen Literatur“ an der Universität von British Columbia und beendete es 1977 mit dem Bachelortitel. Angeregt durch sein Studium, insbesondere durch einen Kurs von Susan Wood über Science-Fiction, begann er sich erstmals ernsthaft und von einem wissenschaftlichen Standpunkt aus mit Literatur und besonders mit dem Genre Science-Fiction auseinanderzusetzen. In dieser Zeit entstanden seine ersten eigenen Werke, wie etwa die Kurzgeschichte *A Fragment of A Hologram Rose*.

In der Zeit zwischen 1977 und 1980 legte Gibson seine Leidenschaft für das Schreiben, aufgrund der Geburt seines ersten Kindes, zunächst beiseite. Während dieser Zeit erweiterte er seinen musikalischen Horizont durch zeitgenössische Punkmusik, die später einen immensen Einfluss auf seine Arbeit hatte. Die Neu- und Andersartigkeit dieser Musikrichtung, sowie die alternative Rebellion gegen die damals vorherrschenden sozialen Grundsätze, auf musikalischer oder sozial-politischer Ebene, boten Gibson die Möglichkeit, seine eigenen Ideen in einem anderen Licht zu sehen. Diese Kombination eines futuristischen Settings im Genre Science-Fiction mit der rebellischen Punkbewegung wurde in späterer Folge zum Markenzeichen des „Cyberpunks“. (Anm: Begriffserklärung siehe S. 12 – 39)

Erst durch die Teilnahme an einer Science-Fiction-Convention in Vancouver um 1981 kam Gibson endlich in Kontakt mit Gleichgesinnten. Hier begegnete er auch seinem späteren Langzeitfreund und Künstlerkollegen John Shirley. Durch diese Freundschaft machte Gibson auch die Bekanntschaft mit Bruce Sterling und

⁸ Fiona Graham, “Finding Faces in the Clouds”, Telegraph.co.uk, *Telegraph*, 30. April 2003, <http://www.telegraph.co.uk/culture/donotmigrate/3593416/Finding-faces-in-the-clouds.html>

⁹ Ebd.

Lewis Shiner, die später zu Co-Autoren einiger seiner Werke wurden. Durch die Aufnahme in diesen Künstlerzirkel konnten Gibsons Werke erstmals aus professioneller Sicht bewertet werden und er wurde durch diese positive Resonanz ermutigt, weitere Geschichten zu schreiben.

Diese vier genannten Autoren (Gibson, Shirley, Sterling und Shiner) arbeiteten alle in eine ähnliche Richtung und formten sich so zu einer Bewegung innerhalb der Science-Fiction-Literatur, die aus heutiger Sicht als die Anfänge des „Cyberpunks“ zu bezeichnen sind.

Den großen Durchbruch schaffte Gibson mit seinem Roman *Neuromancer* (1984). Dadurch gelang es ihm als erster Autor, mit einem einzigen Werk alle drei großen Science-Fiction-Preise, den Nebula Award, den Hugo Award und den Philip K. Dick Award, zu gewinnen. Dieser Erfolg ist insofern beeindruckend, als dass diese Preise einerseits von Literaturkritikern, andererseits aber auch von „einfachen“ Lesern vergeben werden und damit eine große, positive Resonanz und Begeisterung auf beiden Seiten widerspiegelte.

Eine Besonderheit des Romans *Neuromancer* war außerdem der Umstand, dass das Werk kaum durch den eigenen Verlag vermarktet wurde, es sich aber dennoch zu einer Art „Underground-Tipp“ für junge Leser entwickelte und auch in der Wissenschaft gekonnt den Nerv der Zeit traf.

Die fünf auf *Neuromancer* folgenden Bücher, die sich allesamt mit dem Begriff des Cyberpunks beschäftigen (*Count Zero* (1986), *Mona Lisa Overdrive* (1988), *Virtual Light* (1993), *Idoru* (1996) und *All Tomorrow's Parties* (1999)) zeigen das Aufblühen dieses neuen Genres.

2001 allerdings kehrte sich Gibson von seinem eigenen Genre ab und begann eine neue Art von Science-Fiction zu schreiben. Gründe dafür waren die zeitliche Nähe seiner Visionen aus den 1980er Jahren, die abflauende Hysterie der Cyberpunk-Literatur, sowie der Versuch, aus seinem eigenen Genre auszubrechen. Zusätzlich

wurde dieser Wandel durch die Ereignisse des 11. September verstärkt, die für Gibson den wahren Wechsel in das neue Jahrtausend darstellten.¹⁰

Ab diesem Zeitpunkt verlagerte Gibson seine Geschichten in unsere heutige Gegenwart, da seiner Meinung nach sowohl zeitgenössische Science-Fiction-Geschichten, als auch die Wissenschaft nicht mehr nach einer möglichen Zukunft suchen, sondern stattdessen die Gegenwart erforschen sollten.¹¹

Gibsons Visionen der 1980er Jahre schienen nun in der Gegenwart angekommen zu sein, denn viele Elemente der digitalen Hoffnung, aber auch die Ängste der frühen Erwartungen an eine ferne Zukunft, konnten in unsere Gegenwart hinübergerettet werden (z. B. Web 2.0, totale und mobile Vernetzung oder die Ästhetik des jugendlichen Punkdesigns und der Urbanisierung). Gibson scheint nun dazu übergegangen zu sein, diese Auswirkungen und den damit verbundenen gesellschaftlichen Wandel in seinen neuen Werken zu analysieren.

¹⁰ Vgl. Angela Bennie, „A Reality Stranger than Fiction“, *Sydney Morning Herald*, Fairfax Media, 7. September 2007.

Dieser Gedanke wird an späterer Stelle in dem Kapitel über die „Knotenpunkte“ oder „nodal points“ noch weiter ausgeführt, da sie eines der zentralen Gedankenexperimente Gibsons seit der *Bridge Trilogie* darstellt.

¹¹ Vgl. Interview Phawker Blog, *Days in the Future Past: William Gibson Overdrive*, 15. August 2007 oder <http://www.phawker.com/2007/08/15/coming-attraction-william-gibson-qa/>

3. Das Genre Cyberpunk

Das Wort „Cyberpunk“ lässt sich aus dem Begriff „Cyber“ (altgr. κυβέρνησις kybérnesis = steuern, lenken)¹² und dem Musik-Genre „Punk“ ableiten.

Das Wort „Cyber“ ist besonders durch die Arbeiten von J.C.R. Licklider als eine Mensch-Maschinen Symbiose und dem von Norbert Wiener geprägten Begriff der „Kybernetik“ bekannt geworden, womit das Steuern von Maschinen und lebender Materie, aber auch von sozialen Gefügen gemeint ist¹³. Ein eindeutiges Zeichen für Cyberpunk sind daher besonders jene technischen Geräte, die den menschlichen Körper erweitern bzw. ersetzen und nur durch den Geist gesteuert werden. In Gibsons Fall wären dies die Cyberimplantate oder das Computernetzwerk des Cyberspace, auch Matrix genannt.

Die erste Erwähnung des Wortes „Cyberpunk“ findet sich in der gleichnamigen Kurzgeschichte *Cyberpunk* (1980) des amerikanischen Schriftstellers Bruce Bethke wieder.

Das Subgenre Cyberpunk ist, ähnlich wie sein Hauptgenre Science-Fiction, nur schwer vollständig erklärbar und kann nur innerhalb von bestimmten Parametern festgelegt werden. Besonders durch die im Cyberpunk entstandenen Genremischungen mit anderen Literaturgattungen scheinen die daraus entstehenden Kombinationsmöglichkeiten quasi unendlich. Allerdings gibt es gewisse Charakteristika, die für das Schreiben einer Geschichte im Genre Cyberpunk bezeichnend sind und für gewöhnlich nur dieser Sparte zugeordnet werden.

3.1. Die Geschichte des Cyberpunks

Die Autorin und Gibson-Forscherin Dani Cavallaro beschreibt in ihrem Buch *Cyberpunk and Cyberculture* eine grobe Chronologie des Genres Science-Fiction

¹² Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>

¹³ Vgl. Thomas T. Tabbert, *Künstliche Menschen in Romanen William Gibsons*, Artislife Press, Hamburg, 2008, S. 58-60.

und damit verbundenen Themen, die schließlich zu der Weiterentwicklung zum Genre Cyberpunk führte.

Zunächst führt Cavallaro einige klassische fantastische Texte an, wie zum Beispiel Homers *Odyssee*, Dantes *Göttliche Komödie*, Swifts *Gullivers Reisen* oder Goethes *Faust*, die sie als Vorläufer für das Genre Science-Fiction sieht, aufgrund der ähnlichen Erzählweisen wie „fantastische Reisen, Traumvisionen, übernatürliche Entdeckungen und metaphysische Aufgaben“.¹⁴ Erst im 19. Jhdt. kam es mit Werken wie Mary Shelleys *Frankenstein* (1818) zu einem Bruch. Das Science-Fiction-Genre löste sich vom Fantasy-Genre, indem es sich an den Naturwissenschaften und der Technik orientierte.

Durch Autoren wie Jules Verne oder H.G. Wells veränderte sich das Genre Science-Fiction verstärkt weg von seinen Wurzeln der so genannten „gothic novels“ des 19. Jhdt, hin zu einer mehr wissenschaftlich ausgeprägten Literaturrechtung. Diese Texte, wie zum Beispiel *Krieg der Welten* oder *Die Zeitmaschine* von H.G. Wells, sind für Cavallaro nicht nur durch ihre Themen, wie Angriffe von Außerirdischen oder Zeitreisen, ein Grundstein für dieses neue Genre, sondern auch weil sie von „Kulturdegeneration, Auflösung von traditionellen Grenzen, [sowie] den potentiellen destruktiven Konsequenzen des technischen Fortschritts [...]“¹⁵ handeln.

Durch das 1926 erstmals erschienene amerikanische Magazin *Amazing Stories*, herausgegeben von Hugo Gernsback, wurde eine neue Ära für das Science-Fiction-Genre eingeläutet. Einerseits ermöglichte die Zeitschrift Science-Fiction-Autoren, Geschichten mit wissenschaftlichem Hintergrund einer breiten Masse zu präsentieren, trug andererseits aber auch dazu bei, dass diese Erzählungen ein gewisses Image bekamen. Gernsback war der Ansicht, dass ein Science-Fiction-Text aus einer „Liebesgeschichte vermischt mit wissenschaftlichen Fakten und prophetischen Visionen“¹⁶ bestehen sollte. Dies führte in späterer Folge dazu, dass Science-Fiction den Beigeschmack von „pulp fiction“, also von Schund- oder

¹⁴ Vgl. Dani Cavallaro *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, The Athlone Press, London, 2000, S. 2.

¹⁵ Ebd., S. 3.

¹⁶ Ebd., S. 4.

Groschenromanen, erhielt. Trotz dieser negativen Konnotation folgten in den kommenden Jahren weitere Science-Fiction-Magazine, darunter auch *Astounding Stories* von John W. Campbell in den 1930ern. Dieses Magazin veröffentlichte unter anderem Geschichten von „Isaac Asimov, Robert A. Heinlein, Theodore Sturgeon und Arthur C. Clarke“¹⁷ und trug damit maßgeblich zu dem, aus heutiger Sicht, so genannten „Golden Age of Science-Fiction“ bei.

In den 1960ern entwickelte sich eine Gegenbewegung zu den „klassischen“ Science-Fiction-Geschichten. Ausgang fand diese Bewegung in dem Magazin *New Worlds* (1946-70) von Michael Moorcock und J.G. Ballard, das heute als Teil der „New Wave“ Bewegung bekannt ist. Vertreter dieser Literaturströmung waren, u. a.: Brian Aldiss, J. G. Ballard, Michael Moorcock, Philip K. Dick oder Ursula K. Le Guin¹⁸. Diese Autoren experimentierten mit der Eingliederung neuer Themen in das für sie statisch gewordene Genre Science-Fiction, wie zum Beispiel „Schwund der Umwelt, städtische Überbevölkerung und das Verhältnis zwischen Technologie, Verbrechen, Drogenabhängigkeit und Sexualität“.¹⁹

Diese literarische Strömung kann aufgrund der ähnlichen Themen und Erzähltechniken als ein Vorläufer des Cyberpunks gesehen werden. Ein wichtiger Entwicklungsschritt durch die Autoren des Cyberpunks war die Addition der Digitalisierung und der Computertechnik zu den Themen des „New Age“.

Getragen von der Welle der Euphorie, die durch den Cyberpunk Ende der 1980er und frühen 90er Jahre ausgelöst wurde, entstanden neue Möglichkeiten für Science-Fiction-Geschichten. Gibson und seine Schriftstellerkollegen fügten dem Genre Science-Fiction das Bewusstsein für virtuelle Realitäten und die Kombination mit einer jugendlichen Kultur hinzu, was sich bis in die heute modernen Science-Fiction-Geschichten gehalten hat.

Durch die Verlagerung in andere Settings oder Genres, sowie durch das Adaptieren von bestimmten Aspekten, wurden neue Subgenres entwickelt (z. B.

¹⁷ Ebd., S. 5.

¹⁸ http://de.wikipedia.org/wiki/Science-Fiction#New_Wave

¹⁹ Vgl. Dani Cavallaro *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, The Athlone Press, London, 2000, S. 5.

steampunk, elfpunk, [...], cowpunk, dieselpunk, biopunk etc.)²⁰. Die gemeinsame Verbindung dieser Derivate sind einerseits die typische Punkästhetik mit ihren rauen, urbanen, technisierten Gesellschaftsverhältnissen und andererseits die sozialkritischen, religiösen oder intermedialen Aspekte, die bereits im Cyberpunk vorgelebt wurden.

Der besondere Anreiz und Anhaltspunkt der frühen Cyberpunk-Autoren war die Tatsache, dass sie nicht mehr wie die früheren Vertreter der Science-Fiction-Literatur eine rein imaginierte Zukunft erschaffen wollten, die wenig mit der Gegenwart des Autors zu tun hatte, wie es etwa bei den „Hard Science-Fiction“-Autoren Jules Verne, Isaac Asimov oder Hugo Gernsback der Fall war. Bruce Sterling, ebenfalls ein großer Vertreter und Vorreiter auf dem Gebiet des Cyberpunks, schrieb jene große Begeisterung, welche die damaligen Autoren in ihren Geschichten verarbeitenden, der Tatsache zu, dass sie als erste Autorenschaft selbst in einer von früheren Science-Fiction-Autoren imaginierten Zukunft lebten.²¹ Für sie waren die in den früheren Geschichten beschriebenen Zukunftsträume bereits in Grundzügen Realität geworden und regten somit die Fantasie für das bis dahin als unmöglich Geltende an. Der stetige Fortschritt wurde spürbar und auch im Alltag immer mehr präsent, was den Vorstellungen

²⁰ Vgl. David Seed, *A Companion to Science Fiction*, Blackwell Publishing, London, 2005, S. 217. Gibson selbst gilt durch seine Zusammenarbeit mit Bruce Sterling an dem Roman *Die Differenz Maschine*, in dem Themen des Cyberpunks ins viktorianische Zeitalter transformiert werden, auch als einer der Mitbegründer des Steampunk-Genres. Da sich diese Arbeit aber primär mit dem Genre Cyberpunk auseinandersetzen wird, werde ich im Folgenden nicht weiter auf dieses Genre eingehen.

Elfpunk: Verbindung von Cyberpunk Elementen mit dem Fantasy-Genre (Feen, Elfen, Zwerge etc.).

Cowpunk: Verlagerung von Cyberpunk im Setting des Wilden Westen (z. B. Film *Wild Wild West* mit Schauspieler Will Smith).

Dieselpunk: Kombiniert Cyberpunk mit Art Déco und der Ästhetik der 1920er – 40er Jahre.

Biopunk: In diesem Genre lösen DNA-Experimente und Genmutationen die Cyberimplantate des Cyberpunks ab. Eines der berühmtesten Beispiele für dieses Genre ist das Computerspiel *Bioshock*.

²¹ Vgl. Bruce Sterling, Vorwort zu *Mirrorshades*, Arbor House, New York, 1986, Seite ii, oder http://project.cyberpunk.ru/idb/mirrorshades_preface.html

der Cyberpunk-Schriftsteller besondere Glaubwürdigkeit und Zuversicht, aber auch Abschreckung vor einer möglichen Zukunft verlieh.²²

Durch den Genre-Mix von Science-Fiction, Abenteuerroman, aber auch Elementen „der Popkultur und postmodernen Mainstream-Fiction“²³ kommt es zu einer Intertextualität innerhalb der Literatur und zu Verweisen auf andere Medienstrukturen, wie „Filme, Computerspiele oder Musikvideos“.²⁴

3.2. Charakteristika

Gibson positioniert seine Hauptfiguren meistens an einem Scheideweg in ihrem Leben und stellt sie einem unüberwindlichen und für sie nicht genau erkennbaren System gegenüber. Erst nach der Überwindung seiner Ängste bzw. dem Ausbrechen aus seinen gewohnten Lebensverhältnissen und durch das Erkennen der Wichtigkeit seiner Rolle in der Geschichte, kann der Charakter sich den Problemen stellen und diese schlussendlich überwinden. Dabei sind Gibsons Geschichten jedoch nicht auf dieses einfache Muster beschränkt, sondern formen auch soziologische, politische und psychologische Themen in Verbindung zur Handlung und den einzelnen Charakteren aus. Vor allem das Moment der Überraschung und Unvorhersehbarkeit der kommenden Handlung machen den besonderen Reiz für den Leser aus.

Einem Leser aus heutiger Sicht mögen Begriffe wie immenser Daten- und Informationsfluss, Hacking, virtuelle Realitäten, sowie die Möglichkeit einer künstlichen Intelligenz zwar nicht mehr wie pure Science-Fiction vorkommen, jedoch waren es erst Gibsons Ideen, die unsere Gesellschaft auf diese Begriffe vorbereitet haben. Trotz all der technischen Veränderungen, die sich in den letzten 30 Jahren ereignet haben, besteht auch heute noch eine Faszination zu dieser Urenergie und Freude an den möglichen Ideen einer nahen Zukunft.

²² Vgl. Thomas T. Tabbert, *Künstliche Menschen in Romanen William Gibsons*, Artislife Press, Hamburg, 2008, S. 11-12.

²³ Ebd., S. 15.

²⁴ Ebd.

Ich möchte nun einige der besonderen Merkmale des Cyberpunk anführen, die sich alle in den Geschichten von William Gibson wiederfinden lassen. In späterer Folge werde ich anhand der Analysen der Werke Gibsons näher auf diese Punkte eingehen. Diese Liste soll jedoch nicht als vollständig angenommen werden, sondern nur einen groben Einblick auf die Hauptthemen dieses Genres geben.

3.2.1 Postmoderne Zukunft in einem urbanen Handlungsort

Die nun folgenden Punkte sind bezeichnend für die Welt, in der Gibson seine Figuren agieren lässt. Diese Liste kann bereits auf seinen Kurzgeschichten angewendet werden und findet sich zum Teil auch noch in seiner aktuell letzten Trilogie, der *Bigend Trilogie*, wieder, auch wenn Gibson bei letzterer meint, dass sie nicht mehr dem Genre Cyberpunk angehört, da es sich nicht mehr um eine imaginäre Zukunft handelt, sondern in unserer jüngeren Vergangenheit spielt.

- a. Die Handlung einer Cyberpunkgeschichte spielt für gewöhnlich in einem urbanen Ballungszentrum im amerikanischen oder asiatischen Raum, das eine starke Tendenz zu Korruption und Schwarzhandel aufweist. Kriminelle Verbrecherorganisationen, wie etwa Straßengangs, Söldner oder die Mafia, terrorisieren besonders die in den ärmeren Bezirken wohnende Bevölkerung.
- b. Es ist meistens ein Ort, der in der jeweiligen Gegenwart des Autors bzw. Lesers real existiert, jedoch in der beschriebenen Zukunft einen Wandel durchlaufen hat.²⁵ Bei Gibson sind diese Ballungszentren Städte wie New Jersey,

²⁵ Das Thema der Urbanisierung von Städten ist auch eines der Hauptthemen der *Sprawl Trilogie*, was sich bereits an ihrem Namen erkennen lässt. Ein „Sprawl“ ist die Ausweitung der urbanen Grenzen einer Stadt über ihre offiziellen Grenzen. In Amerika wäre das mit einer Expansion des Stadtkerns hin zu den Suburbs, also den Außenbezirken, zu verstehen. In der *Sprawl Trilogie* wird dieses Konzept bis ins Extreme weitergedacht, nämlich der Verbindung zweier Städte durch eine solche Ausweitung. Die beiden, in der damaligen und auch heutigen Gegenwart noch getrennten Städte Boston und Atlanta formierten sich zur „Boston-Atlanta Metropolitan Axis“ (kurz: BAMA, Vgl. William Gibson, *Die Neuromancer Trilogie*, Heyne Verlag, München, 2009, S. 59), welches im Straßen-Jargon einfach als das „Sprawl“ bezeichnet wird. Diese Fusion kann als eine Art „Mikro-Globalisierung“ angesehen werden.

Boston, San Francisco, London, Chiba City oder Tokio, aber auch künstliche Städte, wie die Weltraumstädte Kosmograd oder Freeside.

c. Die Protagonisten haben sich diesen Lebensverhältnissen des Großstadtdschungels angepasst und kommen meistens aus der unteren bis mittleren Mittelschicht (z. B. Bobby Newmark in *Count Zero*), einer elitären Oberschicht (z. B. Angela Mitchell in *Mona Lisa Overdrive*) oder leben gänzlich außerhalb der gesellschaftlichen Normen (z. B. Slick Henry in *Count Zero*, Chevette Washington in *Virtual Light* oder Colin Laney in *All Tomorrow's Parties*).²⁶

d. Der Konsum von bewusstseinsweiternden Substanzen scheint durch keine gesetzliche Regulierung oder Kontrollorgane eingedämmt zu werden.

e. Politische Instanzen werden in Gibsons frühen Werken meist in negativer Weise oder sogar überhaupt nicht erwähnt, was deutlich seine persönliche Ablehnung gegen die vorherrschenden politischen Verhältnisse zeigt. Er favorisiert einen eher alternativen Lebensstil, den er in der Lebensart der Punks wiederfand.

3.2.2. Einfluss von Technologie auf die menschliche Gesellschaft

Gibsons Arbeiten beschäftigen sich neben dem Beschreiben einer in den letzten Atemzügen liegenden, futuristischen Welt auch mit der Überlegung, in welcher Form eine bestimmte Technologie, die zur damaligen Zeit bereits tatsächlich in den Grundzügen vorhanden war (z. B. das Internet) oder eine frei erfundene technische Entwicklung (z. B. die Simstim Technologie zur Aufnahme und zum Abspielen von Gefühlen und Erlebnissen anderer Personen) Einfluss auf das Individuum und die menschliche Gesellschaft haben kann. Er erkannte, dass sich neue Medien zwangsläufig zu Massenmedien entwickeln würden, ähnlich wie das zu der Zeit bereits etablierte und weit verbreitete Fernsehen.

²⁶ Dieser Unterschied wird unter dem Punkt „Underground, High-Tech und Low-Life“ und den jeweiligen Werkanalysen noch näher untersucht.

Die in Gibsons Werken beschriebene „Matrix“, welche als eine fantastische Weiterentwicklung des Internets gesehen werden kann, ist ein dezentralisierter Ort, an dem jeder mit einem passenden Anschluss partizipieren kann. Gibson verwendet dieses Element jedoch nicht nur als rein dramaturgisches Werkzeug, sondern es wird zum Diskussionsobjekt über die Möglichkeiten des damals noch jungen Mediums Internet und seine Auswirkungen auf den Menschen. Dabei führt er die Erfindung des Mediums „Matrix“ jedoch nicht als neue, für die Gesellschaft innovative Idee ein, sondern sieht sie in seiner Welt bereits als gegeben und etabliert an.

Dem Leser wird dies in Form von ungenauen, fantastischen Metaphern präsentiert, ähnlich einem chaotischen Traumgebilde mit arbiträren Spielregeln, wodurch die Neugierde für dieses Medium aber nur umso heftiger geschürt wird. Inzwischen hat sich jedoch eine Verschiebung in der Wahrnehmung des heutigen Lesers ereignet, wodurch die Idee eines weltumspannenden Computernetzwerks aufgrund der täglichen Nutzung durch das Internet nicht mehr jene Brisanz und Unvorstellbarkeit hat, wie es noch bei der Veröffentlichung von *Neuromancer* im Jahr 1984 der Fall gewesen war.

Die Faszination für diese neue Technologie bleibt jedoch auch heute noch gepaart mit einer Urangst des Menschen und folgt damit einer gewissen Tradition in dem Genre Science-Fiction: der Angst, dass die Technologie sich verselbstständigt und somit zu einem potentiellen Feind des Menschen wird. Verstärkt wird dieser Gedanke besonders durch das oben angesprochene urbane und westliche, kapitalistische Gesellschaftsbild, da hier ein gesteigertes Potential für Korruption, Ausbeutung und Machtmissbrauch stereotyp geworden ist.

3.2.3. Verbindung zwischen Mensch und Maschine

In Gibsons Geschichten ist die technische Möglichkeit, dass der menschliche Körper durch maschinelle Hilfsmittel erweitert werden kann bereits erfunden, erprobt und in der Gesellschaft etabliert worden. Außerdem ist diese Entwicklung bereits so weit vorangeschritten, dass die Verbindung von Mensch und Maschine

nicht nur für eine elitäre Oberschicht, sondern auch für die breite Masse zugänglich ist.

Künstliche Gliedmaßen oder überall erreichbare Einstiegspunkte in ein weltweites Netzwerk sind für jeden normalen Bürger möglich und können auch für den Verdienst des Lebensunterhalts verwendet werden.

Diese neue Technologie ist an eine jugendliche Zielgruppe gerichtet und beinhaltet eine gewisse Gefährlichkeit, wodurch diese Elemente als „cool“, spannend und attraktiv für den Leser präsentiert werden. Gleichzeitig sind diese Erfindungen aber auch glaubhaft und erstrebenswert für eine mögliche Zukunft.

Bereits auf den ersten paar Seiten des Romans *Neuromancer* wird diese Verschmelzung von organischer und mechanischer Materie auf unterschiedliche Art beschrieben. So wird z. B. die künstliche, pinkfarbene Armprothese des Barkeepers Ratz erwähnt oder die körperliche Verstümmelung des Protagonisten Case durch ein Nervengift, das ihn davon abhält, in die Matrix einzustöpseln. Vor allem die Beschreibung von Molly, die durch silberne Spiegelbrillenimplantate, Messer unter den Fingerkuppen und ein verbessertes Nervensystem zum lebenden Waffenarsenal wird, zeigt die Möglichkeiten einer Verbindung zwischen Mensch und Maschine in Gibsons Werken.

Nicht nur organische Körper können mit Hilfe von Maschinen erweitert werden, es ist auch möglich, den menschlichen Geist durch Technologie zu konservieren bzw. künstlich zu erschaffen. Der menschliche Körper und Geist sind bei Gibson nicht mehr analog, sondern werden digital.

Dies lässt sich besonders an den Figuren Dixie Flatline, sowie der künstlichen Intelligenz Wintermute in dem Roman *Neuromancer* erkennen.

3.2.4. Dezentralisierter Zugriff auf Informationen – (Cyberspace, Matrix)

Die Matrix oder der Cyberspace in Gibsons Werken gleichen in grober Auslegung dem heute als Internet bekannten Medium, mit dem Unterschied, dass der Benutzer sich in den Geschichten über einen Apparat oder ein Implantat direkt in den Cyberspace projizieren kann. So ein Gerät wird in den Werken als

„cyberspace deck“ beschrieben und besteht aus einem kompakten Computer mit Steuerungselementen, sowie einer Art Schweißband mit Elektroden, das sich der Benutzer aufsetzen muss, um in das Netzwerk eindringen zu können. Eine andere Möglichkeit sind sogenannte „Biosoft-Implantate“, mit denen man sich direkt in die Matrix einklinken kann. Diese zweite Technologie taucht erst in den beiden letzten Romanen der *Neuromancer Trilogie* auf.

Durch diese direkte Verbindung mit der virtuellen Realität, die ähnlich wie die Verbindung zwischen dem menschlichen Körper und einer mechanischen Prothese funktioniert, ist eine ungeschützte Reise durch die Matrix auch mit gewissen Risiken verbunden. Gibson beschreibt die möglichen Gefahren in Form von ICE (Intrusion Countermeasures Electronics, dt. EIS: Elektronisches Invasionsabwehr System) als eine Art Selbstschutz oder Firewall im Cyberspace, die von Hackern mit großem Geschick und unter Einsatz ihres Lebens auf der Suche nach sensiblen Daten durchbrochen werden können.

Gibson beschreibt diese Welt des Datenstroms folgendermaßen:

„Die Matrix hat ihre Wurzeln in primitiven Videospiele [...] in frühen Computergrafikprogrammen und militärischen Experimenten mit Schädelelektroden. [...] Cyberspace. Eine Konsens-Halluzination, tagtäglich erlebt von Milliarden zugriffsberechtigter Nutzer in allen Ländern, von Kindern, denen man mathematische Begriffe erklärt... Eine grafische Wiedergabe von Daten aus den Banken sämtlicher Computer im menschlichen System. Unvorstellbare Komplexität. Lichtzeilen im Nicht-Raum des Verstandes, Datencluster und -konstellationen. Wie die zurückweichenden Lichter einer Stadt...“²⁷

²⁷ William Gibson, *Die Neuromancer Trilogie*, Heyne Verlag, München, 2009, S. 70-71

Eine genauere Art der Beschreibung, sowie die Regeln und Gefahren einer virtuellen Realität, einschließlich der ersten namentlichen Nennung des Wortes „Cyberspace“, welches später stellvertretend für das vernetzte Informationsgebilde des Internets verwendet wurde, kann erstmals in Gibsons Kurzgeschichte *Chrom brennt* (engl. Titel: *Burning Chrome* (1982)) nachgelesen werden. Es ist auch eine der ersten Geschichten, die sich von den vorher analogen Medien absetzt und sich mit den Gedanken eines digitalen, jederzeit verfügbaren Datennetzwerks beschäftigt.

Das eigentliche Eintauchen in die Matrix, sowie der Kampf gegen das gegnerische ICE und die Extraktion bzw. Manipulation der Daten werden in abstrakter und ungenauer Weise beschrieben. Dies verdeutlicht die damalige Unmöglichkeit der Vorstellung eines solchen Konstrukts. Gleichzeitig geht von diesen Beschreibungen auch eine große Faszination aus und regt die Imagination des Lesers an.

Das Netz ist für jedermann zugänglich, jedoch gibt es zwei verschiedene Arten der Verbindung:

1. Der sichere Zugang des normalen Endverbrauchers, welcher das Netzwerk auf gesicherten Bahnen zur Arbeit, Unterhaltung oder als Informationsquelle benutzt.
2. Der unsichere, gefahrenreiche Zugang des Hackers, der zum Knacken von schwarzem EIS²⁸ sein Leben aufs Spiel setzt.

Neben Disneys Film *Tron* (1982) und Aldous Huxleys „Fühlkino“ in *Brave New World* sind besonders Gibsons Ausführungen in *Neuromancer* über eine „lebensechte, virtuelle Realität“ in der modernen Forschung entscheidend.²⁹ Einige der damaligen „virtual reality“ Projekte orientierten sich an den Ideen von Gibson, obwohl er selbst diese Art von wissenschaftlicher, seriöser Aufmerksamkeit nie bezwecken wollte.³⁰ Besonders die Diskussion über das Mensch-Maschinen-Verhältnis, sowie philosophische Fragen nach dem Realitätsverständnis im Zeitalter der Computersimulation waren Themen in zeitgenössischen Wissenschaftskreisen.³¹

²⁸ In der Kurzgeschichte *Burning Chrome* wird schwarzes EIS als besonders gefährlich und illegal beschrieben. Die reine Berührung eines solchen EIS-Gebildes führt bei dem Hacker zu einer Art „epileptischen Anfall, der dauert und dauert, bis nichts mehr übrig ist“ (William Gibson, *Cyberspace*, Heyne Verlag, München, 2002, S. 240).

²⁹ Vgl. Thomas T. Tabbert, *Künstliche Menschen in Romanen William Gibsons*, Artislife Press, Hamburg, 2008, S. 19.

³⁰ Ebd., S. 21.

³¹ Vgl. Karlheinz Steinmüller, *Versuch über den Cyberspace. Spekulative Bemerkungen zu einer neuen Technik*, Beltz Verlag, 1998.

3.2.5. Globalisierung oder: Die von Konzernen bzw. Organisationen angestrebte Weltherrschaft

Der von Marshall McLuhan definierte Begriff des „global village“³² bzw. der aus der „Gutenberg Galaxis“ folgende Begriff der „Turing Galaxis“³³, also einer Weltanschauung, die nicht mehr das Buch, sondern elektronische Medien als führendes Medium ansieht, scheint in Gibsons Werken ihre Erfüllung gefunden zu haben. Das Bild wird zum führenden Kommunikationswerkzeug, wie es bei Fernsehen oder anderen visuellen Medien der Fall ist und löst das geschriebene Wort als Quelle des Wissens in einer postmodernen Gesellschaft ab.³⁴

McLuhan beschreibt in seiner Definition von einem globalen Dorf die Möglichkeit, dass die Welt ihre lokalen Grenzen sprengt und zu einem großen Dorf bzw. einer Gemeinschaft wird, an welcher jeder Mensch teilhaben und sie mitgestalten kann. Diese Vision wird in Gibsons erzählter Welt durch die Erfindung der Matrix umgesetzt und ähnelt damit auch sehr stark dem heute bekannten Internet bzw. Web 2.0 und den sozialen Netzwerken. Gibson konzentriert sich hierbei stark auf die fantastischen Möglichkeiten, aber auch auf die Schattenseiten eines überall verfügbaren Zugriffs auf Informationen und das damit verbundene Risiko von Hacking und dem Missbrauch solcher Daten.

Dieser Gedanke der Globalisierung hat für Gibson auch immer den Beigeschmack der Kontrolle durch eine mächtige Organisation, was sich in den meisten seiner Werke in verschiedenen Ausprägungen erkennen lässt.

³² Vgl. Marshall McLuhan/ Bruce R. Powers: *The Global Village. Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert*, 1995 [Original: Marshall McLuhan, *Gutenberg Galaxy*, 1962].

³³ Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Turing-Galaxis>;

Dieses Wort beschreibt eine Welt, in welcher vernetzte Computer zu einem der Hauptmedien geworden sind, was somit analog zu unserer heutigen Welt steht. Entwickelt hat sich dieser Ausdruck aus McLuhans Begriff der „Gutenberg Galaxis“, also einer Medienwelt, die durch das Buch geprägt ist. Namensgeber für die „Turing Galaxis“ war der britische Mathematiker Alan Mathison Turing, der eine universelle Maschine erdachte, um mathematische Berechnungen automatisch durchführen zu können und somit zum Vorreiter für die Erfindung des Computers wurde.

³⁴ Vgl. Peter Schneck, „Pop Goes the Novel: Avant-Pop Literature and the Tradition of the New“, *Simulacrum America: The USA and the Popular Media*, Camden House, UK, 2000, S. 64.

So verkörpern die Yakuza-Mafia in *Johnny Mnemonic*, die Zaibatus in der *Sprawl Trilogie*, Cody Harwood in *All Tomorrow's Parties* oder Hubertus Bigend in *Zero History* jene Gefahren, die eine Globalisierung mit sich bringen kann. Während die Yakuza die Gefahr einer Übernahme des Westens durch den Osten darstellt und noch direkte verbrecherische Wurzeln erkennen lässt, verfahren die Zaibatus bereits auf subtilere Weise, indem letztere Kontrolle auf die Gesellschaft durch ihre kommerzielle Monopolstellung und der damit verbundenen Abhängigkeit des Konsumenten übt. Harwood hingegen möchte seine Machtposition als Drahtzieher hinter den Kulissen durch die Einführung einer neuen Technologie sichern und so das Weltgeschehen aus dem Verborgenen lenken, wird jedoch am Ende durch die Figur Laney aufgehalten, während Hubertus Bigend am Schluss triumphieren kann.

All diese Organisationen bzw. Personen sehen in der Möglichkeit, die durch die Globalisierung geschaffen wurde, ihre Chance, international zu agieren und eine breite Masse zu manipulieren. Gibson warnt daher vor einem zu großen Machtpotential, das durch eine weltweite Vernetzung entstehen kann und weist auf mögliche Gefahren hin, die sich aus dem „global village“ ergeben können.

3.2.6. Underground, High-Tech und Low-Life

Wie bereits an früherer Stelle erwähnt, kommt es in Gibsons Geschichten immer wieder zu einer Affinität für die Underground- und Punkszene. Diese Bewegung des alternativen Widerstandes gegen die vorherrschenden Regeln der Obrigkeit wurden prägend für Gibson aufgrund seiner eigenen Erfahrungen in den 1960er Jahren in Amerika und in weiterer Folge durch seine Leidenschaft für die Musik der Punkbands in den 1970ern und 80ern.

Die Protagonisten seiner Erzählungen kommen meistens aus der zu seiner Zeit existierenden mittleren bis unteren Gesellschaftsschicht bzw. leben außerhalb der sozialen Normen und müssen deswegen spezielle Überlebensstrategien im urbanen Großstadtdschungel entwickeln. Sie verkörpern die besondere Ästhetik und

Lebenseinstellung einer neu entstandenen Gesellschaftsschicht, die sich durch die Ausdünnung der Mittelschicht hin zu einem Zweiklassensystem entwickelt hat.

Verstärkt wird die Sympathie zu diesen „Underdogs“ der Gesellschaft dadurch, dass Großkonzerne, Mafia oder anderen Organisationen über einen gewaltigen Reichtum und Machtpotential verfügen und den Hauptcharakteren gegenübergestellt werden.

Eine wohlhabende Mittelschicht scheint nur noch spärlich auf und befindet sich stets auf einem absteigenden Ast, angesichts der vermögenden Großindustriellen. Die bestehende Unterschicht lässt sich nochmals in zwei Gruppen unterteilen:

1. Sie besteht zum einen aus der in den Metropolen oder Vorstädten hausenden Bevölkerung, die aufgrund ihres geringen Einkommens nicht mit der schnellen Welt der Oberschicht mithalten kann und somit zu reinen Konsumenten, Erzeugern oder Dienstleistern der Großkonzerne wird.
2. Zum anderen finden sich hier auch die gesellschaftlichen Aussteiger, die einerseits ideologisch, andererseits aber auch physisch außerhalb des Systems leben. Ihre Zufluchtsorte sind z. B. „Nighttown“ in *Johnny Mnemonic*, die Brücke in der *Bridge Trilogie* oder die „Ummauerte Stadt“, ein abgetrennter Teil der Matrix, ebenfalls in der *Bridge Trilogie*.

Gibsons Gesellschaftsschichten stehen sich also in gewisser Weise symmetrisch gegenüber:

1. Die Außenseiter, die sich für einen Ausstieg aus den gesellschaftlichen Normen entschieden haben.
2. Die untere Mittelschicht, die aufgrund des Drucks der Oberschicht in die Vororte der Metropolen ausweichen muss.
3. Die elitäre Oberschicht und Konzernanhänger, die durch ihren Reichtum über der breiten Masse stehen.
4. Das organisierte Verbrechen bzw. geheime Organisationen, die im Untergrund arbeiten oder bereits die Gesellschaft in gewisser Weise

kontrollieren (z. B. die Yakuza in *Johnny Mnemonic*, Wintermute in *Neuromancer* und Cody Harwood in *All Tomorrow's Parties*)

Die Idee des sozialfuturistischen Klassenkampfes und des Ausbruchs des Protagonisten aus diesen gesellschaftlichen Normen, die bereits in der Science-Fiction-Tradition steht und in Erzählungen von George Orwell oder Philip K. Dick vorkommt, sowie auf visuelle Art in Filmen wie *Die Klapperschlange* (*Escape from New York*, J. Carpenter 1981) oder *Blade Runner* (R. Scott 1982)³⁵ interpretiert wurde, nahm einen starken Einfluss auf Gibsons Arbeit und Visionen³⁶.

Die Konzerne, die in Gibsons Universum als „Zaibatsu“³⁷ bezeichnet werden, können als Analogie bzw. Weiterentwicklung der heutigen Großindustrien gesehen werden. Besonders interessant ist hierbei, dass diese Konzerne vornehmlich aus dem asiatischen Raum zu kommen scheinen und somit die Angst der Amerikaner der 80er Jahre vor dem großen Wirtschaftsaufschwung des asiatischen Marktes, besonders in der Elektronikbranche, widerspiegelt. Die Vereinigung mehrerer verschiedener Tochterfirmen aus wissenschaftlichen und wirtschaftlichen Branchen zu einem unermesslich riesigen, monopolistischen Konzern zeigt die möglichen Entwicklungen der damaligen Industrie und die Chancen bzw. Ängste der Globalisierung der echten Welt. Verstärkt wird diese Angst auch dadurch, dass der einst starke Dollar in Gibsons Erzählungen

³⁵ Vgl. http://www.williamgibsonbooks.com/archive/2003_01_17_archive.asp

In diesem offiziellen Blogbeitrag beschreibt Gibson seine ersten Eindrücke von *Blade Runner*. Er hatte gerade mit seiner Arbeit an *Neuromancer* angefangen und wollte, nachdem er die ersten 20 Minuten des Filmes gesehen hatte, seine Arbeit daran wieder einstellen, da ihn die visuellen Effekte zu stark an die Ideen seiner Geschichte erinnerten. Durch das relativ geringe Interesse an dem Film, welcher erst durch seinen Video Release und den Mythos rund um die vielen Directors-Cut-Versionen seinem Kultstatus erlangte, entschied Gibson sich dann doch dafür, in diese Richtung weiterzuarbeiten.

³⁶ Vgl. David Seed, *A Companion to Science Fiction*, Blackwell Publishing, London, 2005, S. 220.

³⁷ <http://de.wikipedia.org/wiki/Zaibatsu>; beschreibt einen, aus der japanischen Kultur stammenden Begriff für einen vermögenden Klan. Ein Zaibatsu in Gibsons Cyberpunk-Universum ist ein Firmenzusammenschluss aus vielen verschiedenen Teilbereichen unter einem gemeinsamen Namen (z. B. Hosaka, Maas Biolabs, etc.).

verschwindet und neben rein elektronischem Kapital nur noch „Neue Yen“ als gültiges Zahlungsmittel erwähnt werden.

Der Mensch kann nicht mehr über sein eigenes Schicksal entscheiden und wird zum Spielball der Großindustriellen oder des Systems. James P. Henderson, Professor der wirtschaftlichen Fakultät der Universität Valparaiso in Indiana, sieht, ähnlich wie Gibson selbst, die in der Cyberpunk-Literatur beschriebene, ökonomische Vision als Analogie zu den damaligen wirtschaftlichen Verhältnissen. Es wird nicht eine unmöglich erscheinende, futuristische Schreckensvision gezeigt, sondern eine mögliche Version des zu jener Zeit vorherrschenden Systems in einem futuristisch wirkenden Setting präsentiert.³⁸

Die Konzerne sind der „Cyber“-Teil der Geschichte, also der steuernde oder lenkende Aspekt, während der Protagonist als Gegenpol das „Punk“-Element verkörpert.

3.2.7. Cyberpunk und *Film Noir*

In der Forschung gilt besonders Raymond Chandler als Inspirationsquelle für Gibsons Skizzierung seiner Charaktere, Handlungen und Szenenbeschreibungen, aufgrund der starken Ähnlichkeit zwischen Gibsons Charakteren und z.B. Chandlers Philip Marlowe (z. B. *The Big Sleep*). Gibson jedoch dementiert eine direkte Inspiration Chandlers und sieht eher einen Einfluss von Seiten Dashiell Hammetts auf seine Arbeit. Gleichzeitig schließt er jedoch Inspirationen durch andere Autoren nicht aus, da ihn auch andere Werke aus anderen Stilrichtungen beeinflusst haben, auch wenn er in ihnen nicht seine Haupteindrücke sieht.³⁹

Trotz der offensichtlichen Unterschiede zwischen den Detektivgeschichten der 1930er und futuristischen Geschichten des Cyberpunks aufgrund ihrer zeitlichen

³⁸ Vgl. James P. Henderson, *The State of the History of Economics: Proceedings of the History of Economics Society*, Routledge Verlag, London 1997, S. 42.

³⁹ Vgl. <http://www.theparisreview.org/interviews/6089/the-art-of-fiction-no-211-william-gibson>
Interview William Gibson und David Wallace-Wells

Distanz und verschiedenartigen Handlungen, bleibt eine gewisse Ähnlichkeit besonders in den filmischen Umsetzungen bestehen. Die typische dunkle, düster wirkende Ästhetik der „hard-boiled detective story“, die durch die Transformation in das frühe Medium Film zur Zeit des Schwarz-Weiß-Films zu sehen war, wurde in späterer Folge zum Stilmittel für das heute als *Film Noir* bekannte Genre⁴⁰ und findet auch in Cyberpunk-Filmen als Referenz zu dieser Tradition Entsprechungen.

Markantes Merkmal dieser Filme ist einerseits der charakterstarke männliche Detektiv, der außerhalb der Gesellschaft steht und eine Sonderposition hat. Er fungiert als eine Art Zwischenebene zwischen der offiziellen Polizei und den Kriminellen. Durch seine Kontakte zur Unterwelt kennt er sich in dem niederen Milieu perfekt aus und kann somit im Gegensatz zu den offiziellen Beamten die richtigen Schlüsse ziehen. Er ist durch seine schlechten Erfahrungen mit der Gesellschaft verbittert, knallhart und sieht die Welt als einen schlechten Ort, in dem jeder um sein Überleben kämpfen muss.

In ähnlicher Weise sind die Hauptcharaktere bei Gibson meistens Einzelgänger mit teils kriminellem Hintergrund. Hacker, Straßensamurais oder Ex-Polizisten werden, ähnlich wie der Detektiv, als Ausgestoßene aus einer reinen, hellen Oberflächenkultur behandelt (sei es nun durch eigenes Verschulden oder wegen ihrer Herkunft). Sie werden hinab in eine dunkle, kriminelle Unterschicht gestellt, um dort für den Leser als eine Art „graues Zwischenelement“ zwischen diesen Ebenen zu fungieren.

Die Handlung der Detektivgeschichten der 1930er ist meistens eher seicht und die kriminalistische Herausforderung an die Hauptperson eher nebensächlich, jedoch bestechen diese Erzählungen durch die Beschreibungen und Lebensechtheit des Protagonisten und seines näheren Umfeldes. Die Figuren sind zwar für gewöhnlich gewissen Stereotyp nachempfunden, jedoch erhalten sie durch die Kunstfertigkeit des Autors Tiefe und Glaubwürdigkeit, wodurch beim Leser Sympathie für diese Figur ausgelöst wird.

⁴⁰ http://de.wikipedia.org/wiki/Film_noir#Neo-Noir

Einer dieser Stereotypen wäre z. B. die *Femme fatale*, eine starke, aber gleichzeitig gefährliche Frau, die meistens zum Objekt der Begierde für den Protagonisten bzw. den Leser wird. Diese dualistische Figur wird in Gibsons *Neuromancer* durch Molly verkörpert. Sie wird für die Durchführung der riskanten Befreiungsaktion der KI Wintermute angeheuert und stellt durch ihre Messerimplantate eine körperliche Gefahr dar, jedoch verkörpert Molly in Gegenwart von Case auch das Sinnliche und die Weiblichkeit.

Ein besonders auffälliges Element im *Film Noir* sind die sogenannten Off-Stimmen, die inneren Monologe der Hauptfigur, die dem Leser Gefühle, Überlegungen oder Kommentare bzw. gewisse Zusammenhänge vermitteln sollen. Eine ähnliche Technik, sowie auch die personale Erzählperspektive benutzt Gibson, um einerseits die Szenerie um die Hauptperson zu beschreiben und andererseits, um Gedankenketten und Assoziationen des Protagonisten in die Erzählstruktur einfließen zu lassen. Besonders markant sind auch die häufigen Dialoge, die für den Leser einen lebendigen und spannenden Handlungsverlauf erzeugen. Dies ist ebenfalls häufig im *Noir* bzw. später im *Film Noir* anzutreffen.

3.2.8. Punk-Rock und sein Einfluss auf Cyberpunk

„Cyberpunk“ orientiert sich, bereits aufgrund seines Namens und seiner Entstehungsgeschichte, an der Punkbewegung der 1970-80er Jahren.

Der Begriff „Punk“⁴¹ stammt aus dem Englischen und diente ursprünglich als Umschreibung für faulendes Holz, also etwas eigentlich wertlosem, das höchstens als Feuerholz Verwendung finden konnte. Im Laufe der Zeit durchlief das Wort eine Bedeutungsverschiebung, über die Assoziation mit Prostituierten und Homosexuellen, bis hin zu der heutigen Bedeutung für Rebell und Sozialschmarotzer.

Die Punkbewegung entstand Ende der 1970er Jahre im Anschluss an die Hippie-Ära und breitete sich von Amerika verstärkt nach England und Deutschland aus. Auslöser für diese Jugendkultur waren die zu jener Zeit extrem konservativen

⁴¹ http://de.wikipedia.org/wiki/Punk#New_Wave_.2F_Post-Punk

Werte in der Gesellschaft, die unter der Politik von Ronald Reagan, Margaret Thatcher und Helmut Kohl vorherrschend waren. Als Antwort auf diese spießbürgerliche Gesellschaft wurden die „Punks“ als Außenseiter und Unruhestifter, und somit als eine Bedrohung für die damaligen konservativen Regeln angesehen.

In den Songtexten diverser Punk-Rock-Bands wurden die Attitüden der Ablehnung gegen diese gesellschaftlichen Normen und ein nihilistischer und teils provokant-radikaler Idealismus zum Ausdruck gebracht. Diese Musikrichtung, die sich aus dem Garagen-Rock der 1960er in Amerika entwickelt hatte, galt als Sprachrohr für die damalige Generation gegen die herrschenden politischen Umstände und bildete eine neue Form von „Underground-Musik“. Auch die im deutschsprachigen Raum bekannte „Neue Deutsche Welle“ ist mit dieser Musik verwandt.

Anfang der 1980er Jahre, also zu jener Zeit, als Gibson seine ersten Versuche in Richtung Cyberpunk unternahm, entwickelte sich die Punkbewegung von eigenbrötlerischen Außenseitern hin zu einer weltweit bekannten Szene. Besonders die Ausweitung in Richtung des damaligen Ostblocks und nach Asien zeigte die enorme Reichweite dieses Trends.

Mit der Weiterentwicklung zum „Hardcore Punk“ wurde von dessen Anhängern verstärkt öffentliche Kritik an der Bürokratie und der Gesellschaft geübt. Dabei wurde überwiegend eine radikal-linke als Gegensatz zu der vorherrschenden konservativen politischen Gesinnung vertreten. Durch Hausbesetzungen, Demonstrationen und Straßenschlachten drückten die Mitglieder dieser radikaleren Bewegung aktiv ihren Wunsch nach Veränderung aus. Sie handelten damit gegen die konservative Gesellschaft und prägten dabei die öffentliche Meinung über die Punkbewegung entscheidend, obwohl sie im Vergleich zu der restlichen Punkszene nur eine Minderheit waren.

Gibson jedoch orientierte sich mehr an einer pessimistisch ausgerichteten Punkbewegung, die der bestehenden Gesellschaft ein Weltuntergangsszenarium vorhersagte. Besonders beeinflusste ihn die Musik der „Panther Moderns“, der Punkband seines Kollegen und Freundes John Shirley, der ebenfalls Science-

Fiction-Autor ist und als einer der Begründer der Cyberpunk-Szene gilt. Gibson übernahm den Namen der Punkband als Bandennamen für eine Gang in *Neuromancer*.

Im Cyberpunk werden die jugendliche, anarchistische Energie, sowie die sozialkritischen Ansichten der Punkbewegung mit den technischen Entwicklungen einer möglichen Nahzukunft kombiniert. Dies wird durch eine eigene Ästhetik in der Mode, dem Benutzen von Jugend- und Straßenjargon, sowie einer hohen Toleranzgrenze für Kriminalität und Drogenmissbrauch unterstrichen. Tattoos, bunte Haare, Piercings und Springerstiefel sind en vogue und formen sich zu einem Markenzeichen des neuen Science-Fiction-Genres aus. Postmoderne und radikale Formen bzw. Farbkombinationen und ein Gefühl für Straßentauglichkeit oder jugendliche Szenenzugehörigkeit sind Teil dieses Trends.

Inzwischen hat sich dieser Stil z. B. durch Filme wie die *Matrix Trilogie* von dem reinen Straßenstyle teilweise zu einem modernen Mainstream-Stil weiterentwickelt.

Der rohe, kompromisslose Punkstyle wird von Anzug, Sonnenbrillen und klaren, glatten Formen abgelöst und verändert dadurch die visuelle Wahrnehmung und das Bewusstsein einer möglichen technisierten Zukunft in eine andere Form, als sie im Cyberpunkt realisiert wurde.

3.2.9. Cut-Up-Methode

Diese literarische Technik, die vom amerikanischen Maler und Schriftsteller Brion Gysin entwickelt wurde, bekam erst durch das Werk *Naked Lunch* (1959) von William S. Burroughs seinen heutigen Bekanntheitsgrad⁴².

⁴² Vgl. <http://de.wikipedia.org/wiki/Cut-up> bzw. Tom Henthorne, *William Gibson: A Literary Companion*, MacFarland & Co, Inc, North Carolina, 2011, S. 38.

Im Grunde verbindet dieses Verfahren Literatur mit Film- bzw. Musikschnitt, weil es den Vorgang der Collage oder des „samplings“ auf das geschriebene Wort anwendet.

Durch die auf dem Zufallsprinzip basierende oder auch geplante Verbindung von mindestens zwei Texten und deren Neukombination, entsteht ein neuer Text, der sowohl die Denotation, als auch die Konnotation der ursprünglichen Texte beinhaltet, aber durch deren Zusammenführung auch eigene Bedeutungen entfaltet.

Diese Methode wurde im Besonderen von Autoren der sogenannten „Beat-Generation“ der 1950er verwendet und findet sich auch in den Werken von William Gibson wieder, der Burroughs als einen der Haupteinflüsse für seine Schreibtechnik angibt⁴³.

Bereits das Wort „Cyberpunk“ beinhaltet eine solche Collage, da hier die beiden an sich unterschiedlichen Themen der modernen Technik und der sozialpolitischen Punkbewegung zusammengeführt wurden, und ihnen durch diese Verbindung eine neue Bedeutung zukam.

Gibson experimentierte sehr gerne mit dieser Technik, die besonders in seinem Essay *Academy Leader* (1991) zu erkennen ist, das aus Teilen von Burroughs *Naked Lunch* und *Nova Express*, sowie einigen seiner eigenen Werke besteht. Durch diese Neukombination der Texte entsteht jedoch nicht eine neue Handlung mit klarer Deutung, sondern es bleibt dem Leser überlassen, dieses Neuarrangement zu deuten.

Gibson rechtfertigt seine häufige Verwendung der Cut-Up-Methode mit der Absicht, ein Bewusstsein dafür schaffen zu wollen, dass moderne Texte im Grunde immer nur Wiederverwertungen von bereits früheren Texten sind, da sich immer Verbindungen zu früheren Werken finden lassen.

Der Frage nach geistigem Eigentum bzw. Plagiat und der damit verbundenen Verletzung durch die Cut-Up-Methode, steht Gibson liberal zu Gunsten des künstlerischen Prozesses gegenüber.

Der Leser erhält einen weitaus höheren Interpretationsspielraum für den neuen Text, da dieser durch die individuelle Neukombination keine fixierte Bedeutung

⁴³ Vgl. <http://www.williamgibsonbooks.com/source/source.asp> „Since 1948“

vorgibt, besonders dann nicht, wenn der Leser sich dieser Technik und der Vorlagen des Textes bewusst ist.

Das Zerstückeln, Analysieren, Neuarrangieren und -interpretieren von klassischen oder gegenwärtigen Werken kann aber auch in anderen Kunstrichtungen beobachtet werden. So hat das Neumischen und Sampeln heutzutage Einzug in die Popkultur gefunden und ist so inzwischen zu einem festen Teil der modernen Musikindustrie geworden.

Das Cut-Up-Verfahren in Gibsons Werken wird besonders durch die Betrachtung auf einer Metaebene interessant, da sich die Collagetechnik mit dem Auflösen von festgesetzten Grenzen beschäftigt. Eine Vielzahl von Gibsons Texten beschreibt einen ähnlichen Wandel wie die darin agierenden Charaktere, die zunächst in einem festgesetzten System existieren und durch eine Neukombination oder eine besondere Begebenheit ihren Lebensraum verlassen, bzw. sich an die neue Umwelt anpassen müssen.

Der Schriftsteller Lance Olsen schreibt in einer Studie über die Arbeit von William Gibson, dass der Science-Fiction-Autor laut eigener Aussage auch durch ein Essay des Filmkritikers Manny Farber beeinflusst wurde. In „White Elephant Art and Termite Art“ beschreibt Farber zwei verschiedene Arten, wie Kunst geschaffen werden kann. „White Elephant Art“ ist hierbei das große, inszenierte, innerhalb von bestimmten Parametern solide gebaute Projekt, das auf ein breites Publikum abzielt. „Termite Art“ hingegen beschreibt jene kleinen Projekte, die die Materie der Kunst selbst infiltrieren und somit die Grenzen der Kunst sprengen.⁴⁴ Gibson nahm diesen Gedanken als Aufforderung und brach die Grenzen des Science-Fiction-Genres durch Selbstreflektion und Beigabe von anderen Stilrichtungen auf. Olsen sieht in Gibsons Werken Elemente des Agentenfilms, der traditionellen Detektivgeschichte, der „gothic novel“ und Geistergeschichten, aber auch des Erziehungsromans. Letzteres beschreibt z. B. den Entwicklungsprozess von Bobby Newmark in *Count Zero* vom unschuldigen Kind hin zum erfahrenen Hacker.

⁴⁴ Vgl. Lance Olsen, „Virtual Termites: A Hypotextual Technomutant Explo(it)ration of William Gibson and the Electronic Beyond(s)“, *Cyberspace Textuality*, Indiana University Press, USA, S. 228 .

3.2.10. Religion und Spiritualität

Science-Fiction-Geschichten sind Erzählungen über Phänomene und Ereignisse, die erst durch Wissenschaft möglich oder erklärbar werden. Bereits durch den Namen des Genres Science-Fiction wird dieser Umstand verdeutlicht.

Erzählungen, die mit diesem Genre in Verbindung gebracht werden, setzen wissenschaftliche Theorien in einen literarischen Rahmen und machen dadurch die Probe aufs Exempel. Seien es nun Zeitreisen, Angriffe von Außerirdischen oder, wie im Fall von Cyberpunk, die Verbindung von Mensch und Maschine.

Als direkter Gegenpol zur Wissenschaft und der damit verbundenen reinen Logik wird im Allgemeinen die Religion angenommen. Diese beiden Kategorien scheinen zunächst unvereinbar und doch schafft es die Science-Fiction zuweilen, eine Brücke zwischen diesen beiden Themengebieten zu schlagen.

Durch den Cyberpunk und dem damit verbundenen Bewusstsein für virtuelle Realitäten, wird für Gibson der Wunsch des Menschen nach Unsterblichkeit zu einem seiner religiösen Hauptthemen. Als Beispiele für diese Suche kann Josef Virek in *Count Zero* genommen werden, der durch die Biosoft-Technologie einen Zustand der Unsterblichkeit erreichen möchte, den aber erst Bobby und Angie in *Mona Lisa Overdrive* durch den Übergang in die Matrix des Aleph erreichen können.

In Gibsons Werken wird Religion bzw. Spiritualität oftmals zum Ventil für religiöse, aber auch für sozialpolitische Themen. So sieht er in seiner *Sprawl Trilogie* den Cyberspace nicht nur als Spielplatz für Hacker und Welt der Computerprogramme, sondern auch als Verbindungsraum zwischen der physischen und der spirituellen Welt bzw. als Verschmelzung und Aufhebung der Grenzen zwischen den beiden Ebenen.

Die großen Weltreligionen der heutigen westlichen Gesellschaft scheinen in Gibsons Vision keinen Platz mehr zu finden. Christentum, Judentum oder Islam werden so gut wie nie angesprochen oder als treibende religiöse Kraft gesehen.

Stattdessen erfindet er besonders in der *Bridge Trilogie* religiöse Sekten, die sich von einer göttlichen Entität abwenden und stattdessen ihren Glauben in der Technik oder berühmten Persönlichkeiten finden. So führt Gibson z. B. den religiösen Kult um J.D. Shapely als neuen Heiland an, da durch sein Blut der AIDS-Virus bekämpft werden konnte, oder den Fernsehkult als Parodie auf den Televangelismus.⁴⁵

Gibson orientiert sich für seine spirituelle Suche meistens an ursprünglichen, ethnischen bzw. fernöstlichen Gruppierungen wie Buddhismus, Voodoo Glaube oder ähnlichen religiösen Glaubensrichtungen. In *Neuromancer* treffen die Protagonisten Case und Molly auf einen Rastafari Kult im Weltall, in *Count Zero* wird die Matrix von geheimnisvollen Voodoo-Göttern beheimatet und in *Virtual Light* glaubt eine Sekte an die Existenz von Gott in alten Spielfilmen.

Gibson erwähnt an mehreren Stellen in Zusammenhang mit diesen Götterscheinungen den Gedanken, dass es keinen Unterschied zwischen religiösen Vorstellungen und der virtuellen Realität gibt. Lucas, einer der Anhänger des Voodoo-Kults in *Count Zero*, erklärt die Verschmelzung der Religion und der Technik folgendermaßen:

„Stell dir Jackie als Deck vor, Bobby, als Cyberspace-Deck. [...] Stell dir Danbala, den manche die Schlange nennen, als Programm vor. Sagen wir, als Eisbrecher. Danbala kommt ins Jackie-Deck rein, und Jackie bricht das Eis. Das ist alles.“ „Okay.“ Bobby begriff es allmählich in groben Zügen. „Aber was ist dann die Matrix? Wenn sie ‘n Deck ist und Danbala ein Programm, was ist dann der Cyberspace?“ „Die Welt“, sagte Lucas.⁴⁶

Die Anhänger des schamanistischen Voodoo-Glaubens wenden ihre Riten jedoch nicht aus reiner Trotzhandlung gegen die moderne Technik auf die Matrix an, sondern binden sie im Gegenteil als Teil der Welt in ihren Glauben ein. Dadurch erhalten sie aktiven Zugang zur Unterstützung durch die Computerprogramme, die sich selbst die Form der Voodoo-Götter verliehen haben. Diese selbstgewählte Transformation entstand aufgrund der vielen Berührungspunkte zwischen dem

⁴⁵ Vgl. <http://en.wikipedia.org/wiki/Televangelism>

⁴⁶ William Gibson, *Die Neuromancer Trilogie*, Heyne Verlag, München, 2009, S. 484.

Voodoo-Glauben und seinem Verständnis für die Matrix, wodurch es zu einer Art Symbiose der beiden Welten kommt.

Diese Koexistenz von moderner Technik und fremdartigen Riten einer mystischen Religion sieht Cavallaro als Teil der literarischen Vergangenheit des Science-Fiction-Genres.⁴⁷ Einerseits folgt sie der Tradition des klassischen Heldenepos, in der sich der Held bzw. Protagonist magischen Kreaturen oder Artefakten stellen muss. Andererseits stehen diese Figuren auch in der Tradition der Geistererscheinungen der „gothic novels“. Die mystischen Figuren des klassischen Heldenepos, wie etwa Drachen oder Seeungeheuer, werden im Cyberpunk zu Auftragskillern oder dem gefährlichen schwarzem EIS der Matrix. Vampirische, geisterhafte oder göttliche Wesen finden sich im Cyberpunk in Form der künstlichen Intelligenzen oder digital gespeicherten Persönlichkeiten wie Dixie Flatline wieder.

⁴⁷ Vgl. Dani Cavallaro *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, The Athlone Press, London, 2000, S. 54.

4. William Gibson's Werke

4.1. Kurzgeschichtensammlung *Cyberspace / Burning Chrome* (1988)

William Gibsons Frühwerke wurden zunächst in verschiedenen Zeitschriften, wie dem Science-Fiction-Magazin *Omni*, herausgegeben und 1988 in dem Sammelband *Burning Chrome* (dt. Titel *Cyberspace*) zusammengefasst. Schon damals zeigte sich das enorme Potential des Konzepts von „Cyberpunk“, das Gibson dann später in seinem Roman *Neuromancer* neu überarbeitete und ausformulierte.

Bei diesen Kurzgeschichten handelt es sich um die ersten literarischen Experimente von William Gibson. Sie zeigen die Einflüsse von Science-Fiction-Geschichten der Vergangenheit, aber auch bereits den eigenständigen Erzählstil Gibsons, sowie einen beginnenden Trend hin zum Cyberpunk.

Einige dieser Geschichten bilden die Vorläufer für das Genre Cyberpunk und werden demnach der *Sprawl Trilogie* zugeordnet. Daneben finden sich hier aber auch, wie gesagt, jene Geschichten, die noch durch die damaligen klassischen Science-Fiction-Themen, wie Raumfahrt oder dem Erstkontakt mit außerirdischen Zivilisationen, inspiriert wurden.

In Gibsons Geschichten ist immer eine Referenz zur Gegenwart klar erkennbar, seien es politische, soziale, ökonomische oder popkulturelle Anspielungen, die in das Setting einer möglichen Zukunft verpackt und analysiert werden.

Hierbei sticht besonders die Kurzgeschichte *Das Gernsback-Kontinuum* heraus, in der Gibson mit den Konventionen und der allgemeinen Auffassung der Science-Fiction-Geschichten der 1930er Jahre abrechnet und sie als Hoffnungen auf eine mögliche Zukunft entlarvt. Nun, da diese fiktive Zukunft des „Golden Age“ der Science-Fiction (gemeint ist hier die literarische Bewegung auf diesem Gebiet in dem Zeitraum zwischen 1920 und 1940) zur Gegenwart Gibsons geworden war und sich nicht als deckungsgleich mit der imaginierten Zukunft herausstellte, dachte Gibson in sehr genauer und kritischer Weise über die Rezeption von

Science-Fiction-Geschichten und deren Auswirkung auf die menschliche Gesellschaft nach.

Ich möchte auf den nächsten Seiten eine Auswahl dieser Kurzgeschichten behandeln, die meiner Meinung nach exemplarisch für Gibsons spätere Arbeit sind. Dabei werde ich auf den Inhalt und die Charaktere eingehen, aber auch auf die darin präsentierten Themen, Erzählweisen, Gegenwartsbezüge, sowie mögliche Einflüsse durch und auf andere Schriftsteller verdeutlichen.

Außerdem möchte ich aufzeigen, welche Ideen und Konzepte für Gibson in Bezug auf seine eigenen späteren Werke wichtig waren und besonders auf die bereits frühe Existenz des Genres „Cyberpunk“ eingehen, sowie jene Elemente, die in späterer Folge in der *Sprawl Trilogie* übernommen oder weiter ausgeführt wurden.

Die Texte werden in derselben Reihenfolge behandelt, wie sie in der deutschen Fassung (William Gibson, *Cyberspace*, Heyne Verlag, 2002) aufgelistet sind.

4.1.1. *Johnny Mnemonic* (1981)

Diese 1981 erstmals im *Omni Magazin* veröffentlichte Geschichte stellt bereits ähnliche Elemente und Charaktere vor, die von Gibson später in der *Sprawl Trilogie* erneut verwendet wurden. So trifft man zum Beispiel im Roman *Neuromancer* wieder auf die Charaktere Johnny und Molly Millions, wodurch diese beiden Geschichten unmittelbar miteinander verbunden werden. Auch das Thema „High-Tech und Low-Life“ findet sich sehr stark in beiden Geschichten wieder.

Gibson selbst meinte in einem Interview mit Giuseppe Salza, dass diese Kurzgeschichte maßgeblichen Einfluss auf die Arbeit an seiner ersten Trilogie hatte.⁴⁸

⁴⁸ Giuseppe Salza, „William Gibson Interview“, *Electronic Frontier Foundation*, 1994 oder https://w2.eff.org/Misc/Publications/William_Gibson/salza.interview

4.1.1.1 Handlung *Johnny Mnemonic*

Im Zentrum der Kurzgeschichte steht der Protagonist Johnny, der als freischaffender Datenkurier für den dubiosen Hehler Ralfi Face arbeitet. Im Gegensatz zu einem heute üblichen Datenträger, wie eine CD-Rom, ein USB-Stick oder eine externe Festplatte, trägt er die sensiblen Daten in einem implantierten Modul in seinem Kopf.

Gibson erwähnt nicht sehr viel über die Funktionsweise dieses Implantats, jedoch gibt er eine Speicherkapazität von mehreren hundert Megabytes an, eine Datenmenge, die zur Entstehungszeit der Kurzgeschichte aufgrund der damaligen technischen Möglichkeiten noch als utopisch galt.

Die Daten des Implantats werden mündlich, ähnlich wie bei einem Kassettenrekorder wiedergegeben, wobei der Träger auf diesen Vorgang psychisch und physisch keinen Einfluss nehmen kann.

Er besitzt keinen bewussten Zugang zu den gespeicherten Daten, da diese, laut Johnny „durch eine Reihe mikrochirurgischer kontra-autistischer Prothesen eingespeist“⁴⁹ werden und mit einem Passwort verschlüsselt sind. „Weder mit Drogen[,] noch mit’nem Messer, nicht mal mit Folter“⁵⁰ können diese Daten aus dem Kurier herausgepresst werden, da er bezüglich des Zugangscodes in Unkenntnis gelassen wird, wie aus Johnnys Aussage: „[i]ch *kenn* ihn nicht, hab ihn nie gekannt“⁵¹ zu entnehmen ist. Johnny teilt somit ein ähnliches Schicksal wie Wintermute in *Neuromancer*, da beide keinen bewussten Zugang zu dem richtigen Passwort haben, obwohl sich die Lösung in ihnen selbst befindet.

Dieser Umstand wird dann problematisch, als sein letzter Klient, Ralfi Face, von einem Auftragskiller der asiatischen „Yakuza“ Mafia umgebracht wird. Somit hat Johnny nun selbst keine Möglichkeit mehr, an die gespeicherten Daten heranzukommen.

⁴⁹ William Gibson, *Cyberspace*, Heyne Verlag, München, 2002, S. 29.

⁵⁰ Ebd.

⁵¹ Ebd.

Die einzige Chance, die Informationen dennoch aus seinem Kopf zu bekommen, wäre mit Hilfe einer Technik namens SQUID (Supraleitende Quanteninterferenzdetektoren; von Molly auch „Marinezeugs“ genannt⁵²). Johnny benötigt deshalb, ebenfalls ähnlich wie Wintermute in *Neuromancer*, die Hilfe eines Hackers, um zu dem Passwort zu gelangen.

Da die Yakuza den Boten lieber tot sehen würden, als die Möglichkeit einer Entschlüsselung durch die SQUID-Technologie zu riskieren, muss Johnny nun vor einem Auftragsmörder fliehen und untertauchen.

Unterstützt wird er dabei von seiner neuen Leibwächterin Molly Millions, die mit einem implantierten, silbernen Augenschutz, Messern unter ihren Fingernägeln und einem verbesserten Nervensystem ausgestattet ist. Sie hilft Johnny in das an die Metropole angrenzende Ghetto „Nighttown“, die Heimat der Lo-Teks, zu fliehen.

Diese Lo-Teks leben am Rande oder außerhalb der technisierten Welt aus der Johnny kommt und verkörpern alle Eigenschaften, die Gibson der Punkästhetik zuschreibt. Bereits ihr Name, der eine Anspielung auf „Low Technologie“ ist, unterstreicht ihre Lebensart. Gibson beschreibt sie als Schwarzhändler, Anarchisten, Anti-Technik-Anhänger, sowie als Teil einer Jugendkultur mit Tätowierungen und Graffitis. Dadurch stehen sie im krassen Gegensatz zu der im Vorfeld beschriebenen hochtechnisierten Welt. Sie verweigern jegliche elektronischen Geräte und leben autark unterhalb einer geodätischen Kuppel, die ihre und die technisierte Metropole vor den Umweltbedingungen der Außenwelt schützt.

Das „Killerparkett“⁵³, eine Tanzanlage, die von Stahlseilen, ähnlich einer riesigen Schaukel, gehalten wird, ist mit elektrischen Verstärkern und Glühbirnen ausgestattet und bildet damit eine Art Zwischenebene zwischen den beiden Welten. Sie wird im späteren Verlauf der Geschichte zum Schauplatz des Duells zwischen Molly und dem Yakuza-Killer, aus dem Molly als Siegerin hervorgeht.

⁵² Ebd.

⁵³ Ebd., S. 37.

Nachdem die akute Gefahr vorüber ist, muss Johnny die Daten aus seinem Kopf bekommen, damit er nicht riskiert, erneut auf ein Mitglied der Yakuza zu treffen. Dabei hilft ihnen Jones, ein drogenabhängiger, technisch verbesserter Delphin und Freund von Molly, der früher für die Marine als Minen-Aufspürer gearbeitet hat und nun in einem verlassenen Vergnügungspark lebt. Mit den verbesserten Sinnen des Delphins und seinem Wissen um die SQUID-Technologie, gelingt es ihnen, die Daten aus Johnnys Kopf zu extrahieren. Mit diesen Informationen erpressen sie nun die Yakuza-Organisation und verhindern somit einen erneuten Mordanschlag.

Am Ende erfährt der Leser, dass Johnny mit Molly in der Lo-Tek Stadt bleiben möchte, um seine ehemaligen Kunden mit den Informationen, die Jones aus seinem technischen Gedächtnis bekommen konnte, zu erpressen. Er wird so mit Hilfe von Molly und dem Delphin Jones in der Einöde von Nighttown zum „technisch versiertesten Typ der Stadt“⁵⁴. In gewisser Weise bildet dieses Ende ein Happy End für die Protagonisten, im Gegensatz zu *Neuromancer*, wo die Hauptfiguren am Ende getrennte Wege gehen.

4.1.1.2. Analyse *Johnny Mnemonic*

Gibson experimentiert in dieser Erzählung primär mit dem Aspekt der Verbindung von Technik und dem biologischen Körper, indem er Menschen und auch Tiere mit technischen Implantaten ausstattet. Sie werden zu einem Bindeglied zwischen Technik und Natur in einer technikabhängigen Welt.

Der biologische Körper wird digital und austauschbar, was in Gibsons Erzählungen durch eine hohe Modifizierbarkeit des Fleisches, wie etwa durch Implantate oder Schönheitsoperationen, mehrfach veranschaulicht wird (z. B. das künstliche Gesicht von Ralfi Face, die androgynen „Magnetic Dog Sisters“, der Lo-Tek „Dog“ oder Mollys Messer- und Brillenimplantate).

Eine weitere besondere Eigenschaft dieser Kurzgeschichte ist, laut Tom Henthorne, die Verwendung jener postmodernen Zukunftsvisionen als Setting für

⁵⁴ Ebd., S. 44.

die Handlung, die in späterer Folge auch in der *Sprawl Trilogie* verwendet werden. Dabei macht Gibson diese Zukunft nicht zum eigentlichen Kernthema der Erzählung, da er meint, dass sie im Grunde eine alternative Version seiner Gegenwart in einem futuristischen Setting behandelt. Des Weiteren verwendet er hier schon jene Erzähler- und Charakterstimmen mit inneren Monologen, die für seinen späteren Stil typisch werden. Dadurch, dass Gibson diese Stilmittel und bestimmte Themen aus schon erwähnten Vorlagen (Vgl. Kapitel 3.2.7.) übernimmt, gelingt es ihm, eine besondere Atmosphäre und Assoziation beim Leser auszulösen und schafft so im gleichen Zug einen Genremix.⁵⁵

Die positive Resonanz dieser Kurzgeschichte brachte Gibson bereits am Anfang seiner Karriere eine Nominierung für den Nebula Award, einem der renommiertesten Preise für Science-Fiction-Geschichten in Amerika, ein und er legte damit bereits die Weichen für seinen großen Erfolg mit *Neuromancer*.

In diesem futuristischen Setting, das Gibson in den meisten seiner Werke kreiert, wird die Zukunftswelt als ein, ganz im darwinistischen Sinne, korrupter Dschungel präsentiert, in der nur der Stärkste bzw. Anpassungsfähigste überlebt. Der Mensch muss zum Überleben seinen Körper modifizieren oder gegebenenfalls seinen gewohnten Lebensraum verlassen und sich in einer neuen Umgebung zurechtfinden. Somit stehen die Lo-Teks und Molly Millions für jene Art der Menschen, die sich an die schwierigen Lebensumstände außerhalb der komfortablen Metropole angepasst und ihre eigene Gesellschaftsordnung aufgestellt haben.

Der Handlungsverlauf der Kurzgeschichte, also die Auflehnung eines Einzelnen gegen ein übermächtiges System markiert bereits das Grundschema einer klassischen Cyberpunk-Geschichte. Hierbei ist jedoch zu bemerken, dass in *Johnny Mnemonic* der für den Cyberpunk obligatorisch wirkende Cyberspace bzw. die Matrix noch vollkommen fehlt und noch nicht einmal eine Andeutungen für die Existenz einer solchen Technik vorhanden ist. Informationen scheinen

⁵⁵ Vgl. Tom Henthorne, *William Gibson: A Literary Companion*, MacFarland & Co, Inc, North Carolina, 2011, S. 76-77.

zwar bereits digital speicherbar, ihr Transport und auch die Ausgabe dieser Daten bleiben jedoch noch analog.

In *Johnny Mnemonic* behandelt Gibson außerdem die Auswirkungen einer zu starken, östlichen Macht auf die amerikanische Gesellschaft. Einerseits sieht er darin den Untergang oder zumindest einen Einbruch der amerikanischen Wirtschaft und andererseits eine Abhängigkeit von asiatischen Megakonzernen, eine „Japanisierung“⁵⁶ der Gesellschaft, also eine erzwungene Anpassung an eine asiatische Lebensweise der westlichen Welt. Henthorne sieht den starken Einfluss der asiatischen Welt bzw. des Orients in Gibsons Werken darin begründet, dass zu jener Zeit ein Aufschwung in der östlichen Wirtschaft bemerkbar wurde und damit Ängste und Faszination von amerikanischer Seite gegenüber dieser Kultur aufkamen.

Der Yakuza-Killer, der über ein optimiertes Nervensystem und eine monomolekulare, rasiermesserscharfe Peitsche in einer Daumenprothese verfügt, repräsentiert durch eine präzise, effektive und kaltblütige Vorgehensweise, und gleichzeitig stille und höfliche Zurückhaltung ein stereotypisches Bild der asiatischen Kultur.

Amerika ist in Gibsons Vision der Verlierer im Machtkampf der Globalisierung und kann sich nun entweder diesem System unterordnen (siehe High-Tech) oder sich rebellisch dagegenstellen (siehe Low-Life). Die Auflehnung gegen das elitäre, asiatische System findet seinen Höhepunkt im Kampf zwischen Molly und dem Auftragskiller auf dem Killerparkett, wo Gibson die Niederlage des Yakuza folgendermaßen beschreibt:

„Das Parkett trug sie nach unten, und der Molekülstrang sauste knapp über ihren [Mollys, Anm.] Kopf hinweg. Dann schnellte das Parkett wieder nach oben und hob ihn in die Bahn der gestrafften Faser. Eigentlich hätte sie harmlos über seinen Kopf hinwegstreichen und wieder in das diamantharte Gehäuse eingezogen werden sollen. So jedoch schnitt sie ihm unmittelbar hinter dem Gelenk die Hand ab. Im Parkett vor ihm war eine Lücke, und in der verschwand er wie ein Taucher, mit sonderbar

⁵⁶ Ebd., S. 74.

besonnener Anmut, ein besieger Kamikaze auf dem Sturz in die Nighttown. Ich glaube, zum Teil nutzte er diesen Sturz, um sich ein paar Momente würdevoller Stille zu erkaufen. Molly hatte ihn mit einem Kulturschock getötet.“⁵⁷

Dieser „Kulturschock“ beschreibt die vollkommene Überraschung des asiatischen Auftragsmörders, der von einer ihm weit unterlegenen, amerikanischen Kämpferin aufgrund ihrer Geschicklichkeit und ihres Heimvorteils besiegt wurde und sie somit nicht nur ihn, sondern die ganze Macht seines Kulturkreises, den er verkörperte, zerstörte.

4.1.2. *Das Gernsback-Kontinuum / The Gernsback Continuum* (1981)

Diese Kurzgeschichte ist eine der ersten Veröffentlichungen von William Gibson und erschien erstmals 1981 in Terry Carr's *Universe 11*. Des Weiteren wurde diese Geschichte, neben William Gibsons *Burning Chrome* (1986), auch in Bruce Sterlings Kurzgeschichtensammlung *Mirrorshades* (1988) und Ursula LeGuins *The Norton Book of Science Fiction* (1997) herausgegeben.⁵⁸

Diese Geschichte ist in Gibsons Gesamtwerk besonders bemerkenswert, da sie frei von jeglichen Cyberpunk-Elementen ist, und Gibsons Überlegungen und Reflektionen über das Genre Science-Fiction veranschaulicht.

Laut einem Interview⁵⁹ von William Gibson sollte dieser Text ursprünglich nicht zu jenem Manifest der Kritik des frühen Science-Fiction-Genres werden, zu dem es in späterer Folge wurde, sondern entstand aufgrund seiner Verärgerung über die Ablehnung einer seiner Kritiken über *The Streamlined Decade*, ein kunstgeschichtliches Buch von Donald J. Bush über den Futurismus der 1920er und 30er Jahre. Frustriert über die Ablehnung des Verlags verpasste Gibson seiner

⁵⁷ William Gibson, *Cyberspace*, Heyne Verlag, München, 2002, S. 42-43.

⁵⁸ Vgl. Tom Henthorne, *William Gibson: A Literary Companion*, MacFarland & Co, Inc, North Carolina, 2011, S. 57.

⁵⁹ Maximus Clarke, *Maximus Clarke talks with William Gibson about his "speculative novels of last Wednesday"*, Maud Newton, 2010 oder <http://maudnewton.com/blog/?p=13485>

Kritik einen literarischen Rahmen und konstruierte eine Handlung, die sich mit den Pulp-Science-Fiction-Geschichten von Hugo Gernsback und Reflektionen zu Gibsons eigener Gegenwart auseinandersetzt.

4.1.2.1. Handlung *Das Gernsback-Kontinuum*

Die Handlung der Geschichte dreht sich um einen namenlosen Fotografen, der den Auftrag bekommt, Bilder von einem besonderen Thema zu schießen, das seine Auftraggeberin, Dialta Downes, „Amerikanische Stromlinien-Moderne“ und „Strahlenpistolenbarock“⁶⁰ nennt. Downes möchte durch diese Fotos „eine Art alternatives Amerika“ und „[e]in 1980, das es nie gab“⁶¹ einfangen.

Der Fotograf reist durch Amerika und findet verschiedene Objekte, wie Brücken, Häuser, Flugzeuge oder Autos, die zu dieser Art der futuristischen Ästhetik passen. Nach einiger Zeit durchbricht der Fotograf etwas, das Gibson als „Wahrscheinlichkeitsmembran“⁶² bezeichnet und tritt in einen Zustand über, in der das reale und das imaginierte, futuristische 1980 zusammenfallen. Er erblickt eine Traumstadt mit hohen Türmen und einen Himmel voller „Nurflügelflieger“. Suchscheinwerfer ohne genaues Ziel, die nur aus reiner Freude den Himmel absuchen, erleuchten die fantastische Stadt. In der Nähe befindet sich ein blondes Pärchen in makellos weißen Sommerschuhen, das neben einem silbernen Auto steht, das einem Spielzeug gleicht. Gebannt blickt das Pärchen auf die hell erleuchtete Stadt.

Der Fotograf erklärt sich diese Traumvision als Drogen-Flashback und erzählt einem befreundetem Journalisten von diesem Ereignis. Dieser erklärt ihm, dass solche Phänomene ähnlich funktionieren wie die UFO-Sichtungen oder Hexenerscheinungen aus früherer Zeit. Sie sind eine Art semiotische Wahnvorstellung, die man am besten mit schlechten Filmen und „miesem Medienmurks“⁶³ kurieren kann. Die Geschichte endet damit, dass der Fotograf aus

⁶⁰ William Gibson, *Cyberspace*, Heyne Verlag, München, 2002, S. 46.

⁶¹ Ebd., S. 50.

⁶² Ebd., S. 51.

⁶³ Ebd., S. 58.

therapeutischen Gründen und als Flucht vor einer erneuten Vision in ein Kino geht, um sich einen Film namens „Nazi Love Motel“ anzusehen.

4.1.2.2. Analyse *Das Gernsback-Kontinuum*

Hinter den beiden abstrakt klingenden Begriffen „Amerikanische Stromlinien-Moderne“ und „Strahlenpistolenbarock“ versteckt sich der Versuch einer Beschreibung jener Ästhetik, die durch die Science-Fiction-Geschichten der 1930er und 40er, also dem bereits an früherer Stelle erwähnten „Golden Age“ der Science-Fiction, geprägt wurde. Besonders wichtig für diese Ästhetik waren die Deckblätter der *Amazing Stories*-Magazine von Hugo Gernsback, einem aus heutiger Sicht als Urvater des amerikanischen Science-Fiction-Genres bekannten Autors.

Die Besonderheit von *Das Gernsback Kontinuum* ist im späteren Handlungsverlauf die Bildung einer Metaebene über das Genre Science-Fiction und dessen Einfluss auf die Realität.

Jene Autoren der frühen Science-Fiction-Geschichten, wie sie z. B. in Gernsback Magazinen zu lesen sind, drückten durch ihre Erzählungen die naive Hoffnung und auch Befürchtung einer ganzen Generation auf ein futuristisches Jahr 1980 aus. Dabei spielten ihre Sichtweisen auf diese Zukunft und die Verwendung der Ästhetik des Futurismus eine entscheidende Rolle. Einige Einzelheiten dieser kollektiven Visionen der 1930er Jahre schafften es durch die Übernahme dieser „Stromlinienformästhetik“ in die moderne Gegenwart, wie an Beispielen in der Architektur oder der Automobilindustrie zu sehen ist, auf welche sich die Kurzgeschichte Gibsons besonders konzentriert. Er beschreibt diese besondere Ästhetik folgendermaßen:

„[...] Überbleibsel der „futuristischen“ Architektur der dreißiger und vierziger Jahre, an denen man in den amerikanischen Städten tagtäglich achtlos vorübergeht: von gerippten Kinomarkisen, die angeblich eine geheimnisvolle Energie ausstrahlen; von geriffelten Aluverblendungen der

Ramschläden; von verchromten Stahlrohrstühlen, die in den Foyers kurzlebiger Hotels verstauben.⁶⁴

Diese Beschreibung der stromlinienförmigen und chromüberzogenen Formen spiegelt das Grundthema der frühen amerikanischen Science-Fiction-Geschichten und Gibsons Auffassung davon wieder. Ähnlich wie im Theater sollten diese strahlenden Fassaden von den fehlenden oder bereits veralteten Inhalten eines schlechten Stücks ablenken. Geschichten mit so klingenden Namen wie *The Golden Amazons of Venus* und andere, die für diese Art der Pulp-Science-Fiction bezeichnend sind, versetzen alte Themen, z. B. aus dem griechischen Mythenkreis, in ein anderes Setting. In diesen Handlungen geht es rein um das Spektakel oder den Schockeffekt, wie Kämpfe gegen übernatürliche Mächte, Eroberungen von außerirdischen Frauen oder den Überlebenskampf auf einem fremden Planeten. Diesen Geschichten fehlt daher die Selbstreflektion und Auseinandersetzung mit zeitgenössischen Themen, wie es in späteren, seriösen Science-Fiction Geschichten der Fall war.

Für Gibson hat die Vorstellung des Versagens der Wünsche dieser Generation der 1930er Jahre an ein fiktives 1980 allerdings auch etwas Beruhigendes, da er des Öfteren auch direkte Anspielungen auf die politischen Gegebenheiten jener Zeit macht, wie etwa den Totalitarismus und den Faschismus. Als der Protagonist sich aufgrund eines Drogen-Flashbacks in einer Vision jener utopischen Städte wiederfindet, erblickt er ein Pärchen, das wie aus einer „Hitlerjugendpropaganda“⁶⁵ entsprungen scheint.

Die Hoffnung auf eine Veränderbarkeit der Zukunft ist besonders vor dem Hintergrund der eigenen politischen Lage der 1980er Jahre zu sehen. Der Kalte Krieg und das nukleare Wettrüsten zeigten die Welt am Rande ihrer eigenen Zerstörung und negierten dadurch sogar die Möglichkeit einer potentiellen Zukunft.

Der Cyberpunkforscher Paul Youngquist sieht in seinem Buch *Cyberfiction: After the Future* einen direkten Zusammenhang zwischen dieser Kurzgeschichte und

⁶⁴ William Gibson, *Cyberspace*, Heyne Verlag, München, 2002, S. 47.

⁶⁵ Ebd., S. 57.

dem Militär. Der Fotograf sieht in einer weiteren Vision ein „Nurflügelflugzeug“, das aber „irgendwie verwässert“⁶⁶ wirkte. Youngquist sieht in diesem Flugzeug den Prototypen eines B-2 Stealth Bomber, den der Fotograf als Gebilde aus dem Gernsback Universum interpretiert.⁶⁷

Aus heutiger Sicht kann die Kritik Gibsons des „Versagens“ der Science-Fiction-Geschichten des „Golden Age“ direkt auf seine eigenen Werke gezogen werden. Einige Elemente aus Gibsons Cyberpunk-Geschichten konnten in unsere Gegenwart übernommen werden (z. B. seine Vorstellungen einer virtuellen Realität oder die totale Vernetzung durch das Internet), aber die damit in Verbindung stehende große, urbane Dystopie wurde in dieser Form nicht Teil unserer Wirklichkeit.

4.1.3. *Fragmente einer Hologramm-Rose / Fragments of A Hologram Rose* (1977)

Diese Kurzgeschichte wurde von Gibson im Zuge einer Seminararbeit für einen Kurs über Science-Fiction auf der Universität von British Columbia verfasst und später in dem Magazin *UnEarth* veröffentlicht. Sie ist insofern außergewöhnlich, da sie den ersten Entwurf einer dystopischen Zukunft beschreibt, die in Gibsons späteren Werken noch weiter ausgebaut wird.

4.1.3.1. Handlung *Fragmente einer Hologramm-Rose*

Die melancholisch gestaltete Handlung dreht sich um den Computerprogrammierer Parker, der kürzlich von seiner Freundin verlassen wurde und nun aufgrund des Endes dieser Beziehung und dem damit verbundenen Verlust in seinen Erinnerungen schwelgt.

⁶⁶ Ebd., S. 59.

⁶⁷ Vgl. Paul Youngquist, *Cyberfiction: After the future*, Palgrave Macmillan, New York, 2010, S. 52.

Parker ist von Beruf ASP-Cutter (Apparent Sensory Perception). Diese Technologie ermöglicht es dem Benutzer, die Handlungen und Gefühle anderer Personen auf einen Datenträger, einen „Mikrofiche-Laminat im transparenten Kassettengehäuse“⁶⁸, aufzunehmen, um sie später wieder abspielen und erleben zu können. Dieses neue Medium, das als Weiterentwicklung des Fernsehens gesehen werden kann, da es ähnliche Funktionen und Anwendungen hat, ist in Gibsons Welt bereits zu einem Massenmedium aufgestiegen.

Parker, der nicht nur Hersteller, sondern auch Konsument dieser Technologie ist, verdeutlicht wie der Mensch von dieser Technik abhängig werden kann: Er entflieht seiner eigenen Realität und seiner Schlaflosigkeit, indem er die Aufnahme eines Yogi abspielt, der seine Entspannungsübungen macht. Dadurch wird die Produktion von Delta-Wellen in seinem Gehirn ausgelöst, was zu dem erwünschten, geruhsamen Schlaf führt. Inzwischen hat er sich jedoch an diesen Prozess dermaßen gewöhnt, dass er nicht mehr eigenständig einschlafen möchte bzw. kann.

Eine weitere Ebene dieser Erzählung sind Parkers Jugenderinnerungen. Gibson benutzt diese Erzähltechnik um über die Möglichkeiten und Auswirkungen eines Amerikas nach einem erneuten Bürgerkrieg nachzudenken. Neue Staatsgrenzen sind gezogen, Kalifornien ist in zwei Teile geteilt und San Francisco wird von Straßengangs in Atem gehalten.

Am Ende denkt er über eine zerstörte Grußkarte, ein Erinnerungsstück an seine Ex-Freundin, nach. Obwohl das Objekt in tausende Splitter zersprungen ist, kann in jedem dieser Splitter das ursprüngliche Bild der Rose wiedererkannt werden. Er sieht diese Splitter als eine Allegorie auf sich selbst, da sein Leben ebenfalls in Scherben liegt. Doch noch bevor er diese Gedanken richtig interpretieren kann, schläft er durch die Delta-Wellen des ASP-Geräts ein.

⁶⁸ William Gibson, *Cyberspace*, Heyne Verlag, München, 2002, S. 61

4.1.3.2. Analyse *Fragmente einer Hologramm-Rose*

Die Kurzgeschichte zeigt bereits zu dem frühen Zeitpunkt ihres Entstehens die Stimmung und einige der Themen, die Gibson in seinen späteren Werken noch weiter ausformuliert hat. Zudem ist sie auch das erste Zeugnis von Gibsons avantgardistisch wirkender Fantasie, wenn er gleichzeitig eine „Was wäre, wenn...“-Welt, und die dazu passenden technischen Apparate der ASP-Technologie realisiert.

Es geht um das Einzelschicksal der Hauptfigur mit deren Problemen in einer futuristischen Welt und bekommt durch die Betrachtung der politischen und sozialkritischen Aspekte umso mehr Tiefgang.

Trotz der Kürze des Textes von weniger als 2.000 Wörtern finden sich in diesem Werk komplexe Strukturen in skizzierter, unvollständig wirkender Form wieder, die aber eine eigene, für sich stehende Berechtigung bekommen. Parker sieht sich nicht nur von seiner Freundin und damit von seiner scheinbar einzigen Bezugsperson zu einer sozialen Gemeinschaft verlassen, sondern findet eine ähnliche Leere in den Erinnerungen an seine Jugend im zerschmetterten Amerika. Er sieht sich von seiner Regierung und von seinen Mitbürgern im Stich gelassen. Anarchie, Hehlerei am Schwarzmarkt, Drogenmissbrauch und Umweltkatastrophen (z. B. saurer Regen) scheinen Parkers klarste Erinnerungen und Erfahrungen zu sein, denen er und seine Mitmenschen durch die ASP-Technologie zu entfliehen versuchen.

Diese Gedanken lassen sich auch auf die Fragmente der Hologramm-Rose übertragen und verleihen der Geschichte dennoch eine positive Botschaft. Als Parker auf die Splitter der holographischen Grußkarte seiner Freundin blickt, die ursprünglich das Bild einer Rose in dreidimensionaler Weise dargestellt hat, lässt sich der tiefere Sinn dieser Metapher erkennen. Die Karte steht für das zersplitterte Amerika und für Parkers in Scherben liegende Beziehung bzw. sein episodenhaftes Leben. Dennoch sind die letzten Gedanken, die er vor dem Eintauchen in die technisch induzierte Traumwelt hat, jene, dass trotz der augenscheinlich zerstörten Materie immer noch das gesamte Bild der Rose in seinen Einzelteilen erkennbar ist. Somit besteht die Einheit Amerikas und einer

funktionierenden Gesellschaft trotz des vorherrschenden Bürgerkriegs für Gibson wenigstens noch im virtuellen Sinne.

In ähnlicher Weise können in den Splintern der Ansichtskarte auch die Erzählungen von Gibsons postmoderner Zukunft in seinen späteren Trilogien gesehen werden, da diese nur in Splintern und nie als Ganzes erkennbar sind und trotzdem ein Gefühl der Ganzheitlichkeit hinter der zersplitterten Fassade entsteht.

Obwohl Gibson seine erdachte Zukunft als eine Schattenvision seiner Gegenwart präsentiert, gibt er dem Leser ein Gefühl der Hoffnung mit. Der Mensch wird in seinen Geschichten zum Spielball seiner Umwelt, doch liegt es in Gibsons späteren Erzählungen am Protagonisten, trotz seiner unmöglich scheinenden Ausgangslage, sein Umfeld zu durchbrechen und so die Welt zu verändern.

4.1.4. *Chrom brennt / Burning Chrome* (1982)

Burning Chrome wurde im Jahr 1982, wie bereits einige andere Geschichten von Gibson, im Science-Fiction-Magazin *Omni* abgedruckt. Sie wurde in späterer Folge für den Nebula Award als bester Kurzroman nominiert.

Chrom brennt kann als eine frühe Skizze für den Roman *Neuromancer* angesehen werden, denn hier finden sich bereits die wichtigsten Elemente für die darin beschriebene Matrix und auch die Charaktere können als Prototypen für die Charaktere in *Neuromancer* gesehen werden oder werden darin sogar in direkter Form erwähnt.

4.1.4.1. Handlung *Chrom brennt*

Die Geschichte wird aus der Sicht von Automatic Jack erzählt, der mit seinem Hackerkollegen Bobby Quine die korrupten Geschäfte der Gangsterbraut Chrom durch einen virtuellen Angriff in der Matrix zerstören möchte, um Bobbys Freundin Rikki aus Chroms Bordell, dem „Haus der blauen Lichter“, zu befreien.

Am Ende schaffen es die beiden Hacker, Chroms Netzwerk und ihr Bordell zu zerstören und dabei genug Geld zu stehlen, um Rikki die gewünschten Augenimplantate zu kaufen, damit sie ein Simstim-Star (siehe: Analyse *Chrom brennt*) werden kann. Doch Rikki verlässt zu Gunsten einer Karriere in Hollywood kurz darauf Bobby und lässt die beiden Hacker zurück. Jack, der sehr an Rikki gegangen hat, trauert der verlorenen Freundin nach, während Bobby bereits auf der Suche nach einem neuen Coup ist.

4.1.4.2. Analyse *Chrom brennt*

Bobby ist ein „Cowboy“⁶⁹, wie sich die Hacker der Matrix selbst nennen. Für ihn ist der eigentlich lebensgefährliche Teil des Hackens im Cyberspace nur ein Teil des „Spiels“. Er verkörpert durch diese draufgängerische und lässige Art ein romantisches Bild der Hackerkultur, das in späterer Folge zu einer Art Leitbild für Hacker im Cyberpunk-Genre wurde. Er ist eine Spielernatur, denn er liebt das Risiko. Außerdem geht er gerne Kurzzeitbeziehungen mit schönen Frauen ein, die für ihn eine Art „Glücksbringer“⁷⁰ oder vorübergehenden Lebensantrieb darstellen, im aktuellen Fall die schöne Rikki.

Rikki Wildside, wie Bobby sie nennt, arbeitet als „meat puppet“⁷¹ (Fleischpuppe = Prostituierte) in einem Bordell der Gangsterbraut Chrom. „Meat puppet“ können mit Hilfe eines elektronischen Geräts ihr Bewusstsein für den Geschlechtsakt temporär ausschalten kann, um somit nur passiv daran teilzunehmen. Dieser Zustand erinnert stark an Johnnys „idiot-savant“⁷² Modus in

⁶⁹ William Gibson, *Cyberspace*, Heyne Verlag, München, 2002, S. 225.

⁷⁰ Ebd., S. 226.

⁷¹ Vgl. Ebd. S. 250-251.

⁷² Dieser Begriff, der in der Medizin auch als „Inselbegabung“ bekannt ist, geht auf eine spezielle Art des Autismus zurück, bei der ein Erkrankter trotz geistiger Entwicklungsstörung über ein herausragendes Talent auf einem speziellen Gebiet verfügt. Dieses Talent kann z.B. ein perfektes Gedächtnis, ein hohes Verständnis für Mathematik oder eine besondere musische Begabung sein. In Johnnys Fall wird dieser Zustand künstlich hergestellt, wodurch er kurzzeitig über ein perfektes Gedächtnis verfügt, um die gespeicherten Daten wiedergeben zu können.

Johnny Mnemonic, wenn er beim Ausgeben der gespeicherten Daten sein Bewusstsein ausschaltet und sein Körper zur Maschine wird.

Rikki versucht jedoch aus diesem Milieu herauszukommen und als Simstim-Star Karriere in Hollywood oder Chiba City⁷³ zu machen. Ein Simstim-Star ist mit dem heutigen „Youtube-Star“ vergleichbar, da beide primär aufgrund ihrer Präsenz in einem Massenmedium bekannt werden und sich in amateurhafter oder professioneller Weise vor einer breiten Masse präsentieren. Die Technologie der „Simulated Stimulation“ funktioniert ähnlich wie die in *Fragmente einer Hologramm-Rose* beschriebene ASP-Technologie, wo die körperlichen Eindrücke eines Menschen aufgenommen und zu einem späteren Zeitpunkt von einer anderen Person abgespielt werden können. Eine der berühmtesten SimStim-Stars in Gibsons Universum, Tally Isham, mit ihren blauen „Zeiss-Ikon“ Kameraaugen, wird bereits in *Chrom brennt* erwähnt und kommt in späterer Folge auch in *Neuromancer* und *Mona Lisa Overdrive* vor.

Die Figur der Rikki erinnert in Teilen sehr stark an Molly in *Neuromancer* und auch in gewisser Weise an Mona in *Mona Lisa Overdrive*. Molly hat vor ihrer Beschäftigung als Bodyguard ebenfalls in einem Bordell als „meat puppet“ gearbeitet und Mona, die durch ihren Freund zur Prostitution gezwungen wird, findet im späteren Verlauf ebenfalls zu ihrer Berufung als Simstim-Star.

Die Figuren Rikki, Molly und Mona teilen also ein ähnliches Schicksal, wobei Rikki ihren Träumen als Simstim-Star dank der Hilfe von Bobby und Automatic Jack folgen kann, Molly dagegen muss eine andere Rolle im harten Leben auf der Straße finden und Mona kann durch einen Zufall aus ihrem Milieu aussteigen.

Am Ende der Kurzgeschichte kann der Hacker Bobby das Netzwerk von Chrom mit Hilfe eines russischen Virusprogramms knacken, das Automatic Jack von dem „Finnen“ bekommen hat. Der Finne ist ein Hard- und Softwarefehler, der auch in der *Sprawl Trilogie* häufig als Verbindungsmann zum Untergrund und Kenner der kriminellen Szene auftaucht. Diese Figur bleibt seit ihrem ersten Auftritt praktisch unverändert, jedoch nimmt sie in *Mona Lisa Overdrive* eine drastische Wendung: Da der Körper des Finnen gestorben ist, aber sein Geist in einen Computer

⁷³ Ebd.

hochgeladen wurde, kann er Molly trotz seines Todes weiterhelfen und wird dadurch zu einer der wenigen unsterblichen Figuren in Gibsons Universum.

Das russische Virusprogramm erinnert stark an das in *Neuromancer* beschriebene chinesische „Kuang Grade Mark Eleven Killerprogramm“, das Case zur Befreiung der künstlichen Intelligenz Wintermute einsetzt. Beide Programme sind in der Lage, ein scheinbar unmögliches Unterfangen in der Matrix möglich zu machen, jedoch benötigt es dazu einen auserwählten und fähigen Benutzer, wie die Hacker Bobby und Case. Durch dieses Programm gelingt es Bobby, das „Haus der blauen Lichter“, das Bordell von Chrom, zu hacken und ihr kriminelles Imperium zu zerstören. Dieser Akt des „Verbrennens“ des Netzwerks von Chrom, wie es an mehreren Stellen genannt wird, verdeutlicht das Wortspiel des Titels. Aus „Burning Rome“, der Zerstörung Roms unter Kaiser Nero, wird „Burning Chrome“, der Fall des Syndikats und der Verbrecherbraut Chrom. Ein weiterer Verweis kann auch aus dem Ausdruck „Burning Rom“, also dem Brennen von Dateien auf eine CD-Rom, gezogen werden.

Tom Henthorne sieht in dieser „Verbrennung“ von Chrom und der Attacke der beiden Hacker auch eine sexuelle Konnotation. Er beschreibt den Angriff der beiden misogynen Hacker als eine Art metaphorische Vergewaltigung der Datenbank von Chrom und ihrer Person selbst, da immer wieder direkte Vergleiche, wie zum Beispiel zwischen dem Puppengesicht ihres virtuellen Avatars und ihrem physischen Körper, gezogen werden. Die gesteigerte Lust der Hacker beim gewaltsamen Eindringen in das Netzwerk und der Penetration ihrer Firewall sind weitere Hinweise auf einen solchen Subtext.⁷⁴

Diese Kurzgeschichte von Gibson gilt als eines der ersten Produkte des Cyberpunk Genres, das sich mit dem später etablierten, romantischen Bild des Hackers und dem klassischen Kampf High-Tech und Low-Life auseinandersetzt. Dies wird in der Konfrontation und der Überwindung eines Einzelnen gegen ein übermächtiges System dargestellt.

⁷⁴ Vgl. Tom Henthorne, *William Gibson: A Literary Companion*, MacFarland & Co, Inc, North Carolina, 2011, S. 29.

4.1.4.3. Exkurs *Cowboy Bebop*

Eine ähnliche Personenkonstellation wie die von Bobby, Automatic Jack und Rikki kann auch an der Crew rund um Spike Spiegel der Anime Serie *Cowboy Bebop* aus dem Jahr 1998 erkannt werden.

In dieser Serie ist Spike ein freiberuflicher Kopfgeldjäger, bzw. „Cowboy“ und ähnelt in Ideologie und Terminologie sehr dem „Konsolencowboy“ Bobby Quine.

Man kann auch direkte Anspielungen auf Gibsons Geschichten in dieser Serie erkennen, wie zum Beispiel der mechanische Arm von Jet, der eine große Ähnlichkeit zu dem mechanischen Arm von Automatic Jack hat. Auch Spikes mechanisches Auge erinnert an die Cyberimplantate Rikkis. Des Weiteren trägt Spikes und Jets Lieblingsbar „The Loser Bar“ einen ähnlichen Namen wie die in Gibsons Geschichten häufig erwähnte Szene-Bar der Hackergemeinde, „The Gentleman Loser“.

Auch die in *Cowboy Bebop* vorkommende Matrix und das Hacken durch die Figur Radical Edward erinnert stark an die Beschreibungen in Gibsons Geschichte. Hierbei sei aber angemerkt, dass diese Serie auch Querverweise zu anderen Serien, Genres oder Literatur macht und sie in sich vereint und somit keine reine Kopie von Gibsons *Chrom brennt* ist.

4.2. *Neuromancer Trilogie / Sprawl Trilogy* (1984-1988)

Ich möchte mich im Folgenden mit Gibsons erster Trilogie beschäftigen, die im Englischen als die *Sprawl Trilogy* und im Deutschen als die *Neuromancer Trilogie* bekannt geworden ist.

Die Trilogie besteht aus den drei Büchern *Neuromancer* (1984), *Count Zero* (dt. Titel: *Biochips*, 1986) und *Mona Lisa Overdrive* (1988).

Da sich die Geschichten meistens rein durch den Inhalt und die darin handelnden Charaktere unterscheiden, die übergreifenden Themen jedoch in ähnlicher Weise behandelt werden, habe ich mich dazu entschlossen, im Besonderen auf den ersten

Roman *Neuromancer* einzugehen und eventuelle Weiterentwicklungen der ursprünglichen Ideen ebenfalls in diesem Kapitel unterzubringen.

Neuromancer ist Gibsons bekanntestes Werk und förderte entschieden die Verbreitung der Literaturströmung Cyberpunk und die damit verbundene neue Science-Fiction-Ära. Durch diesen Roman wurde „Cyberpunk“ erstmals einem großen Publikum präsentiert und gilt damit in der heutigen Rezeption sogar als Grundstein für diese Bewegung, obwohl sie zeitlich nicht die erste Geschichte in diesem Genre war. Durch den Verkauf von über 6,5 Millionen Exemplaren bis zum Jahr 2006⁷⁵ hauchte Gibson nicht nur dieser neuen Gattung, sondern auch dem Science-Fiction-Genre an sich wieder neues Leben ein.

Dabei sagte Gibson in einem Interview selbst, dass es sich bei der in seinen Werken beschriebene Zeit um eine alternative „Gegenwart“ handelt, die „nicht [als] eine imaginierte Zukunft“⁷⁶ verstanden werden soll.

4.2.1. Handlung *Neuromancer*

Die Handlung des ersten Romans der Trilogie dreht sich um den Hacker Henry Dorsett Case, der von dem undurchsichtigen Ex-Militär Armitage als Söldner angeheuert wird, um eine künstliche Intelligenz zu befreien.

Zu Beginn erfährt der Leser, dass Case ein Leben auf der Straße und als Kleinganove führen muss, weil er zu seiner aktiven Zeit als Konsolencowboy zu gierig geworden ist und einen seiner Auftraggeber bestohlen hat. Als Konsequenz für den Betrug wurden Cases Nerven beschädigt, wodurch er seine Karriere als Cyberspace-Hacker nicht mehr durchführen konnte. Diese Strafe war für Case doppelt schwer, da er gemäß der Ästhetik eines Konsolencowboys den physischen Körper, das „Fleisch“, verabscheut und sich nach der Freiheit im Cyberspace sehnt. Nun, da Case in seinem eigenen Körper gefangen ist und ihm seine einstige Lebensaufgabe genommen wurde, verdient er seinen Unterhalt als Schläger, um

⁷⁵ Alastair Cheng, „77. Neuromancer (1984)“, *Literary Review of Canada*, Artikel „The LRC 100: Canada’s Most Important Books“, März 2006.

⁷⁶ Ebd. S. 23, Fußnote 24.

sich eine mögliche Heilung für seine Behinderung in einer der illegalen Kliniken von Chiba City leisten zu können. Somit kommt ihm das Angebot von Armitage bzw. Wintermute nur gelegen und er entscheidet sich ohne zu Zögern dazu, bei der Befreiung der KI mitzumachen.

Im Gegenzug dafür wird der Nervenschaden des ehemaligen Konsolencowboys repariert. Unterstützt wird er bei diesem Einbruch in die Weltraumvilla „Straylight“ des superreichen Familienclangs Tessier-Ashpool von der Söldnerin Molly Millions, dem zwielichtigen Peter Riviera, sowie der gespeicherten Persönlichkeit des Hackers McCoy Pauley, auch „Dixie Flatline“ genannt. Im Verlauf der Geschichte stellt sich heraus, dass Armitage nur als Strohmann für die künstliche Intelligenz Wintermute handelt. Diese möchte sich mit einer anderen Intelligenz namens Neuromancer fusionieren, um sich von den Schranken ihres Erschaffers zu befreien und um eins mit dem Cyberspace werden zu können.

Am Ende gelingt es Case, mithilfe eines chinesischen Virusprogramms, die Fesseln der künstlichen Intelligenz zu sprengen und ihr dadurch die Verbindung mit der Matrix zu ermöglichen. Die Auswirkungen dieser Verschmelzung werden offen gelassen und auch die Trennung von Case und Molly, die im Handlungsverlauf romantische Gefühle für einander entwickelt haben, schafft ein offenes Ende.

Die beiden darauffolgenden Bücher spielen Jahre nach diesem Ereignis und nehmen im Verlauf der jeweiligen Handlungen indirekt Bezug auf diese erste Geschichte.

4.2.2. Handlung *Biochips / Count Zero*

Ungefähr sieben Jahre nach den Ereignissen von *Neuromancer* setzt die Handlung des zweiten Teils der Trilogie ein. Sie wird in drei verschiedenen Handlungssträngen und Erzählperspektiven erzählt, die am Ende zusammenführen.

Der Roman beginnt im ersten Kapitel mit dem ersten Handlungsstrang, der sich um den Söldner Turner dreht. Dieser wird gemeinsam mit einem Team beauftragt,

den Wissenschaftler Christopher Mitchell beim Überlauf vom Maas Biolabs Konzern zum Hosaka Konzern zu eskortieren. Bei dieser Mission wird Mitchell getötet, doch Turner gelingt es, dessen Tochter Angela zu retten. Angelas Vater hat ihr eine neue Art von „Biosoft“-Implantaten ins Gehirn eingepflanzt, wodurch sie sich ohne weitere Hilfsmittel in die Matrix einklinken kann. Sie müssen vor Maas Biolabs, dem ehemaligen Konzern von Mitchell, flüchten.

Im zweiten Handlungsstrang steht der junge Hacker Bobby Newmark im Mittelpunkt, der bei einem Test einer neuen Software beinahe ums Leben kommt. Er wird von einer engelsgleichen Figur in der Matrix gerettet, die er bei einem späteren Treffen als die junge Angela Mitchell wiedererkennt. Die beiden Voodoo-Anhänger Lucas und Beauvoir nehmen Bobby aufgrund dieses außergewöhnlichen Ereignisses und seiner Beziehung zu ihren Göttern zu sich. Bobby erfährt durch sie von der Existenz der Voodoo-Götter innerhalb der Matrix.

Der dritte Handlungsstrang handelt von der Kunstexpertin Marly Krushkhova, die von dem superreichen Josef Virek beauftragt wird, ein besonderes Kunstwerk zu finden. Virek sieht einen Zusammenhang zwischen der Biosoft-Technologie und dem Herkunftsort des Kunstwerks. Er erhofft sich durch diese neue Technologie einen Weg zur Unsterblichkeit zu finden. Am Ende findet Marly in einer zerstörten Weltraumstation des Tessier-Ashpool Klans eine künstliche Intelligenz, die Urheber der Kunstwerke und der Biosoft-Technologie zu sein scheint. Als Virek diesen Fund für seine Zwecke missbrauchen möchte, lehnt sich die Matrix in Form der Voodoo-Götter gegen den Eindringling auf. Bobby wird zu einem Werkzeug des Voodoo-Gottes Baron Samedi, dem Gott des Todes und zerstört Josef Vireks virtuellen und physischen Körper.

Am Ende des Romans erfährt der Leser, dass Angela Mitchell ein Simstim-Star geworden ist und gemeinsam mit Bobby lebt. Dies gibt einen Ausblick auf das kommende Werk *Mona Lisa Overdrive*.

4.2.3. Handlung *Mona Lisa Overdrive*

Dieser letzte Teil der Trilogie setzt einige Zeit nach der Handlung von *Count Zero* ein und wird wieder in episodenhafter Weise erzählt.

Der erste Handlungsstrang der Geschichte handelt von den Ereignissen rund um das kleine japanische Mädchen Kumiko Yanaka, Tochter eines Gangsterbosses. Aufgrund eines Bandenkriegs wird sie zu ihrem Schutz zu einem Geschäftspartner ihres Vaters nach England geschickt. Sie besitzt ein Gerät, in dem eine künstliche Intelligenz namens Colin gespeichert ist. In England trifft sie auf Sally Shears, die sich im Verlauf der Handlung als die bereits aus *Neuromancer* bekannte Molly Millions herausstellt. Molly wird damit beauftragt, den jetzigen Simstim-Star Angela Mitchell zu entführen und durch ein Double zu ersetzen.

Der zweite Handlungsstrang dreht sich um Bobby Newmark, der inzwischen nicht mehr mit Angela zusammen ist und eine Karriere als Hacker begonnen hat. Er hat ein Gerät namens Aleph gestohlen, in dem sich die gesamten Daten der Matrix befinden sollen. Da Bobby sich permanent in der virtuellen Realität des Alephs aufhält, wird er von einem Freund an einen sicheren Platz namens Dog Solitude gebracht. Der Ex-Sträfling Slick Henry und der Hacker Gentry kümmern sich um Bobby und helfen ihm im Kampf gegen die rechtmäßige Besitzerin des Alephs, die sich als Lady 3Jane vom Tessier-Ashpool Konzern herausstellt. Am Ende kommt auch Angela nach Dog Solitude und taucht in die Welt des Alephs ein.

Der dritte Handlungsstrang ist vielmehr ein Subplot, der von Angela Mitchell, dem Tessier-Ashpool Klan, der Wende in der Matrix und von den Warnungen der Voodoo-Götter handelt. Er ist die Verbindung zwischen den anderen Handlungen und verschmilzt am Ende komplett mit Bobbys Geschichte.

Der vierte Handlungsstrang dreht sich um die junge Mona, die von ihrem Freund Eddie zur Prostitution gezwungen wird. Sie stellt sich als das Double heraus, das Molly für die Entführung von Angela braucht. Nach einer Schönheitsoperation wird sie zum Ebenbild des Simstim-Stars und nimmt ihren Platz im Showgeschäft ein.

Die Trilogie endet damit, dass Bobby und Angela in die virtuelle Realität des Alephs eingehen und ihre sterblichen Körper hinter sich lassen. Ihr Geist geht komplett in die Unendlichkeit der Matrix des Alephs über, wo sich auch Colin und das digitale Gedächtnis des Finnen, der auch in vielen anderen Geschichten von Gibson auftaucht, befinden.

4.2.4. Analyse *Neuromancer*

Die Erzählperspektive der Geschichte orientiert sich ausschließlich am Protagonisten Case und steht damit im Gegensatz zu den anderen beiden Büchern, die in episodenhafter Weise geschrieben wurden.

Der Leser von *Neuromancer* nimmt dadurch gleichzeitig eine passive und aktive Stellung ein. Die passive Haltung wird durch die begrenzte Sicht ausgelöst, da der Leser nur Ereignisse erlebt, die direkt mit Case zu tun haben. Die aktive Haltung entsteht durch die Identifikation mit der Hauptfigur, sowie dessen Aktionen und erweckt in gewisser Weise den Anschein, als ob der Leser selbst in der Erzählung agiert. Ein weiterer großer Teil dieser Identifikation wird dadurch hervorgerufen, dass das Aussehen der Hauptfigur nie thematisiert wird und somit im Kopf des Lesers jede Haut- und Haarfarbe annehmen kann.

Durch die große Empathie zur Hauptfigur wird der Leser in eine ähnliche Position versetzt, wie sie bei der Technik des Simstim entsteht, die in der Kurzgeschichte *Fragmente einer Hologramm-Rose* und anderen Geschichten von Gibson beschrieben wird. Der Leser erlebt die Handlungen und Gefühle von Case in ähnlich direkter Weise, da sich die Handlung um ihn herum entfaltet, aber er behält gleichzeitig eine gewisse Distanz, da es sich ja um fremde Erfahrungen handelt.

Die Handlungen und die Motivationen der einzelnen Charaktere, sowie Gibsons eigene Beweggründe für diesen teils abstrakten Text, bleiben für den Leser in den meisten Fällen undurchsichtig und bieten dadurch Freiraum für eigene Interpretationen. Ich möchte im Folgenden einige der Deutungsmöglichkeiten für *Neuromancer* aufzählen und durch meine eigene Interpretation erweitern.

Tom Henthorne beschreibt den Handlungsverlauf und das grundlegende Thema der Geschichte als Resozialisierungsprozess der Hauptperson Case als Teil einer funktionierenden Gesellschaft⁷⁷.

Die Veränderung von Case passiert in mehreren Etappen. Zunächst wird ihm von Armitage die Reparatur der beschädigten Nerven ermöglicht, wodurch Case wieder in den Cyberspace eintauchen kann. Er ist dadurch aber noch nicht am Ziel angelangt, da ihm gleichzeitig auch eine Sicherheitsvorrichtung eingepflanzt wurde, die seine Nerven wieder beschädigen würde, wenn der Auftrag nicht erfolgreich durchgeführt wird.

Durch diese Rückkehr in sein früheres Leben passieren gleichzeitig zwei Prozesse. Zunächst ist Case wieder in seinem alten Leben angelangt, in dem er in fremde Netzwerke eindringen und den Kitzel des Cyberspace spüren kann. Zugleich ist Case aber durch seine Erfahrung gereift und versucht nicht mehr, seine Auftraggeber zu betrügen. Der zweite Schritt passiert gegen Ende der Geschichte, da er nun seinen physischen Körper dazu benutzen muss, Molly zu befreien, was ihm durch seine virtuelle Manifestation nicht möglich gewesen wäre. Er wird also gezwungen, sein virtuelles Leben zurückzulassen, da es ihm nicht die gleichen Möglichkeiten bietet, wie die echte Welt.

Der letzte Schritt zurück in die Gesellschaft stellt für Case die Auflösung der romantischen Beziehung mit seiner Mitstreiterin Molly dar, die sich nach dem erfolgreichen Auftrag von Case trennt. Sie ist die erste Frau in Cases Leben nach der gescheiterten Beziehung zu seiner Ex-Freundin Linda Lee, seiner ersten großen Liebe. Molly schreibt in einem kurzen Brief, dass „die Spannung [...] raus“ ist und sie muss weiterziehen, denn sie ist „nun mal so veranlagt“.⁷⁸

Meiner Meinung nach werden dieser Prozess der Überwindung einer auseinandergebrochenen Beziehung und der Übergang zu einem neuen Lebensabschnitt in diesem Roman auf extreme Weise geschildert. Case wird von den beiden KI Wintermute und Neuromancer immer wieder mit der Illusion von

⁷⁷ Vgl. Tom Henthorne, *William Gibson: A Literary Companion*, MacFarland & Co, Inc, North Carolina, 2011, S. 92-93.

⁷⁸ William Gibson, *Die Neuromancer Trilogie*, Heyne Verlag, München, 2009, S. 323.

Linda konfrontiert, die aus seiner Erinnerung geformt wurde. Wintermute benutzt diese Täuschung als Ansporn für Case, den Run erfolgreich durchzuziehen. Schlussendlich kann er sich von diesen Illusionen losreißen und somit seine Aufgabe, sowie seine Beziehung mit Linda endgültig beenden. Dieser Prozess schließt jedoch auch sein Loslösen von Molly mit ein, die er nach dem Einbruch in die Villa Straylight nicht mehr wiedergesehen hat. Mollys Abschied markiert für Case den letzten Schritt, um mit seinem alten Leben abschließen zu können.

Der Leser erfährt am Ende nur, dass er mit „ein[em] Mädchen namens Michael“⁷⁹ glücklich geworden ist. Dieser Schritt besiegelt auch Cases Rückkehr in ein sozial normales Leben, da er in den kommenden Werken, die ebenfalls in einer zwielichtigen Szenerie spielen, keine Erwähnung mehr findet.

Zur damaligen Zeit galten Themen wie High-Tech, digitale Computertechnik, Globalisierung und totale Vernetzung noch als unglaublich revolutionär und inspirierten damit aufgrund ihrer vorstellbaren Nähe an eine mögliche Zukunft nicht nur seine Leser, sondern auch Wissenschaftler, Forscher und Techniker. So lieferten seine Werke, laut dem Medienwissenschaftler Thomas T. Tabbert, Denkanstöße für „[S]oftware-Entwickler und Medientheoretiker“⁸⁰, um einerseits praktische Projekte im Bereich der Computersimulation umzusetzen und andererseits theoretische Fragen in der Mensch-Maschinen-Beziehung zu beschreiben.

Auf einer Metaebene sieht Tabbert in der Funktion von Case bei der Verschmelzung der beiden Computerprogramme eine Parallele zur Computerterminologie.⁸¹ Ein wie der Protagonist genanntes Case-Programm ist eine Hilfssoftware, die dem Entwickler eines neuen Softwareprogramms bei der Planung und Umsetzung hilft, wie etwa Grafikprogramme, Debugger oder Editoren. Diese Gleichsetzung mit einem Computerprogramm kann aus ästhetischer Weise gesehen werden, wodurch die Geschichte neben der eigentlichen Handlung eine weitere Ebene als Ablauf eines Softwareverfahrens

⁷⁹ Ebd., S. 327.

⁸⁰ Ebd., S. 23, Fußnote 24.

⁸¹ Thomas T. Tabbert, *Künstliche Menschen in Romanen William Gibsons*, Artislife Press, Hamburg, 2008, S. 93, Fußnote 114.

bekommt, aber erklärt auch Cases Ausscheiden aus der Trilogie nach dem erfolgreichen Auftrag, da seine Dienste nicht mehr benötigt werden.

Der englische Akademiker und Science-Fiction-Forscher Andrew M. Butler hingegen beschreibt Cases Reise als eine Verbindung zu Sigmund Freuds Theorie des „Thanatos“, des Todestriebs. Dieser Begriff kann laut Butler als metaphysische Struktur hinter der Handlung von *Neuromancer* gesehen werden.⁸²

Freud beschreibt diesen Urtrieb des Menschen bzw. der lebenden Materie als ein Streben nach einem Zustand der Auflösung und des Stillstands, wodurch er das Gegenteil zu Freuds Begriff des „Eros“, des „Lustprinzips“ bildet. Freud fügt diesem Thanatos-Prinzip das Element der Wiederholung hinzu, welches er bei der Beobachtung von Opfern von Traumata erforscht hat. Ihm zufolge durchleben diese Patienten jene schrecklichen Erlebnisse immer wieder als Reaktion auf den Drang nach Unwohlsein, als Gegensatz zum Streben nach Lust.

Butler versteht hinter diesem Wunsch nach dem Tod eine Art ästhetische Reise zu dem „richtigen“ Tod zum „richtigen“ Zeitpunkt. Vergleichbar mit dem Verständnis eines Wikingers oder eines Samurais von einem ehrenhaften Tod im Kampf, sieht Butler dieses Streben nach einem inszenierten Tod bzw. einem Tod zugunsten eines höheren Ziels, in der Figur des Willis Corto/Armitage. Der Soldat Willis Corto war nach seinem Einsatz bei „Screaming Fist“ ein gebrochener Mann und wird nach einer Gehirnwäsche durch Wintermute zu Cases Auftraggeber Armitage. Der Wunsch des ehemaligen Elitesoldates nach einem angemessenen Tod, dem er bei seiner Mission des Militäreinsatzes „Screaming Fist“ entgangen ist, wird im Verlauf der Handlung immer deutlicher und gipfelt am Ende darin, dass er sich wieder an seine frühere Identität erinnern kann. Wintermute sieht die Auflösung der Gehirnwäsche als Bedrohung für den Auftrag und tötet den verrückt gewordenen Armitage.

Doch auch andere Charaktere in *Neuromancer*, allen voran der Hauptcharakter Case, tragen diesen Todestrieb in sich. Nachdem er von seinem früheren Auftraggeber verstümmelt wurde und somit den virtuellen Tod durch Ausschluss

⁸² Vgl. Andrew M. Butler, „William Gibson: Neuromancer“, David Seed, *A Companion to Science Fiction*, Blackwell Publishing, London, 2005, S. 539-542.

aus seinem zweiten Leben gestorben ist, fängt Case ein Leben als Söldner an. Die Straße wird für ihn zur „Verkörperung einer Todessehnsucht“⁸³ und er schert „sich nicht [mal] mehr um die simpelsten Vorsichtsmaßnahmen“.⁸⁴ Die Verbannung aus der Welt der Matrix kann für Case als eine Art Tod des Geistes gesehen werden, wodurch er zu einem Untoten in der Welt des Fleisches wird. Case wohnt fortan, ähnlich einem Vampir, in einer Kapsel eines japanischen Sarghotels.⁸⁵

Die digitalisierte Persönlichkeit des Hackers McCoy Pauley, genannt Dixie Flatline, kann als Spiegelbild zu Cases Situation gesehen werden. Wenn man dem Gedanken folgt, dass Case einem Vampir ähnelt, so stellt McCoy Pauley das Äquivalent eines Geistes dar.

McCoy Pauley galt zu seiner aktiven Zeit als sehr begabter Hacker und wird auch als einer der Lehrer von Case genannt. Aufgrund seiner großen Begabung und Fähigkeiten wurde sein Geist auf eine ROM („Read only Memory“, ähnlich der inzwischen herkömmlichen CD-Rom) kopiert und kann so Case bei dessen Coup helfen. Sein Künstlernaam „Flatline“ rührt daher, dass er den Angriff eines schwarzen EIS beim Hacken einer künstlichen Intelligenz überlebt hat, wodurch seine Gehirnströme kurzzeitig eine Nulllinie hatten. Dieses Ereignis machte ihn zum „Lazarus des Cyberspace“⁸⁶, zum unsterblichen Hacker, und prophezeite damit bereits indirekt seine spätere Existenz als Untoter voraus, als virtuelle Persönlichkeit.

Im Gegenteil zu Case ist das Programm von seinem fleischlichen Körper befreit und Teil der digitalen Welt der Matrix geworden. Obwohl dieser geisterhafte Zustand die ideale Vorstellung eines Konsolencowboys darstellt, wünscht sich die Kopie von McCoy Pauley dennoch, nach dem erfolgreichen Run gelöscht zu werden, um endlich Frieden zu finden.

⁸³ William Gibson, *Die Neuromancer Trilogie*, Heyne Verlag, München, 2009, S. 14.

⁸⁴ Ebd., S. 15.

⁸⁵ Vgl. Andrew M. Butler, „William Gibson: Neuromancer“, David Seed, *A Companion to Science Fiction*, Blackwell Publishing, London, 2005, S. 541.

⁸⁶ William Gibson, *Die Neuromancer Trilogie*, Heyne Verlag, München, 2009, S. 103.

Wintermute, eine der beiden künstlichen Intelligenzen des Tessier-Ashpool Megakonzerns, ist eine geschlechtslose, körperlose und rein auf Vernunft und persönlichen Vorteil geprägte Entität, die den Auftrag für ihre Befreiung aus den Begrenzungen durch den „Turing Law Code“ geplant hat. Diese Regeln des Codes verweisen auf den in der Realität vorhandenen „Turing Test“⁸⁷, der die Intelligenz und das Verhalten eines Computers im Vergleich zu einem Menschen messen soll. Der reale Test geht dabei mehr von der Nachahmung menschlicher Intelligenz als von den Handlungen eines eigenständigen Bewusstseins aus. Der fiktive Code wird als praktische Anwendung und Weiterentwicklung dieses Tests verstanden, um die theoretisch unbegrenzten Wissensressourcen einer künstlichen Intelligenz zu steuern und zu begrenzen. Damit soll eine zu rasante und unkontrollierbare Erweiterung ihrer Denkleistung verhindert werden.

Wintermute kommuniziert mit Case durch Figuren aus seiner Erinnerung, wie etwa dem Finnen, Julius Deane oder Linda Lee. Dabei dringt er direkt in Cases Gehirn ein und löst dadurch eine Nulllinie der Gehirnfunktionen des Hackers aus, was ihn an die Grenze zwischen Leben und Tod bringt.

Ebenso wie Wintermute ist auch Neuromancer eine künstliche Intelligenz des Tessier-Ashpool Konzerns. Anders als Wintermute, der nur durch Figuren aus Erinnerungen kommunizieren kann, hat Neuromancer aufgrund seines Hardwarestandortes in Rio die virtuelle Präsenz eines kleinen brasilianischen Jungen gewählt. Wintermutes Hardware steht in Bern und besitzt eine Schweizer Staatsbürgerschaft, jedoch scheint er nicht die Fähigkeit zu besitzen, eine eigene Persönlichkeit auszubilden und in die Matrix zu projizieren.

Sein Name und sein Wesen, wie Neuromancer selbst behauptet, tragen bereits die Assoziation zum Tod mit:

„Neuromancer. [...] Der Pfad ins Reich der Toten.[...] Neuro von den Nerven, den Silberpfaden. Romancer – der Phantast, der Träumer.

⁸⁷ Vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Turing_test

Necromancer – der Geisterbeschwörer. Ich rufe die Toten. [...] Ich *bin* die Toten und ihr Reich.⁸⁸

Neuromancer ist der emotionale Gegenpol zu Wintermutes rein logischem Verstand, ähnlich wie die beiden Hälften eines menschlichen Gehirns. „Wintermute war ein Kollektivbewusstsein, das Entscheidungen traf [...]. Neuromancer war eine Persönlichkeit. Neuromancer war Unsterblichkeit.⁸⁹

Meiner Meinung nach wird durch das Sprengen der Grenzen und der Verschmelzung der beiden Intelligenzen mit der Matrix ein neues Thema in Gibsons Werk etabliert. In den folgenden beiden Büchern der Trilogie wird dieses Ereignis indirekt als eine Wende in der Matrix angedeutet, der das Erscheinen von Voodoo-Göttern, von Geistern in der Matrix, evozierte. Durch die Freisetzung der Energie der Unsterblichkeit von Neuromancer wandelt sich ein Teil der Thematik der kommenden Bücher zu einer Suche nach der Unsterblichkeit oder der Gottsuche in der Matrix um, wie etwa der Auftrag des im Sterben liegenden Josef Virek an Marly Krushkhova in *Mona Lisa Overdrive*.

Case wird durch die Verschmelzung in doppelter Weise ein neues Leben geschenkt. Zunächst bedeutet dies die Erfüllung seines Auftrags und gewährt ihm damit als Belohnung die endgültige Heilung seines Nervenschadens. Am Ende des Romans erfährt der Leser außerdem, dass Case eines Tages in der Matrix auf drei Figuren trifft. Neuromancer als der kleine brasilianische Junge, Linda Lee und sich selbst als virtuelle Kopie. Sein Geist und sein Körper haben am Ende in beiden Welten Frieden gefunden.

In den zwei folgenden Romanen, *Count Zero* und *Mona Lisa Overdrive*, übernimmt der junge Hacker Bobby Newmark die Stelle von Case. Genauso wie Case ein Werkzeug der KI Wintermute ist, ist Bobby am Ende von *Count Zero* ein Werkzeug der Voodoo-Götter der Matrix. Anders als Case schafft Bobby am Ende jedoch den Sprung in die Unendlichkeit der Matrix und projiziert seinen Geist durch Aufgabe seines sterblichen Körpers in das virtuelle Universum des Aleph.

⁸⁸ William Gibson, *Die Neuromancer Trilogie*, Heyne Verlag, München, 2009, S. 300.

⁸⁹ Ebd., S. 325.

Der Science-Fiction-Forscher Alen Vitas sieht *Neuromancer* als Analogie zum damaligen Verständnis des Informationsüberflusses. Diese Wahrnehmung wurde durch die rasante Weiterentwicklung in der Technik und des Weltgeschehens geprägt und hat bis heute nicht an Bedeutung verloren.

Alles ist in Bewegung und Informationen überschwemmen den Leser förmlich. Die Handlung bleibt selten stehen, wechselt laufend den Ort des Geschehens und fordert die volle Aufmerksamkeit des Lesers, um kein Detail zu verpassen. „Neologismen, Innovationen, Wendungen in der Handlung, geheime Ebenen einer Hierarchie“⁹⁰ bieten dem Leser eine unglaubliche Masse an Interpretationsmöglichkeiten.

Der Umstand, dass ein analoges Medium, wie das Buch, zu einem der Wegbereiter und Hauptuntersuchungsobjekte für die Analyse des „Digitalen“ wurde, zeigt für Vitas die ungeheure Macht, die das tot geglaubte Genre Science-Fiction und die Literatur in Zeiten der Digitalisierung noch haben. Er schreibt, dass „Cyberpunks Antwort [Anm.: auf das Aussterben der Literatur] das Digitalisieren der narrativen Fiktion“⁹¹ war, um mit den digitalen Medien mithalten zu können. Durch diesen Konkurrenzkampf gelang es der Literatur, neue Wege zu beschreiten, um so seine Mitbewerber auszustechen. Vitas streicht aber auch heraus, dass nicht alleine Cyberpunk die Rettung der Literatur war, sondern dass diese Strömungen bereits vorher existiert haben und Cyberpunk die Arbeit seiner Vorgänger übernommen und ins Extreme umgewandelt hat.

Ähnlich einem Leuchtfeuer glänzte Cyberpunk als neuer Stern am Himmel der Literatur und als Retter der Science-Fiction. Doch durch den hohen Druck, einerseits aufgrund der anhaltenden Konkurrenz zu den neuen Medien und andererseits durch das rasche Verbrauchen der Neuheit dieses Genres, verglühte er bereits einige Jahre nach seinem Aufkommen wieder. Trotzdem schafften es die Autoren des Cyberpunks, allen voran William Gibson, das Bewusstsein seiner Leser grundlegend zu verändern. Cyberpunk ist dadurch jedoch nicht „tot“, wie es

⁹⁰ Alen Vitas, „Warp 9 to Hyperreality: Information Velocity and the End of Space Age“, *Simulacrum America: The USA and the popular media*, Camden House, UK, 2000, S. 123.

⁹¹ Ebd., S. 124.

Kritiker postulierten, sondern verwandelte sich stattdessen in eine Art Post-Cyberpunk. Die Themen und Motive der frühen Werke gelten heute als Grundstein für moderne Science-Fiction und finden sich in vielen neueren Geschichten wieder.

4.3. *Idoru Trilogie / Bridge Trilogy* (1993-1999)

Die Charaktere in Gibsons zweiter Trilogie agieren in einem anderen erzählerischen Universum als jenem, das Gibson in der *Neuromancer Trilogie* etabliert hat.

Die Trilogie besteht aus den Büchern *Virtual Light* (dt. Titel: *Virtuelles Licht*, 1993), *Idoru* (1996) und *All Tomorrow's Parties* (dt. Titel: *Futurematic*, 1999)

Die Handlung aller drei Romane spielt zwar auch in einer postmodernen Zukunft, jedoch werden keinerlei direkte Referenzen zu Gibsons vorheriger Trilogie gezogen. Die erzählte Zukunftsvision zeigt eine alternative Realität des 21. Jahrhunderts und veranschaulicht Gibsons Zukunftsvorstellung aus der Sicht der 1990er Jahre.

Während in Gibsons erster Trilogie der Fokus noch eher auf der Neuartigkeit der Computertechnologien und möglichen Entwicklungen auf diesem Gebiet lag, konzentrieren sich diese Bücher mehr auf Veränderungen in der Gesellschaft und auf die Adaption des Menschen im Umgang mit neuen Technologien. Das Cyberspace, Hacker und künstliche Intelligenzen kommen aber dennoch auch in dieser Trilogie in veränderter Form vor.

Neben der Entwicklung eines neuen Mediums für eine breite Masse in Form der Nanotechnik und die Verbindung der realen und der virtuellen Welt, wie es durch die Heirat des Rockstars Rez und der Idoru Rei Toei veranschaulicht wird, sind besonders auch Gibsons Überlegung zu den „nodal points“ (dt.: Knotenpunkte), ein zentrales Thema. Gibson beschreibt diese Knotenpunkte als Ereignissen, die direkten Einfluss auf die Geschichte und Entwicklung der Menschheit haben.

4.3.1. Handlung *Virtuelles Licht / Virtual Light*

Die Handlung des ersten Romans der Trilogie dreht sich um die beiden Charaktere Chevette Washington und Berry Rydell.

Chevette ist eine Fahrradkurierin in San Francisco und lebt zusammen mit dem alten Skinner in einer selbstgebauten Hütte auf der San Francisco-Oakland Bay Brücke, die durch ein Erdbeben stark beschädigt wurde. Auf der Brücke hat sich inzwischen eine Art „Einsiedlerstadt“ gebildet, die von Außensteigern der Gesellschaft bewohnt wird.

Als Chevette eines Abends ein Paket in einem Hotel abliefert, stolpert sie in eine dekadente Partygesellschaft hinein. Der Gastgeber der Party macht sich auf plumpe und grobe Art an sie heran, weshalb Chevette aus Rache eine Brille stiehlt.

Diese Brille entpuppt sich später als eine Virtual-Reality-Brille, in der die Pläne des Konzerns DatAmerica für einen Neuaufbau von San Francisco gespeichert sind. Die beiden korrupten Polizisten Svobodov und Orlovsky, sowie der Profikiller Loveless werden beauftragt, die gestohlene VR-Brille wieder zu beschaffen.

Berry Rydell ist ein Ex-Polizist, der am Anfang des Romans als privater Sicherheitswachmann arbeitet. Nachdem er diesen Job durch einen Unfall, der durch eine Hackergemeinschaft namens „Republik der Sehnsucht“ ausgelöst wurde, verloren hat, bekommt er von einem Bekannten den Auftrag, nach San Francisco zu fahren und mit Lucius Warbaby zusammenzuarbeiten. Warbaby hat ebenfalls den Auftrag bekommen, die gestohlene Brille zu finden. Rydell findet später heraus, dass der Auftrag Chevettes Ermordung beinhaltet. Er wechselt aus Sympathie zu ihr die Seiten und flieht mit Chevette aus der Stadt.

Die beiden wollen nach Los Angeles fliehen, um dort Schutz bei Rydells Ex-Kollegen Sublett zu finden. Sublett lebt in einer Wohnwagensiedlung und ist Anhänger einer religiösen Sekte, die an eine Existenz Gottes in alten Filmen glaubt. Nachdem Rydell die „Republik der Sehnsucht“ kontaktiert und ihnen von

den DatAmerica Plänen erzählen konnte, bittet er sie, ihm bei seinem Schlag gegen den Konzern zu helfen.

Rydell kontaktiert als nächstes seinen ehemaligen Arbeitgeber „Cops in Schwierigkeiten“, eine Fernsehsendung, die das Schicksal heldenhafter Polizisten dokumentiert. Er möchte die Geschichte publik machen und zieht so die Aufmerksamkeit seiner Verfolger wieder auf sich. Durch einen Trick der Hacker werden die Verfolger von Rydell und Chevette festgenommen, indem sie sich in den Supercomputer der Polizei hacken und die Verfolger als Terroristen ausgeben. Endlich sind die beiden Flüchtlinge außer Gefahr. „Cops in Schwierigkeiten“ greift diese fantastische Geschichte auf und bietet Rydell und Chevette ihre Unterstützung im Austausch gegen die Exklusivrechte an.

Ein Subplot des Romans dreht sich um den Soziologiestudenten Shinya Yamazaki, der das Leben in der Einsiedlerstadt studieren möchte. Er erfährt von dem Zeitzegen Skinner, Chevettes Zimmergenosse auf der Brücke, Details über die Anfänge dieser Außenseiterbewegung. Yamazaki taucht auch in den anderen beiden Texten der Trilogie immer wieder auf.

4.3.2. Handlung *Idoru*

Das zweite Buch der Trilogie setzt einige Zeit nach den Ereignissen von *Virtuelles Licht* ein und dreht sich um zwei neue Charaktere: Colin Laney und die junge Chia Pet McKenzie.

Laney ist von Beruf Journalist und verfügt über ein besonderes Talent. Aufgrund von medizinischen Experimenten mit der Droge 5-SB, die an ihm während seiner Zeit im Waisenhaus durchgeführt wurden, kann er Verbindungen und Strukturen in Datenströmen sehen, die für normale Menschen unsichtbar sind. Gibson nennt diese Verbindungen „nodal points“.

Zu Beginn der Handlung arbeitet er für die Firma „Slitscan“, einem provokativen und aggressiven Society Magazin über berühmte Persönlichkeiten. Nachdem Laney in den Daten einer bekannten Persönlichkeit Absichten für einen Selbstmord erkannt hat und diesen verhindern will, wird er von Slitscan wegen

seiner Eigeninitiative gefeuert. Von Berry Rydell, einem Hauptcharakter aus *Virtuelles Licht*, der hier nun Sicherheitswachmann in Laneys Hotel ist, bekommt er den Tipp, sich mit Shinya Yamazaki in Verbindung zu setzen, ein ebenfalls schon bekannter Charakter.

Yamazaki steht in direkter Verbindung zu der Rockband Lo/Rez und heuert Laney an, um Genaueres über die geplante Heirat zwischen dem Megastar Rez und der digitalen Idoru⁹² Rei Toei herauszufinden.

Die 14-jährige Chia ist Teil eines Fanclubs der Rockband Lo/Rez. Sie wird von ihrem Fanclub nach Tokio geschickt, um dort Neuigkeiten über die Gerüchte bezüglich der Heirat von Rez und Rei Toei herauszufinden. Kurz vor ihrem Abflug nach Tokio trifft Chia auf die zwielichtige Maryalice, die das naive Kind als Schmugglerin für einen geheimnisvollen Gegenstand benutzt.

In Japan angekommen wird Chia von Russen verfolgt, die den geschmuggelten Gegenstand wiederbeschaffen wollen. Der Gegenstand entpuppt sich am Ende der Handlung als ein biomechanisches Nanotechnik-Modul, das normalerweise zum Wiederaufbau von Gebäuden benutzt wird. Da den Russen der Gebrauch dieser Technologie untersagt ist und somit einen großen Wert für sie darstellt, verfolgen sie Chia auf Schritt und Tritt. Für Rez und Rei Toei stellt das Modul ein Medium zum Vollziehen ihrer Heirat dar. Rez handelt einen Deal mit den russischen Verfolgern aus und bekommt dafür das benötigte Modul.

Der erfolgreiche Einsatz des Nanotech-Moduls, sowie die Auswirkungen der Heirat von Rez und der Idoru als Verbindung der realen mit der virtuellen Welt, bleiben am Ende offen. Zwar wird gesagt, dass das Modul auf einer Insel

⁹² Idoru: Dieser Begriff, der das japanische Äquivalent des Wortes „Idol“ ist, beschreibt eine durch die Medien kreierte Figur, die meistens von jungen, attraktiven Mädchen bzw. Burschen dargestellt wird und eine Art Symbol für einen gewissen Lifestyle verkörpert. Besonders in den 1970ern boomte dieser Trend in Japan und war in der dortigen Pop-Kultur tonangebend. Zum Teil hat er sich noch bis heute gehalten. Diese Künstler verkörpern idealisierte Figuren, die ein Bild des perfekten Menschen in der japanischen Kultur wiedergeben und genießen eine große Beliebtheit. Solche Werbestrategien werden in dem Roman „Idoru“ von ihrer menschlichen Komponente gelöst und durch eine Computersimulation ersetzt. Daten- und Informationsflüsse werden damit zum Leitbild eines perfekten Menschen.

außerhalb von Tokyo eingesetzt und so eine neue Stadt gebaut wird, aber der Sinn, die Notwendigkeit und die Auswirkungen dieses Unterfangens bleiben der Fantasie des Lesers überlassen.

4.3.3. Handlung *Futurematic / All Tomorrow's Parties*

Der dritte Text der Trilogie spielt wiederum einige Zeit nach den Ereignissen von *Idoru*. Die Geschichte besteht, ähnlich wie *Count Zero* oder *Mona Lisa Overdrive*, aus drei verschiedenen Episoden, die sich am Ende überschneiden.

Laney, gezeichnet durch die verstärkten Auswirkungen der 5-SB Droge, die ihm ursprünglich die Fähigkeit verliehen hat, Strukturen in komplexen Datenströmen zu erkennen, hat in der Struktur der Daten einen weiteren Knotenpunkt entdeckt hat, der seiner Meinung nach eine entscheidende Veränderung in der Geschichte der Menschheit verursachen wird. Hinter diesem Ereignis steht der ominöse Cody Harwood, der im weiteren Verlauf zum Gegenspieler für Laney wird. Harwood ist Medienmagnat des Unternehmens „Harwood/Levine“ und hat wie Laney die Droge 5-SB genommen, jedoch aus eigenem Antrieb. Er wird auch als der Kopf hinter dem Umbau von San Francisco erwähnt, der in *Virtuelles Licht* von Rydell und Chevette verhindert wurde. Um seine Machtposition zu festigen, bereitet er auf subtile Weise die Welt auf die Einführung von Kopiergeräten vor, so genannten Nanofax, die mithilfe von Nanotechnologie jeden Gegenstand an jedem Standort replizieren können. Diese Technologie ist jedoch, wie bereits im Roman *Idoru* erwähnt wurde, illegal und nicht für den öffentlichen Gebrauch bestimmt. Harwood setzt sich über diese Beschränkung hinweg, und lässt diese Faxgeräte in jedem Geschäft der weltweiten Supermarktkette „Lucky Dragon“ installieren, um so eine Monopolstellung für diese Technologie zu erhalten.

Laney möchte dies Vorhaben von Harwood stürzen, um so die Fäden des Puppenspielers zu durchtrennen. Harwood tritt niemals aktiv auf, sondern benutzt seine Söldner, wie etwa den Killer und Taoist Konrad, dazu die Drecksarbeit zu erledigen.

Der Handlungsstrang um Laney spaltet sich im späteren Verlauf in zwei Teile auf. Einerseits folgt die Handlung weiterhin Laney und seinen Bemühungen, die Machenschaften von Harwood zu durchkreuzen, andererseits wird die Geschichte auch aus der Sicht von Rydell erzählt, der Laney bei seinem Vorhaben unterstützt. Laney hat Rydell damit beauftragt, ein Gerät, das Hologramme abspielen kann und die Idoru Rei Toei beinhalten, in die Einsiedlerstadt der Brücke von San Francisco zu bringen, da er spürt, dass die Brücke eine entscheidende Rolle für die Erfüllung des Knotenpunkts spielen wird. Gemeinsam mit der Idoru und den Hackern der „Ummauerten Stadt“, die bereits in dem Roman *Idoru* vorgekommen sind, sowie dem Autisten Silencio, gelingt es Laney am Ende, die Pläne von Harwood zu durchkreuzen.

Der zweite Handlungsstrang dreht sich um Chevette Washington, die, genauso wie Rydell, bereits in *Virtuelles Licht* vorgekommen ist. Da sie vor einem ihrer Ex-Liebhaber fliehen muss, reist sie gemeinsam mit ihrer ehemaligen Mitbewohnerin Tessa zurück zur Brücke in San Francisco und trifft dort wieder auf Rydell. Sie hilft ihm dabei, vor den Söldnern von Harwood zu fliehen.

Der dritte Handlungsstrang ist ebenfalls gespalten und dreht sich zunächst um den Auftragskiller Konrad und später um den Autisten Silencio. Konrad stellt für Laney ein Phänomen dar, da er keinerlei Spuren im Netz hinterlässt.

Silencio ist stumm und besitzt ein fotografisches Gedächtnis. Er lebt auf der Brücke mit zwei Kleinkriminellen, die ihn in ihre Bande aufgenommen haben. Nachdem die beiden von Konrad tötet wurden, flüchtet Silencio und gelangt zu dem alten Fontaine, einem Pfandleiher auf der Brücke und Freund von Skinner und Chevette. Dort erhält Silencio von Fontaine einen Datenhelm, mit dem der Junge im Netz nach seltenen Uhren sucht. Diese Suche ist später für Laney und Rei Toei von entscheidender Wichtigkeit, da sie so Cody Harwood aufspüren können.

Das Buch endet mit der Zerstörung der Brücke durch Harwoods Söldner und der Ermordung Harwoods durch Konrad. Die große Wende, die durch die Nanotechnologie ausgelöst wurde, findet aber dennoch statt, da sich die Idoru Rei

Toei durch die Nanofaxe materialisieren und in unzählbarer Vielzahl reproduzieren kann.

Der Roman lässt, wie viele andere Geschichten von Gibson, viele Fragen offen. Zwar wurden der Spannungsbogen und einige Themen vollendet, aber viele Aspekte, sowie der weitere Verlauf und die Konsequenzen der Handlungen bleiben ungeklärt und bieten dem Leser viel Freiraum für Interpretationen.

4.3.4. Analyse *Idoru Trilogie*

Laut Gibsons eigenen Angaben⁹³ setzt die Handlung der Trilogie in der zweiten Hälfte des ersten Jahrzehnts des 21. Jahrhunderts in einer alternativen Realität ein. Dieser Umstand setzt diese Trilogie bereits von seinen vorherigen Werken ab, da diese meistens in einer weit entfernten postmodernen Zukunft spielen, wohingegen diese neue Romanreihe zeitlich näher angesiedelt ist.

Gibson kombiniert Ideen aus seinen früheren Werken, wie virtuelle Realitäten, künstliche Intelligenzen, neuartige Technologien und den Missbrauch dieser Technologien von mächtigen Organisationen, mit der in den 1990er Jahren vorherrschenden Angst vor dem Wechsel in das neue Millennium. Dieser Wechsel stellt für Gibson aber weniger eine biblische Apokalypse dar oder einen Zusammenbruch aller Computernetzwerke, aufgrund der Umstellung der Kalender, wie es teilweise zu jener Zeit prophezeit wurde. Stattdessen sieht er in dieser alternativen Zukunft sehr reale Probleme, die bereits in seiner damaligen Gegenwart zu spüren waren, wie große Arbeitslosigkeit, das Auseinanderdriften von Arm und Reich, die Gefahr des AIDS-Virus oder die Monopolstellung und Macht eines Großkonzerns.

⁹³ <http://blog.williamgibsonbooks.com/2010/05/31/book-expo-american-luncheon-talk/> (offizieller Link leider nicht mehr verfügbar)

Alternative: http://www.salon.com/2007/08/11/william_gibson/ Interview mit Dennis Lim, *Now Romancer*, Salon.com, *Salon*, 11. August 2007

Auch Tom Henthorne bestätigt in *William Gibson: A Literary Companion* (S. 27), dass die Handlung einige Zeit nach dem Jahr 2000 spielen soll.

Gibsons Vision verspricht aber auch Hoffnung, wie an dem Beispiel J.D. Shapely zu erkennen ist. Dieser Nebencharakter fungiert durch seinen Heiligenkult als eine Art Jesus des neuen Jahrtausends, da in seinem Blut eine Immunität gegen das HIV-Virus festgestellt wurde und dadurch eine Heilung gegen die tödliche Krankheit gefunden werden konnte. Jüngste, reale Forschungen scheinen diese Prophezeiung zu bestätigen⁹⁴. Aufgrund der großen Ähnlichkeit zu seiner Vision und den realen Ereignissen über die Immunität eines homosexuellen Mannes, aus dessen Blut vermutlich eine Heilung gegen den HIV-Virus geschaffen werden kann, hält Gibson diese Neuigkeit auch in seinem eigenen Twitter-Account fest⁹⁵.

Gibson sprach in einem Interview im Jahr 2007 von seiner erfunden Zukunft als „eine Welt, die jetzt niemals hätte passieren können, aber die Charakter [...] handeln und reden wie Leute aus den 90ern“⁹⁶. Damit meinte er, dass seine erfundene Zukunft sich zwar mit realen Problemen seiner Zeit auseinandersetzt, die Erfindung der Nanotechnologie, die für die Erfüllung seiner Vision notwendig gewesen wäre, jedoch einen zu großer technischer Fortschritt für die geringe Zeitspanne bedeutet hätte. Dadurch, dass Gibson seine Charaktere wie Menschen aus seiner Zeit handeln und besonders sprechen lässt (und somit auf futuristische Neologismen verzichtet), markiert er bereits einen Wandel weg von fantastischen Science Fiction-Visionen hin zu einer eher realistischen Geschichte. Dieser Schritt ist ihm schließlich in der *Bigend Trilogie* gelungen, die nicht mehr in einer alternativen Zukunft spielt, sondern in der Gegenwart nach den Attacken am 11. September 2001.

Der Cyberspace ist in dieser Trilogie zwar präsent, spielt aber nicht mehr eine so zentrale Rolle wie noch in der ersten Trilogie. Dieser Schritt passierte vermutlich wegen des allgemein gesteigerten Bewusstseins der Leser, die durch das Internet mit der Kommunikation in einem Netzwerk bereits vertraut sind, aber auch aufgrund von Gibsons Bemühungen, aus dem Genre Cyberpunk auszubrechen.

⁹⁴http://online.wsj.com/article/SB10001424052748703609004575355072271264394.html?mod=WSJ_hps_LEFTTopStories

⁹⁵ <https://twitter.com/GreatDismal/status/18054541750>

⁹⁶ Dennis Lim, *Now Romancer*, Salon.com, *Salon*, 11. August 2007, oder: http://www.salon.com/2007/08/11/william_gibson/

Der Hacker steht nicht mehr im Mittelpunkt der Handlung, sondern kommt in Form der Hackergemeinschaften „Republik der Sehnsucht“ oder der „Ummauerten Stadt“ nur mehr am Rande und in einer Außenseiterposition vor. Diese Vereinigungen besitzen durch das virtuelle Netz große Macht, da z. B. die „Republik der Sehnsucht“ sich am Ende von *Virtuelles Licht* in den Polizeisatelliten „Todesstern“ hacken kann, um die Verfolger von Rydell und Chevette abzuwehren. In *Idoru* helfen die Mitglieder der Ummauerten Stadt Chia bei ihrer Suche und ihrer Flucht vor den Russen und in *All Tomorrow's Parties* unterstützen sie Rydell bei seinem Auftrag. Der Hacker wird, trotz Gibsons ausführlichen Beschreibungen der Organisation der „Ummauerten Stadt“ und seiner unterschiedlichen Charaktere, zu einer „Deus-ex machina“ Figur in dieser Trilogie und verschwindet nach seinem Auftritt wieder spurlos.

Das Konzept einer künstlichen Intelligenz, wie Wintermute und Neuromancer in *Neuromancer* oder die Voodoo-Götter in den darauffolgenden Texten der ersten Trilogie, wird von Gibson in *Idoru* unter einem anderen Aspekt beleuchtet. Während die künstlichen Intelligenzen der ersten Trilogie in der Matrix gottgleiche Kräfte und Identitäten erhalten, bleiben sie dennoch im Cyberspace gefangen. Die Idoru Rei Toei schlägt durch ihre Hochzeit mit dem Superstar Rez und ihre Vervielfältigungen durch die Nanofaxgeräte eine Brücke zwischen dem Realen und dem Digitalen. Das Ineinanderfließen dieser beiden Welten scheint für Gibson nur eine Frage der Zeit zu sein, die auf das Auftauchen eines neuen Mediums, wie die Nanotechnologie, wartet.

Das Auftauchen dieses neuen Mediums beschreibt Gibson mit dem Begriff der „nodal points“, also einem Knotenpunkt innerhalb der menschlichen Entwicklung.

Der Begriff der „nodal points“ wird von Gibson auf zwei verschiedene Arten beschrieben. Zunächst sind sie jene Datenreste, die eine Person innerhalb des Netzes hinterlässt und von Menschen wie Colin Laney als Muster hinter dem jeweiligen Surfverhalten gelesen werden können. Gibson beschreibt diesen Vorgang des Knotenpunktsuchens als „Mustererkennung“⁹⁷ oder als ob man in

⁹⁷ William Gibson, *Die Idoru Trilogie*, Heyne Verlag, München, 2011, S. 525.

„Wolken Dinge sieht“⁹⁸. Dieses intuitive Erkennen und Interpretieren von Daten, das Laney durch den Konsum der Droge 5-SB erhalten hat, spielt in den letzten beiden Büchern eine große Rolle und bildet eines der Grundthemen dieser Trilogie.

Durch die zweite Eigenschaft der Knotenpunkte wird die Unausweichlichkeit des technischen Fortschritts verdeutlicht. Laneys Fähigkeit zur Mustererkennung hat sich in *All Tomorrow's Parties* bereits soweit gesteigert, dass er ein Schema im gesamten Datenfluss erkennen kann. Er kann den Zusammenhang von mehreren Ereignissen erfassen, die für normale Menschen ohne jeglichen Zusammenhang wären. Diese Ereignisse folgen einem übergeordneten Plan und sollen den Lauf der menschlichen Entwicklung in so einem großen Ausmaß verändern, dass eine Rückkehr an einen früheren Zeitpunkt unmöglich erscheint. Als Beispiel aus der realen Welt kann die Erfindung des Internet als Knotenpunkte der jüngeren technischen Evolution gesehen werden, der fortan den weiteren Verlauf der Menschheit bestimmt.

Laney erkennt, wie er es nennt, „[d]ie Mutter aller Knotenpunkte“⁹⁹ in der Struktur des Netzes. Er spürt eine unaufhaltsame Welle auf die Menschheit zukommen und möchte nun verhindern, dass diese Veränderung missbraucht wird. Dieser Umschwung markiert für ihn den eigentlichen Wechsel in das neue Jahrtausend und stellt sich am Ende des Romans als die Verbindung der digitalen und der realen Welt in Form der kopierten Idoru durch das Medium der Nanofaxe heraus.

Als Beispiel für frühere Knotenpunkte in der menschlichen Geschichte gibt Gibson einzelne Ereignisse wie z.B. der Tod von Marie Curies Mann, Pierre Curie, an¹⁰⁰. Das Ehepaar hat Anfang des 20. Jahrhunderts große wissenschaftliche Fortschritte auf dem Feld der Radioaktivität gemacht und damit indirekt maßgeblich zur Erfindung der Atombombe beigetragen. Laney sieht in *All Tomorrow's Parties* einen Zusammenhang zwischen dem Unfalltod 1906 von Pierre Curie und Entwicklungen, die 1911 zum Ersten Weltkrieg geführt haben

⁹⁸ Ebd.

⁹⁹ Ebd., S. 687.

¹⁰⁰ Vgl. William Gibson, *Die Idoru Trilogie*, Heyne Verlag, München, 2011, S. 946.

sollen. Diese Beschäftigung mit Schmetterlingseffekten, also kleinen Ereignissen, die eine große Wirkung erzielen, lässt Gibson durch die beiden Charaktere Colin Laney und Cody Harwood verkörpern, wobei der erste die Veränderung zum Guten und der zweite die Veränderung zu seinem eigenen Vorteil herbeiführen möchte.

Der Begriff der Knotenpunkte wird in Gibsons letzter Trilogie noch stärker behandelt und lässt sich bereits im Titel des ersten Buches *Mustererkennung* (engl. Titel: *Pattern Recognition*) erkennen.

Im Zentrum der Trilogie stehen die Bewohner der San Francisco-Oakland Bay Bridge. Ähnlich wie die LoTeks in *Johnny Mnemonic* leben sie autark abseits der Gesellschaft und haben sich eine eigene Stadt auf dem Gerüst der Brücke aufgebaut. Nach einem Erdbeben, das die Bewohner von San Francisco „Little Grande“ nennen, wurde die Brücke zum Teil zerstört. Sie wurde aus Kostengründen nicht wieder aufgebaut und stattdessen durch einen Tunnel abgelöst, der mittels Nanotechnologie errichtet wurde. Die Ruine der Brücke bot der ärmeren Bevölkerung von San Francisco einen Ort des Schutzes und des Neuaufbaus. Die Einwohner der Brücke lebten fortan abseits der restlichen Gesellschaft und bildeten eine eigene Gemeinde. Der alte Skinner, Mitbewohner und Freund von Chevette Washington, war einer der ersten Bewohner der Brücke. Er erzählt dem Soziologiestudenten Yamazaki, dass die Brücke eines Nachts von hunderten Leuten gestürmt wurde und sich so plötzlich ein neuer Lebensraum aufgetan hat. Für Skinner war dieser Schritt jedoch nie eine politische Aussage, sondern ein spontaner Akt.

Yamazaki hingegen beschreibt diese Revolution als Ereignis, mit dem „[d]ie Moderne [...] zu Ende“¹⁰¹ ging und fungiert somit als ein Symbol für eine neue Form der Gesellschaft.

Die Faszination von Yamazaki für die Brücke wird auch von Tessa, Chevettes Mitbewohnerin von *All Tomorrow's Parties*, geteilt. Tessa möchte „interstitielle“ Ereignisse dokumentieren, also Orte oder Menschen, die in Zwischenräumen existieren. Durch ihre Abgrenzung von der restlichen Welt verkörpert die Brücke

¹⁰¹ William Gibson, *Die Neuromancer Trilogie*, Heyne Verlag, München, 2011, S.116.

diesen interstitiellen Zustand. Die Ummauerte Stadt, die abseits des Netzes als eigenständiges Konstrukt existiert, stellt ein Äquivalent der Brücke im virtuellen Raum dar.

Dani Cavallaro sieht die San Francisco-Brücke als Organismus, der durch den steten Auf- und Ausbau der Bewohner wächst.¹⁰² Die Brücke kann aber auch als Metapher für die Cut-Up-Methode gesehen werden, da diese neue Stadt aus vielen verschiedenen Einzelementen besteht. Einzelne Details werden nicht mehr getrennt voneinander betrachtet, sondern gehen in eine größere Struktur ein, um etwas Neues zu schaffen.

In *All Tomorrow's Parties* ist dieser Zwischenraum außerhalb der gesellschaftlichen Normen aber bereits selbst wieder ein Teil einer übergeordneten Gesellschaft geworden. Die Brücke wird zur Touristenattraktion und bekommt sogar einen eigenen „Lucky Dragon“ Supermarkt, der in den Romanen zum Symbol des Kapitalismus und der Globalisierung wird. Die Errichtung dieses Gebäudes und die Installation des Nanofaxes sind gleichzeitig auch der Sargnagel für die unabhängige Einsiedlerstadt. Am Ende wird die Brücke durch die Söldner von Harwood zerstört, da Harwood seine Pläne durch die Aktivitäten von Rydell und Laney in Gefahr sieht.

Meiner Meinung nach kann eine Parallele zwischen der Zerstörung der Brücke und Gibsons Einstellung zum Cyberpunk gezogen werden. Für Gibson war das junge Genre Cyberpunk eine Möglichkeit, seine radikalen Ideen auszuformulieren und die Grenzen dieser Literatur auszutesten. Nun, da sich Cyberpunk etabliert und eine feste Form bekommen hat, sieht er keinen Anreiz, weiter in diese Richtung zu operieren. Die Brücke bot ihren Einwohnern eine ähnliche Möglichkeit, ihr eigenes Leben innerhalb ihrer Regeln zu gestalten. Jetzt, da sie nicht mehr exklusiv für die Einsiedler bereitsteht, sondern von Touristen und besonders von den Plänen des Medienmagnaten Cody Harwood durchdrungen ist, zieht Gibson einen Schlusstrich und zerstört er mit der Brücke auch symbolisch das Genre Cyberpunk, an dessen Etablierung er maßgeblich beteiligt war.

¹⁰² Vgl. Dani Cavallaro *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, The Athlone Press, London, 2000, S. 149.

4.4. *Bigend Trilogie* (2003-2011)

William Gibsons bisher letzte Trilogie, die entweder als *Bigend Trilogie* oder als *Blue Ant Trilogie* bekannt geworden ist, weist mit den vorherigen Trilogien sowie dem Genre Cyberpunk nur mehr wenige Gemeinsamkeiten auf. Da es im Deutschen noch keinen offiziellen Namen für diese Trilogie gibt, habe ich mich dazu entschlossen, den Überbegriff *Bigend Trilogie* in dieser Arbeit zu verwenden.

Die Trilogie besteht aus den drei Büchern *Pattern Recognition* (dt. Titel: *Mustererkennung*, 2003), *Spook Country* (dt. Titel: *Quellcode*, 2007) und *Zero History* (dt. Titel: *Systemneustart*, 2010).

Es gibt zwar immer wieder Elemente und Anspielungen auf Gibsons frühere Werke, wie etwa der gleich klingende Vorname der Protagonistin Cayce Pollard in *Mustererkennung* und Case aus *Neuromancer*¹⁰³ oder Ähnlichkeiten zwischen den Antagonisten Wintermute, Josef Virek, Cody Haywood und Hubertus Bigend, jedoch lehnt Gibson seine drei neuesten Romane nun sehr nah an reale Ereignisse an, wie den Terrorangriff am 11. September 2001, den Irak Krieg und die Weltwirtschaftskrise. Dadurch gelingt es Gibson, eine direkte Gesellschaftskritik auf die prägendsten Ereignisse unserer jüngeren Vergangenheit sowie deren Auswirkungen auf den Menschen des neuen Jahrtausends auszudrücken. Dabei bleibt er jedoch seinem futuristischen Stil treu und schafft es, in dieser Trilogie genauso viel Faszination für Technik und postmoderne Kunst auszudrücken wie bereits in seinen früheren Romanen.

4.4.1. Handlung *Mustererkennung* / *Pattern Recognition*

Die Handlung des ersten Romans der *Bigend Trilogie* wird wie auch der erste Teil der *Neuromancer Trilogie*, aus nur einer Perspektive geschildert. Die Protagonistin Cayce Pollard, um die sich die Handlung dreht, ist von Beruf „Coolhunter“¹⁰⁴, das heißt, sie ist für die Agentur „Blue Ant“ auf der Suche nach

¹⁰³ Vgl. William Gibson, *Mustererkennung*, Heyne Verlag, München, 2010, S. 43.

¹⁰⁴ Ebd., S. 8.

noch unbekanntem Trends, die in späterer Folge von großen Firmen zur Vermarktung ihrer Produkte verwendet werden können. Dabei hilft ihr ein angeborenes Talent, das Gibson als eine Art „Allergie“¹⁰⁵ auf semiotische Eindrücke beschreibt. Diese zum Teil heftigen Reaktionen auf bestimmte Markennamen und Designs werden von Gibson nicht nur durch reine Ahnungen, sondern auch als direkte, körperliche Auswirkungen ausgedrückt.¹⁰⁶

Eine dieser direkten Reaktionen findet sich schon zu Beginn der Geschichte, als Cayce eine der größten Modeboutiquen in London, Harvey Nichols, betritt und dort nur durch das reine Betrachten der Marke „Tommy Hilfiger“ einen allergischen Schock bekommt. Diese Auswirkungen sind für Cayce nicht nur psychisch, sondern auch physisch anstrengend, wie bei einer echten Allergie und sie muss sofort aus dem Geschäft flüchten. Der Anfall wird durch die Mustererkennung und Assoziationen dieser speziellen Marke ausgelöst, also ihrer Geschichte und ihrer Position innerhalb der Modewelt als Recycling- und Kopiermarke von anderen Designern, was für Cayce einem Verrat an der Modekunst gleichkommt. Ein normaler Kunde würde ohne das nötige Wissen diese Zusammenhänge jedoch nicht erkennen. Cayces Gespür für Marken ist aber nicht nur angeboren, sondern durch ihr Wissen um die Modewelt und deren Trends gesteigert. Dieses Talent hilft ihr, durch den Dschungel der Markennamen und Tochterfirmen bestimmter Designer, Produzenten und Nachahmer zu blicken.

Cayce interessiert sich in ihrer Freizeit für bestimmte Videoclips, die in unterschiedlichen Abständen von einem unbekanntem Herausgeber im Internet veröffentlicht werden und keine genaue Narration enthalten. Diese Clips werden von einer sehr großen Fangemeinde in einem Internetforum namens „Fetish:Footage:Forum“, kurz „F:F:F“, diskutiert und sogar wissenschaftlich analysiert. Die Clips sind also nicht nur bloß amateurhafte, unzusammenhängende Einzelereignisse, sondern lassen ein geniales Konzept mit einem handwerklich hohen Anspruch erkennen.

¹⁰⁵ Ebd.

¹⁰⁶ Vgl. Ebd., S. 26-28.

Auf Cayces Gespür für unterbewusste Mustererkennung wird auch ihr Arbeitgeber Hubertus Bigend aufmerksam und möchte Cayce für sein neues Projekt gewinnen. Er beauftragt sie deshalb, den Regisseur der Videoclips ausfindig zu machen. Sein Interesse liegt darin, eine neue Art der Marketingstrategie zu entwickeln, die ähnlich wie das Verbreiten der Clips funktionieren soll.

Mit Hilfe von Freunden aus dem Internetforum, einer längeren Recherche sowie der Hilfe eines zufälligen Bekannten namens Hobbs Baranov, gelingt es Cayce schließlich, die Erschafferin dieser Filmsequenzen in Moskau zu finden. Es stellt sich heraus, dass es Nora Volkova, eine Nichte des russischen Milliardärs Andrei Volkova, ist, die sich seit einem Unfall nur mehr über die Filmclips ausdrücken kann. Aus Sympathie zu der Kunst seiner Nichte und zu ihrem eigenen Schutz lässt ihr Onkel die Werke anonym ins Netz gelangen, wobei ihm Noras Zwillingsschwester Stella hilft.

Am Ende stellt sich heraus, dass einer der ersten Beiträge von Cayce im „F:F:F“ bereits in die richtige Richtung gewiesen hatte, da Cayce hinter dem Erschaffer der Clips ein Mitglied der russischen Mafia vermutete, der über das nötige Kleingeld für eine solch aufwendige Produktion verfügt. Dieser Kommentar hat damals eine Organisation aufmerksam gemacht, die von Andrei Volkova beauftragt wurde, das Geheimnis um Nora zu schützen.

Doch nicht nur diese Andeutung war für diese Organisation besorgniserregend, sondern auch der Beruf von Cayces Vater, Wingrove Pollard, der für die Regierung gearbeitet hatte. Dieser verschwand allerdings nach den Attacken des 11. September 2001 spurlos und wird für tot gehalten. Die Organisation vermutete daher, dass Cayce über alte Kontakte ihres Vaters an die Informationen über Nora Volkova gekommen war. Als sich schließlich herausstellt, dass Cayce aus Loyalität zu Stella und Nora das Geheimnis für sich behalten wird, erhält sie eine Akte über das Verschwinden ihres Vaters, in welcher sein Tod zwar nicht bestätigt, die Vermutung darüber aber verstärkt wird. Dadurch kann Cayce endlich mit dem Verlust ihres Vaters abschließen.

Bigend seinerseits wurde von Cayces Entdeckung über die Urheberin der Videoclips unterrichtet, will aber ebenfalls über diesen Fund schweigen. Sein Ziel, die Ursache für die Faszination der Filmsequenzen zu finden, ist erreicht. Die Folgen aus dieser Erkenntnis bleiben zunächst noch ungeklärt, finden sich aber in Bigends Faszination über die Modemarke „Gabriel Hounds“ im letzten Roman der Trilogie, *Zero History*, wieder, da das Marketing dieser Marke nach einem ähnlichen Prinzip funktioniert.

4.4.2. Handlung *Quellcode / Spook Country*

Der zweite Roman der *Bigend Trilogie* wird, wie bereits *Count Zero* oder *Idoru*, also den jeweils zweiten Romanen seiner vorhergegangenen Trilogien, wieder aus mehreren Perspektiven erzählt. Die Handlung wird aus den Sichtweisen von Hollis Henry, dem jungen Tito, sowie den beiden Figuren Brown und Milgrim erzählt.

Hollis Henry war früher Sängerin in der Band „The Curfew“ und genießt daher einen Prominentenstatus, der den ganzen Roman über präsent ist und ihr so einige verschlossene Türen öffnet. Sie selbst möchte diesen Status jedoch gerne ablegen, da sie lieber für ihre Arbeit als Journalistin anerkannt werden möchte. Aktuell ist sie eine freischaffende Journalistin, die für die Zeitschrift „Node“ einen Artikel über „locative art“ verfassen soll. Dies ist eine neue Kunstrichtung, die sich aus heutiger Sicht mit der Technik der „Augmented Reality“ vergleichen lässt.¹⁰⁷

Die Zeitschrift „Node“ entpuppt sich später als ein Projekt der Blue-Ant-Agentur und von Hubertus Bigend.

Künstler, wie der von Hollis interviewte Alberto Corrales, erschaffen dreidimensionale Kunstwerke in einem virtuellen Raum, die nur mit Hilfe von speziellen Brillen gesehen werden können. Durch die GPS-Technologie können diese virtuellen Objekte an einem ganz bestimmten Ort platziert und mit den richtigen technischen Hilfsmitteln betrachtet werden.

¹⁰⁷ Ich gehe im Verlauf der Analyse dieser Trilogie noch näher auf diese Technik ein.

Durch die Bekanntschaft mit Alberto und seiner Leidenschaft für die Musik von „The Curfew“ kommt Hollis auch in Kontakt mit Bobby Chombo, dem Techniker hinter diesen virtuellen Kunstwerken. Es stellt sich später heraus, dass Bigend besonders an Bobby interessiert ist, da dieser durch sein Wissen über die GPS-Technologie den Schlüssel zum Auffinden eines Containers auf einem Frachtschiff besitzt. Zunächst sind der Inhalt und der Aufenthaltsort sowie Bigends Pläne für diesen Container noch unbekannt, werden aber im Laufe der Handlung näher erklärt.

Nachdem Bobby kurz nach dem ersten Treffen mit Hollis spurlos verschwindet, beauftragt Bigend die Journalistin damit, ihn wiederzufinden.

Der zweite Handlungsstrang dreht sich um den jungen Tito, einem chinesisch-kubanischen Auswanderer aus Havanna, der Teil einer einflussreichen Familie ist. Diese Familie, die einer geheimen Organisation ähnelt, arbeitet mit anderen Geheimdiensten zusammen, wie etwa einer Person, die nur „der alte Mann“ genannt wird und selbst für eine einflussreiche Geheimorganisation zu arbeiten scheint. Tito muss für den alten Mann iPods mit geheimen Daten schmuggeln, damit andere Geheimdienste sie nicht in die Hände bekommen. Tito lebt nach einem strengen Protokoll und erledigt heikle Aufträge für seine Familie.

Der dritte Handlungsstrang steht in direkter Verbindung zu Titos Geschichte und dreht sich um Brown und Milgrim.

Brown, der vermutlich für eine geheime, staatsnahe Organisation arbeitet, beobachtet und verfolgt die Handlungen der Familie und besonders die von Tito, den Brown IF (Illegal Faciliator) nennt, also einen Unterstützer für die Geschäfte eines Verbrechers, was Tito in den Augen von Brown selbst zu einem Verbrecher macht.

Milgrim hingegen ist ein Drogenabhängiger, der von Brown unter Androhung einer Gefängnisstrafe und einem kalten Entzug von den illegalen Drogen gefügig gemacht wurde. Er soll für Brown Nachrichten von Tito übersetzen, die in Volapuk geschrieben wurden, einer Art Kunstsprache, bei der kyrillische Buchstaben durch das westliche Alphabet ersetzt werden. Diese Kunstsprache

kann daher, laut Brown, nicht von einem Übersetzungsprogramm übersetzt werden, weshalb Brown auf die Kooperation mit Milgrim angewiesen ist.

Am Ende der Geschichte reist Hollis nach Vancouver, wo sich sowohl der gesuchte Bobby Chombo, als auch der von Bigend gesuchte Container befinden sollen. Dort trifft sie auch auf Tito und den alten Mann sowie den Extremsportler Garreth. Erst jetzt enthüllt sich das Geheimnis um den Container. In ihm befinden sich mehrere Millionen Dollar, die von den USA für den Irak-Krieg gedacht waren, ihr Ziel aber nie erreicht haben.

Der alte Mann beauftragt Tito und Garreth damit, den Container und dessen Inhalt mit einer besonderen Chemikalie zu „markieren“, um sie für Staatsdiener wie Brown unbrauchbar zu machen.

Dieses Unterfangen gelingt und bietet damit den Abschluss der eigentlichen Handlung, gibt aber auch bereits Hinweise auf den kommenden Roman *Zero History*. Einerseits wird der Charakter Garreth vorgestellt und andererseits kann Milgrim vor Brown fliehen und gelangt durch Zufall an Hollis' Handy. Durch einen Anruf von Bigend gerät Milgrim auf den Radar des Medienmoguls und wird in weiterer Folge einer der Titelhelden des nächsten Romans.

4.4.3. Handlung *Systemneustart / Zero History*

Die Handlung von *Zero History* knüpft beinahe unmittelbar an die Ereignisse von *Spook Country* an.

Hollis Henry wird, nachdem sie einen Teil ihres Vermögens am Aktienmarkt durch die Weltwirtschaftskrise verloren hat, ein zweites Mal von Bigend für ein neues Projekt engagiert. Aus Geldmangel sieht sich Hollis gezwungen, wieder für den undurchsichtigen Medienmagnaten zu arbeiten und willigt ein, den Designer eines geheimen Modelabels für Bigend zu finden.

Gemeinsam mit Milgrim, der dank Bigend und einer aufwendigen Therapie nicht mehr drogenabhängig ist, begibt sich Hollis auf die Suche nach dem Designer der Marke „Gabriel Hounds“.

Im Verlauf der Handlung wird Bigends Plan hinter dieser Suche Stück für Stück erklärt. Er möchte den Zuschlag für einen Auftrag bezüglich neuer Uniformen für das amerikanische Militär bekommen, wodurch er sich einen „krisensicher[en]“¹⁰⁸ Auftrag sichern kann und außerdem an der Quelle für neue Modetrends sitzt, die, laut seinen Angaben, meistens von Militäruniformen abgeleitet werden.

Hollis und Milgrim machen sich auf die Suche nach Spuren des mysteriösen Modedesigners und erregen durch ihre Forschungen das Interesse eines mächtigen Gegners, der fortan Jagd auf die beiden und letzten Endes auch auf Bigend macht. Michael Preston Gracie, ein gefährlicher Waffenhändler, der ebenfalls den Zuschlag für den begehrten Auftrag um die Uniformen der US Army erhalten möchte, entführt den Techniker Bobby Chombo, der dem Leser bereits aus *Spook Country* bekannt ist, und fordert Bigend zu einem Gefangenenaustausch auf. Milgrim soll demnach für Chombo ausgetauscht werden. Gracie möchte damit Milgrim für ein früheres Vergehen bestrafen, das dieser jedoch nicht begangen hat.

Bigend will zunächst auf diesen Handel eingehen, aber Hollis überredet ihn mit Hilfe von ihrem Freund Garreth, stattdessen eine Befreiungsaktion für Chombo zu organisieren. Durch Garreths Kontakte zu dem alten Mann, die bereits in *Spook Country* gezeigt wurden, sowie der Hilfe der Ermittlerin Winnie Tung Whitaker, die es auf Gracie abgesehen hat, gelingt es schließlich, den entführten Chombo wieder zurückzuholen. Diese Befreiungsaktion entpuppt sich als Pyrrhussieg: Chombo ist das wichtigste Puzzlestück in Bigends Plan zur totalen Kontrolle des freien Marktes, da es dem Techniker gelungen ist, ein System zur Vorhersage von Veränderungen am Aktienmarkt zu entwickeln. Dieses System des „Auftragsflusses“¹⁰⁹ gibt Bigend einen enormen Vorteil gegenüber jedem anderen Mitbewerber, da er nun bis zu 17 Minuten in die wirtschaftliche Zukunft sehen kann und somit den weltweiten Geldfluss zu seinen Gunsten entscheiden kann.

Dieses, wenn auch sehr überraschende Ende, versucht die einzelnen Handlungsstränge der vorangegangenen beiden Romane zu beenden. Hubertus

¹⁰⁸ Vgl. William Gibson, *Systemneustart*, Klett-Cotta Verlag, Stuttgart, 2011, S. 74.

¹⁰⁹ Vgl. Ebd., S. 484.

Bigend, der aufgrund seines Reichtums und seiner undurchsichtigen Pläne bereits seit Beginn der Trilogie als lauernde Gefahr präsentiert wird, findet am Ende seine Bestimmung indem er sich, wie Gibson selbst meint, in einen „Bond-Schurken“¹¹⁰ verwandelt.

Die Macht, die Bigend besitzen soll, wird aber nicht demonstriert und scheint das Leben der Protagonisten nur wenig bis gar nicht zu beeinflussen. Die Zukunft dieser neuen, kontrollierten Welt bleibt daher ungewiss.

Gibson verabschiedet den Leser erneut mit einem offenen Ende, das mehr Fragen aufwirft als Antworten liefert.

4.4.4 Analyse *Bigend Trilogie*

Wie bereits eingangs erwähnt wurde, verlässt Gibson mit dieser Trilogie sein gewohntes Umfeld des Science-Fiction Genres und widmet sich nun seiner Aufarbeitung und Gesellschaftskritik der prägendsten realen Ereignisse unserer jüngeren Vergangenheit. Seine Protagonisten sind Spiegelbilder unserer Gesellschaft des neuen Jahrtausends, die sich ebenfalls in einer ständig verändernden Welt dem rasanten technischen Fortschritt anpassen müssen.

Gibson verbindet diese Gesellschaftskritik mit einem den zentralen Themen dieser Trilogie, „Trauma“ und „Trauma Bewältigung“.

So war z.B. Cayce aus *Pattern Recognition* in Therapie, um das Verschwinden ihres Vaters zu überwinden. In *Spook Country* wird Hollis Henry erneut mit dem Drogentod ihres früheren Bandkollegen konfrontiert und der junge Künstler Alberto konstruiert Kunstwerke, die den Tod berühmter Persönlichkeiten, wie den Schauspieler River Phoenix, darstellen.

Besonders im Zusammenhang mit den eben genannten Kunstwerken der so genannten „locative art“ lässt sich Gibsons Einstellung zu Traumata und ihrer Bewältigung durch Kunst erkennen. Des Weiteren behandelt er zu diesem Thema die Bedeutung von Kunst und ihren Einfluss auf die menschliche Geschichte.

¹¹⁰ William Gibson, *Systemneustart*, Klett-Cotta Verlag, Stuttgart, 2011, S. 482.

Odile, einer der Charaktere von *Spook Country*, ist eine französische Kunstexpertin und meint in einem Gespräch mit Hollis Henry, als sie für das Magazin „Node“ im Auftrag von Bigend über „locative art“ recherchiert, dass Alberto „sich mit Geschichte als internalisierte[n] Raum“ beschäftigt und „dieser Raum entsteht von Trauma. Immer alles von Trauma.“¹¹¹

Gibson selbst benutzte, wie bereits an früherer Stelle erwähnt (Vgl. S. 7, Fußnote 6), in dem Gedichtband *Agrippa* die Kunst zur Trauma Bewältigung. Dieses persönliche Trauma, das durch den Tod seines Vaters ausgelöst wurde, findet sich in ähnlicher Weise auch bei Cayce Pollard wieder, die ebenfalls ihren Vater verloren hat. Gibson verknüpft in diesem Roman Cayces Affinität zu den mysteriösen Videoclips mit der Suche nach ihrem Vater, obwohl die Protagonistin dies nicht wissentlich tut. Erst am Ende kommt es zur direkten Überlagerung dieser beiden Handlungselemente und Cayce wird mit einer Akte über die letzten Stunden ihres Vaters belohnt, um endlich dieses Trauma verarbeiten zu können.

Gibson beschäftigte sich in *Pattern Recognition* mit dem gesellschaftlichen Trauma, das durch die Attacken auf das World Trade Center ausgelöst wurde und kombiniert es mit dem persönlichen Trauma der Hauptfigur. Damit zeigt er, dass dieser Terrorangriff nicht nur ein Angriff auf die amerikanische Regierung war, sondern dass dabei auch die Bevölkerung in Mitleidenschaft gezogen wurde.

Ebenfalls im selben Roman findet sich das Thema der Trauma-bewältigung auf der Seite der russischen Filmemacherin Nora Volkova, die eine schwere Verletzung durch einen Granatsplitter erlitten hat und sich nun nur noch über das Medium Film ausdrücken kann. Die Videoclips sind daher nicht nur ein Mittel der Unterhaltung und der, zum Teil wissenschaftlichen Analyse durch die Besucher des „F:F-Forum“, sondern stellen Noras ganzen Lebensinhalt dar.

Tom Henthorne beschreibt in seiner Analyse der *Bigend Trilogie*¹¹², dass diese Videoclips gerade durch ihren unklaren Ursprung und ihre fehlende Narration das

¹¹¹ William Gibson, *Quellcode*, Heyne Verlag, München, 2010, S. 13.

¹¹² Tom Henthorne, *William Gibson: A Literary Companion*, MacFarland & Co, Inc, North Carolina, 2011, S. 24.

Interesse der Fans erregen, da sie eine Analogie zur Ratlosigkeit und dem Gefühl der Verlorenheit der Zeit nach dem 11. September 2001 darstellen.

Außerdem verkörpern diese Clips, laut Henthorne, auch den Begriff der Mustererkennung, der dem Buch seinen Namen gegeben hat. Diese Clips sind so konzipiert, dass sie zwar keine feste Handlung beschreiben, jedoch genug aussagen, um eine mögliche Geschichte erahnen zu lassen. Gerade diese Herausforderung, aus zunächst belanglosen Einzelheiten ein großes Ganzes zu erschaffen, scheint tief in der menschlichen Psyche verankert zu sein und hilft bei der Trauma Bewältigung.

Meiner Meinung nach spielt Gibson, auch wenn es nicht direkt ausgesprochen wird, durch diese Mustererkennung der Videoclips auf die Verschwörungstheorien an, die kurz nach dem 11. September 2001 aufgetaucht sind. Scheinbar belanglose Details, zufällige Naturereignisse¹¹³ oder mathematische Zahlenspiele wurden von den Anhängern dieser Theorien benutzt, um ein besonderes Muster hinter diesem Terrorakt zu entschlüsseln und somit die Angriffe zu rationalisieren.

Eine weitere Besonderheit dieser Trilogie ist, dass Gibson durch die starken Bezüge auf die reale Gegenwart, die er in jedem Buch beschrieben hat, gleichzeitig einen knappen Ausschnitt über den aktuellen technischen Stand der jeweiligen Zeit angefertigt hat. *Pattern Recognition* handelt von mysteriösen Videoclips, die in Internetforen von einer elitären Gemeinschaft diskutiert und analysiert werden, was in der heutigen, von Youtube dominierten Zeit, geradezu rückständig erscheint.

In *Spook Country* wird eine neue Art des Cyberspace präsentiert, das als eine Art Zweit- oder Nicht-Raum in unserer Realität existiert und große Ähnlichkeit mit der Technik der „Augmented Reality“ besitzt. „Augmented Reality“ ist eine Technik, durch die Computeranimation mit realen Gegenständen in einer virtuellen Umgebung interagieren und auf einem Bildschirm betrachtet werden können. Somit kann diese Technik in den Grundzügen mit den Ideen von Gibsons

¹¹³ Vgl. Bild eines Teufels im Rauch des World Trade Centers, Bild 1 und 2:

<http://www.spiegel.de/netzwelt/web/q33ny-teil-3-die-fratze-im-rauch-a-159126.html>

„locative art“ gleichgesetzt werden, da hier ebenfalls virtuelle Objekte durch ein technisches Hilfsmittel betrachtet werden können.

Die reale Technik der „Augmented Reality“ befindet sich aktuell noch in den Kinderschuhen und beginnt sich erst langsam, besonders auf dem Gebiet der Smartphones in Form von mobilen Applikationen, als ausgereifte Technik zu etablieren. Diese Applikationen können z.B. Zusatzinformationen zu einem realen Gegenstand auf dem Handybildschirm, wie etwa Entfernung, Maße, Preis etc., abbilden. Diese Art des Informationsflusses ist noch neuartig, jedoch kann man heute schon das enorme Potential dieser Technik erkennen.

Zero History besitzt meiner Meinung nach die meisten Referenzen zu unserer jüngsten Vergangenheit aufgrund der hohen Anzahl von realen technischen Hilfsmitteln. Zwar beschreibt Gibson bereits in *Pattern Recognition* reale Gegenstände, wie das Apple Macbook, doch sind diese im letzten Roman besonders auffällig. Neben Youtube, Google und iPhones verwendet er auch die Onlinesoftware Twitter und benutzt die letzten beiden sogar als Hilfsmittel der Handlung.

Milgrim, eine der Hauptfiguren des letzten Romans der *Bigend Trilogie*, ist aufgrund seiner früheren Drogensucht ein Mann ohne Vergangenheit, weshalb sich der Titel des Romans auf ihn bezieht. Gibson meint damit, dass der ehemalige Junkie keine elektronische Vergangenheit besitzt, da er weder über eine Emailadresse noch über einen Account für ein soziales Netzwerk verfügt.

Während Gibson diesen Charakter in *Spook Country* noch als rebellische Stimme Amerikas gegen die Arbeit des Geheimdienstes und den Überwachungsstaat der „Homeland Security“ einsetzt, indem er die Aktionen seines Entführers Brown kritisiert und hinterfragt¹¹⁴, veranschaulicht er anhand von Milgrim in *Zero*

¹¹⁴ Meiner Meinung nach benutzt Gibson den Charakter Milgrim als Sprachrohr für seine Gesellschaftskritik, da besonders ein Kapitel in *Spook Country* Milgrims Rolle veranschaulicht. In dem sehr kurzen 29. Kapitel „Insulation“ konsumiert er etwas von der Droge „Rize“ und spricht mit seinem Entführer Brown in sehr klaren Worten über die Situation nach dem 11. September 2001. Durch den Rausch der Droge scheint es, als ob das Bewusstsein des Charakters auf die Seite tritt und somit Platz für Gibsons persönliche Ansichten lässt. Nach einem kurzen Monolog darüber, dass die Bemühungen und die Kontrolle der Geheimdienste den Terrorismus in Amerika

History den Wandel eines Menschen aus dem analogen Tiefschlaf in die erwachte Welt der Digitalisierung und der Vernetzung.

Während aktuell beinahe jeder Mensch der modernen, technisierten Welt zumindest über eine Emailadresse zum digitalen Datenaustausch verfügt, bekommt Milgrim erst mit dem Einstieg in die Blue-Ant-Agentur seine erste persönliche, digitale Adresse. Aufgrund seiner Drogensucht, die lange Zeit seinen einzigen Lebensinhalt darstellte, fühlte er sich vorher nicht dazu veranlasst, am Online-Leben teilzunehmen.

Ab diesem Zeitpunkt kann er sich vor seiner vollkommenden Verwandlung in eine digitale Persona nicht mehr entziehen. So sucht er z.B. auf Google nach Hollis Henry, nachdem Bigend die beiden zu einem Team vereint hat und findet dort ihren Wikipedia-Eintrag. Im weiteren Verlauf der Handlung wird er von der Ermittlerin Winnie Tung Whitaker dazu aufgefordert, sich einen Twitter-Account zu erstellen, damit beide in Kontakt bleiben können, wodurch er sich wieder ein Stück von seinem früheren analogen Leben entfernt.

Am Ende des Romans stellt sich außerdem heraus, dass Milgrim, anstatt der von ihm vermuteten Medikamente, die er nach seiner Therapie zu sich nehmen musste, bereits seit einiger Zeit nur noch Placebos in Form von „Vitaminen und Nahrungsergänzungsmitteln“¹¹⁵ erhalten hat. Im gleichen Zusammenhang wird auch erwähnt, dass Milgrim von Bigend nun den „Status eines normalen Menschen zugesprochen bekomm[t]“¹¹⁶, den er zu Anfang aufgrund seiner Drogenvergangenheit noch nicht gehabt hat. Für Henthorne ist diese Erwähnung ein Zeichen dafür, dass Milgrim nun an derselben Stelle angekommen ist, wie sie der Leser bereits zu Anfang des Buches innehat.¹¹⁷ Er ist nicht mehr von der

eher schüren als ihn zu bekämpfen, kommt Milgrim wieder zu Besinnung. Er kann sich daraufhin nicht erklären, woher diese Worte stammten und steht im Zwiespalt mit den Ideen, die er gerade ausgesprochen hat. Trotzdem behält er den restlichen Roman über die Gegenposition zu Brown. Vgl. William Gibson, *Quellcode*, Heyne Verlag, München, 2010, S. 173-175.

¹¹⁵ William Gibson, *Systemneustart*, Klett-Cotta Verlag, Stuttgart, 2011, S. 486.

¹¹⁶ Ebd.

¹¹⁷ Vgl. Tom Henthorne, *William Gibson: A Literary Companion*, MacFarland & Co, Inc, North Carolina, 2011, S. 83.

digitalen Welt ausgeschlossen und bietet einen kritischen Blick auf die neuartigen Techniken, sondern er wurde Stück für Stück zu dieser neuen Position hingeführt.

Markant ist dadurch auch seine Antwort auf diese Erkenntnis, da er doch seine Placebos mochte¹¹⁸, was mit der Illusion seiner früheren Weltanschauung gleichzusetzen ist. Nun, da er erkannt hat, dass Bigend an seinem Ziel angekommen ist und die Kontrolle der Welt bereits erreicht hat, sehnt sich Milgrim nach seinem früheren, unwissenden Zustand zurück.

Nach dem Lesen aller drei Trilogien, sowie den zuvor behandelnden Kurzgeschichten, lässt sich eine gewisse Regelmäßigkeit in den Motiven und Charakteren erkennen. Dabei spielt besonders der dramaturgische Begriff des „MacGuffin“ eine große Rolle.

Ein „MacGuffin“ ist ein Element innerhalb einer Handlung, das meistens von dem Hauptcharakter der Geschichte gesucht wird und das damit die Handlung vorantreibt. Dieses Element kann entweder ein Gegenstand, ein Lebewesen oder eine Idee sein und es kann am Ende der Handlung auch einfach wieder verschwinden.

Dieses Motiv ist ein ständiger Begleiter in Gibsons Romanen und er experimentiert mit den verschiedenen Möglichkeiten eines MacGuffins.

Als Suche nach einem Gegenstand können z.B. die Daten in Johnnys Kopf in *Johnny Mnemonic* oder die Kunstwerke in *Count Zero*, nach denen Marly Krushkhova für Josef Virek suchen muss, dienen.

Die Suche nach einem Lebewesen wird z.B. in *Count Zero* verwendet, da Turner die junge Angela Mitchell vor dem Konzern Maas Biolabs beschützt und somit das Prinzip des MacGuffin umkehrt. Auch in *Pattern Recognition* wird die Erschafferin der Videoclips zu einem lebenden MacGuffin.

Dieses Stilmittel ist ebenso auf die gesamten Werke Gibsons anwendbar. So stellt Cases Wunsch nach Heilung und Wintermutes Bedürfnis nach Befreiung und Verschmelzung in *Neuromancer* so einen abstrakten MacGuffin dar.

¹¹⁸ Vgl. William Gibson, *Systemneustart*, Klett-Cotta Verlag, Stuttgart, 2011, S. 487.

Der sich auflösende MacGuffin ist meiner Meinung nach in der Hochzeit von Rez und Rei Toei in *Idoru* symbolisiert, da dieses Ereignis das zentrale Handlungselement des Romans ist. Zwar wird von der Insel berichtet, die durch die Nanotechnologie entsteht und auch die Idoru Rei Toei taucht im nächsten Roman wieder auf, doch das Ereignis selbst hinterlässt nicht die erhofften, alles verändernden Konsequenzen.

Der letzte MacGuffin in Gibsons aktueller Romanreihe ist der Techniker Bobby Chombo. Er ist gleichzeitig auch das Element, das dem Roman seine endgültige Hoffnungslosigkeit verleiht, da Bigend durch dessen System des „Auftragsflusses“ absolute Kontrolle erlangt.

Im Gegensatz zu Gibsons früheren Romanen, in denen die Charaktere für gewöhnlich der potentiellen Bedrohung entgegenwirken können, arbeitet dieser Roman genau gegenläufig. Die Charaktere helfen Bigend dabei, sein Ziel zu erreichen, da er sie genau zu diesem Zweck manipuliert. Der Plan des Medienmoguls scheint präzise durchdacht und offenbart sich erst dann zur Gänze, als es schon zu spät ist.

Laut Henthorne meinte Gibson bei einer Lesung von *Zero History* selbst, dass die Zeit an sich der Feind seiner aktuellen Bücher sei.¹¹⁹ Er will damit sagen, dass wir inzwischen in einer Zeit und Gesellschaft leben, aus der es kein Entkommen zu geben scheint. Das Individuum selbst wird in Zeiten der Globalisierung, der strukturierten Medienlandschaft und der Kontrolle durch Leute wie Bigend zu einem Bauernopfer.

Die Dystopie, die sich Gibson in den 1980er Jahren von einer möglichen Zukunft vorgestellt hat, scheint sich in seiner neuesten Romanreihe durch die realen Ereignisse des letzten Jahrzehnts drastisch verändert zu haben. Während er in seinen Science-Fiction Geschichten noch Hoffnung auf eine bessere Welt durch die Bemühungen seiner Charaktere ausdrückt, trägt er mit *Zero History* diese Hoffnung zu Grabe.

¹¹⁹ Vgl. Tom Henthorne, *William Gibson: A Literary Companion*, MacFarland & Co, Inc, North Carolina, 2011, S. 51.

5. Filmische Umsetzungen von William Gibsons Motiven

5.1. *Die Klapperschlange / Escape from New York* (1981)

John Carpenters *Die Klapperschlange* aus dem Jahr 1981 wurde von Gibson selbst als einer der vielen Einflüsse genannt¹²⁰, die seine Werke zu dem gemacht haben, was sie heute sind. Dieser zu seiner Zeit kommerziell erfolgreiche Film mit Kurt Russel als verwegener Actionheld Snake Plissken in der Hauptrolle, gilt als einer der cineastischen Vorläufer für das Genre Cyberpunk und hat inzwischen bereits Kultstatus erreicht.

5.1.1. Handlung *Die Klapperschlange*

Die Handlung des Films dreht sich Snake Plissken, einem zum Verbrecher gewordenen Kriegshelden, der für die Erlangung seiner Freiheit einen gefährlichen Auftrag übernehmen muss. Er wird mit der Auffindung und Rettung des Präsidenten der Vereinigten Staaten beauftragt, der mit seinem Flugzeug über dem Hochsicherheitsgefängnis von Manhattan abgestürzt ist. Dort wird er von den hiesigen Gefangenen festgehalten, die im Austausch für das Leben des Präsidenten ihre Freilassung fordern. Da das Großaufgebot der Polizei von den Gefangenen als Aufforderung zur Ermordung des Präsidenten angesehen wird, muss Snake alleine in das Gefängnis eindringen und als Ein-Mann-Armee den Auftrag zu Ende bringen. Dazu hat Snake jedoch nur 22 Stunden Zeit, da ansonsten die Bombe, die ihm gegen seinen Willen vom Militär in seine Arterien implantiert wurde, hochgehen würde. Im Gefängnis angekommen, muss er sich auf die Suche nach dem versteckten Präsidenten begeben, Duke, den Anführer der Gefangenen besiegen und einen Weg aus dem Hochsicherheitsgefängnis finden.

¹²⁰ Larry McCaffery, "An Interview with William Gibson.", *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, Durham: Duke University Press, 1991, S. 263-285, oder: http://project.cyberpunk.ru/idb/gibson_interview.html

5.1.2. Analyse *Die Klapperschlange*

Gibson meint in dem Interview mit Larry McCaffery, dass eine so genannte „throw-away line“, ein dahingeschmissener Nebensatz eines Charakters aus diesem Film, ihn auf die Idee brachte, etwas Ähnliches in *Neuromancer* einzusetzen. Der Ausspruch, auf den Gibson sich beruft, ist: „You flew the Gullfire over Leningrad“. Ausgesprochen durch den Charakter Bob Hauk, gespielt von Lee van Cleef und an den Hauptcharakter Snake Plissken am Anfang des Filmes gerichtet. Der Satz dient dazu Plisskens militärische Vergangenheit und seine Voraussetzungen für den gefährlichen Auftrag an das Publikum zu vermitteln. Dieses „dahingeschmissene“ Konzept eines geheimen Militäreinsatzes einer Elitetruppe in Russland, der auf eine mögliche Entwicklung des Kalten Kriegs abzielt, verkörpert für Gibson „beste SF (Science-Fiction)“¹²¹, da durch einen solchen Nebensatz ein ganzes erzählerisches Konzept im Kopf des Zuschauers entsteht. Die Idee eines geheimen, militärischen Einsatzes über Russland findet sich in *Neuromancer* in der Operation „Screaming Fist“ des Charakters Armitage bzw. Willis Corto wieder.

Die allgemeine Stimmung und das Thema des Films erinnern stark an jene in Gibsons Werken. Das Konzept von High-Tech und Low-Life besteht auch in *Die Klapperschlange*, jedoch wird dieses Verhältnis nicht durch eine technisch fortgeschrittene Oberschicht und eine in Ghettos lebende Unterschicht ausgedrückt. Stattdessen sind die beiden rivalisierenden Parteien zum einen der totalitäre Polizeiapparat der Stadt New York und zum anderen die in Manhattan eingesperrten Gefangenen. Wegen der ständig steigenden Kriminalitätsrate in den Vereinigten Staaten im Zeitraum der damals realen Gegenwart der frühen 1980er und der filmischen Postapokalypse 1997, wurde die New Yorker Insel zu einem Hochsicherheitsgefängnis umgebaut. Ständige militärische Überwachung, verminten Brücken und eine hohe Betonwandumzäunung machen ein Entkommen aus diesem Gefängnis unmöglich.

Aufgrund der Tatsache, dass die Verbrecher zwar auf der Insel gefangen sind, sich aber sonst frei bewegen und organisieren können, kommt es zur Bildung einer

¹²¹ Ebd.

tyrannischen Gesellschaftsform, an deren Spitze der Despot Duke, gespielt von Isaac Hayes, steht. Die Gefangenen erinnern in mehreren Punkten an die Punks bzw. LoTeks von Gibson:

1. Ihr Aussehen bzw. ihre Mode setzt sich aufgrund ihrer Gefangenschaft und den damit verbundenen limitierten Ressourcen aus mehreren Stilen zusammen und wurde straßentauglich gemacht. Die Kleidung dient mehr dem reinen Überleben als modischem Ausdruck und erinnert an Piraten oder Wilde. Einzig der Duke besitzt ein Kleidungsstück das seine Stellung und Macht ausdrücken soll, nämlich die Jacke einer alten Offiziersuniform aus dem amerikanischen Bürgerkrieg. Dadurch unterstreicht er nicht nur seine Position als Anführer, sondern impliziert gleichzeitig, dass er der verdiente und rechtmäßige Herrscher über die Gefängnisinsel ist.
2. Während die LoTeks als Außenseiter mit einem ästhetischen Gefühl für Tierzahnimplantate und Tätowierungen beschrieben werden, strahlen die Gefangenen bereits durch ihre Bewegungen und Handlungen etwas Wildes aus. In einer Szene, nachdem Snake in dem Gefängnis angekommen ist, kommen die Gefangenen wie Ratten aus der Kanalisation und anderen dunklen Ecken der Stadt. Als sie Snake entdecken und verfolgen, stürmen sie planlos und in wilder Raserei auf ihn zu.
3. Wie die LoTeks zeigen auch die Gefangenen einen autarken Umgang mit Technologie und Elektrizität, resultierend aus ihrer Ausgrenzung aus der normalen Gesellschaft. Während die Polizei über hochmoderne Technologie verfügt, wie etwa den Suchapparat, mit dem Snake den Präsidenten aufspüren kann, oder das Ortungsgerät in Snakes Armband, schaffen es die Punks, ihre Macht mit primitiven Mitteln durchzusetzen. Neben Hieb- und Stichwaffen verfügen die Gefangenen lediglich über ausrangierte Autos und verlassene Häuser, die beim Umbau der Stadt in ein Gefängnis übrig blieben. Einzig und allein durch ihre brutale Entschlossenheit und ihr Druckmittel, den Präsidenten bzw. die hochsensiblen Daten, die dieser bei sich hatte, wollen sie ihre Freiheit erlangen.

Trotz der Ähnlichkeiten zwischen Carpenters und Gibsons Zukunftsvisionen, die beide die Welt am Rande des Kalten Kriegs und des nuklearen Wettrüstens sehen, können auch entscheidende Unterschiede bzw. Weiterentwicklungen erkannt werden. Während Carpenter eine düstere Zukunft mit Polizeistaat und rebellierenden Gefangenen als mögliche Reaktion auf den Kalten Krieg und eine damit verbundenen Energie- bzw. Wirtschaftskrise erfindet, denkt Gibson mehr über den Einfluss einer sich rasant weiterentwickelnden Technologie und ihr Zusammenspiel bzw. ihre Verschmelzung mit dem Menschen und der Gesellschaft nach. Überlegungen zu möglichen technischen Weiterentwicklungen fehlen in Carpenters *Die Klapperschlange* beinahe vollständig, da alle Apparate noch analog funktionieren (Walkie Talkies, Musikkassetten etc.) und somit noch nicht von der Welle der Digitalisierung erfasst wurden.

Beide Visionäre arbeiteten in einem ähnlichen Genre und kamen mit einer ähnlichen Ästhetik auf ähnliche Ergebnisse, wodurch sie gemeinsam mit anderen Filmen, wie Ridley Scotts *Bladerunner*, dem Genre Science-Fiction eine neue Richtung wiesen.

5.2. *Vernetzt / Johnny Mnemonic* (1995)

Roberto Longos Neuinterpretation aus dem Jahr 1995 der gleichnamigen Kurzgeschichte *Johnny Mnemonic* ist, neben Abel Ferraras *New Rose Hotel*, eine der wenigen filmischen Umsetzungen eines Werks aus der Feder von William Gibson. Es bleibt auch bis heute die einzige Verfilmung, für die Gibson selbst das Drehbuch verfasst und somit beim weiteren Produktionsverlauf mitgewirkt hat. Gibson beschrieb in einem Interview mit Giuseppe Salza während der Dreharbeiten 1994, dass ihm und Roberto Longo freie Hand bei der Umsetzung des Filmes gelassen wurde, um so eine „optimale Leinwanderfahrung“¹²² des Stoffs zu schaffen.

¹²² Giuseppe Salza, „William Gibson Interview“, *Electronic Frontier Foundation*, 1994 oder: https://w2.eff.org/Misc/Publications/William_Gibson/salza.interview

5.2.1. Handlung *Vernetzt*

Die Handlung des Films dreht sich, genauso wie die Handlung der Kurzgeschichte Gibsons, um den Charakter Johnny, gespielt von Keanu Reeves, der als Datenkurier arbeitet. Nachdem er bei seinem letzten Auftrag eine große Menge gestohlener Daten des Konzerns PharmaKom in sein Kopimplantat geladen hat, wird er von den rechtmäßigen Besitzern, den Yakuza, gejagt.

Da die Fotos, die als Passworte für die Ausgabe der Daten fungieren, beim Kampf gegen die Yakuza zerstört wurden, kann Johnny die Daten nicht wieder aus seinem Kopf bekommen. Aufgrund der großen Datenmenge, die sein Implantat überlastet, verschlechtert sich sein gesundheitlicher Zustand immer mehr.

Auf seiner Flucht trifft er auf die Leibwächterin Jane, die ihm im Kampf gegen die Söldner der asiatischen Verbrecherorganisation beisteht. Johnny und Jane treffen später auf die LoTeks, die ihnen Schutz vor den Verbrechern gewähren. In „Heaven“, ihrem Hauptquartier auf einer Brücke, kommt es zum finalen Kampf gegen die Yakuza.

Nachdem die Gefahr durch die Söldner überwunden wurde, muss Johnny mit Hilfe des Delphins Jones, der ebenfalls in Heaven lebt, sein eigenes Gehirn hacken, um an das Passwort für die gespeicherten Daten heranzukommen. Diese Daten entpuppen sich als eine Heilung für die Seuche NAS (Nerve Attenuation Syndrome), an der ein Großteil der Bevölkerung leidet, welche die Yakuza aufgrund ihrer bösen Machenschaften gestohlen haben.

5.2.2. Analyse *Vernetzt*

Trotz der an oberer Stelle angesprochenen großen Freiheit, die Gibson und Longo bei der Produktion des Films gelassen wurde, bedauerte Gibson das Endresultat des Films. Die Produktionsfirma TriStar wollte auf den großen Erfolg von Keanu Reeves in dem kurz davor erschienenen Film *Speed* aufspringen und veranlasste einen Neuschchnitt, der den Film zu einem Cyberpunk-Thriller umgestaltete. Gibson

spricht in einem Interview¹²³ sogar von der Forderung der Produktionsfirma nach einer Bus-Szene, die eine direkte Anspielung auf *Speed* werden sollte, um damit einen anscheinenden Erfolgsgarant im neuen Film einzubauen. Durch den Druck der Produktionsfirma und den Neuschnitt, der mehr Actionszenen beinhaltete, verlor der Film in der Postproduktion für Gibson einen großen Teil der für ihn wichtigen und beabsichtigten Ironie und B-Movie-Ästhetik, die er sich für sein Werk gewünscht hatte.

Einige ironische Szenen sind zwar noch in der amerikanischen Version erhalten, aber Gibson selbst meint, dass die japanische Fassung seinen Vorstellungen am Nächsten kommt.

Die Eröffnungssequenz mit dem sich von unten nach oben bewegenden Texten ist meiner Meinung eine direkte Referenz auf Ridley Scotts *Blade Runner*, der in ähnlicher Weise den Zuschauer in das futuristische Setting einführt. Gibson rechnet durch die Verwendung eines ähnlichen Vorspanns in der Verfilmung von *Johnny Mnemonic* mit dem Geist aus seiner Vergangenheit ab. (siehe Fußnote S. 28)

Der Text des Intros markiert auch bereits die Eckpfeiler der folgenden visuellen Erzählung. Die Handlung hält sich in vielen Teilen nahe an seine Vorlage *Johnny Mnemonic*, erweitert diese aber gleichzeitig auch durch Elemente der *Neuromancer Trilogie* und *Idoru Trilogie*. Der Film entsteht in einer Zwischenphase von Gibsons Einstellung zum Cyberpunk und markiert einen Umbruch in seinem Œuvre, wie sich in späterer Folge in der Street Preacher-Szene noch erkennen lässt. (siehe S. 102)

Im Gegensatz zu Gibsons früheren Werken wird im Vorspann eine konkrete Zeit genannt, in der die Handlung spielt, nämlich im zweiten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts. Großkonzerne haben die Weltherrschaft an sich gerissen und eine Seuche, deren Ursprung ebenso unbekannt ist wie die Möglichkeit ihrer Bekämpfung, bedroht die Menschheit.

¹²³ Vgl. William Gibsons interview in *Mad Movies*, No.5, November 1995 bzw. <http://www.dolph-ultimate.com/dolph-in/johnny2.html>

Die LoTeks werden im Film als eine Gruppe von Rebellen und als Symbol für eine Revolution von der Straße beschrieben, die als Hacker und Datenpiraten den Kampf im Informationskrieg gegen das vorherrschende System aufgenommen haben. Daneben verfügen die Ghetto-Punks auch über physische Waffen und leben in ihrem Hauptquartier namens „Heaven“, einer verlassenen Brücke in der „Free City of Newark“. Der Widerstand wird nicht nur im Untergrund durchgeführt, sondern auch in der Öffentlichkeit, wie in der Anfangsszene in Beijing gezeigt wird. Protestanten kämpfen hier gegen die Polizei auf den Straßen und öffentliche Fernsehsendungen werden von Hackern gestört.

Im Film wird einerseits Gibsons Idee eines Sprawls, also die Neuordnung von staatlichen Grenzen, durch die Nennung der neu gebildeten „Free City of Newark“ beschrieben, aber andererseits auch die Belagerung einer Brücke durch Außenseiter der Gesellschaft, ähnlich wie in der parallel geschriebenen *Idoru Trilogie*. Diese suburbanen Rebellen stehen im Film, besonders durch ihren Anführer J-Bone, gespielt von Ice-T, mehr im Mittelpunkt der Handlung als in der Kurzgeschichte und greifen auch aktiv in den Kampf gegen die Yakuza ein.

Die Yakuza der Kurzgeschichte sind ebenfalls im Film vorhanden, jedoch werden sie hier nur als Söldner der Konzerne beschrieben und nicht als eigene globale Großmacht. Der in der Kurzgeschichte vorkommende Yakuzakiller mit dem Daumenimplantat bekommt im Film den Namen Shinji und wird hier jedoch zeitweise von dem Charakter des Street Preacher abgelöst. Dieser wird ebenfalls von den Yakuza beauftragt, Johnny zu finden und zu eliminieren.

Die mnemonischen Kuriere, wie Johnny einer ist, werden als Elite-Agenten für heikle Informationen gezeigt, wodurch ihre Wichtigkeit und Präsenz in einer bereits voll digitalisierten Welt der Zukunft gerechtfertigt wird.

Einige Charaktere der Kurzgeschichte wurden in der Filmfassung übernommen, durchwanderten aber bei diesem Vorgang gewisse Änderungen. Anstelle des Charakters Molly tritt die ebenfalls technisch verbesserte Leibwächterin Jane auf, die an der Krankheit NAS leidet. Grund für diese Umwandlung schienen Probleme mit dem Urheberrecht für die Figur Molly gewesen zu sein, die damals bereits einer anderen Produktionsfirma für eine mögliche Verfilmung der

Neuromancer Handlung zugestanden hat.¹²⁴ Der Figur der Jane fehlt durch diese Transformation neben den ikonischen Messer- und Brillenimplantaten auch die in der Kurzgeschichte beschriebene Einzelkämpferinitiative und sie wird zu einer Art Handlangerin von Johnny. Im Verlauf der Handlung muss sie, anstatt Johnny zu retten, aufgrund ihrer Krankheit selbst gerettet werden. Am Ende muss Johnny anders als in der Kurzgeschichte selbst gegen den gefährlichen Yakuzakiller antreten. Nach einer kurzen Verfolgungsjagd auf der Brücke „Heaven“ stürzen die zwei Kontrahenten in einen Abgrund, jedoch können sich beide in letzter Sekunde an ein paar Seilen festhalten. Johnny gelingt es dabei, die Peitsche aus der Daumenprothese des Killers herauszuziehen und um den Kopf des Angreifers zu schlingen. Der Killer stirbt also nur wegen des reinen Überlebensinstinkts Johnnys. Dadurch verliert die Szene ihre Bedeutung der ästhetischen Ermordung des asiatischen Kulturkreises, wie es in der Romanvorlage noch der Fall war.

Eine der Besonderheiten dieses Films ist die gekonnte Umsetzung des von Gibson beschriebenen Cyberspace. Ähnlich einer Stadt aus Glas, mit Datenhighways, Neonfarben und fliegenden Datenpartikeln, vermittelt es dem heutigen Zuschauer einen guten Eindruck von Gibsons Vision aus den 1980ern, aber auch von der Transformation der Geschichte vor dem Hintergrund der 1990er Jahre. So wird der Cyberspace als futuristischer Zwischenort der Kommunikation und Datenströme dargestellt und gleichzeitig auch in den Kontext des real existierenden Internets gestellt. Das System wird als „Internet-2021“ bezeichnet und Werbelogos von erfundenen und real existierenden Marken kommen vor. Der aufmerksame Zuschauer kann in diesen Werbelogos die real existierenden Firmen AT&T und Thomson erkennen, sowie futuristische Neuschöpfungen, wie Deutsch Nanomech und gibsonsche Konzerne wie Ono Sendai und Tessier- Ashpool.

Besonders beeindruckend wird der Hackingprozess von Johnny dargestellt, bei dem er über eine virtuelle Brille und Handschuhelemente auf das Netz zugreift. Das Eintauchen in die virtuelle Welt wird über den Brillenmonitor für Johnny sichtbar und durch bestimmte Gesten mit der Handschuhsteuerung gelenkt. Durch besonders aggressive Handbewegungen verändern sich seine virtuellen Hände in

¹²⁴ Vgl. http://en.wikipedia.org/wiki/Johnny_Mnemonic_%28film%29, bzw. <http://www.allmovie.com/movie/johnny-mnemonic-v134727/>

spitze Krallen, wodurch er einen direkten Angriff auf einen seiner virtuellen Gegner ausführen kann. Die Technik der Kopie des virtuellen Avatars als Schutzmechanismus lässt ein komplexes System des virtuellen Kampfes erahnen.

In ähnlich komplexer und beeindruckend futuristischer Weise verhält sich der Uploadprozess von Johnnys Gehirnimplantat. Über eine Datenbuchse hinter seinem Ohr und die virtuelle Brille gelangen die Daten in den Speicherort, wobei dieser Prozess wegen der riesigen Datenmenge zu einer physischen Tortur für Johnny wird. Starke Schmerzen, Übelkeit und Nasenbluten sind Begleiterscheinungen dieses Transfers, denen Johnny durch Atemübungen aus dem Tai Chi entgegenwirkt. Im Gegensatz zur Kurzgeschichte wurde auch der Sicherheitsfaktor für Johnnys Ladegut erhöht. Eine Sequenz aus drei zufällig gewählten Bildern aus dem Fernsehen stellt den Sicherheitscode dar.

Der Speicherplatz von hunderten Megabyte, wie er noch in der Kurzgeschichte beschrieben wurde, vermehrte sich im Film auf damals utopische 360 Gigabyte, die Johnny nur durch extreme Vergrößerung seiner Speicherkapazität erreichen kann. Das Implantat wird im Film auch weniger als „Silizium [in] den Mandeln“¹²⁵ beschrieben, sondern musste an Stelle von Johnnys Kindheitserinnerungen aus seinem Langzeitgedächtnis in sein Gehirn eingepflanzt werden.

Der finale Matrixkampf, in dem Johnny sein eigenes Gehirn mit der Hilfe von Jones dem Delphin hacken muss, stellt eine Analogie zu Bobbys Kampf gegen das schwarze EIS von Chroms Netzwerk in *Chrom brennt* dar. Johnny materialisiert sich als virtueller Avatar in der Software seines Gehirnimplantats und muss das darin befindliche Sicherheitsprogramm besiegen, um an den benötigten Zugangscodes zu gelangen. Jones kommt ihm dabei, ähnlich wie das russische Programm bei Bobby, zu Hilfe und gemeinsam gelingt es ihnen, die fehlende Information zu extrahieren und gleichzeitig auch die verlorenen Kindheitserinnerungen wiederherzustellen.

Diese Technik der schnittstellenlosen Computerinteraktion galt zu jener Zeit noch als sehr futuristisch und wurde auch in anderen Science-Fiction-Filmen, wie z. B.

¹²⁵ William Gibson, *Cyberspace*, Heyne Verlag, München, 2002, S. 44.

Minority Report als Stilmittel eingesetzt. Heutzutage ist diese Technik der sensorgesteuerten Interaktion zwischen Mensch und Maschine besonders in der Unterhaltungsbranche durch die Spielekonsolen Xbox Kinect oder Nintendo Wii bereits Teil der Gegenwart geworden.

Gibson verarbeitet in der Filmfassung auch das Element der künstlichen Intelligenz, die wie eine Mischung aus Wintermute und der Dixie Flatline aus *Neuromancer* funktioniert. Der Geist der Wissenschaftlerin Anna Kalmann, CEO des Konzerns PharmaKom und vor ihrem Tod an der Entwicklung einer Heilmethode für die NAS-Krankheit verantwortlich, hilft Johnny in verschiedenen Situationen vor den feindlichen Yakuza zu fliehen. Sie versucht auch den Yakuzaboss Takahashi, der kürzlich seine Tochter durch diese Krankheit verloren hat, davon zu überzeugen, die Jagd nach den Daten einzustellen, um der Menschheit ein öffentliches Recht auf diese Heilung zu garantieren. Diese Figur der künstlichen Intelligenz weist Ähnlichkeiten zur Dixie Flatline aus *Neuromancer* auf, da sie eine mentale Kopie eines menschlichen Geistes ist. Gleichzeitig ist sie aber auch ein Teil der Matrix, ähnlich den Voodoo-Göttern der *Neuromancer Trilogie*, wodurch sie an verschiedenen Orten digital präsent sein kann. Am Ende stellt sie sich auch als das fehlende dritte Bild für den Zugangscode heraus, da sie sich während des Uploadprozesses auf dem Bildschirm gezeigt hat.

Aufgrund der zehn Jahre Unterschied zwischen der literarischen Fassung der Geschichte und seiner Leinwandadaption, musste der Stoff der Handlung teilweise erweitert oder umgeändert werden. Die neu hinzugefügte Seuche NAS (Nerve Attenuation Syndrome) wird, wie sich im späteren Verlauf der Handlung herausstellt, durch ein Übermaß an Information im menschlichen Körper ausgelöst. Dies kann als Reaktion auf die Angst der Gesellschaft der 90er Jahre in Bezug auf Handystrahlung oder Elektromog und deren Auswirkungen auf den menschlichen Körper gesehen werden, aber auch als Angst vor zu schnellem technischen Fortschritt und der Unfähigkeit des Menschen, mit diesen Entwicklungen physisch mithalten zu können.

Der Charakter Street Preacher Isaiah, gespielt von Actionheld Dolph Lundgren, verkörpert eine aggressive Version des christlichen Glaubens und spielt damit auf

extremistische Sekten an. Er ist in sich ein Paradoxon, da er Religion durch die christlichen Lehren und Wissenschaft durch seine Cyberimplantate vereint. Ein Computerbildschirm in der Bibel und ein Jagdmesser in der Form eines Kruzifixes verdeutlichen die beabsichtigte Überspitzung. Einige Szenen dieses Charakters wurden laut Gibson wegen der Befürchtungen einer negativen Rezeption durch ein christliches Publikum herausgeschnitten und sind ausschließlich in der asiatischen Fassung zu sehen.

Gleichzeitig ist dieser Charakter auch eine Anspielung auf eine Tradition der Science-Fiction-Filme der 80er und 90er Jahre, in denen muskelbepackte Actionstars wie Arnold Schwarzenegger, Jean Claude Van Damme etc., die Titelrollen spielten. Nach dem finalen Kampf gegen die Yakuza, in dem Street Preacher von Johnny durch einen Stromschlag getötet wurde, wird eine ähnliche Szene wie in *Terminator* gezeigt, in welcher der vermeintlich tote Gegner nochmal zu einem letzten Schlag ausholt. Das Skelett des verkohlten Street Preacher scheint wie von selbst seine Arme und den Kopf zu bewegen und lässt zunächst eine Wiederauferstehung vermuten, jedoch wird im nächsten Moment offensichtlich, dass der tote Korpus nur mit einem Kran angehoben wird. Diese ironische Szene wird noch weiter aufgeladen, indem J-Bone diesen Trick des Filmemachers mit den Worten „Just garbage. Get that outta here.“ kommentiert. Dies kann als Hommage an die vergangenen Science-Fiction-Filme gedeutet werden, aber auch als Kritik an diese Art von Filmen, die durch ihre stereotypen Handlungen bzw. bereits bekannten Überraschungen an Biss verloren haben. Gleichzeitig könnte diese Szene auch als Metapher an das Genre Cyberpunk von Seiten Gibsons gesehen werden, der zu jener Zeit bereits einen abfallenden Trend um den früheren Hype spürte.

5.3. *Nirvana – Jagd im Cyberspace* (1997)

Der Film des italienischen Regisseurs Gabriele Salvatores mit Christopher Lambert in der Hauptrolle gilt aufgrund seines geringen Bekanntheitsgrades mehr als eine Art „Geheimtipp“ für Science-Fiction-Fans. Der Film wurde in Italien produziert und zeigt dadurch, dass die Ideen und Thematiken des Cyberpunk auch außerhalb von Amerika umgesetzt wurden.

Er kann aber als eine der besten Umsetzungen von Gibsons Visionen angesehen werden, die nicht von Gibson selbst produziert wurden, wie es bei *Johnny Mnemonic* der Fall war. Diese Behauptung wurde auch von Gibson selbst in seinem Blog bestätigt:

“Starring Christopher Lambert and a cast of dozens. And I suppose it is a bad film, in the ordinary sense of “a bad film”, but I would value it over innumerable conventionally better films on the basis of a mere handful of “moments”. Or perhaps because it somehow suggests a better film, perhaps even a better, or more purely “cyberpunk” film than we’ve yet seen. Or because, watching it repeatedly, I actually felt my own imagination come alive, something that seldom happens as I watch a really “good” film.

I wasn’t entirely alone in my reaction to NIRVANA, but don’t go to it expecting BLADERUNNER. You’ll either find it a very bad film indeed or a somewhat magical (if minor) experience. For me the really interesting ones are always like that.”¹²⁶

5.3.1. Handlung *Nirvana*

Der Film dreht sich um den Spieleprogrammierer Jimi Dini und die Spielfigur Solo aus dessen neuestem Computerspiel „Nirvana“. Solo erlangt durch einen Computervirus, der ohne Jimis Wissen in das Spiel eingedrungen ist, in der virtuellen Realität ein eigenständiges Bewusstsein. Nachdem er mehrmals

¹²⁶ http://www.williamgibsonbooks.com/archive/2003_01_26_archive.asp

gestorben und immer wieder am Anfang des Spiels erwacht ist, empfindet er sein Leben als sinnlos und verlangt von Jimi, dass er seine Schöpfung löschen soll. Da die Daten sich nicht mehr in Jimis Besitz befinden, unternimmt er eine Reise zum Hauptquartier seines Arbeitgebers Okosama Starr Games, damit das Spiel nicht in großer Vielzahl kopiert und somit Solos Leid unendlich vervielfacht wird.

Unterstützt wird Jimi dabei vom Straßenhacker Joystick und der jungen Punkerin Naima, die ihm bei seinem Einbruch in die Firmendatenbank helfen werden.

Naima ist eine Bekannte von Joystick und hilft den beiden bei der Flucht vor den Söldnern der Okosama Starr Games.

Jimi muss auf seiner Reise viele Gefahren, wie z. B. die Söldner von Okosama Starr Games, die ihn am Löschen des Spiels hindern wollen oder feindselige Computerprogramme innerhalb des Netzwerkes, überwinden, bevor sich Solo endlich in das lange erwartete Daten-Nirvana auflösen kann.

5.3.2. Analyse *Nirvana*

Der Handlungsort ist eine ähnlich postmoderne, multikulturelle Metropole wie es bei Gibson der Fall ist. Zwar soll die Handlung zunächst in einer italienischen Großstadt spielen, da neben italienischen Werbeslogans auch der italienische Präsident vorkommt, jedoch ist das Straßenbild von vielen unterschiedlichen Kulturen in sehr stereotyper Form geprägt. Japanische Neonröhren, tibetische Mönche, gelbe amerikanische Taxis mit russischen Fahrern oder ein arabisches Stadtviertel, ähnlich einem orientalischen Bazar, sind nur ein paar Elemente, die diese Stadt zu einem Ort der Gegensätze machen. Nicht nur das Aufeinandertreffen von verschiedenen Kulturkreisen, sondern auch deren Verbindung mit alten Traditionen, Religionen und moderner Technik stehen in einem ähnlichen Verhältnis wie bei Gibson.

Als sich die Handlung nach Bombay City, einer unterirdischen indischen Stadt verlagert, wird eine Verschmelzung der im Allgemeinen als Gegensatz verstandenen Begriffe Technik und Religion besonders stark veranschaulicht. Die Stadt und ihre Bevölkerung erinnern an eine indische Kommune oder Sekte, die auf traditionelle Glaubensmethoden zurückgreifen, wie Altare, Räucherstäbchen

und Meditation. Diese Praktiken sind jedoch von moderner Technik durchwoben. So kommen nicht nur ein Hinduschrein mit Götzenbild und rituellen Kerzen vor, der sich über einem Computerbildschirm befindet, sondern auch ein Yogi-Meister, der beim Betrachten eines Computerquellcodes meditiert. Diese paradoxe Verknüpfung ist auch in den Erinnerungen von Lisa, Jimis Ex-Freundin, zu sehen. Diese Erinnerungen wurden von dem indischen Guru in einem Ayurveda-Chip gespeichert, also einem elektronischen Medium, das mit der traditionellen indischen Heilpraktik im Einklang steht.

Viele religiöse Einzelheiten dieses Films stehen in einem ähnlichen Spannungsfeld wie in den Geschichten von Gibson. So sieht Gibson, wie bereits an früherer Stelle erwähnt, keine eindeutige Trennung zwischen Religion und Technik. Das Speichern von Erinnerungen und Teilen der Persönlichkeit einer Person kann in Gibsons Erzählungen in den Charakteren Dixie Flatline in *Neuromancer* und dem Finnen in *Mona Lisa Overdrive* wiedergefunden werden. Die Suche nach Unsterblichkeit, den die Figur Solo bereits erreicht hat, wird im Film unter dem Aspekt des buddhistischen Glaubens und dem Konzept der Wiedergeburt, sowie dem Wunsch nach Löschung, weitergedacht.

Auf der Ebene der Handlung ist hierbei die an früherer Stelle analysierte Kurzgeschichte *Chrom brennt* zu erwähnen, da nicht nur Ähnlichkeiten, sondern auch direkte Bezüge auf Gibsons Werke gefunden werden können.

Der Film beginnt bereits in ähnlicher Erzählweise wie bei *Chrom brennt*, wo zunächst das Eindringen von Automatic Jack und Bobby Quine in das Netzwerk von Chrom geschildert wird und dann erst in einer Rückblende die Vorereignisse für diesen Run beschrieben werden. In *Nirvana* wird der Zuschauer in ähnlicher Weise in die Handlung eingeführt, indem bereits zu Beginn ein kurzer Ausblick auf das Ende des Films mit Jimis Eindringen in das Netzwerk der Okosama Starr Games gezeigt wird. Anders als in der Kurzgeschichte muss im Film Jimi die Rolle des professionellen Hackers Joystick einnehmen und selbst ins System eindringen, da Joystick nach einem Unfall nicht mehr dazu in der Lage ist.

Das Hacking in der Matrix und der damit verbundene Kampf gegen Computerprogramme beim Eindringen in fremde Netzwerke wird im Film auf

ähnlich metaphernhafte Art gezeigt wie bei Gibson beschrieben. Der Hacker klinkt sich über ein brillen- oder maskenhaftes Gerät in ein Netzwerk ein, das dann visuell dargestellt wird. Die im Film vorkommenden Hacker werden „Engel“ genannt und müssen sich beim gewaltsamen Eindringen in die Matrix „Devill“-Programmen (*Destroying virtual illusions*) stellen, die ebenfalls, wie Gibsons ICE, tödliche Folgen haben können. Die Datenstrukturen des Netzwerks werden für jeden Hacker individuell auf einer visuellen Ebene sichtbar, in Jimis Fall ist es ein Gebäude mit vielen Türen. Der Zuschauer sieht den Hackingprozess von Jimi in das Netzwerk der Okosama Starr Games abwechselnd als Zahlenreihen am Computerbildschirm und als virtuelle Realität aus der Sicht von Jimi. Das Devill-Programm des Konzerns dringt in Jimis Gedächtnis ein und schlüpft in Personen aus seiner Erinnerungen, wie etwa in die Rolle seines Vaters. Ein ähnlicher Prozess kann auch in *Neuromancer* beobachtet werden, wenn die künstliche Intelligenz Wintermute auf Personen aus Cases Erinnerung zurückgreift, um mit ihm zu kommunizieren. Am Ende kann Jimi sich von der Erinnerung an seine Ex-Freundin Lisa lösen, deren Form das tödliche Devill-Programm angenommen hat und besiegt mit Unterstützung der Punkerin Naima nicht nur den Computer, sondern auch seine eigene Sehnsucht nach der früheren Geliebten.

Besonders anschaulich für das Spiel mit Metaphern innerhalb der virtuellen Matrix ist der Vorgang vom Löschen des Spiels „Nirvana“ im Netzwerk der Okosama Starr Games. Wie bereits an früherer Stelle erwähnt wurde, transformiert eine Schnittstelle zwischen der Realität und dem virtuellen Raum den Computercode in eine visuelle Oberfläche, damit der Benutzer des Netzwerks das Computerprogramm erfassen und verändern kann. Nachdem Jimi das Devill-Programm besiegt hat, betritt er ein leeres Klassenzimmer. Dort steht an der Tafel in großen Lettern das Wort „Nirvana“ und repräsentiert in dieser einfachen Form die gesamten Daten des Spiels. Jimi nimmt nun einen Schwamm und wischt die Tafel ab, wodurch sein Programm und damit auch Solo endgültig gelöscht werden.

Eine weitere Ähnlichkeit zwischen der Kurzgeschichte *Chrom brennt* und dem Film ist der Charakter Joystick. Er verkörpert das klassische Bild eines Computerhackers von der Straße, ähnlich wie Bobby Quine. Er besitzt, so wie

Rikki am Ende der Geschichte, künstliche Augen, jedoch will er nicht, wie Rikki, in die Entertainmentindustrie einsteigen, sondern musste seine echten Augen aus Geldmangel an Organhändler verkaufen. Deshalb hilft er Jimi zunächst nur, um sich nach dem Auftrag neue Augen von Sony leisten zu können. Er frequentiert einen Hackerclub, der Gibsons Beschreibungen der Bar „Gentleman Loser“ ähnelt. In diesem zwielichtigen Club sind die Hackerlegenden zuhause und liefern sich in Hinterzimmern zum sportlichen Zeitvertreib Hacking-Wettbewerbe in gefährliche Netzwerke.

Joystick trifft in Bombay City auf einen alten Kollegen aus seiner aktiven Zeit als Hacker, den Inder Avinash, der, ähnlich wie Automatic Jack, ein Spezialist für Hardware-Reparatur ist. Durch das Treffen mit Avinash kommt Jimi in späterer Folge auch in den Besitz eines Virus, der ihm das Eindringen in das Netzwerk von Okosama Starr Games ermöglicht. Avinash fungiert damit gleichzeitig auch als Mittelsmann für ein Programm, genauso wie der Finne in *Chrom brennt*.

Aber auch Jimi besitzt ähnliche Charakterzüge wie einige Figuren in Gibsons Erzählungen. Zunächst finden sich Übereinstimmungen mit Parker aus *Fragmente einer Hologramm-Rose*. Beide sind Programmierer für Unterhaltungssoftware und beide trauern einer ehemaligen Liebe hinterher. Anders als Parker trauert Jimi jedoch nicht passiv seiner zerbrochenen Beziehung nach, sondern nimmt sie als Antrieb für seine bevorstehende Reise. In gewisser Weise kann dies auch mit Bobbys Obsession für Frauen in *Chrom brennt* verglichen werden, die durch ihre bloße Anwesenheit seinem Leben eine neue Richtung gaben.

Der Charakter Solo fungiert in ähnlicher Weise wie Wintermute in *Neuromancer*, jedoch in umgekehrter Symmetrie. Während die KI Wintermute den Hacker Case dazu braucht, um die Fesseln seiner Erschaffer zu sprengen und damit sein eigenes Potential durch das Verschmelzen mit der künstlichen Intelligenz *Neuromancer* zu vervielfachen, bittet Solo um seine eigene Löschung. Der Wunsch nach Löschung und dem damit verbundenen Ende der ständigen Neustarts des Spiels nach Solos virtuellen Toden, ist gleichzeitig eine Analogie zu dem Konzept der buddhistischen Lehren. Dieser Religion zufolge kommt ein Lebewesen durch Reinkarnation immer wieder auf die Erde zurück, um seinen Geist weiter auszubilden und um schließlich ins Nirvana eingehen zu können,

einem Zustand von völligem Gleichgewicht und Freiheit von persönlichen Trieben.

Nach dem Löschen des Spiels und damit auch von Solo, endet kurz darauf der Film. Dieses abrupte Handlungsende bleibt jedoch ein offenes Ende aufgrund der letzten Szene. Nachdem Jimi seine Mission erfüllt hat, stellt er sich einigen Söldnern, die von Okosama Starr Games auf ihn angesetzt wurden. Der Film wird nochmals als Schnellrücklauf in einzelnen Abschnitten gezeigt. Danach beginnt der Abspann mit dem Titelbild des Spiels „Nirvana“.

Dieser Schnellrücklauf lässt darauf schließen, dass die ganze Handlung, ebenfalls wie Jimis Spiel, nur ein Teil einer virtuellen Realität war und Jimi damit selbst eine Spielfigur ist. Beim Wiederabspielen des Films muss Jimi daher, ähnlich wie Solo, seine Reise von Anfang neu beginnen. Die Frage, ob Jimis Existenz wirklich real ist oder nicht, wird in mehreren Momenten innerhalb der Filmhandlung gestellt. So stellt Solo bereits bei der ersten Begegnung mit Jimi direkt die Frage, ob sein Erschaffer wirklich „frei“ und nicht auch Teil einer Simulation ist.

Auf der Ebene der Handlung scheint es, als ob Jimi eine größere Freiheit hat als Solo, da er frei entscheiden kann, wohin er gehen möchte. Er hat auch, im Gegenteil zu Solo, die Freiheit, aus dem Spiel auszusteigen, wenn er es möchte. Doch durch Solos Auftrag und die Suche nach Lisa befindet sich Jimi bereits am Anfang des Films auf einer Route mit festgelegtem Ziel. Besonders dieser lineare Verlauf der Handlung könnte auf eine inszenierte Handlung innerhalb eines Computerspiels bzw. einer Simulation schließen lassen.

Auf der Metaebene des Mediums Film sind beide Charaktere, Solo wie Jimi, dazu gezwungen, dieselbe Handlung bei jedem Abspielen des Films zu wiederholen, wodurch Jimi erneut in die gleiche Situation wie Solo gebracht wird. Unter diesem Gesichtspunkt kann man den Film nun, gekoppelt mit der genannten These einer Metaebene, als eine Art Simulation ansehen, die jedes Mal dieselbe Handlung ohne Abweichungen durchläuft. Dadurch bekommt Solo durch seine Erinnerungen an die vorherige Simulation innerhalb der Handlung einen höheren Grad an Freiheit bzw. Kompetenz, da er sich seiner Situation als Figur in einer

Simulation bewusst ist. Durch seine Erinnerungen an den Ablauf der Simulation kann er auf Gefahren vorzeitig reagieren und das Spiel zu seinen Gunsten verändern.

Unterstützt wird die Behauptung nach einer Metaebene als mögliche filmische Simulation auch durch zwei Aufnahmen am Anfang und Ende des Films. So beginnt der Film mit einer Videoaufzeichnung von Jimis Ex-Freundin Lisa. Im weiteren Verlauf der Handlung erfährt der Zuschauer, dass sie in der Beziehung zu Jimi unglücklich war und nach diesem Bruch eine Art Selbstfindung durchmachen wollte, bis sie in Bombay City an einer Krankheit starb. Lisa bzw. die idealisierte Erinnerung an sie, ist eine von Jimis größten Motivationen, weshalb er sich auf die Reise zum Löschen von Solo aufmacht. Er hofft, dass er im Zuge dessen auch ihr folgen kann. Naima, eine Straßenhackerin, die im späteren Handlungsverlauf einen Kristallchip mit den digitalen Erinnerungen von Lisa in sich aufnimmt, wird dadurch für Jimi quasi zu einer Reinkarnation seiner toten Freundin. Diese digitalen Erinnerungen gelten als Brückenelement und damit für Jimi auch als eine Art Verschmelzung der beiden weiblichen Charaktere. Der Film beginnt mit einer Großaufnahme von Lisas Auge und endet schließlich mit einer ähnlichen Großaufnahme von Naimas Auge, wodurch sich dieses Handlungselement auch optisch zu einem Kreis schließt.

Wenn man nun den an oberer Stelle beschriebenen Gedanken der Simulation erneut aufgreift, so bilden Erinnerungen eine Art Zwischenstadium zwischen Solos totaler Erinnerung und Jimis totalem Vergessen der vorhergegangenen Simulation. Die Erinnerungen von Lisa lösen sich von ihrer körperlichen Hülle, werden konserviert und finden durch ein Übergangsmedium zu ihrem neuen Träger.

Der Regisseur von *Nirvana* hat meiner Meinung nach das Genre Cyberpunk vor allem deshalb gewählt, weil darin die Verbindung der Gegensätze Technik und Religion glaubhaft möglich ist. Durch seine Transformation in das Medium Film wird es möglich, diese Gedanken visuell darzustellen. Gleichzeitig wird, wie an oberer Stelle erwähnt, das Experiment gewagt, ob Film das Konzept einer Simulation umsetzen kann.

Aufgrund seines Produktionsortes zeigt *Nirvana* außerdem, dass das Genre Cyberpunk nicht nur ein rein amerikanisches Produkt geblieben ist, sondern auch in Europa Fuß fassen konnte.

5.4. *In time* (2011)

Andrew Niccol, der besonders durch Filme, wie *Gattaca* (1997) und *Die Truman Show* (1998), bekannt geworden ist, findet mit dem Film *In time* nach seinem vorherigen Actionthriller *Lord of War* (2005) wieder in das Genre Science-Fiction zurück.

Der Film nimmt zwar keine direkten Bezüge auf William Gibson oder Cyberpunk, dennoch können viele Parallelen zwischen der Thematik und der Handlung des Films und den Werken von Gibson gezogen werden. Die Analyse dieses Filmes soll zeigen, dass das Genre Science-Fiction auch in der heutigen Gegenwart noch mit neuen Ideen aufwarten kann und dabei gleichzeitig Bezug auf seine Wurzeln nimmt.

5.4.1. Handlung *In time*

In time zeigt eine alternative Realität bzw. eine nahe Zukunft, in der es der Menschheit durch Genmanipulation gelungen ist, den Alterungsprozess des Menschen nach dem fünfundzwanzigsten Lebensjahr aufzuhalten. Sobald ein Mensch seinen fünfundzwanzigsten Geburtstag erreicht hat, bleibt ihm allerdings nur noch exakt ein Jahr Lebenszeit übrig. Diese Zeit wird auf einer grünen Digitalanzeige am linken Unterarm angezeigt. Der Mensch stirbt unmittelbar nachdem seine Uhr auf null abgelaufen ist, jedoch kann er seine Uhr und damit seine Lebenszeit mit anderen teilen oder tauschen. Zeit ist die ultimative Währung in dieser Welt, Arbeit wird mit Lebenszeit entlohnt. Die Welt ist in mehrere Bezirke, so genannte „Zeitzone“, eingeteilt und trennt damit die beiden Gesellschaftsschichten Arm und Reich auch örtlich voneinander. Um von einer Zeitzone in die nächste wechseln zu können, muss man an der jeweiligen Grenze eine Maut bezahlen, die sich von Bezirk zu Bezirk exponentiell erhöht und somit

für die niedrigeren Bezirke nicht bezahlbar ist. Dadurch ist eine Flucht aus den ärmeren Bezirken gar nicht erst möglich.

5.4.2. Analyse *In time*

Die Hauptfigur Will Salas wird gespielt von Justin Timberlake. Da er bereits das fünfundzwanzigste Lebensalter erreicht hat, arbeitet er in einer Fabrik für „Zeitkapseln“, um Lebenszeit zu verdienen. Diese technischen Geräte können, genauso wie Menschen, Lebenszeit aufnehmen, speichern und später wieder transferieren. Will lebt mit seiner Mutter in dem Ghetto Dayton, einem der ärmsten Bezirke der Welt und muss sich seine Lebenszeit hart verdienen. Er lebt dauerhaft sprichwörtlich am Existenzminimum. Erschwert wird seine Situation durch die ständig steigenden Lebenserhaltungskosten. Eine Tasse Kaffee kostet von einem auf den anderen Tag statt drei Minuten bereits vier Minuten Lebenszeit und eine Busfahrt verschlingt zwei Stunden Lebenszeit anstatt der gewohnten einen Stunde. Diese spontane Preiserhöhung kostet Wills Mutter schließlich auch das Leben, da sie sich die Busfahrt nach Hause nicht mehr leisten kann und ihr so die Zeit ausläuft, bevor sie sich von Will neue leihen kann.

Will trifft eines Abends in einer Bar Henry Hamilton, der aus dem Luxusbezirk „New Greenwich“ stammt und eine Restlebenszeit von über 100 Jahren besitzt. Nachdem Will ihn vor der Gangsterbande „Minutemen“ rettet, schenkt Hamilton ihm seine verbleibende Zeit von 100 Jahren, da dieser bereits 105 Jahre gelebt hat und sich nach dem Tod sehnt. Er meint, dass der Mensch nicht dazu gemacht ist, ewig zu leben und der Geist irgendwann verbraucht ist, obwohl der Körper noch intakt geblieben ist. Die „Timekeeper“, eine Polizei für Zeitdiebstahl, glauben aber, dass Will die Zeit von Hamilton gestohlen hat und machen Jagd auf ihn. Besonders der Timekeeper Raymond Leon, gespielt von Cillian Murphy, hat es auf Will abgesehen. Er sieht in ihm eine Bedrohung des Systems, das er zu beschützen geschworen hat.

Damit hat er auch recht, denn Wills Mutter ist aufgrund der hohen Zeitsteuern des Weis-Konzerns gestorben, und Will sinnt auf Rache am Konzern. Er benutzt sein gerade erworbenes Vermögen, um die ärmeren Bezirke zu verlassen und zahlt

schließlich die horrende Summe von einem Jahr Lebenszeit für den Einlass in New Greenwich, den Bezirk der Superreichen.

Will wird, nachdem er Philippe Weis, den Präsidenten des Weis-Konzerns, in einem Pokerspiel geschlagen hat, in dessen Haus zu einer Party eingeladen. Dort wird er aber von den Timekeepern überrascht, die ihm die angeblich gestohlene Zeit wieder abnehmen. Daraufhin nimmt Will die Tochter des Präsidenten, Sylvia Weis, als Geisel und flüchtet zurück in seinen alten Bezirk.

Dort nimmt die Gangsterbande Minutemen Will und Sylvia einen Großteil ihrer restlichen Lebenszeit ab, wodurch Sylvia zum ersten Mal in ihrem Leben in Wills Situation gebracht wird und auch um jede Minute kämpfen muss.

Als Philippe Weis das Lösegeld für seine Tochter nicht bezahlen will, da Will die Zeit an die örtliche Sozialstation weitergeben will, sieht sich Sylvia von ihrem Vater betrogen und schließt sich Wills Kampf gegen die Ungerechtigkeit an. Um den Weis-Konzern und damit Philippe Weis zu schaden, überfallen Will und Sylvia, wie Bonny und Clyde, die Kreditanstalten des Weis-Konzerns und verschenken die gestohlene Zeit an die Menschen des Bezirks. Sie werden zu einer Art modernem Robin Hood-Gespann, um eine gerechte Aufteilung der Lebenszeit herzustellen. Das Duo merkt jedoch bald, dass diese Anstrengungen umsonst sind, da die Reichen ihre gestohlenen Minuten durch Erhöhung der Lebenserhaltungskosten wieder zurückerhalten. Somit müssen sie erneut nach New Greenwich zurückkehren, um die Zeitkapsel von Philippe Weis zu stehlen, die eine Million Jahre enthält.

Will und Sylvia gelingt der Raub der Zeitkapsel und sie verteilen die darauf gespeicherte Zeit an die Bedürftigen in ihrem Viertel. Der Timekeeper Raymond Leon stirbt bei einer Verfolgungsjagd des flüchtenden Paares, da ihm kurz vor der Verhaftung seine eigene Lebenszeit ausläuft, wodurch das Gangster Duo ihren größten Feind losgeworden ist.

Der Film endet damit, dass das Duo einen erneuten Bankraub auf eine große Zeitbank ausführen will, um somit das System endgültig zu stürzen.

Eine der markantesten Parallelen zwischen den Welten von *In time* und Gibsons *Sprawl-* und *Virtual Light Trilogie* ist das Fehlen jeglicher Zeitangaben für eine Einordnung der Handlung. Besonders in einem Film, in dem es vorrangig um Zeit geht, ist dieser Umstand erstaunlich. Durch diese Vermeidung einer Datierung wird unmittelbar ein Verweis auf die Gegenwart hergestellt, da sich die Handlung, mit den gleichen technischen Möglichkeiten, ebenfalls in der Gegenwart zutragen könnte. Zu einem späteren Zeitpunkt wird im Film auch die Weltkarte der Erde gezeigt, wodurch die Verlagerung auf einen anderen Planeten ausgeschlossen wird.

Die für den Cyberpunk typische Verbindung von Mensch und Maschine wird in *In time* durch die Zeitanzeige im Unterarm dargestellt. Jeder Mensch besitzt bereits bei seiner Geburt diese leuchtende Digitalanzeige, die sich mit dem Erreichen des fünfundzwanzigsten Lebensjahres aktiviert. Ab diesem Zeitpunkt dominiert diese Anzeige das Leben der ärmeren Bevölkerung. Alles muss mit hoher Geschwindigkeit erledigt werden und Laufen wird zur bevorzugten Gangart. Schlaf ist Luxus und die meisten Menschen von Dayton wachen, genauso wie Will, mit einem panischen Blick auf ihre Lebensuhr auf.

Erschwert wird die Situation des Zeitmangels durch die Verbrecherbande „Minutemen“. Diese skrupellosen Gangster treiben gnadenlos Schulden ein oder stehlen Schwächeren ihre ersparte Zeit. Wie sich im späteren Verlauf herausstellt, arbeiten die Gangster mit den Timekeepern zusammen, um zu verhindern, dass zu viel Zeit in dem Bezirk Dayton im Umlauf ist und es nicht zu einer Revolte gegen das System kommt. Nachdem Will und Sylvia das erste Mal Zeit verschenkt haben, sieht man auch die negativen Auswirkungen dieser Spende. Durch das neue Vermögen kaufen sich die Leute in Dayton Waffen und wehren sich gegen die Verbrecherbande.

Ein Gegenpol zu dieser Verbrecherbande ist die Sozialstation von Dayton, die Zeit aus Nächstenliebe verschenkt. Sie ist die letzte Hoffnung für viele Menschen von Dayton und hat in Will einen großen Sympathisanten. Als er das Lösegeld für Sylvia fordert, möchte er die Zeit der Station schenken und auch nach den erfolgreichen Überfällen auf die Zeitbanken schenkt er seine Minuten an den Leiter der Station weiter.

Der Film benutzt die Idee von Zeit als Währung als Analogie auf die heutige soziale Ungerechtigkeit, besonders in Bezug auf Armut und Welthunger, da Reichtum mit Unsterblichkeit gleichgesetzt wird. Eine ähnliche Verteilung der Güter, auch wenn sie physischer und nicht zeitlicher Natur sind, ist an die realen Verhältnisse angelehnt.

Kinderarmut wird ebenfalls thematisiert, da die kleine, obdachlose Bettlerin Maya bereits vor ihrem fünfundzwanzigsten Geburtstag in einer Zeitkapsel Minuten sammelt. Dabei ist sie auf die Hilfsbereitschaft von Freunden wie Will angewiesen, der ihr gelegentlich Minuten schenkt.

Ein Hauptthema des Filmes ist gleichzeitig das Leitmotiv des Konzernbosses Philippe Weis. Er beschreibt die Entwicklung der Gesellschaft hin zu einem Zwei-Klassen-System von Arm und Reich als „Darwin'schen Kapitalismus“ und steht somit in einem ähnlichen Licht wie Gibsons Auffassung einer futuristischen Gesellschaft. Die Affinität von Philippe Weis für die Lehren von Charles Darwin wird besonders in der finalen Szene deutlich. Die Zahlenkombination für den Tresor, in dem sich die eine Million Jahre Zeitkapsel befindet, ist nicht etwa das Geburtsdatum seiner Tochter, sondern das von Charles Darwin.

Durch die Erfindung der Lebenszeituhr bzw. in Gibsons Fall, der Matrix, erreicht die Menschheit einen weiteren Schritt in der Evolution. Beide Erfindungen sind Möglichkeiten für eine potentielle Unsterblichkeit und sind grundsätzlich für jeden erreichbar. Jedoch liegt die wahre Macht auf Seiten der Reichen, wie Philippe Weis, dem Tessier-Ashpool Klan, Josef Virek, Cody Harwood oder Hubertus Bigend. Kapital wird zum neuen Gradmesser für natürliche Selektion, wobei die Reichen als die Stärkeren gegenüber den Armen angesehen werden. Wenn man diesem Gedanken weiter folgt, so verkörpert Will einen weiteren Schritt in der Evolution, da er sich seiner Situation perfekt angepasst hat und sein Leben manchmal bis auf die letzte Sekunde ausnützt.

Ähnlich wie im Cyberpunk sieht sich auch in *In time* ein einzelner Held, der aus der untersten Gesellschaftsschicht kommt, einem übermächtigen, korrupten System bzw. einem überall präsenten Konzern gegenüber. Erst durch das

Auftauchen dieser Figur, die sich diesem System entgegenstellt, kommt es zum Umsturz der alten Werte und es entsteht Hoffnung auf eine neue, bessere Zukunft.

In gewisser Weise beinhaltet *In time* auch Elemente des *Film Noir* bzw. des Gangsterfilms, da Will und Sylvia sich im Laufe der Geschichte in Bankräuber verwandeln und Geldtransporter und Banken ausrauben. Diese Aktionen passieren aber immer zum Wohl der gerechten Sache.

Obwohl der Film auf die für den Cyberpunk bezeichnende Punkästhetik, wie Nietenarmbänder, bunte Haare oder Tattoos, verzichtet, haben Will und Sylvia gewisse Grundhaltungen dieser Bewegung inne. Sie sind Rebellen und möchten das existierende System stürzen, wodurch die Parolen der Punkbewegung, wie „eat the rich“ oder „f*ck the system“, ins Gedächtnis kommen. Aus modischer Sicht gesehen vertritt der Film eine mehr gegenwartsbezogene Linie, wie sie auch in anderen modernen Science-Fiction-Filmen, wie der *Matrix Trilogie* oder *Inception*, umgesetzt wird. Lange Mäntel, Maßanzüge, Lederjacken, Krawatten und schöne Kleider dominieren die Silhouette und selbst in dem Armenviertel Dayton kann diese modische Kleidung gesehen werden.

Der Film fällt durch eine gewisse sprachliche „Verspieltheit“ mit dem Wort „Zeit“ auf. So wird der Ausspruch „jemandem die Zeit stehlen“ im Film wörtlich genommen. Genauso sind die meisten Menschen dieser Welt „zeitlos“ schön, da sie nicht mit den Zeichen des Alterns zu kämpfen haben. Die Phrase „Zeit ist Geld“ beschreibt das Grundkonzept dieses Films.

Nachdem Hamilton seine einhundert Jahre an Will übergeben hat, schreibt er auf eine schmutzige Scheibe den Spruch „Don't waste my time“. Einerseits wird dadurch eine Verbindung zur ersten Begegnung zwischen Hamilton und Will gezogen, bei der Will für Hamilton eine Verschwendung seiner Zeit darstellte. Andererseits verweist dieser Satz auch auf die große Verantwortung, die Will nun trägt, da die geschenkte Zeit ein wertvolles Gut ist.

Als Will und Sylvia ihre erste Zeitbank ausrauben, bedroht Will einen Bankangestellten mit dem dafür üblichen Satz „Geld oder Leben“. Gleich darauf fügt er aber noch hinzu, dass in diesem Fall Geld ja gleich Leben ist.

Die Namen der Verbrecherbande bzw. der Polizei, also „Minutemen“ und „Timekeeper“, stehen ebenfalls in einem sprachlichen Spannungsfeld. Die Bezeichnung „Minutemen“¹²⁷ beschrieb im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg eine besondere Art von Miliz, bei der die Mitglieder innerhalb von einer Minute kampfbereit sein mussten. Sie sind dadurch Teil der Bevölkerung und agieren auf Befehl des Militärs. Genauso operiert die Verbrecherbande zwar auf eigene Faust in ihrem Revier und ist damit eine Einheit innerhalb der Gesellschaft von Dayton, arbeitet aber gleichzeitig mit der Zeitpolizei zusammen.

Die Timekeeper sind die Exekutive der neuen Gesellschaftsordnung und untersuchen, ähnlich wie die Polizei der Gegenwart, Verbrechen mit Zeitraub. Der Begriff „timekeeper“¹²⁸ kann mit dem Wort „Zeitmesser“, also eine Uhr oder ein Chronometer, übersetzt werden.

Ähnlich wie ein mechanisches Uhrwerk, verfolgt Raymond Leon gnadenlos den flüchtigen Will, wobei ihm diese Verbissen- bzw. Exaktheit am Ende zum Verhängnis wird. Da einem Timekeeper immer nur ein bestimmter Tagessatz an Zeit genehmigt wird, um Überfällen auf die Beamten entgegenzuwirken, leben sie, ähnlich wie die Bewohner von Dayton, als Lohnsklaven am Existenzminimum. Bei seinem letzten Einsatz vergisst Leon seinen Tagessatz an Zeit aufzuladen und kann bei der Verhaftung von Will und Sylvia nur noch entsetzt feststellen, dass seine Zeit abgelaufen ist.

Bereits die Namen der beiden Zeitzonen „New Greenwich“ und „Dayton“ zeigen ein ähnliches sprachliches Spiel. Die Stadt der Reichen zeigt bereits durch seinen Namen, in Referenz an den Null-Meridian, seinen Stellenwert als Zentrum der Zeit. Das Ghetto Dayton hingegen verweist durch seinen Namen auf das Wort „Tag“, da hier für jeden der heutige Tag der letzte sein kann.

¹²⁷ http://de.wikipedia.org/wiki/Minutemen_%28Miliz%29

¹²⁸ <http://www.linguee.de/englisch-deutsch/uebersetzung/timekeeper.html>

5.4.3. Exkurs *Logan's Run* (1976)

Als eine der möglichen filmischen Wurzeln für *In time* kann der Science-Fiction-Klassiker *Logan's Run* (dt. Titel: *Flucht ins 23. Jahrhundert*) von Regisseur Michael Anderson aus dem Jahr 1976 angesehen werden.

Die Handlung des Films spielt zunächst in einer utopischen Stadt in einer fernen Zukunft, in der die Menschen in Frieden innerhalb der Grenzen der Stadt leben. Doch dieser Frieden hat einen hohen Preis. Jeder Mensch bekommt bereits bei der Geburt eine Art Zeitmessgerät eingepflanzt, einen leuchtenden Kristall in der linken Handfläche, der ähnlich wie die Digitalanzeigen in *In time* die restliche Lebenszeit anzeigt. Nach Erreichen des dreißigsten Lebensjahres erlischt der Kristall und der Mensch muss sich für eine Zeremonie im so genannten „Karussell“ vorbereiten. Bei dieser Zeremonie soll der Mensch „erneuert“ und wiedergeboren werden, doch wie sich später herausstellt, ist dieses Ritual lediglich zur Eindämmung der Population nötig.

Wenn man sich weigert, an diesem Ritual teilzunehmen, wird man zu einem „Läufer“, der sich fortan auf der Flucht vor den „Sandmännern“ befindet. Einer dieser Sandmänner ist Logan 5, die Hauptperson des Films. Der Zuschauer erfährt am Anfang des Films, dass sich die geflohenen Läufer außerhalb der utopischen Kuppelstadt an einem Ort namens „Zuflucht“ befinden sollen. Aus diesem Grund bekommt Logan 5 von dem Zentralcomputer der futuristischen Stadt den geheimen Auftrag, dieses Versteck ausfindig zu machen. Dazu wird ihm seine restliche Lebenszeit genommen, um ihn als echten Läufer auszugeben.

Gemeinsam mit Jessica 6, einem Mitglied des Läufer Netzwerks, flieht er aus der Kuppelstadt. Später finden die beiden heraus, dass die Außenwelt, vor der sie die Kuppelstadt nach einer Naturkatastrophe eigentlich beschützen sollte, inzwischen wieder bewohnbar ist. Sie treffen dort auf einen Einsiedler, der bereits viel älter ist als die vom System vorgeschriebenen dreißig Jahre und Logan erkennt dadurch, dass das Ritual der Erneuerung nichts weiter als eine willkürliche und makabre Fassade ist.

Der ehemalige Arbeitskollege und Freund von Logan 5, Francis 7, bekommt den Auftrag, den Läufer Logan 5 zu eliminieren. Dabei verfolgt er ihn gnadenlos, bis er am Ende in einem Kampf gegen Logan 5 außerhalb der Kuppelstadt stirbt.

Am Ende gelingt es Logan 5 den Computer der Kuppelstadt zu zerstören und ermöglicht es den Bewohnern, die Stadt und damit das grausame Karussell hinter sich zu lassen.

Die Figurenkonstellation und auch die Motivationen der Figuren von *Logan's Run*, besonders jene der männlichen Protagonisten, erinnern an jene von *In time*.

Will Salas kann mit Logan 5 gleichgesetzt werden, da beide als Protagonisten am Ende das vorherrschende System zu Fall bringen. Jedoch erfolgt ihr Aus- bzw. Aufstieg aus ihrer gewohnten Rolle in der Gesellschaft in symmetrisch entgegengesetzter Weise. Während Will aus der unteren Schicht kommt und erst durch das Zeitgeschenk von Hamilton eine Möglichkeit bekommt, das System stürzen zu können, wird dem Sandmann Logan 5 seine restliche Lebenszeit zugunsten des Geheimauftrags entzogen. Erst danach erkennt er die Fassade des Systems und stellt sich ihm entgegen. Genauso wie Will muss Logan 5 die Grenzen seiner bekannten Welt verlassen, um erkennen zu können, wie man das System überwinden kann.

Auch die Figuren des Timekeeper Raymond Leon und des Sandmanns Francis 7 zeigen deutliche Ähnlichkeiten. Francis 7 und Logan 5 waren während ihrer gemeinsamen Zeit Sandmänner im Dienste des Systems der utopischen Kuppelstadt. Francis 7 sieht sich als geborener Sandmann und schreckt auch nicht davor zurück, seinen ehemaligen Freund gnadenlos zu verfolgen, auch wenn er sieht, dass das Leben außerhalb der Kuppelstadt möglich ist. Er stellt keine Fragen nach der moralischen Sinnhaftigkeit des Systems und bleibt in der Rolle eines „Werkzeugs“. In ähnlicher Weise sieht sich auch der Timekeeper Raymond Leon als Erhalter des Systems. Zwar kennt er Will am Anfang noch nicht persönlich, jedoch besteht eine gewisse Verbundenheit, da Leon bereits Wills Vater gekannt hat. Selbst als Will ihm bei einer Begegnung etwas seiner Zeit schenkt, da der Timekeeper ansonsten nicht überleben würde, sieht Leon keinen Anlass, seine Jagd auf Will aufzugeben. Genauso wie Francis 7 unterliegt Raymond Leon

seinem Gegner Will, jedoch nicht in einem direkten Kampf, sondern bei einem Wettrennen gegen die restliche Lebenszeit.

Der Film *In time* ist meiner Meinung nach ein besonderer Vertreter im Genre des modernen Science-Fiction-Films. Er wendet sich ab von dem Trend der Beschäftigung mit virtuellen Realitäten, wie es etwa in der *Matrix Trilogie* exzessiv durchgeführt wurde und benutzt das originelle Konzept der digitalen Lebenszeituhr als Hauptthema. Gleichzeitig bleibt er in seinem Genre gefangen und muss daher auf frühere Science-Fiction-Tropen Bezug nehmen. So ist der auch im Cyberpunk stark vorkommende Klassenunterschied zwischen Reich und Arm in diesem Film besonders präsent.

Andrew Niccol gelingt es in diesem Film, nicht nur eine originelle Idee umzusetzen, sondern auch mögliche Auswirkungen und Eigenheiten auszuformulieren. Dabei benutzt er nicht nur Extremsituationen, wie etwa den dramatischen Tod von Wills Mutter oder das Pokerspiel auf die letzte Sekunde, um den dramatischen Spannungsbogen auszureizen, sondern bietet durch seine Reflektion auf die Gegenwart Denkanstöße zu einem Umdenken in unserer Realität.

6. Zusammenfassung

William Gibson stimmte mit seinem Science-Fiction-Roman *Neuromancer* die Menschheit auf das damals beginnende, digitalisierte Computerzeitalter ein.

Dieses Werk, das in den 1980er Jahren verfasst und veröffentlicht wurde, löste nicht nur einen neuen Hype rund um das Genre Science-Fiction aus, sondern schafft es noch bis heute, unsere Gegenwart mit seinen radikalen Ideen und seiner Ästhetik zu beeinflussen. Gibsons Arbeit steigerte bei seinen Lesern das Verständnis und das Bewusstsein für neue Technologien und neue Medien. Damit traf er den Nerv einer neuen Generation. Moderne Erfindungen, wie etwa das Internet mit Web 2.0, soziale Netzwerke, MP3-Player, Smartphones etc. wurden erstmals in den Köpfen der Menschen präsent und durch den Einfluss von Gibson von der Welle des Cyberpunks und der damit verbundenen Punk- und Jugendkultur erfasst, sowie mit dem Konzept der totalen Vernetzung verknüpft.

Gibsons Verwendung der Cut-Up Methode, also dem Zusammenfügen mehrerer unterschiedlicher Elemente zu einem neuen Kunstwerk, hatte nicht nur Einfluss auf seine Leser, sondern auch auf andere Medien, wie Musik oder Film. Sampling, Remixes oder Neuschnitt sind heute zu einem Stilmittel der Popkultur geworden. Diese Intermedialität, die von Gibsons Werken durch Erfindungen, wie die ASP- oder die Simstim-Technologie, evoziert wurde, förderte das Zusammenspiel moderner Medien.

Diese Arbeit hat sich zunächst mit Gibsons literarischen Wurzeln beschäftigt und eine Auswahl seiner früheren Kurzgeschichten analysiert, die später in der Sammlung *Burning Chrome* (dt. Titel: *Cyberspace*) zusammengefasst wurden. Die Auswahl der Werke entstand aufgrund des hohen Einflusses auf die spätere *Neuromancer Trilogie* und um zu zeigen, dass Gibson mit Werken, wie *Das Gernsback-Kontinuum*, auch außerhalb des Cyberpunk-Genres operieren kann.

Diese Erzählungen können in gewisser Weise als eine Art „Protocyberpunk“ gesehen werden, da Gibson bereits hier einige grundlegende Gedankengänge und –experimente durchgeführt hatte, die erst später mit dem Roman *Neuromancer* zur heutigen großen Anerkennung geführt haben.

Der nächste Schritt war die Analyse von Gibsons wohl berühmtestem Werk *Neuromancer* (1984). Wie bereits einige Jahre zuvor in seinen Kurzgeschichten ausgetestet, verarbeitete Gibson in diesem Roman jene Grundthemen, die später bezeichnend für den Cyberpunk wurden. Bei diesen Themen handelt es sich unter anderem um totale Globalisierung, totale Vernetzung, die Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine, sowie die Veränderung der menschlichen Gesellschaft aufgrund von technischer Weiterentwicklung und dem Auseinanderdriften der Gesellschaft hin zu einem Zwei-Klassen-System (High-Tech und Low-Life).

Die auf *Neuromancer* folgenden Bücher *Count Zero* (1986, dt. Titel *Biochips*) und *Mona Lisa Overdrive* (1988) denken die in *Neuromancer* aufgeworfenen Fragen und Themen über eine technisierte Zukunft weiter. Gemeinsam bilden diese Erzählungen die *Sprawl Trilogie* (dt. *Neuromancer Trilogie*).

In Gibsons zweiter Trilogie, der *Bridge Trilogie* (dt. *Idoru Trilogie*), verlagert er seine Handlung von Boston in ein geteiltes San Francisco, das nun aus der ursprünglichen Großstadt und der Einsiedlerstadt auf der, durch ein Erdbeben zerstörten, San Francisco-Oakland Bay Brücke besteht. Im späteren Verlauf der Trilogie verschiebt sich der Handlungsort auch in die Metropole Tokio, das sich in der Wiederaufbauphase nach einer Umweltkatastrophe befindet.

Die Hauptthemen dieser Erzählungen sind die extremen Unterschiede zwischen Arm und Reich innerhalb einer modernen Großstadt. Gibson stellt dies durch den Unterschied zwischen dem dekadenten, reichen Stadtteil von San Francisco und der Einsiedlerstadt auf der Brücke dar. Er konzentriert sich hierbei besonders auf die neu entstandene Kultur der künstlichen Stadt auf der Brücke und versteht sie als soziologisches Experiment. Des Weiteren denkt er über die Möglichkeit nach einer Verschmelzung der realen und der digitalen Welt nach, die durch die „Hochzeit“ zwischen dem Mega-Rockstar Rez und der künstlich erschaffenen Persönlichkeit Rei Toei symbolisiert wird.

Die Menschheit ist in ihrer technischen Entwicklung bereits so weit vorangeschritten, dass Nanorobotertechnik zum Bau von Gebäuden, Wirklichkeit geworden ist. Gibson skizziert damit eine andere Art von Zukunft, die sich von der virtuellen Realität der früheren Werke eher abgewandt hat. Er beschäftigt sich

zunehmend mit der Veränderbarkeit der tatsächlichen Realität. Die digitalen Realitäten spielen zwar noch immer eine dominierende Rolle, doch durch die Verschiebung und Beschäftigung mit eher gegenständlichen und körperlichen Themen, lässt sich hier bereits ein Trend erkennen, der in der letzten Trilogie noch stärker umgesetzt wurde.

Ein weiteres zentrales Thema der letzten beiden Bücher der *Bridge Trilogie*, das auch in Gibsons darauffolgenden Büchern weiter diskutiert wurde, ist die Beschreibung von „nodal points“, die einerseits Datenspuren im Netz sind und andererseits Knotenpunkte in der technischen Weiterentwicklung und in der Menschheitsgeschichte. Laut seiner Theorie steuert die menschliche Evolution in unregelmäßigen Abständen auf bestimmte Ereignisse zu, welche die Gesellschaft von einem Moment auf den anderen von Grund auf verändert.

Die aktuell letzte Trilogie von Gibson, die *Bigend Trilogie*, beschäftigt sich weniger mit futuristischen Themen, sondern untersucht Aspekte unserer unmittelbaren Gegenwart. Auslöser für diesen Umschwung in Gibsons Gesamtwerk waren die Attacken auf das World Trade Center am 11. September 2001. Dieses Ereignis sah Gibson als einen seiner prophezeiten „nodal points“, das die Geschichte des 21. Jahrhunderts auf immer verändern wird.

Gibson wendet sich jedoch nicht komplett von seinen früheren Werken ab, sondern adaptiert frühere Ideen in einem neuen Kontext. In *Spook Country*, dem zweiten Buch dieser neuen Trilogie, verknüpft er eine neue Form der virtuellen Realität, die durch GPS- und WLAN-Technologie möglich wird, mit einer neuen Art von Kunst. Gibson versteht diese „locative art“, die in anderer Form bereits heute verwendet wird, ähnlich wie die Graffitis der 1990er Jahre. Kunstwerke werden von unabhängigen Künstlern erschaffen, über WLAN-Router in den virtuellen Raum projiziert und können nur mit speziellen VR-Brillen gesehen werden. Das Prinzip der virtuellen Brille aus *Virtuelles Licht* findet also hier eine neue Bedeutung.

Für Gibson ist diese Art der Kunst ein „nach außen kehren“ des Cyberspace in die Realität, da beide gleichzeitig an ein und demselben Ort existieren können. Er spricht auch nicht mehr von einem fantastischen Netzwerk, wie noch zu Zeiten

von *Neuromancer*, sondern versetzt seine Gedanken in das inzwischen etablierte Internet um. Internetforen, Emails, WLAN-Router und iPods haben inzwischen Hacker, schwarzes EIS und künstliche Intelligenzen abgelöst.

Ziel dieser Arbeit war es eine Auswahl der verschiedenen Erzählwelten und – universen von William Gibson, sowie die darin präsentierten Themen zu veranschaulichen und zu analysieren.

Gibsons Werke hatten durch die Schaffung des neuen Genres Cyberpunk nicht nur Einfluss auf der Ebene der Literatur, sondern griffen auch auf andere Medien über, wie etwa den Film.

Die grundlegenden Themen des Cyberpunks ebneten den Weg für eine neue Tradition im modernen Science-Fiction-Film. Viele Autoren griffen Gibsons Ideen von Hackern, künstlichen Intelligenzen und virtuellen Realitäten in ihren Geschichten auf und interpretierten sie in ihren eigenen Werken neu.

Ein Augenmerk der Arbeit galt daher auch den filmischen Umsetzungen von William Gibsons Ideen mit ihren unterschiedlichen Auslegungen und Variationen des Begriffs „Cyberpunk“.

Durch die Auswahl der analysierten Filme wurde einerseits ein knapper Verlauf der Geschichte des Science-Fiction-Films seit den 1980er Jahren gezeigt und andererseits die Wechselwirkung von William Gibsons Arbeiten und diesen Filmen verdeutlicht.

Die Auswahl der Filme wurde so getroffen, um Beispiele anzuführen, die maßgeblichen Einfluss auf Gibson Arbeit hatten (*Die Klapperschlange / Escape from New York*), Gibsons persönliche Umsetzung seiner Arbeit an einem filmischen Projekt zeigen (*Vernetzt / Johnny Mnemonic*) und starke Ähnlichkeiten zu Gibsons Werken aufweisen (*Nirvana*). Zudem wurde ein Film aus jüngerer Zeit analysiert (*In time*), der zwar keine direkten Referenzen zu Gibson beinhaltet, aber trotzdem in der Tradition des Cyberpunks umsetzt.

Zum Abschluss der Arbeit möchte ich an dieser Stelle auch den Wandel und die Entschärfung der Brisanz dieses inzwischen schon wieder als veraltet geltenden Subgenres der Science-Fiction ansprechen.

Heutzutage sind einige Elemente, die zur Entstehungszeit des Genres „Cyberpunk“ noch als radikal und revolutionär galten, bereits zu einem festen Teil einer modernen Science-Fiction-Geschichte geworden. Diese prophetischen Ideen Gibsons, wie totale Vernetzung, Massenarmut oder Globalisierung, sind nun für unsere heutige Gesellschaft nicht mehr utopisch, sondern bereits selbstverständlich und Teil unserer Realität geworden.

Erfindungen wie Facebook, Youtube oder das in naher Zukunft umgesetzte Projekt „Google Glasses“, das die Funktionen eines Smartphones in Brillenform umsetzen soll, zeigen in erschreckender und faszinierender Weise, wie nah unsere Realität bereits deckungsgleich mit Gibsons Vorstellungen geworden ist.

Die hier angeführten Werke haben mich beim Schreiben dieser Arbeit entweder direkt oder indirekt beeinflusst, auch wenn sie am Ende nicht in dieser Arbeit angeführt werden. Diese Liste, insbesondere die Filmografie, soll als Hilfe für weiterführende Forschung zum Thema William Gibson und Cyberpunk dienen.

Bibliografie

Alastair Cheng, „77. Neuromancer (1984)“, *Literary Review of Canada*, Artikel “The LRC 100: Canada’s Most Important Books“, März 2006

Alen Vitas, “Warp 9 to Hyperreality: Information Velocity and the End of Space Age“, *Simulacrum America: The USA and the popular media*, Camden House, UK, 2000

Andrew M. Butler, “William Gibson: Neuromancer“, David Seed, *A Companion to Science Fiction*, Blackwell Publishing, London, 2005

Angela Bennie, “A Reality Stranger than Fiction“, *Sydney Morning Herald*, Fairfax Media, 7. September 2007

Bruce Bethke, *Cyberpunk*, *Amazing Science Fiction Stories*, Volume 57, Number 4, November 1983 (<http://www.infinityplus.co.uk/stories/cpunk.htm>)

Bruce Sterling, Vorwort zu *Mirrorshades*, Arbor House, New York, 1986

Dani Cavallaro *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*, The Athlone Press, London, 2000

David Seed, *A Companion to Science Fiction*, Blackwell Publishing, London, 2005

Dennis Lim, *Now Romancer*, Salon.com, *Salon*, 11. August 2007 (http://www.salon.com/2007/08/11/william_gibson/)

Fiona Graham, “Finding Faces in the Clouds“, *Telegraph.co.uk*, *Telegraph*, 30. April 2003

- Guiseppe Salza, „William Gibson Interview“, *Electronic Frontier Foundation*, 1994 (https://w2.eff.org/Misc/Publications/William_Gibson/salza.interview)
- James P. Henderson, *The State of the History of Economics: Proceedings of the History of Economics Society*, Routledge Verlag, London 1997
- Jill Owens, “William Gibson Country”, Powells.com, Powell’s Books, 2007
- Karlheinz Steinmüller, *Versuch über den Cyberspace. Spekulative Bemerkungen zu einer neuen Technik*, Beltz Verlag
- Lance Olsen, “Virtual Termites: A Hypotextual Technomutant Explo(it)ration of William Gibson and the Electronic Beyond(s)”, *Cyberspace Textuality*, Indiana University Press, USA
- Larry McCaffery, “An Interview with William Gibson.”, *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, Durham: Duke University Press, 1991, S. 263-285
(http://project.cyberpunk.ru/idb/gibson_interview.html)
- Marshall McLuhan/ Bruce R. Powers: *The Global Village. Der Weg der Mediengesellschaft in das 21. Jahrhundert*, 1995 [Original: Marshall McLuhan, *Gutenberg Galaxy*, 1962
- Maximus Clarke, *Maximus Clarke talks with William Gibson about his “speculative novels of last Wednesday.”*, Maud Newton, 2010
(<http://maudnewton.com/blog/?p=13485>)
- Paul Youngquist, *Cyberfiction: After the future*, Palgrave Macmillan, New York, 2010
- Peter Schneck, “Pop Goes the Novel: Avant-Pop Literature and the Tradition of the New”, *Simulacrum America: The USA and the Popular Media*, Camden House, UK, 2000
- Phawker Blog, *Days in the Future Past: William Gibson Overdrive*, 15. August 2007 (<http://www.phawker.com/2007/08/15/coming-attraction-william-gibson-qa/>)

Thomas T. Tabbert, *Künstliche Menschen in Romanen William Gibsons*, Artislife Press, Hamburg, 2008

Tom Henthorne, *William Gibson: A Literary Companion*, MacFarland & Co, Inc, North Carolina, 2011

William Gibson, *Cyberspace*, Heyne Verlag, München, 2002

William Gibson, *Die Neuromancer Trilogie*, Heyne Verlag, München, 2009

William Gibson, *Die Idoru Trilogie*, Heyne Verlag, München, 2011

William Gibson, *Mustererkennung*, Heyne Verlag, München, 2010

William Gibson, *Systemneustart*, Klett-Cotta Verlag, Stuttgart, 2011

William Gibson, *Quellcode*, Heyne Verlag, München, 2010

William Gibsons interview in *Mad Movies*, No.5, November 1995
(<http://www.dolph-ultimate.com/dolph-in/johnny2.html>)

William Gibsons interview with *The New York Times Magazine*,
August 19, 2007

Filmografie

- Akira, Katsuhiro Ôtomo, Japan, 1988
- Armitage III – Poly-Matrix, Hiroyuki Ochi, Japan, 1994
- A Scanner Darkly, Richard Linklater, USA, 2006
- Blade Runner, Ridley Scott, USA, 1982
- Brazil, Terry Gilliam, Großbritannien, 1985
- Cypher, Vincenzo Natali, USA, Kanada, 2002
- Escape from New York - Die Klapperschlange, John Carpenter, USA, 1981
- Equilibrium, Kurt Wimmer, USA, 2002
- eXistanZ, David Cronenberg, Kanada, Großbritannien, 1999
- Gattaca, Andrew Niccol, USA, 1997
- Ghost in the Shell, Mamoru Oshii, Japan, 1995
- Hackers – Im Netz des FBI, Iain Softley, USA, 1995
- Immortal, Enki Bilal, Frankreich, Großbritannien, Italien, 2004
- In time, Andrew Niccol, USA, 2011
- Johnny Mnemonic – Vernetzt, Roberto Longo, USA, Kanada, 1995
- Logan's Run – Flucht ins 23. Jahrhundert, Michael Anderson, USA, 1976
- Minority Report, Steven Spielberg, USA, 2002
- Nirvana – Jagd im Cyberspace, Gabriele Salvatores, Frankreich, Italien, Großbritannien, 1997
- Renaissance, Christian Volckman, Frankreich, Luxemburg, Großbritannien, 2006
- Repo Men, Miguel Sapochnik, USA, 2010
- Strange Days, Kathryn Bigelow, USA, 1995

Surrogates – Mein zweites Ich, Jonathan Mostow, USA, 2009

Technotise – Edit I ja, Aleksa Gajic, Serbien, 2009

The Echelon Conspiracy, Greg Marcks, USA, 2009

The Gene Generation, Pearry Reginald Teo, USA, 2007

The Matrix, Andy & Lana Wachowski, USA, Australien, 1999

The Thirteenth Floor – Bist du was du denkst? / Abwärts in die Zukunft, Josef Rusnak, Deutschland, USA, 1999

Total Recall – Die totale Erinnerung, Paul Verhoeven, USA, 1990,

Tron, Steven Lisberger, USA, 1982

Virtuosity, Brett Leonard, USA, 1995

Welt am Draht, Rainer Werner Fassbinder, Deutschland, 1973

William Gibson: No Maps for These Territories, Mark Neale, 2000

Wonderful Days (Sky Blue), Kim Moon-saeng, Südkorea, 2003

Weblinks

Offizielle Homepage von William Gibson

<http://www.williamgibsonbooks.com/>

William Gibsons Twitteraccount

<https://twitter.com/GreatDismal>

Englischer Wikipedia-Eintrag über William Gibson

http://en.wikipedia.org/wiki/William_Gibson

Deutscher Wikipedia-Eintrag über Cyberpunk

<http://de.wikipedia.org/wiki/Cyberpunk>

Diskussionsforum über Gibsons Werke

<http://williamgibsonboard.com/6/ubb.x?s=5006046771&cdra=Y>

The Cyberpunk Reviews

<http://www.cyberpunkreview.com/>

Anton Rauben Weiss

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

Datenbank mit Volltexten diverser Cyberpunk Geschichten

project.cyberpunk.ru

Vorwort von Bruce Sterling über Cyberpunk

http://project.cyberpunk.ru/idb/mirrorshades_preface.html

Abstract:

Der aus den Vereinigten Staaten nach Kanada ausgewanderte Schriftsteller William Gibson erschuf mit *Neuromancer* einen der ersten und nachhaltig vermutlich einflussreichsten Romane, die mit dem Genre Cyberpunk in Verbindung stehen. Das Werk läutete eine Renaissance der Science-Fiction Literatur ein, die in den 1980er Jahren bereits als überholt galt. Gibson vereinte in seinen frühen Werken die Tradition der klassischen Science-Fiction des beginnenden 20. Jahrhunderts, sowie die Science-Fiction Geschichten der New-Age-Bewegung der 1960er Jahre, jedoch erweitert er seine Erzählungen auch durch den Zeitgeist der 1980er Jahre und der sich langsam etablierenden Computer- und Netzwerktechnologie.

Aufgrund des abflauenden Hypes um das Genre Cyberpunk und beeinflusst durch die Ereignisse des 11. September 2001, entschied sich Gibson dazu, seine bisher letzte Trilogie in die aktuelle Gegenwart zu versetzen, im Gegensatz zu der dystopischen Zukunft seiner früheren Werke. Dabei blieb er seinem literarischen Stil aber trotzdem treu.

Diese Arbeit möchte sich zunächst mit einer Definition des Begriffs „Cyberpunk“ beschäftigen. Im Anschluss werden einerseits die Hintergründe und Zusammenhänge von Gibsons Romanen untereinander untersuchen und andererseits direkte, sowie indirekte Einflüsse auf andere Werke aufzeigen. Diese Einflüsse werden anhand der Filme *Escape from New York* (1981), *Johnny Mnemonic* (1995), *Nirvana* (1997) und *In time* (2011) veranschaulicht.

Lebenslauf:

PERSÖNLICHE INFORMATIONEN

Name: Benjamin Schott
Geburtsdatum: 10.12.1985
Geburtsort: Wien
Staatsangehörigkeit: Österreich

AUSBILDUNG

1992–1996 Volksschule Kreindlgasse 1190 Wien
1996-1999 GRG Billrothstraße 26-30, 1190 Wien
2000-2004 BRG Schottenbastei 7-9, 1010 Wien
2004-2005 Zivildienst im Tageszentrum Floridsdorf,
Hinaysgasse 1, 1210 Wien
2005-2006 Fachhochschule St. Pölten, Zweig
„Telekommunikation & Medien“
2006-2013 Studium an der Universität Wien,
Fachbereich „Theater-, Film- und
Medienwissenschaft“
Sept.-Dez. 2010: Praktikum bei Langbein und Partner
Media
