

„Commodification will soon follow identification“: Wechselwirkungen von Kunst und Kommerz in William Gibsons *Pattern Recognition* und Trent Reznors *Year Zero*

Welcome to convergence culture, where old and new media collide, where grassroots and corporate media intersect, where the power of the media producer and the power of the media consumer interact in unpredictable ways.

Henry Jenkins

Henry Jenkins Worte künden von einer neuen Zeit, von einem historischen Knotenpunkt, an dem sich unsere Gesellschaft radikal wandelt und an dem diese Wandlung alle Bereiche unseres Lebens betrifft. Für ihn ist es die Kultur der Konvergenz, die in den Medien, und damit in Erweiterung auch im Bereich ihrer Inhalte, nämlich in der Kunst und der Literatur, eine Wandlung mit sich bringt (2f.). Für Zygmunt Bauman ist es die Globalisierung, die derzeit die sozialen Strukturen unseres Planeten beeinflusst und dort, bedingt durch die neuen Medien, zu gravierenden Umwälzungen führt (ebd.). Und für Fredric Jameson sind es die „historischen Eigenheiten des späten Kapitalismus – seine kybernetischen Technologien ebenso wie seine globalisierende Dynamik – und gleichwohl das Auftreten neuer Subjektivitäten wie etwa die Anhäufung der für die Postmoderne so charakteristischen multiplen oder ‚parzellierten‘ Subjektpositionen,“ die uns Menschen in immer neue Anpassungen an die uns umgebende Welt zwingt.¹

Medienwissenschaftler, Philosoph oder Kulturwissenschaftler – ihnen allen ist gemein, dass sie im Hier und Jetzt des neuen Jahrtausends eine Wandlung der Gesellschaft sehen, einen spezifischen Ausdruck neuer medialer, sozialer und politischer Realitäten, der uns und unsere Kultur maßgeblich prägt. Und da sowohl im englischen als auch im deutschen Sprachgebrauch Kultur, zumindest in seiner modernen und gebräuchlichen Wortbedeutung den „generellen Prozess der intellektuellen, spirituellen und ästhetischen Entwicklung“, insbesondere aber auch dessen „Arbeiten und Praktiken intellektueller und speziell künstlerischer Aktivität“ beinhaltet, sind sowohl (bildende) Kunst als auch Literatur an diesem Wandel beteiligt.² Um sich also dem postulierten historischen Knotenpunkt aus kulturwissenschaftlicher Sicht zu nähern, erscheint es sinnvoll, sich ein Bild davon zu machen, wie es um die Literatur und die Kunst steht, in dieser schönen neuen Welt.

1. Schöne neue Welt

Fredric Jameson sieht in der Globalisierung der heutigen Zeit eine Dezentralisierung und eine Multiplikation von Kulturen, die je nach Wertung entweder als „dystopische Vision von Weltkontrolle“ oder aber als „Feierlichkeiten zum weltweiten

1 Übersetzungen im Folgenden sind meine, Originalzitate sind in den Fußnoten angegeben: „the historic originalities of late capitalism – its cybernetic technology as well as its globalizing dynamics – and the emergence, as well, of new subjectivities such as the surcharge of multiple or ‚parcellated‘ subject positions characteristic of postmodernity“ (Jameson 214).

2 Vgl. Williams: „(i) the independent and abstract noun which describes a general process of intellectual, spiritual and aesthetic development [...] (iii) the independent and abstract noun which describes the works and practices of intellectual and especially artistic activity“ (90).

Multikulturalismus“ gesehen werden können.³ Eine Erhaltung von Kontrolle im Lokalen, ein Widerstand gegen die überwältigenden Marktkräfte des Globalen, so Jameson, sei schier unmöglich. In Bezug auf das Kulturschaffen seien diese Kräfte durch zwei Phänomene geprägt: einerseits durch die weite Verbreitung des Tourismus, der die Kultur einer Gesellschaft zur Produktion von „tourist art“ zwingt und somit ältere nationale oder lokale Formen von Kultur ablöse. Andererseits würde lokale Kultur aber auch durch „Disneyfication“ bedroht, einen Prozess in dem „vererbte kulturelle Bilder nun in künstlich erschaffenen Abbildern reproduziert werden.“⁴ Die somit geschaffene Pluralität der Kultur ist im Grunde ebenso sehr ein Problem, wie die durch Tourismus geschaffene Angleichung von Kultur.

Zu einer ähnlichen Analyse kommt auch Zygmunt Bauman, der in Globalisierung ein Phänomen der Zeit erkennt, „das zugleich ebenso sehr teilt, wie es vereint – die Ursachen für die Teilung sind dabei identisch mit denen, die die Einheitlichkeit des Globus fördern.“⁵ Er sieht im Unterschied zu historischen Globalisierungstrends heutzutage einen massiven Unterschied in der Entwicklung der Medien. Dank der enormen Geschwindigkeit mit der die ‚Globalen‘ heute kommunizieren, sei, so Bauman, der Vorteil und damit die Widerstandsmöglichkeit der ‚Lokalen‘ verloren gegangen. Ebenso wie sich die sozialen Realitäten von Arbeit durch die Medien veränderten, in dem virtuelle Firmen ihren Arbeitsbedarf an den meistbietenden Lokalen versteigerten, so würden auch im privaten Raum die Medien die Bedürfnisse der Lokalen verändern: „Getrennt und abgeschottet auf Erden, treffen die Lokalen die Globalen in den regelmäßigen Übertragungen aus dem Himmel.“⁶ Den Medien komme hierbei die Rolle des Verführers zu, der die Begehrlichkeiten des Daseins durch den Konsum in vermeintlich greifbare Nähe rücke. Wenn aber nun die Medien und die durch sie ermöglichte Kommunikationsgeschwindigkeit im Bereich der Arbeit für die Kluft zwischen Globalen und Lokalen verantwortlich sind, wie Bauman argumentiert, so verstärken sie die Probleme durch die von ihnen global suggerierten Wünsche umso mehr, da diese ohne lokale Arbeit niemals erreichbar sind. Die neuen, digitalen Medien erschaffen somit in der Konsequenz eine globalisierte, neue soziale Weltordnung.

Henry Jenkins proklamiert ebenfalls eine neue Ordnung sozialer Systeme, allerdings teilt er nicht Baumans kritische Sicht auf die Potentiale der neuen Medien (18f.). Für Jenkins, ebenso wie für andere Medientheoretiker, besteht in den digitalen Medien eben auch eine Chance zur positiven Veränderung der Machtverhältnisse (ebd.). So beschreibt Klaus Bruhn Jensen zum Beispiel ein Kommunikationsmodell, nach dem die Nutzer digitaler Medien, insbesondere des Internets, dank des Ausmaßes und der Geschwindigkeit des Informationsaustausches völlig neue Formen sozialer Interaktion und Strukturierung erschaffen (vgl. 271). Er sieht in dem Medium Internet, im Gegensatz zu anderen Medien, in der Erfahrung des Nutzers von „kontinuierlicher Aktivität, Performanz, und vielleicht sogar Bemächtigung“ eine Grundlage für eine abweichende Form von Kommunikationsmodell. Somit könnten alte Modelle, wie zum Beispiel das der

3 „[D]ystopian vision of world control“, „celebration of world multiculturalism“ (Jameson 215).

4 „[T]he process whereby inherited cultural images are now artificially reproduced“ (Jameson 215).

5 „[I]t divides as it unites – the causes of division being identical with those which promote the uniformity of the globe“ (Bauman 2).

6 „Segregated and separated, on earth, the locals meet the globals through the regular televised broadcasts of heaven“ (Bauman 54).

linearen „Übertragung von Informationen“ abgelöst werden.⁷ Jenkins greift eben diese Analyse auf, wenn er einen Paradigmenwechsel in den Medien diagnostiziert. Laut Jenkins sind zeitgenössische Mediennutzer in der Lage neue Formen von kulturellen Produkten einzufordern, diese mitzugestalten und sich selbst dadurch zu bemächtigen (4). Seine „Kultur der Konvergenz“ bezieht sich daher nicht nur auf die Vermischung von Medienfunktionen und –plattformen, sondern auch und insbesondere auf die Veränderung der Nutzer und ihrer sozialer Systeme:

Konvergenz entsteht in den Gehirnen der individuellen Konsumenten und durch ihre sozialen Beziehungen zu Anderen. Jeder von uns konstruiert seinen eigenen persönlichen Mythos aus den Teilen und Fragmenten der Information, die wir aus dem Medienfluss extrahieren und zu Ressourcen transformieren, die wir benötigen, um aus dem alltäglichen Leben Sinn zu machen. Weil aber mehr Informationen zu jedem beliebigen Thema vorhanden sind, als der Einzelne in seinem Kopf abspeichern könnte, besteht eine Art zusätzlicher Anreiz für uns darin, über die Medien zu reden, die wir konsumieren.⁸

Für Jenkins fördert dieser zusätzliche Anreiz zwei herausragende Elemente seiner „Kultur der Konvergenz“ zutage: das der partizipatorischen Gemeinschaft und das der kollektiven Intelligenz. Für ihn bestehen kulturelle Artefakte der heutigen Zeit mehr und mehr aus unübersichtlich vielen Einzelteilen. Um deren Inhalte zu entschlüsseln, ist die Beteiligung an einer Gemeinschaft notwendig, die auf das separate Wissen und die Erfahrungen vieler Individuen zurückgreifen kann. Doch neben der Funktion der kollektiven Intelligenz erfüllen diese Gemeinschaften auch eine Identitätsfunktion für die Mitglieder, die zu sozialer Bindung und den von Jensen beschriebenen neuen Formen sozialer Interaktion und Strukturierung führt.

Eben diese Funktionen von Identitätsstiftung und sozialer Strukturierung hatten für lange Zeit die klassischen Formen der Kultur inne, wie etwa die Literatur oder die Kunst. So verweist Raymond Williams auf die Wichtigkeit des Nationalgefühls, das in einer Nationalliteratur Ausdruck findet, für die Konstitution der sozialen und kulturellen Entwicklung im 18. Jahrhundert (vgl. 185). Da der Begriff ‚Literatur‘ aber auch immer der Re-Interpretation der jeweiligen Epoche unterlag und somit jeweils wieder neu ausgehandelt werden musste (vgl. Nünning 73), sieht Phillip Wegner in eben dieser Aushandlung eine Reflektion der Ansichten über unser soziales und kulturelles Leben: „Veränderungen in der Rolle und den Konturen des Konzepts ‚Literatur‘ können als wertvolle Indikatoren für größere institutionelle und strukturelle Entwicklungen gelten.“⁹ Die Frage nach dem *status quo* von Literatur und Kunst ist daher für Wegner gleichbedeutend mit der „Abfrage des Zustandes der Globalisierung und unseres zeitgenössischen Momentes.“¹⁰

7 „[T]he user’s sense of continuous activity, performativity, and, perhaps, empowerment is likely to contribute to a different model of ‚communication‘ than, for instance, those connected with the transmission of information“ (Jensen 271).

8 „Convergence occurs within the brains of individual consumers and through their social interactions with others. Each of us constructs our own personal mythology from bits and fragments of information extracted from the media flow and transformed into resources through which we make sense of our everyday lives. Because there is more information on any given topic than anyone can store in their head, there is an added incentive for us to talk among ourselves about the media we consume“ (Jenkins 3f.).

9 „Thus, changes in the role and contours of the concept [literature] can serve as invaluable indices to larger institutional and structural developments“ (Wegner 185).

10 „[A]n interrogation of the nature of globalization in our contemporary moment“ (Wegner 185).

2. Mustererkennung

In der Kritik zu William Gibsons Roman *Pattern Recognition* (2003) ist eines unübersehbar: der Versuch den Roman einerseits aus Gibsons angestammtem Genre, der Science Fiction (SF), zu entheben, und ihn andererseits dennoch mit den Mitteln eben dieses Genres zu analysieren, indem man ihn als ein die Gegenwart kommentierenden Zukunftsroman liest. Paul Di Filippo schreibt in der *Washington Post*, Gibsons Roman sei „nicht-ganz-SF aber auch nicht ganz nicht-SF,“ sondern eben ein Buch, das beweist, dass der Versuch ein „wahrhaft in der Gegenwart verankertes realistisch-mimetisches Buch“ zu schreiben, unausweichlich bedeutet, ein Science Fiction Buch zu schreiben.¹¹ Und auch Dennis Lim attestiert dem Roman in *The Village Voice*, dass er die Essenz von Gibsons (bisher im Bereich der SF erschienenen) Werk vollkommen trifft, indem er „so eindringlich das undenkbare Hier und Jetzt beobachte, dass es einem unendlich schwindelig dabei wird.“¹² Zentrales Element der Diskussion ist hierbei die Verschmelzung von Zukunft und Gegenwart in der heutigen Zeit. Unsere technische, soziale und politische Realität hat die bislang in die Zukunft projizierte Entwicklung eingeholt, könnte das Credo lauten. Di Filippo schreibt, dass wohl nur die wenigsten von uns realisiert hätten, dass das „21. Jahrhundert, dieser für immer ferne, quasi-mythologische Ort,“ der in der Science Fiction des letzten Jahrhunderts beschrieben wurde, uns bereits erreicht hätte und dass die „Implikationen unseres täglichen Lebens mit unseren Projektionen auf verzerrte Weise aufschließen.“¹³

Wenn Fredric Jameson also sagt, dass die „Gegenstände und Darstellungen der Science Fiction, hier [in *Pattern Recognition*] zu neuen und produktiven Formen verfeinert und umgesetzt, mehr Informationen über die gegenwärtige Zeit liefern, als der verbrauchte Realismus,“ dann kann man annehmen, dass wir in Gibsons Roman eine ideales Produkt der Literatur finden, an dem sich unsere Gegenwart indikativ analysieren lässt.¹⁴ Und da der Roman darüber hinaus von der Positionierung von Kunst im neuen, 21. Jahrhundert handelt, liest Jameson ihn als Blochsche Konzeption des Künstlerromans, „die das unbekannte und noch nicht realisierte Kunstwerk in sich trägt wie ein schwarzes Loch, wie die leere Gegenwart einer noch nicht determinierten Zukunft, wie das abwesende Erhabene im alltäglich Realen.“¹⁵ In dem Roman verhandelt Gibson seine Sicht auf Kunst und Literatur, und ihr Verhältnis zur Gegenwart wird insbesondere in den Worten des Charakters Hubertus Bigend deutlich:

- 11 „[The] situation we find ourselves in, one admirably captured in the pages of Gibson’s not-quite-sf but not-exactly-not-sf thriller, a book that seeks to prove that to write a truly plugged-in contemporary mimetic novel is inescapably to write science fiction.“
- 12 „*Pattern Recognition* may be his quintessential work. The book peers so intently at the unthinkable here and now it induces something like infinite vertigo.“
- 13 „[H]as any of us truly internalized the simple but sobering fact that we are all now living in the 21st century, that forever-distant, quasi-mythological realm to which the majority of science-fictional speculations were once consigned?“ ; „the implications of daily life catching up in skewed fashion to our projections.“
- 14 „In any case, the representational apparatus of Science Fiction, here refined and transistorized in all kinds of new and productive ways, sends back more reliable information about the contemporary world than an exhausted realism“ (Jameson 384).
- 15 „[...] the unknown unrealized work of art inside itself like a black hole, the empty present of a future indeterminacy, the absent sublime within the everyday real“ (Jameson 388).

We have no idea, now, of who or what the inhabitants of our future might be. In that sense, we have no future. Not in the sense that our grandparents had a future, or thought they did. Fully imagined *cultural futures* were the luxury of another day, one in which ‚now‘ was of some greater duration. For us, of course, things can change so abruptly, so violently, so profoundly, that futures like our grandparents’ have insufficient ‚now‘ to stand on. We have no future because our present is too volatile. [...] We have only risk management. The spinning of the given moment’s scenarios. (*Pattern Recognition* 58f.)

Kulturelle Zukunftsvisionen sind ein Luxus der Vergangenheit, gerade weil „unsere Gegenwart einen Übergang weg von, wenn nicht sogar einen Bruch mit der Postmoderne darstellt, und somit eine Forderung nach einer neuen Ästhetik ist, die unserer historisch neuartigen Situation entspricht.“¹⁶

Somit ist Gibsons frühes Werk der Ausgangspunkt für diesen Bruch, seine Cyberpunk-Beschreibung einer möglichen Zukunft „schien auf grundlegende Weise die entstehenden kulturellen Realitäten der Postmoderne zu verkörpern.“¹⁷ Und diese Einschätzung erklärt auch den Zwiespalt, in dem sich die Kritiker befanden, als sie *Pattern Recognition* eine Abgrenzung vom SF-Genre zusprachen, aber im Roman dennoch die Mechanismen der postmodernen SF sehr wohl noch entdeckten. Die Welt die Gibson beschreibt ist geprägt von dem „ersten, kruden Inventar des neuen Weltsystems,“¹⁸ das schon die Cyberpunk-Autoren prophezeit haben.

Gibsons neue, reale Sicht der Dinge öffnet sich auf eine von Konsum durchdrungene, kulturell vereinheitlichte Welt. Er zeichnet das Bild einer dezentralen, urbanen Medien- und Markenkultur, deren Globalität und Einheitlichkeit überall zu spüren ist, egal ob in Tokio, in London oder in Moskau. Seine Protagonistin Cayce ist zugleich wesentlich in dieser Welt verankert und von ihr abgestoßen. Ihr Job als „coolhunter“ (2) macht es unabdingbar, sich mit den Eliten der, wie Philip Wegner sie nennt, „globalen Informations- und Emotions-Marktwirtschaft“¹⁹ auseinander zu setzen – also mit denjenigen, die in uns Gefühle, Sehnsüchte und Begehrlichkeiten nach den Produkten der von Bauman beschriebenen globalen Konsumwelt wecken: Marketingexperten, Designer, Filmemacher, Programmierer. In dieser Welt sind es die Marken und Namen, die jedem Gegenstand anhaften, die alles benennbar und speziell machen. Die postmoderne Realität hat aus dem Namen einen Fetisch gemacht, Eigenschaften und Qualitäten in Nominalität eingeschrieben und somit Wertung in die Marke transportiert. Gibsons Romane, von *Neuromancer* (1984) bis *Spook Country* (2007), sind allesamt diesem Fetisch verfallen, und so liest Jameson auch in *Pattern Recognition*, das was er als „hyped-up name-dropping“ (Jameson 386) bezeichnet, und was sich einer sinnvollen Übersetzung ins Deutsche entzieht. In der Romanwelt, ebenso wie in unserer, finden sich Markennamen an jeder Ecke. Cayce schreibt nicht auf einem Computer, sie bedient einen Apple Mac Cube, sie geht nicht zum Sport, sondern betreibt Pilates und die Beschreibung ihrer Bekleidung kann als Indiz für die postmoderne Faszination des Romans mit Benennung, Beschreibung und Bewertung gelesen werden:

16 „[O]ur present marks a transformation of, and indeed perhaps a break with, the earlier moment of postmodernism, and a call for a new kind of aesthetic appropriate to our historically original situation“ (Wegner 187).

17 „However, cyberpunk science fiction [...] seemed to embody in some fundamental way the emergent cultural realities of postmodernism“ (Wegner 186).

18 „[A] first crude inventory of the new world system“ (Jameson 385).

19 „[G]lobal informational and affective economy“ (Wegner 189).

CPUs for the meeting, reflected in the window of a Soho specialist in mod paraphernalia, are a fresh Fruit T-Shirt, her black Buzz Rickson's MA-1, anonymous black skirt from a Tulsa thrift, the black leggings she'd worn for Pilates, black Harajuku schoolgirl shoes. Her purse-analog is an envelope of black East German laminate, purchased on eBay – if not actual Stasi-issue then well in the ballpark.

She sees her own gray eyes, pale in the glass, and beyond them Ben Sherman shirts and fishtail parkas, cufflinks in the form of the RAF roundel that marked the wings of Spitfires. CPUs. Cayce Pollard Units. That's what Damien calls the clothing she wears. CPUs are either black, white, or gray, and ideally seem to have come into this world without human intervention (8).

Cayce' Neigung zu unauffälliger und minimalistisch gestylter Kleidung ist ein Nebeneffekt ihres Berufes. Sie bezeichnet sich selbst als „dowser in the world of global marketing“ (2), doch die implizierte Wünschelrute, mit der sie sich auf die Suche nach zukünftigen Trends macht, ist zugleich ihre größte Stärke und ihre größte Schwäche. Sie ist nur deswegen gut in ihrem Beruf, weil sie auf Moden und Marken, insbesondere auf die grafische Umsetzung dieser in Form von Logos, physikalisch reagiert: „Though the truth [...] is closer to allergy, a morbid and sometimes violent reactivity to the semiotics of the marketplace“ (2). Der positive Effekt dieser Sensitivität auf die Zeichen der globalen Marktwirtschaft ist, dass Cayce in der Lage ist, Trends aufzuspüren, mögliche Ideen für die Vermarktung zu identifizieren und die Logos der großen Firmen auf ihre potentielle Wirksamkeit zu überprüfen. Sie fungiert als menschliches Lackmuspapier des globalen Marketings: „What I do is pattern recognition. I try to recognize a pattern before anyone else does“ (88). Der negative Effekt jedoch ist, dass Cayce unter heftigen körperlichen Reaktionen leidet, sobald sie einem Markenzeichen wie etwa dem von Benetton, Ralph Lauren oder Laura Ashley zu nahe kommt. Die Folgen sind Schwindel, Übelkeit und Panikattacken bis hin zur Ohnmacht, wie sich an ihrer Begegnung mit einem Display der Modemarke Tommi Hilfiger verdeutlichen lässt:

[D]own here, next to a display of Tommy Hilfiger, it's all started to go sideways on her, the trademark thing. Less warning aura than usual. Some people ingest a single peanut and their head swells like a basketball. When it happens to Cayce, it's her psyche.

Tommy Hilfiger does it every time, though she thought she was safe now. They'd said he'd peaked, in New York. Like Benetton, the name would be around, but the real poison, for her, would have been drawn. It's something to do with context, here, with not expecting it in London. When it starts, it's pure reaction, like biting down hard on piece of foil (17-18).

In Cayce manifestiert sich physisch das globalisierte Dilemma: ihr ganzes Leben basiert auf dieser, unserer objektfixierten Welt der Waren. Ein Entkommen, der von Jameson definierte Widerstand gegen das System, ist unmöglich. Marken besitzen einen durch den Namen eingeschriebenen zusätzlichen Wert, dessen paradoxe Dynamik darin besteht, bereits im Moment der Erschaffung quasi überaltet zu sein. Durch die extrem geringe Halbwertszeit von Moden und Trends angetrieben, ist der zusätzliche Wert nur für begrenzte Zeit zu erhalten, und so müssen wir konstant nach immer neuen Marken und Werten suchen. Auf der anderen Seite garantiert der globale Markt dafür, dass überall auf der Welt Image und Wert der Marke gelesen werden können und wir als Weltbürger erkannt werden. Wir brauchen uns keine Sorgen machen, dass Status und eingeschriebenes Images der Marke an regionaler Begrenztheit scheitern. Cayce ist innerhalb des Romans

die ultimative Verkörperung dieser gleichzeitigen Gefangenheit und Freiheit. Ihr Leben wird von Trends und Marken vorangetrieben, aber es ist ihr andererseits unmöglich, auf Dauer den allgegenwärtigen Auslösereizen zu entgehen und sie reagiert mit psychischem Stress und körperlichem Exzess.

Als Alternative zu dieser von Design, Logos und Marken überschwemmten Ästhetik der postmodernen Realität, in der der Roman klar verankert ist, präsentiert Gibson die Darstellung eines Kunstwerkes. Dieses Kunstwerk ist die noch nicht realisierte Zukunft, von der Jameson spricht, und in ihr manifestiert sich auch die von Wegner geforderte neue Ästhetik, die den Bruch mit der Postmoderne darstellt. Gibson präsentiert diese neue Ästhetik im Roman in Form der *footage*, einer Ansammlung von kurzen Filmclips, die Fans in regelmäßigen Abständen aus dem Internet fischen. Die *footage* besteht aus 135 einzelnen Clips, jeder kaum mehr als 20 Sekunden lang, denen jedoch gemein ist, dass sie ohne Kommentar eines Autors, ohne Indikation einer Reihenfolge und völlig ambivalent bezüglich ihrer Verortung in Zeit und Raum im Netz zu finden sind: „There is a lack of evidence, an absence of stylistic cues“ (23). Diese eigentümliche Abkehr von einer erkennbaren Zuordnung zu Genre, Zeitperiode oder stilistische Marker ist es, die zum Erkennungszeichen der *footage* wird und die Jamesons „Erhabenes“ repräsentiert.

Für Cayce ist gerade diese Unbestimmtheit ein zentraler Faktor für ihre Begeisterung, lässt sie doch die Abwesenheit der „semiotics of the marketplace“ (2) hier einen Ruhepol von den Reizen der Markenwelt finden. Die tiefere Bedeutung der *footage* für Cayce liegt also dementsprechend in deren Kontrastfunktion: „ihr völliger Mangel an stilistischem Ausdruck ist eine ontologische Erlösung, wie ein Schwarz-Weiß-Film nach den konventionellen Orgien schlechter Nachfärbungen in Technicolor, wie die Stille der Einsamkeit für den Telepathen, dessen Geist von den lärmenden Stimmen des Tages verstopft ist.“²⁰

Da diese künstlich erschaffene Undeterminiertheit der *footage* aus den üblichen kulturellen Erfahrungen heraus sticht, wird sie von ihren Fans als Besonderheit wahrgenommen, als wertvoll, und ist daher Anlass diverser umkämpfter Theorien und Interpretationen:

The one hundred and thirty-four previously discovered fragments, having been endlessly collated, broken down, reassembled, by whole armies of the most fanatical investigators, have yielded no period and no particular narrative direction.

Zaprudered into surreal dimensions of purest speculation, ghost-narratives have emerged and taken on shadowy but determined lives of their own [...]. (24)

Hier schließt sich die Argumentation zu unserer schönen, neuen Welt, denn Gibsons virtuelle Gemeinschaften, wie das „Fetish:Footage:Forum“ (4) des Romans, funktionieren ganz genau so, wie Henry Jenkins es für seine „Kultur der Konvergenz“ benennt. In dem Forum werden diverse Theorien über mögliche zeitliche oder stilistische Einordnungen ebenso diskutiert wie Spekulationen über die Erschaffung des Kunstwerks, ohne jemals einen Konsens zu erlangen. Diese Auseinandersetzungen unter den Fans haben die *footage* selbst zu einem Kult- und Kulturartefakt werden lassen, dass sich nur über Interaktion erschließen lässt. Ohne die Fans

20 „[I]ts utter lack of style is an ontological relief, like a black-and-white film after the conventional orgies of bad Technicolor, like the silence of solitude for the telepath whose mind is jammed with noisy voices all day long“ (Jameson 391).

wäre das Kunstwerk nur eine arbiträre Aneinanderreihung von Filmclips, doch durch die Diskussion, die aktive Beteiligung und den interpretativen Prozess der Anordnung gelingt es den Fans sich vom reinen Konsumentendasein zu befreien und die Dualität von Autor und Leser aufzubrechen. Christopher Palmer beschreibt die *footage* als kollektives Werk, das zwar von einem einzelnen Künstler ausgeht, aber ohne die Beteiligung Anderer nicht mit soviel Inhalt resonieren würde:

Sie ist ein Teil der postmodernen Kultur, Teil der Kultur des Remixes, Edits und Samples. [...] Die Fans] sind für das Kunstwerk ebenso notwendig wie die verwundete Nora, die sich nur im Zentrum eines sich immer weiter ausbreitenden Kreises aus Produktion, Vertrieb, Rezeption und Diskussion befindet.²¹

Für Henry Jenkins sind es zentral die neuen, digitalen Medien, die es dem Konsumenten ermöglichen, „Medieninhalte auf neue und mächtige Weise zu archivieren, zu ergänzen, anzupassen, und neu in Umlauf zu bringen.“²² Jenkins Idee, eines veränderbaren, durch den Nutzer mit erschaffenen Artefaktes, findet sich auch in dem von Espen Aarseth speziell für Texte formulierten Konzept des ergodischen Kunstwerks wieder, als das ich die *footage* hier bezeichnen möchte. Laut Aarseth handelt es sich hierbei um eine „Form von Diskurs, dessen Zeichen in Form eines Pfades hervortreten, der erst durch ein nicht-triviales Element von Arbeit erzeugt wird.“²³ Der Begriff ‚ergodisch‘ ist eine von Aarseth vorgenommene Übertragung aus der Physik und bezieht sich auf die ursprüngliche Wortbedeutungen im Griechischen: *ergon* (Arbeit) und *hodos* (Pfad). Das von ihm beschriebene Kunstwerk ist dadurch gekennzeichnet, dass es mit einer Informations-Feedback-Schleife ausgestattet ist, die eine Zentralität des Konsumenten hervorhebt: „es zentriert die Aufmerksamkeit auf dem Konsumenten, oder Benutzer, des Textes als weitaus stärker integrierter Figur, als es selbst Reader-Response-Theoretiker behaupten würden.“²⁴

Die Position des Lesers/Nutzers rückt also bei ergodischen Kunstwerken stark in den Vordergrund und verlangt von ihm eine nicht nur auf das Verstehen bezogene Arbeitsleistung. Es liegt in der einen Weg beschreitenden Arbeit des Lesers, eine Zeichenkette zu erzeugen, die dann erst den Text in einer seiner möglichen Lesarten entstehen lässt. Der Leser wird zum Autor der von ihm erarbeiteten Interpretation, wie David Bolter über die Funktionsweisen von Internetforen und die darin verschwimmenden Kategorien von Autor und Leser berichtet (vgl. 4, 153). Für Bolter führen etwa Faktoren wie Einfachheit der Beteiligung, Schnelligkeit der Verbreitung und der unkomplizierte beziehungsweise zum Teil nicht markierte Einsatz von Zitaten dazu, dass der Übergang zwischen den Positionen nicht klar definiert werden kann. Ähnlich sieht dies auch Martha Woodmansee, die in der Computertechnologie eine Auflösung jener Konturen sieht, „die für das Überleben der Fiktion von modernem Autor als alleinigem Schöpfer von einzigartigen und

21 „It is part of the postmodern culture of editing, remixing, sampling. [...] The fans] must be as necessary to the work of the art as is the wounded Nora, who is merely at the beginning of a series of widening circles of production, distribution, reception, discussion“ (Palmer 479).

22 „[N]ew media technologies have [...] enabled consumers to archive, annotate, appropriate, and recirculate media content in powerful new ways“ (Jenkins 17f.).

23 „[A] type of discourse whose signs emerge as a path produced by a non-trivial element of work“ (Aarseth, „Aporia and Epiphany“ 32).

24 „[I]t also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim“ (Aarseth, *Cybertext* 1).

originären Werken essentiell wären“ (309). Es lässt sich also zumindest in Hinsicht auf digitale Medien feststellen, dass das Konstrukt Autor sich verändert hat und mit dem Konstrukt Leser zumindest teilweise zusammenfällt.

In Bezug auf *Pattern Recognition* stellt sich also die Frage nach der Bedeutung dieser Beteiligung am Autorprozess für die Nutzer. Für Cayce und die anderen *footageheads* besteht die Beschäftigung mit Sinn, Inhalt und der Erschaffung des Kunstwerkes in der mit ihr verbundenen Zugehörigkeit zum kreativen Prozess und zur virtuellen Gemeinschaft des „Fetish:Footage:Forum“. Dort wo bislang Autorschaft dazu diente, eine ästhetisch-ideologische Identität als Kennzeichen von Individualität oder Originalität zu erschaffen, verwandelt das neue, hybride Autorkonstrukt die Beteiligten in ein kreatives Kollektiv. Dieses Kollektiv ist es, das Phillip Wegner als „neu auftretende, globale Form von Gemeinschaft“ bezeichnet, die ein bestimmtes kulturelles Zugehörigkeitsgefühl vermittele.²⁵ Cayce bestätigt diese Sichtweise eindrücklich: „It is a way now, approximately, of being at home. The forum has become one of the most consistent places of her life, like a familiar café that exists somehow outside of geography and beyond time zones“ (4-5).

Auch Henry Jenkins schreibt seinen virtuellen Gemeinschaften neben der Funktion einer Beteiligung an Autorschaft noch eine weitere Eigenschaft zu, die in ihrer Mechanik zu Wegners Zugehörigkeit erschaffenden globalen Gemeinschaften beiträgt. Aufgabe der virtuellen Gemeinschaften bestehe, laut Jenkins, auch in der kollektiven Beschaffung von Informationen über ein bestimmtes kulturelles Artefakt. Das moderne, konvergierende Kunstwerk, bestehend aus Einzelteilen und einem Puzzle ähnlich über diverse Medienplattformen verstreut, fordere den Konsumenten heraus, die anfallende kulturelle Verständnisarbeit gemeinschaftlich zu begehen. Hierzu forme sich, gefördert durch das Internet, auf globaler Ebene eine Kultur des Wissens, deren Aufgabe einerseits in der Ansammlung von Informationen liege, andererseits in der Formung einer kollektiven Intelligenz, deren akkumuliertes Wissen weit über den Wissenshorizont eines Einzelnen hinausgehe (Jenkins 27ff.). Das „Fetish:Footage:Forum“ ist eine solche virtuelle Gemeinschaft, deren kulturelles Artefakt, die *footage*, der kollektiven Intelligenz bedarf, um zu einem verständlichen Ganzen zusammengesetzt zu werden.

Jenkins und Wegner beschreiben diese Gemeinschaften, deren Funktionalität und Reiz für die Beteiligten darin besteht, dass sie eine Ersatz-Zugehörigkeit erschaffen, die nicht auf Nation, Religion oder Familie begründet ist: „Diese neuen Gemeinschaften sind durch ihre freiwillige, temporäre und taktische Zusammengehörigkeit definiert und werden durch gemeinsame intellektuelle Aufgabenstellungen und emotionale Investitionen gefestigt.“²⁶ Zugehörigkeit in der *footage*-Fangemeinde ist selbst gewählt und durch kulturelles Interesse definiert: „Footageheads seem to propagate primarily by word of mouth, or, [...] by virtue of random exposure, either to a fragment of video or to a single still frame“ (55). Wer nicht bestimmte Wesenszüge besitzt: Neugier, ästhetisches Empfinden oder einen Antrieb zur Suche nach dem Muster im Chaos, der wird nicht in die Gemeinschaft aufgenommen. Durch diese Hermetik bleibt die Gemeinschaft identitätsstiftend, Zugehörigkeit bleibt bedeutsam und identifiziert ein Mitglied als „true believer“ (67). Es wundert also nicht, wenn Cayce die Bezeichnung Hobby für

25 „[E]mergent global form of community“ (Wegner 190).

26 „[T]hese new communities are defined through voluntary, temporary, and tactical affiliations, reaffirmed through common intellectual enterprises and emotional investments“ (Jenkins 27).

ihre Zugehörigkeit zur *footage* vehement zurückweist: „Cayce has never been a person who had hobbies. Obsessions, yes. Worlds. Places to retreat to“ (97).

Im Handlungsrahmen des Romans ist dieser Rückzugsort aber durch die Konsum- und Marketinggesellschaft bedroht. Der bereits zitierte Werbe-Mogul Hubertus Bigend, Begründer der Agentur Blue Ant, ist auf die *footage* aufmerksam geworden und sieht in ihr einen genialen Marketing-Coup:

My passion is marketing, advertising, media strategy, and when I first discovered the footage, that is what responded in me. I saw attention focused daily on a product that may not even exist. [...] The most brilliant marketing ploy of this very young century. And new. Somehow entirely new (67).

Seine Sichtweise auf Kreativität und Konsum repräsentiert im Roman die neue Weltordnung und damit einen Angriff auf die Unberührtheit des Erhabenen im Alltäglichen, um Jameson hier zu paraphrasieren. Für Bigend verschwimmen die Grenzen von Kunst und Konsum, ist das Kunstwerk bereits in der Realität gefangen: „Far more creativity, today, goes into the marketing of products than into the products themselves [...] In that regard alone, the footage is a work of proven genius“ (69). Kunst benötigt Werbung, um wahrgenommen zu werden und Werbung wird dank der Kreativität ihrer Macher zur Kunstform. In unserer Realität sind diese Grenzen längst verschwommen, Filmemacher wie David Fincher oder Michel Gondry sind Stars des kommerziellen 30-Sekunden-Spots und die Ästhetik von Musikvideos, Werbung und Hollywood-Filmen gleicht sich immer mehr an.

Im Roman gelingt es Cayce am Ende, die Erschafferin der *footage* ausfindig zu machen. Was Cayce jedoch nach Abschluss ihrer Suche bleibt, ist die nüchterne Beobachtung, dass die Entscheidung über die kulturelle Zukunft nicht mehr in ihren Händen ist. Da sitzt die Elite der neuen, digitalen Welt gemeinsam am Tisch und diskutiert die Zukunft des Produktes *footage*. Bigend und der russische Oligarch, dessen Nichte die *footage* herstellt, bleiben in Cayce' Wahrnehmung zurück, im einvernehmlichen Gespräch vertieft. Und am Ende des Romans sind es die Macher der Globalisierung, die auf CNN zu sehen sind: „[Bigend] was between some Russian zillionaire and your Secretary of the Interior“ (365). Philip Wegner sieht in dieser Runde das Sinnbild unserer neuen Weltordnung, die Repräsentation der globalisierten kulturellen Einheit, die auch die alte Welt (hier repräsentiert durch den Innenminister) mit einschließt. In *Pattern Recognition* bleibt es letztendlich offen, was diese Weltordnung mit der *footage* zu tun gedenkt, aber die Tendenz ist klar ersichtlich. Cayce' Worte hallen im Roman nach; Als sie erklärt, was mit den Trends geschieht, die sie aufgespürt hat, sagt sie: „she has no doubt that commodification will soon follow identification“ (10).

Gibson selbst greift diese Worte und die in ihnen liegende Drohung wieder auf, allerdings erst in seinem aktuellsten Roman *Spook Country* (2007). Dort begegnen wir Hubertus Bigend wieder als er der Protagonistin Hollis erklärt, wie Blue Ant zu erfolgreichen Ideen kommt:

„I've learned to value anomalous phenomena. Very peculiar things that people do, often secretly, have come to interest me in a certain way. I spend a lot of money, often, trying to understand those things. From them, sometimes, emerge Blue Ant's most successful efforts. Trope Slope, for instance, our viral pitchman platform, was based on pieces of anonymous footage being posted on the Net.“

„You did that? Put that thing in the background of all those old movies? That's fucking horrible. Pardon my French.“

„It sells shoes.“ He smiled. (105-106)

Bigends Worte suggerieren eine erfolgreiche Vermarktung der *footage*, aber es ist Hollis' Reaktion, die uns das Gefühl vermittelt, das enigmatische Kunstobjekt sei zu einer Ware verkommen, hätte ihren Reiz und ihre Bedeutung verloren. Und somit ist der erfolgreiche Abschluss von Cayce' Suche gleichzeitig auch der Verlust der identitätsstiftenden Gemeinschaft. Cayce' Zugehörigkeit hat sich durch das Insiderwissen gelöst. Sie kann nicht mehr an dem kreativen Prozess teilnehmen, ist aus der Feedback-Schleife ausgestiegen. Sie hat das Wissen der kollektiven Intelligenz hinter sich gelassen und kann der Beschäftigung mit dem ergodischen Kunstwerk keinen Sinn mehr abgewinnen. Zudem hat sich durch den ernüchternden Einblick in die alles erobernde Welt der Marken gezeigt, dass selbst Cayce' Rückzugsort nicht dem Druck des Systems standzuhalten vermochte.

Dieser Druck, die Vereinnahmung der Kunst durch den Kommerz, ist es auch, der letztlich Klarheit über den Realitätsanspruch der Forumsgemeinschaft mit sich bringt. Die Gemeinschaft beruft sich auf ein aus dem Konsumrahmen entthobenes Kunstwerk, dass es als solches aber gar nicht gibt. Sie produziert stattdessen immer neue, mögliche Versionen eines vermuteten Originals. Die ursprünglich fragmentarischen und völlig ohne Kohärenzanspruch erschaffenen Medieninhalte werden erst durch die Fans zur Kunst, durch deren Möglichkeit die Inhalte „zu archivieren, zu ergänzen, anzupassen, und neu in Umlauf zu bringen.“ Hier resoniert der Roman mit Jean Baudrillards Konzept des Simulacrums und verweist somit mittels des Kunstwerkes auf die Künstlichkeit der globalen Welt (Baudrillard 1f.). Folglich wird Christopher Palmers Analyse der Kunst der *footage* als Gemeinschaftsprodukt der Fans noch deutlicher, denn ohne diese wäre sie als Kunst überhaupt nicht existent. Die ästhetische Qualität wird den ursprünglich als CCTV aufgenommenen Bildern zwar durch Nora medial eingeschrieben, aber erst durch die kritische Auseinandersetzung der Fans können mögliche Inhalte und Bedeutungen zu Tage gefördert werden. Bigends Vermarktungsanspruch ist somit nur die letzte Konsequenz der Realität, in der die *footage* entsteht. Die subkulturelle Gemeinschaft wird von der Konsumwelt entdeckt, und am Ende durch ihren Einsatz zum Verkauf von Markenschuhen in die globale Marketingwelt überführt. Widerstand gegen das globale System ist unmöglich. Ähnliches passierte in der Realität schon Jahre zuvor mit subkulturellen Phänomenen wie Punk, Grunge oder auch Techno, die allesamt als Gegenbewegungen zur Massenkultur begannen und sich bald einer Kooptierung durch eben diese gegenüber sahen: „commodification will soon follow identification“!

3. Die Welt als Leinwand

Fredric Jamesons Worte von der Sinnlosigkeit eines Widerstandes gegen das globale System der Marketingwelt scheinen sich in Gibsons *Pattern Recognition* bestätigt zu haben. Die neue Ästhetik für eine neue Welt wird im Roman Opfer des Marketings, die Erlösung von Kommerz und Globalisierung wird vom System kurzerhand assimiliert. Was dem Roman aber vielleicht gerade deswegen gelingt ist die Beschreibung des historischen Knotenpunktes, an dem wir uns befinden. Die Beschreibung einer realen Welt, einer Welt in der die postmoderne Faszination der Marken nicht abgeebbt ist, in der sich aber die Verhältnisse von Kunst, Literatur und Kommerzialität verändert haben. In ihrem *New-York-Times*-Artikel schreibt Lisa Zeidner, dass Gibson schon immer behauptet hätte „Die Zukunft

vorauszusagen“ sei „hauptsächlich der Versuch, nicht zu blinzeln während man die Gegenwart betrachtet.“²⁷ Es bleibt also nach wie vor die Frage offen, ob es Gibson gelungen ist mit der Beschreibung der *footage* einen Trend zu benennen, ob er, in der alten Form gefangen, dennoch in der Lage war, ein reales Muster in der Kunst zu erkennen. Gibt es heutzutage Kunst, die der neuen „Kultur der Konvergenz“ entspricht? Eine Kunst, die virtuelle Gemeinschaften zum Vorschein bringt, die sich am Erschaffensprozess beteiligen, kollektive Intelligenz entwickeln und so dem Werk neue Bedeutungsebenen einschreiben?

Als ein Kunstwerk, das dieser neuen Ästhetik entspricht, kann man sicherlich das 2007er Album *Year Zero* der US-Industrial-Band Nine Inch Nails (NIN)²⁸ und das von der Marketingfirma 42Entertainment zum dem Album erschaffene, gleichnamige *Alternate Reality Game* zählen.²⁹ Ann Powers schreibt in der *Los Angeles Times* über *Year Zero*, dass es sich hierbei weder um eine Musikveröffentlichung mit zusätzlichen im Internet zu findenden Extras handelt, noch um ein Computerspiel, dessen Soundtrack Trent Reznor, der kreative Kopf der Band, geschrieben habe (wie etwa zum Spiel *Quake*):

,Year Zero' ist die Verbindung von Pop- und Game-Ästhetik, die die rostigen Käfige der Musikindustrie aufschließt und somit einige der wichtigsten Probleme der Rockmusik löst, deren kulturelle Dominanz sich gerade im Staub verliert. [...] Mindestens aber gelingt es Trent Reznor chaotischen Rock'n'roll zu erschaffen. Und das ist mehr als nur Marketing, das ist wegweisende Kunst. (30)

Mit dem Album als zentralem, kulturellem Artefakt entwickelt das Spiel die vom Album evozierte Welt weiter und schreibt ihr Inhalte ein, die das Album nicht zu transportieren vermag. Reznor hat die Songs aus der Sicht einzelner fiktionaler Stimmen geschrieben, die nur subjektiv gefärbte Erfahrungen der *Year-Zero*-Welt vermitteln, und benötigte daher einen Zusatz, um eine die Songs umgebende Welt zu erschaffen:

Ich hatte eine Platte, die nur für mich einen Sinn ergeben würde, aber für niemanden sonst, weil es eben keine Erzählung gab. Das Album ist modular, es ist eine Sammlung

27 „Predicting the future, Gibson has always maintained, is mostly a matter of managing not to blink as you witness the present.“ (Zeidner ohne Seitenangabe).

28 Nine Inch Nails. *Year Zero*. Nothing Records / Interscope, 2007.

29 Ein *Alternate Reality Game* (ARG) bezeichnet eine neue Form von zeitlich begrenztem, interaktivem Spiel, das von einer der führenden Internet-Communities, die zu dieser Spielform entstanden sind, wie folgt beschrieben wird: „A cross-media genre of interactive fiction using multiple delivery and communications media, including television, radio, newspapers [*sic*], Internet, email, SMS, telephone, voicemail, and postal service. Gaming is typically comprised of a secret group of PuppetMasters who author, manipulate, and otherwise control the storyline, related scenarios, and puzzles and a public group of players, the collective detective that attempts to solve the puzzles and thereby win the furtherance of the story“ (vgl. Unifications Inc.). Alternative Bezeichnungen in diversen Internetforen dazu wären auch *immersive fiction*, *chaotic fiction* oder *beasting* (nach dem ersten erfolgreichen Spiel *The Beast* benannt). Da mir derzeit noch keine akademisch verwertbare Definition von ARGs bekannt ist, halte ich mich an die hier genannte Definition und verweise auf die Notwendigkeit weiterer Forschung in diesem Gebiet.

30 „,Year Zero' is a total marriage of the pop and gamer aesthetics that unlocks the rusty cages of the music industry and solves some key problems facing rock music as its cultural dominance dissolves into dust. [...] At the very least, Trent Reznor is still creating chaotic rock 'n' roll. And that's more than marketing; it's pioneering art.“

von Momentaufnahmen. Es sind diese erhaschten Momente eines bestimmten Ortes. Vielleicht hätte es funktioniert, wenn ich mit Linernotes einen Teil davon kommuniziert hätte. Nur sind Linernotes 2007 noch zeitgemäß?³¹

Statt Linernotes zu verwenden, hat sich Reznor an die Marketingspezialisten von 42Entertainment gewendet und mit ihrer Hilfe ein ARG entwickelt, das NIN-Fans in die Welt von *Year Zero* eintauchen lässt. Diese Welt lässt sich wie folgt charakterisieren: *Year Zero* spielt im Jahre 2022, in einer Zeit in der die Bürgerrechte nur noch hohle Phrasen sind, die Bevölkerung eingeschüchtert ist und ein christlich-fundamentalistischer Polizeistaat die USA regiert. Die Medien-, Pharma- und Rüstungskonzerne haben sich mit den Machthabern arrangiert und unterstützen das System, das sich kontrollierend über die Welt spannt. Darüber hinaus geht das System im vermeintlichen Kampf gegen den Terror rigoros gegen jegliche Form freien Denkens oder oppositionellen Handelns vor. Die Begründung für lückenlose Überwachung, Bewusstseinskontrolle durch staatliche sanktionierte Drogen im Grundwasser oder die Freigabe von Forschung an biologischer Kriegsführung ist immer die Sicherung der Nation gegen unpatriotisches und freiheitsfeindliches Gedankengut. Furcht und Misstrauen als Basis des menschlichen Miteinanders versetzen die Bevölkerung in Starre und dominieren somit die Gesellschaft dieser Zukunft. Kunst, als Ort für neue Ideen, oppositionelle Haltung oder gar revolutionäre Initialzündung wird vom Staat mit aller Macht unterdrückt. *Year Zero* ist eine Dystopie Orwellschen Formates, deren inhaltliche Analyse, wenn sie auch sicherlich lohnenswert wäre, an dieser Stelle nicht erbracht werden kann. In seiner Form und insbesondere auch in Bezug auf die soziale Funktion, die das Spiel erfüllt, kann man *Year Zero* jedoch in Relation zu der von Gibson beschriebenen neuen Kunst stellen. *Year Zero* ist ein ergodisches Kunstwerk, das durch die Beteiligung seiner Nutzer mit einer zusätzlichen Bedeutungsebene versehen wird, und das daher zu einer virtuellen Gemeinschaft geführt hat, die als identitätsstiftend verstanden werden kann. Doch *Year Zero* geht dabei sogar noch einen Schritt weiter, wie auf der Internetseite von 42Entertainment seit Abschluss des Spieles in Form einer werbewirksamen Zusammenfassung zu hören ist:

Trent Reznors Konzeptalbum *Year Zero*. Die Vision einer dunklen Zukunft gezeichnet von endlosem Heiligem Krieg und dem Kollaps der Umwelt. Aber was wäre, wenn du mehr tun könntest, als dieser düsteren Vision zuzuhören? Was wäre, wenn du in ihr Leben könntest, sie erfahren könntest? Was wäre, wenn *Year Zero* jetzt existierte?³²

Year Zero ist nicht, wie die *footage*, ein nur aus einem Medium bestehendes ergodisches Kunstwerk, das eine virtuelle Gemeinschaft erzeugt. Es geht darüber hinaus, auf der einen Seite durch die unterschiedlichen verwendeten Medien, aber auf der anderen Seite auch durch einen bewussten Bruch der fiktionalen Ebene. Das Kunstwerk tritt aus der virtuellen Ebene heraus und ermöglicht eine erlebbare Erfahrung in der realen Welt.

31 Trent Reznor im Interview mit Geoff Boucher. „I had a record that would make sense to me but no one else would ever know what it was because there was no narrative. It's modular, it's a collection of snapshots. These were glimpses of a place. Maybe with liner notes I could communicate some of it, but how do you get liner notes in 2007?“

32 „Trent Reznor's concept album *Year Zero*. A vision of a dark future of endless holy war and environmental collapse. But, what if you could do more than just listen to this grim vision? What if you could live in it, experience it? What if *Year Zero* was now?“ (Audiotext auf 42Entertainment, LLC).

Die Verwendung unterschiedlicher Medien ist ein wesentlicher Teil von Henry Jenkins Konzept des „transmedialen Erzählens“, mit dem er die strukturelle Veränderung neuer Erzählformen in digitalen Medien gegenüber herkömmlichen (z.B. des Romans) beschreibt (93ff.). Wie bereits erwähnt, sieht Jenkins in der „Kultur der Konvergenz“ unterschiedliche Aspekte auf einen Paradigmenwechsel hinarbeiten, die zu einer Wandlung der sozialen Systeme führen kann. Für ihn ist es insbesondere das Aufbrechen der Medienmonopole als Erzeuger von Erzählungen, und damit die Ermächtigung des Einzelnen, seinen Beitrag an der Narration zu leisten, die dazu führt, dass alternative Denkmuster Beachtung finden können. In Jenkins ‚transmedialem Erzählen‘ finden sich viele Elemente des ergodischen Kunstwerkes wieder, ergänzt um den Aspekt der multiplen Medienplattformen, die diese neue Erzählform nutzt. Wichtigster Aspekt ist dabei eben diese Zerstückelung der Inhalte auf die unterschiedlichen Medien, deren eigenständige Beiträge synergetisch auf einander aufbauen und erst durch die Arbeitsleistung des Lesers/Nutzers kombiniert werden, um eine vollständige Erzählung zu formen. Da diese Inhalte wie im Falle von *Year Zero* in Form eines Puzzles oder einer virtuellen Schnitzeljagd gefunden und zusammengefügt werden müssen, kann man bei transmedialen Erzählungen durchaus von ergodischer Kunst sprechen, denn ohne die kollektive Arbeitsleistung der Spieler ist ein Erfassen der Inhalte nicht möglich. Die Parallelen zur *footage*, die ebenfalls aus Bruchstücken besteht und durch kollektive Arbeit zusammengesetzt werden muss, sind offenkundig.

Da ARGs Kunstwerke von zeitlicher Begrenzung sind (von der Erschaffung bis zur Lösung des Spiels) und danach nicht mehr ‚live‘ erlebt werden können, kommt ihnen oftmals im Nachhinein eine Qualität zu, die Janet Murray mit der „enzyklopädischen Kapazität“ (Murray 253) digitaler Medien bezeichnet. Im Rahmen der Entstehung von Fanforen – Gibsons „Fetish:Footage:Forum“ nicht unähnlich – wird das Wissen der Spieler zusammengetragen und somit die bereits mehrfach erwähnte kollektive Intelligenz dazu genutzt, dem Spiel eine Bedeutungsebene hinzuzufügen. Es sind die Interpretationen der Fans, und die kollektive Verständnisarbeit, die das Spiel überhaupt erst vorantreiben. Und es sind meist auch nur diese von Fans entwickelten Texte, die zum Gesamtnarrativ beitragen, und die dem Gros der Beteiligten den tatsächlichen Überblick über die während des Spiels verstreuten und zeitlich begrenzt erfahrbaren Inhalte vermitteln. Somit erklärt sich auch, warum Jenkins transmediales Erzählen ebenfalls mit einer hybriden oder kollektiven Autorfunktion versieht.

In *Year Zero* lese ich daher eine Reflektion des von Gibson beschriebenen Phänomens der *footage*. Sie stellt ohne Frage ein Kunstwerk der neuen, globalen Zeit dar und befindet sich in ihrer Form, über diverse Medien hinweg, und Funktionsweise klar am derzeitigen historisch-spezifischen Moment. Ohne die Nutzbarmachung des kreativen Potentials der Fans durch die Feedback-Schleife des Spieles wäre das Album ein relativ hermetisches und schwer zu entzifferndes Konzeptalbum. Texte und Musik, die zwar in kurzen subjektiven Ausschnitten ein dystopisches Bild zeichnen, stünden ohne jegliche Erklärung und wären für den Großteil der Fans inhaltlich nicht zu entschlüsseln, wie Reznor selber formuliert hat. Aber die ausführliche Beschäftigung mit dem ergodischen Werk der Webseiten, die vom Fan daran verrichtete Arbeit und die durch das Spiel ergänzten Inhalte verleihen dem Kunstwerk zusätzliche Bedeutung. Insbesondere die Auseinandersetzung der

Fans mit der Botschaft des Kunstwerkes und die analytischen Diskussionen im Netz erinnern stark an das von Gibson beschriebene „Fetish:Footage:Forum.“

Um aber zu verdeutlichen, wie diese Arbeit erfolgt, und welche Weiterentwicklung *Year Zero* gegenüber der fiktiven *footage* tatsächlich darstellt, ist es sinnvoll, kurz auf die Chronologie des Spielbeginns einzugehen. Das Album *Year Zero* wurde am 13. April 2007 veröffentlicht, das ARG begann jedoch bereits am 12. Februar 2007, als Fans auf einem Konzert der Band in den Tourdaten des zur Tour gehörenden T-Shirts einige hervorgehobene Buchstaben erkannten, die zusammengesetzt zur Seite *iamtryingtobelieve.com* führten. In den folgenden Tagen gelang es den Spielern weitere Hinweise, Webseiten und Musikstücke zu entdecken, die auf die Welt von *Year Zero* hinwiesen. Die speziell für das Spiel entwickelte Optik aller spielimmanenten Seiten sorgte im weiteren Verlauf zu einem maßgeblich Anteil für die Wiedererkennbarkeit der *Year Zero*-Seiten und damit für die Kohärenz des Spiels. Alle Seiten des Spiels haben eine starke optische Zerstückelung, einen digitalen Bruch, gemein. Daher ist es für ein Verständnis oder eine Interpretation der Seiten notwendig, als Spieler diverse Entschlüsselungen (zum Beispiel durch *copy&paste*-Verfahren in einen Texteditor) oder Manipulationen der Inhalte vorzunehmen, um eine Bedeutung zu erkennen und dem kollektiven Wissen der virtuellen Gemeinschaft zuführen zu können. Wichtig zu bemerken ist dabei, dass im Gegensatz zur *footage*, das Kunstwerk *Year Zero* seine Elemente sowohl im virtuellen Raum als auch in der ontologischen Realität verstreut. Hinweisen konnten nicht nur in digitaler Form, als Webseiten, Musikdaten, Frequenzanalysen oder Videofiles, sondern auch in Form von Memory Sticks, Telefonnummern, öffentlicher Kunst, Graffiti, T-Shirts, oder Aufklebern ihren Weg zu den Fans finden.

Dank dieser Verzahnung von realen Hinweisen und virtuellen Spuren förderten Spieler eine erhebliche Menge an Inhalten zu Tage, die nun archiviert, ergänzt, interpretiert, angepasst und dank enzyklopädischer Kapazität des Medium Internet auch an Nicht-Spieler und jenseits des zeitlichen Limits in Umlauf gebracht werden konnten. Gerade die von den Spielern zusammengetragenen Wikis, Zeitleisten, Glossare und Interpretationsnotizen sind in ihrer Textstruktur eben nicht narrativ, sondern vielmehr ein enzyklopädisch zusammengetragenes ‚Weltwissen‘ über *Year Zero*. Das gemeinschaftliche Narrativ, das somit durch *Year Zero* entsteht, ist also nicht eine einzelne Geschichte, sondern eine mehr oder weniger vollständige fiktiven Zeitlinie der sozio-politischen Entwicklung der USA von 2007 bis 2022.

Und hier setzt der wichtigste Aspekt des *Year Zero* ARG an, der klar macht, dass Gibson mit der *footage* zwar einen Trend erkannt hat, dass er aber doch nicht die konzeptionelle Weite gesehen hat, die derartige virtuelle Gemeinschaften bieten. Anstatt sich auf die produzierten Inhalte der neuen digitalen, globalen Medienwelt zu verlassen, nutzt das Spiel wie bereits erwähnt auch die reale Welt, um den Spieler nicht nur imaginativ in die Fiktion zu ziehen. Eine Besonderheit des Spiels ist, dass es eine Auflösung der Ebenen von Fiktion und Realität zum zentralen Moment des Kunstwerkes macht. Der Ausspruch „This is not a game“, der erstmals vom Spiel *The Beast* benutzt wurde, ist hierfür synonym geworden (siehe FN 29). Im Falle von *Year Zero* war das Spiel so konzipiert, dass einige Fans der Brotkrumenspur einige Tage nach Release des Albums bis zu einem geheimen Konzert folgen konnten. Auf diesem Konzert kam es dann zum Höhepunkt der Verschmelzung von Fiktion und Realität, als nach nur sechs Songs der Band ein fiktives Polizei-Team mit Maschinengewehren den Raum stürmte und die erschreckten Fans unter „Beschluss“ nahm.

Dieser inszenierte Höhepunkt des Spiels hatte im Sinne der virtuellen Gemeinschaften und ihrer sozialen Funktionen einen enormen Wert. Nicht nur, dass die Gemeinschaft, wie Jenkins es ausdrückt, „freiwillige, temporäre und taktische Zusammengehörigkeit“ bietet, die nötig ist, um sich kollektiv mit den Inhalten des Spieles auseinanderzusetzen. Zusätzlich entsteht durch die „intellektuelle Aufgabenstellung“, also durch die Notwendigkeit der „Interpretation der Ereignisse“ eine starke Bindung an die Gruppe. Diese ist in besonderem Maße wichtig für Mitglieder, die in geografisch entfernten Regionen leben. Hinzu kommt eine „emotionale Investition“ für alle, die am Event teilgenommen haben und somit in die Elite der NIN-Fans befördert wurden. Die gemeinsam erlebte Razzia wurde zum Initiationsritus der neuen Gemeinschaft. Aber auch allen anderen Spielern bot *Year Zero* mittels Teilnahme eine Gelegenheit zur Gemeinschaftsbildung. Die gemeinsame erfahrene Neugier, die Frustration vor schier unlösbaren Puzzeln zu stehen und der Erfolg diese zu lösen, und das kommunale Enträtseln der fiktionalen Welt sind für alle Spieler emotional bindend.

Letztlich bietet *Year Zero*, ebenso wie die *footage*, noch weitere Möglichkeiten zur aktiven Teilnahme am kreativen Prozess. In dieser haben die Macher des Spiels eine Besonderheit der utopischen Imagination verwirklicht, die einen Rückbezug der fiktiven Zukunft auf die reale Gegenwart zulässt. Fredric Jameson schreibt über die zeitliche Struktur von Science Fiction, dass diese nicht existiere, um uns Bilder der Zukunft zu vermitteln, „sondern eher um den Erfahrungen unserer *Gegenwart* das Familiäre zu entreißen und so eine Neustrukturierung der Erfahrung möglich zu machen.“³³ Und eben diese Neustrukturierung ist es, die auch *Year Zero* zu Grunde liegt, expliziert durch die Internetseite OpenSourceResistance.net, die in ihrer Durchlässigkeit eine Brücke zwischen Realität und Fiktionalität darstellt. Erkennbar an der digital einwandfreien Optik, dient die Seite der aktiven und direkten Beteiligung der Leser an der Autorschaft des *Year-Zero*-Universums (im Gegensatz zur metakommunikativen und interpretativen Autorschaft durch Wikis und Foren). Fans können hier, als Mitglieder des ‚Widerstandes‘ gegen die mögliche Zukunft des *Year Zero* anschreiben. Ihre eigenen Beiträge werden dann mit Hilfe der Website veröffentlicht und gehen somit in den Kontext des Spiels ein, wie auf der Website von 42Entertainment deutlich wird:

Triff eine Wahl: schließ dich dem Kampf an und bleibe nicht apathisch zurück in einer gestörten Welt. Diese Widerstandsbewegung gewann an Schwungkraft, und mehr als dreieinhalb Millionen haben sich daran beteiligt. Die Musik stand im Zentrum von *Year Zero*. [...] Die Songs waren die Waffen des Widerstandes. Nine Inch Nails und ihre Fans auf der ganzen Welt haben zusammen gegen diese dunkle Zukunft gekämpft. Das war *Year Zero*.³⁴

Eine solche Aussage ist als Aufruf zu verstehen, dem vorherrschenden sozio-politischen System kritisch zu begegnen. Sie ist die Entstehung des utopischen Momentes in der gegenwärtigen Realität und vermag dreieinhalb Millionen Menschen innerhalb des Spiels zum Handeln zu bewegen. In ihr spiegelt sich die Hoffnung, Jamesons Resignation vor dem globalen System sei voreilig gewesen

33 „[B]ut rather to defamiliarize and restructure our experience of our own *present*“ (Jameson 286).

34 Siehe FN 32: „Making a choice: to join the fight and not remain apathetic in a troubled world. This resistance movement gained momentum, over three and a half million took part. The music was the core of *Year Zero*. [...] The songs were weapons of the resistance. Nine Inch Nails and fans across the world together fighting against this dark future. That was *Year Zero*.“

und die spielerische Beschäftigung mit der Dystopie möge sich in einen Impuls zum realen Handeln verwandeln.

Doch genau hier wird dann wieder, wie im Roman, die Künstlichkeit der Identität und der Gemeinschaft offensichtlich. Denn das Spiel *Year Zero* ist eben auch ein Marketinginstrument, das dem Verkauf des Albums *Year Zero* dient, und somit ein Teil des globalen medialen Systems. Auch wenn der fiktionale Staat der USA im Jahre 2022 die Musik der Nine Inch Nails unter ‚Beschuss‘ nimmt, so ist der werbewirksame Auftritt heutzutage alles andere als subversiv; NIN gehören immerhin zu den erfolgreicherer Rockbands der Zeit. Das Spiel mag sich zwar mit systemfeindlichen Inhalten schmücken, nutzt aber zumindest zum Teil die angeprangerten Strukturen. *Year Zero* erschafft eine Subkultur, oder bedient zumindest eine bereits bestehende, nur um sie im gleichen Atemzug wenigstens teilweise an das System zu verkaufen; das Label der Band, Interscope, ist Teil des Medienimperiums von Vivendi Universal, einer der fünf größten Medienfirmen der Welt. Interessant erscheint, dass Reznor diese Problematik erkannt hat, und sich für die beiden nachfolgenden Alben *Ghosts* und *The Slip* dafür entschieden hat, die Vermarktung durch Universal zu unterbinden und die Alben für einige Monate exklusiv im Internet, in Auszügen sogar kostenlos, anzubieten.

Auch das Spiel selbst steht in diesem Zwiespalt von Kunst und Kommerz. Denn einerseits sind alle seine Bestandteile (außer der physischen Produkte wie T-Shirts, CDs oder Konzertkarten) kostenlos im Internet erhältlich und repräsentieren durch die starke Beteiligung der Spieler am Autorprozess des ARGs klar die positiven Potentialitäten, die Jensen oder Jenkins digitalen Medienformen zugesprochen haben.

Auf der anderen Seite ist das Spiel von 42Entertainment erschaffen worden, einer Marketingfirma, die nach eigenen Aussagen die Welt als ihre Leinwand sieht und dort, also auf der Welten-Leinwand, ihre kreative Werbung aufmalt (vgl. www.42Entertainment.com/yearzero/). Somit ist das Spiel eindeutig eine künstlich erschaffene und von außen gesteuerte virtuelle Realität, die eben auch die von Bauman beschriebene Begehrlichkeiten weckt. Die Betreiber von 42Entertainment sind also das reale Pendant zu Bigend und dem russischen Oligarchen, sie sind die Elite der neuen Weltordnung. Sie haben das kreative Potential des neuen Mediums entdeckt und nutzen es, um ebenso erfolgreich ein Produkt zu verkaufen. Nur dass das Produkt nicht aus Sportschuhen sondern einem Musikalbum besteht. Wie es Bigend in *Pattern Recognition* formuliert hat, steckt in der Werbung wohlmöglich mehr Kreativität als in dem Produkt, das sie bewirbt. Die Grenzen zwischen Konsum und Kunst sind hier bereits verschwommen, so wie es Gibson im Roman (und seinem Nachfolger *Spook Country*) beschrieben hat. In einer extremen Interpretation ist eine Zugehörigkeit zur OpenSourceResistance letztendlich also nur Beweis dafür, dass es der medialen Konsumgesellschaft gelungen ist, die kreativen Prozesse der Kunst so nahtlos zu assimilieren, dass Widerstand im Jamesonschen Sinne tatsächlich zwecklos ist. Und Gibson hat dem Namen seines Romans alle Ehre gemacht und in den Entwicklungen unseres historischen Momentes einige Muster erkannt, die tatsächlich in unserer schönen, neuen Welt „bizarr genug sind, als dass man nichts mehr erfinden muss.“³⁵

35 Vgl. Leonard: „The world, Gibson notes repeatedly during our interview, is weird enough without needing to invent anything.“

Bibliografie

- 42Entertainment, LLC. „Year Zero Case Study.“ Pasadena, 2008. 12. Aug. 2008
<<http://www.42entertainment.com/yearzero/>>.
- Aarseth, Espen J. „Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergotic Art.“ *Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory*. Hrsg. Marie-Laure Ryan. Bloomington: Indiana UP, 1999. 31-41.
- Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1997.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. 1994. Übers. Sheila Faria Glaser. Ann Arbor: U of Michigan P, 2007.
- Bauman, Zygmunt. *Globalization: The Human Consequences*. New York: Columbia University Press, 1998.
- Bolter, David. *Writing Spaces: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale: Erlbaum, 1991.
- Boucher, Geoff. „Trent Reznor’s ‘Year Zero’ May Be an HBO Series“. Hero Complex. L.A. Times Blog. 08.08.2008. 21.04.2010. <<http://latimesblogs.latimes.com/herocomplex/2008/08/trent-reznor.html>>.
- Bruhn Jensen, Klaus. „Communicating Models‘ : The Relevance of Models for Research on the Worlds of the Internet.“ *Media in a Globalized Society*. Ed. Hjarvard Stig. vols. Copenhagen: Museum Tusculanum Press, 2003. 257-89.
- Di Filippo, Paul. „Prophets and Losses.“ *Washington Post*. 02. Feb. 2003: BW04.
- Gibson, William. *Pattern Recognition*. 2003. New York: Berkley 2005.
- Gibson, William. *Spook Country*. New York: Putnam, 2007.
- Jameson, Fredric. *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London: Verso, 2005.
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture – Where Old and New Media Collide*. New York: New York UP, 2006.
- Leonard, Andrew. „Nodal Point.“ *Salon*. 13. Feb. 2003. 22. Nov. 2007 <<http://dir.salon.com/story/tech/books/2003/02/13/gibson/index.html>>.
- Lim, Dennis. „How Soon Is Now? William Gibson’s Present Tense.“ *The Village Voice*. 11.02.2003.
- Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- Nine Inch Nails. *Year Zero*. Nothing Records/Interscope, 2007.
- Nünning, Ansgar und Vera Nünning. *Konzepte der Kulturwissenschaft*. Stuttgart: Metzler, 2003.
- Palmer, Christopher. „Pattern Recognition: ‚None of What We Do Here Is Ever Really Private.‘“ *Science Fiction Studies* 33.3 [100] (2006): 473-82.
- Powers, Ann. „Nine Inch Nails: Reset to ‚Year Zero‘“. *Los Angeles Times*. 17. April 2007: E1.

- Reznor, Trent. „Trent Reznor’s ‚Year Zero‘ may be an HBO Series.“ Interview with Geoff Boucher. *Los Angeles Times Online Blogs: Hero Complex*. 05. Aug. 2008. 12. Aug. 2008 <<http://latimesblogs.latimes.com/herocomplex/2008/08/trent-reznor.html>>.
- Unfiction Inc. „Alternate Reality Games.“ 12. Aug. 2008 <<http://www.unfiction.com/glossary/>>.
- Wegner, Phillip E. „Recognizing the Patterns.“ *New Literary History: A Journal of Theory and Interpretation* 38.1 (2007): 183-200.
- Williams, Raymond. *Keywords – A Vocabulary of Culture and Society*. New York: Harper Collins, 1976.
- Woodmansee, Martha. „Der Autor-Effekt: Zur Wiederherstellung von Kollektivität.“ Hrsg. Fotis Jannidis *Texte zur Theorie der Autorschaft*. Stuttgart: Reclam, 2000. 298-314.
- Zeidner, Lisa. „Pattern Recognition: The Coolhunter.“ *New York Times*. 19. Jan. 2003: 12. Aug. 2008 <<http://www.nytimes.com/2003/01/19/books/review/19ZEIDNET.html>>.