

CYBR

Posthumanismus und Cyberpunk Magazine

Simge Büyükgümüş

1. Das Magazin *CYBR*

Durch seine Cyberpunk-Ästhetik und seinen Futurismus lädt das Londoner Magazin *CYBR* sein Publikum ein, ihm in die Zukunft zu folgen; mit den Worten »JOIN THE FUTURE« werden Besucher:innen der Website des Magazins dazu aufgefordert, der Mailingliste von *CYBR* beizutreten. In seiner ersten Ausgabe stellte der Herausgeber James Joseph (2018a) *CYBR* als ein Magazin vor, das sich den Theorien, den Designs und der Kultur der Zukunft widme. Seither trägt die Zeitschrift mit ihren zweimal jährlich erscheinenden Ausgaben zum derzeitigen futuristischen Revival in den Unterhaltungsmedien bei. Das Magazin greift Motive und Themen des Futurismus und des Cyberpunks auf, geht dabei jedoch selektiv vor, da es sich mit seinen Inhalten im Heute verorten möchte. Hieraus ergeben sich einige Unstimmigkeiten zwischen der von der Zeitschrift postulierten Version des Futurismus und der Cyberpunk-Bewegung im Allgemeinen.

Parallel zur Aufstellung der postmodernistischen Hypothese eines unendlichen Aufschubs von Präsenz und Realität begann die Cyberpunk-Literatur, die Bedingungen menschlichen Lebens in der Postmoderne vor dem Hintergrund von Cyborg- und Cyberexistenzen zu untersuchen. Der Technologiefetisch und die gleichzeitige Technologiekritik des Cyberpunk haben dazu beigetragen, dass die Grenzen des Menschlichen an sich unscharf geworden sind. Indem das Genre »Cyber« und »Punk« kombiniert, vereint es kybernetische Technologien mit der Idee einer Rebellion aus dem Untergrund; dies geschieht speziell in dunklen, dystopischen Visionen einer nahen Zukunft (siehe Huang 2019: 645). Das Genre des Cyberpunks beschäftigt sich in diesem Sinne mit neuen und posthumanen Dimensionen menschlichen Lebens (siehe Burrows 1997: 235) und trägt zur postmodernen Auslöschung von Gegensätzen wie Mensch/Maschine und Natur/Kultur bei (siehe Schmeink 2016: 21). In der Erschütterung solcher Gegensätze kündigt sich ein beschleunigter Wandel des Menschen und seiner Erscheinungsformen und somit eine Transformation hin zu einer posthumanen Existenz an (siehe Hassan 1977: 843).

Allucquère Rosanne Stone (1991: 95) erkannte die kulturelle Bedeutung des Cyberpunk: Sie führt William Gibsons *Neuromancer* (1984) und die Entwicklung früher Virtual-Reality-Systeme als Initiatoren der Ära des Cyberspace an. Die künstlichen Intelligenzen, kybernetischen Körper und virtuellen Welten des Cyberpunk begannen schon bald, Realität zu werden. Durch Informationssystemdesign wurden diese Tropen zunehmend im Bereich zeitgenössischer Technologien verwirklicht (siehe Burrows 1997: 237-238) – der posthumane Cyberspace wurde somit gleichsam auf die Gegenwart gefaltet. Durch solche Verwirklichungen verlängerte der Cyberpunk die Zukunft tatsächlich (siehe Semley 2019: 64) in die Gegenwart und gab den Anstoß zur Überführung der Vorstellung posthumanen Lebens in die physische Realität – mit Technologien, die den menschlichen Körper und Geist durchdringen (siehe Pels 2012: 214). Ungeachtet dieser erfolgreichen Verschmelzung wurde das Genre nach dem Höhepunkt seiner Popularität in den 1980er Jahren für tot erklärt. Erst 2019 wurde der Cyberpunk von John Semley erneut verabschiedet, obwohl das Genre und seine Kultur offenbar ein Revival erlebten; in Kunst, Film, Mode und Musik erfreute sich die Cyberpunk-Ästhetik neuer Beliebtheit. Viele populäre Filme haben sich thematisch mit Cyborgs oder virtuellen Existenzen befasst: In den 2010er Jahren erhielten etwa die Filme *Ex Machina* (2014), *Ready Player One* (2018) sowie ein Remake von *Ghost in the Shell* (2017) große Aufmerksamkeit, und der vierte Film der *Matrix*-Reihe erschien Ende 2021. Obwohl die Cyberpunk-Bewegung mehr als einmal zu Grabe getragen wurde, nimmt sie weiterhin starken Einfluss auf die Kultur der Gegenwart (siehe Tatsumi 2019: 2), und das Magazin *CYBR* verkörpert diesen Einfluss.

2. Cyberpunk-Utopismus

CYBR feiert Designer:innen und Marken, die sich zum Ziel gesetzt haben, die heutige Kultur und Technik zu revolutionieren und in die Zukunft zu überführen (Joseph 2019; siehe Wagner im Band); dies geschieht durch vom Cyberpunk inspirierte Ansätze zur Modifizierung gegenwärtigen menschlichen Lebens. Solche Beiträge zu einer nach Zukunft strebenden Gegenwart greift das Magazin in seiner Berichterstattung zu Wissenschaft, Technik, Entwicklung von Videospiele, Modedesign und -marken, Grafikdesign, digitalen Studios, Kunst und weiteren Bereichen auf, in denen bereits heute die Zukunft gestaltet wird. Aus einer Betrachtung dieser Techno-Kulturen entwickelt *CYBR* Lösungen für die Zukunft von Energieversorgung, natürlichen Ressourcen, Transportmitteln sowie Lebensmittel- und Wasserversorgung; dabei legt das Magazin einen herzerwärmenden Optimismus an den Tag.

Diesen Optimismus erreicht *CYBR* durch eine selektive Rezeption des Cyberpunk, die ihren Schwerpunkt auf die durch Technologien erreichbare Energie und Lebensfreude legt. Es beraubt somit das Genre seiner bedrohlichen und dystopischen Untertöne (vgl. Shiner 1991). Der utopische Aspekt zeigt sich im Enthusiasmus des Magazins für alltägliche Interaktionen mit Technik und Architektur, die an Science Fiction erinnern (vgl. Joseph 2018a), sowie in seinem positiven Blick auf technische Entwicklungen, durch die heute die Zukunft erschaffen wird. Indem es den Anti-Utopismus des Cyberpunk auf den Kopf stellt, gelingt es dem Magazin, seinen Schwerpunkt auf die Möglichkeit der Verbesserung menschlichen Lebens durch Technik zu legen und sich zugleich jenen über

den Mainstream hinausweisenden Geist der Rebellion zu erhalten, den Huang (2019: 647) dem Cyberpunk zuschreibt. Diese Ausrichtung dient dazu, das Genre einem breiten Publikum zugänglich zu machen. Vergleichbar mit utopischen Narrativen, die auf die Notwendigkeit gesellschaftlicher Veränderung in der Gegenwart für das Erreichen einer besseren (und idealisierten) Zukunft hinweisen, suggeriert das Magazin eine Entfaltung der Zukunft im Jetzt und stellt Veränderungen im heutigen gesellschaftlichen Mainstream als unerlässlich dar.

In der im April 2020 erschienenen fünften Ausgabe von *CYBR* mit dem Titel »VIRAL« trat der oben beschriebene Optimismus besonders deutlich hervor. Nur zwei Monate vor dem Erscheinungsdatum wurde der ursprüngliche Plan für die Ausgabe vollständig aufgegeben (Joseph 2020a), um den Inhalt an die neue Situation durch die COVID-19-Pandemie anzupassen. Hierbei zeigte sich *CYBR* als äußerst reaktionsfreudig, anpassungsfähig und vorausschauend: In dieser und den folgenden Ausgaben griff das Magazin die Tatsache der Pandemie so positiv wie nur möglich auf, indem es sich Technologien und wissenschaftlichen Entwicklungen widmete, die der Bekämpfung oder sogar der Nutzung des Virus durch den Menschen dienen können. In diesem Zusammenhang berichtete *CYBR* bislang über Möglichkeiten des Einsatzes von Viren zur Herstellung von Batterien und Solarzellen (Handley 2020a), technische Innovationen, die in China zur Eindämmung des Virus in der ersten Phase der Pandemie beitrugen (»Outbreak Innovation« 2020), mobile Apps zum Nachverfolgen von Infektionsketten und Bereitstellen von Informationen zu Risikogebieten (Handley 2020b) sowie über Hightech-Masken (»React« 2020).

3. Mainstream-Posthumanismus

Huang (2019: 650-651) findet in Cyberpunk-Filmen einen Pessimismus, der die menschliche Expansionslust in Technik und Wissenschaft genauso kritisiert, wie die Entfremdung und Überhöhung des Menschen durch einen technischen Absolutismus. Anstatt diese Kritik zu übernehmen, betrachtet *CYBR* Technologien als Mittel zur Optimierung des Menschen. Das Magazin folgt der These Norbert Wieners (1989 [1950]: 46), der Mensch habe seine Umwelt so radikal verändert, dass er sich nun selbst ändern müsse, um in dieser neuen Umwelt existieren zu können; in den Augen von *CYBR* bietet die Technik dabei einen Ausweg aus der durch sie selbst verursachten Zerstörung. Thomas Foster (2005: 14) zufolge lässt sich der menschliche Körper nur mithilfe von Technologien so modifizieren, dass der Mensch in der verschmutzten und unbewohnbaren Umgebung, die er selbst geschaffen hat, überleben kann. *CYBR* denkt die Kritik des Cyberpunk an diesen neuen Aspekten und Möglichkeiten menschlichen oder posthumanen Lebens nur insofern weiter, als dass es die vom Cyberpunk kritisierte Technik wiederum als Lösung anbietet. In diesem Sinne ist das erklärte Ziel des Magazins, die vom Cyberpunk imaginierte posthumane Zukunft zu begreifen, sie Realität werden zu lassen (Joseph 2018a) und auf diese Weise anthropogene Umweltprobleme zu lösen.

Vor dem Hintergrund der unvermeidbaren Zerstörung durch Technik wendet sich *CYBR* neuen technologischen Entwicklungen wie Robotern, künstlicher Intelligenz, Raumanzügen und Exoskeletten zu, die an Zukunftsvisionen des Cyberpunk erin-

nern. Anders als in der Cyberpunk-Bewegung werden diese Entwicklungen von *CYBR* jedoch als Errungenschaften der Technik gefeiert – als Schritte auf dem Weg in die Posthumanität, die eine bessere Anpassung des Menschen an aktuelle Lebensbedingungen ermöglichen. Während sich die erste Ausgabe mit dem Titel »POST_HUMAN_« Raumanzügen und elektrischen Zügen widmet, richtet die dritte Ausgabe mit dem Titel »M3DIC4L« den Blick auf Luftverschmutzung und synthetische Nahrungsmittel, wie etwa im Labor gezüchtete Fleischprodukte. Beide Ausgaben stellen die Technik als *Retterin* in einer Umweltkrise dar, die erst durch sie verursacht wurde.

4. Virtuelle Existenz

In weiterer Übereinstimmung mit Wiensers Perspektive auf den Status Quo menschlichen Lebens unterstützt das Magazin die Vision einer modernen menschlichen Existenz, die auf körperliche Modifikationen zurückgreift. In der Erzähltradition des Cyberpunks verändern solche Modifikationen den Körper in einer Weise, die ihn unabhängig von der physischen Welt werden lässt, in der er sich einst entwickelte (siehe Foster 2005: 15). Tropen des Cyberpunks, wie virtuelle Realitäten, Immersionstechnologien und E-Gaming, finden zunehmend Eingang in unser tägliches Leben. Anstatt die aus dem Cyberpunk bekannte Kritik an der entmenschlichenden Wirkung solcher Technologien zu wiederholen, nähert sich ihnen *CYBR* mit einem Optimismus, der ihre möglichen Effekte auf eine Optimierung der menschlichen Existenz beschränkt sieht. Eine posthumane Entwicklung wird demnach, wie bereits in den 1970er Jahren von Hassan (1977: 846) nahegelegt, zur Notwendigkeit: Sie muss die Transformation des Menschen unterstützen, indem sie Fehler der Evolution ausgleicht.

Das schrittweise Verschwinden der Differenz zwischen menschlichem Selbst und Cyberspace springt aus William Gibsons Romanen auf die Realität über (siehe Webb/McBeath 1997: 258) – und *CYBR* sieht sich selbst als Orientierungsmedium für diesen Übergang in den Cyberspace. Das Magazin beobachtet, auf welche Weise die Veränderungen, Brüche und Verschiebungen in unserer gegenwärtigen Realität die Zukunft bedrohen und zugleich konstruieren. Die zweite, im November 2018 erschienene Ausgabe mit dem Titel »SIM/ULATION« öffnet mit den epischen Worten Morpheus' aus *Matrix* (1999): »What is real? What defines ›real?« Die Ausgabe widmet sich einer kritischen Betrachtung von Realität und deren Wahrnehmung: In seinem Artikel »Simulated Reality« (2018c) liefert Joseph eine zugängliche Einführung in die äußerst komplizierte Simulationshypothese, und in »Building the Simulation« berichtet Christopher Handley (2018) von der University of Sheffield über riesige Hochleistungsrechner, die auf der Basis von Quantenmechanik arbeiten und so in der Lage sind, Natur zu simulieren.

CYBR informiert sein Publikum nicht nur über virtuelle Existenzen, sondern ist auch selbst im Cyberspace präsent: Zum einen veröffentlicht das Magazin digitale Ausgaben, zum anderen bietet es seinem Publikum über Social-Media-Profilen Möglichkeiten der Vernetzung und des Austauschs rund um das Thema Futurismus. Dank dieser virtuellen Ergänzungen zu den Printausgaben des Magazins realisiert sich in der *CYBR*-Plattform die Prognose Brooks Landons aus den späten 1980er Jahren: Landon (1988: 250) sagte voraus, dass die Energie des Cyberpunks aus den Printmedien schließlich auf eine globale

elektronische Kultur überspringen werde. Mit seiner virtuellen Präsenz geht *CYBR* ins unendliche Web ein und überwindet die physischen Grenzen des Zeitschriftenformats (siehe Holmes im Band). Leser:innen des Magazins können sich auf diese Weise zudem der Illusion hingeben, in eine neue Welt einzutreten und die Probleme ihrer physischen Umgebung hinter sich zu lassen. Über seine eigene virtuelle Plattform und durch Beiträge zu Themen wie virtuellen Realitäten und E-Gaming propagiert *CYBR* die Möglichkeit einer glücklichen Flucht in den Cyberspace – weit weg vom täglichen Leben und seinen Komplikationen.

Die *CYBR*-Ausgabe »VIRAL« illustriert diese Befürwortung einer Existenz im Cyberspace. Ausgehend von der Notwendigkeit räumlicher Distanzierung in der COVID-19-Pandemie beschäftigt sich die Ausgabe mit dem Leben in virtuellen Räumen, das heute zur Hauptrealität wird. Beiträge mit Tipps zu futuristischen Science Fiction-Filmen (Joseph 2020b) und Artikel über sogenannte Quaranstreams, bei denen Musiker:innen live für ihre Fans spielen (»Charli Cohen Brought to You Live via Quaranstream« 2020), robotische KI-Rapper, die nur in der virtuellen Sphäre existieren (»A.I. Robot Rapper. MEKA« 2020) sowie digitale futuristische Kunst, die thematisch auf die Pandemie reagiert (»Life is Different Now. COVID-19« 2020; »Webb Takes on Viral« 2020) werden als Unterhaltung aus der Zukunft angeboten, um die Isolation während der Corona-Pandemie besser ertragen zu können. Die Ausgabe untersucht somit, ob das zukünftige gesellschaftliche Leben untrennbar mit E-Gaming, Avataren, immersiven Virtual-Reality-Spielen und digitalen Skins verbunden ist und kündigt deren Eintritt in den Alltag des modernen Menschen an.

5. Techwear

Der Cyberpunk hat die kritische Durchleuchtung des menschlichen Körpers vorangetrieben, allerdings waren und sind seine Ideale dabei widersprüchlich. Das Genre betrachtet den Körper des Menschen als unzureichend und möchte ihn mithilfe technischer Geräte oder kybernetischer Erweiterungen perfektionieren – doch paradoxerweise idealisiert es ihn zugleich in seiner Vorbildfunktion für den Cyborg-Körper (siehe Huang 2019: 648). Im Unterschied dazu nimmt das Magazin *CYBR* an, dass das gegenwärtige Leben der Menschen durch Technologien unterstützt oder sogar verbessert werden könnte und liefert in diesem Zuge Vorschläge für verschiedene technische Erweiterungen des menschlichen Körpers.

Hierbei legt *CYBR* seinen Schwerpunkt auf Möglichkeiten einer selbstgesteuerten Neugestaltung, die im posthumanistischen Diskurs von Autor:innen wie Foster (2005: 5) als inhärentes Merkmal der biologischen Entwicklung der menschlichen Spezies betrachtet wird. Mit der Idee eines posthumanen Techno-Körpers, der die Grenzen der natürlichen Evolution überwinden kann, fetischisiert *CYBR* Cyborg-Merkmale als notwendige Ergänzungen des menschlichen Körpers. Wie Rudy Rucker, R. U. Sirius und Queen Mu (1993: 66) bereits in den frühen 1990er Jahren feststellten, entwickeln sich Menschen tatsächlich mehr und mehr zu Cyborgs – ausgestattet mit immer kleineren und immer stärker auf das körpernahe Tragen abgestimmten technischen Geräten, die sie überallhin begleiten. Da Kleidung dem Körper besonders nahe ist, könnte ihr in diesem Prozess

der Cyborgisierung eine Schlüsselrolle zukommen. Georg Simmel hob im Jahr 1985 die starke Verbindung zwischen Mode, urbanen Räumen und Gesellschaft hervor (in Paulicelli 2009: 188; siehe Krause-Wahl im Band). In diesem Sinne lässt sich feststellen, dass Techwear – mit unterschiedlichen neuen Technologien ausgestattete Funktionskleidung – optimierend wirkt und dem Menschen eine bessere Anpassung an moderne Lebensbedingungen ermöglicht. Darüber hinaus spiegelt sich in ihr die vom Cyberpunk betriebene Verdrängung des physischen Körpers zugunsten einer Cyberexistenz, die durch das Überschreiten körperlicher Grenzen ermöglicht wird (siehe Vint 2007: 103-104).

Zusammen mit kybernetischen Systemen wird Techwear zu einem Werkzeug, das die Reproduktion der Affordanzen des Cyberspace erlaubt, indem es den menschlichen Körper näher an die Cyberpunk-Vision des idealen Körpers heranbringt. In *CYBR* deutet sich dieses Potenzial von Techwear in einem Interview mit dem Techwear-Anhänger Fivesecondskin an (siehe *CYBR* 2018: 84-89); dort wird hervorgehoben, dass sich Techwear von Fast Fashion unterscheidet, da sie auf eine Anpassung an das moderne Leben abziele und dessen Anforderungen an Funktionalität, Wetterbeständigkeit und technische Ausstattung berücksichtige. Techwear stellt somit einen Schritt auf dem Weg zur Inkorporierung einer posthumanen Zukunft, wie sie der Cyberpunk annimmt, in den Alltag der Gegenwart dar: Menschliches Leben, das gewöhnliche menschliche Fähigkeiten übersteigt (siehe Schmeink 2016: 34), wird durch Kleidung möglich. *CYBR* zielt mit seinem Fokus auf Techwear-Mode nicht auf die Zurückdrängung des Körpers, sondern auf dessen Optimierung (siehe Ryan 2009: 307). Das Magazin berichtet über zukunftsbewusste, »smarte« Lösungen für die Kleidung und damit auch den Körper des Menschen – etwa in Artikeln zu Prothesen, die sich von einem funktionellen Ersatzstück in ein modisches Accessoire verwandeln (»Bionic Monster« 2009), zu Kleidung, die körpereigene Heilungsprozesse beschleunigt (»Palm Angels – Under Armour« 2019) sowie zu selbstschnürenden Schuhen (»Back to the Future. Self Lace« 2019). Die Betonung der praktischen Funktion, die Mode haben kann, erlaubt dem Magazin zu spekulieren, dass steuerbare und responsive Textilien (siehe Ryan 2009: 308-309) sowie Nanotechnologie und Mikroflüssigkeiten einen mühelosen Übergang in einen posthumanen Alltag ermöglichen könnten. Techwear, so wird nahegelegt, trägt zur Schaffung eines posthumanen Körpers bei.

Das Magazin unterstützt diesen Ansatz auch außerhalb seiner Beiträge, indem es über seine Website einen Onlineshop betreibt und auf seinen Social-Media-Plattformen Informationen zu aktuellen Entwicklungen und Technologien im Bereich Smart Clothing bereitstellt. Obwohl der Onlineshop keine Techwear im eigentlichen Sinne anbietet, kann er als Versuch betrachtet werden, eine vom Cyberpunk inspirierte Techwear-Ästhetik in die Mainstreammode einzubringen; die erhältlichen Kleidungsstücke und Accessoires sind futuristisch gestaltet und komplementieren die Inhalte des Magazins. In seinen Social-Media-Beiträgen bewirbt das Magazin wiederum sowohl Techwear als auch deren Hersteller:innen und Ästhetik.

6. Schluss

In einer positiven Wendung des Cyberpunk wandelt *CYBR* die dystopischen Untertöne des Genres in Lösungen für die gegenwärtige Existenz des Menschen in einer Natur um, die sich infolge der extremen Industrialisierung und Technologisierung des vergangenen Jahrhunderts bereits einem dystopischen Szenario annähert. Es erscheint paradox, dass aus dem Cyberpunk bekannte Technologien hierbei zur Lösung für Probleme werden, die selbst durch Technik entstanden sind. In ähnlicher Weise wird die virtuelle Realität zum praktikablen und bequemen Ausweg aus der gegenwärtigen Existenz des Menschen: Sie enthebt ihn seiner physischen Begrenztheit, während gleichzeitig der menschliche Körper zu einem Gegenstand wird, der eines Upgrades bedarf, um sich erfolgreich an die Herausforderungen der modernen Welt anpassen zu können. *CYBR* postuliert eine durch Technik hervorgebrachte posthumane Existenz als Möglichkeit, den menschlichen Körper sowohl zum Verschwinden zu bringen als auch zu optimieren. Diese Perspektive auf die Interaktion von Mensch und Technik enthält sich der dystopischen und warnenden Töne des Cyberpunk und versucht so, die posthumane Hightech-Zukunft als einzige Lösung für das Überleben des Menschen in einer durchtechnisierten Welt zu präsentieren. Dieser Science Fiction-Utopismus wird somit als Überlebensstrategie vorgeschlagen – und der posthumane Cyborg figuriert als nächste Stufe der menschlichen Evolution, deren Fortgang bereits von den negativen Auswirkungen der Industrialisierung bedroht ist. Das Magazin *CYBR*, so lässt sich schließen, widmet sich dem Thema der Anpassung des Menschen an die Technomoderne durch die Realisierung der Zukunftsvisionen des Cyberpunk in der Gegenwart. Mit seiner eigenen digitalen Form der Unterhaltung und Cyberpunk-Ästhetik bringt *CYBR* die Zukunft ins Jetzt (Joseph 2018b). Eine zum Fetisch erhobene Technik und ein kommodifizierter Posthumanismus werden dabei als unausweichliche Lösungen für das Überleben des Menschen in einer dystopischen Gegenwart präsentiert.

Literatur

- A.I. Robot Rapper. MEKA (2020): In: *CYBR*, No 05 (Apr. 2020). S. 58-63.
- Back to the Future. Self Lace (2019): In: *CYBR*, No 04 (Nov. 2019). S. 20-23.
- Bionic Monster (2019): In: *CYBR*. No 03 (July 2019). S. 32-37.
- Burrows, Robert (1997): Cyberpunk as Social Theory. William Gibson and the Sociological Imagination. In: Westwood. Sallie/Williams, John. *Imagining Cities. Scripts, Signs, Memories*. London: Routledge. S. 235-247.
- Charli Cohen Brought to You Live via Quarantream (2020): In: *CYBR*, No 05 (Apr. 2020). S. 74-79.
- Fivesecondskin (2018): In: *CYBR*, No 02 (Dec. 2018). S. 84-89.
- Foster, Thomas (2005): The Legacies of Cyberpunk Fiction. *New Cultural Formations and the Emergence of the Posthuman*. In: *The Souls of Cyberfolk. Posthumanism as Vernacular Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press. S. 1-47.
- Garland, Alex (Regie) (2014): *Ex Machina*. Universal Studios.
- Gibson, William (1984): *Neuromancer*. London: Penguin Group.

- Handley, Christopher (2018): Building the Simulation. In: *CYBR*, No 02 (Dec. 2018). S. 34-36.
- Handley, Christopher (2020a): Viral Power. In: *CYBR*, No 05 (Apr. 2020). S. 26-31.
- Handley, Christopher (2020b): Viral Surveillance. In: *CYBR*, No 05 (Apr. 2020). S. 44-47.
- Hassan, Ihab (1977): Prometheus as Performer. Toward a Posthumanist Culture? In: *The Georgia Review* 31.4 (1977). S. 830-850.
- Huang, Ruilu (2019): Space, Body and Humanities. Aesthetic Construction and Cultural Expression of Cyberpunk Films. In: *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 368 (2019). S. 645-651.
- Joseph, James (2018a): Editorial. In: *CYBR*, No 01 (June 2018). S. 1.
- Joseph, James (2018b): ME DI CAL. In: *CYBR*, No 01 (June 2018). S. 4.
- Joseph, James (2018c): Simulated Reality. In: *CYBR*, No 02 (Dec. 2018). S. 40-46.
- Joseph, James (2019): Editorial. In: *CYBR*, No 04 (Nov. 2019). S. 1.
- Joseph, James (2020a): Editorial. In: *CYBR*, No 05 (Apr. 2020). S. 1.
- Joseph, James (2020b): Surrogates. In: *CYBR*, No 05 (Apr. 2020). S. 33-37.
- Landon, Brooks (1988): Bet on It. Cyber/Video/Punk/Performance. In: *Mississippi Review* 16.2/3 (1988). S. 245-251.
- Life is Different Now. COVID-19 (2020): In: *CYBR*, No 05 (Apr. 2020). S. 6-13.
- Outbreak Innovation (2020): In: *CYBR*, No 05 (Apr. 2020). S. 14-19.
- Palm Angels – Under Armour (2019): In: *CYBR*, No 03 (July 2019). S. 86-91.
- Paulicelli, Eugenia (2009): Fashion and Futurism. Performing Dress. In: *Annali d'Italianistica*. Bd. 27. A Century of Futurism: 1909-2009. Phoenix: Arizona State University. S. 187-207.
- Pels, Peter (2012): Amazing Stories. How Science Fiction Sacralizes the Secular. In: Stolov, Jeremy (Hg.): *Deus in Machina. Religion, Technology, and the Things in Between*. New York: Fordham University Press. S. 213-238.
- React (2020): In: *CYBR*, No 05 (Apr. 2020). S. 54-57.
- Rucker, Rudy/Sirius, R. U./Mu, Queen (1993): *Mondo 2000. A User's Guide to the New Edge*. London: Thames & Hudson.
- Ryan, Susan Elizabeth (2009): Re-Visioning the Interface. Technological Fashion as Critical Media. In: *Leonardo* 42.4 (2009). S. 307-313.
- Sanders, Rupert (Regie) (2017): *Ghost in the Shell*. Paramount Pictures & Dreamwork Pictures.
- Schmeink, Lars (2016): Dystopia, Science Fiction, Posthumanism, and Liquid Modernity. In: Schmeink, Lars (Hg.): *Biopunk Dystopias. Genetic Engineering, Society and Science Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press. S. 18-70.
- Semley, John (2019): Cyberpunk is Dead. In: *The Baffler* 48 (2019). S. 58-68.
- Shiner, Lewis (1991): Confessions of an Ex-Cyberpunk. In: *The New York Times*. Section A (January 7, 1991). S. 17.
- Spielberg, Steven (Regie) (2018): *Ready Player One*. Warner Bros.
- Stone, Allucquère Rosanne (1991): Will the Real Body Please Stand Up? Boundary Stories About Virtual Cultures. In: Benedikt, Michael (Hg.): *Cyberspace. First Steps*. London: MIT Press. S. 81-118.
- Tatsumi, Takayuki (2019): The Future of Cyberpunk Criticism. Introduction to Transpacific Cyberpunk. In: *Arts* 8.40 (2019). S. 1-3.

- Vint, Sherryl (2007): *Bodies of Tomorrow. Technology, Subjectivity, Science Fiction*. Toronto: University of Toronto Press.
- Wachowski, Lana (Regie) (2021): *The Matrix 4*. NVP Entertainment.
- Wachowski, Lana/Wachowski, Lilly (Regie) (1999): *The Matrix*. Warner Bros.
- Webb Takes on Viral (2020): In: *CYBR*, No 05 (Apr. 2020). S. 48-53.
- Webb, Stephen A./McBeath, Graham B. (1997): *Cities, Subjectivity and Cyberspace*. In: Westwood, Sallie/Williams, John (Hg.): *Imagining Cities. Scripts, Signs, Memories*. London: Routledge. S. 249-260.
- Wiener, Norbert (1989 [1950]): *The Human Use of Human Beings. Cybernetics and Society*. London: Free Association Books.

