

## PolyPlayer und Anderswelten

von Bernd Flessner • Kategorie: Essays • Datum: 22. May 2008

Ein jugendlicher Computerfreak ist brutal ermordet worden. Mit zertrümmertem Schädel wird er in einem Berliner Szeneclub aufgefunden. Den anfangs simpel scheinenden Fall übernimmt Rüdiger Kramer, ein erfahrener Ermittler, der bald herausfindet, dass das längst in die Jahre gekommene Computerspiel *PolyPlay* den Schlüssel zur Aufklärung darstellt. Offenbar hatte Michael Abusch, das Mordopfer, ebenso verborgene wie brisante Levels entdeckt und war so, für wen auch immer, zu einer ernststen Gefahr geworden. Kramer stattet also der Herstellerfirma in Köln einen Besuch ab und lässt sich den Computerspielklassiker in allen Details erklären.

So beginnt *PolyPlay*, der 2002 erschienene Roman des Tübinger Autors Marcus Hammerschmitt. Ein Kriminalroman wie viele andere, könnte man meinen. Ein so genanntes Whodunit, eine Subgattung des Krimis, bei der die Ermittlung eines Täters im Zentrum der Handlung steht, der meist erst am Schluss dem Leser offenbart wird. Als erste Whodunit-Story gilt übrigens Edgar Allan Poes *Morde in der Rue Morgue*, geschrieben 1841. Traditionelle Krimikost also.

Doch weit gefehlt, denn Kramer ist Oberleutnant der Volkspolizei, und der Mord ereignet sich am 3. April 2000 in der wiedervereinigten DDR. Nach und nach erfährt der Leser, dass die kapitalistischen Länder des Westens Ende der 80er Jahre allesamt einer gigantischen Weltwirtschaftskrise erlegen sind. Der Bundesrepublik Deutschland war gar keine andere Wahl geblieben, als sich der DDR anzuschließen. Deren ökonomischer Erfolg basiert übrigens auf einem neuen Verfahren zur Energiegewinnung, dem Müller-Lohmann-Prozess, ein Exportschlager auf Weltniveau. Außenpolitisch vertreten wird die Super-DDR des Jahres 2000 seit 1990 von Joschka Fischer, einem der wenigen West-Politiker, der im gesamtdeutschen, behutsam reformierten Sozialismus seine Karriere fortsetzen konnte. Ein *Mercedes* heißt nun *Wartburg L* (L wie Luxus), das allseits beliebte Antidepressivum *Prozac* ist unter dem neuen Namen *Auf Zack* erhältlich.

So kurios das klingen mag, die DDR des Jahres 2000 ist in sich stimmig und plausibel. Oder etwa doch nicht? In Oberleutnant Kramer keimen jedenfalls Zweifel auf, je intensiver er sich um die Aufklärung des Falles bemüht. Die STASI und Markus Wolf pfuschen ihm ins Handwerk, hypermoderne Computer verschwinden spurlos, geheimnisvolle Personen tauchen auf, unglaubliche Zufälle häufen sich, ein Kollege begeht Selbstmord, seine Frau betrügt ihn. Zunehmend gerät Kramers Welt aus allen Fugen, lassen merkwürdige Ereignisse den routinierten Ermittler an sich und an der bislang verbürgten Wirklichkeit zweifeln. Schließlich wird ihm der Fall entzogen, und er landet in einer heruntergekommenen Pension. Erst als sich die Realität um ihn herum buchstäblich auflöst, wird ihm klar, wer und was er eigentlich ist: Eine Figur in einem Spiel, dessen Handlungsort der Cyberspace ist. Am Ende, genauer gesagt, nach dem Ende, muss er wieder zurück in dieses bizarre Spiel, dessen Regeln er nun kennt.

Kramer ist ein literarischer Verwandter von Douglas Hall, der Hauptfigur in dem 1964 erschienenen Roman *Simularcon-3* des Amerikaners Daniel Francis Galouye (1920 - 76), von Rainer Werner Fassbinder 1973 unter dem Titel *Welt am Draht* erstmals verfilmt. Wie Hall muss Kramer erkennen, dass die Welt, in der er lebt, nur eine virtuelle ist, eine Simulation. Erneut könnte man meinen, gängige Kost vor sich zu haben, diesmal aus der Gattung Science Fiction. Cyberspace-Stories sind wahrlich nichts Neues; ihre Wurzeln reichen zurück bis ins 19. Jahrhundert, und in den 80er Jahren erlebte der Cyberpunk dank William Ford Gibson und Bruce Sterling einen wahren Boom, ganz zu schweigen vom Film *Matrix*, der 1999 Millionen in die Kinos lockte.

Doch wieder ist das Urteil zu früh gefällt, denn Hammerschmitt spielt nicht nur mit verschiedenen Realitätsebenen, er spielt zugleich auch mit der Erwartungshaltung des Lesers, der glaubt, die vertrauten Muster zu kennen. Nimmt man noch die Alternate History mit hinzu, eine weitere Subgattung der Science Fiction, die Sir John Squires 1931 mit der Anthologie *If It Had Happened Otherwise* begründete, so stellt Hammerschmitts Roman eine Synthese aus gleich drei Subgenres dar. Bekanntlich gelingen derartige Experimente nur selten, doch in *PolyPlay* führen Whodunit, Cyberpunk und Alternate History kein literarisches Eigenleben, sondern verschmelzen tatsächlich zu einem neuen Ganzen. Der ungewöhnliche Reiz des Romans basiert daher nicht zuletzt darauf, dass sich die Handlung aus den gattungsspezifischen Merkmalen aller drei Genres gleichzeitig speist. Und wie es sich für einen Whodunit gehört, wird am Ende auch ein Täter ermittelt, doch das Resultat seiner Ermittlungen ist für Oberleutnant Kramer ein Schock und für den Leser eine faszinierende Überraschung, da er nun erst die Spieler des oben genannten Computerspiels kennen lernt. Dabei gelingt Hammerschmitt sogar noch eine Steigerung gegenüber vergleichbaren Romanen, etwa Christian von Ditfurths alternativhistorischem Roman *Die Mauer steht am Rhein. Deutschland nach dem Sieg des Sozialismus* (1999). Auch in *Der 21. Juli* (2001), *Der Consul* (2003) und *Der Luxemburg-Komplot* (2005) entwirft der Sohn Hoimar von Ditfurths Alternativen zur deutschen Geschichte. Hammerschmitt und von Ditfurth sind nicht die einzigen deutschsprachigen Autoren, die auf diese Variante der Science Fiction setzen. Auch Oliver Henkel, Karsten Kruschel, Karlheinz Steinmüller oder Iris Monke durchstreifen mögliche Paralleluniversen nach jenen Exemplaren, in denen Attentate auf Hitler erfolgreich oder die DDR siegreich waren. Risikofreudige Historiker und Hitler-Tagebuch-Entdecker wagen gelegentlich das Postulat, die deutsche Geschichte müsse neu geschrieben werden. Die genannten Autoren tun es einfach. Zur Science Fiction werden die alternativhistorischen Entwürfe übrigens gerechnet, da sie oft als technisch generierte Utopien, Zeitreisen oder Reisen in Parallelwelten angelegt sind.

Einige Quantenphysiker, allen voran David Deutsch, halten Paralleluniversen für eine physikalische Realität und Element eines neuen Weltbildes. Für den in Oxford lehrenden Briten sind alternative Historien weitaus weniger fantastisch, als sie dem Leser gemeinhin erscheinen, sondern schlicht Varianten des Bestehenden, noch dazu sehr wahrscheinliche. Weniger wahrscheinlich sind Universen, in denen etwa Groucho Marx mit den Stimmen sämtlicher Delegierter zum Präsidenten der USA gewählt wird oder Helmut Kohl die Namen der Spender preisgibt. Unmöglich sind sie jedoch nicht, denn wissenschaftlich betrachtet, unterliegen alle Parallelwelten nur einer Prämisse: „Die Naturgesetze gelten in allen Universen.“ Folgt man Deutsch, ist die tradierte Differenzierung zwischen Wirklichkeit und Möglichkeit, physikalisch betrachtet, ebenso eine Illusion wie die Zeit. „Die Welt ist bizarr“, versichert der Physiker seinen noch zweifelnden Kollegen, und stellt bereits Gedankenspiele an, wie man den parallel existierenden Welten einen Besuch abstatten könnte. Die genannten Autoren haben diesen Weg längst gefunden.

## **Anderswelten aus dem Netz**

Science Fiction ist bekanntlich ein Produkt der Moderne, das romantische und naturwissenschaftlich-technische, utopische und unterhaltungs-literarische Tendenzen in sich vereint. Auch im deutschsprachigen Raum verfügt sie über eine beachtliche, von Germanisten nicht selten übersehene Tradition, die im 19. Jahrhundert von Autoren wie Julius von Voss und Kurd Laßwitz begründet wurde. In der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts verhalfen ihr Albert Daiber, Gustav Meyrink, Hans Dominik oder Bernhard Kellermann zu großer Popularität, während in der zweiten Hälfte Herbert W. Franke, Carl Amery oder Johanna und Günter Braun mögliche Zukünfte literarisch ausloteten.

In den letzten Jahren hat sich eine neue Generation von Autoren etabliert, die sich in einer geänderten Literatur- und Verlagslandschaft bewegt. Waren es früher in erster Linie große Verlage wie Suhrkamp,

Goldmann oder Heyne, die den Autoren der hybriden, letztendlich undefinierbaren Gattung ein Podium boten, so trifft man heute neben den immer weniger engagierten großen auf eine ganze Reihe kleiner und kleinster Verlage, wie etwa den Berliner Shayol-Verlag oder den Hamburger Argument-Verlag.

Wer jenseits redundanter Muster nach literarischen Abenteuern sucht, wird verstärkt hier fündig, trifft auf Michael Marrak, Marcus Hammerschmitt, Tobias O. Meissner, Andreas Gruber und andere Autoren, deren Ausflüge in denkbare Zukunftswelten inhaltlich und ästhetisch positiv überraschen. Leider reicht heute ein schneller Blick ins Science-Fiction-Regal einer Buchhandlung zumeist nicht mehr aus, um auf diese und andere Schriftsteller zu stoßen, da die Produkte der kleinen Verlage den Weg in den Buchhandel kaum mehr finden. Ohnehin repräsentiert das übliche Angebot einer durchschnittlichen Buchhandlung schon lange nicht mehr die wirklichen Tendenzen und Qualitäten der Science Fiction. Fast immer dominieren konservative amerikanische Autoren die Regale, die noch immer Aliens mit Laserschwertern missionieren und prämodern erzählend die Welt zusammenhalten.

Hier ist man mit dem Internet besser bedient: Dort findet man Zugang zu einer lebendigen Szene, Fandom genannt, die sich, zum Teil mit viel Enthusiasmus, der Gattung verschrieben hat. Ob Neuerscheinungen, Rezensionen, Romanauszüge, Antiquariats- und Tagungsangebote, das Netz hält alles bereit. Vom traditionellen Buchhandel, der dem interessierten Leser kaum noch etwas zu bieten hat, hat sich die Fangemeinde weitgehend losgesagt. Selbst ALIEN CONTACT, die vielleicht wichtigste Zeitschrift der Szene, erscheint ausschließlich online, Storys und Interviews inklusive ([www.epilog.de](http://www.epilog.de)).

Wer der Gattung längere Zeit den Rücken gekehrt hat und nun beispielweise Michael Marraks *Lord Gamma* (2000), Alban Nikolai Herbstens *Tethis. Anderswelt* (1998) oder Tobias O. Meissners *Starfish Rules* (1997) liest, wird erstaunt sein, auf welch hohem literarischem Niveau die Autoren ihre Zukünfte entwerfen. Postmoderne Zitate, surreale Exkurse und hintergründige Ironie zählen ebenso zu den Ausdrucksmitteln wie experimentelle Formen und das augenzwinkernde Spiel mit den abgenutzten Genremustern. Herkömmliche Gattungsspezifika oder Grenzen spielen weder für Marrak noch für Herbst eine Rolle. Ihre Texte sind eine Mixtur aus klassischer Science Fiction, Grotteske, Farce, Horror und anderen Genres. Auch bei ihren Vorbildern erlegen sich die Autoren keine Beschränkungen auf, sondern stellen Bezüge zu so unterschiedlichen Autoren wie Franz Kafka, Thomas Mann, Stanislaw Lem, William Ford Gibson, Thomas Pynchon, Dante Alighieri oder H. P. Lovecraft her.

Neben der Literatur sind darüber hinaus Computerspiele, Videoclips und Filme als deutliche Einflüsse zu erkennen. Vor allem bei Marrak und Meissner ist eine Orientierung an der Grafik und Dynamik aktueller Computerspiele nicht zu übersehen. Marrak nimmt den Leser mit auf eine Achterbahnfahrt durch urbane Labyrinth, bevölkert mit bizarren Wesen und grotesken Maschinen. Handlungsorte und Stile wechseln in schneller Folge, ganz so, als seien verschiedene Autoren am Werk gewesen, und doch fügt sich alles zu einem Ganzen zusammen.

Bei Tobias O. Meissner ist der Cocktail gar so komplex, „dass man das Ganze nur mit den versiertesten Mitteln der Literaturtheorie beschreiben kann“, wie der Kritiker Peter Michalzik nach einer Lesung Meissners im Rahmen der 12. Internationalen Frühjahrsbuchwoche 2001 in München schrieb. Nicht zuletzt diese sprachlichen Qualitäten tragen zum Lesevergnügen bei. Von den betagten Weltraumabenteuern, die noch immer die Vorstellungen vieler Leser prägen, sind die genannten Autoren auch formal Lichtjahre entfernt.

Auch wenn die thematische Spannbreite inzwischen so umfangreich ist, dass sie kaum mehr überschaubar ist, so lässt sich dennoch eine Tendenz ausmachen. Viele der Romane und Erzählungen der jungen Autorenriege handeln von katastrophalen oder postkatastrophalen Welten. Ob Hammerschmitts *Charly 2000*, Marraks *Lord Gamma* oder Herbstens *Tethis. Anderswelt*, ihre Antihelden

kämpfen sich durch zerstörte Städte, suchen in Atombunkern nach Klonen und revoltieren gegen Obrigkeiten, die noch immer längst antiquierten Fortschrittsvorstellungen folgen. Doch von manchen dieser Vorstellungen sind auch die Autoren nicht ganz frei: Zwar üben sie erkennbar Kulturkritik und zeichnen ein pessimistisches Bild möglicher Zukünfte, doch resultieren diese ausgerechnet aus jenen Versprechungen, die wir den Optimisten unter den Prognostikern zu verdanken haben. Das Klonen von Menschen, Roboter mit künstlicher Intelligenz und perfekte Cyberspace-Technologien werden ganz selbstverständlich als realisierbar angesehen.

Auch wenn der Zukunftsoptimismus vergangener Jahrzehnte zum unverzichtbaren Fundus gehören mag, aus dem sich die Autoren bedienen, am totalen Scheitern der Moderne, am selbstverschuldeten Untergang der technischen Zivilisation haben sie keinen Zweifel, lediglich die Art und Weise ist noch zu beschreiben. Wie kaum eine andere literarische Gattung gewährt uns die Science Fiction „einen Blick in des Teufels Küche, der wir selbst sind“, heißt es in einem Essay von Marcus Hammerschmitt. Und noch einen wichtigen Punkt stellt der examinierte Germanist, Philosoph und Adorno-Experte klar heraus, nämlich den, dass in der Gattung „in Wahrheit die Geräte die Hauptrolle spielen.“ Hat sich der Mensch einst mit der Natur auseinandersetzen und sich gegen sie behaupten müssen, so sind es nun seine eigenen technischen Prothesen, die Verhaltensweisen und Überlebensstrategien vorgeben. Egal ob in urbanen Ruinen, im Cyberspace, im politischen Untergrund oder in den letzten Hochburgen einer noch halbwegs zivilisierten Menschheit, umgeben von riesigen Betonmauern wie in Herbstens *Tethis*. *Anderswelt*, immer definiert sich der Mensch durch oder wider die Maschine, stirbt durch sie oder verdankt ihr das Überleben. In den exemplarisch genannten Romanen erscheint der Mensch als museales Wesen, das sich vor seiner endgültigen Entwicklung zum Exponat noch einmal seinen Hoffnungen hingeben darf, das Macht ausüben, lieben, hassen, töten und sich sinnlos bereichern darf, ehe Evolution und Technoevolution ohne ihn fortfahren.

Doch warum sollte man derartige Geschichten vom Ende der Geschichte lesen? Spannend sind sie ohnehin, keine Frage, aber vor allem führen sie uns von bislang unbekanntem Perspektiven aus Menschen vor, die in einer Welt leben, die von uns derzeit mit großem Aufwand auf den Finis mundi vorbereitet wird. Es sind überforderte, widersprüchliche, innerlich zerrissene, enigmatische Menschen, deren Gefühle und Ängste der Leser dennoch nachvollziehen kann. Auch die katastrophalen Welten sind uns nicht absolut fremd, da sie tendenziell bereits existieren. Michael Marrak, Tobias O. Meissner, Alban Nikolai Herbst, Marcus Hammerschmitt und andere führen sie uns nur, getreu der Dürrenmatt'schen Devise, als zu Ende gedachte vor. Das Urteil über diese Welten und die möglicherweise zu ziehenden Konsequenzen aus ihrem Zustand überlassen sie dem Leser.

Der polnische Science-Fiction-Autor Stanislaw Lem hat die Gattung 1987 in einem Essay als „hoffnungslosen Fall“ bezeichnet. Zumindest auf die genannten Autoren trifft dieses Urteil nicht zu. Auch wenn sie oft den Untergang beschreiben, der Faszination, die von ihren Zukunftswelten ausgeht, kann sich der Leser kaum entziehen.

## Literatur:

- „Die Welt ist bizarr“, Spiegel-Gespräch mit dem britischen Quantenphysiker David Deutsch. In: Der Spiegel 11/2005, S. 185 - 188
- Dürrenmatt, Friedrich: 21 Punkte zu den Physikern. In: Die Physiker, Zürich 1962, S. 75 - 79
- Esselborn, Hans (Hg.): Utopie, Antiutopie und Science Fiction im deutschsprachigen Roman des 20. Jahrhunderts, Würzburg 2003
- Faure, Ulrich: Geologische Revision. Alban Nikolai Herbsts Roman „Thetis Anderswelt“. In: Rheinischer Merkur, 06.10.1998

- Flessner, Bernd (Hg.): Nach dem Menschen. Der Mythos einer zweiten Schöpfung und das Entstehen einer posthumanen Kultur, Freiburg im Breisgau 2000
- Flessner, Bernd: Cyberspace im Kaiserreich. Vier Phasen der Diffusion einer neuen Technologie. In: Jean-Marie Valentin (Hg.): Akten des XI. Internationalen Germanistenkongresses, Paris 2005, Band 7, Bern, Berlin, Brüssel u.a. 2008, S. 345 - 349
- Hammerschmitt, Marcus: Polyplay, Hamburg 2002
- Hammerschmitt, Marcus: Wight Light / White Heat. Science Fiction und das Veralten der Zukunft. In: Ders.: Der Glasmensch, F.a.M. 1995, S. 173 - 188
- Herbst, Alban Nikolai: Thetis. Anderswelt, Reinbek bei Hamburg 1998
- Innerhofer, Roland: Deutsche Science Fiction 1870 - 1914. Rekonstruktion und Analyse der Anfänge einer Gattung, Wien/Köln/Weimar 1996
- Klotz, Udo u. Neumann, Hans-Peter: Science Fiction in Deutschland 2003. In: Shayol Jahrbuch der Science Fiction 2003, Berlin 2004, S. 30 - 36
- Squire, John Collings (Hg.): If It Had Happened Otherwise, London 1931. Deutsch: Wenn Napoleon bei Waterloo gewonnen hätte, München 1999
- Steinmüller, Angela & Karlheinz: Visionen 1900 - 2000 - 2100, Eine Chronik der Zukunft, Hamburg 1999
- Vogt, Jochen Hg.): Der Kriminalroman. Poetik- Theorie - Geschichte, München 1998