



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

Alternative Staatskonstruktion und virtuelle Realität in
Marcus Hammerschmitts „Polyplay“

Verfasserin

Doris Bauer

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2013

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 332

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Deutsche Philologie

Betreuer:

Univ.-Prof. Dr. Roland Innerhofer

Alternative Staatskonstruktion und virtuelle Realität in Marcus Hammerschmitts
„Polyplay“

Inhaltsverzeichnis

<u>1</u>	<u>Einleitung.....</u>	<u>3</u>
1.1.	Motivation.....	3
1.2.	Aufbau und methodisches Vorgehen.....	4
1.3.	Begriffsfestlegungen.....	5
<u>2</u>	<u>Science Fiction.....</u>	<u>7</u>
2.1.	Die (Un-)Möglichkeit der Begriffsdefinition.....	7
2.2.	Science Fiction zwischen Hoch- & Schundliteratur.....	17
<u>3</u>	<u>Marcus Hammerschmitt.....</u>	<u>23</u>
3.1.	Leben und Werk.....	23
3.2.	Forschungsstand zum Autor.....	23
3.3.	Polyplay im Kontext anderer Werke Marcus Hammerschmitts.....	24
3.4.	Inhaltsüberblick Polyplay.....	25
<u>4</u>	<u>Der alternative Staat/die alternative Welt.....</u>	<u>31</u>
4.1.	Alternativwelt - Theorie.....	31
4.2.	Der point of divergence.....	40
4.3.	Die alternative Welt aus erzähltheoretischer Sicht.....	45
4.4.	Handlungsimmanent-narrative Konstruktion & historische Referenzen.....	48
4.4.1.	<i>Orte</i>	50
4.4.1.1.	Orte des Staatsapparates.....	51
4.4.1.2.	Orte des Alltags.....	54
4.4.1.3.	Köln – das Bild des ehemalige Westens	56

Alternative Staatskonstruktion und virtuelle Realität in Marcus Hammerschmitts „Polyplay“

4.4.2. <i>Personen</i>	57
4.4.3. <i>Sprache</i>	59
5 Virtual Reality	61
5.1. Virtual Reality & Cyberspace im Spiegel der Postmoderne	61
5.2. Die drei Handlungsebenen.....	62
5.2.1. <i>Das Aktivitätsniveau</i>	63
5.2.2. <i>Das Administratorenenniveau</i>	63
5.2.3. <i>Das Nullniveau</i>	63
5.2.4. <i>Grenzen – Grenzübertritte</i>	64
5.3. Figurenkonzeption.....	64
5.3.1. <i>Emergenzen</i>	65
5.3.2. <i>Statisten</i>	69
5.3.3. <i>Spieler/Götter</i>	70
5.4. Realitätsbrüche und Widersprüchlichkeiten.....	74
6 Du kannst nicht gewinnen - Eine Conclusio.....	85
7 Literaturverzeichnis.....	89
8 Anhang.....	95
8.1. Interview mit Marcus Hammerschmitt 3.12.2012.....	95
8.2. Danksagung.....	101
8.3. Abstract.....	102
8.4. Curriculum Vitae	103

1. Einleitung

1.1. Motivation

Autoren, deren Werke einem bestimmten Genre zugeordnet werden, haben eines gemeinsam. Sie haben es schwerer als andere, von der Literaturwissenschaft ernst genommen zu werden. Sich einem Genre verschrieben zu haben kommt zwar heute nicht mehr einem literarischen Todesurteil gleich, dennoch bewegt man sich in der äußeren Peripherie jedweder Forschungslandschaft, denn in Summe gesehen sind es wenige Literaturwissenschaftler, die sich mit Genreliteratur auseinandersetzen. Science Fiction, also „[...] dasjenige Literaturgenre, welches so genannte "seriöse" Kritiker nicht nach ihren Spitzenleistungen, sondern nach ihrem Bodensatz beurteilen.“¹, bildet hier, wie das Zitat zeigt, keine Ausnahme. Die angloamerikanische Forschungslandschaft ist zwar etwas interessierter bzw. weniger streng als die deutsche, doch qualitativ hochwertige deutschsprachige Science Fiction hat es nach wie vor schwer. So ist es nicht verwunderlich, dass auch Marcus Hammerschmitts Werke bis dato wenig Beachtung fanden. Seine Werke, die dem Genre Science Fiction zugeordnet werden, stellen gerade deswegen eine wissenschaftliche Herausforderung dar. Das 2002 erschienene Werk *Polyplay*, welches ich für diese Arbeit als Untersuchungsgegenstand gewählt habe, wirft neben einer gelungenen Mischung aus speziellen Inhalten, Genreklischees (nicht nur aus der Science Fiction), ironischen Brechungen derselben und einer facettenreichen Thematik auch viele offene Fragen auf. Die vorliegende Arbeit macht es sich zur Aufgabe, diese Fragen zu untersuchen und, wo möglich, Antwortmöglichkeiten zu bieten.

Wie bereits angedeutet, sind Marcus Hammerschmitt im Allgemeinen und *Polyplay* im Besonderen bis dato kaum Untersuchungsgegenstand der Wissenschaft gewesen. Dort wo über ihn geschrieben wird, befassen sich die Autoren entweder mit seinem Gesamtkunstwerk und den Zusammenhängen zwischen dem Autor und seinen Geschichten, oder es finden sich inhaltliche Analysen ausgewählter Werke (und auch hier kaum mehr als eine kleine Handvoll). Es ist deshalb kaum möglich, im Rahmen dieser Arbeit auf spezifische Forschungsliteratur zurückzugreifen. Einerseits ist das positiv, denn so habe ich einerseits die Freiheit, mich vom Werk und seinen Besonderheiten leiten zu

¹ zitiert nach Nessuno (=Pseudonym) <http://www.sebesta.at/?q=node/440> (13.11.2012), eine, meines Erachtens sehr treffende, Beschreibung.

lassen, ohne voreingenommen zu sein. Auf der anderen Seite haben sich im Zuge der Auseinandersetzung mehrere Aspekte ergeben, die beiseite gelassen werden mussten, um im Rahmen einer Diplomarbeit zu bleiben.

Generell ist zu sagen, dass Genreliteratur selbst dort, wo sie Gegenstand literaturwissenschaftlicher Untersuchung ist, gerne bevorzugt auf ihre Inhalte hin untersucht wird. Strukturelle Aspekte und Besonderheiten werden den Texten abgesprochen, wenige Wissenschaftler greifen diese Thematik auf. Hier setzt die vorliegende Arbeit an. Das soll nicht bedeuten, dass das Werk vollständig auf seine Strukturen reduziert werden soll, ohne auf die Inhalte einzugehen, das ist meines Erachtens nicht zielführend. Vielmehr sollen das feine Zusammenspiel, das sich durch inhaltliche Aspekte und besonderer Strukturen ergibt, untersucht werden.

Die Haupthandlung präsentiert sich als ein in sich geschlossenes System, welches zu einem bestimmten Zweck erschaffen wurde, ein Aspekt, der zu zahlreichen strukturellen Besonderheiten und Auffälligkeiten im Werk führt. Die Deklaration als künstlich erschaffene Simulation zu Forschungszwecken führt dazu, dass die Strukturen dieser Welt nachvollziehbar gemacht werden können und sich in den narrativen Strukturen niederschlagen.

Die zentrale Forschungsfrage gliedert sich somit in zwei Teile. Der erste Teil befasst sich mit der Beantwortung der Frage, welche Strukturen sich zur narrativen Herstellung des alternativen Staates in Polyplay finden. Der zweite Teil wiederum behandelt jene Komponenten, anhand derer der Simulationscharakter des Werks deutlich wird und damit, wie diese realisiert wurden.

1.2. Aufbau und methodisches Vorgehen

Diese narrativen Strukturen sollen untersucht werden. Aus diesem Grund ist die Analyse nah am Text gehalten. Durch intensive Lektüre des Primärtextes haben sich Leitfragen herauskristallisiert, die in dieser Arbeit thematisch gebündelt abgehandelt werden. Der erste Teil befasst sich allgemein mit der Frage wo sich Polyplay in der Forschungslandschaft zu Science Fiction und Genreliteratur einordnet. Dazu wird zunächst ein Überblick über den aktuellen Forschungsstand der Science Fiction gegeben, ebenso einige Überlegungen zu Genreliteratur.

Der erste Teil der Textanalyse befasst sich mit den Strukturen zur Herstellung der alternativen Welt, was in vorliegendem Werk fast gleichbedeutend ist mit der Herstellung des alternativen Staates. Hierzu wird zu Beginn ein Überblick über den Forschungsstand von alternate histories gegeben und das Werk Polyplay in dieser Forschungslandschaft verortet, danach wird anhand von festgelegten Analysekriterien und unter teilweiser zu Hilfenahme ausgewählter erzähltheoretischer Aspekte eine Textanalyse durchgeführt. Mittels ausgewählter Textstellen, sollen diese vordefinierten Kategorien bestätigt oder widerlegt werden.

Der zweite große Aspekt, der in der vorliegenden Arbeit untersucht wird, befasst sich mit der Figurenkonzeption, sowie den drei Handlungsebenen, unter dem Deckmantel der Tatsache, dass man sich in einer Computersimulation befindet, die vorliegende Realität also eine virtuelle ist. Es werden, ebenso wie im ersten Analysekapitel, Zusammenhänge und Strukturen anhand von individuell festgelegten Kategorien untersucht.

Das eigentliche Ziel, welches der Protagonist erreichen soll und das vom Werk vorgegeben ist, besteht darin, die Fehler in seiner Realität zu erkennen. Diese Fehler und Brüche werden einer genauen Untersuchung unterzogen und im Anschluss daran wird die Frage erörtert, ob es ihm theoretisch überhaupt möglich wäre, diese Ziele zu erreichen.

1.3. Begriffsfestlegungen

Um den Lesefluss aufzulockern, werden manche Begriffe synonym verwendet. Insbesondere sollen die Bezeichnungen der drei unterschiedlichen Handlungsniveaus hier definiert werden.

Im Inhaltsüberblick, wo auf konkreter Ebene über die drei Niveaus gesprochen wird, finden sich die dazu passenden Begriffe. Deren Definition wird in den Unterüberschriften nochmals wiederholt, um sie dem Leser in Erinnerung zu rufen. Handlungsebene eins ist die alternative Welt, auch bezeichnet als *Kramers Welt*, in Anlehnung an den Zentralcharakter, oder *Polyplay-Welt* - bezogen auf den übergeordneten Rahmen. Der Begriff *Aktivitätsniveau* als Bezeichnung für diese Handlungsebene wird bevorzugt in Kapitel fünf dieser Arbeit verwendet, in welchem die Analyse auf ein abstrakteres Niveau gehoben wird.

Handlungsebene zwei, welche eine Art Zwischenniveau darstellt, wird ausschließlich in Kapitel fünf behandelt, weshalb keine konkreten Bezeichnungen dafür notwendig sind.

- Einleitung -

Handlungsebene drei wiederum findet sich auf konkreter Ebene als *Wes' Welt*, wiederum an den Zentralcharakter angelehnt, unter *Sealand*, der Bezeichnung der Plattform oder als *Nullniveau* auf abstrakter Ebene in Kapitel fünf.

2. Science Fiction

2.1. Die (Un-)Möglichkeit der Begriffsdefinition

Versucht man eine allumfassende und allgemeingültige Definition des Begriffs Science Fiction zu finden, stößt man nicht an Grenzen, im Gegenteil. Man verliert sich viel mehr in dem nicht mehr überschaubaren Feld an Auseinandersetzungen in diesem Bereich. Kontinuierlich wiederkehrende Schlagworte sind Gedankenexperiment, Zukunft, Technologie und natürlich Wissenschaft. Dies paart sich zwar mit einem Themen- und Motivkatalog, der begrenzt zu sein scheint, so finden sich hier die klassischen Themen wie Raumfahrt, Zeitreisen, alternative und parallele Welten, Außerirdische etc., doch gerade qualitativ hochwertige Science Fiction geht hier weiter. Erschwert wird dies noch durch die Tatsache, dass kaum ein anderes Genre auf so unterschiedliche Medien verteilt ist wie dieses.²

Klassisch beginnend in der Literatur, Bücher und Zeitschriften, hat sich in den letzten Jahrzehnten das Feld über Comics, Filme und Computerspiele, bis hin zu Internet-Communities etc. weiterentwickelt bzw. ausgedehnt. Möchte man Science Fiction nun tiefgehend analysieren, reicht eine Auseinandersetzung mit dem literarischen Diskurs in seiner klassischen Form kaum mehr aus. Um dennoch eine für die vorliegende Arbeit anwendbare Arbeitsdefinition aufs Papier zu bringen, müssen Abstriche gemacht werden. Deshalb werde ich mich, trotz obiger Überlegungen primär auf Standardwerke der Science Fiction-Forschung stützen, der aktuelle Diskurs, der sich vermehrt in den virtuellen Raum verlagert, kann nur am äußersten Rande gestreift werden.

Obwohl es sich hier um ein weites Feld handelt, findet man verhältnismäßig selten wissenschaftliche Monographien, welche sich dem Genre allgemein und nicht spezifischen Aspekten oder Subgenres widmen - vor allem aus dem deutschsprachigen Raum.

Ich möchte mich daher hier auf jene Werke beziehen, welche besonders häufig bis in die Moderne aufgegriffen werden und so mithin als Standardwerke gelten dürfen.

² Eine umfangreiche Zusammenstellung zur Definitionsdebatte findet sich in Torben Schröders Werk „Science Fiction als Social Fiction“. Er bietet einen guten Überblick über die „Hochzeit“ der Debatte, die besonders verdichtet in den 1970er und 80er Jahren stattgefunden hat.

Geschichte der wissenschaftlichen Diskussion

Die vorerst vereinzelt wissenschaftliche Auseinandersetzung verstärkte sich in den 1960er Jahren. 1963 startete Franz Rottensteiner mit "unillustrierte Literaturzeitschrift", aus der später Quarber Merkur hervorging, „[der] einzige[n] Zeitschrift im deutschen Sprachraum, die sich kritisch mit allen Erscheinungsformen des Phantastischen, von der unheimlichen Erzählung bis zur Science Fiction, beschäftigt und selbst in amerikanischen Nachschlagewerken berücksichtigt wird.“³

In den 1970er und frühen 1980er Jahren startete eine breitere Auseinandersetzung, welche mehrere Standardwerke auf diesem Gebiet hervorbrachte. Es gab kurzzeitig eine rege Diskussion, allerdings könnte man ab den 1990ern stellenweise ein wenig das Gefühl haben, die (Literatur-)wissenschaft ziehe sich wieder zurück. Als Beispiel, die Reihe „Studien zur Science Fiction“ des Lit Verlags, welche nach eigener Aussage „die Ignoranz des „Elfenbeinturms“ gegenüber der Science Fiction bewusst durchbrechen [möchte], [um] einen wissenschaftlichen Diskurs zum Thema Science Fiction [zu] initiieren“⁴, wurde nach nur einer Ausgabe wieder eingestellt, obwohl weitere Ausgaben, laut Vorwort in Band 1 aus dem Jahre 1999, schon in Planung seien. Der Grund hierfür ist unbekannt.⁵ So unüberschaubar die Flut an Primärtexten (mehr oder minderer Qualität), so überschaubar hält sich die wissenschaftliche Forschungsliteratur.

Ich möchte in ebendiesen 1970er/80er Jahren ansetzen, da sich hier ein neuer Denkansatz in der Science Fiction Forschung etablierte. Ein einschneidendes Werk stellt Darko Suvin's „Poetik der Science Fiction“ dar, es gibt wenig Forschungsliteratur nach 1979, die sich nicht auf die eine oder andere Weise auf dieses Werk bezieht. So erschienen als Antwort bzw. Reaktion auf dieses Werk, kurz darauf erschienen zwei deutschsprachige Werke, eines von Reimer Jehmlich (1980) und das Werk „Science Fiction. Theorie und Geschichte, Themen und Typen, Form und Weltbild“, welches 1981 von einem Autorenkollektiv herausgegeben wurde. Diese thematisch umfassende, in ihren Einzelteilen aber streckenweise eher knapp gehaltene Typologie der Science Fiction reflektiert Suvin's

³ <http://www.edfc.de/frame-quarbermerkur.htm> (Zugriff: 21.9.2012)

⁴ Vorwort von Achim Bühl in Schröder, Torben: Science Fiction als Social Fiction. Das gesellschaftliche Potential eines Unterhaltungsgenres. Münster: Lit 1998. (Studien zur Science Fiction 1, hg. von Achim Bühl)

⁵ Eine Nachfrage beim Lit Verlag brachte als Antwort nur „Sie haben richtig vermutet: Diese Reihe wurde eingestellt. Der Grund ist uns leider nicht bekannt.“

Theorie und unterzieht sie einer kritischen Prüfung. Insgesamt wird auf weiten Strecken aber dennoch eine ähnliche Meinung vertreten.

Suvins Werk regte somit, nicht nur in der deutschsprachigen Forschungslandschaft, einen neuen Diskurs der Thematik an, welcher sich, wenn auch noch in sehr kleinen Schritten, von einer präskriptiv-normativen Auseinandersetzung vom Thema wegbewegt und vielmehr versucht, theoretische Grundannahmen zu definieren, welche dann in der Folge zu einer deskriptiven Beschreibung des Genres führen sollen.

Puristen und Universalisten – frühe Science Fiction-Definitionen

Suvin unterscheidet zwei verschiedene Typen von frühen Kritikern, die er als Puristen und Universalisten bezeichnet.⁶

Puristen betonen hierbei den Wissenschaftsaspekt in Science Fiction und bestehen auf die zentrale wissenschaftliche Komponente in einem Science Fiction - Text.

Die Werke „[...]sind vielmehr wissenschaftlich vertretbare Extrapolationen, die vom jüngsten Stand der Forschung und Technik ausgehen.“⁷

Dieser Aspekt gilt heute weithin als überholt, da Science Fiction nach heutiger Definition auch Werke beinhaltet, die den sozialen Aspekt hervorheben.

Den Puristen wichtig ist weiterhin eine

„scharfe Abgrenzung von anderen, wissenschaftsfremden Formen der Fiktion, jene Art von Literatur, die – für die meisten Leser fast ununterscheidbar – auch als Science Fiction auf dem Markt ist und in der die bekannten Naturgesetze überstiegen werden [...] oder außer Kraft gesetzt sind.“⁸

Bei diesen beschriebenen wissenschaftsfremden Formen der Fiktion handelt es sich heutzutage wohl eher um den Bereich der phantastischen/wunderbaren Literatur sowie Fantasy-Literatur. Diese Trennung wird heute besser vollzogen als früher.

Einer der bekanntesten Vertreter dieser Richtung ist Robert Heinlein. Er und seine Kollegen sprechen der Science Fiction einen hohen prognostischen sowie didaktischen Wert zu und es finden sich auffallende Analogien zu literaturtheoretischen Schriften der Renaissance.⁹ Suvin übt hier scharfe Kritik an diesem Mehrwertanspruch.

⁶ Diese Definition stammt aus den frühen 1950-60er Jahren.

⁷ Suerbaum, Ulrich / Broich, Ulrich / Borgmeier, Reinhard.: Science Fiction. Theorie und Geschichte, Themen und Typen, Form und Weltbild. Stuttgart: Reclam 1981. S. 8.

⁸ ebd., S. 9.

⁹ ebd., S. 13-14.

Da die Science Fiction keinen Anspruch auf Prophezeiungen über den statistisch zu erwartenden Anteil hinaus erhebt, sollte sie nicht als Prophet behandelt werden [...]¹⁰

Der zweite Typ des Kritikers bewegt sich weg vom Wissenschaftsaspekt und wendet sich primär der menschlichen Komponente der Science Fiction zu. Wissenschaft findet sich hier nur als Rahmen, weniger als zentrales Element. Theodor Sturgeon als Vertreter definierte wie folgt

A science fiction story is a story built around human beings, with a human problem and a human solution, which would not have happened at all without its scientific content.¹¹

Diese eher allgemein definierende Gruppe von Wissenschaftlern sieht in dem Science-Aspekt nur ein sekundäres Kriterium.¹²

Suerbaums Überlegungen führen ihn schlussendlich zu folgender eigenen Definition von Science Fiction.

Die Gattung Science Fiction ist die Gesamtheit jener fiktiven Geschichten, in denen Zustände und Handlungen geschildert werden, die unter den gegenwärtigen Verhältnissen nicht möglich und daher nicht glaubhaft darstellbar wären, weil sie Veränderungen und Entwicklungen der Wissenschaft, der Technik, der politischen und gesellschaftlichen Strukturen oder gar des Menschen selbst voraussetzen. Die Geschichten spielen in der Regel, aber nicht mit Notwendigkeit, in der Zukunft. (Trotz der Möglichkeit von Ausnahmen ist die alte deutsche Bezeichnung „Zukunftsliteratur“ eigentlich treffender als „Science Fiction“, da naturwissenschaftliche Themen in einem großen Teil der neueren Texte keine Rolle mehr spielen.)¹³

Später betont Suerbaum nicht nur Zustände und Handlungen als wichtig, sondern betont, das Wesen der Science Fiction bestehe in der Darstellung alternativer Welten.¹⁴ Für ihn findet sich darauf bezogen eine thematische Spannweite die theoretisch unbegrenzt ist, jedoch in der Praxis nicht ausgenutzt wird, da vor allem die triviale Science Fiction immer wiederkehrende Muster behandelt und dadurch eine Monotonie schafft. In wie weit diese Definitionen auf Marcus Hammerschmitts Polyplay anzuwenden sind, soll im Kapitel über den Autor näher besprochen werden.

¹⁰ Suvin, Darko: Die Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1979. (Suhrkamp-Taschenbuch 539: Phantastische Bibliothek 31). S. 53.

¹¹ Sturgeons Definition überliefert und popularisiert durch William Atheling, Jr.: The Issue at Hand: Studies in Contemporary Magazine Science Fiction, Chicago: Advent 1964. S. 14.

¹² Suerbaum/Broich/Borgmeier (1981), S. 9.

¹³ Suerbaum/Broich/Borgmeier (1981), S. 10-11.

¹⁴ ebd., S. 63.

Die Definitionsdebatte ist heute, rund 30 Jahre später, nicht abgeschlossen, im Gegenteil. Aufbauend auf jenen genannten Erkenntnissen, geht die Entwicklung dahin, Science Fiction in einen postmodernen Kontext zu setzen.¹⁵ Zudem ist die Frage nach einer Vermischung von per definitionem reiner Science Fiction und fiktionalen Texten mit Science Fiction-Elementen präsenter denn je.¹⁶

Suvins Schlüsselbegriffe – Verfremdung und Erkenntnis

Suvins Definition der Science Fiction stützt sich über weite Strecken auf die Begriffe Verfremdung und Erkenntnis.

Die Science Fiction ist folglich ein literarisches Genre, dessen notwendige und hinreichende Bedingung das Vorhandensein und das Aufeinander wirken von *Verfremdung* und *Erkenntnis* sind, und deren formaler Hauptkunstgriff ein imaginativer Rahmen ist, der als Alternative zur empirischen Umwelt des Autors fungiert.¹⁷

Er knüpft damit an frühe Theorien der Verfremdung an. Einer der ersten, der sich mit der Thematik auseinandergesetzt hat, war Viktor Šklovskij, einer der Hauptvertreter des russischen Formalismus. Auch Bertolt Brecht (um nur zwei zu nennen) setzte sich in den 1920ern intensiv mit dem Verfremdungsbegriff auseinander, wenngleich Brecht Verfremdungseffekte im epischen Theater einsetzte, um damit Distanz zwischen Zuschauer und Stück zu schaffen. Die Zuschauer sollten sich nicht in die Figuren einfühlen können, sondern diese aus der Distanz betrachten.¹⁸ Diesen Effekt erreichte er z.B. dadurch, dass er die Schauspieler immer wieder aus ihrer Rolle heraustreten und direkt das Publikum ansprechen ließ.

Auch Šklovskij setzte Verfremdung ein, um Distanz zu schaffen. Diese Distanz soll für den Leser den Blick für das Wesentliche ermöglichen. Durch einen Schritt zurück soll Vertrautes unvertraut werden und dadurch ein neuer Blick darauf erzeugt werden. So beschrieb er in seinem im Jahr 1916 erschienenen Aufsatz „Die Kunst als Verfahren“ den Verfremdungseffekt (russ. Ostranenie) folgendermaßen:

¹⁵ Hierzu sh. besonders Broderick, Damien: Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction. New York: Routledge 1995.

¹⁶ sh. hierzu das Interview mit Marcus Hammerschmitt im Anhang, sowie Barnett, David: Gaiman's choice: shouldn't good writing tell a story too? <http://www.guardian.co.uk/books/booksblog/2010/jun/23/neil-gaiman-short-stories> (23.1.2013)

¹⁷ Suvin (1979), S. 27.

¹⁸ Moennighoff, Burkhard: Verfremdung. In: Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen. Begr. von Günther und Irmgard Schweikle, 3. völlig neu bearb. Aufl., hg. von Dieter Burdorf, Christoph Fasbender u.a. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2007, S. 801-802.

Und gerade um das Empfinden des Leben wiederherzustellen, um die Dinge zu fühlen, um den Stein steinern zu machen, existiert das, was man Kunst nennt. Ziel der Kunst ist es, ein Empfinden des Gegenstandes zu vermitteln, als Sehen und nicht als Wiedererkennen; [...] ¹⁹

Er setzt damit einen Grundstein für jede weitere Befassung mit dem Aspekt der Verfremdung. Seine nähere Erläuterung, dass „[e]ine verfremdende Abbildung eine solche [ist], die den Gegenstand zwar erkennen, ihn aber doch zugleich fremd erscheinen lässt.“²⁰, findet sich bei Suvin als *Erkenntnis* wieder. Anders jedoch als Šklovskij oder Brecht, sieht Suvin die Haltung der Verfremdung in der Science Fiction, als formalen Rahmen des Genres²¹ und nicht nur als (isoliert) eingesetztes Stilmittel um bestimmte Effekte zu erzielen.

Suvin sieht die Verfremdung (als Hauptkunstgriff UND als formalen Rahmen) als unterscheidendes Element zur „realistischen“ Hauptströmung der Literatur des 18.-20. Jahrhunderts, die Erkenntnis wiederum als Unterscheidung zu anderen metaphysischen Gattungen wie den Mythos, Märchen oder Phantastik.²² Die imaginäre Welt, auf welcher eine Science Fiction-Erzählung aufbaut, steht als neuer Mittelpunkt in einem System, welches von diesem Mittelpunkt aus ein neues System von Normen impliziert.²³ Diese Überlegung wird in Kapitel 3 noch aufgegriffen werden.

Der starke Fokus auf Verfremdung und Erkenntnis hat jedoch nicht nur Befürworter gefunden. Ulrich Suerbaum etwa, antwortet auf Suvins Verfremdungseffekt wie folgt:

Primär gilt für die Science Fiction-Darstellung das Umgekehrte: Nicht Verfremdung des Vertrauten, sondern Familiarisierung des Fremden ist das zugrundeliegende Prinzip. Der Erzähler muss auf jeden Fall bemüht sein, die [...] fremde Welt dem Leser vertraut erscheinen zu lassen [...] Familiarisierung, das Bemühen, die dargestellte Welt auf Kategorien auszurichten, die dem Leser bereits empirisch vertraut sind, ist prinzipiell bestimmend für die Erzählhaltung in der Science Fiction.²⁴

Dieser Kritik ist durchaus zuzustimmen, betrachtet man das gesamte Genre allgemein. Für den in der vorliegenden Arbeit behandelten Teilaspekt der Alternativwelten²⁵ ist jedoch

¹⁹ Šklovskij, Viktor: Die Kunst als Verfahren (1919). In: Texte der russischen Formalisten. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa / hrsg. von Striedter, Jurij. München: Fink 1969. S. 15.

²⁰ Suvin (1979), S. 26.

²¹ ebd., S. 26.

²² ebd., S. 27.

²³ ebd., S. 25.

²⁴ Suerbaum/Broich/Borgmeier (1981), S. 115.

²⁵ die genaue Erläuterung des Wesens der Alternativwelt findet sich in Kapitel 4.1.

Suvins Verfremdungstheorie der bessere Partner oder noch mehr ein Wechselspiel zwischen Verfremdung und Familiarisierung. Einerseits wird also die realhistorische Welt durch den alternativen Geschichtsverlauf verfremdet. Man befindet sich in einem historischen Kontext, den man nicht kennt. Vergleicht man hier Polyplay, wird das Setting schon auf den ersten Seiten verfremdet.

Im Gegenlicht des einzigen Fensters erkannte er Pasulke, einen *Vopo*, der nach *ABV* aussah, und einen *SMH-Arzt*.²⁶

Dies wäre erklärbar, wäre das Werk in einen zeitlich passenden Rahmen gebettet, also die Jahre 1949 bis 1989, als die DDR existierte und obige Bezeichnungen gängig waren. Doch wie man wenige Zeilen später erfährt, befindet man sich in Berlin im Jahr 2000, einem Jahr wo Vopos (Volkspolizisten), ABVs (Abschnittsbevollmächtigte) und SMH (Schnelle Medizinische Hilfe) nicht mehr existieren. Diesen verfremdenden Effekten, welche verstörend wirken, stehen wiederum familiarisierende Aspekte gegenüber, wenn einem etwa Personen begegnen, die aus dem realen Leben bekannt sind, wie z.B. bekannte Autoren (Benjamin von Stuckrad-Barre, Marcel Reich-Ranicki u.a.) oder realhistorische Orte, die nicht an einen staatspolitischen Kontext gebunden sind. Solche Referenzen an die empirische Welt des Autors/Lesers haben gerade bei alternativen Welten, neben den verfremdenden Effekten, einen besonderen Stellenwert, es wird deshalb später noch genauer darauf eingegangen werden.

Zurück zur Definitionsfrage. Wie viele seiner Zeitgenossen sieht auch Suerbaum das grundlegendste Problem einer Eingrenzung und Definition des Genres Science Fiction darin, dass zu präskriptiv und zu wenig deskriptiv gearbeitet werde. Die Vorgabe, Science Fiction darüber zu definieren, was sie sein soll und viel weniger darüber, was sie wirklich ist, führt zu einer starken und recht willkürlichen Einschränkung bzw. dem Ausschließen ganzer Subgenres, welche gewissen Kriterien nicht entsprechen würden. Deshalb führte der Trend auch kontinuierlich weg von dieser vorschreibenden Definition.

Allerdings spricht sich Suvin dennoch für die Notwendigkeit von Methoden in der Science Fiction-Forschung aus, da seines Erachtens der Begriff Science Fiction zwar den literarischen Werken im gewissen Sinne innewohnt – aber seine besondere Natur und die

²⁶ Hammerschmitt, Marcus: Polyplay. Hamburg: Argument 2002. S. 8.

Grenzen seiner Anwendung sich nur unter Heranziehung theoretischer Methoden erfassen [lassen].²⁷

Ein kurzes Plädoyer für die Einbeziehung struktureller Aspekte in die SF-Forschung

Wo die Definition des Genres große Uneinigkeit und Diskussionen hervorbringt, zeigt indes die literaturwissenschaftliche Auseinandersetzung eine starke Tendenz auf deren Inhalte. Nur wenige Wissenschaftler greifen diese Tatsache auf und thematisieren bzw. kritisieren sie. Insbesondere Raimund Borgmeier²⁸ setzt sich für eine vermehrte Auseinandersetzung mit Science Fiction als Literatur ein, also unter Einbeziehung formaler und struktureller Aspekte, zusätzlich zu der Analyse der Inhalte. So meint er „[a]ls literarische Gattung besitzt sie Eigentümlichkeiten, die sie von benachbarten Textsorten abheben [und] da in der Literatur Inhalt und Form nie völlig isoliert gesehen werden können, sondern sich wechselseitig beeinflussen und bedingen, haben die gattungsbildenden Faktoren bei der Science Fiction notwendigerweise auch formale Auswirkungen bzw. sind formaler Art.²⁹ Auch Jehmlich fordert mehr Raum für die formalen und strukturellen Aspekte ein.

[...] gegenüber funktionalen und intentionalen Abgrenzungsversuchen, wie sie vor allem von der Utopieforschung unternommen worden sind, scheint es erfolgversprechender, dem Beispiel Todorovs, Lems, [...] zu folgen und sich auf den Darbietungsmodus sowie auf die Struktur der dargestellten Welt zu konzentrieren.³⁰

Das Novum³¹

Nach Suvin müsste „jede unserem Zeitalter der Erkenntnis angemessene Typologie literarischer Gattungen [...] in einem Grundparameter das Verhältnis zwischen der Welt (den Welten), die jedes Genre repräsentiert, und der „Nullwelt“ aus empirisch verifizierbaren Eigenschaften in der Umgebung des Autors berücksichtigen.“³²

Für die literarische Gattung Science Fiction führt er hier als Grundparameter den von Ernst Bloch entlehnten Begriff des „Novums“ ein. Er stellt die Hypothese auf, „[...] dass sich die

²⁷ Suvin (1979), S. 93.

²⁸ vgl. Suerbaum/Broich/Borgmeier (1981), Kapitel 5 S. 110-147.

²⁹ ebd., S. 111.

³⁰ Jehmlich, Reimer: Science Fiction. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft 1980. S. 95.

³¹ Wo nicht anderweitig angeführt, folgen die Ausführungen in diesem Kapitel Darko Suvins Werk „Poetik der Science Fiction“. Er hat sich bis dato am detailliertesten mit diesem Novum befasst.

³² Suvin (1979), S. 31.

Science Fiction durch die erzählerische Vorherrschaft oder Hegemonie eines erdichteten „Novums“ (einer Neuheit, Neuerung) auszeichnet, dessen Gültigkeit mittels der Logik der Erkenntnis legitimiert wird.“³³ „[E]in Novum oder eine erkenntnisträchtige Neuerung ist eine ganzheitliche (totalisierende) Erscheinung oder ein Verhältnis, die von der Wirklichkeitsnorm des Autors und des impliziten Lesers abweichen.“³⁴

Auch Suerbaum spricht dieses Novum an, als change-Aspekt der neueren Definitionsdebatte, im Bezug „[...] auf die grundsätzliche Veränderung der fiktiven Welt gegenüber der Erfahrungswelt.“³⁵ wobei die Erfahrungswelt hier gleichzustellen ist mit Suvins Begriff der *Nullwelt*

Dieses Novum findet sich nun in jeder dichterischen Metapher, jedoch im Bereich der Science Fiction besitzt dieses ganzheitliche Wirkung, sprich es hat eine Veränderung im ganzen Universum der Erzählung zur Folge, oder zumindest in Aspekten, die von entscheidender Bedeutung für die erzählerische Welt sind.³⁶ Dadurch ermöglicht das Novum ein analytisches Herangehen an die ganze Erzählung, jedoch kein statisches, da es immer von der einzigartigen, nicht vorherzusehenden Situationsbedingtheit und Vorgangsbedingtheit mitbestimmt wird.

Suvin räumt dem Novum eine Bandbreite von einer einzigen, für sich stehenden neuen Erfindung (Apparat, Technik, Erscheinung, Beziehung), bis zum Maximum eines Milieus, Handlungsträgers und/oder Verhältnisse, die in der Umwelt des Autors grundlegend neu und unbekannt sind, ein.

Dieses Novum muss zwar nicht in erster Linie wissenschaftliche Tatsachen oder Hypothesen betreffen, dennoch ist die Wissenschaft, aufgefasst im weiteren Sinne von methodisch-systematischer Erkenntnis, vom Science Fiction-Novum nicht zu trennen.³⁷ Das Novum ist hier die *notwendige (nicht zu umgehende)* Bedingung um die Science Fiction von der Prosadichtung abzugrenzen, die Legitimierung der Neuheit durch die wissenschaftlich methodische Erkenntnis die *hinreichende (ersetzbare bzw. umgehbare)* Bedingung.³⁸ Gerade in der neueren Science Fiction findet sich dieses Novum nicht mehr ausschließlich im technischen Bereich. Lediglich in der „wissenschaftlich-technischen“

³³ ebd., S. 93.

³⁴ ebd., S. 94.

³⁵ Suerbaum/Broich/Borgmeier (1981), S. 10.

³⁶ Suvin (1979), S. 94.

³⁷ ebd., S. 95.

³⁸ ebd., S. 95-96.

Science Fiction ist es notwendig, dass die These der Erzählung einer „realen Möglichkeit“ entsprechen muss, also dem was in der Wirklichkeit des Autors und aufgrund der wissenschaftlichen Paradigmen seines Kulturkreises möglich ist. Dem stellt Suvin die „individuellen Möglichkeiten“ gegenüber, worunter jede begriffliche oder denkbare Möglichkeit zu verstehen ist, deren Prämissen und/oder Schlussfolgerungen nicht in sich selbst widersprüchlich sind, und welcher die These einer jeden Science Fiction-Geschichte entsprechen muss.

Suvin sieht im Novum die grundlegende Unterscheidung zwischen Texten, welche der Gattung Science Fiction zugehörig sind und jenen, die bloß Science Fiction-Elemente oder Science Fiction-Aspekte in sich tragen, welche aber in dieser weder dominierend noch handlungsbestimmend sind.

Eine Science Fiction-Erzählung ist also eine Prosa-Dichtung, in der das Science Fiction-Element oder der Science Fiction-Aspekt, das Novum, dominierend ist, d.h. „so zentral und wesentlich, dass die ganze Erzähllogik – oder zumindest die vorherrschende Erzählhaltung – von ihm bestimmt wird, ungeachtet aller eventuellen Verunreinigungen.“³⁹

„Das Novum intensiviert und radikalisiert die Grenzüberschreitung eines semantischen Feldes.“⁴⁰

Neuere Forschungsansätze gehen nicht mehr von einem einzelnen Novum aus, sondern vielmehr von einer Mehrzahl an Nova wie z.B. fremde Gesellschaften, Völker oder Planeten. Diese verbinden sich zu einem komplizierten Geflecht von Nova.⁴¹

Generell zeichnet sich ein Trend zu einer Zweiteilung ab, wovon ein Teil wegführt von der Dominanz des Novums. Steinmüller greift diese Zweiteilung auf und teilt die Science Fiction in Bezug auf das Novum in zwei Sparten. Er verwendet die Bezeichnung „Abenteuer-Science Fiction“, für Geschichten in denen das Novum Kulisse oder Handlungsanlass darstellt und trennt sie von „erkenntnisorientierte[r] Science Fiction“, in welcher ebendieses Novum Thema ist.⁴² Hier wiederum wird unterschieden zwischen „gadget“ Science Fiction (hard Sci-Fi, techn. Neuerung, etc. als Thema) und „social“ Science Fiction (soziale und kulturelle Folgen des Novums werden thematisiert).⁴³

³⁹ ebd., S. 100-101.

⁴⁰ ebd., S. 101.

⁴¹ Schröder (1998), S. 15-16.

⁴² Schröder (1998), S. 16.

⁴³ Steinmüller, Karlheinz: Gestaltbare Zukünfte. Zukunftsforschung und Science Fiction. Abschlußbericht, Gelsenkirchen 1995. zitiert nach Schröder (1998), 16-17.

Legt man diese Erkenntnis nun auf das Werk Polyplay um, lassen sich hier mehrere Nova finden. Als technische Neuerung, welche die Deviation in die alternative Welt erst ermöglicht und damit die erste Zuordnung zur Science Fiction (betrachtet man Alternativweltgeschichten als der Science Fiction zugehörig), stellt der Müller-Lohmann-Prozess das erste Novum dar. Dieses wird jedoch im Werk kaum thematisiert, sondern ist vielmehr nur der Auslöser, dass diese Geschichte überhaupt entstehen kann. Das zweite Novum ist meines Erachtens die alternative Welt selbst. Das dritte Novum wird am Ende des Werks eingeführt, wo eine Verschiebung in den Cyberspace stattfindet und damit ein Kontext geschaffen wird, der endgültig nicht mehr der naturalistischen Literatur zugeordnet werden kann.

2.2. Science Fiction zwischen Hoch- & Schundliteratur

Ein eigenes Kapitel, welches sich mit dem Begriff Genreliteratur und der Zuordnung von Science Fiction und Polyplay befasst, ist meines Erachtens gerechtfertigt, da sich der Roman „Polyplay“, der, wie weiter oben dargestellt wurde, allgemein dem Genre Science Fiction zugeordnet werden kann, auch noch Merkmale weiterer Genre in sich trägt. Die Handlung folgt auf weiten Strecken der einer klassischen Detektiverzählung des whodunit-Formats. Das Setting entspricht der Form eines Alternativweltromans, welches sich gegen Ende jedoch in den Cyberspace bewegt. Damit verlässt man die Grenzen des derzeit Möglichen und über das alternativweltliche Setting hinaus, bewegt man sich in Richtung Science Fiction - mehr noch als die alternative Welt ohnehin schon beinhaltet.⁴⁴ Trotz oder gerade wegen dieses Schöpfens aus mehreren Genres, kann der Roman seine Zuordnung zur *Genreliteratur* nicht von der Hand weisen, Grund genug, sich damit und mit ihrem Stellenwert in der Literaturwissenschaft ein wenig auseinanderzusetzen.

Wohl jeder Literaturwissenschaftler, der sich mit Science Fiction auseinandersetzt, stolpert über kurz oder lang über die Einordnung der Science Fiction im weiten Feld zwischen kanonisierter Literatur (also Hochliteratur per definitionem) am „oberen“ Ende und schematischer Trivilliteratur am „unteren“ Ende der „Qualitätsskala“. Der Begriff Genreliteratur, welcher die Diskussion nach Qualität nach wie vor impliziert, ist hier nicht eindeutig zuzuordnen, denn schon eine Definition für den heutzutage gängigen Begriff zu

⁴⁴ Zu Science Fiction und Alternativwelt siehe Kapitel 4 in dieser Arbeit.

finden, ist nicht so einfach, wie man annehmen könnte. Man stolpert schnell über Hürden. Eine der ersten ist die Trennung zwischen literarischem Genre und literarischer Gattung.

Metzlers Literaturlexikon⁴⁵ definiert Genre als

1. Gruppe von Texten mit ähnlichen Eigenschaften
2. synonymen Begriff zu Gattung
3. Begriff zur Unterscheidung von Textformen innerhalb einer Gattung

Genre bezeichnet sowohl systematisch abstrakte Konstrukte (z.B. Genre des phantastischen Romans) als auch historisch eingegrenzte Konzepte (z.B. Genre des antiken Schäferromans).⁴⁶

Der Eintrag ist eher kurz gehalten und maximal als Einstieg in die Diskussion zu verwenden, da er auf die Punkte 1. und 3. nicht näher eingeht, wobei genau diese interessant wären. Punkt 2 hingegen widerspreche ich, da die Synonymität zwischen Genre und Gattung, wie sie hier proklamiert wird, meines Erachtens nicht so einfach gegeben ist. Vielmehr scheint es mir angebracht, den Begriff Gattung in seiner klassischen Definition stehen zu lassen, als Bestandteil der klassischen Gattungstheorie, welche sich, beginnend bei Aristoteles, vor allem mit der Dreiteilung in Epik, Lyrik und Dramatik beschäftigt.⁴⁷ Literarische Genres hingegen sind meines Erachtens ein Produkt der Neuzeit (bzw. eine Übernahme aus dem Englischen) und definieren Werke weniger nach ihrer äußeren Form, wie Aristoteles' Gattungen, sondern vielmehr nach ihren Inhalten. Diese Definition von Genre liegt auch die gesamten Sparte der *Genreliteratur* zugrunde. Durchforstet man das Internet, outet sich der Begriff Genreliteratur in erster Linie als Marketingkonzept zur Unterscheidung von Texten innerhalb der literarischen Gattung Epik. Ich wage die These, dass man weder bei Lyrik, noch bei Dramatik vordergründig von einem Genre sprechen würde.

Diese ähnlichen Eigenschaften nun beziehen sich zwar primär auf die Inhalte, dennoch sind bestimmte Handlungsschemata und strukturelle Merkmale für Genres untereinander typisch. Nimmt man als Beispiel z.B. die klassische Detektivverzählung, folgt der Aufbau meist einem bestimmten Muster. Ein Verbrechen ist passiert, die Ermittlungen beginnen und am Ende steht eine Rückwendung, die das Verbrechen erklärt.

⁴⁵ Helbig, Holger: Genre. in: Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen. Begr. von Günther und Irmgard Schweikle, 3. völlig neu bearb. Aufl., hg. von Dieter Burdorf, Christoph Fasbender u.a. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2007. S. 275.

⁴⁶ ebd., S. 275.

⁴⁷ Natürlich nicht ausschließlich, aber dieser Aspekt ist hier der Wichtige.

Eine eigene Genretheorie, die sich mit literarischen Genres so befasst, wie ich sie in meiner Arbeit behandle, findet sich in der Filmwissenschaft sehr ausführlich, in der Literaturwissenschaft weniger. In zweiterer spricht man von Gattungstheorie, wobei ich nur einen Teil der Gattungstheorie auch synonym als Genretheorie verwenden würde. Der modernere Ansatz, wie er in der Filmwissenschaft behandelt wird, lässt sich in einigen Bereichen allerdings durchaus auch auf die Genrefrage in der Literatur umlegen. In der Filmwissenschaft wird jene Trennung von Gattung und Genre vollzogen, die mir persönlich in der Literaturwissenschaft fehlt, meine Annahmen aber bestätigt. Dort heißt es:

Die inhaltlich-strukturelle Bestimmung kennzeichnet also das Genre und grenzt es von der Gattung ab (Hickethier 1993: 199ff.). Obwohl umgangssprachlich und im publizistischen Zusammenhang „Gattung“ oft synonym mit „Genre“ verwendet wird, definiert die Medienwissenschaft die Gattung nicht durch eine inhaltliche Struktur, sondern durch den darstellerischen Modus (z.B. Spiel-, Dokumentarfilm) und durch die Verwendung (z.B. Werbe-, Lehr-, Experimentalfilm). Der filmische Genrebegriff lehnt sich in seiner *Differenz zum Gattungsbegriff* an analoge Begriffsverwendungen in der Literatur, im Theater und in anderen kulturellen Medien an. (Weimar 1997: 651f., 704f.).⁴⁸

Die Diskussion über Charakter, Einteilung und Wertigkeit der Prosaliteratur ist eine sehr weitreichende, die hier nicht in ihrem ganzen Umfang wiedergegeben werden kann. Deshalb möchte ich exemplarisch eine Stimme aufgreifen, um die Einordnung der Genreliteratur zu verdeutlichen. Als einer der ersten ist Hans Friedrich Foltin 1965 für eine Einteilung der Literatur in drei (statt wie davor üblicher zwei) Qualitätsschichten eingetreten. Er führt neben Dichtung als obere Ebene und Schundliteratur als untere Ebene, eine Zwischenebene mit dem Begriff Unterhaltungsliteratur ein, unter Bezugnahme auf Kriminalliteraturforscher. „Sie geben zu, dass man diese Romangruppe – von wenigen Ausnahmen abgesehen – nicht als *Dichtung* einstufen kann, wehren sich aber dagegen, sie als *trivial* im ursprünglichen Sinne des Wortes bzw. als *Schundliteratur* abgewertet zu sehen; angemessen sei vielmehr eine Zuordnung zur *Unterhaltungsliteratur* als mittlerer Qualitätsschicht.“⁴⁹ Stützt man sich nun auf die Annahme, dass der Kriminalroman

⁴⁸ Hickethier, Knut: Genretheorie und Genreanalyse. In: Felix, Jürgen [Hrsg.]: *Moderne Film Theorie*. Mainz: Bender 2002. S. 63

⁴⁹ Foltin, Hans Friedrich: Die minderwertige Prosaliteratur. Einteilung und Bezeichnungen. In: *Deutsche Vierteljahresschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte* 39 (1965). S. 292

exemplarisch für ein Genre steht, ebenso wie die Science Fiction eines ist, ist ihr der Weg vorgezeichnet. Science Fiction als eine Literatur, die sich vorrangig über bestimmte Inhalte und Gemeinsamkeiten definiert, bewegt sich bestenfalls in der mittleren Schicht. Bis auf wenige Ausnahmen, kann also die erste Schicht, die der Hochliteratur wohl so gut wie niemals erreicht werden, wohingegen nach unten keine Grenzen gesetzt sind.⁵⁰

Die Frage nach der Wertigkeit von Science Fiction geht Hand in Hand mit dem Versuch der Definition, denn bis heute ist obige Ein- bzw. Zuteilung zur Unterhaltungs- oder Schundliteratur eine unumstrittene Tatsache, an der nur sehr langsam gerüttelt wird. Da jedoch eine qualitative Unterscheidung in der Science Fiction sehr wohl notwendig und auch möglich ist, stellen Forscher zunehmend die Frage nach einer Kanonisierung der Science Fiction-Literatur.⁵¹

Dieser Kanon, wenn man ihn denn so nennen möchte, ist durchaus inzwischen ein Thema und auch, wenn er (noch) nicht Eingang in die heiligen Hallen der Hochliteratur findet, bildet er doch in jenem Feld in dem er agieren „darf“, also der Unterhaltungsliteratur, einen eigenen Mikrokosmos.⁵² Die mikro-kanonisierten Werke folgen zwar bisweilen anderen Regeln als der eigentliche literarische Kanon, da auch hier nach wie vor inhaltliche Kriterien vorherrschend (aber nicht alleinig!) ausschlaggebend sind und nicht die formalen/strukturellen.

Dennoch wäre es angebracht, Foltins Dreiteilung in Zusammenhang mit dem Genre Science Fiction einer genaueren Kritik zu unterziehen. Anders als z.B. Kriminalliteratur⁵³, welche immer eine Form von Verbrechen beinhalten muss, hat die Science Fiction hier nämlich einen weit größeren Spielraum, wie auch Suerbaum 1981 schon anmerkte.

Besteht aber das Wesen der Science Fiction in der Darstellung alternativer Welten, dann ist ihre thematische Spannweite zumindest theoretisch unbegrenzt.⁵⁴

Der einzige Weg als Science Fiction-Text in die Hochliteratur einzugehen, scheint der zu sein, nur vereinzelte Elemente einzubauen und diese so geschickt zu verpacken, dass dem

⁵⁰ vgl. die Geschichte trivialer Science Fiction, wie sie vor allem in den Pulps der 1930er bis 1950er Jahre zu finden war.

⁵¹ Borgmeier, Raimund: Erkenntnisziele und Methoden der Untersuchung von Science Fiction – dargelegt am Beispiel *Science Fiction Studies*. In: Petzold, Dieter [Hrsg.]: Unterhaltungsliteratur. Ziele und Methoden ihrer Erforschung. Erlangen: Univ.-Bund 1990, S. 66

⁵² Eine interessante Auseinandersetzung mit der Frage der konsequenten (Nicht-)Kanonisierung von Science Fiction - Literatur findet sich auf <http://www.guardian.co.uk/books/2011/feb/02/science-fiction-literary-canon> (Zugriff: 17.12.2012)

⁵³ Was keinesfalls eine Abwertung dieses Genres darstellen soll, vielmehr dient es hier als Referenzgröße.

⁵⁴ Suerbaum/Broich/Borgmeier (1981), S. 63.

jeweiligen Werk keinesfalls der Stempel der Genreliteratur aufgedrückt werden kann. Denn "[d]ie Jury hat kein Herz für alles, was nach Genre-Literatur aussieht".⁵⁵

Durchforstet man Auflistungen unterschiedlicher Kanonisierungen auf der Suche nach Texten, die allgemein der Science Fiction zugeordnet werden, findet man immer dieselben (wenigen) Werke. „Solaris“ (1961) von Stanislaw Lem, George Orwells „1984“ aus dem Jahre 1949 und bisweilen auch Aldous Huxleys „Brave new world“ (1932).⁵⁶ Wer sich nun bereits ein wenig mit den versuchten Abgrenzungen der Science Fiction befasst hat, weiß um die ungeklärte Frage der Zugehörigkeit des Genres „Utopie“ zur Science Fiction. Würde man auf die Stimmen hören, welche diese mit „Nein“ beantworten, bliebe nur ein einziges Werk über, nämlich „Solaris“.

Nun möchte ich nicht behaupten, dass nur der literarische Kanon einer literaturwissenschaftlichen Auseinandersetzung wert ist, was die vorliegende Arbeit hoffentlich deutlich macht. Dennoch gibt es zu denken, dass Genreliteratur hier so konsequent ausgeklammert wird.

⁵⁵ <http://www.dradio.de/dlf/sendungen/kulturheute/1532570/> (Zugriff: 12.12.2012)

⁵⁶ So in der Serie „Literaturkanon“ der *Zeit* oder den „Paradigmen der Weltliteratur“ der Uni Bochum. Die Bibliothek der süddeutschen Zeitung enthält keines dieser Werke und auch kein anderes, das dem Genre zugeordnet werden könnte.

3. Marcus Hammerschmitt

3.1. Leben und Werk

Marcus Hammerschmitt wurde 1967 in Saarbrücken/Deutschland geboren und studierte Philosophie und Literaturwissenschaften in Tübingen. Seine Abschlussarbeit schrieb er über Theodor W. Adornos „Minima Moralia“. Seit 1994 ist er nun als freier Schriftsteller tätig, seit 1995 Mitglied im Verband deutscher Schriftsteller. Er betätigt sich nicht nur als Schriftsteller sondern auch als Journalist und Fotograf.

Bis zum Jahr 2012 veröffentlichte er vierzehn Bücher, zumeist Romane und Kurzgeschichtensammlungen, welche allgemein der Science Fiction zugeordnet werden, sowie zwei Sachbücher. Er selbst erklärt „die Wahl des Genres SF ist eine bewusste [...]“.⁵⁷ Neben seinen Buchveröffentlichungen erschien *Polyplay* 2008 als Hörbuch. Ebenso werden mehrere seiner Werke als ebooks angeboten, zuletzt *Grasland*, veröffentlicht 2012.⁵⁸

Auch im Internet ist er als Autor vertreten, so führt Hammerschmitt ein Weblog namens *Instant Nirvana*⁵⁹, veröffentlicht in unregelmäßigen Abständen Kurzgeschichten in meist einschlägigen SF-Magazinen, sowie Essays in Internet-Magazinen⁶⁰.

3.2. Forschungsstand zum Autor

Obwohl Marcus Hammerschmitt ein produktiver Autor von hochwertigen Texten ist, blieb er der Literaturwissenschaft bis jetzt verborgen. So beschränkt sich auch der Forschungsstand zu seinen Werken auf ein Minimum. Neben Interviews in einschlägigen Science Fiction Magazinen und Rezensionen seiner Werke (auf die hier nicht im Detail eingegangen werden soll), waren nur eine Handvoll literaturwissenschaftliche Texte zu finden, teils in Literaturzeitschriften, teils im Internet. Spezifisch auf das hier behandelte Werk *Polyplay*, sind es überhaupt nur zwei. Ein Essay namens „PolyPlayer und

⁵⁷ Harrasser, Karin: Variationen über das Populäre und die Science fiction : der Autor Marcus Hammerschmitt, kultursoziologisch analysiert. In: Quarber Merkur 2000, H.91/92. S. 54.

⁵⁸ <http://concord.antville.org/stories/2144265/#2144469>

⁵⁹ <http://concord.antville.org/>

⁶⁰ vor allem Telepolis (unregelmäßig) und ORF-Futurezone (regelmäßig 1x monatlich bis 2010)

Anderswelten“⁶¹ von Bernd Flessner, einem deutschen Germanisten und Schriftsteller⁶², sowie Christoph Spehrs (Gottlieb Günzburgs) Artikel „Marcus Hammerschmitt für die Obersekunda“⁶³, ein etwas ungewöhnlicher Essay. Dieser Essay behandelt das Werk aus einer Perspektive, die in der Zukunft angesiedelt ist, wurde von einem Studienrat Gottlieb Günzburg verfasst und von Christoph Spehr in die Gegenwart übertragen.

3.3. Polyplay im Kontext anderer Werke Marcus Hammerschmitts

Im Jahr 2000 erschien Karin Harrassers „Variationen über das Populäre und die Science fiction: der Autor Marcus Hammerschmitt, kultursoziologisch analysiert“. In diesem ausführlichen Artikel, welcher wohlgermerkt zwei Jahre vor der Veröffentlichung Polyplays erschien, findet sich eine gut ausgeführte Typologie seiner Werke. Nimmt man diese nun her und vergleicht sie mit Polyplay, outet sich dieses Werk als typisch für Hammerschmitts Schaffen. Es sollen hier beispielhaft ein paar Aspekte angeführt werden. So findet sich die Einschätzung von Hammerschmitts Werken wie folgt:

Es ist dies eine programmatische Unabgeschlossenheit, die sich in der Vielstimmigkeit der verwendeten Sprachen, in der oft unbestimmten Charakterisierung der Figuren (die fast immer mit der Fraglichkeit ihrer Identität konfrontiert sind), in der Vielfalt der im Text angesprochenen Diskurse, aber auch in der Dynamik der Plotstruktur zeigt.⁶⁴

Legt man diese Überlegungen auf Polyplay um, zeigt sich ein gewisses Kontinuum. Der Protagonist schließt das Werk mit den Worten „Ich komme bald zurück.“ Er meinte es wirklich ernst.“⁶⁵, was die Unabgeschlossenheit ohne großen Interpretationsbedarf impliziert. Ebenso ist die Fraglichkeit der Identität und die Charakterisierung/Typisierung der Figuren ein so tragendes Element des Werkes, dass diesen beiden Aspekten in dieser Arbeit ein ganzes Kapitel gewidmet ist. Auch die Beobachtung, dass seine Helden selten agieren, sondern viel mehr reagieren⁶⁶ spielt eine gewichtige Rolle in Polyplay, ist doch Kramers ganzes Dasein darauf ausgelegt, zu erforschen, wie er auf bestimmte Gegebenheiten reagiert. Seine Unfähigkeit von selbst an sein Ziel zu gelangen (weder an

⁶¹ Flessner, Bernd: PolyPlayer und Anderswelten. In: Schau ins Blau, Ausgabe 8.1 - Phänomene der Gegenwart - Gegenwart als Phänomen. 2008.

<http://archiv.schauinsblau.de/berndflessner/essays/polyplayer-und-anderswelten/> (15.1.2013)

⁶² <http://www.bernd-flessner.de/index.php>

⁶³ http://www.cityinfony.de/homepages/hammerschmitt/low_spehrpoly.html (14.1.2013)

⁶⁴ Harrasser (2000), S.56.

⁶⁵ Hammerschmitt: Polyplay, S. 187.

⁶⁶ Harrasser (2000), S. 60.

das von ihm Gedachte, nämlich die Aufklärung des Mordes, noch an das Übergeordnete, die Entdeckung der falschen Realität) spricht hier für sich.

Besonders interessant ist der Aspekt des Körpers, den Harrasser analysiert

Der enteignete Körper des Menschen, klassischer Topos der SF, die Hilflosigkeit des Individuums angesichts einer technologisch und ökonomisch von mächtigen Industrien beherrschten Welt [...] sowie eine daraus resultierende [...] Zerstörung des menschlichen Körpers, sind weitere typische Bestandteile in Hammerschmitts Texten.⁶⁷

Diese Enteignung des Körpers wird in Polyplay zur Vollendung gebracht, denn hier muss der Protagonist erfahren, dass er in Wirklichkeit nie einen Körper besaß. Seine Hilflosigkeit resultiert nicht daraus, dass ihm etwas weggenommen oder zerstört wird, vielmehr wird ihm klar gemacht, dass er das, was er glaubte zu haben, niemals besessen hat, dass er stattdessen in einer perfekten Illusion lebt.

Der letzte Aspekt, der hier angesprochen werden soll sind Grenzen.

Die bewusste Einnahme von Rand- und Grenzposition kennzeichnet die Position Hammerschmitts im Feld der SF [...] analog dazu werden auch in seinen Texten ständig Grenzsituationen verhandelt.⁶⁸

Auch in Polyplay spielen Grenzen eine gewichtige Rolle und sie werden, ebenso wie die Frage nach Identität, in einem eigenen Kapitel behandelt.

Nicht nur die eben angesprochenen formellen Aspekte machen Polyplay zu einem typischen Werk Hammerschmitts. Auch der strukturelle Aufbau, welcher Harrasser an „Verfahren des Films [erinnert]“⁶⁹, lässt sich bei Polyplay finden. Hier ist es zwar weniger ein Film, als vielmehr der Aufbau eines Computerspiels⁷⁰, doch so unähnlich sind sich die beiden nicht.

Hier wird aufgezeigt, dass sich Polyplay, trotz einer Thematik, die bei Hammerschmitt davor noch nicht aufgetaucht ist (Alternative Welt, Virtuelle Realität, Kriminalhandlung), einwandfrei in sein Werk einfügt.

⁶⁷ Harrasser (2000), S. 61.

⁶⁸ ebd., S. 63.

⁶⁹ ebd., S. 58-59.

⁷⁰ Was bei der vorliegenden Thematik zwar naheliegend ist, aber dennoch als besonders gelungen hervorgehoben werden soll.

3.4. Inhaltsüberblick Polyplay

Das gesamte Werk teilt sich in zwei Handlungsstränge, verteilt auf drei Handlungsebenen, welche unregelmäßig alternierend vorkommen und durch Kapitelunterteilung und Schriftbild klar getrennt sind. Die Handlungsebenen werden hier nicht chronologisch dem Werk folgend wiedergegeben, sondern, zur Verständniserleichterung, als jeweils zusammenhängendes Setting in drei Teilen.

Handlungsebene eins – Kramers Welt / Polyplay-Welt / Aktivitätsniveau

Diese Handlungsebene, welche den weit größeren Teil des Werks ausmacht, ist im Jahr 2000 angesiedelt, in einer DDR, die durch einen speziellen Prozess zur Energiegewinnung die Wende von 1989, entgegen der allgemein bekannten historischen Realität, wirtschaftlich für sich entscheiden konnte und die BRD in sich integrierte. Der Sozialismus blüht, die DDR ist zur Weltmacht aufgestiegen.

Man schreibt den 3. April 2000, Rüdiger Kramer, seines Zeichens leitender Kriminalbeamter, wird zu einem Mordfall gerufen. Einem Jugendlichen, Michael Abusch, wurde in einem Jugendclub brutal der Schädel eingeschlagen. Schon in dieser Eingangssequenz tritt ein Mitglied der Stasi auf, zu welcher Kramer noch am selben Tag beordert wird. Das Treffen bei der Stasi gestaltet sich seltsam, der Mord wird in einen politischen Kontext zu vier anderen Morden gesetzt, die von dem erfahrenen Kramer jedoch sehr schnell als nicht zusammenhängend entlarvt werden. Dennoch spielt dieses Zusammentreffen mit der Stasi eine gewichtige Rolle, wie sich später zeigen wird.

Als Kramer die Mutter des Opfers besucht, um sie von dem Mord zu informieren, entdeckt er durch Zufall in Michaels Jugendzimmer zwei Computer. Einen handelsüblichen und einen, der so ungewöhnlich und neumodisch wirkt, dass Kramer am nächsten Tag einen Eildurchsuchungsbefehl anordnet, um an diesen Computer zu gelangen. Leider ist dieser zum Zeitpunkt der Durchsuchung verschwunden. Von Beginn weg spielen Computertechnologien eine zentrale Rolle im ganzen Handlungsaufbau, so erfährt man z.B. sehr schnell, dass die Ausrüstung der Kriminalpolizei diesbezüglich auf dem neuesten Stand ist.

Die Ermittlungen für den Fall laufen einstweilen schleppend voran und immer wieder gerät Kramer an Hinweise bzw. Hindernisse, die verstören und kein stimmiges Bild ergeben. So versucht er sich z.B. Bücher aus der Präsidiumsbibliothek auszuborgen, welche wie ein

verstaubtes Relikt aus den 60ern anmutet und kurze Zeit später plötzlich verschwunden ist. Oder er trifft auf einen Arzt der Gerichtsmedizin, welcher ihm einen sogenannten Todesgarten zeigt, eine seltsame und morbide Einrichtung am Institut für Gerichtsmedizin. Im Zuge dieses Besuches dort ersucht der Arzt Kramer eindringlich, etwas gegen die steigende Zahl der Gewaltverbrechen in der neuen DDR zu unternehmen.

Auf dem handelsüblichen Computer aus Michaels Zimmer entdeckt ein computeraffiner Kollege Kramers, Uwe Merz, eine PC-Version der Spielkonsole „Polyplay“, welche noch aus Vor-Wende Zeiten stammt. Im Gespräch mit Michaels bestem Freund, Sebastian Verner, erfahren Kramer und sein Kollege Pasulke, dass dieser viele Stunden täglich mit diesem Spiel verbrachte, da er hinter den acht vorhandenen und sehr simplen Spielen noch weitere, geheime vermutete. Ein Anruf, bei welchem Michael Sebastian erzählt, er hätte die Geisterspiele gefunden, hat kein Treffen mehr zur Folge, da Michael kurz danach ermordet wird.

Bei einem illegalen Straßen-Konzert, in das Kramer durch Zufall hineingerät, trifft er überraschenderweise auf Katharina Abusch, Michaels Mutter. Dies bleibt nicht die einzige Begegnung der beiden an einem ungewöhnlichen Ort, z.B. trifft er sie auch bei einem dubiosen Straßenkonzert.

Und dann sah er, wie zwei Polizisten aus dem dicksten Getümmel eine Frau wegzogen, die Kramer wegen ihrer hellen Kleidung sofort auffiel. Sie sah in seine Richtung. Es war Katharina Abusch. Kramer war verblüfft, und das half ihm, wieder zu sich zu kommen.⁷¹

Bei der anschließenden Reise nach Köln, in das Hersteller-Werk der Konsole Polyplay, werden Kramer und Pasulke mit ihrer Geisterspiel-Theorie wenig ernst genommen und zuletzt sogar in einem Besprechungsraum „vergessen“. Kramer, der sich daraufhin alleine auf eine Erkundungstour durch das Werk macht, wird geschnappt und daraufhin zwar nicht vom Dienst suspendiert, doch von Lobedanz, seinem Vorgesetzten, auf Zwangsurlaub nach Dänemark geschickt. Fünf Tage sind seit dem Mord an Michael Abusch vergangen. Nach seiner Rückkehr erwarten ihn zwei schlechte Nachrichten. Sein Kollege Uwe Merz hat sich erhängt und der Fall Abusch wurde eingestellt. In einer posthumen Videobotschaft von Merz, erklärt dieser ihm, er solle aufhören nach der Wahrheit zu suchen, es gebe keinen

⁷¹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 77.

Himmel. Kramer kann sich darauf keinen Reim machen, ist jedoch sehr verstört aufgrund dieser Botschaft.

Durch einen weiteren, ungewöhnlichen Zwischenfall wird Kramer spätabends auf eine Brücke geleitet und findet dort einen seltsamen metallischen Gegenstand mit einem eingestanzten Symbol in einer blauen Schachtel. Als er am nächsten Tag Pasulke davon erzählt, vermutet dieser, es sei ein Werbegeschenk einer neuen Firma, deren Logo große Ähnlichkeit mit dem Symbol auf dem Gegenstand aufweist. An einen Zusammenhang mit dem Fall, wie Kramer es vermutet, glaubt er nicht. Kramer stattet besagter Firma einen Besuch ab, dort behauptet man, der Gegenstand sei eine gestohlene Gestaltungsstudie und damit Firmeneigentum. Trotz heftiger Proteste seitens Kramers, wird der Gegenstand unweigerlich einbehalten. Nur die Schachtel kann Kramer heimlich behalten. Die gesamte Situation erscheint ihm von Mal zu Mal verrückter.

Kramer ermittelt in dem Fall Abusch auf eigene Faust weiter und trifft wieder auf Sebastian Verner, der ihm eine Diskette zusteckt. Auf dieser findet sich abermals eine Videobotschaft, diesmal von einem seltsamen, weiß gekleideten Herrn, der laut Zeugenaussage am Tatort gewesen sein soll. Das darauffolgende, von dem Unbekannten vorgeschlagene, Treffen verläuft sehr seltsam, dieser zitiert eine buddhistische Lehrrede, mit der Kramer nichts anzufangen weiß. Als Kramer den Weißen festnehmen möchte, belächelt ihn dieser nur und flüchtet. Wieder trifft Kramer auf Katharina Abusch.

Am Heimweg sieht Kramer zufällig seine Ehefrau vor deren Firma, wie sie einen verhassten Kollegen Kramers, welcher bei der Stasi tätig ist, küsst. Es wird deutlich, dass sie eine Affäre hat. Für Kramer bricht eine Welt zusammen, nicht nur die Tatsache der Affäre an sich, auch dass es Akkermann ist, trifft ihn hart.

Er resigniert, nistet sich in einer heruntergekommenen Pension ein, beginnt stark zu trinken und spielt in der Arbeit nur noch Polyplay, anstatt zu ermitteln. Bis sich seine Welt plötzlich buchstäblich um ihn herum auflöst.

Handlungsebene zwei – Administratorenniveau

Kramer, dessen Welt nicht nur im übertragenen Sinne aus den Fugen geraten ist, sondern sich tatsächlich um ihn herum aufgelöst hat, findet sich in einem griechischen Tempel wieder. Neben Karl Marx begegnet er dort dem Göttervater Zeus, Athene, dem Erzengel Gabriel und weiteren Personen/Wesen. Seine erste Vermutung, er befinde sich in einem

Traum oder in einer Drogenphantasie wird von den übrigen Personen belächelt und als falsch, ja geradezu lächerlich abgetan. Vielmehr erklären sie ihm, er lebe in einer virtuellen Realität und sei eine künstliche Intelligenz, ein Software-Programm, welches geschaffen wurde, um Teil eines groß angelegten soziologischen Experiments zu sein. In Wahrheit sei die Wende anders verlaufen, so wie sie dem Leser aus der Realhistorie bekannt ist. Die DDR existiert seit 1989 nicht mehr, Kramers gesamte Welt beruht auf einer Illusion. Die ursprüngliche Intention dieser Experimente war es, zu erforschen, wie sich Gesellschaften entwickeln. Diese Intention ist nach und nach in den Hintergrund geraten, inzwischen konzentriert man sich eher auf Individuen, also darauf in wie weit eine künstliche Intelligenz lernfähig ist, wenn man ihr Hinweise darauf liefert, dass sie in einer simulierten Realität lebt. Kramer wurde ins Leben gerufen, da Michael Abusch, auch eine künstliche Intelligenz, nicht in der Lage war, aus den Hinweisen die richtigen Schlüsse zu ziehen und die Wahrheit hinter seiner Realität zu entdecken. Kramer muss erfahren, dass er den Mord an Michael Abusch selbst begangen hat.

Die virtuelle Plattform, auf welcher diese Experimente stattfinden, nennt sich Polyplay, hat allerdings mit der Konsole aus den Achtziger Jahren nichts gemein, außer den Namen.

Kramer, der sich ebenso wenig als „intelligent“ erwiesen hat wie Michael, er hat durch seine Trägheit den Spielern den Sieg gekostet. Dennoch wird er für ein Nachspiel zurück in seine Welt geworfen, wo er in einer psychiatrischen Anstalt erwacht. Seine neue Aufgabe besteht darin, mit dem Wissen, das er nun hat, fertig zu werden und die Spieler sind gespannt auf seine Reaktionen.

Handlungsebene drei – Wes' Welt / Nullniveau

Wes ist Computertechniker auf einer ehemaligen Festungsplattform in der Nordsee, welche zu einer Serverfarm umgebaut wurde. Diese Plattform, Sealand, ist ein souveräner Staat, weshalb sie nicht dem internationalen Seerecht unterliegt und deshalb dort nahezu alles auf den Servern betrieben werden kann, was technisch möglich ist. Allerdings läuft das Projekt unter strenger Geheimhaltung, weshalb Wes nicht weiß/wissen darf, was sich auf den Servern befindet. Als jedoch wiederholt Festplatten in ein- und demselben Serverrack lange vor ihrer Zeit kaputt gehen, wird er neugierig und zapft heimlich die dort laufenden Datenströme an. Ihm ist bewusst, dass er höchst illegal agiert und damit seine Karriere riskiert, doch die Neugierde ist stärker. Was er findet, ein eigenartiges, den riesigen

Datenspeicher beanspruchendes Programm, dessen Erscheinungsbild entfernt an einen äußerst futuristischen Bildschirmschoner aus Würfelgebilden und künstlichen Synapsen erinnert. Wes kann nicht deuten, was er da sieht. Da er sich seines gefährlichen Agierens bewusst ist, löscht er penibel alle gestohlenen Daten, dennoch wird er umgehend entdeckt und entlassen. Am nächsten Tag soll er von einem Hubschrauber ans Festland geflogen werden. In Wirklichkeit jedoch wird er über dem offenen Meer von den Piloten mittels eines Wahrheitsserums über sein Wissen befragt und obwohl die beiden erfahren, dass er sich keinen Reim auf das machen kann, was er gesehen hat, geht dieser Flug für ihn tödlich aus.

4. Der alternative Staat/die alternative Welt

4.1. Alternativwelt - Theorie

Zu Beginn ist es angebracht, sich mit der Klassifizierung jener Texte, die unter dem Begriff Alternativwelt und seiner Synonyme⁷² subsumiert sind, auseinanderzusetzen.

Schon bei der Überlegung, was diese Texte grundlegend ausmacht, sind sich die damit befassten Wissenschaftler uneinig. Aus der Sicht des Science Fiction Autors, hier stellvertretend durch Carl Amery vertreten, handelt es sich eindeutig um ein Subgenre und zwar um ein Subgenre der Science Fiction.

„Was wäre gewesen, wenn - ?“ Diese Fragestellung weist unsere Alternativwelt-Produktion eindeutig als Unterabteilung der großen spekulativen Literaturkategorie aus, die man Science Fiction nennt.⁷³

Rodiek andererseits, der aus der Sicht des Literaturwissenschaftlers agiert, vollzieht eine klare Trennung zwischen den Begriffen Genre/Gattung auf der einen und den Texten, die hier produziert werden auf der anderen Seite. Für ihn stellen diese Texte keine Gattung dar, „[...] vielmehr handelt es sich beim kontrafaktischen Erzählmodus um ein textsortenunabhängiges Darstellungsmuster. [...] keine Textsorte, sondern eine Struktur bzw. ein Ereigniskontinuum [...]“⁷⁴

Ein weiterer Literaturwissenschaftler, Holger Korthals geht gar soweit, darin ein *Phänomen* zu sehen. Er meint, „[...]dass die Spekulation über mögliche Abweichungen vom bekannten Geschichtsverlauf und deren mögliche Folgen kein elitäres Glasperlenspiel ist, sondern ein verbreitetes kulturelles Phänomen.“⁷⁵

Interessant ist zu beobachten, dass sich die Geschichtswissenschaftler, im Vergleich zu den Literaturwissenschaftlern bezüglich Zugehörigkeit bedeckt halten. Eine genaue Auseinandersetzung damit, welche Wissenschaft nun das Vorrecht auf dieses Phänomen hat, wird weitgehend vermieden, wenn auch viel Aufsehens darum gemacht wird, den Begriff und die zugehörigen Texte einzugrenzen, abzuschotten und zu definieren.

⁷² Bei vielen der Begriffe werden Synonyme verwendet, die Unterschiede, welche oft nur sehr nuanciert sind, werden im Laufe dieses Kapitels behandelt.

⁷³ Amery (1992), S. 267.

⁷⁴ Rodiek (1997), S. 27.

⁷⁵ Korthals (2004), S. 312.

Das Wesen einer parahistorischen Erzählung

Die Bezeichnung als Phänomen erscheint mir passend, da ich bezüglich der Zuordnung als Subgenre der SF Rodieks Meinung vertrete und diese nicht vordergründig als passend erachte, müsste man doch dann im selben Atemzug auch Utopien zur Science Fiction rechnen, was von vielerlei Seiten, meines Erachtens zurecht, in Frage gestellt wird. Auch mir scheint die Klassifizierung als Phänomen/Darstellungsmuster als die Treffendste.

Begibt man sich auf die Suche nach diesem Phänomen, bewegt man sich bevorzugt in der Geschichtswissenschaft, mit einigem Abstand gefolgt von der Literaturwissenschaft sowie der Science Fiction-Forschung. Ich trenne hier Literaturwissenschaft und Science Fiction-Forschung explizit, da bereits viel Aufhebens darum gemacht wurde, ob Science Fiction an sich in den Bereich der Literaturwissenschaft gehöre.⁷⁶

Widmen wir uns nun der Frage der Herangehensweise. Es ist eine klare Trennung zwischen der historischen und der literarischen Herangehensweise auszumachen, allerdings decken sich die Meinungen von Forschern der Geschichte und Literaturwissenschaft auf weiten Strecken, wenn es darum geht, die Science Fiction-Forschung außen vor lassen. Rodiek trennt zwei Stränge, einerseits die phantastische und SF-Literatur, andererseits historische Fachliteratur. So ist historische Fachliteratur hier zumeist expositorisch und geht von einem Punkt aus, an dem sie die Geschichte extrapoliert, mit vorher ungewissem Ausgang. Er spricht von einer Geschichtshypothese, genauer „Uchronien sind um Plausibilität bemühte spekulative Gedankenspiele mit dem Ziel einer mehr oder minder komplexen Antwort auf die Frage „Was wäre geschehen, wenn...?“.⁷⁷

Literarische Texte hingegen stellen ein Narrativ dar, dessen Ausgang zumeist schon von Beginn weg feststeht. Mit Rodieks Worten sind diese narrativ-illusionsbildend im Vergleich zu kritisch-erörternden bzw. abwägend-vergleichenden Texten der Geschichtswissenschaft.⁷⁸ Weiters werden Texte im historischen Diskurs meist im Konjunktiv formuliert, während alternativweltliche, fiktionale Texte zumeist im Indikativ verfasst sind.⁷⁹

Oder anders formuliert,

⁷⁶ vgl. Kapitel 2.2.

⁷⁷ Rodiek (1997), S. 26.

⁷⁸ ebd., S. 26.

⁷⁹ Korthals (2004), S. 317.

Während es in diesen [systematischen Handlungswissenschaften] der Forscher selber ist, der kontrafaktische Hypothesen zu heuristischen Zwecken entwirft, untersucht der Literaturwissenschaftler Texte, in denen das Kontrafaktische jeweils vorgegeben ist.⁸⁰

Geschichte der Alternativwelt

Die Geschichte uchronistischer Texte, lässt sich an diversen Stellen in der Forschungsliteratur nachlesen⁸¹, ich möchte deshalb hier nur einige Eckdaten anführen.

Auch wenn bereits im 19. Jahrhundert Texte entstanden sind, welche auf den ersten Blick uchronistisch anmuten⁸², kann man so früh noch nicht von einem Gattungsbewusstsein ausgehen. Diese frühen Texte sind weitgehend ohne Bezug aufeinander entstanden.⁸³ Als erstes kontrafaktisches Werk, das im Großteil der Forschungsliteratur über Utopie und Science Fiction genannt wird, findet man „If it happened otherwise“ von J.C. Squire 1931.⁸⁴ Dennoch wird diese Essaysammlung der historischen Ecke zugeordnet, da es sich um wissenschaftliche Spekulationen handelt, nicht um fiktive Narrationen.⁸⁵

Bis in die 70er Jahre wurden nur vereinzelt Werke veröffentlicht, erst dann kam es zu einer Zunahme an Veröffentlichungen.⁸⁶ Erste wissenschaftliche Auseinandersetzungen mit dem Phänomen als Untersuchungsgegenstand, nicht als Inhalt, wie es in historischen Texten vorkommt, setzen ebenfalls erst rund 50 Jahre später ein. Für eine detaillierte Aufstellung der Veröffentlichungen bis 1999 empfiehlt sich Ritter (1999) sowie Chamberlain/Hacker (berücksichtigt Texte bis 1981). Ich möchte an dieser Stelle nicht näher darauf eingehen. Es sei dennoch zu erwähnen, dass obwohl der angloamerikanische Raum sich weit mehr mit dem Phänomen befasst, die erste Monographie zu diesem Thema aus Deutschland

⁸⁰ Rodiek (1997), S. 38.

⁸¹ Besonders hervorzuheben sei hier: Carrère, Emmanuel: Kleopatras Nase. Eine kleine Geschichte der Uchronie. Berlin: Gatzka 1993.

⁸² vgl. etwa Edward Everetts "Hands Of" (1881) oder Charles Renouviere's „Uchronie – l'Utopie dans l'histoire, esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être (1857; in Buchform 1876), zit. nach Winthrop-Young, Geoffrey: Am Rand der Uchronie : Oswald Levetts 'Verirrt in den Zeiten' und die Frühphase der "alternate history". In: Modern Austrian literature 34 2001, N.3/4, S. 32.

⁸³ ebd., S. 32.

⁸⁴ Ritter (1999), S. 17.

⁸⁵ Alpers, Hans Joachim u.a.: Lexikon der Science Fiction Literatur. Erweiterte und aktualisierte Neuauflage in einem Band. München: Heyne 1987, S. 130.

⁸⁶ Ritter (1999), S. 17.

stammt, aus dem Jahre 1988.⁸⁷ Im englischsprachigen Raum erschien erst 2001 die erste und zwar von Karen Hellekson.⁸⁸

Unterschiedliche Begrifflichkeit – Synonymität

Für das hier behandelte Phänomen gibt es, wie bereits angedeutet, unterschiedlichste Bezeichnungen. Diese werden des Öfteren synonym verwendet, was ihnen jedoch nur teilweise gerecht wird. Ich möchte hier die gängigsten gegenüberstellen. Es lässt sich vermeintlich leicht eine Einteilung nach wissenschaftlichen Disziplinen durchführen. Der größte wissenschaftliche Zweig, die Geschichtswissenschaft hat die meisten Begriffe hervorgebracht, diese stecken oft schon im Titel der jeweiligen Abhandlung. So findet sich hier kontrafaktische oder parahistorische Literatur, ungeschehene oder virtuelle Geschichte.

Die Literaturwissenschaft hingegen bedient sich einerseits ebenfalls obiger Begriffe, zusätzlich findet sich hier allerdings noch der Begriff der Uchronie, welcher bevorzugt in der romanistischen Forschung verwendet wird und eine möglichst plausible, hypothetische Vergangenheit beschreibt.⁸⁹ Bewegt man sich weg von Geschichts- & Literaturwissenschaft, hin in Richtung der Science Fiction-Forschung, ist vermehrt die Sprache von Alternativwelt und alternate history.

Begriffe wie Allohistoria, imaginäre Geschichte oder Eventualgeschichte finden sich vereinzelt, konnten sich aber in der Forschung kaum durchsetzen. Ich möchte auf die gängigsten Begriffe näher eingehen, um die möglichen Unterschiede deutlich zu machen. Es sei jedoch nochmals darauf hingewiesen, dass diese unterschiedlichen Nuancierungen oft nicht beachtet und die Begriffe synonym verwendet werden. Hierzu gehören auf der einen Seite parahistorische und kontrafaktische Literatur sowie Uchronie und auf der anderen Alternativwelt und dessen angloamerikanisches Pendant alternative/alternate history.

⁸⁷ Helbig, Jörg: Der parahistorische Roman. Ein literarhistorischer und gattungstypologischer Beitrag zur Allotopieforschung. Frankfurt/M., Bern, New York, Paris: P. Lang 1988.

⁸⁸ sh. Winthrop-Young (2001), S. 39.

⁸⁹ zu einer genauen Herleitung des Begriffes Uchronie, sh. Rodiek (1997), S. 9-10.

Parahistorische Literatur

Dieser Begriff wird bevorzugt von Literaturwissenschaftlern aufgegriffen, so stellt Helbig diesen, als Subbegriff der Allotopie⁹⁰ seiner ganzen Forschung zugrunde, wenngleich er sich intensiv mit anderen vorhandenen Begrifflichkeiten auseinandersetzt. Eine genaue Erläuterung, wieso gerade parahistorische Literatur für ihn der passende Begriff ist, lässt sich in seiner Abhandlung indes schwer finden.⁹¹ Auch Durst arbeitet mit diesem Begriff, wenn auch nicht so ausschließlich wie Helbig. Interessant ist Dursts Ansatz den *parahistorischen* Roman in direkten Zusammenhang mit dem historischen Roman zu stellen, welcher einem in dieser Form sonst eher selten begegnet.

In Wahrheit aber besitzt die Erwägung kontrafaktischer Entwicklungen in der Historiographie eine Tradition, die bis in die Antike zurückreicht. Die meisten Parahistorien wurden nicht, wie man glauben könnte, als fiktionale Literatur verfaßt, sondern im Rahmen seriöser Geschichtsschreibung.⁹²

Betrachtet man den Zugang von einer strukturalistischen Seite, etwa anhand von Barthes Theorie der Sequenzen⁹³, wobei im historischen Roman die Historie eine unwandelbare Supersequenz darstellt, welcher Subsequenzen hinzugefügt werden können, sieht Durst in weiterer Folge die parahistorische Literatur als Perfektionierung des historischen Romans.

Die parahistorische Fiktion öffnet den supersequentiellen Ereignishorizont und macht die historischen Figuren zu Inszenatoren einer offenen Handlung. Die parahistorische Fiktion ist insofern die Perfektionierung des historischen Romans, als sie den künstlerischen Gestaltungsbereich auf die Historie selbst ausdehnt.⁹⁴

Jene starke Fokussierung auf den historischen Roman, macht den Unterschied zum später behandelten Begriff der Alternativwelt deutlich. Wo Durst sich eindeutig auf die Historie bezieht, also auf Großereignisse und den damit verbundenden point of divergence, an dem die Geschichte abweicht, impliziert der Begriff Alternativwelt vielmehr den Blick auf die entstandene alternative Welt. Zwar bedingt das eine das andere, dennoch findet hier eine Fokussierung statt, welche eine wichtige Unterscheidung zwischen Geschichtswissenschaft und Science Fiction-Forschung darstellt. Die Geschichtswissenschaft behandelt den abweichenden Punkt und schaut, was passiert, die (Science Fiction-)Literatur verwendet

⁹⁰ ein Sammelbegriff für gewollt amimetische Erzählliteratur, der sich jedoch meines Erachtens nicht durchgesetzt hat vgl. Füger (1984) und Helbig (1988).

⁹¹ vgl. Helbig (1988) S. 13-21.

⁹² Durst (2004), S. 205.

⁹³ vgl. Barthes „Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen“ 1966

⁹⁴ Durst (2004), S. 212.

meist weniger Aufhebens auf den Punkt selber sondern vielmehr auf die Welt, die sich daraus entwickelt⁹⁵. So setzt die Handlung bei Science Fiction Texten meist erst kurz bis mittelfristig nach dem point of divergence ein, bei historischen Abhandlungen muss dieser jedoch als notwendige Ausgangslage bereits im Text thematisiert werden. Auch wenn Durst für eine deutlich literaturwissenschaftliche Herangehensweise plädiert, befindet er sich begrifflich und inhaltlich nahe an den Geschichtswissenschaften.

Auch kontrafaktische Geschichte hat eine ähnliche Herangehensweise. So findet sich bei Ritter folgende Aussage:

Beim historischen Roman versucht der Autor, sich an das zu halten, was ihm an historischen Fakten bekannt ist.[...] Der kontrafaktische Roman hingegen begibt sich absichtlich aus dem Rahmen der Faktengeschichte hinaus.⁹⁶

Er sieht also im kontrafaktischen Roman vielmehr ein Gegenstück, als eine Perfektionierung des historischen Romans. Ritter definiert vier grundlegende Richtlinien für eine kontrafaktische Geschichte.

Bei der Beschreibung von kontrafaktischer Geschichte müssen nicht nur die Grundregeln der Naturwissenschaft eingehalten und Fakten für eine kontrafaktische Gegenrechnung zu Grunde gelegt werden, zusätzlich muß der Verfasser planen, einen kontrafaktischen Roman zu schreiben (und dies auch kenntlich machen), indem die von ihm geschilderten Veränderungen nicht ohne Außenwirkung bleiben.⁹⁷

Diese Definition macht indes die Einordnung von Science Fiction Werken schwierig, da gerade die erste Bedingung der Einhaltung der Naturwissenschaften oft nicht möglich oder angestrebt ist. Dennoch lässt sich diese These insofern kritisch hinterfragen, da an anderer Stelle belegt wird, dass es nicht vordergründig darum geht, einer außerliterarischen Wirklichkeit zu entsprechen. Vielmehr ist es wichtig, in der Fiktion eine stringente Geschichte zu schaffen. Und wenn das eine oder andere Naturgesetz in der fiktionalen Welt anders funktioniert, sehe ich es als zu streng an, wenn solche Geschichten von vornherein ausgeschlossen werden. So findet sich als Beispiel auch bei einem Science Fiction Werk wie Polyplay eine stringente und gründlich recherchierte Welt, wengleich diese sich gegen Ende als nicht „real“ erweist.

⁹⁵ vgl. Robert Harris „Fatherland“, Marcus Hammerschmitt „Polyplay“ oder Dithfurth „Die Mauer steht am Rhein“, um nur exemplarische einige Beispiele zu nennen.

⁹⁶ Ritter (1999), S. 20.

⁹⁷ Ritter (1999), S. 16.

Auch Helbig, welcher sehr streng definiert, „muß feststellen, daß kaum ein parahistorischer Text den Ansprüchen seiner normativ-historiographischen Poetik genügt.“⁹⁸

Der Begriff *Uchronie* wird, wie oben bereits angedeutet, bevorzugt in der romanistischen Literaturwissenschaft angewandt, primär wohl deshalb, da er durch das Werk *Uchronie*, des Franzosen Charles Renouvier im Jahre 1876 erstmals geprägt wurde. Gebildet wird er, analog zur Utopie, aus dem Griechischen. Wo Utopie aus *ou-topos* – an keinem Ort, zusammengesetzt wird, entspricht die Uchronie *ou-chronos* – zu keiner Zeit. Dennoch ist diese vermeintliche Analogie zwischen den Begriffen nicht so eindeutig, wie auf den ersten Blick zu vermuten ist.⁹⁹ Die Schaffung einer Utopie verfolgt andere Ziele, weshalb auch die oben angesprochene (Nicht-)Zuordnung zur Science Fiction Literatur eine große Rolle spielt. Der Begriff Uchronie hat sich in der Forschung, außer in der Romanistik, nur am Rande durchgesetzt.

Einen gängigeren Begriff stellt *Alternativwelt/alternate history* dar, wenngleich dieser fast ausschließlich der Science Fiction Forschung vorbehalten ist. Dennoch beziehen sich, vor allem die frühen Werke der Literatur- & Geschichtswissenschaft darauf. Es ist naheliegend, dass dies darauf beruht, dass viele frühe Definitionen aus dem Umfeld der SF-Forschung stammen.

Polyplay als Untersuchungsgegenstand zwischen den Definitionen

Da es sich, gerade bei Alternativweltwerken aus dem Genre Science Fiction NICHT um extrapolative Spekulationen mit ungewissem Ausgang handelt, sondern um Literatur, welche trotz (notwendiger) expositorischer Teile vornehmlich narrativ agiert, sind die angesprochenen historischen/literaturwissenschaftlichen Definitionen zu eng gesteckt. Folgte man z.B. Helbigs Definition, stünde ein Werk wie *Polyplay* im luftleeren Raum, als parahistorischen Text „darf“ man ihn nicht behandeln, eine andere Subgenre-Zuordnung wiederum ist schwer möglich.¹⁰⁰

Nimmt man jedoch Rodieks Definition als Grundlage, welcher die Abgrenzung zur Science Fiction explizit zieht, lässt sich die Ausklammerung von SF-Texten aus der

⁹⁸ Helbig (1988), S. 91, 100-101.

⁹⁹ Der Absatz über Uchronie folgt den Ausführungen von Carrère (1999), S. 5ff.

¹⁰⁰ Wobei beachtet werden muss, dass *Polyplay*, trotz seiner vornehmlichen Zugehörigkeit zur *alternate history* nicht ausschließlich dieses Genre bedient.

parahistorischen Forschung in wichtigen Zügen widerlegen. Er argumentiert, „[a]n einer historisch plausiblen Umgestaltung des „Buchs der Geschichte“ ist dem SF-Autor in der Regel nicht gelegen.“¹⁰¹ Ebenso schreibt er, dass es „[n]icht um sorgfältig recherchierte Abzweigungen vom Strom des historisch Vertrauten geht [...], sondern um das Prinzip des radikalen Verblüffens.“¹⁰² Dieser Aussage stimme ich, bezogen auf Polyplay, nur bedingt zu. Denn auch wenn das Prinzip des radikalen Verblüffens eine Rolle im Werk spielt, baut es dennoch auf einer plausibel gestalteten und gut recherchierten alternativen Welt auf. Im Gegenteil, Plausibilität spielt eine tragende Rolle und Brüche in der alternativen Welt beziehen sich *nicht* auf die Glaubwürdigkeit der Welt, sondern viel mehr auf die Realität an sich, welche nur bedingt in Zusammenhang mit der konstruierten Welt steht. Einer plausiblen Welt werden also irrationale Faktoren hinzugefügt, welche an der Welt als Konstrukt selbst jedoch wenig ändern.

Leichter ist es hier, Ritters Richtlinien zu folgen, welche in dieser Arbeit bereits näher beschrieben und kritisch betrachtet wurden. Zudem gesteht Ritter der phantastischen und SF-Literatur ihren Platz in der Forschung ein. Er trennt sie zwar von der historischen Fachliteratur, dagegen ist jedoch nichts einzuwenden. Summa Summarum wurde hier kurz gezeigt, dass eine Untersuchung des Werkes unter den angeführten Gesichtspunkten durchaus vertretbar ist, auch wenn diverse Begriffsdefinition sich dagegen aussprechen würden.

Die DDR als uchronistisches Setting – Abriss über andere Werke zu diesem Thema

Der zweite Weltkrieg, Hitler und die Nationalsozialisten sind das ungeschlagene Szenario, sowohl in kontrafaktischen Texten, als auch in alternate histories, das sei vorangestellt. Dennoch gibt es, neben Polyplay, eine Handvoll Werke, die sich in unterschiedlicher Art und Weise mit dem Thema DDR/BRD/Wende befassen. Interessant ist hier, dass sich verschiedene Facetten finden.¹⁰³

Als erstes Werk erschien 1994 Reinhold Anderts „Rote Wende. Wie die Osis die Wessis besiegten.“, „[...]eine fingierte Dokumentation „anlässlich des 5. Jahrestages der sozialistischen Wende. Das Schöpferkollektiv widmet es allen 80 Millionen Staatsbürgern

¹⁰¹ Rodiek (1997), S. 41.

¹⁰² Rodiek (1997), S. 42.

¹⁰³ eine gute Zusammenstellung alternativer DDR-Verläufe findet sich in Grub, Frank Thomas: „Wende“ und „Einheit“ im Spiegel der deutschsprachigen Literatur. Ein Handbuch. Berlin / New York: Walter de Gruyter 2003. S. 573ff.

der Deutschen Demokratischen Republik von Rostock bis Suhl, von Flensburg bis zum Bodensee.“¹⁰⁴

Christian von Dithfurts Roman „Die Mauer steht am Rhein: Deutschland nach dem Sieg des Sozialismus“, welcher 1999 erschienen ist, stellt bis heute ein Paradebeispiel des alternativen DDR-Romans dar. Ähnlich wie in Polyplay, findet auch hier eine Wiedervereinigung unter umgekehrten Vorzeichen statt. Nach dem Sturz Gorbatschows im Jahr 1988 und unter neuer Führung der Sowjetunion und Androhung eines dritten Weltkriegs, ergibt sich der Westen und die BRD schließt sich, unter Vorgabe der sowjetischen Bedingungen, der DDR an. Dieser neue Staat läuft künftig unter der Bezeichnung Demokratische Republik Deutschlands DRD. Im Gegensatz zu Polyplay ist die narrative Struktur hier jedoch schwach ausgeprägt, es überwiegt die Expositorik, was den Text meines Erachtens in die Nähe parahistorischer Abhandlungen rückt.

Auch Sebastian Knauer folgt in „Erich lebt. Ein Vereinigungskrimi.“ aus dem Jahre 1999 diesem Schema. Die Mauer ist 1989 gefallen, die BRD hat sich der DDR angeschlossen.

Eine andere Variante findet sich nur bei Jörg Mehrwalds „Bloß gut, dass es uns noch gibt! Familie Lehmann und der 51. Geburtstag der DDR.“ (2000). Hier hat die Wende niemals stattgefunden, die DDR existiert fröhlich weiter und der Roman befasst sich satirisch mit dem Alltag der Familie Lehmann in der DDR des Jahres 2000.

Nicht unerwähnt, wenn auch etwas abseits stehend, darf Thorsten Beckers Werk „Schönes Deutschland“ (1996) bleiben. In diesem Setting gibt es zwar eine realhistorische Wende, allerdings ist diese nicht von Dauer. Mitte der 1990er Jahre wird die DDR wieder gegründet, was den Protagonisten zu einer raschen Flucht in den Westen veranlasst. Jedoch dreht sich hier die Erzählung weniger um die Konstruktion einer alternativen Welt (DDR), als vielmehr um den Umgang mit der neu im Entstehen begriffenen. Als der Protagonist Republikflucht begeht, trifft er auf eine BRD, welche die DDR von ihrer Entstehung bis zu Ihrer Neuschaffung konsequent und bis ins kleinste Detail verleugnet. Er landet schließlich in einer Anstalt, die den Zweck hat, jene Personen, die an die DDR „glauben“ mittels Gehirnwäsche umzuerziehen und ihnen diesen Glauben auszutreiben.

Es ist auffallend, dass es nur eine vergleichbar geringe Zahl an Werken zu dieser Thematik gibt. Dies lässt sich wohl dadurch erklären, dass es sich bei der Wiedervereinigung

¹⁰⁴ Schmutztitel zu Reinhold Anderts Werk „Rote Wende. Wie die Osis die Wessis besiegten. Berlin 1994. zitiert nach Grub, Frank Thomas: „Wende“ und „Einheit“ im Spiegel der deutschsprachigen Literatur. Ein Handbuch. Berlin / New York: Walter de Gruyter 2003. S. 574.

vornehmlich um ein innerdeutsches Ereignis handelt, welches zwar außerhalb Deutschlands bekannt sein dürfte, jedoch weit nicht so detailreich, dass sich der Aufbau einer alternate history lohnen würde. Im Gegenzug dazu wird der Themenblock 2. Weltkrieg, als globales Thema, vorrangig von Schriftstellern anderer Nationalitäten abgehandelt.

4.2. Der point of divergence

Der point of divergence, welcher in diesem Kapitel besprochen werden soll, im Folgenden kurz als POD bezeichnet, stellt jenen zentralen Punkt der Abweichung in der Geschichte dar, der obligat für jede alternate history ist. Im ersten Teil dieses Kapitels wurde angesprochen, dass der point of divergence in der Science Fiction eine untergeordnetere Rolle spielt als in parahistorischen Abhandlungen. Nichtsdestotrotz soll dieser besprochen werden, da er einerseits den Ausgangspunkt der Geschichte darstellt und andererseits seine bewusste Ausklammerung und die Tatsache, dass er zwar erwähnt, aber nie näher erläutert wird, ein wichtiges Stilmittel in Bezug auf die gesamte Geschichte, die nicht nur den alternate history Aspekt darstellt.

Besonders Demandt¹⁰⁵ hat sich intensiv mit den unterschiedlichen Möglichkeiten der historischen Abweichung auseinandergesetzt. Ausgehend von einer Situationsanalyse steht für ihn eine verändernde Handlung am Beginn einer solchen Deviation. Handlung steht für Veränderung und eine Veränderung erfordert Kraft.¹⁰⁶ Die Möglichkeit Alternativen zu schaffen, sieht er in der Möglichkeit eines misslungenen bzw. anders verlaufenden Veränderungsversuchs oder der völligen Negation eines Ereignisses. Weiters betont er die Wichtigkeit, dass es sich um ein bedeutungsreiches Ereignis handelt.

Polyplays POD findet sich in erster Kategorie wieder. Die Wende hat stattgefunden, wie in der Realhistorie, allerdings mit divergierendem Ausgang. Die Kräfteverhältnisse, welche zur deutschen Wiedervereinigung geführt haben, werden in Polyplay durch ein einzelnes Ereignis verschoben¹⁰⁷ und zwar der Erfindung des Müller-Lohmann-Prozesses. Streng genommen ist dieser als der eigentliche POD anzusehen, da sich ab diesem Zeitpunkt alles

¹⁰⁵ Demandt (1986)

¹⁰⁶ Demandt (1986), S. 47.

¹⁰⁷ Beschäftigt man sich mit jenem Kapitel, welches eigentlich ebenfalls in dem Buch erscheinen sollte und vom Verlag gestrichen wurde, erkennt man jedoch, dass eigentlich ein viel differenzierteres Bild der DDR und des Weltgeschehens zwischen Mitte und Ende der 1980er Jahre geplant gewesen war. Obgleich sich diese Arbeit auf die veröffentlichte Ausgabe bezieht, findet dieses gestrichene Kapitel auf den folgenden Seiten an angebrachten Stellen Eingang. Dies wird gesondert ausgewiesen.

verändert und die alternative Wende nur noch eine Folge dieses Ereignisses darstellt. Interessant ist, dass es sich um ein technologisches Ereignis handelt, nicht um eine Veränderung durch z.B. eine personelle Umbesetzung in der DDR der 1980er Jahre. Diese Hervorhebung der Technologie und Veränderung durch die Technik legt schon zu Beginn die unvoreingenommene Zuordnung zur Science Fiction Literatur nahe.

Eine weitere wichtige Komponente für das Funktionieren der Alternativweltgeschichte ist ein relativ zeitnahe POD. Das Werk erschien gut zehn Jahre nach der deutsch-deutschen Wende, was einen Zeitraum darstellt, in welchem das Ereignis in den Köpfen der Bevölkerung (und damit der potentiellen Leser) noch mehr oder minder präsent ist. Andererseits ist ein gewisser Zeitraum nötig, um der Welt Entwicklungsspielraum zu geben und diese gestaltbar zu machen, um überhaupt als Handlungsspielraum dienen zu können. Zudem sind Handlungs- und Erscheinungsdatum des Werks nahezu zeitgleich im Jahr 2000/2002 angesiedelt, was zusätzliche Nähe erzeugt.

Die narrative Herstellung des point of divergence

Die erste Erwähnung des Prozesses findet sich in Kapitel zwei. Hier erfolgt eine expositorische Passage, welche die Verhältnisse in Deutschland, Mitte der 80er herrschten beschreibt. Es sei anzumerken, dass diese Passage ursprünglich viel länger sein und ein ausdifferenzierteres Bild der Ereignisse, die zur Wende führten, darstellen sollte, vom Verleger jedoch gestrichen wurde.¹⁰⁸ Dieses Kapitel ist deshalb besonders wichtig, da es ein detailliertes Bild des POD zeichnet, welches mit dieser Zusatzinformation auf mehreren Ereignissen beruht. Zunächst ein Börsencrash 1987, welcher zu weltweiten Bürgerkriegen führte, bis in die USA. Kurz darauf folgte in der Sowjetunion eine Weizenknappheit, welche zu Hungerrevolten und einem zaristischen Gegenputsch führte, was einen interessanten Aspekt darstellt, wird doch ein Bezug zur vorsozialistischen Zeit Russlands gezogen. Durch diesen Putsch und die daraufhin ein Jahr folgende zaristische Herrschaft „[...]entstand so etwas wie ein Sozialzarismus mit orthodox christlicher Prägung und einem Verwaltungs-, Organisations-, und Militärunterbau aus der alten Sowjetunion. Das funktionierte zwar nicht gut, aber doch immerhin überraschend gut. [...]“¹⁰⁹

Der daraus resultierende *Wohlstandschauvinismus* besserte die Lage die Lage der DDR, trotz der starken *hyperstalinistischen* Führung bereits vor Müller-Lohmann. Die BRD

¹⁰⁸ http://www.cityinfonetz.de/homepages/hammerschmitt/low_polyback.html (27.12.2012)

¹⁰⁹ Zit. nach http://www.cityinfonetz.de/homepages/hammerschmitt/low_polyback.html (27.12.2012)

hingegen war durch die Wirtschaftskrise am absteigenden Ast. Zwei Jahre später 1989 kam es zu dem entscheidenden und, in der veröffentlichten Textfassung, einzigen Ereignis, das die Wende auslöste, der Erfindung von Müller-Lohmann.¹¹⁰

Kurz danach traten zwei Physiker der Humboldt-Universität mit erstaunlichen Forschungsergebnissen an die Öffentlichkeit: Axel Lohmann und Leander Müller behaupteten, sie hätten einen gleichzeitig sehr einfachen und sehr eleganten Weg gefunden, nahezu unbegrenzte Mengen von Energie herzustellen. Der anfangs belächelte Müller-Lohmann-Prozess erwies sich als real und ließ sich relativ leicht großtechnisch umsetzen. Zwar waren die beiden Physiker sehr sparsam mit Äußerungen über die physikalischen Grundlagen ihrer Entdeckung, aber was so gut funktionierte, wenn auch keiner genau wusste, wie, wollte man nicht einfach links liegen lassen, und der DDR-Sozialismus erhielt seinen eigenen, hausgemachten Turbolader.¹¹¹

Der hier folgende wirtschaftliche Aufschwung führte schließlich zu Massenprotesten und der Forderung der Bevölkerung der BRD nach dem sofortigen Anschluss. Am 7.10.1990 wurde die Mauer schließlich geöffnet und eine vermeintliche Wiedervereinigung fand statt. Dieses gestrichene Kapitel gibt der gesamten Handlung eine Drehbewegung und erzeugt, wie oben bereits angesprochen, eine Welt, die weit diffiziler ist, als jene in der veröffentlichten Ausgabe.

Folgt man ausschließlich dem veröffentlichten Text, sind die Informationen weit dürftiger. Wie es zur Wende kam wird kaum angeführt, als DAS tragende Ereignis begegnet man nur dem Müller-Lohmann-Prozess auf eine äußerst zurückhaltende Weise, ohne Rückschlüsse auf seine Entstehung oder Namensgeber.

Alles war sachlich gehalten, die Werbung zahlreicher und moderner als in der DDR vor Müller-Lohmann, aber bei weitem nicht so aufdringlich, wie sie es im Kapitalismus immer gewesen war.¹¹²

Diese erste Erwähnung gibt keinen Aufschluss, worum es sich dabei handeln könnte, auch wenn sich erahnen lässt, dass es mit der Wende zugunsten der DDR zusammenspielt. Gleich darauf erfährt man, dass der wirtschaftliche Aufschwung eine Folge davon ist.

[...]die Energiekosten waren aufgrund des Müller-Lohmann-Verfahrens ohnehin bestenfalls symbolisch zu nennen, und die Rohstoffpreise waren ausgesprochen moderat.¹¹³

¹¹⁰ vgl. http://www.cityinfonetz.de/homepages/hammerschmitt/low_polyback.html (27.12.2012)

¹¹¹ Zit. nach http://www.cityinfonetz.de/homepages/hammerschmitt/low_polyback.html (27.12.2012)

¹¹² Hammerschmitt: Polyplay, S. 20.

¹¹³ Hammerschmitt: Polyplay, S. 20.

In einem nächsten Schritt wird deutlich, dass es sich bei Müller-Lohmann um ein Verfahren handelt, welches offensichtlich der Energiegewinnung dient.

„Müller-Lohmann – Mit Energie für den Sozialismus!“¹¹⁴

Mehr lässt sich in diesem ersten expositorischen Kapitel nicht über das Verfahren erfahren. Die nächste Erwähnung findet man erst mehr als 20 Seiten danach, ähnlich kryptisch, hier aber in die Figurenrede eingebettet, wenn auch in die einer Randfigur. Doernberger, welcher sich als Zeuge im Mordfall Abusch meldet, ist ein Stalinist alter Schule, welcher in einer Hasstirade über den Westen auch Müller-Lohmann anspricht. Hier auch das erste Mal als *Prozess*.

Kaum war ihr Saustall zusammengebrochen, wollten sie sich an unseren sozialistischen Errungenschaften vergreifen, an unserem Arbeiter- und Bauernstaat. An unserem Müller-Lohmann-Prozess!¹¹⁵

Es wird deutlich, dass der Prozess im Sozialismus entwickelt wurde, da er von *unserem* spricht. Ob in der DDR oder einem nahestehenden sozialistischen Staat, wird nicht expliziert. Auch kurz darauf, als er erklärt [...] die Westler skandieren: *Modrow-Müller-Lohmann, macht bei uns das Licht an!*¹¹⁶ bildet sich noch kein kohärentes Bild.

Interessanterweise äußert sich Doernberger, der Altstalinist nicht negativ über Müller-Lohmann, obwohl er die deutsch-deutsche Einheit deutlich missbilligt. Es wird ersichtlich, dass Müller-Lohmann zwar der Grund war, warum die DDR zur Weltmacht aufgestiegen ist, aber nicht der vordergründige für die Wiedervereinigung. Das lag vielmehr am Niedergang des Kapitalismus und der wiederum ist niedergegangen aufgrund der großen Wirtschaftskrise. Die Rede von Genosse Doernberger bietet viel Aufschluss über das Ereignis „Wende“ und in aller Kürze jene Informationen, die eigentlich durch das gestrichene Kapitel schon zu Beginn des Werks stehen hätten sollen. Trotz aller Emotionalität der Rede von Genosse Doernberger, sind sich Kramer und Pasulke einig „Und das Allerschlimmste ist: Der Peinsack hat an ein paar schmutzigen Ecken auch noch Recht. Was wollten die Wessis von uns? Müller-Lohmann, sonst nix.“¹¹⁷

¹¹⁴ Hammerschmitt: Polyplay, S. 21.

¹¹⁵ Hammerschmitt: Polyplay, S. 45.

¹¹⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 46.

¹¹⁷ Hammerschmitt: Polyplay, S. 47.

Die nächste Erwähnung findet sich über Medienberichte, als Kramer den Außenminister Joschka Fischer in einer Fernsehsendung sieht.

Kramer wusste: Er wollte den Chinesen Müller-Lohmann-Energie andrehen und sah das chinesische Militär als den geeignetsten Hebel an. Die Chinesen würden höflich ablehnen, weil sie nicht von der DDR abhängig werden wollten.¹¹⁸

Diese mediale oder semi-mediale Form des Informationsflusses findet sich auch an weiteren Textstellen, z.B. als Kramer und Pasulke ein Schulreferat hören, welches von dem Prozess handelt, welcher hier als *revolutionäre Technologie* bezeichnet wird.

Thema war heute: Der Müller-Lohmann-Prozess und seine historische Rolle bei der Wiedervereinigung Deutschlands. [...] ¹¹⁹

Man erfährt mehr über die Krise des Kapitalismus, welche schlussendlich zu dessen Niedergang geführt hat. Bezeichnend ist, dass Kramer schon nach kurzer Zeit dem Vortrag nicht mehr zuhört, da ihm alles Gesagte offensichtlich hinlänglich bekannt ist.

Dem Bild der Müller-Lohmann-Energie im ehemaligen Westen begegnet man direkt bei Kramers Besuch in Köln, als dieser von seinem ersten Besuch im Westen berichtet. „[D]ie Gier nach Müller-Lohmann-Energie bei gleichzeitigem Hass auf alle Roten, das alles hatte ihm nicht gefallen.“¹²⁰ Die ehemalige BRD, welche lange Jahre das fortschrittlichere System darstellte, scheint hier ein großes Problem mit der Wiedervereinigung unter diesem Gesichtspunkt zu haben. Mehr erfährt man über den Müller-Lohmann-Prozess nicht. Wenngleich die Entdeckung des selbigen weit vor der eigentlichen Handlung liegt, stellt er ein entsprechend wichtiges Ereignis dar.

Zusammenfassend lässt sich sagen, der Prozess hat keinen Einfluss auf die Handlung selber, er findet keinerlei Erwähnung im laufenden Geschehen. Es erfolgt eine schrittweise narrative Einführung in die Tatsache, dass dieser Prozess existiert und dass er eine tragende Bedeutung für die entstandene Welt hat, da er Energie praktisch gratis und unbegrenzt verfügbar¹²¹ gemacht und damit die DDR zu einer wirtschaftlichen Weltmacht aufsteigen lassen. Auch die Motivierung, *warum* dieser entstanden ist, lässt sich nicht herausfinden. Es scheint, als wurde er zufällig entdeckt. Ein paar Worte mehr finden sich in dem gestrichenen Kapitel, wobei diese Mehrinformation die Geschichte nicht beeinflusst.

¹¹⁸ Hammerschmitt: Polyplay, S. 59.

¹¹⁹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 70.

¹²⁰ Hammerschmitt: Polyplay, S. 84.

¹²¹ Dies erfährt man nur über Zusatzinformationen im gestrichenen Kapitel des Werks.

Auch textimmanent lässt sich feststellen, dass der Prozess nicht hinterfragt wird. Er wird hingenommen, auch wenn offensichtlich keiner weiß, wie er wirklich funktioniert. Die Hauptsache ist, er brachte den endgültigen Umschwung im Krieg der Systeme. Am Ende des Werkes wird dieses Fehlen von Informationen explizit angesprochen.

Hast du dich nie gefragt, warum niemand, wirklich niemand wissen wollte, wie euer putziger Müller-Lohmann-Prozess wirklich funktioniert? Warum ist er dir selbst nie fragwürdig vorgekommen?¹²²

Er kann somit als Auslöser der entstandenen Welt gesehen werden, nicht aber als beinhaltetes Element. Obiger Frage, wieso es Kramer nie seltsam vorkam, wird im Kapitel zur Virtuellen Realität noch mehr Beachtung geschenkt.

4.3. Die alternative Welt aus erzähltheoretischer Sicht

Es handelt sich weder um eine Rahmen- noch um eine Binnenerzählung sondern vielmehr um zwei homogene Welten, zwei in sich geschlossene Systeme, plus eine zusätzliche Zwischenebene, die hier präsentiert werden. Obgleich im Werk selbst von *Niveaus* gesprochen wird, was einen Höhenunterschied implizieren würde, kann man die Ebenen doch mehr als horizontal denn vertikal angerichtet betrachten. Diese haben Verknüpfungspunkte, welche jedoch bis zuletzt für den Leser nur schwer zu erkennen sind. Dies ist nicht nur inhaltlich sondern auch am Aufbau ersichtlich, da die Welten kapitelweise und durch das Erscheinungsbild (Kursivschrift) deutlich voneinander getrennt sind. Das Zwischenniveau, welches in einem griechischen Tempel angesiedelt ist, wird aufgrund seiner rein illusorischen Funktion hier nicht näher behandelt.

Beide Welten beschreiben ein Setting das realistischen Regeln folgt. Betrachtet man sie unabhängig voneinander, beschreibt das Kramer-Setting eine phantastische Welt, da sie sich kontrafaktisch entwickelt hat. Es ist also das unbestimmte Element der alternativen Welt vorhanden, phantastische Elemente (im Sinne von in der empirischen Welt des Jahres 2000 in Deutschland nicht möglich) werden aber ausgeschlossen. Hier wird der Unterschied zu alternate histories in Form von z.B. Zeitreisegeschichten deutlich, denn bei diesen handelt es sich um Geschichten mit real nicht möglichen Elementen. Das Wes-Setting wiederum beschreibt eine naturalistisch-fiktive Welt ohne unbestimmte Elemente.

¹²² Hammerschmitt: Polyplay, S. 170.

Erst durch die Verknüpfung der beiden Welten entsteht ein kontinuierlich phantastisches Element, nämlich das der virtuellen Realität. Würden beide Welten für sich stehen und im Werk nichts miteinander zu tun haben (oder die eine/andre nicht existieren), würde es sich zwar um eine fiktiv-alternativweltliche (damit phantastische) Welt handeln aber um eine, die in sich stabil ist. Es kommen z. B. keine phantastischen, physischen Gegenstände vor. Selbst der leuchtende Metallgegenstand, den Kramer findet, könnte ein real mögliches Objekt sein. Einzig bei dem Supercomputer, den er in Michaels Zimmer sieht, stellt sich die Frage, ob dieser allein durch seine Machart den phantastischen Elementen zugerechnet werden müsste. Da dieser allerdings genau den Verbindungspunkt zwischen den Welten darstellt, handelt es sich auf dieser Ebene um ein eindeutig phantastisches Element.

Die Verbindung zwischen den Welten bzw. das generelle Vorhandensein der jeweils anderen, ist den Protagonisten nicht bekannt, auch wenn es Hinweise gibt. Diese vermögen Wes und Kramer aber nicht zu deuten. Der „Blick“ in die andere Welt ist nur über Computer möglich, was ein interessanter Aspekt ist. So stellt ein Abbild durch ein Medium, wie z.B. einen Bildschirm an sich schon eine Simulation, eine Verfremdung dar. Interessanterweise sieht Kramer die reale Welt auch als solche, zwar als Bild auf einem Computer, aber dieses zeigt die Realität, nicht ein abstraktes Abbild davon. Wes wiederum sieht Kramers Welt als Computerstränge, Würfel, 3-D-Gebilde also als genau dieses abstrakte Gewirr, das *hinter* einer Computersimulation steht. Nicht die „Benutzeroberfläche“ sondern die dahinter laufenden Programme.¹²³ Die Möglichkeit eines physischen Übertritts von einer Welt in die andere¹²⁴ wird an anderer Stelle behandelt.

Kramers Welt kann über weite Strecken als eine stabile angesehen werden. Trotz des alternativen Settings, folgt sie den allseits bekannten Naturgesetzen der empirischen Welt ebenso wie gesellschaftlichen Konventionen u.ä. Diese Stabilität wird im Werk immer wieder durch ungewöhnliche Zufälle oder Begebenheiten in Frage gestellt. Die Bedeutung und Wirkung dieser Brüche wird jedoch an anderer Stelle genauer behandelt. Zumal „der Leser stets bestrebt [ist], die erzählte Welt als eine stabile und konsistente Totalität zu konstruieren.“¹²⁵

¹²³ Auf diesen Punkt wird in Kapitel 5 noch ausführlich eingegangen.

¹²⁴ Wie es z.B. dem Protagonisten in Galouyes „Simulacron3“ möglich ist.

¹²⁵ Martinez (2005), S. 127.

Instabil wird sie erst gegen Ende. Diese Instabilität erlebt der Protagonist nicht nur psychisch, sondern auch explizit physisch.

Die Welt wurde umgestülpt. Eben hatte er noch dagesessen und den Hirsch über den Bildschirm gejagt, jetzt lösten sich die Wände des Büros auf, so dass er frei nach draußen blicken konnte. Säulen wuchsen um ihn auf, Säulen wie in einem griechischen Tempel.¹²⁶

Diese mit obigen Worten eingeleitete Passage relativiert die gesamte vorherige Welt als vermeintlich stabile und wirft rückwirkend ein anderes Licht auf oben angesprochene Zufälle und Begebenheiten. Obwohl Kramer nach dieser Begebenheit wieder in seine vermeintlich stabile Welt zurückkehrt, lässt sich diese mit dem gewonnenen Wissen nicht mehr herstellen. Ab diesem Zeitpunkt wird aus einer impliziten Instabilität eine explizite.

Gestern hatte sich ein Glas beim Aufgießen des Tees nicht von *unten*, sondern von *oben* gefüllt: Das heiße Wasser hatte zuerst nur eine dünne Schicht am Rand des Glases gebildet, war dann immer tiefer gesunken, um schließlich den Boden zu erreichen.¹²⁷

Dieser totale Verlust von Stabilität eröffnet am Ende weitere Möglichkeiten. So könnte man mehr als eine Lesart andenken und überprüfen, ob es vielleicht bereits vorher zum Verfahren des unzuverlässigen Erzählens kommt, und Kramer sich vielleicht doch in einer stabilen Welt befindet, die nur durch und für ihn selbst instabil wird. Die erlebten Traumata und der am Ende intensive Alkoholkonsum des Protagonisten wären zusätzliche Elemente, die einen Hinweis darauf geben könnten. Anders verhält es sich bei dem zweiten Setting auf Sealand. Dieses ist nicht nur vermeintlich stabil sondern bleibt es von Anfang bis Ende.

Die erzählten Welten im direkten Vergleich

Wie bereits angesprochen, gibt es bei den beiden parallel erzählten Welten sowohl Gemeinsamkeiten als auch Unterschiede. Auf diese und deren Wirkung soll nun etwas genauer eingegangen werden.

Der zugrundeliegende Unterschied der beiden Welten ist ihre Intention. Welche Bedeutung hat die Welt für die Handlung? Die eigentliche Haupthandlung findet sich in der alternativen Welt, während die Zwischenkapitel des Wes-Settings mehr erklärend-ergänzenden Charakter haben. Daraus resultieren bestimmte Annahmen. So werden Ort und Zeit in der Polyplay-Welt eindeutig definiert und das schon zu Beginn des Werkes. Die

¹²⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 162.

¹²⁷ Hammerschmitt: Polyplay, S. 184.

Sealand-Welt wiederum definiert zwar einen Ort, die Zeit bleibt jedoch unbestimmt. Es finden sich zwar zerstückelte Hinweise, jedoch keine explizite Nennung wie in der Polyplay-Welt. So erfährt man im zweiten Drittel, dass die Handlung nach dem Ende der 1990er Jahre einsetzt.

Ende der Neunziger hatte sich der Spaß abgenutzt. Fürst Roy war müde und pleite und vermietete seinen Staat an die Veridat Inc. (Dallas/Texas und Fürstentum Sealand), die aus der Festung der Welt sichersten "data haven" machte.¹²⁸

Setzt man dies in Verbindung mit dem Hinweis aus Kapitel 1, dass Wes sich seit anderthalb Jahren auf Sealand befindet, dürfte die Handlung ca. im Jahr 2001 einsetzen.

Bezüglich des Ortes verhält es sich anders. Es wird deutlich, dass auch die Wes-Welt in Deutschland angesiedelt ist, genauer in der Nordsee vor der Küste Deutschlands.

Durch die naturalistische Intention dieser Welt, also der Tatsache, dass keine phantastischen Elemente vorkommen, muss diese bei weitem nicht so detailliert gezeichnet werden wie Kramers. Der Leser kann auf sein Weltwissen zurückgreifen und bewegt sich in einem bekannten Setting. Dies wird noch verstärkt durch die starke räumliche Eingrenzung des Ortes. Diese Abschottung von der restlichen Welt bewirkt gewisse Parameter, welche in Kramers Welt eine gewichtige Rolle spielen, wenn nicht gar diese beinahe zur Gänze ausmachen, auf Sealand jedoch nicht vorhanden sind. So befindet sich eine begrenzte Anzahl Personen auf der Plattform, es herrscht eine klar definierte Hierarchie und eine klar definierte Aufgabe (nämlich die Plattform am Laufen zu halten und gegen Eindringlinge zu verteidigen). Darüber hinaus gibt es keine politischen Strukturen oder auch nur Hinweise auf die Politik der Außenwelt. Was Sealand allerdings mit der Polyplay-Welt gemein hat ist die starke Präsenz einer übergeordneten Macht. In Polyplay sind es die Staatsorgane, auf Sealand das Militär.

4.4. Handlungsimmanent-narrative Konstruktion & historische Referenzen

Im Bereich der Science Fiction allgemein und bei dem Phänomen alternate history im Besonderen, kommt der erzählten Welt in besonderem Maße Aufmerksamkeit zu. Wie in Kapitel 2 (Definition SF, insbesondere Verfremdung und Familiarisierung) schon ausführlich behandelt, ist diese Konstruktionstätigkeit besonders wichtig, da es sich um eine vertraute Welt handelt, die durch bestimmte Elemente verfremdet wird und dadurch

¹²⁸ Hammerschmitt: Polyplay, S. 124.

eine bekannte Welt in neuem Licht erscheinen lässt. Es muss also nicht nur eine neue Welt narrativ erschaffen werden, zusätzlich muss das Vorwissen des Lesers über die Realhistorie überwunden werden, um diese neue Welt zu ermöglichen.

Diese Konstruktionstätigkeit erfolgt in dem vorliegenden Werk über bestimmte Parameter. In diesem Kapitel sollen nun diese Parameter analysiert werden. In Verbindung damit werden auch historische Referenzen in die Analyse eingebracht. Ebenfalls sei zu erwähnen, dass sich dieses Kapitel mit dem Setting der *Haupthandlung* befasst. Die Geschehnisse auf der Plattform Sealand werden, sofern nicht anders erwähnt, außen vor gelassen, da sie für die konkrete Welt (nicht für die Handlung) in der Kramer lebt und die hier erforscht werden soll, weitgehend irrelevant sind.

Ein erster Analyseschritt hat ergeben, dass das Motiv der Politik und des Staates vorherrschend ist, auch wenn die Deviation durch einen wirtschaftlichen Umschwung ausgelöst wurde. Dass man sich in einer Welt befindet, die von der Erfahrungswelt des Autors, zum Zeitpunkt des Erscheinens des Werks abweicht, wird im Text nach wenigen Zeilen klar.

Im Gegenlicht des einzigen Fensters erkannte er Pasulke, einen Vopo, der nach ABV aussah, und einen SMH-Arzt. [...] Kramer hatte den Barkas vor der Tür stehen sehen.¹²⁹

Es zeigt sich deutlich, dass hier etwas anders ist und man sich nicht in einer herkömmlich fiktiven Welt befindet. Dies bestätigt sich wenige Zeilen später, als man erfährt, dass man das Jahr 2000, oder später, schreibt.

Über dem Gerät hing ein Plakat: Ein gut gelaunter Jugendlicher im FDJ-Hemd präsentierte dem Betrachter einen bunten Blumenstrauß. Darunter die Parole: "FDJ-Initiative Berlin 2000".¹³⁰

Zu dieser Zeit würde kein *Vo(lks)po(lizist)* als *Abschnittsbevollmächtigter* mehr existieren und auch die *Schnelle Medizinische Hilfe* wurde 1990, nach Zusammenbruch der DDR aufgelöst.¹³¹ Die Nennung des *Barkas*¹³² anstelle der markenneutralen Bezeichnung *Rettungswagen* o.ä. stellt einen zusätzlichen Hinweis auf Abweichung dar. Ebenso wurden die Organisationen des Jugendverbands *FDJ (Freie Deutsche Jugend)* nach der Wende

¹²⁹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 8.

¹³⁰ Hammerschmitt: Polyplay, S.8.

¹³¹ Das 1995 neu begründete Unternehmen *Schnelle Medizinische Hilfe* kann hier nicht als Referenz gelten, da es keine Ärzte beschäftigt, sondern ausschließlich Krankentransporte vornimmt, vgl. www.smh-berlin.de (3.1.2013)

¹³² Der Barkas war DAS Arbeitsauto in der DDR

nahezu vollständig zerschlagen.¹³³ Man wird also auf den ersten Zeilen mit einer offensichtlich nicht (mehr) zeitgemäßen Terminologie konfrontiert. Drei Seiten später wird das Setting klar, in welchem man sich befindet.

Eigentlich war das K5 seinerzeit gegründet worden, um Fälle wie diesen hier aufzuklären, Fälle schwerer Gewaltkriminalität, wie es sie in der DDR gar nicht geben sollte. Mit der Zeit war das K5 aber immer politischer geworden und hatte sich schließlich in den verlängerten Arm der Stasi bei der Kriminalpolizei verwandelt.¹³⁴

Nach drei Seiten sind also sowohl Ort und Staat als auch das Jahr expliziert worden, zusätzlich das Fortbestehen der politischen Polizei der Abteilung K5, welche dem Ministerium für Staatssicherheit angehört. Es zeigt sich in den ersten Zeilen, dass es sich, abgesehen von der klassisch kriminalistischen Konstellation zu Beginn von Tatort, Ermittler und Leiche, um ein Werk handelt, in dem Politik eine starke Rolle spielen wird. Daher soll die Hypothese vorangestellt werden, dass sich folgende Analysebereiche nahezu ausschließlich im politischen Bereich bewegen. Genauer gesagt, dass jeder Bereich Rückschlüsse auf die Politik des Sozialismus ziehen lässt und auf diese Weise eine gewichtige Rolle bei der narrativen Herstellung der Welt spielt.

Die erste handlungsimmanente Einführung erfolgt fast ausschließlich über staatspolitische Terminologie, genauer gesagt Fachterminologie der DDR, bezogen auf Personengruppen (Vopo, ABV), Organisationen (SMH, FDJ), politischen Institutionen (K5, Stasi), zusätzlich Markenartikel-Namen, die stellvertretend für ein Produkt stehen (Barkas). Diese erste Fokussierung wird im Werk weitgehend beibehalten und allenfalls durch eine übergeordnete Kategorie ergänzt, die sich wohl am besten als Orte bzw. lokale Parameter bezeichnen lässt, ergänzt. Diese gruppiert Teile der hier herausgefilterten Bereiche unter sich und soll deshalb als zusammenfassendes Überkapitel verwendet werden.

Perspektivisch wird der Leser im ersten Kapitel über den Zentralcharakter eingeführt. Dies wird im Werk lose, wenn auch nicht ausschließlich, weiterverfolgt und durch expositorische Teile ergänzt, auf welche später noch eingegangen wird.

Was ebenfalls auf den ersten Seiten bereits angedeutet wird ist, dass es sich bei der existierenden DDR nicht nur um eine bloße Fortführung der ursprünglichen, alten DDR handelt.

¹³³ <http://www.fdj.de/GESCHI.html> (3.1.2013)

¹³⁴ Hammerschmitt: Polyplay, S. 11.

Seit sich das politische Klima verändert hatte, mussten sie um das Existenzrecht ihres Vereins bangen, und das machte sie oft noch ungenießbarer.¹³⁵

Wie sich diese Veränderung des politischen Klimas genau gestaltet hat, bleibt vorerst offen, aber die Tatsache, *dass* sie existiert, wirft Fragen auf und weckt damit auch die Neugier des Lesers.

4.4.1. Orte

Dieses Kapitel lässt sich in zwei Teile trennen. Einen Mikrokosmos, der Berlin als Hauptaustragungsort der Handlung behandelt und einen Makrokosmos, der Berlin in Beziehung zum Rest von Deutschland und der restlichen Welt setzt und Verbindungen knüpft. Es sollen hier jene Orte besprochen werden die direkt an der narrativen Herstellung der neuen DDR beteiligt sind. Dazu gehören auf abstrakter Ebene reale Orte die verfremdet wurden, sowie auf konkreter Ebene Orte die durch explizite Nennung von z.B. Gegenständen Bezug zum Staat herstellen. Diese Orte lassen sich unterteilen in Orte des Staatsapparates und Orte des täglichen Lebens, die zwar aus der vorherrschenden Staatsform heraus entstanden sind, aber nicht direkt der Ausführung dieser dienen.

4.4.1.1. Orte des Staatsapparates

Es gibt mehrere Plätze, die für die Konstruktion der alternativen Welt eine gewichtige Rolle spielen.

Im Werk finden sich zwei Orte, die unmittelbar mit den ausübenden Organen des Staatswesens zusammenhängen. Das ist einerseits das Gebäude der Volkspolizeiinspektion Friedrichshain in der Warschauer Straße, andererseits der Hauptsitz des Ministeriums für Staatssicherheit in der Normannenstraße. Zu Beginn sollen daher diese beiden Orte genauer untersucht werden.

So war das in der Volkspolizeiinspektion Friedrichshain, Warschauer Str. 7, Abteilung Kriminalpolizei, Büro 1/14, MUK (Morduntersuchungskommission) [...] ¹³⁶

Hier zeigt sich, dass es sich bei der Polizei um *Volkspolizei* handelt, was einen Verweis auf die Polizei der DDR herstellt, wenn dieser auch noch nicht so vordergründig ist wie bei

¹³⁵ Hammerschmitt: Polyplay, S. 11.

¹³⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 12.

anderen relevanten Orten. Interessant ist jedoch die dürftige erste Innenbeschreibung des Gebäudes.

Das Treppenhaus stank nach den Fünfzigern, wie immer.¹³⁷

Dieses sich Beziehen auf die Fünfziger Jahre wird relevant, wenn man es im historischen Kontext betrachtet. So wurde 1949 die reale DDR gegründet, also zu Beginn der Fünfziger, zugleich suggeriert die Tatsache, dass es stinkt, *wie immer*, dass sich seit den Fünfzigern nichts verändert hatte.

Geht man weiter in die Tiefe, erfährt man, dass in Kramers Büro eine „nagelneue[r] Robotron R610-Station“ steht, also ein Computer auf dem neuesten Stand der Technik.

Zudem finden sich an den Fenstern „Rollos von *Plaste & Elaste Schkopau*“¹³⁸, also einer DDR-Marke, welche hier (wie auch die Fünfziger) als Symbol für Rückständigkeit auf der einen, Stillstand auf der anderen Seite steht. Die Einrichtung und das Gebäude werden hier in direkte Beziehung zur technologischen Ausrüstung gestellt, welche wiederum als äußerst fortschrittlich bezeichnet wird. Dieser Gegensatz wird noch stärker herausgestrichen, als Kramer sein Büro genauer beschreibt.

Die alten Möbel, der bescheuerte rote Kunstledersessel und natürlich der brandneue Rechner auf dem Schreibtisch, der zu dem Rest passte wie die Faust aufs Auge, [...] ¹³⁹

Sämtliche Einrichtungsgegenstände stehen also für die DDR bzw. wird die DDR hier bevorzugt über Einrichtungsgegenstände dargestellt (weniger über das, was dort passiert, denn dass ein Kommissar einen Mordfall lösen möchte, bräuchte kein DDR-Setting). Auch die folgende Textstelle zeigt, dass das Gebäude der Vopo vor allem über Gegenstände die Welt/den Staat konstruiert.

Auf dem Abreißkalender an der Wand stand zu lesen: "Deutsche Volkspolizei – Wir sichern die sozialistischen Errungenschaften". Darüber hing ein Porträt des Staatsratsvorsitzenden Modrow.¹⁴⁰

Im Gegensatz dazu finden sich an dem nächsten Ort kaum explizite Nennung von Bezügen, dafür wird dieser Ort über das Vorwissen des Lesers zwangsläufig sofort mit dem Sozialismus und der DDR in Verbindung gebracht.

¹³⁷ Hammerschmitt: Polyplay, S. 12.

¹³⁸ Hammerschmitt: Polyplay, S. 13.

¹³⁹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 14.

¹⁴⁰ Hammerschmitt: Polyplay, S. 14.

"Die Normannenstraße? Wollen die denn?" [...] Ein weitläufiger Gebäudekomplex in der Normannenstraße war der Hauptsitz des MfS. Stasi.¹⁴¹

Die Bedrohung, die von nach wie vor von der Stasi ausgeht, wird schon auf der Fahrt zum Gebäude deutlich.

Seine Gesprächspartner bei der Stasi hatten ihm einen grauen Gefangenenbarkas und einen Fahrer vom Wachregiment des MfS geschickt.¹⁴²

Diese Fahrt durch Berlin ist aufschlussreich, bietet aber eher auf einer Metaebene Hinweise auf Orte, weniger konkret. Der Verweis auf Schrebergärten („[...] in manchen Schrebergärten wehte Schwarz-Rot-Gold mit Bundesadler statt mit Hammer und Zirkel“¹⁴³) rundet das Bild der DDR ab, da diese in der DDR einen ganz besonderen Stellenwert hatten.¹⁴⁴

Hier findet sich interessanterweise durch die ausführliche Expositorik und die Beschreibung der Gegend ein stark verlangsamtes Erzähltempo. Interessanterweise wird der erste Eindruck, dass es sich bei der neuen DDR um einen vermeintlich rückständigen Staat handelt (bezogen auf die reale Welt des Jahres 2000, also eine implizite Annahme. Der Leser vergleicht hier sein vorgefertigtes Bild mit dem Werk) entkräftet. Man darf jedoch nicht außer Acht lassen, dass der Vergleich, welchen der Protagonist hier zieht, nur das Gegensatzpaar alte DDR (oder auch alte BRD) und neue DDR zulässt.

Das Gebäude der Stasi präsentiert sich noch trister und hässlicher, als das der Volkspolizeiinspektion, hier wird jedoch Absicht vermutet.

Der rotgraue Klotz des Hauptgebäudes sah noch genauso hässlich aus wie früher. Möglicherweise war das sogar Absicht. Die Macht konnte auf Schönheit verzichten.¹⁴⁵

Im Inneren setzt sich diese Tristesse fort und die Räumlichkeiten stehen in direktem Zusammenhang mit ihrer Nutzung.

Das Treppenhaus stank genauso wie das in der Warschauer Straße. Vielleicht noch ein bisschen mehr nach Angst und Paranoia. Auch die Gänge, bis auf wenige nichts sagende Aquarelle und sozialistische Devotionalien nackt, verströmten den diskreten Charme der Geheimdienstbürokratie.¹⁴⁶

¹⁴¹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 16.

¹⁴² Hammerschmitt: Polyplay, S. 17.

¹⁴³ Hammerschmitt: Polyplay, S. 21.

¹⁴⁴ vgl. z.B. „Parzellen des Glücks - Kleingärten in der DDR“.
<http://www.mdr.de/damals/archiv/artikel89744.html> (27.12.2012)

¹⁴⁵ Hammerschmitt: Polyplay, S. 22.

¹⁴⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 22.

Durch diese Gemeinsamkeit der beiden Gebäude in der Normannen- und der Warschauer Straße, wird die inhaltliche Gemeinsamkeit, beides Polizei, verstärkt. Eine explizite Nennung von (sozialistischen) Bezügen, wie der Kalender oder das Bild des Staatsratsvorsitzenden im Gebäude der Vopo, findet man hier kaum. Diese ist auch nicht notwendig, da die Stasi als Institution schon den Sozialismus „in Reinkultur“ beinhaltet. Dieser Ort wird vielmehr mit den Methoden der Stasi in Verbindung gebracht.

Durch eine offene Tür konnte er für Sekundenbruchteile einen Raum einsehen, der bis unter die Decke mit Elektronik voll gestopft war. "Ein Vöglein hat es ihm geflüstert, er konnt's nit überhören."¹⁴⁷

Es wird deutlich, dass sich an den Methoden der Stasi, wie z.B. umfassende Überwachung etc., im Vergleich zur alten DDR nicht viel verändert hat.

Einrichtung und Räumlichkeiten werden eher schnell abgehandelt, sie haben kaum konstruierende Funktion. Interessant sind die beiden Flachbildschirme, die einen Bezug zu Michael Abusch herstellen, der ebenfalls solch einen sehr modernen Flachbildschirm bei sich zu Hause hatte.

Bei einem schnellen Rundblick durch den dunkel getäfelten Raum erfasste Kramer den großen Schreibtisch, auf dem zwei sehr schicke Flachbildschirme standen, einige Urkunden und Fotografien an der Wand, die teuren Möbel.¹⁴⁸

Ein dritter Ort ist das Präsidium am Alexanderplatz, genauer, die dortige Bibliothek. Auch hier finden sich sozialistische Bezüge, z.B., wie auch in Kramers Büro, ein Wandkalender.

Hinter ihr, an der Wand, hing der aktuelle Kalender der SED ("Mit Elan ins neue Jahrtausend!").¹⁴⁹

Neben den drei Büchern über Computerkriminalität, die sich Kramer ansieht und die alle drei direkten Bezug zur DDR haben, ist der Kalender der einzige Hinweis auf das sozialistische Setting, die Bibliothek hat jedoch an anderer Stelle eine tragende Rolle.

4.4.1.2. Orte des Alltags

Hier soll auf unterschiedliche Einrichtungen und Örtlichkeiten eingegangen werden, welche aufgrund diverser Bezüge zu dem Staatsapparat der DDR, die Welt konstruieren, aber

¹⁴⁷ Hammerschmitt: Polyplay, S. 22.

¹⁴⁸ Hammerschmitt: Polyplay, S. 23.

¹⁴⁹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 42.

keine ausführenden Organe der Staatsgewalt darstellen.

Carl von Ossietzky-Gymnasium

Das Carl von Ossietzky-Gymnasium, welches von Kramer als „Erweiterte Oberschule wie aus dem Bilderbuch.“¹⁵⁰ bezeichnet wird, stellt schon in seiner Erstnennung einen deutlichen Bezug her. So ist die Bezeichnung *Erweiterte Oberschule* ein direkter Verweis auf das Schulsystem der DDR.¹⁵¹ Weiters wird auf den XIII. Parteitag der SED Bezug genommen (ein alternativweltliches politisches Ereignis, kein realhistorisches), auf welchem beschlossen wurde, Lehrer in *pädagogische Leiter* umzubenennen. Außerdem findet hier, anhand eines Schülerreferats, eine ausführliche Einführung des Lesers in die Geschichte der neuen DDR statt.

Kulturhaus und Gastronomie

Wenngleich es auch im realhistorischen Deutschland des Jahres 2000 (und heute) Kulturhäuser gab, sind diese doch ein Produkt des Sozialismus. Im Vergleich zu der ursprünglichen Bedeutung, schafft Hammerschmitt hier eine „erweiterte“ Version, welche [...]mit den traditionellen Kulturhäusern in der Provinz wenig zu tun [hat], im Vergleich mit verschlafenen Tanzsälen machten sie nämlich einen geradezu neureichen Eindruck.¹⁵² Das tragende Element, welches Bezug auf die Staatskonstruktion nimmt, ist die Gastronomie.

Oben, auf der ersten Galerie, gab es fünfmal Gastronomie: Chinesisch, Russisch, ein Schnellrestaurant für Eilige, ein Café und ein "Bistro".¹⁵³

Das erste, was einem auffällt, ist die Einbettung eines russischen Restaurants in diese Konstellation. Die vier anderen scheinen auf den ersten Blick üblich, russische Gastronomie würde man jedoch nicht vermuten. Die Nähe zu anderen sozialistischen Staaten wird deutlich. Auch das in der BRD übliche chinesische Restaurant wird schnell in ein sozialistisches Weltbild eingebettet, denn „Roter Stern Peking war über dem Eingang in Buchstaben zu lesen, die an chinesische Schriftzeichen erinnern sollten.“¹⁵⁴ Es findet sich hier also ein sozialistisches Symbol, der Rote Stern.

¹⁵⁰ Hammerschmitt: Polyplay, S. 69.

¹⁵¹ http://www.ddr-wissen.de/wiki/ddr.pl?Erweiterte_Oberschule

¹⁵² Hammerschmitt: Polyplay, S. 27.

¹⁵³ Hammerschmitt: Polyplay, S. 27.

¹⁵⁴ Hammerschmitt: Polyplay, S. 27.

Der Zusammenhang Gastronomie – Sozialismus findet sich noch an einer weiteren Stelle.

[Kramer] beschloss, nicht daheim zu Abend zu essen, sondern in einer der kleinen polnischen Suppenküchen, die in den letzten Jahren wie Pilze aus dem Boden geschossen waren. Die Polen hatten den Schnellspeisemarkt im Osten Berlins fest in der Hand, abgesehen von den paar Vietnamesen, die mit ihnen konkurrierten.¹⁵⁵

Mit Polen, als ehemaligem Land des Ostblocks, wird hier, ähnlich wie durch das obige russische Restaurant, eine politische Nähe zum Sozialismus suggeriert. Auch Vietnam ist ein sozialistischer Staat. Der Imbisscharakter, den die beschriebenen polnischen Suppenküchen hier haben, wäre in der Realhistorie etwa mit türkischen Dönerbuden vergleichbar.

4.4.1.3. Köln – das Bild des ehemalige Westens

Kramer unternimmt im Werk zwei Reisen. Die erste nach Köln und, gezwungen durch die dort stattfindenden Ereignisse die zweite, nach Dänemark. Zweitere ist für den Aspekt der Staatsbildung vernachlässigbar, die erste hingegen umso wichtiger, da sie die einzige Reise in die ehemalige BRD und somit ein Zusammentreffen zwischen Ost und West auf Westboden darstellt.

Kramer äußert recht bald, dass er vor Einsetzen der Handlung nur ein einziges Mal den Westen bereist hatte und davon nicht besonders angetan war. Die Reise nach Köln stellt daher ein besonderes Ereignis im Werk dar. Da es die einzige werkimmanente Reise in den Westen ist, kann man die Ereignisse in Köln stellvertretend für den gesamten Westen ansehen.

Schon die Beschreibung des SVB Ostbahnhofs Berlin bietet zahlreiche sozialistische Merkmale. In der Realhistorie wurde der Ostbahnhof, welcher ein Durchgangsbahnhof ist, am 15. Dezember 1987 in Hauptbahnhof umbenannt, 1998 wieder zurück in Ostbahnhof. Im Werk ist davon keine Rede, also eine Abweichung. Es wird nur erklärt, dass der Bahnhof renoviert wurde.

Die DDR hatte es sich aus lauter Jux und Dollerei geleistet, ein Magnetschwebenetz zu bauen, wie es in Westdeutschland mit dem "Transrapid-Projekt" geplant gewesen war.¹⁵⁶

Das hier angesprochene Transrapid-Projekt wurde in der Realhistorie nur teilrealisiert. Hier wird die DDR also als fortschrittlicher als die reale BRD dargestellt, zumal das Projekt in

¹⁵⁵ Hammerschmitt: Polyplay, S. 74.

¹⁵⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 82.

der realen BRD keinen besonders guten Anklang fand.¹⁵⁷ Auch die Gestaltung des Bahnhofs wirkt äußerst fortschrittlich.

Auf der Reise beginnt ein Parteimitglied betrunken zu randalieren, und als er schließlich von zwei Transportpolizisten in Kassel aus dem Zug geholt wird, also einer Stadt, die sich schon auf dem Gebiet des ehemaligen Westen befindet, bemerkt Kramer über die Kollegen

Kramer beobachtete die Genossen bei der Arbeit und staunte: Sie gaben sich äußerst milde. Sie wirkten überhaupt nicht wie seine Kollegen in Berlin, sondern eher wie die Polizisten eines besetzten Landes.¹⁵⁸

Dieser Vergleich der ehemaligen BRD mit einem besetzten Land ist interessant.

Diesen Wessis musste man bloß ein paar kubanische Bananen hinhalten, und sie tanzten den Sozialismus.

Sie werden also als unterwürfig dargestellt und drehen sich mit dem Wind. Dahinter lässt sich die starke Macht der DDR vermuten, in Kombination mit der immer noch vorhandenen Trennung zwischen Ost- & Westdeutschland, die gleich im Anschluss besprochen wird.

Es wird an mehreren Stellen deutlich, dass die Trennung Ost-West nach wie vor noch besteht und von Einheit keine Rede sein kann, so wie man es auch in der Realhistorie findet.

Und dennoch: Das Gefühl der "Einheit", das von der Führung ständig beschworen wurde, wollte sich bei der Fahrt durch Köln nicht einstellen.[...] Im Grunde wusste er: Ganz Westdeutschland war anders als der Osten. Das ließ sich an vielem festmachen.¹⁵⁹

4.4.2. Personen

Neben Orten stellen Personen eine wichtige Instanz in der Konstruktion des alternativen Staates dar. Es ist zu unterscheiden zwischen verfremdeten realhistorischen und fiktiven Personen. Da erstere hier die größere Rolle spielen und rein fiktive Personen auch in Kapitel 5 dieser Arbeit behandelt werden, sei hier bevorzugt auf diese Referenzpersonen eingegangen. Zudem ist zu trennen zwischen Personen, die konkret an der Handlung teilhaben bzw. darin vorkommen und jenen, deren Funktion rein der Staatskonstruktion vorbehalten ist.

¹⁵⁷ vgl. <http://www.transrapid.de/cgi-tdb/de/basics.prg>

¹⁵⁸ Hammerschmitt: Polyplay, S. 83-84.

¹⁵⁹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 84-85.

Folgende Personen haben keine handlungstragende Funktion, stellen aber durch ihre realhistorischen Vorbilder und ihre politische Funktion wichtige Eckpfeiler der Konstruktion der alternativen Welt dar.

Staatsratsvorsitzender Modrow

Modrow stellt einen häufig wiederkehrenden Anhaltspunkt dar. Bei seiner ersten Nennung erfährt man, dass er Staatsratsvorsitzender ist. Modrow erhält bis zum Schluss nie einen Vornamen, ebenso wenig wie Doernberger. Dennoch finden sich beide als Referenz in der realhistorischen Welt. So war der reale Hans Modrow von 1989 bis 1990 Vorsitzender des Ministerrates der DDR und nach der Wende von 1990 bis 1994 Abgeordneter im Deutschen Bundestag.¹⁶⁰

In Polyplay folgte er Erich Honecker als Staatsratsvorsitzender, nach dessen Tod im Jahr 1987, was bereits eine Abweichung zur realen Welt darstellt, in welcher Egon Krenz und Manfred Gerlach auf Honecker folgten (der im übrigen erst 1994 gestorben ist). Als Modrows Nachfolger in Polyplay war bereits Joseph „Joschka“ Fischer in Planung, so liest man „Fischer war der kommende Mann, der Kronprinz, der Staatsratsvorsitzende nach Modrow.“¹⁶¹

Joseph „Joschka“ Fischer

Ein weiterer Politiker realhistorischer Referenz, über den explizit im Werk berichtet wird, ist Joschka Fischer.¹⁶²

Fischer der Jüngere, Joseph "Joschka", der gleich 1990 auf den Älteren gefolgt war, brachte Kramer hingegen oft genug zur Raserei. Er war einer der wenigen Westlinken, die in der neuen DDR Karriere gemacht hatten, ein Machtpolitiker reinsten Wassers – gleichzeitig unterwürfig und gierig, eitel darauf bedacht, sich in Szene zu setzen, wo es nur ging. Die Tatsache, dass er 1988 unter der westdeutschen Militärjunta ein halbes Jahr im Gefängnis gesessen hatte, trug er vor sich her wie eine Reliquie seiner selbst.

Zudem findet sich auch hier die Verfremdung schon vor der Wende. Es stimmt zwar, dass Oskar Fischer, sein Vater, bis 1990 Außenminister der DDR war und auch, dass Joschka Fischer ihm folgte, allerdings erst 1998, nicht schon 1990.

¹⁶⁰ http://www.europarl.europa.eu/meps/de/4301/HANS_MODROW.html

¹⁶¹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 59.

¹⁶² <http://www.hdg.de/lemo/html/biografien/FischerJoschka/index.html>

Conrad Schumann

Conrad Schumann, erschaffen nach dem gleichnamigen, berühmten, realhistorischen Vorbild, durfte wohl in der alternativen Welt 2 Jahre älter werden als im realen Leben, um sein Auftauchen im Buch zu rechtfertigen. Ebenso wurde sein Wohnort subtil verfremdet, denn Kipfelsberg in Bayern ist ein fiktiver Ort.

Conrad Schumann war tot. Conrad Schuh-mann? Der Mauerspringer. Der Bereitschaftspolizist von 1961, der dem Westfotografen mitten in die Linse gesprungen war, über den Stacheldraht hinweg. Er hatte sich in seinem Haus in Kipfelberg (Bayern) umgebracht.

Doernberger

Ebenso wurde Doernberger nach einem realhistorischen Vorbild erschaffen, auch wenn die fiktive Figur im Vergleich zur realen, Stefan Doernberg, einen leicht verfremdeten Namen hat. Dennoch findet man Doernberg. Er war Historiker, Diplomat und hat tatsächlich 1964 eine Geschichte der DDR verfasst.¹⁶³ Er tritt in Polyplay als Zeuge in dem Mordfall auf, obwohl er dazu eigentlich nichts zu sagen hat. Vielmehr nutzt er die Zeugenaussage für ein heißes Plädoyer auf den Sozialismus aus Vorwendezeiten.

Doernberger hatte Schaum in den Mundwinkeln. Seine Augen glitzerten fanatisch. Er war von heiligem Zorn beseelt. Kramer hatte davon gehört, dass es immer noch Liebhaber der alten Sitten gab, die so dachten, aber einem Exemplar dieser Gattung direkt ausgesetzt zu sein war hart.¹⁶⁴

In seiner Aussage erfährt der Leser mehrere Details über die neue DDR.

Besondere Referenzen finden sich auch bei der Erwähnung mehrere Literaten. Man trifft auf Benjamin von Stuckrad-Barre, dessen realhistorisches Vorbild zwar ebenso easy-reading Bücher schreibt wie der fiktive, jedoch keine politischen.

Günter Grass' Roman *Ein weites Feld* erschien in der alternativen DDR fünf Jahre später. Auch Reich-Ranickis angesprochener Verriss hat ein reales Vorbild, wenn auch im *Spiegel* und nicht im *Literarischen Quartett*.

¹⁶³ Doernberg, Stefan: Kurze Geschichte der DDR. Berlin: Dietz 1964.

¹⁶⁴ Hammerschmitt: Polyplay, S. 46.

4.4.3. *Sprache*

Zu Beginn dieses Kapitels wurde bereits die Einteilung in bestimmte Kategorien vorgenommen. Thematisch folgt das Vokabular zumeist diesen Kategorien. Ein wichtiges Stilmittel zur Herstellung der alternativen Welt besteht also in der konsequenten Verwendung eines für die DDR typischen Sprachguts. Hier sei illustrativ auf exemplarische Beispiele aus Kapitel 1 hingewiesen. Es lässt sich aber an jeder beliebigen Stelle des Werkes ansetzen.

Besonders die Bildung von Kurzwörtern, als verkürzte Formen von Wortbildungskonstruktionen¹⁶⁵, finden sich im Sprachgebrauch der DDR und dazu analog in Polyplay, in besonders ausgeprägtem Maße.

DDR-Begriffe für Einrichtungen oder Organe des Staatsapparates

Als Beispiele sind hier anzuführen: Vopo (Volkspolizist), ABV (Abschnittsbevollmächtigter), FDJ (Freie Deutsche Jugend), DDR (Deutsche Demokratische Republik), Stasi (Staatssicherheit), Schupo (Schutzpolizist), Trapo (Transportpolizist), MfS (Ministerium für Staatssicherheit), GG (Gesellschaftliches Gericht), NVA (Nationale Volksarmee), Staatsratsvorsitzender

DDR-Begriffe für Einrichtungen des täglichen Lebens

Eine weitere Gruppe bezeichnet das tägliche Leben, insbesondere das Bildungs- & Wirtschaftssystems. Hier finden sich z.B. POS (Polytechnische Oberschule), EOS (Erweiterte Oberschule), VEB (Volkseigener Betrieb), Jungpioniere, Station Junger Techniker oder SMH (Schnelle Medizinische Hilfe).

DDR-Begriffe für technologische Neuerungen

Hier kommt es zu Überschneidungen mit der Markenfrage, denn manche technischen Bezeichnungen wie Robotron stellen einerseits eine Markenbezeichnung, andererseits einen Neologismus dar. Weiters begegnet einem DORA (Dialogorientiertes Recherche- und Auskunftssystem über Personen und Sachen).

¹⁶⁵ Schroeter, Sabine: Die Sprache der DDR im Spiegel ihrer Literatur. Studien zum DDR-typischen Wortschatz. Berlin/New York: De Gruyter 1994, S. 36.

Markenbezeichnungen

In Kapitel eins wird nur auf den „Barkas“ als Gefangenentransporter hingewiesen. Die Markenfrage wird jedoch werkimmanent ausführlich thematisiert.

Dass die Nobelschlitten aus Sindelfingen »Wartburg L« (L wie »Luxus«) getauft werden und dass im Westen hergestellte Produkte »Malimo«, »Fit« und »Florena Red-White« heißen sollten, auch wenn sie früher auf die Namen GoreTex, Pril und Mentadent C gehört hatten, stieß manchen sauer auf.¹⁶⁶

Dieser Sprachgebrauch wird im Werk konsequent fortgesetzt.

¹⁶⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 71.

5. Virtual Reality

5.1. Virtual Reality & Cyberspace im Spiegel der Postmoderne

Befasst man sich mit einem Werk, dessen Setting sich als Computersimulation herausstellt, landet man unweigerlich bei Theorien der Postmoderne und Namen wie Baudrillard oder Foucault. Polyplay ordnet sich hier im Kontext von Werken wie *Simulacron3* oder *The Matrix* ein. Vor allem letzteres ist Gegenstand eines umfassenden Diskurses über den Zusammenhang zwischen postmodernen Theoriemodellen und Science Fiction. Sich hiermit näher zu befassen und den Zusammenhang zwischen anderen Werken simulierter Realität, Polyplay und philosophischen Ansätzen herzustellen, wäre eine Empfehlung für eine nähere Auseinandersetzung. Generell soll aber auch dieses Kapitel anhand seiner Strukturen untersucht werden. Neben einer Untersuchung der Dreiteilung der Figurenkonstellation innerhalb der alternativen Welt und der Dreiteilung der Handlungsebenen, soll ein besonderer Fokus auf die Beschaffenheit der Realität, in welcher Kramer lebt, und welche auf unterschiedliche Art und Weise an mehreren Stellen gebrochen wird, gesetzt werden.

Cyberspace & virtuelle Realität & was hat das mit Polyplay zu tun

Der Begriff Cyberspace entstammt der Science Fiction Literatur. Begründet wurde dieser Neologismus 1984 von William Gibson in seiner Romantrilogie *Neuromancer* und wird dort beschrieben als eine computergenerierte Umgebung.¹⁶⁷ Heutzutage wird er oft als Synonym für *Virtuelle Realität* verwendet, welche sich definiert als „[d]urch Computertechnologie simulierte Wirklichkeit, die sich möglichst so verhält und so reagiert wie eine tatsächlich vorhandene Wirklichkeit.“¹⁶⁸ Diese Umgebung wird als Handlungsspielraum geschaffen, um in ihr zu agieren. Es wird also eine Welt simuliert, die den unterschiedlichsten Zwecken dienen soll. Der Zweck, der in Polyplay mit der Schaffung einer virtuellen Welt verfolgt wird, ist ein soziologischer.

¹⁶⁷ Lillge, Claudia: Cyberspace. In: Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen. Begr. von Günther und Irmgard Schweikle, 3. völlig neu bearb. Aufl., hg. von Dieter Burdorf, Christoph Fasbender u.a. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2007, S. 137.

¹⁶⁸ Neurowissenschaftliche Gesellschaft e.V., Berlin (Hrsg.) [Autor unbekannt], NWG Glossar. <http://nwg.glia.mdc-berlin.de/de/courses/education/glossar.html> (3.1.2013)

Das hier ist Polyplay. Die mächtigste virtuelle Plattform für experimentelle Soziologie, die es gibt. Wir Spieler spielen Dutzende, Hunderte von Konfigurationen durch.¹⁶⁹

Um in einer virtuellen Welt zu agieren, ist es notwendig, diese zu „betreten“. Hierfür gibt es unterschiedliche Stufen, der Fachbegriff lautet Immersion¹⁷⁰, also das „Eintauchen in eine virtuelle Realität, ohne diese von der tatsächlich vorhandenen Wirklichkeit unterscheiden zu können.“¹⁷¹ Dieser Aspekt wurde vielfach thematisiert und ist Grundlage diverser Filme und literarischer Werke. Bei Polyplay ist der Sachverhalt jedoch ein anderer. Man kann sagen, Polyplay steht *beyond* Immersion, denn ein Eintauchen findet für zwei von drei Personengruppen nicht mehr statt. Kramer ist kein Protagonist, der sich durch Immersion in einer virtuellen Welt wiederfindet, er ist ein Teil davon. Es handelt sich bei ihm um eine vollkommene Simulation, die keinen Ursprung in der realen Welt mehr hat.¹⁷² Es ist also nicht nur die Welt ist eine simulierte, auch die meisten Personen, die sich in ihr befinden. Doch nicht alle Personen in dieser virtuellen Welt sind auf einer Ebene anzuordnen, es gibt eine Dreiteilung.

5.2. Die drei Handlungsebenen

Grenzen spielen eine zentrale Rolle im behandelten Werk. Auch wenn man bei den drei Handlungsebenen nicht von einer vertikalen Verteilung im Sinne von oben und unten sprechen kann, möchte ich dennoch die Begriffe horizontal und vertikal verwenden. Horizontale Grenzen finden sich *innerhalb* eines Handlungsniveaus, so z.B. die (ehemalige) Grenze zwischen Ost- und Westberlin auf dem Aktivitätsniveau, oder die Grenze, die Sealand umschließt und dadurch verhindert, dass Wes auf dem Nullniveau die Festung ohne fremde Hilfe verlassen kann. Vertikale Grenzen finden sich wiederum dort, wo die drei Handlungsniveaus¹⁷³ aufeinander treffen.

In vertikaler Richtung befinden sich drei Ebenen, die durch virtuelle Grenzen voneinander getrennt sind. Ein Grenzübertritt ist nur bedingt möglich.

¹⁶⁹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 174.

¹⁷⁰ Der Begriff *Immersion* hat eine Vielzahl weiterer Bedeutungen. Die hier gegebene Definition bezieht sich auf seine Bedeutung im Kontext Virtuelle Realität.

¹⁷¹ Neurowissenschaftliche Gesellschaft e.V., Berlin (Hrsg.) [Autor unbekannt], NWG Glossar. <http://nwg.glia.mdc-berlin.de/de/courses/education/glossar.html> (3.1.2013)

¹⁷² vgl. hierzu Baudrillards Ordnung der Simulakra z.B. bei Blask, Falko: Jean Baudrillard zur Einführung. Hamburg: Junius 1995.

¹⁷³ Es wird hier der Begriff „Niveau“ synonym zu Ebene verwendet, da auch im Werk selbst von Niveaus die Sprache ist.

5.2.1. *Das Aktivitätsniveau*

Ebene eins ist Kramers Welt, die DDR im Jahr 2000, von den Spielern als Aktivitätsniveau bezeichnet. Kramer ist es nicht möglich, aus eigener Kraft diese Ebene zu verlassen, er ist auf dieser eingesperrt. Mehr noch, ihm ist es nicht einmal möglich die Grenzen, die ihn einsperren zu erkennen. Dies wäre das eigentliche Ziel des Spieles gewesen, bei dem er versagt hat.

5.2.2. *Das Administratorenenniveau*

Ebene zwei ist jener griechische Tempel in dem Kramer auf die Götter trifft. Dieses Niveau stellt eine Zwischenebene dar, die die Hilfsfunktion hat, Kramer seine eigentliche Welt zu erklären. Da er, auch mit Hilfe der Götter, nicht in der Lage wäre, die Grenze zum Nullniveau zu überschreiten und der dramatische Effekt einer Aufdeckung der Wahrheit auf dem Aktivitätsniveau weit geringer wäre, entwerfen die Götter eine Art Zwischenwelt.

5.2.3. *Das Nullniveau*

Diese dritte Ebene stellt die wahre Realität dar, also die wirkliche Welt, die hinter zwei virtuellen Scheinwelten steht. Hier begegnet der Leser nur einer relevanten Person, nämlich Wes. Es ist interessant, dass die gesamte Handlung in der wirklichen Welt räumlich auf eine völlig abgeschottete Plattform in der Nordsee beschränkt ist. Man erfährt deshalb bis zuletzt nicht, dass sich Ebene eins und Ebene drei nicht in der selben *Welt* befinden. Somit stellt Ebene drei eigentlich nicht die wirkliche Welt dar, sondern einen kleinen Bereich dieser, der mit dem ganzen Rest nichts zu tun hat. Die Konstruktion dieser kleinen Welt ist daher eine rein funktionelle, es wird nur soviel wie nötig über die Welt außerhalb von Polyplay preisgegeben und das ist wenig. Dennoch lassen sich Unterschiede finden, z.B. die Tatsache, dass Wes Amerikaner ist und andere Mitarbeiter auf der Insel Briten, stellt Verbindungen zu Ländern des Kapitalismus her. Da sich auf Sealand nur Elitepersonal befindet, impliziert das einen hohen Stellenwert dieser Länder. Im Gegenzug dazu, wird in Kramers Welt hauptsächlich auf sozialistische Staaten Bezug genommen. Ehemals kapitalistische Länder wie Amerika werden hingegen als rückständig und nicht mehr auf *Weltniveau* bezeichnet, oder im Fall von Großbritannien komplett ausgeklammert.

Wes ist ähnlich wie Kramer ein Gefangener seiner Welt (also Sealand), ohne fremde Hilfe ist es ihm nicht möglich, diese zu verlassen. Dieses Gefühl des Gefangen-Seins wird bereits im ersten Kapitel thematisiert, wo Wes sich mit Jonas im Walfischbauch vergleicht.

Die Festung kam ihm dann wie ein Gemisch aus U-Boot und Gefängnis vor, und im Grunde war sie beides.¹⁷⁴

5.2.4. Grenzen – Grenzübertritte

Die Grenzen zwischen den drei Ebenen sind virtuelle Grenzen, für die Protagonisten aber real. Grenzübertritte sind nur in wenigen Fällen möglich. Die Gruppe der Spieler kann sich frei auf allen drei Ebenen bewegen, wobei ihre wahre Identität, also jene auf der Nullwelt, nicht preisgegeben wird. Auf Ebene eins und zwei wiederum bewegen sie sich als künstlich geschaffene Identitäten, die sich von Fall zu Fall voneinander unterscheiden. So behalten zwar Randfiguren wie Mischa Wolf und der „Gesichtslose“ aus dem Gespräch mit Majorin Schindler ihre Identität auf beiden Ebenen bei, Anette/Athene sowie der Weiße/Erzengel Gabriel allerdings zeigen sich auf dem Administratorenniveau als Wesen einer höheren Macht die nicht mehr menschlich ist.

Kramers einziger Kontakt zur dritten Ebene, dem Nullniveau, vollzieht sich über den Computermonitor, den er in Michaels Jugendzimmer findet. Ein realer Grenzübertritt ist für ihn nur auf Ebene zwei, das Administratorenniveau möglich, und das nur mit Hilfe der Spieler. Aus eigener Intention kann er es nicht schaffen, wobei dieser Grenzübertritt oder zumindest das *Erkennen* der Grenze das eigentliche Ziel des Spieles dargestellt hätte.

5.3. Figurenkonzeption

Wie bereits angesprochen, finden sich drei unterschiedliche Figurentypen im Werk. Die Unterscheidung beruht auf der Funktion der Figuren in der Handlung und dem damit einhergehenden Grad an Selbstbestimmung. Sie bezieht sich nur auf die Polyplay-Welt, nicht auf die Ereignisse auf Sealand. Diese Handlungsebene trägt ihren eigenen Charakter. Diese Einteilung und auch die „Benennung“ der drei Gruppen wird auf dem Administratorenniveau expliziert.

¹⁷⁴ Hammerschmitt: Polyplay, S. 7.

Du hast zu einer kleinen Gruppe von Kunstintelligenzen gehört, und ihr beiden habt mit Software-Statisten und Göttern ein Spiel gespielt, in einer künstlichen Welt, die du unter dem Namen DDR kennst und die wir das Aktivitätsniveau nennen.¹⁷⁵

Untersucht man die Figuren auf diesen Aspekt hin, lassen sich Gemeinsamkeiten innerhalb der Gruppierungen erkennen.

5.3.1. *Emergenzen*

Um Figuren dieses Typs zu bündeln und zu erklären, ist es vorab notwendig, den Begriff „Emergenz“ zu definieren. Erste Erklärungen finden sich textimmanent.

"Du bist Software", sagte eine andere Stimme in seine Verwirrung hinein. [...] "Code! Du bist ein Programm, Rüdiger, erschaffen, um mit uns ein Spiel zu spielen. Das Spiel heißt Polyplay. Ein intelligenter, fühlender Teil des Spiels. Eine Schachfigur mit Gehirn." [...]¹⁷⁶

Du bist eine *künstliche Intelligenz*, mein Freund.¹⁷⁷

Seit Beginn der Sechziger Jahre, setzen sich Forscher mit den Möglichkeiten zur Schaffung und Nutzung künstlicher Intelligenz auseinander. Es kristallisierten sich bald zwei Ansätze heraus, welche ihre Unterscheidung nicht nur in ihrer Machart, sondern auch in der Philosophie hinter der gesamten Forschung zu diesem Thema findet. Diese zwei Grundmodelle spalteten die Forscher schon früh in zwei Lager.¹⁷⁸

Das erste Modell baut auf „Computerintelligenz [welche] auf eine komplexe Menge programmierbarer Regeln zurückzuführen [ist]¹⁷⁹. Bei dieser Form ist es also notwendig, die künstliche Intelligenz (KI) mit einer großen Anzahl von Regeln zu füttern, welche von dieser bei Bedarf abgerufen werden kann.

Dem gegenüber stehen Modelle künstlicher Intelligenz, welche nicht vorab mit einer besonders großen Menge an Informationen gefüttert werden, sondern so programmiert sind, dass sie durch Interaktion mit ihrer Umwelt lernen. Diese Vorgehensweise des Bottom-Up wurde erstmals von Rodney Brooks am MIT behandelt. Er versuchte nicht, von

¹⁷⁵ Hammerschmitt: Polyplay, S. 171.

¹⁷⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 169.

¹⁷⁷ Hammerschmitt: Polyplay, S. 170.

¹⁷⁸ Turkle, Sherry: Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek: Rowohlt 1998, S. 200.

¹⁷⁹ ebd. S. 199.

Anfang an superintelligente Agenten zu schaffen, sondern ging als Grundlage von niederen Tierformen aus, welche sich durch Lernfähigkeit auszeichneten.¹⁸⁰

Emergente KI, auch Emergenzen genannt, stellen eine Fortführung (Weiterentwicklung) dieses frühen Forschungsansatzes dar. Es handelt sich hierbei um Maschinen, die durch ihre grundlegende mathematische Struktur in der Lage sind, zu lernen. Die emergente KI-Forschung benötigte jedoch ein weiteres Jahrzehnt, bis die Technik soweit entwickelt war, um die theoretischen Ideen auch praktisch umsetzen zu können.

In den Achtzigern wurde die Emergenz-Forschung verstärkt wieder aufgegriffen. Eine Gruppe von Forschern, die als Konnektionisten¹⁸¹ bezeichnet werden und sich intensiv mit emergenter Forschung auseinandersetzten, trafen die Aussage, dass „[...] die möglichst exakte Simulation der natürlichen Prozesse im Gehirn der beste Weg [sei], um intelligente Systeme zu entwickeln.“¹⁸² Das System hinter dieser Intelligenz besteht also aus einer Art simulierten neuronalen Netzen, die ähnlich wie das menschliche Gehirn, immer neue Synapsen bilden können. Vergleicht man dies im behandelten Werk mit Wes' Entdeckung auf Sealand, zeigen sich Ähnlichkeiten.

Die Würfel waren untereinander durch erstaunlich *biotisch wirkende Schläuche* von unterschiedlicher Farbe verbunden. Manche davon sahen eher wie *Blutgefäße* aus; [...] Wo die Verbindungsschläuche in die Würfelkörper eintraten, zerbrachen die beweglichen Regenbogen-farbmuster zu gekräuselten Interferenzen, als habe jemand einen Stein in einen Teich geworfen und einen zweiten hinterher, so dass sich die Wellen gegenseitig in die Quere kamen.¹⁸³

Emergente KI wird in der Forschung desöfteren als eine Art Lebewesen betrachtet. Das zeigt sich z.B. am Vokabular, mit dem Komponenten dieser Programme bezeichnet werden. Der Vergleich mit dem menschlichen Gehirn ist ein Beispiel dafür.

So ist es nicht verwunderlich, dass Hammerschmitt in Polyplay den Pfad weitergeht und aus einer Emergenz einen (für den Leser) realen Menschen schafft, der sich nicht einmal selbst seiner wahren Identität bewusst ist.

Die Ziele, wofür Kramer erschaffen wurde, werden explizit gemacht.

"Was macht intelligente Software innerhalb von Polyplay? Kommt sie zu einer Art Selbstbewusstsein? Erkennt sie die Lage? Kann sie die logischen Fehler ihrer ›Realität‹

¹⁸⁰ ebd. S. 152.

¹⁸¹ Turkle (1998), S. 208-209.

¹⁸² ebd., S. 209.

¹⁸³ Hammerschmitt: Polyplay, S. 148.

aufspüren, wenn sie nur genügend Widersprüchen ausgesetzt wird? Bemerkt sie die realen Mauern des Gefängnisses?¹⁸⁴

Mit diesem Wissen lässt sich Kramer aus einem veränderten Blickwinkel sehen. Denn wenn eine Emergenz Software ist, die als lernfähig programmiert worden ist und es das Ziel ist, zu erforschen, wie lern- und kombinierfähig diese tatsächlich ist, wird einem schnell klar, dass dies nur dadurch erfolgen kann, dass die Emergenz eine Reihe von Hürden in den Weg gestellt bekommt und anhand derer ein Regelsystem aufstellt, nach dem es agieren kann. Diese Hürden finden sich anhand von Brüchen und logischen Fehlern in Kramers Realität und werden im Anschluss behandelt.

Interessant ist, auch wenn die Emergenz Kramer selbstbestimmt und lernfähig ist und nicht von oben gesteuert wird, gibt es doch mehrere Stellen im Werk, an denen man das Gefühl hat, jetzt schaltet sich eine übergeordnete Macht ein und dreht an seinen Schaltkreisen.

Er fühlte sich so eigen, so leer. Dann geschah etwas Seltsames. Scheinbar aus dem Nichts, ohne Vorwarnung, aber dafür umso stärker und überzeugender, fühlte er in sich den Wunsch nach einem Kind. Vor dem abgeschalteten alten Fernseher sitzend, der noch ab und zu leise knackte, wurde ihm mit absoluter Sicherheit klar, dass er ein Kind haben wollte.¹⁸⁵

Kramer ist nicht die einzige künstliche Intelligenz in dem Werk. Auch Michael Abusch und Uwe Merz gehören zu den Emergenzen.

Michael Abusch ist bei Eintreten der Handlung nicht mehr am Leben, und die Rekonstruktion seiner Persönlichkeit gestaltet sich schwierig. Er hatte als erste Emergenz die Aufgabe, das Rätsel der simulierten Realität zu lösen. Über ihn ist wenig herauszufinden, außer dass er ein unscheinbarer 16-jähriger Junge und ein fanatischer Computerspieler war. Aus Gesprächen mit Sebastian Verner, meines Erachtens einer weiteren Spielerfigur, geht hervor, dass Michael erkannt hatte, dass etwas nicht stimmt. Allerdings suchte er an der falschen Stelle. Er vermutete die Hinweise und Antworten im Rahmen der Konsole Polyplay. Die Frage, ob der Zugang zur Realität außerhalb der simulierten Welt vielleicht tatsächlich über diese Konsole funktioniert, bleibt ungeklärt, darum auch, ob sich Michael wirklich auf der falschen Fährte befand. So hat er eine Woche vor seinem Tod Sebastian Verner erzählt, er habe die Geisterspiele gefunden. Da dieser

¹⁸⁴ Hammerschmitt: Polyplay, S. 174.

¹⁸⁵ Hammerschmitt: Polyplay, S. 62.

jedoch darauf nicht reagiert hat, ist nicht nachzuvollziehen, ob diese Geisterspiele den Schlüssel in die Realität außerhalb der Polyplay-Welt darstellen.

Die Annahme, die Antwort lasse sich über die Konsole finden, ist allerdings nicht ganz abwegig, da Uwe Merz diese Antwort findet, und das letzte was er davor entdeckt hat, war ein sehr komplex verschlüsselter Code auf Michaels Computer.

Interessant ist, dass sowohl Merz als auch Michael sehr computeraffin sind, Kramer hingegen kaum. Man könnte vermuten, dass jemand der sich mit Computern, welche an sich schon eine Simulation darstellen, ausführlich beschäftigt, vielleicht ein wenig offener oder kritischer ist, was Realität angeht. Dies ist in einem Fall zu widerlegen, im anderen zu bestätigen. Michaels Verhalten erfährt man nur über die Meinung dritter, dennoch ähnelt es gegen Ende seiner „Lernphase“ dem von Kramer. Beide blenden die Realität aus und spielen nur noch die Konsole Polyplay, ein denkbar einfaches Spiel, bei dem man das Hirn ausschalten kann und nicht mehr über irgendetwas nachdenken muss. Man könnte also sagen, sie resignieren. Oder um im Computerjargon zu bleiben, die Software „hängt sich auf“.

Merz hingegen ist erfolgreicher, er entdeckt die defekte Realität. Es lässt sich vermuten, dass diese Entdeckung mit dem Code zu tun hat, den er auf Michaels Computer findet, denn die Erklärung, die Kramer über sich selbst von den Spielern bekommt, bezieht sich genau darauf.

"Du bist Software", sagte eine andere Stimme in seine Verwirrung hinein. [...] Code!¹⁸⁶

Merz hat also diesen Code entschlüsselt und konnte die Ergebnisse deuten. Doch er kann mit dieser Entdeckung nicht umgehen und nimmt sich selbst aus dem Spiel.

Seine posthume Äußerung „Es gibt keinen Himmel.“¹⁸⁷ bringt einen interessanten Aspekt in das Werk, nämlich die philosophische Frage, was macht das Leben aus, wenn es keinen Gott/Himmel gibt? Bekanntlich gibt es hier zwei Varianten. Die völlige Entfesselung auf der einen Seite, Resignation auf der anderen.

Merz, auch einer von euch, kam schon weiter, aber zufällig und danach brachte er sich um. Das ist gegen die Regeln.¹⁸⁸

¹⁸⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 169.

¹⁸⁷ Hammerschmitt: Polyplay, S. 107.

¹⁸⁸ Hammerschmitt: Polyplay, S. 171.

Hier wird deutlich, dass die Spieler nicht in der Lage sind, ihre Figuren zu kontrollieren, sonst hätten sie den Selbstmord verhindern können.

Die Tatsache, dass es Merz möglich war sich umzubringen zeigt, dass es sich bei dieser Form emergenter Software nicht um ein Subjekt im postmodernen Sinne handelt, welchem es nicht mehr möglich ist selbstbestimmt zu agieren, sondern vielmehr um ein vollständig selbstbestimmtes Individuum. Die Spieler können zwar Hindernisse und Hinweise in das Spiel einbauen, *wie* die Emergenz damit umgeht, ist aber nicht beeinflussbar.

5.3.2. *Statisten*

Die zweite Figurengruppierung in der Polyplay-Welt besteht aus Statisten. Statisten sind eigentlich Figuren/Personen, die man aus dem Theater- oder Filmwesen kennt. Im Kontext Cyberspace und Virtuelle Realität, finden sich Programme, welche ähnliche Funktion haben wie die Statisten in Polyplay. Im Cyberspace nennen sich jene Programme die zwar auf ähnlichen Ananahmen wie Emergenzen basieren, jedoch nicht deren Fähigkeit zum (mehr oder minder) komplexen „Denken“ und zur Lernfähigkeit mitbringen, „Bots“.¹⁸⁹ Das sind kleine Programme „die den Cyberspace durchstreifen und dort mit Figuren interagieren können.“¹⁹⁰ Diese Programme benötigen also keine menschliche Steuerung, sind aber auf bestimmte Muster, die sie abspulen, beschränkt.

Bei Polyplay finden wir diese Figuren z.B. in Kramers Kollegen Jochen Pasulke, seinem Vorgesetzten Lobedanz, aber auch Dr. Lorenz, jener Ärztin, die Kramer schon im Werk kennenlernt und die seine behandelnde Ärztin ist, als er am Ende in der Anstalt wieder „erwacht“. Ihnen gemein ist, dass es ihnen nicht möglich ist, ihren begrenzten Horizont zu überwinden und so wie die Emergenzen die Möglichkeit haben, „über den Tellerrand zu schauen“. Selbst wenn man sie mit mehreren dieser Brüche konfrontiert, wie z.B. Kramer seinen Kollegen Pasulke, fehlt ihnen die Fähigkeit, dies zu hinterfragen. Diese werden als gegeben hingenommen oder es wird eine logische Erklärung für die seltsame Begebenheit ge-/erfunden.

So verhält es sich z.B. in der Szene als Kramer Pasulke den gefundenen Metallgegenstand zeigt. Dieser ist nicht sehr beeindruckt davon und erwidert nur „Zugegeben. Sieht schon eigenartig aus“.¹⁹¹ Das geht weiter und endet in einem Wortgefecht in dem sehr deutlich

¹⁸⁹ Turkle (1998), S. 15.

¹⁹⁰ ebd., S. 21.

¹⁹¹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 118.

wird, dass zwei Figuren, die im Werk schon seit vielen Jahren befreundet sind, nicht der selben Gruppierung angehören.

Pasulkes Gesicht verfinsterte sich. „Hab ich mir doch gedacht. Du murkst das mit der Abusch-Kiste zusammen.“ „Was heißt denn hier ›ich murkse‹? Das sieht doch ein Blinder, dass da was stinkt!“ „Nee, Rüdiger, so nich. Alles, was ich seh, ist ein Prototyp von einem Werbegeschenk und zwei traurige Geschichten, von denen die eine mich immer noch mitnimmt, weil Uwe ein dufter Kerl war. Und außerdem sehe ich einen Oberleutnant der Deutschen Volkspolizei, der zwar kürzlich erst in Dänemark war, der aber einen längeren Urlaub trotzdem gut gebrauchen könnte. So drei oder vier Wochen. So sieht's aus.“¹⁹²

Am Ende, als Kramer bereits über die simulierte Realität Bescheid weiß, sieht er seine Welt selbst mit anderen Augen und erkennt die Konzeption von Statisten.

Frau Dr. Lorenz ist eine Softwarestatistin, die nicht überzeugt werden kann. Alles, was du sagst oder tust, fällt bei ihr in ein vorgeprägtes Muster. Sie lebt weniger als du.¹⁹³

Dennoch kommt er nicht umhin zu versuchen, Pasulke in sein Wissen einzuweißen, obwohl ihm klar ist, dass dieser, ebenso wie Dr. Lorenz ein Statist ist und selbst bei der genauesten Erklärung nicht in der Lage sein wird, sein vorgeprägtes Muster zu verlassen.

Er musste es Pasulke sagen. Er musste es ihm einfach sagen, obwohl er wusste, was das für Konsequenzen haben würde. [...] "Jochen. Du bist Software. Ich bin Software. Michael Abusch war Software. Nicht sein so genannter Vater hat ihn getötet, sondern ich war es. Ich habe Michael Abusch ermordet, wenn Software Software ermorden kann. Was du hier siehst, alles um dich herum, ist nicht wirklich. Wir sind Teile eines gigantischen Computerspiels. Polyplay. Es heißt Polyplay. Du bist eine Figur darin, ich bin eine Figur darin. Wir sind Software."¹⁹⁴

5.3.3. *Spieler/Götter*

Bei der dritten Gruppe handelt es sich um Spieler/Götter. Hinter diesen Figuren stehen reale Menschen, welche mittels Immersion in die virtuelle Realität eintauchen und dort agieren.

Ihre Aufgabe in dem Spiel definieren sie selber.

Wir konnten dir Hinweise auf den Weg streuen wie wir wollten, du kamst einfach nicht weiter.¹⁹⁵

¹⁹² Hammerschmitt: Polyplay, S. 119.

¹⁹³ Hammerschmitt: Polyplay, S. 183.

¹⁹⁴ Hammerschmitt: Polyplay, S. 185.

¹⁹⁵ Hammerschmitt: Polyplay, S. 171.

Die Aufgabe der Spieler ist es also, für jene Hinweise zu sorgen, die Kramer auf die richtige Spur locken sollen. Kramer als Emergenz kann somit nur *reagieren*, während die Spieler *agieren*.

Die Spieler sind jene Figuren, die als einzige auf allen drei Ebenen agieren können. Sie betreten das Aktivitäts- und das Administratorenniveau durch Immersion und leben in der Welt außerhalb von Polyplay, also auf dem Nullniveau. Auch wenn sie auf dieser dritten Ebene, also der Realität außerhalb von Polyplay, im Werk nicht aufscheinen. Das ist jedoch nicht weiter verwunderlich. Die Situierung der Spieler auf dem Nullniveau bleibt offen, auch wenn man vermuten kann, dass sie in Deutschland sind und von dort aus spielen.

Es gibt nur wenige Spieler, die sowohl auf dem Aktivitäts- als auch auf dem Administratorenniveau auftreten. Dies sind Anette/Athene, „der Weiße“/Erzengel Gabriel, Markus Wolf und „der Gesichtslose“, wobei die beiden letzteren in der Polyplay-Welt keinen aktiven Part einnehmen. Vor allem der Gesichtslose wird auf interessante Weise beschrieben. Kramer, der ihn im Büro der Majorin Schindler trifft, kommt es vor:

[...]als betrachte er nicht ein menschliches Wesen, sondern eine Hohlform davon, eine Puppe voller Holzwole, die sich gleichwohl bewegte und atmete, als sei sie lebendig. Der Anblick war so unangenehm, dass er sich ab wandte.¹⁹⁶

Diese Assoziation mit einer Puppe, also einem nicht lebendigen Ebenbild eines menschlichen Wesens ist deshalb interessant, da es sich bei dem Gesichtslosen eigentlich um eine der wenigen Personen in Polyplay handelt, hinter der ein tatsächlicher Mensch steht.

Mischa Wolf wiederum hat keine handlungstragende Funktion, viel mehr stellt er durch seine Person ein weiteres „Symbol“ der Stasi dar, da es sich bei ihm lt. Werk um den berühmtesten Geheimdienstler der DDR handelt.¹⁹⁷

Als aktiv handlungsgestaltende Spielerin erweist sich nur Anette/Athene, da sie nicht nur Kramers Frau, sondern durch ihren Betrug auch maßgeblich an seinem Absturz beteiligt ist. Der Weiße hat eine ähnliche Funktion wie mehrere andere Spieler, welche nur in der Polyplay-Welt beteiligt sind, nicht auf dem Administratorenniveau, dort aber einen aktiven Part einnehmen. Sie zeichnen sich allesamt dadurch aus, dass Kramer in Interaktion mit ihnen entweder darauf hingewiesen wird, etwas zu tun bzw. die Wahrheit herauszufinden, oder dass sie direkte Hinweise liefern. Sie bieten ihm deutliche Hinweise auf seine wahre

¹⁹⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 23-24.

¹⁹⁷ Hammerschmitt: Polyplay, S. 23.

Aufgabe, nicht allein durch Taten, sondern auch mit Worten. Dies sind neben dem Weißen z.B. Majorin Schindler, Dr. Schwernik, (Katharina Abusch).

Der Weiße hat mehrere Funktionen. Zunächst ist er ein Verdächtiger in dem Mordfall, da er von Heribert Konz, einem Obdachlosen, in der Nähe des Jugendclubs gesehen wurde, als der Mord geschah.

[...] da kommt eener raus aus dem Club, kommt auf die Straße und kommt, latscht vorbei an mir. Direkt an mir vorbei. Ick steh da janz still unter dem Fenster, ick tu so als hör ick die Vögel, und der Typ läuft direkt an mir vorbei. Feiner Herr, wie jesacht. Hut, Mantel, Anzuch. Allet in Weiß. Oder so dunkelweiß, wenn Se wissn, wat ick meene. Picobello.¹⁹⁸

Erst erscheint dieser Hinweis unwahrscheinlich, da Heribert kein glaubwürdiger Zeuge ist. Doch bald darauf taucht er wieder auf und vereinbart mit Kramer auf etwas ungewöhnliche Weise ein Treffen, für welches er Erklärungen ankündigt:

"Jetzt sind wir schon beim ›wer‹, Rüdiger. Ich möchte aber noch gern ein bisschen beim ›was‹ bleiben. Weil ich es spannend finde. Ganz außerordentlich spannend sogar. Und, denk mal an, Rüdiger, ich würde dir ein bisschen von diesem ›was‹ erzählen. Interessiert dich das nicht?"¹⁹⁹

Das Gespräch selbst, welches im Anschluss an diese Botschaft stattfindet, enthält ähnliche Elemente wie auch das Gespräch mit Majorin Schindler, nämlich mystisch angehauchte Andeutungen auf eine Wahrheit, die außerhalb Kramers Sicht- & Denkfeldes liegt.

Manchmal führen Umwege schneller und sicherer zum Ziel als die breite Schnellstraße. Es ist nicht alles wie es scheint. Denken Sie doch einmal an Herr Schwernik und seinen Todesgarten. Denken Sie doch überhaupt einmal."²⁰⁰

In eben angesprochenem Gespräch mit Majorin Schindler finden sich Hinweise darauf, dass seine eigentliche Aufgabe in der Aufklärung eines Falles liegt, aber nicht eines Kriminalfalls, wenn das auch zu Beginn noch nicht sehr deutlich ist. So meint sie zu Beginn des Gesprächs über Kramer:

"Ein guter Polizist, heißt es. Wir", ihre Zigarillohand beschrieb einen Halbkreis an dem Namenlosen und Wolf vorbei, "fragen uns, wie gut Sie sind."²⁰¹

¹⁹⁸ Hammerschmitt: Polyplay, S. 40.

¹⁹⁹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 136.

²⁰⁰ Hammerschmitt: Polyplay, S. 141.

²⁰¹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 24.

Er blinzelte. Sie lachte. "Skeptisch?" "Immer", sagte Kramer.²⁰²

Die Majorin schüttelte ihm die Hand. "Wir möchten Ihnen nur helfen. Die richtige Spur zeigen."²⁰³

Wenn es der Stasi möglich wäre, im Mordfall die richtige Spur zu zeigen, könnte man davon ausgehen, dass sie in der Lage wären diese selbst weiter zu verfolgen. Doch das ist nicht die eigentliche Intention. Ebenso wenig wie die eigentliche Aufgabe Kramers es ist, diesen Mordfall aufzulösen.

Eine weitere Begegnung mit einem Spieler, die bei genauerer Betrachtung ähnlich abläuft ist die mit Dr. Schwernik.

"Sehen Sie, dieser Abusch-Fall. Ich werde nicht recht schlau daraus. Die Art, wie die Leiche dalag, der ... zertrümmerte Kopf, der geringe Blutverlust. Es ist natürlich noch viel zu früh, etwas Abschließendes zu sagen, aber ich muss Ihnen gestehen, dass ich im Moment nicht die geringste Ahnung habe, wer oder was Michael Abusch so zugerichtet haben könnte. Nicht einmal den Hauch einer Idee."²⁰⁴

Diese erste Wortmeldung von Dr. Schwernik macht deutlich, dass er bezüglich des Mordfalles keinerlei Hinweise geben kann, seine Funktion also nicht darin bestehen kann. Im Gegenteil, es findet sich hier schon ein versteckter Hinweis auf die Unmöglichkeit der Aufklärung und dass es bei dem Abusch-Fall nicht um die Auflösung eines Mordfalles geht, sondern um viel mehr.

So meint Dr. Schwernik:

[a]ber ich wäre sehr froh, persönlich froh, wenn Sie den Abusch-Fall lösen könnten." [...] Paradoxerweise kann ich Ihnen nicht in Aussicht stellen, dass wir Ihnen dabei groß helfen können, aber ich wäre sehr froh, wenn Sie den Mörder von Michael Abusch fassen würden." Kramer traute seinen Ohren kaum. War das, was er da gerade hörte, die Bankrotterklärung eines der profiliertesten Gerichtsmediziner der DDR? Wurde er in einem erstaunlich kühl gehaltenen Plädoyer angefleht, endlich etwas zu tun? Ein Gefühl totaler Absurdität überkam Kramer.²⁰⁵

Eine Sonderstellung nimmt Katharina Abusch ein. So zieht Kramer bei ihrer ersten Begegnung folgende Schlussfolgerung: „Jetzt zitterte auch ihre Stimme. Oh, wie diese Frau es hasste, die Kontrolle zu verlieren.“²⁰⁶

²⁰² Hammerschmitt: Polyplay, S. 25.

²⁰³ Hammerschmitt: Polyplay, S. 26.

²⁰⁴ Hammerschmitt: Polyplay, S. 51.

²⁰⁵ Hammerschmitt: Polyplay, S. 54.

²⁰⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 33.

Katharina Abusch ist die einzige Spielerfigur, bei der ein Kontrollverlust bemerkbar ist. Die anderen sind geprägt von einem außerordentlich „wissenden“ und damit selbstbewusstem Auftreten, welches bis zu einer ausgeprägten Arroganz reicht, wie Kramer z.B. bei dem Gespräch mit dem Weißen erfahren muss, welcher ihn bei einer versuchten Festnahme als „putzig“ bezeichnet oder auch als Anette ihn in seinem Hotelzimmer aufsucht und ihn anschreit und ihm „primitive Eifersucht“ vorwirft. Dieses kalte, herablassende Verhalten findet sich bei mehreren Spielerfiguren.

Katharina Abusch hingegen passt durch ihr Verhalten nicht in das Bild der Spielerin. Auch Kramer empfindet dies so und wird auf dem Administratorenniveau über die Besonderheit bei Katharina Kramer aufgeklärt.

"Katharina Abusch?", sagte Zeus. "Sie war eine von uns. Eine Spielerin. Eine Göttin. Sie hat eine ungute emotionale Beziehung zu Michael entwickelt, der Spielfigur, die sie hauptsächlich betreute. Musste nach ihrer Begegnung mit dir in der Oderberger Straße leider ... verschwinden. Polyplay ist gefährlich. Manchmal sogar für Götter."²⁰⁷

5.4. Realitätsbrüche und Widersprüchlichkeiten

Kramers Existenzberechtigung ist, wie sich später herausstellt eine von höherer Macht aufoktroierte. Nicht nur der Leser, auch er selbst lebt mit der Überzeugung, er sei ein Kommissar bei der Berliner Mordkommission, der einen Mord aufklären soll. Erst am Ende stellt sich heraus, dass nicht die Aufklärung des Mordes sein eigentliches Ziel ist. Noch viel weniger, als es sich bei dieser Aufgabe um eine unmögliche handelt. Kramer erfährt am Ende, dass er den Mord selber begangen hat und seine Erinnerung daran gelöscht wurde. Man hat also mit Kramer einen Hund, der versucht sich in den Schwanz zu beißen, was ihm niemals gelingen wird. So sehr er sich auch im Kreise dreht, es wäre ihm nicht möglich, den Fall zu lösen. Kramer wurde aus einem anderen Grund „erschaffen“, nämlich um Fehler in seiner „Matrix“ zu entdecken, also Brüche, die sich in seiner vermeintlichen Realität ergeben, nicht nur zu erkennen, sondern auch die richtigen Schlüsse daraus zu ziehen. Das würde ihn als eine gute Emergenz ausweisen. Dieser Abschnitt soll sich nun der Aufgabe widmen diese Brüche und Hinweise aus dem Werk herauszufiltern, und zu untersuchen, wie der Protagonist damit umgeht. Man kann zwischen zwei Gruppen von Widersprüchlichkeiten unterscheiden. Die erste besteht aus

²⁰⁷ Hammerschmitt: Polyplay, S. 175.

kleinen Elementen, die verstörenden Charakter haben und bei genauerer Betrachtung auf eine fehlerhafte Realität hinweisen könnten, die aber meist nicht beweisbar sind und von Kramer deshalb mit rationalen Erklärungen bedacht werden. Die zweite Gruppe besteht aus bedeutsamen Hinweisen, die Handlungen zur Folge haben.

Im Anschluss wird versucht, die Frage zu beantworten, ob es Kramer anhand dieser Brüche überhaupt möglich gewesen wäre, das eigentliche Ziel zu erreichen und die *Wahrheit* zu erkennen.

Verwirrungstaktik

Bei eingehender Betrachtung finden sich zahlreiche dieser kleinen seltsamen Hinweise im Text. Einige sollen exemplarisch herausgenommen und näher betrachtet werden.

Kurz nachdem Kramer den Tatort des Mordes verlassen hat und, zurück in seinem Büro, per Videoübertragung noch einmal die Leiche sieht, fällt ihm Folgendes auf:

Erstaunt bemerkte Kramer, dass die Leiche von Michael Abusch keine Schuhe trug. Warum war ihm das nicht vorhin schon aufgefallen? Aber konnte er sich nicht sogar an die Schuhe erinnern? Jemand von der Spurensicherung musste sie entfernt haben, obwohl das gegen die Vorschriften verstieß.²⁰⁸

Ein wenig später beobachtet er folgende Szenerie.

Von der Rolltreppe aus sah er ein paar Rentner Schach spielen, an den öffentlichen Granittischen in der großen Halle. Sie wirkten ein wenig verloren, einer hatte seinen Kopf auf den Tisch gelegt und schien zu schlafen.²⁰⁹

Daran wäre an sich kaum etwas Ungewöhnliches, doch als er das Gebäude kurz darauf wieder verlässt,

„[...] wurde der Mann, der eben mit dem Kopf auf dem Schachtisch gelegen hatte, gerade von SMH-Leuten auf eine Bahre gelegt. Kramer war gerade am Fuß der Treppe angekommen, da zog man ihm das Laken über den Kopf. Einen Augenblick stand er unschlüssig herum und betrachtete die Szenerie, dann ging er kopfschüttelnd weiter.“²¹⁰

Das Gespräch mit der Majorin Schindler in der Normannenstraße fällt auch in dieses Kapitel. Die Majorin liefert ihm Hinweise und setzt den Mord in einen Kontext zu vier anderen Fällen, wobei Kramer sehr schnell merkt, dass diese nichts miteinander gemein haben. Das Gespräch dient einerseits einer Verwirrungstaktik seitens der Spieler,

²⁰⁸ Hammerschmitt: Polyplay, S. 13.

²⁰⁹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 27.

²¹⁰ Hammerschmitt: Polyplay, S. 29.

andererseits weisen sie ihn hier wiederholt darauf hin, dass sie ihm helfen und ihm den richtigen Weg zeigen wollen. Es ist also eine Überlegung, ob dieser falsche Kontext ihm zeigen soll, dass seine Aufgabe generell eine andere ist.

Die Stasi hatte ihm Scheiße erzählt, das war nichts unbedingt Neues, aber das hier war Scheiße hoch Lichtgeschwindigkeit. Keine Verbindung, ganz andere Baustelle.²¹¹

Als Kramer Katharina Abusch besucht, um ihr von dem Mord zu berichten, landet er in Michaels Jugendzimmer.

[...]wandte er sich noch einmal um, und die beiden Türen, die ihm vorhin schon aufgefallen waren, fielen ihm ein zweites Mal auf. Nichts Besonderes eigentlich. Zwei weiße Türen, zwei Zimmer, die von der Eingangshalle einer Villa abgingen. Kramer ging kurz entschlossen durch die rechte und stand in Michael Abuschs Jugendzimmer. Es war wohl Teil eines Anbaus, der Kramer von draußen nicht aufgefallen war.²¹²

Der Hinweis darauf, dass es sich um *nichts Besonderes* handelt wiegt umso schwerer, da sich die Frage stellt, wieso ihm die Türen dennoch zum wiederholten Male aufgefallen sind. Er erwischt auch von den beiden Türen durch „Zufall“ genau die richtige. So wie hier, fragt man sich auch an anderen Stellen, ob so etwas wie Zufall in diesem Werk existiert. Denn obwohl die Emergenzen selbstbestimmt sind, obliegt es dennoch den Spielern, Kramers Realität und Umfeld so auszurichten, dass er zur richtigen Zeit am richtigen Ort ist, um Hinweise zu erhalten und auf Hindernisse zu stoßen. Der Anbau, der ihm von außen nicht aufgefallen ist, wird wieder nicht näher hinterfragt.

Auf der Suche nach Hinweisen zu einem seiner Zeugen, Heribert „Harry“ Konz, trifft Kramer auf Fr. Dr. Lorenz. Sie klärt ihn über den Zeugen auf.

„Harry sieht nicht mehr sehr gut. Ist Ihnen das nicht aufgefallen? Selbst wenn er einmal zufällig zur richtigen Zeit am richtigen Ort gewesen wäre, hätte er im Wortsinn nicht sehr viel gesehen. Höchstens noch 60%.“²¹³

Das wäre soweit nicht auffällig, doch kurz darauf erfährt man, das Phantombild, welches nach Harry Konz' Beschreibung angefertigt wurde, sei außergewöhnlich gut.

Kramer hatte schon eine Menge Phantombilder gesehen, und das hier war gut. Detailliert und stimmig, fast so gut wie ein Foto. Wenn Harry auch nicht mehr so viel sah, Typen unterscheiden konnte er immer noch.²¹⁴

²¹¹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 31.

²¹² Hammerschmitt: Polyplay, S. 33.

²¹³ Hammerschmitt: Polyplay, S. 43-44.

²¹⁴ Hammerschmitt: Polyplay, S. 44.

Ähnlich wie zuvor dem toten Rentner im Kulturhaus, begegnet man auch in der Charité einer Situation, die keinerlei Bedeutung für die Handlung hat und gerade deshalb seltsamen Charakter besitzt.

Kramer legte seine Karte auf den Tisch und stand auf. Im Nebenraum fiel etwas zu Boden. Frau Dr. Lorenz erklärte: "Esther, meine Assistentin."²¹⁵

Als Kramer zu seinem Vorgesetzten in dessen Büro gerufen wird, bemerkt er wieder ein neues Detail.

Hier oben konnte man interessanterweise die Fenster wirklich öffnen, ein Detail, das Kramer bisher entgangen war.²¹⁶

Man darf davon ausgehen, dass Kramer schon unzählige Male in Lobedanz' Büro war, denn erstens arbeitet er seit Jahren für die Volkspolizei und zweitens erfährt man, dass sein Vorgesetzter „[...]seine Untergebenen normalerweise nicht in deren Büros besuchen [ging], sondern sie zu sich [rief].“²¹⁷ Kramer hinterfragt auch diese Tatsache nicht.

An einem freien Nachmittag kauft Kramer Blumen und ein Buch. Diese schleudert er von sich, als er einem Mann gegen brutale Skinhead-Schläger hilft. Der schwer verletzte Mann steckt ihm etwas zu - dazu später - und flüchtet. Kramer läuft ihm nach und obwohl sich das alles innerhalb weniger Minuten abgespielt haben muss, sind sowohl der Mann, als auch seine Einkäufe verschwunden.

Der Mann blieb verschwunden. Buch und Blumenstrauß fand Kramer nicht mehr.²¹⁸

Kurz darauf steckt ihm Sebastian Verner im Jugendclub eine Festplatte zu, auch die wird später genauer behandelt, doch auch hier fällt ihm etwas Neues auf:

Als er die Vorderseite seiner R-610 genauer betrachtete, entdeckte er einen Laufwerksschlitz, der ihm vorher nie aufgefallen war.²¹⁹

Eines Abends, als seine Welt schon so seltsam geworden war, dass er dringend mit seiner Frau sprechen möchte, will er sie bei ihrer Firma abholen.

Als er gerade aussteigen wollte, schwebte über der Afrikanischen Straße ein Werbeballon von enormer Größe heran. [...] »Plaste und Elaste aus Schkopau – VEB Chemische Werke Buna«. Kramer konnte es kaum glauben. [...] dass für Produkte, die

²¹⁵ Hammerschmitt: Polyplay, S. 44.

²¹⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 79.

²¹⁷ Hammerschmitt: Polyplay, S. 16.

²¹⁸ Hammerschmitt: Polyplay, S. 111.

²¹⁹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 134.

in der DDR jeder kannte, solch ein Aufwand getrieben wurde, noch dazu mitten in der Nacht, war grotesk.²²⁰

Als Kramer bereits weiß, dass seine Frau ihn betrügt und kurz davor ist zu resignieren, blättert er in der Pension, in der er inzwischen wohnt, eine Zeitschrift durch.

Geistesabwesend blätterte Kramer das Heft durch, bis er auf das Foto einer Braut traf, die genau wie Anette am Hochzeitstag aussah. Die Ähnlichkeit war erschreckend. Kramer stiegen Tränen in die Augen.²²¹

Als er kurz darauf seine Sachen aus der Wohnung holt, möchte er auch das blaue Kästchen mitnehmen.

Den Türgriff schon in der Hand hielt er inne: Er hatte das blaue Kästchen von der Späthbrücke vergessen. Allerdings war es nicht dort, wo er es hingetan hatte. [...] Er durchsuchte die ganze Wohnung, von Minute zu Minute aufgeregter, eine halbe Stunde lang, eine ganze. [...] Was er auch tat, das blaue Kästchen blieb verschwunden. Irgendjemand hatte es weggenommen.

Anette bestreitet, das Kästchen weggenommen zu haben und in ihrer Rolle als seine Ehefrau, hätte sie dazu auch keinerlei Grund gehabt.

Diese gesammelten Hinweise haben eine Funktion gemein, nämlich dass sie keine haben, außer Kramers Welt, für ihn von Tag zu Tag seltsamer erscheinen zu lassen. Oder wie es eine der Spielerfiguren formuliert:

Hat sich deine kleine Welt nicht seltsam angefühlt, nachdem Michael Abusch gestorben war? War sie nicht durch und durch komisch? Befremdlich?²²²

Realitätsbrüche von tragender Bedeutung

Neben diesen, man könnte meinen Nebensächlichkeiten, finden sich auch große Brüche im Werk, die eine tragende Rolle spielen und die Handlung auf die eine oder andere Weise beeinflussen oder lenken.

Der erste Ort, dem solch eine Rolle zukommt, ist die Präsidiumsbibliothek, welche fast archaisch anmutet, was befremdlich wirkt, da Kramer kurz davor noch extra erwähnt hat, welch hohem Standard die technische Ausrüstung der Volkspolizei entspricht.

²²⁰ Hammerschmitt: Polyplay, S. 142-143.

²²¹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 153.

²²² Hammerschmitt: Polyplay, S. 170.

Kramer hätte sogar erwartet, dass er einiges im Volltext von seinem Terminal in der Warschauer Straße aus einsehen konnte, aber nichts da: Von Volltext konnte überhaupt keine Rede sein, und einen Onlinekatalog konnte er im Internetz nicht finden.²²³

Als er schließlich persönlich zu der Bibliothek fährt, geht die Verwunderung weiter, „Kramer fragte sich, ob er im falschen Film gelandet war.“²²⁴ Der Besuch gestaltet sich immer seltsamer, Kramer nimmt die Begebenheiten mit Humor, zum Ende hin lacht er sogar darüber.

"Ohne Dienstausweis geht hier gar nüscht." Kramer überlegte. Umdrehen? Schreien? Ausspucken? Nein, entschied er. Die Ouvertüre dieser kleinen Farce machte ihn auf das Ende neugierig.²²⁵

Die Bibliothek spielt ein weiteres Mal eine verstörende Rolle, als er Wochen später versucht, das entlehnte Buch zurückzubringen.

Auf dem Präsidium erlebte er eine handfeste Überraschung. Die Tür zur Bibliothek war verschlossen. Das Schild neben der Tür [...] war abgeschraubt worden. Man sah noch die helle, viereckige Stelle und die notdürftig zugespachtelten Bohrlöcher der Schrauben. [...] »Können Sie mir sagen, was mit der Bibliothek passiert ist?« [...] »Bibliothek? Welche Bibliothek?« [...] »Von einer Bibliothek weiß ich nichts.«²²⁶

Einerseits wird deutlich, dass die Bibliothek nicht mehr gebraucht wird, andererseits stellt die Tatsache, dass sie plötzlich nicht mehr existiert, ein zusätzlich seltsames Element dar.

Der nächste Stolperstein, der Kramer in den Weg gelegt wird, ist ein Todesgarten, eine Einrichtung, mit Hilfe derer die Verwesung von Leichen studiert wird. Interessant ist vorweg die Betonung des experimentellen Charakters der Einrichtung, die Dr. Schwernik als *experimentelle Gerichtsmedizin*²²⁷ bezeichnet, denn auch die Polyplay-Simulation selbst, wird später auf dem Administratorenniveau als *experimentelle Soziologie*²²⁸ bezeichnet.

»Diese Sache mit dem Todesgarten kann ich fast nicht glauben.« »Dann tu's doch einfach nicht. Ist vielleicht besser so.«

²²³ Hammerschmitt: Polyplay, S. 41-42.

²²⁴ Hammerschmitt: Polyplay, S. 42.

²²⁵ Hammerschmitt: Polyplay, S. 42.

²²⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 127.

²²⁷ Hammerschmitt: Polyplay, S. 53.

²²⁸ Hammerschmitt: Polyplay, S. 174.

Als Kramer und Pasulke kurz darauf nach Köln reisen, macht Kramer bei seiner eigenmächtigen Erkundung des Polyplay-Werks eine Entdeckung. Jener Kratzer auf der Tür stellt wohl einen Hinweis der Spieler dar, denn ohne diesen hätte er die Tür vielleicht übersehen.

Er wollte schon umdrehen, als er die Tür entdeckte. Sie war unauffällig in die Querwand eingelassen, eine einfache graue Tür mit einer Standardklinke in abgegriffenem Chrom und einem großen Kratzer fast quer über das ganze Türblatt. Vielleicht war es der Kratzer, der Kramers Aufmerksamkeit erregt hatte. War das nur der Hinterausgang dieser Baracke? Er drückte die Klinke: abgeschlossen. Er besah sich das Schloss und piff durch die Zähne: ein ziemlich neues Bohrmuldenschloss, absolut nicht angemessen für einen einfachen Hinterausgang.²²⁹

Was er dort entdeckt ist deshalb von Bedeutung, da die Polyplay-Konsole eigentlich schon lange nicht mehr hergestellt wird und zudem ein solch rückständiges Spiel ist, dass es maximal Liebhaber noch interessiert. Also ganz bestimmt kein Spiel, dessen Wiederaufbereitung sich wirtschaftlich lohnt, zumal die neue Konsole, die hier hergestellt wird weit fortschrittlicher ist.

Hier wurde anscheinend wirklich wiederaufbereitet. Was ihn aber erstaunte, war die Tatsache, dass an fünf von schätzungsweise zehn Arbeitsplätzen Polyplay-Konsolen standen. Eine davon war sogar eingeschaltet und betriebsbereit. Der Bildschirm forderte ihn auf: »Wählen Sie Ihr Spiel!« Auf dem zugehörigen Tisch lag ein Schaltplan, der die Innereien der Konsole verzeichnete. Kramer erkannte das an dem Aufdruck: VEB Polytechnik Karl-Marx-Stadt.²³⁰

Kramer wird hier ein weiterer Hinweis geliefert, den er nicht zu deuten vermag, was meines Erachtens nicht allzu verwunderlich ist. Es stellt sich die Frage, soll Kramer hier deutlich gemacht werden, dass er sich auf dem richtigen Weg befindet? Dass Polyplay eine Rolle in dem Fall spielt? Bei näherer Betrachtung ordnet sich also auch dieser Hinweis denen zu, die keinerlei Bedeutung haben, außer zu verwirren.

Als Kramer kurz darauf auf Zwangsurlaub geschickt wird, resümiert er den bisherigen Verlauf seiner Ermittlungen. Im Grunde erkennt er nach fünf Tagen, dass etwas nicht stimmt, doch er kann diese Erkenntnis nicht deuten und bezieht sie vorerst nur auf seine Ermittlungen.

Aber er hatte nicht den geringsten Anhaltspunkt, keinen Ansatz, keinen Hebel, Die Kölner hatten sich verdächtig verhalten, sicher, Katharina Abusch wusste einiges, was

²²⁹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 92.

²³⁰ Hammerschmitt: Polyplay, S. 92.

Kramer auch gerne gewusst hätte, Pasulkes Theorien zu der Stasi-Connection und selbst seine Idee von der Polyplay-Verschwörung waren nicht völlig witzlos, aber es passte einfach nicht. Nichts passte.²³¹

Wirklich erschüttert wird seine Realität erst, als er vom Tod Uwe Merzens erfährt bzw. er kurz darauf dessen Abschiedsbotschaft per Video erhält. Diese Botschaft enthält viele verschlüsselten Hinweise, doch die übergeordnete Nachricht dahinter ist Merzens Versuch, Kramer davon abzuhalten, weiter zu suchen.

»Du kannst nicht gewinnen, Rüdiger. Lass es sein.« Als wäre er wirklich hier, dachte Kramer. Als spräche er mit mir. »Ich muss jetzt bald gehen. Du hättest nichts tun können. Es gibt keinen Himmel.«²³²

Merz hat erkannt, dass die Wahrheit zu entdecken einen hohen Preis forderte. In seinem Fall einen zu hohen. Wie allerdings zu vermuten ist, lässt sich Kramer nicht von seinen Ermittlungen abhalten, er hält Merz für verrückt.

Kurz darauf wird Kramer Zeuge einer unangenehmen Szene, als Skinheads einen Ausländer verprügeln. Als er ihm daraufhin hilft, die Skins vertreibt und für den schwer verletzten Mann die Rettung rufen möchte, erhält er den nächsten Hinweis.

Aber der Mann wollte nicht hören. Mit unglaublicher Sturheit rappelte er sich hoch. Dabei murmelte er ständig unverständliches Zeug, nestelte mit der einen Hand in seiner Jacke herum und wehrte mit der anderen Kramers Versuche ab, ihn zur Vernunft zu bringen. Als er schließlich schwankend und blutend vor Kramer stand, zog er etwas aus seiner Jacke, drückte es Kramer in die Hand und taumelte, stolperte, lief los. Kramer steckte reflexartig ein, was der Mann ihm gegeben hatte, und folgte ihm.²³³

Der Mann kann Kramer entkommen, da er plötzlich verschwunden ist. Bezogen auf seinen Zustand ist das mehr als verwunderlich. Kramer findet aber auch für die Flucht des Mannes wieder eine rationale Erklärung.

Er konnte immer noch nicht glauben, dass er von einem Halbtoten abgehängt worden war, und lief noch ein paar Meter in die eine Richtung, dann in die andere. [...] Er hatte Kramer für einen der Angreifer gehalten, das war die einzig mögliche Erklärung.²³⁴

Zu Hause entdeckt Kramer, dass der Verletzte ihm eine sehr ungewöhnliche Postkarte zugesteckt hatte, welche mindestens 10 Jahre alt war:

²³¹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 99.

²³² Hammerschmitt: Polyplay, S. 107.

²³³ Hammerschmitt: Polyplay, S. 110.

²³⁴ Hammerschmitt: Polyplay, S. 111.

Was sollte das? Seines Wissens war die Frankfurter Allgemeine nach der Wende mit der Frankfurter Rundschau zur Frankfurter Zeitung zusammengelegt worden. Wer konnte ein Interesse daran haben, jahrzehntealte Werbepostkarten einer Zeitung aufzubewahren, die es schon lange nicht mehr gab? Kramer drehte die Postkarte um. Rechts oben, unter der Markierung für die Briefmarke (»Gebühr bezahlt Empfänger«), war etwas mit Bleistift notiert worden. Die Handschrift war zittrig, der Bleistift war hart gewesen, und Kramer entzifferte mühsam: »S. 29, R.!«²³⁵

Zunächst kann er mit diesem Hinweis nichts anfangen, doch wie durch eine höhere Macht gesteuert, wird er in die richtige Richtung gelenkt.

In seinem Kopf klickte etwas. Nein, das war ein wirklich zu verrückter Gedanke. Aber wie unter Zwang nahm er das Buch und blätterte bis zur Seite 29 durch. Er zitterte. Auf Seite 29 [...] stand eine Notiz, wiederum mit Bleistift geschrieben, wiederum in schwer lesbarer Handschrift. »5.5. Späthbrücke, 21.00 Uhr«. Kramer blätterte die Seiten durch: nirgendwo sonst Randbemerkungen oder etwas dergleichen.²³⁶

Dieser Hinweis ist einer der wenigen, die dermaßen ausgeprägt sind und einen deutlichen Riss in seiner Realität darstellen, denn diese Kausalkette als Zufall zu sehen ist selbst ihm, der für alles eine Erklärung sucht und für sich auch findet, nicht mehr möglich. Er vermutet dahinter eher eine Psychose seiner Person, folgt dem Hinweis aber trotzdem. Dass er hier das erste Mal anfängt Hinweise und Seltsamkeiten ernst zu nehmen, lässt vermuten, dass auch die Spieler erkannt haben, wie wenig er auf subtile Hinweise reagiert. Sie versuchen offensichtlich, ihn damit wach zu rütteln.

Er prüfte noch einmal Postkarte und Buch: alles wie gehabt. Ein Zufall. Ein extrem unwahrscheinlicher Zufall. Nichts überstürzen. Quatsch mit Soße, meldete sich eine Stimme in ihm. Kramer erkannte sie gleich. Es war die Stimme der Vernunft. Nüchtern, unpathetisch, klar. So viel Zufall gibt's gar nicht. Das hier hat auf jeden Fall eine Bedeutung. Entweder bin ich verrückt, oder jemand will mir was sagen.²³⁷

Seine Vermutung wird bestätigt, denn nach einiger Wartezeit, findet er an besagtem Treffpunkt eine seltsame kleine Schachtel:

Das Blau leuchtete in der Dämmerung. [...] Sie lag wunderbar samtig und schwer in seiner Hand, eine eigenartige Mischung aus metallischem Gewicht und organischer Sanftheit. Kramer öffnete sie. Darin lag ein Gegenstand, wie er ihn noch nie gesehen hatte: Das Ding hatte in etwa die Größe und Form eines Daumens und glänzte silber-anthrazitfarben. Er nahm das Fundstück aus der Schachtel heraus.²³⁸

²³⁵ Hammerschmitt: Polyplay, S. 112.

²³⁶ Hammerschmitt: Polyplay, S. 113.

²³⁷ Hammerschmitt: Polyplay, S. 113.

²³⁸ Hammerschmitt: Polyplay, S. 115.

Er erkennt durchaus die Zusammenhänge dieses Gegenstands und des Falles, aber nicht was dieser konkret zu bedeuten hat.

Wozu diente dieses Ding? Kramer hatte keinen blassen Schimmer. Aber er wusste intuitiv, dass es aus derselben Quelle stammte wie der seltsame Rechner auf dem Schreibtisch von Michael Abusch: Es strahlte dieselbe Aura der Hypermodernität aus, dieselbe quasiorganische Qualität, dieselbe Kompromisslosigkeit der Gestaltung.²³⁹

Außerdem wird ihm der Spielcharakter bewusst.

Fest stand nur, dass irgendjemand ein Spiel mit ihm spielen wollte. Er hockte mit der blauen Schachtel in der Hand vor dem Verkehrsschild und hatte gute Lust zum Mitspielen.

Wie in Kapitel 5.3.2. schon gezeigt, sind die Statisten nicht in der Lage, Informationen und Hinweise zu hinterfragen. Gerade diese Unfähigkeit führt Kramer jedoch zu seinem nächsten Hinweis, denn sein Kollege Pasulke weist ihn auf die Ähnlichkeiten des Symbols auf dem Metallgegenstand mit dem Firmensymbol der Firma NATA hin, welche Kramer daraufhin aufsucht. Dort fühlt er sich zum wiederholten Male wie im falschen Film, denn der Metallgegenstand wird als vermeintlich gestohlene Gestaltungsstudie von einem Firmendirektor einbehalten und Kramer selbst aus der Firma komplementiert.

Kramer verschlug es die Sprache. Wie sicher dieser Kerl sich seiner Sache war. Sein Blick war völlig frei von Zweifeln oder Angst. Was sollte er tun? Seine Waffe ziehen und die Herausgabe der »Gestaltungsstudie« verlangen? Stattdessen legte er seine Hand auf die blaue Schachtel.²⁴⁰

Ein wiederholtes Mal steht Kramer also vor einer nach mehreren zusammenhängenden Begebenheiten mit leeren Händen da und außer Verwirrung hatte er nichts davon. Das Symbol begegnet ihm ein weiteres Mal. Sebastian Verner gibt Kramer als Hinweis eine Festplatte, auf welcher dieser eine Botschaft eines der Spieler findet.

Auf der Rückseite der FFS-Platte waren dieselben drei klingenförmigen Keile eingeprägt, die er schon bei seinem Fundstück von der Späthbrücke kennen gelernt hatte.²⁴¹

Der genaue Zusammenhang zwischen NATA, dem Silberding und der Festplatte mit der Botschaft kann Kramer nicht herausfinden und er versucht es so zu erklären, dass er

²³⁹ Hammerschmitt: Polyplay, S. 115.

²⁴⁰ Hammerschmitt: Polyplay, S. 120.

²⁴¹ Hammerschmitt: Polyplay, S. S. 133-134.

„[v]ielleicht tatsächlich zum falschen Zeitpunkt am falschen Ort gewesen [war], und dieses Spiel nicht wirklich ihm [galt]“²⁴².

Die Realitätsbrüche und Hinweise folgen einem Muster. Er erhält durch „Zufall“ oder eigenes Zutun einen Hinweis, Kramer wundert sich darüber, findet aber eine rationale Erklärung. Dieser Hinweis verläuft im Sand, Kramer steht am Ende vor verschlossenen Türen oder mit leeren Händen da. Je weiter die Geschichte fortschreitet, desto mehr hinterfragt er seine Erklärungen und zweifelt an der Rationalität der Geschichte. Der entscheidende Schritt gelingt ihm jedoch nicht. Am Ende resigniert er und die Spieler geben ihn auf und zeigen ihm die tatsächliche Realität.

²⁴² Hammerschmitt: Polyplay, S. 128.

6. Du kannst nicht gewinnen - Eine Conclusio

Das Ziel der vorliegenden Arbeit war es ein Werk, welches bis dato kaum Gegenstand der Wissenschaft war einer Erstanalyse zu unterziehen. Durch den auf weite Strecken stark auf sichtbare und unsichtbare Strukturen sowie Kategorisierbarkeit aufbauenden Charakter des Werkes, wurden als Untersuchungsgegenstand diese Strukturen gewählt. Die Herausforderung hierbei war, strukturelle Aspekte des Werks erst zu erkennen, um sie danach zu Analysekategorien zusammenzufassen und diese wiederum in zwei übergeordnete Analysekapitel zu unterteilen.

Diese entstandenen Kategorien wurden schließlich genauer untersucht und anhand ausgewählter Textstellen belegt. So gliedert sich die Arbeit in diese zwei übergeordnete Aspekte.

Der erste befasst sich mit der Erschaffung der fiktiven Welt, die aufgrund ihres Alternativweltcharakters eine besondere Herausforderung für den Autor und auch den Leser darstellt. Ihm muss nicht nur eine stringente Welt vorgesetzt werden, zusätzlich muss sein Vorwissen gewissermaßen aufgeweicht werden, so dass er offen ist, sich von der realen Welt zu lösen und sich auf die alternative Welt einzulassen.

Es ist naheliegend, dass eine fiktive Welt, welche auf einem Staat aufbaut, hinter dem eine ausgeprägte politische Ideologie steht, auch in ihrer narrativen Herstellung auf politische Eckpfeiler zurückgreift. So haben sich die Kategorien für die Analyse des Staates herauskristallisiert. Die Wahl fiel hier schließlich auf die Kategorien **Orte**, **Personen** und **Sprache**, wobei diese bewusst allgemein gehaltenen Kategorien auf den zweiten Blick alle politisch motiviert sind. Zusätzlich ist es dem Autor gelungen, einen Aspekt einzubringen, der nicht vordergründig der Politik entnommen ist, wie sich in dem Unterkapitel **Orte des Alltags** zeigt.

Die Wahl der Analyse Kriterien von Kapitel vier hat sich als richtig erwiesen, so konnten diese anhand zahlreicher Textstellen in ausreichendem Maße belegt werden. Die Vorannahme, dass die Grundlage für die Konstruktion der alternativen Welt die Politik darstellt und in Kategorien einteilbar ist, wurde bewiesen.

Der zweite große Analyseteil lässt durch seine Fragestellung ein offeneres Ende zurück und bietet weiten Spielraum für zukünftige Forschung. Die Untersuchungskategorien im

- Du kannst nicht gewinnen - Eine Conclusio -

Bereich der **Handlungsebenen** und der **Figurenkonzeption** wurden hier expliziter vom Werk vorgegeben, was die Möglichkeit bot, wenn auch nur etwas, tiefer in die Materie einzutauchen. Mehr als im vorigen Kapitel, welches sich bevorzugt mit der Bestätigung von selbst festgelegten Kriterien befasst hat, konnte hier der Fokus auf die Gemeinsamkeiten innerhalb und die Unterschiede zwischen den Kategorien gelegt werden. Schlussendlich wurde die zentrale Frage des Werkes, nämlich ob es dem Protagonisten überhaupt möglich ist, das Spiel, das er spielt zu gewinnen, aus der Position des Zentralcharakters beleuchtet und hinterfragt. Der Schluss der für die vorliegende Arbeit daraus gezogen wird, ist *eine* Variante. Du kannst nicht gewinnen.

Verändert man jedoch ein klein wenig den Kontext oder den Fokus, eröffnet sich hier ein Feld an Möglichkeiten, das in dieser Arbeit aus Platzgründen nicht behandelt werden konnte. Ich möchte daher als Schlusswort einen Forschungsausblick geben und einige der nicht behandelten Aspekte anschneiden, um die Dimension, die auch nach dieser Analyse noch in dem Werk steckt, zu offenbaren und vielleicht sogar als Motivation für weiterführende Forschung zu dienen.

Richtet man seine Aufmerksamkeit nicht auf das *Ziel*, nämlich das Spiel zu gewinnen, sondern die *Aufgabe* an sich, steht man vor der Frage „Was bedeutet es, das Spiel zu gewinnen?“. Was bedeutet es für den Protagonisten, was für die Spieler?

Man nehme Variante eins, Kramer ist, aus Sicht der Spieler, siegreich und entdeckt die defekte Realität. Für ihn bedeutet das, er steht vor einer ganzen Menge Fragen (so wie er es auch wirklich tut am Ende, nicht weil er selber erfolgreich ist, aber weil ihm die Lösung vor Augen gehalten wird) und vor einem zerrütteten Bild seiner Welt. Die Fragen, die sich ihm dann stellen, sind philosophischer Natur. Lohnt sich ein Leben, wenn man weiß, dass es keinen Gott/Himmel gibt? Uwe Merz hat diese Frage für sich mit *Nein* beantwortet. Kramer hingegen lässt die Frage offen. Was macht den Menschen eigentlich aus? Kramer erweist sich als denkendes, fühlendes Wesen im Werk. Das Wissen, dass das alles nicht real ist, ändert das etwas an der Tatsache, wie es sich anfühlt? Ist real das was man fühlt oder das was einem wer anderer erzählt? Gibt es eine allmächtige Wahrheit, die über einem steht?

- Du kannst nicht gewinnen - Eine Conclusio -

Douglas Hall, Zentralcharakter in Galouyes Werk „Simulacron-3“ sieht sich der selben Situation gegenübergestellt wie Kramer. Er weiß, dass er eine Simulation ist. Seine größte Sorge ist, dass er von den Spielern gelöscht wird, sobald diese merken, dass er die Wahrheit kennt. Hier taucht also die Frage auf, ist vielleicht das Schlimmste an dem Wissen, dass es eine übergeordnete Macht gibt die Tatsache, dass man einer Willkür ausgesetzt ist, die sich konkret manifestiert, nicht abstrakt, wie im Glauben an einen Gott, dessen Existenz nicht beweisbar ist?

Uwe Merz hat es in dem Werk treffend formuliert „»Du kannst nicht gewinnen, Rüdiger. Lass es sein.«“ und ruft Kramer damit zur Untätigkeit und zum bewussten Nicht-Wissen auf. Da es jedoch in der Natur des Menschen und besonders in der des Kriminalbeamten liegt, auf einer ständigen Suche nach der Wahrheit zu sein, ist dies keine Option. Kramer kann nicht anders.

7. Literaturverzeichnis

Primärliteratur

Hammerschmitt, Marcus: Polyplay. Hamburg: Argument 2002. (SF Social Fantasies 5006).

Sekundärliteratur

Alpers, Hans Joachim u.a.: Lexikon der Science Fiction Literatur. Erweiterte und aktualisierte Neuauflage in einem Band. München: Heyne 1987.

Amery, Carl: Du bist Orplid mein Land. Überlegungen eines Autors von Alternativwelten. In: Streifzüge ins Übermorgen. Science fiction und Zukunftsforschung. Hrsg. v. Klaus Burmeister und Karlheinz Steinmüller. Basel: Weinheim 1992. S. 267-280.

Andert, Reinhold: Rote Wende. Wie die Osis die Wesis besiegten. Berlin: Espresso 1994.

Ash, Brian [Hg.]: alternate history. In: The Visual Encyclopedia of Science Fiction. o.O: Harmony 1977, S. 121-123.

Atheling, William Jr.: The Issue at Hand: Studies in Contemporary Magazine Science Fiction. Chicago: Advent 1964.

Barnett, David: Gaiman's choice: shouldn't good writing tell a story too?
<http://www.guardian.co.uk/books/booksblog/2010/jun/23/neil-gaiman-short-stories>
(23.1.2013)

Barthes, Roland: Einführung in die strukturelle Analyse von Erzählungen (frz. 1966). In: ders., Das semiologische Abenteuer. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1988. S. 102-143.

Becker, Thorsten: Schönes Deutschland. Berlin: Volk und Welt 1996.

Blask, Falko: Jean Baudrillard zur Einführung. Hamburg: Junius 1995.

Borgmeier, Raimund: Erkenntnisziele und Methoden der Untersuchung von Science Fiction – dargelegt am Beispiel *Science Fiction Studies*. In: Petzold, Dieter [Hrsg.]: Unterhaltungsliteratur. Ziele und Methoden ihrer Erforschung. Erlangen: Univ.-Bund 1990, S. 59-70.

Broderick, Damien: Reading by Starlight: Postmodern Science Fiction. New York: Routledge 1995.

Brodersen, Kai [Hg.]: Virtuelle Antike. Wendepunkte der Alten Geschichte. Darmstadt: Primus 2000.

- Literaturverzeichnis -

Carrère, Emmanuel: Kleopatras Nase. Eine kleine Geschichte der Uchronie. Berlin: Gatzka 1993.

Chandler, Daniel: Eine Einführung in die Genre-Theorie.
http://molochronik.antville.org/static/molochronik/files/chandler_genre.pdf
(08.09.2012)

Demandt, Alexander: Ungeschehene Geschichte. Ein Traktat über die Frage: Was wäre geschehen, wenn...? 2., verbesserte Auflage. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht 1986.

Deschka, Rafał Damian: Kritische Träume. Anmerkungen zum Erzählband "Der Glasmensch" von Marcus Hammerschmitt. In: Bluescreen. Visionen, Träume, Albträume und Reflexionen des Phantastischen und Utopischen, hrsg. Walter Delabar und Frauke Schlieckau, Bielefeld: Aisthesis 2010, S. 247-254.

Ditfurth, Christian von: Die Mauer steht am Rhein. Deutschland nach dem Sieg des Sozialismus. Köln: Kiepenheuer & Witsch 1999.

Doernberg, Stefan: Kurze Geschichte der DDR. Berlin: Dietz 1964.

Durst, Uwe: Zur Poetik der parahistorischen Literatur, in: Neohelicon Band 31, 2/2004 S. 201-220.

Ferguson Niall [Hg.]: Virtuelle Geschichte. Historische Alternativen im 20. Jahrhundert. Darmstadt: Primus 1999.

Flessner, Bernd: PolyPlayer und Anderswelten. In: Schau ins Blau, Ausgabe 8.1 - Phänomene der Gegenwart - Gegenwart als Phänomen. 2008.
<http://archiv.schauinsblau.de/berndflessner/essays/polyplayer-und-anderswelten/>
(15.1.2013)

Foltin, Hans Friedrich: Die minderwertige Prosaliteratur. Einteilung und Bezeichnungen. In: Deutsche Vierteljahresschrift für Literaturwissenschaft und Geistesgeschichte 39 (1965). S. 288-323.

Füger, Wilhelm: Streifzüge durch Allotopia. In: Anglia - Zeitschrift für englische Philologie, Heft 102 (1984). S. 349-391.

Galouye, Daniel F.: Simulacron-3. 2. Auflage. München: Heyne 1991. (Bibliothek der Science Fiction Literatur 16)

Grub, Frank Thomas: „Wende“ und „Einheit“ im Spiegel der deutschsprachigen Literatur. Ein Handbuch. Berlin/New York: Walter de Gruyter 2003.

Hammerschmitt, Marcus: Wie konnte das kommen?
http://www.cityinfonetz.de/homepages/hammerschmitt/low_polyback.html
(27.12.2012)

- Literaturverzeichnis -

- Harrasser, Karin: Variationen über das Populäre und die Science Fiction. Der Autor Marcus Hammerschmitt, kultursoziologisch analysiert. In: Quarber Merkur 91/92, Franz Rottensteiners Literaturzeitschrift für Science Fiction und Phantastik. Passau: edfc 2000, S. 53-68.
- Harris, Robert: Vaterland. Übers. von Hanswilhelm Haefs. München: Heyne 1994.
- Helbig, Jörg: Der parahistorische Roman. Ein literarhistorischer und gattungstypologischer Beitrag zur Allotopieforschung. Frankfurt/M., Bern, New York, Paris: P. Lang 1988.
- Helbig, Jörg: Die Vergangenheit, die keine war. Über parahistorische Literatur. In: Wolfgang Jeschke (Hrsg.): Das Science Fiction Jahr 1989. München: Heyne 1991. S. 391-403.
- Helbig, Jörg: Was wäre wenn... 150 Jahre parahistorische Literatur in Großbritannien und den USA, in: Quarber Merkur 91/92, Franz Rottensteiners Literaturzeitschrift für Science Fiction und Phantastik, Passau 2000, S. 95-168.
- Hickethier, Knut: Genretheorie und Genreanalyse. In: Felix, Jürgen [Hrsg.]: Moderne Film Theorie. Mainz: Bender 2002. S. 62-96.
- Jehmlich, Reimer: Science Fiction. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft 1980. (Erträge der Forschung 139).
- Knauer, Sebastian: Erich lebt. Ein Vereinigungskrimi. Berlin: Fannei und Walz 1999.
- Korthals, Holger: Es ist müßig, aber doch interessant. Alternate Histories als Gegenstand kulturwissenschaftlicher Betrachtung. In: DOGILMUNHAK. Koreanische Zeitschrift für Germanistik. Band 90, Jahrgang 45 / Heft 2, 2004, S. 311-325.
- Martinez, Matias/Scheffel, Michael: Einführung in die Erzähltheorie. 6. Auflage. München: C. H. Beck 2005.
- Mehrwald, Jörg: Bloß gut, dass es uns noch gibt! Familie Lehmann und der 51. Geburtstag der DDR. München: Droemer Knaur 2000.
- Pfister, Manfred [Hg.]: Alternative Welten. München: Fink 1982. Texte und Untersuchungen zur englischen Philologie 12. Münchener Universitätschriften: Philosophische Fakultät.
- Ritter, Hermann: Kontrafaktische Geschichte. Unterhaltung vs. Erkenntnis. In: Salewski, Michael: Was Wäre Wenn. Alternativ- und Parallelgeschichte: Brücken zwischen Phantasie und Wirklichkeit. Stuttgart: Steiner 1999.S. 13-42.
- Rodiek, Christoph: Erfundene Vergangenheit. Kontrafaktische Geschichtsdarstellung (Uchronie) in der Literatur. Frankfurt/Main: Klostermann 1997.

- Literaturverzeichnis -

- Salewski, Michael: Vorwort. In: Salewski, Michael: Was Wäre Wenn. Alternativ- und Parallelgeschichte: Brücken zwischen Phantasie und Wirklichkeit. Stuttgart: Steiner 1999. S. 7-12.
- Schroeter, Sabine: Die Sprache der DDR im Spiegel ihrer Literatur. Studien zum DDR-typischen Wortschatz. Berlin/New York: De Gruyter 1994.
- Schröder, Torben: Science Fiction als Social Fiction. Das gesellschaftliche Potential eines Unterhaltungsgenres. Münster: Lit 1998. (Studien zur Science Fiction 1, hg. von Achim Bühl).
- Šklovskij, Viktor: Die Kunst als Verfahren (1919). In: Texte der russischen Formalisten. Texte zur allgemeinen Literaturtheorie und zur Theorie der Prosa / hrsg. von Striedter, Jurij. München: Fink 1969. S. 2-35.
- Spehr, Christoph: Marcus Hammerschmitt für die Obersekunda.
http://www.cityinfony.de/homepages/hammerschmitt/low_spehrpoly.html
(14.1.2013)
- Steinmüller, Karlheinz: Gestaltbare Zukünfte. Zukunftsforschung und Science Fiction. Abschlußbericht, Gelsenkirchen 1995. zitiert nach Schröder (1998), 16-17.
- Suerbaum, Ulrich / Broich, Ulrich / Borgmeier, Raimund.: Science Fiction. Theorie und Geschichte, Themen und Typen, Form und Weltbild. Stuttgart: Reclam 1981.
- Suvin, Darko: Die Poetik der Science Fiction. Zur Theorie und Geschichte einer literarischen Gattung. Frankfurt/Main: Suhrkamp 1979. (Suhrkamp-Taschenbuch 539: Phantastische Bibliothek 31).
- Turkle, Sherry: Die Wunschmaschine. Der Computer als zweites Ich. Reinbek: Rowohlt 1984.
- Turkle, Sherry: Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Reinbek: Rowohlt 1998.
- Winthrop-Young, Geoffrey: Am Rand der Urchronie : Oswald Levetts 'Verirrt in den Zeiten' und die Frühphase der "alternate history". In: Modern Austrian literature 34 2001, N.3/4, S. 21-43.

Internet

- Köhler, Michael: "Die Jury hat kein Herz für alles, was nach Genre-Literatur aussieht".
<http://www.dradio.de/dlf/sendungen/kulturheute/1532570/> (Zugriff: 12.12.2012)
- o.V.: Erweiterte Oberschule.
http://www.ddr-wissen.de/wiki/ddr.pl?Erweiterte_Oberschule

- Literaturverzeichnis -

- Flessner, Bernd: Vita.
<http://www.bernd-flessner.de/index.php> (Zugriff: 20.01.2013)
- o.V.: Freie Deutsche Jugend.
<http://www.fdj.de/GESCHI.html> (5.1.2013)
- o.V.: Hans Modrow.
http://www.europarl.europa.eu/meps/de/4301/HANS_MODROW.html
- o.V.: Joschka Fischer.
<http://www.hdg.de/lemo/html/biografien/FischerJoschka/index.html>
- o.V.: Serie: Literaturkanon.
<http://www.zeit.de/serie/literaturkanon> (Zugriff: 12.12.2012)
- o.V.: Neurowissenschaftliche Gesellschaft e.V., Berlin (Hrsg.), NWG Glossar.
<http://nwg.glia.mdc-berlin.de/de/courses/education/glossar.html> (3.1.2013)
- o.V.: Paradigmen der Weltliteratur.
<http://www.ruhr-uni-bochum.de/komparatistik/studium/paradigmen.html> (Zugriff: 12.12.2012)
- o.V.: Parzellen des Glücks - Kleingärten in der DDR.
<http://www.mdr.de/damals/archiv/artikel89744.html> (27.12.2012)
- Quarber Merkur. Franz Rottensteiners Literaturzeitschrift für Science Fiction und Phantastik.
<http://www.edfc.de/frame-quarbermerkur.htm> (Zugriff: 21.9.2012)
- o.V.: Schnelle Medizinische Hilfe
www.smh-berlin.de (3.1.2013)
- Sophilos (Pseudonym): Eine Einführung in die Genre-Theorie.
<http://sophilos.wordpress.com/2011/01/27/eine-einfuehrung-in-die-genre-theorie/>
(17.10.2012)
- o.V.: Transrapid.
<http://www.transrapid.de/cgi-tdb/de/basics.prg>
- Walter, Damien G.: Is speculative fiction poised to break into the literary canon?
<http://www.guardian.co.uk/books/2011/feb/02/science-fiction-literary-canon>
(Zugriff: 17.12.2012)
- Wunderlich, Dieter: Süddeutsche Zeitung: Bibliothek.
http://www.dieterwunderlich.de/sz_bibliothek.htm (Zugriff: 12.12.2012)

Internetauftritt Marcus Hammerschmitts

Blog „Instant Nirwana“
<http://concord.antville.org/>

Marcus Hammerschmitts Homepage
<http://www.cityinfonetz.de/homepages/hammerschmitt/>

ORF-Futurezone (bis 2010)
www.fuzo-archiv.at/

Telepolis
<http://www.heise.de/tp/autor/marcushammerschmitt/default.html>

Lexika

Helbig, Holger: Genre. In: Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen. Begr. von Günther und Irmgard Schweikle, 3. völlig neu bearb. Aufl., hg. von Dieter Burdorf, Christoph Fasbender u.a. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2007, S. 275.

Lillge, Claudia: Cyberspace. In: Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen. Begr. von Günther und Irmgard Schweikle, 3. völlig neu bearb. Aufl., hg. von Dieter Burdorf, Christoph Fasbender u.a. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2007, S. 137.

Moennighoff, Burkhard: Verfremdung. In: Metzler Lexikon Literatur. Begriffe und Definitionen. Begr. von Günther und Irmgard Schweikle, 3. völlig neu bearb. Aufl., hg. von Dieter Burdorf, Christoph Fasbender u.a. Stuttgart, Weimar: J. B. Metzler 2007, S. 801-802.

8. Anhang

8.1. Interview mit Marcus Hammerschmitt 3.12.2012

Fragen der Verfasserin finden sich kursiv gesetzt, die Antworten von Marcus Hammerschmitt in Normalschrift. Das Interview wurde per Email geführt.

Ihre veröffentlichten Werke werden allgemein der Science Fiction Literatur zugeordnet. Was bedeutet für Sie Science Fiction?

Die besten Arbeiten der "reinen" SF lösen bei mir bestimmte Sinneseindrücke aus. Das ist schwer zu beschreiben, vielleicht geht es um so etwas Synästhesien: In den schönsten Formulierungen (einige davon stammen meiner Meinung nach von William Gibson, andere von Alastair Reynolds oder Kim Stanley Robinson) spielt ein intensives, blaues Licht, ein Neonlicht vielleicht, das, wenn ich es recht begreife, für eine bestimmte Form von Hypermoderne steht, nämlich die, die sich nach Maßgabe des denkbar Möglichen (nicht des technisch aktuell Möglichen!) der Gegenwart aufdrängt. In diesem Sinn haben die besten Schöpfungen der SF etwas erzählerisch Notwendiges (was ganz und gar nicht dasselbe ist wie eine Notwendigkeit im prognostischen Sinn).

Wichtig aber: Die Science Fiction braucht nicht immer "rein" zu sein, und sie muss sich natürlich auch nicht immer mit der Zukunft befassen. "Never let me go" von Kazuo Ishiguro hat von dem Licht, das ich oben beschrieben habe, nichts zu bieten, und es spielt, von heute aus gesehen, in der Vergangenheit - aber es ist trotzdem Science Fiction. Der Text bebt nur so vor einem wilden Schmerz über die "Antiquiertheit des Menschen" (Günther Anders). Auch das kann ein Merkmal von Science Fiction sein.

Werke der Science Fiction Literatur, sind in kaum einem literarischen Kanon zu finden. Wie stehen Sie zu der Tatsache, dass ein so umfassendes Genre, in dem auch Sie operieren, von der „Hochliteratur“ konsequent ausgeklammert wird?

Es macht mir kaum noch etwas aus. Sowohl in der SF-Szene als auch bei den Leuten, die etwas auf "den Kanon" geben, habe ich entsetzlich dumme Menschen kennen gelernt, die lieber eifersüchtig ihr beschränktes, kleines Vorgärtlein pflegen, als auch einmal über den Zaun zu schauen. Aber gut - ich habe für viele etwas anzubieten. Wenn man von mir

moderne Lyrik oder literarische Essayistik haben will, bitte. Wer Jugendbücher aus dem Bereich der SF sucht - sie sind vorhanden. Mein neuestes Buch "Grasland" ist nach derzeit gültigen Sprachkonventionen vielleicht "Fantasy mit Steampunk-Elementen" - wegen meiner. Manchmal gibt es doch Leute, die meine Fantastik und meine Lyrik zu schätzen wissen, wie neulich bei einer Lesung im Tübinger Hölderlinturm. Dann bin ich froh.

Mir ist aufgefallen, dass Ihre frühen Werke noch stark in der „klassischen“ Science Fiction verwurzelt scheinen, Ihre weiteren Werke aber vermehrt in eine sozialkritische Richtung steuern. Wie kam es zu dieser Tendenz?

Warum sollen die Erzählungen aus "Der Glasmensch" weniger politisch sein als "Polyplay"?

Woher nahmen Sie die Inspiration für Polyplay? Hatten Sie Vorbilder diesbezüglich?

Die direkte Inspiration kam, wenn ich mich recht erinnere von einem Artikel im Online-Magazin "Telepolis", in dem die Computerspielautomaten der DDR beschrieben wurden:
<http://www.heise.de/tp/artikel/3/3249/1.html>

Wenn Sie mit Vorbildern "Welt am Draht" (Fassbinder/Galouye) oder die anderen Romane meinen, die etwa um die gleiche Zeit wie "Polyplay" das Thema aufgearbeitet haben (wie z.B. "Die Mauer steht am Rhein" (Ditfurth) oder "Rote Wende" (Andert) - ich habe sie alle gemieden, weil ich mich auf meinen eigenen Stoff und meine Perspektive konzentrieren wollte.

In einem älteren Interview mit Ihnen hab ich gelesen, dass Sie gerne andere Autoren in Ihren Geschichten zitieren. Finden sich solche Anspielungen auch in Polyplay? Wo?

Ich erinnere mich vage in irgendeinem Interview davon gesprochen zu haben, dass ich manchmal reale Personen für eine Cameo-Rolle verpflichte. In Polyplay sind das zum Beispiel verschiedene Politiker (Joschka Fischer, Helmut Kohl, Hans Modrow, Erich Honnecker), aber auch Autoren wie Günter Grass, Marcel Reich-Ranicki und der Lyriker Uwe Kolbe. Der tritt allerdings nicht selbst auf, sondern Kramer kauft seinen (realen) Gedichtband "Vineta", nur um ihn später wieder zu verlieren.

Dass ich andere Texte zitiere, scheint mir unumgänglich zu sein. Spontan fallen mir da für "Polypyplay" der Jonas-Mythos aus der Bibel und eine Lehrrede Buddhas ein, es gibt sicher noch mehr. Manchmal, wie zum Beispiel in meinen Geschichten "Vaucansons Ente" und "Das Büro" mache ich mir auch den Spaß, Zitate zu erfinden (so weit ich mich erinnere, ist das in Polyplay nicht der Fall gewesen). Das finde ich reizvoll, weil es erfordert, dass ich den Stil von jemand anders wenigstens für eine kurze Zeit hinreichend gut nachahmen kann.

Obwohl Kramer sehr schnell weiß, dass der Mord irgendwas mit Computern zu tun hatte, entwickelt sich aus der Geschichte kein Cyberthriller, wie man vielleicht erwarten könnte, vielmehr findet man sich in einer Whodunit-Erzählung wieder. Wieso haben Sie diese klassische Form der Kriminalgeschichte gewählt?

Ich wollte hauptsächlich in Erfahrung bringen, ob ich das kann.

Man hat über weite Strecken das Gefühl, auch wenn die Berliner Mauer in der neuen DDR nicht mehr steht, für Kramer existiert eine Mauer weiter, zumindest bei seinen Ermittlungen. Er ist kaum in der Lage irgendetwas auszurichten und stößt fortwährend auf Widerstand. Sehen Sie hier einen Zusammenhang zu den Bürgern der (alten) DDR?

Nicht nur zu denen. Herauszufinden "was hier eigentlich los ist", mag der Wunsch vieler Menschen sein, führt in der Realität aber auch oft zu so unangenehmen Dingen wie halbgenen und gefährlichen Verschwörungstheorien. Kramer, der alle Mittel anwendet, derer er sich als Polizist bedienen kann, wird immerhin mit einer Verschwörungswahrheit konfrontiert. Oder etwa doch nicht? Ist er vielleicht wirklich wahnsinnig, eingesponnen in seine Idee, die Welt sei nur eine Simulation? Hat ihn das Anrennen gegen die Mauer, von der Sie sprechen, den Verstand gekostet?

Im Kapitel „Weltniveau“ wird Kramer von Dr. Schwernik in einen Todesgarten mitgenommen. Dieses Kapitel gibt mir nach wie vor Rätsel auf, zumal mir der Begriff bis zu Ihrem Buch unbekannt war. Welche Intention hatten Sie damit und haben Sie ein persönliches Interesse an Forensik?

Ich hatte von einer ähnlichen Einrichtung in den USA gelesen und wollte sie als eines der Elemente in Polyplay einführen, die die intelligenten Programme in "Emergenzen"

verwandeln. Stolpersteine, sozusagen, an denen sich erweist, wie gut die Algorithmen sind, die letztendlich hinter den auftretenden Personen stehen.

Wie wahrscheinlich viele Medienkonsumenten habe ich ein Interesse an Forensik. Wenn es konkret wird, vor allem bei Themen wie forensischer Entomologie, gewinnt leicht der Ekel überhand. Ich kann mir durchaus eine filmische Umsetzung dieses Teils von "Polyplay" vorstellen, die ich mir nicht anschauen würde.

Virtuelle Realität spielt rückwirkend eine übergeordnete Rolle im ganzen Werk. Wie stehen Sie selber zu dem zunehmenden Interesse an und den Möglichkeiten von Virtual Reality und Cyberspace? Wo sehen Sie Chancen und Gefahren?

Was kann man dazu schon Sinnvolles aussagen? Ich glaube, dass Schlüsseltechnologien dazu neigen, die wirklichen Konsequenzen ihrer Anwendung zu verbergen. Ich habe einmal über die Bahn gesagt, dass sie zu groß ist, um wahrgenommen zu werden. Ganz bestimmt war sie groß genug, um zu verdecken, was sie mit sich bringen würde. Wenn von den Gefahren und Chancen die Rede war, dann von den unmittelbaren - Beschleunigung und Unfallgefahr, Horizonterweiterung und Umweltverschmutzung. Kaum jemand begriff in den frühen Jahren, dass die Hauptgefahr der Kapitalismus sein würde, der ohne die Eisenbahn so nicht stattgefunden hätte. Und die Hauptchance, nämlich die Demokratisierung des Reisens, wurde eher als Gefahr wahrgenommen. Wahrscheinlich ist es mit den ganzen aktuell neuen Technologien ähnlich. In der Rückschau wird man Bescheid wissen.

Wieso zeigen sich die Spieler auf dem Administratorenniveau ausgerechnet in einem griechischen Tempel und wie kam es bei den Spielern zu der etwas ungewöhnlichen Mischung aus Religion, Philosophie, Politik und Mythologie?

Viele Menschen, die sich mit elitären Machtfantasien abgeben, haben einen Hang zur griechischen und römischen Antike. Der Grund dafür ist wahrscheinlich, dass sie in der Antike eine Zeit der Größe, der Reinheit und der endgültigen Entscheidungen sehen, auf die sie ihre Sehnsucht projizieren können, über Normalsterbliche hinauszuragen. Insofern ist eine antike Kulisse für die Götter von Polyplay ideal.

Da ich in Ihrem Blog <http://concord.antville.org/> zufällig gerade über einen Kommentar von Ihnen gestolpert bin, Sie seien es leid bei Einbänden und Illustrationen von dem Willen des Marketings abhängig zu sein. War das Cover zu Polyplay Ihre Wahl/haben Sie es selbst gestaltet bzw. sind Sie damit zufrieden? Wenn nicht, wie hätte Ihre Wahl ausgesehen?

Das Cover war in seiner ursprünglich vorgeschlagenen Form ein wahr gewordener Alptraum. (Die Augen von Karl Marx leuchteten in demselben Farbton wie die Fenster und der Eingang des Reichstags). Außer ein paar Detailverbesserungen (zum Beispiel die Sache mit den Augen) konnte ich nichts durchsetzen. Ich hätte damals einen irgendwie modifizierten, modernisierten FDJ-Ausweis auf dem Cover besser gefunden, und das fände ich auch heute noch besser. Generell wäre ich dafür, ein bisschen mehr Nüchternheit in die Covergestaltung und die Illustration von Fantastik-Titeln einfließen zu lassen.

Christoph Rodiek schrieb 1997 über Uchronien/Alternativweltexte einerseits und Science Fiction Texte andererseits folgenden Satz. "Nicht um sorgfältig recherchierte Abzweigungen vom Strom des historisch Vertrauten geht es [in Science Fiction Texten], sondern um das Prinzip des radikalen Verblüffens." Er grenzt damit, wie viele andere Forscher, die sich mit kontrafaktischer Geschichte befassen, Science Fiction aus diesem Forschungsfeld aus. Ihr Werk Polyplay wird durchwegs der Science Fiction zugeordnet, konstruiert aber dennoch ein stringentes Bild der neuen DDR. Wie stehen Sie zu dieser, oft propagierten Trennung von „ernsthafter“ Forschung und Science Fiction in diesem Bereich?

Ich halte eigentlich wenig von der Idee der Postmoderne, dass alles "Erzählung" ist. Das ist ein Taschenspielertrick, der leugnet, dass es "Erzählungen" mit unterschiedlichen Anforderungen an den intersubjektiv nachprüfbaren Wahrheitsgehalt gibt. Es gibt grundsätzliche Unterschiede zwischen "Forschung" und "Erzählung". Dass die Beschäftigung mit "kontrafaktischer Geschichte" allerdings ernsthaft "Forschung" genannt werden kann, bezweifle ich. Dafür verlässt sie sich zu sehr auf Spekulationen. Ich würde die Beschäftigung mit kontrafaktischer Geschichte erst dann als Forschung ernst nehmen, wenn sie die Möglichkeit hätte, diese Spekulationen zu prüfen, wie etwa durch "Polyplay".

- Anhang -

Wo lag Ihr persönliches Interesse einen Alternativweltroman zu schreiben? War Kapitalismus- oder Sozialkritik eine Intention für das Werk und wenn ja, in wie weit?

Ich schreibe nie Geschichten, um Sozialkritik zu üben. Die Geschichte muss zur Sozialkritik passen, nicht umgekehrt.

Leben wir für Sie in der besten aller möglichen Welten?

Die Antwort dazu finden Sie in folgendem Video bei 2 min 52 sec:

<http://www.youtube.com/watch?v=i0vp4ukC8yE>

8.2. Danksagung

Ich möchte an dieser Stelle all jenen Personen danken, die mir beim Verfassen dieser Arbeit zur Seite standen, sei es durch Motivation, Rat, Tat, offene Ohren oder auch mal durch den nötigen Schubs in die richtige Richtung. Ich danke

meinem Betreuer

Prof. Roland Innerhofer

für wertvolle Anregungen und konstruktive Vorschläge

dem Autor

Marcus Hammerschmitt

für seine Hilfsbereitschaft und *Polyplay*

dem Team der

Villa Fantastica

für liebevolle und aufmunternde Worte, Unterstützung, und einen literarischen Fundus, der auch dann noch Schätze barg, wenn andere Bibliotheken schon lange an ihre Grenzen gestoßen waren

Connie Panzenböck

für ihren Glauben an dieses Projekt und immerwährende Motivation

meiner Familie

für die Unterstützung während meiner gesamten Studienzzeit

und nicht zuletzt

Anna, Clara, Greta, Marlene, Urse und Heidi

ihr seid die Besten. Wir haben es geschafft!

8.3. Abstract

Was wäre wenn,...? Eine Frage mit der sich Autoren wie Wissenschaftler seit einer langen Zeit befassen. Nicht nur im Kontext der Geschichtswissenschaften wird diese aufgegriffen, auch namhafte Science Fiction Autoren setzen sich damit auseinander. So der deutsche Autor Marcus Hammerschmitt in seinem Werk „Polyplay“. Dieses, in einer alternativen DDR im Jahr 2000 angesiedelte Werk, geht aber über diese Frage noch hinaus. Mittels diverser Zufälle und Hinweise, wird die Realität des Zentralcharakters, Oberleutnant Rüdiger Kramer, nach und nach brüchig, bis sie sich schlussendlich buchstäblich um ihn herum auflöst. Er erhält eine Antwort auf all seine Fragen, die ihn doch nur vor eine neue Frage stellt. Ist die Welt, in der er lebt wirklich das, was sie scheint?

Der erste Schritt dieser Arbeit ist eine grundlegende Auseinandersetzung mit dem Genre Science Fiction und der häufig negativ konnotierten Bezeichnung *Genre* generell.

Anschließend wird ein Kapitel dem Autor gewidmet, denn auch wenn in der folgenden Analyse nahe am Text gearbeitet werden soll, ist insbesondere eine Eingliederung von Polyplay in sein Gesamtwerk eine Betrachtung wert.

Im Anschluss folgt die eigentliche Werkanalyse. Diese fußt auf zwei Forschungsfragen, die sich von unterschiedlicher Seite dem Werk nähern. Der erste Teil befasst sich mit jenen Strukturen, die der Herstellung des alternativen Staates zugrunde liegen. Ausgehend von einer mehrstufigen Analyse werden erst Annahmen getroffen welche Strukturen hier vordergründig sind. Diese werden dann in einem zweiten Schritt bestimmten Kategorien zugeordnet und schließlich, in einem dritten Schritt, anhand ausgewählter Textstellen einer kritischen Prüfung unterzogen.

Im zweiten Teil der Arbeit, wird der Fragestellung nachgegangen, anhand welcher Komponenten der Simulationscharakter des Werks deutlich wird und wie diese realisiert werden. So findet sich sowohl bei den Erzählebenen, als auch bei der Figurenkonstellation, eine Dreiteilung. Nach dem selben Prinzip wie in Analysepunkt eins, soll auch dieser Punkt untersucht werden. Dem folgt eine Auseinandersetzung mit den, oben bereits angesprochenen, Zufällen und Hinweisen, die zu Brüchen und Widersprüchlichkeiten in der gesamten Realität führen.

Eine abschließende Conclusio resümiert die Ergebnisse und stellt einen Ausblick für eine weitere Auseinandersetzung mit Polyplay.

8.4. Curriculum Vitae

Persönliche Daten

Name	Doris Bauer
Geburt	25. September 1979 in Wien
Kontakt	doris.bauer@gmx.com
Staatsbürgerschaft	Österreich

Ausbildung

1985 bis 1989	Volksschule in Brunn am Gebirge
1989 bis 1994	Bundesrealgymnasium Untere Bachgasse in Mödling
1994 bis 2000	Höhere Technische Bundeslehr- & Versuchsanstalt für Bau- technik/Umwelttechnik in Mödling
2000	Matura
2002 bis 2003	Technische Universität Wien, Studium Maschinenbau
2003	Studienbeginn: Deutsche Philologie
2005	Beginn: Schwerpunktbildung Deutsch als Fremd- und Zweitsprache
2007	Studienbeginn: Slawistik – Schwerpunkt Russisch

Arbeitserfahrung

02/2006	Hilfslektorin für DaF am Europea Sprachinstitut/Wien
09/2006	DaF Praktikum Academia Sprachzentrum Basel/Schweiz
09/2007 bis 06/2008	Fremdsprachassistentin an der staatlichen pädagogischen Universität Voronezh/Russische Föderation
07/2009	Leitung eines Sprachcamps für italienische Jugendliche in Iserlohn/Deutschland
02/2010 bis 05/2010	DaF Praktikum Westböhmische Universität Pilsen/ Tschechische Republik
07/2010 bis 08/2010	Leitung eines Sprachcamps für italienische Jugendliche in Vermold/Deutschland
07/2011	Leitung eines Sprachcamps für griechische Jugendliche in Wien
seit 01/2012	Programmassistentin bei OeAD(Österreichische Austausch dienst)-GesmbH