

Aus dem Denken heraus Realität berete

Virtualität und Glaube: Matthias A.K. Zimmermanns Debütroman „Kryonium – die Experimente der Erinnerung“

VON BEILE RATUT

Der Schweizer Künstler Matthias A.K. Zimmermann setzt sich in seinem Modellwelt, die wie Baukasten anmuten, mit seinem Debütroman „Kryonium – die Experimente der Erinnerung“ betreten wir nun eine Welt, die eine Märchenwelt oder Psychiatrie oder Alltagsrealität zu sein scheint, es aber nicht ist; in Wahrheit besteht sie aus Gehirnströmen, die von einem Computersystem verarbeitet werden. Die Hauptperson ist einem Schloss gefangen, die Wirklichkeit bevölkert von Fabelwesen, Gefahr droht

Schnockelgen werden aufgeschossen: die Zeit wird aufgeschossen; der Roman beginnt mit vielen offenen Fragen, die sich im Verlauf der Geschichte entschüsseln, beispielsweise wer der Ich-Erzähler ist, der zweite Teil entschüsselt den ersten Teil, der dritte entschüsselt den ersten und zweiten nochmals neu und entschüsselt sich selber. Im Prinzip könnte man den Roman auch von hinten nach vorne erzählen, die Details der Objekte, Räume und Landschaften in den Vordergrund und das Allgemeine, die Figuren und ihre Emotionen, in den Hintergrund gerückt. Es ist eine neu-

klart Matthias A.K. Zimmermann, „Das, was an Bildschirmen stattfindet, bestimmt das Denken, Bühnen und Händen der Menschen maßgeblich. Die Leute wandeln zwar durch die Alltagsrealität, aber ihre Gedanken formen sich aus dem virtuellen Raum, dem ständigen Augen Handy-Schauen oder Am-Computer-Sitzen.“ Der denkende Mensch ist in sich selbst eingeschlossen, eine sich selbst gegenseitig Einheit, die in der Moderne keine anderen mehr benötigt. Der Roman „Kryonium“ stellt letztlich Fragen nach den Grenzen der Person und ihrer Überwindung, Fragen nach den Simu-

lie nur in eine je neue Virtualität. Grundsätzlich gibt es keine Möglichkeit festzustellen, ob wir in einer Traumwelt leben oder nicht, menschliches Denken ist unfähig, die Wirklichkeit, die über die Sinne beobachtet und gedeutet wird, zu erfassen. Der Roman zeigt diese Unfähigkeit. Mit seinen endlosen Verschiebungen ist er eine Art Unendlichkeitstudie, es gibt vielerlei Anspielungen auf das Unendliche: Mandelbrot-Mengen, die Goldene Spirale, Wendeltreppen, Zahlenfolgen, immer wieder. Die Figuren sind im Unendlichen gefangen, alles entpuppt sich immer wieder als neue,

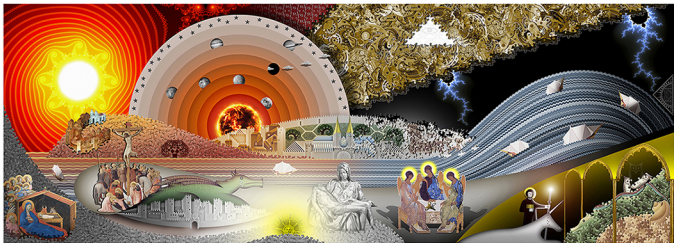
so und so der Schöpfer veraltet. Doch die Spiegel sind einander zugekehrt und driften so von Einbildung zu Einbildung, ohne Aussage. Es ist die Situation des Menschen nach der Erklärung der Weg zum Himmel ist verperrt, das Paradies soll der Mensch selber machen zwischen den beiden Spiegeln, statt es außerhalb seiner selbst zu finden im Lob Gottes.

Der Roman zeigt die Dummheit der Aufklärung, die den Menschen in sich selbst verortet und blindläßt für die Wirklichkeit Gottes, denn man erfährt sich nicht mehr, der Teil der Realität, sondern als ihr gegenübergestellt und von ihr unabhängig. Hier liegt das Problem der Moderne, auf das es, wie der Roman zeigt, keine Antwort gibt. In der Kirche dagegen gibt es nicht den autonomen Menschen, der sich zu etwas entscheidet, denn es gibt keinen neutralen Standpunkt oberhalb der Sache. Ein zentrales Thema des Christentums ist denn auch nicht der Schlüssel, sondern die Inkarnation. Das Christentum tritt an gegen alle menschlichen Entwürfe von der Welt und behauptet, das passendste zu sein.

Das ist natürlich erst einmal eine Behauptung, die logisch zwingend kaum nachgewiesen werden kann, denn wie bei allen Gottesbeweisen gelten Behauptungen nur innerhalb einer „Kugel“, also innerhalb des Systems, das bereits voraussetzt, was es beweisen will. Der Roman zeigt nun, wohin das in sich selbst verschlingende Denken führt, er zeigt, was der Verzicht auf Wahrheit bedeutet. „Gewissensmaßen dient der physische Raum nur noch als Durchgang zu den Flächen virtueller Welten, Parallelwelten, die unsere Alltagswelt ergänzen oder teilweise schon ersetzt haben“, heißt es gegen Ende.

Nur Menschen erkennen sich System, aber das System ist unwichtig und allein Gott außerhalb aller Systeme ist wichtig. Mit Formeln, Zeichen, Sprache, also mit dem Denken, ist der Systemsprung nicht möglich, wie die Inkarnation zeigt, denn Gott sandte nicht neue Gebote, Gedanken oder Schriften, sondern seinen Sohn – es geht um die Person (Apostolatität der Kirche). Will man wissen, was das Leben ist oder die Liebe, muss man das Leben der eigenen Gedanken verlassen und in die reale Welt gehen, die ist, wie sie ist.

Matthias A.K. Zimmermann: „Kryonium – die Experimente der Erinnerung“. Kulturverlag Kadmos Berlin, Berlin 2019, 324 Seiten, ISBN 978-3-86599-444-8, EUR 19,90



Der Buchautor und Künstler Matthias A.K. Zimmermann hat diese „Modellwelt“ konzipiert – sein Anliegen ist es, den in der Endlichkeit verstrickten Menschen zur Anschauung Gottes zu führen.

Foto: Zimmermann

von einer Hexe, von einem Ungeheuer... Zentrales Motiv ist die Schnockelgen, sie steht für Raumverschachtelungen, den Raum im Raum. Dem Schloss vermag die Hauptperson zu entfliehen – und gerät in eine weitere Welt, der sie nimmer zu entfliehen versucht, um in die vermeintliche Alltagsrealität zu gelangen, die sich aber wiederum als virtuell erweist. Die Sprache des Romans ist kühl gehalten, das passt zum Thema der Virtualität. Die Geschichte lässt den Leser auf vielschichtige Weise die Parameter eines virtuellen Raums entdecken und stellt Fragen zur digitalen Kultur.

Ein wichtiges Element der Dramaturgie des Romans ist die Entschlüsselung, Schlüssel sind allgegenwärtig: Türen und

artige, ungewöhnliche Form des Erzählens, aber passend zu einer virtuellen Welt.

Das Schlüsselmotiv offenbart nun auch die Kernseite der Autonomie des modernen, in die Virtualität gesperrten Menschen. Er muss nun alles für sich selbst herausfinden! Diese „Freiheit“ aber führt zum gegenseitigen Autonomie und somit zum gegenseitigen Selbstverloren. Zunächst erscheint „Selbstverwirklichung“ ja wie eine individuelle Befreiung – wird diese aber zum Gesellschaftsprinzip für alle, gibt es keine Gesellschaft mehr. Dass Menschen in einer globalen Welt letzten Endes verzweifeln müssen und immer tiefer in die Virtualität flüchten, ist logische Folge. „Unsere Welt wird im Prinzip virtuell gemacht“, er-

läutionskategorien, in denen wir alle leben, denn grundsätzlich erschafft immer der Betrachtende selbst, was er betrachtet, indem er Grenzen zieht, wo in Wahrheit ein Zusammenhang herrscht, über die Zeit und die Abhängigkeit alles von allem. Das Denken ist immer nur Simulation der uns umgebenden Realität. Denken ist eine „Tätigkeit außerhalb der Welt und unabhängig von ihr, rein menschlich und individuell. Es setzt die Realität zwar voraus, erfährt sie aber nicht. Auch im Roman stellt die Hauptfigur nach und nach die Kälten des Konstrukt und entdeckt die eigentlichen Bestandteile der sie umgebenden Räume. Der Schlüssel, den die Hauptperson (in sich selbst und für sich selbst) aber findet, führt

andere Wirklichkeit, man findet nie zu einer letzten Wahrheit, denn hinter jeder Ebene steht wieder eine neue Wirklichkeit. „Internet und Glauben haben mittlerweile ja viel gemein“, sagt Matthias A.K. Zimmermann. „Menschen suchen im Internet nach Antworten. Es werden auch Metaphern gebraucht wie „den Computer hochfahren“ – also zum Himmel hochfahren, dort, wo der Satellit sich befindet.“ Kryonium ist vom Konzept her aufgebaut, als würde man zwei Spiegel gegeneinanderhalten. Man bleibt also im Bereich der Begegnung. Ein Systemsprung wäre es nur dann, wenn die zwei Spiegel sich herumdrehen, selbstversetzt bloß noch als Reflexionsoberfläche dienen, die, was Gott geschaffen hat, spiegeln