



Die Welt in Kryonium erinnert an die Digitalkompositionen des Autors, beispielsweise «Die Weltbilder des mechanischen Flächenlands».

Bild: zvg

Gefangen in der unendlichen Virtualität

In Matthias A. K. Zimmermanns Debütroman finden sich Drachen, Gnome und Fabelwesen – mehr als ein typischer Fantasyroman.

Kelly Spielmann

Farbige Rechtecke schmücken die Wände und Böden des Cafés, das mit schlichten, zeitgenössischen Möbeln gefüllt ist. «Lilly Jo Plaza» steht an der Wand – die ersten beiden Worte in moderner, geschwungener Schrift, das letzte besteht aus kleinen quadratischen Kacheln, die aussehen wie Pixel aus einem Videospiel der 80er-Jahre. «Das Ambiente in diesem Lokal passt zum Thema», schreibt Matthias A. K. Zimmermann im Vorfeld des Treffens, als er das Café vorschlägt.

Thema – ein weiter Begriff. Wie weit er in diesem Kontext ist, wird klar, nachdem man das Buch gelesen hat, von dem Zimmermann spricht. «Kryonium – Die Experimente der Erinnerung» heisst der Debütroman des in Basel geborenen Fricktalters. Und umfasst, wie auch das Lokal, futuristische Aspekte und solche der Vergangenheit. Möchte man die Handlung von Kryonium kurz umschreiben, könnte man sagen, das Buch handelt von einer in einem Schloss eingesperrten Person,

die zu fliehen versucht. Doch die Gefahren, die draussen lauern, sind gross: Ein Ungeheuer treibt im See sein Unwesen, im Wald lebt eine Hexe mit ihrem Drachen. Doch ganz so einfach lässt sich Kryonium nicht zusammenfassen.

Nach einem Baukasten konstruiert

Dies dürfte unter anderem an der eher ungewöhnlichen Entstehung des Buchs liegen. Zimmermann begann mit dem Verfassen seines Buchs nicht aufgrund einer Geschichte, die in seinem Kopf herumschwirrte. Er fasste den Plan, einen Roman zu schreiben, Jahre vor der Entstehung der Story. Zimmermann hat musikalische Komposition, Kunst & Vermittlung, Game Design, Art Education und Pädagogik studiert. «Aus dem Komponieren von Musik bin ich zur Malerei gelangt, danach zur Digitalkomposition. Meine Bilder beinhalteten immer mehr Text in Form von Quellencodes. Deshalb dachte ich, es ist Zeit, ein neues Medium auszuprobieren – das Buch.»

In einem ersten Schritt, erklärt Zimmermann, habe er sich einen «Baukasten» zurechtgelegt. «Das brauche ich, um zu arbeiten. Auch bei meinen Bildern arbeite ich mit diesem System», sagt er. Er zeigt auf einem A4-Blatt eine Liste von Palindromen: «Damit hat alles begonnen.» Hannah, Kajak, Monom, Level, Reliefpfeiler. Worte, die rückwärts gelesen dieselben Worte sind, aber auch Zahlen – 1001, 908 809 – stehen auf der Liste. Auch das «Musikalische Opfer» von Johann Sebastian Bach steht da – ebenfalls ein Palindrom, jedoch in musikalischer Form.

Weiter hat ihn die Unendlichkeit beschäftigt. Wendeltreppen, die Fibonacci-Formel, das «Mise en abyme», die Ewigkeit der Zeit. Auf einer letzten A4-Seite zeigt Zimmermann einen Origami-Kranich, Lego-Steine, einen Quellencode. «Alles sind Formen von Baukästen», sagt er.

Mit all diesen Teilen hat Zimmermann seine Geschichte entwickelt. Er hat sich die Frage gestellt, wo sich alle Objekte von seiner Palindrom-Liste befinden

könnten. «Da kam mir das Kuriositätenkabinett aus dem 17. Jahrhundert in den Sinn», sagt er. Es ist der wichtigste Ort des Romans. Auch die Thematik der Unendlichkeit kommt im Buch immer wieder vor – es lassen sich überall Spiralen finden, aber auch die Zeitreise spielt eine wichtige Rolle. Letztlich der Baukasten: Er ist nicht nur als Rezept für das Schreiben seines Buchs von Bedeutung, sondern ist auch in der Geschichte immer wieder zu finden – seien es die Origami-Figuren, die die Hauptfigur bastelt, die Tangramme, die aus sieben Puzzle-Teilen bestehen und die ganze Welt darstellen können, oder der Legovogel, der gleichzeitig Baukasten und Palindrom ist.

Die Arbeit an Kryonium hat acht Jahre gedauert. Das Schreiben des Buchs hat aber nur einen kurzen Teil dieser Zeit ausgemacht. «Das war wie Yoga fürs Gehirn, es fiel mir sehr einfach», erklärt Zimmermann. Mehr Zeit hat er für die Recherche verwendet: «Ich habe Romane gelesen sowie Bände über das Drehbuch- und Bücherschreiben», erzählt er. Ebenfalls

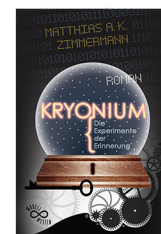
lange habe es gedauert, die einzelnen Kapitel exakt voranzuplanen, wie Zimmermann dies tat. «Ich musste auch darauf achten, dass meine Welt, die ich erstelle, keine Widersprüche beinhaltet und zeitlich wie räumlich funktioniert», sagt er.

Wie ein riesiges Computerspiel

Fast ein bisschen wie beim Designen eines Computerspiels. Zimmermanns Hintergrund im Game-Design ist im Buch auch deutlich zu spüren. Die Welt erinnert an die Bilder Zimmermanns, die Digitalkompositionen: Fabelwesen, IT-Objekte, Uhrwerke, Schneekugeln. Die Flucht der Hauptperson von einer Ebene in die nächste wirkt wie ein Spiel, das in Levels aufgebaut ist. Wie ein riesiger Escape-Room. Auch Elemente der Informatik sind im Buch zu finden – Codierungen, Hardware, Passwörter, Binärzahlen. Dabei ist alles – die Realität, die Virtualität und das, was dazwischen liegt – ganz exakt aufeinander abgestimmt, damit es in sich selbst schlüssig bleibt. «Es war, wie wenn man ein Le-

go-Objekt baut: Am Schluss darf kein Stein übrig bleiben.»

Steine bleiben tatsächlich keine übrig. Jedes Objekt, jede Figur, jeder Ort, jede Handlung haben ihre Bedeutung. Manchmal erfährt die Leserin diese erst 100 oder 200 Seiten später – doch sie wird klar. «Es gibt keine dekorativen Elemente», bestätigt Zimmermann. Auf den ersten Seiten scheint das kaum möglich: Ein schneeverwobenes Schloss, Fabelwesen, Magie: Man erwartet einen klassischen Fantasy-Roman, wo vieles bloss Dekoration ist. Doch in der literarischen Welt, die Zimmermann kreiert hat, ist nur wenig so, wie es scheint. Die Leserin muss die erhaltenen Informationen ständig neu überdenken, einordnen und entscheiden: Wo hört die Realität auf und wo beginnt die Virtualität?



Matthias A. K. Zimmermann

KRYONIUM
Die Experimente
der Erinnerung

ISBN
978-3-8192-8025-2