



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 59, Nr. 1, 2021
doi: 10.21243/mi-01-21-12
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Rezension:
Kryonium.
Die Experimente der Erinnerung
von
Matthias A. K. Zimmermann

Johanna Lenhart

Der Medienkünstler Matthias A. K. Zimmermann setzt sich in seinen bildnerischen Arbeiten häufig mit der Ästhetik von Computerspielen sowie Raumkonzepten auseinander. Ein Interesse, das er auch in seinem schriftstellerischen Debüt Kryonium weiterverfolgt.

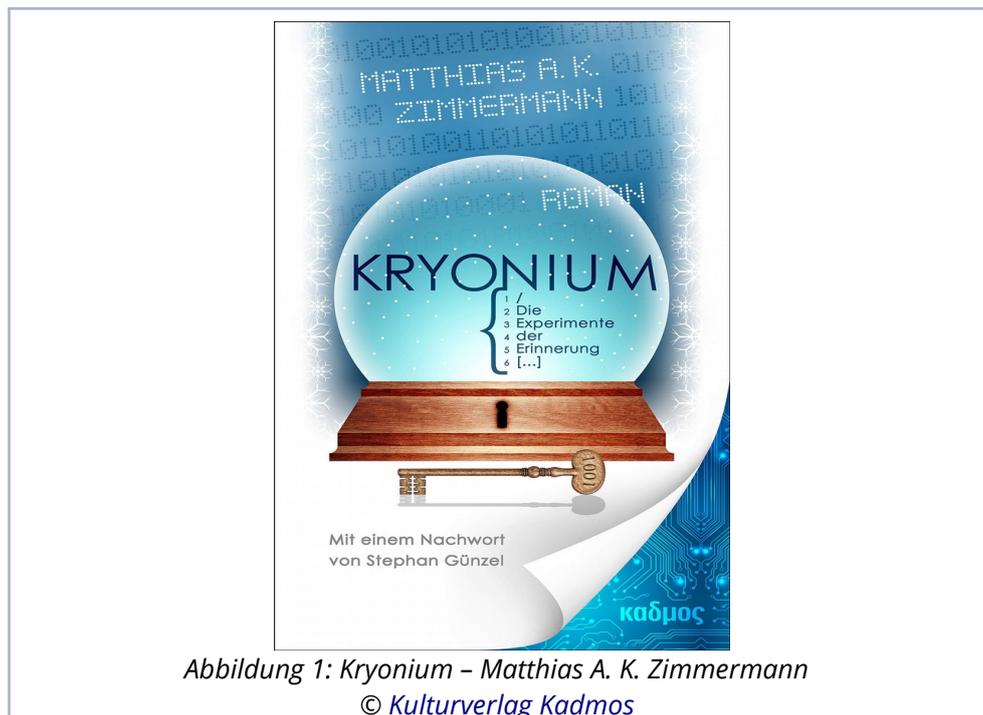
In his visual works media artist Matthias A. K. Zimmermann often deals with the aesthetics of computer games as well as spatial concepts. An interest he also pursues in his literary debut Kryonium.

Verlag: Kulturverlag Kadmos

Erscheinungsort: Berlin

Erscheinungsjahr: 2019

ISBN: 978-3-86599-444-8



Dass man sich in *Kryonium* in einem Computerspiel befindet, entdeckt die Protagonistin und mit ihr die Leserinnen und Leser erst relativ spät in diesem Roman. Zunächst folgt man einer nicht näher beschriebenen Figur in eine schneeverhangene Märchenwelt – es gibt ein Schloss, eine Hexe, einen Drachen – ohne etwas davon zu ahnen. Immer neue Rätsel stellen sich der Figur, die in dieser Welt gefangen ist, sie entdeckt ein geheimes Turmzimmer, Zauberstab und Zauberbuch, erweckt ein Schaukelpferd zum Le-

ben und versteinert den Drachen. Bald fällt aber auf wie eigenartig flach und zweidimensional alles wirkt, weder die Figuren noch die Räume werden greifbar – spätestens hier sollte man also stutzig werden: Spielt der erste Teil in einem Märchenschloss, findet man sich im zweiten Teil in einer Psychiatrie wieder und im dritten Teil im Alltag der Protagonistin in Zürich. Erst in diesem letzten Teil wird aber ausgesprochen, was man an dieser Stelle bereits vermutet hat: Keiner dieser Orte spiegelt eine innerfiktionale Realität, sondern sie stellen unterschiedliche Levels eines Spiels dar, dem *serious game* Kryonium, das der Behandlung von Computerspielsucht dient. Durch dieses Spiel versucht sich der Patient / die Patientin „nicht von dem Problem zu distanzieren [...], sondern sich ihm mit allen nur erdenklichen Strategien und Mitteln zu nähern [...]“

Dieses für die Kranken individuell von Algorithmen erstellte Spiel, beginnt für die Protagonistin Euglena – die lateinische Bezeichnung für den Augentierchen-Einzeller, nur ein Beispiel für die unzähligen, mehr oder weniger versteckten Verweise im Roman – im Märchenschloss, von dort arbeitet sie sich in die Psychiatrie vor, wo sie entdeckt, dass sie, um das Therapiespiel zu beenden, die im Märchenschloss versteckten Schneekugeln finden und ‚durchspielen‘ muss. Sobald sie die Schneekugeln erledigt hat, gerät sie in eine Welt, die einer gewöhnlichen Alltagswelt zum Verwechseln ähnlich sieht, aber auch diese letzte Welt ist noch virtuell und erst die Vorstufe zur angeblichen ‚Realität‘ – ein Handlungsverlauf wie eine Matrjoschka. Es stellt sich hier also unter anderem die Frage,

was real ist, was virtuell ist und wie diese beiden Wahrnehmungsmodi ineinander spielen, wie auch Stephan Günzel im Nachwort ausführt.

Mit diesem Ansatz führt der Schweizer Medienkünstler Matthias A. K. Zimmermann ein Programm literarisch fort, mit dem er sich bereits in seinen bildnerischen Arbeiten intensiv beschäftigt hat. In Serien wie „Levelmixer“ oder „Die Raummaschine“ beschäftigt er sich unter anderem intensiv mit Raumkonzepten, der Ästhetik von Computerspielen und *Game Design*. Dabei bedient er sich in seinen Arbeiten häufig einzelner Elemente aus dem Baukasten der Geschichte der Computerspiele (aber auch dem Science-Fiction-Film, japanischer Architektur oder mittelalterlicher Malerei) und setzt sie in seinen Bildern neu zusammen, durchaus auch im Sinne einer künstlerischen Forschung, die durch Analyse gewonnene Erkenntnisse produktiv in eine neue Medienform überträgt und so etwa Raumkonzepte und *Game Designs* in der bildenden Kunst anwendet.

Bedenkt man Zimmermanns Hintergrund, weckt die Zweidimensionalität des Weges der Protagonistin durch das Märchenschloss auf der Suche nach Gegenständen über Geheimgänge und mit Hindernissen Assoziationen zu frühen (narrativen) Computerspielen, wie etwa *Super Mario Bros.* (1985) oder *Prince of Persia* (1989). Bei beiden Spielen wird ebenfalls ein Märchensetting evoziert, ist es doch das narrative Ziel eine Prinzessin zu retten: Ein Ziel, das aber eher zweitrangig ist, primär geht es, wie in *Kryonium*, um das Durchspielen von Levels. Die drei Teile des Romans lesen sich

dann auch beinahe wie eine Nacherzählung der Geschichte des Computerspiels: Von relativ einfachen Spielen mit vorgegebenen Wegen, über Spiele, mit etwas mehr Möglichkeiten, bei denen man etwa einzelne Gegenstände finden muss, bis hin zu komplexen *Open World*-Spielen, die den Spielenden ein großes Maß an Entscheidungsfreiheit bieten.

Gerade das Textadventure-Spiel *Zork* (1977) scheint für diesen Roman Pate gestanden zu haben. Die ikonisch gewordene Ausgangssituation des Spiels – „You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door. There is a small mailbox here.“ – ist etwa in einer der Schneekugeln wiederzufinden, die die Protagonistin durchspielen muss. *Zork* ist ein Spiel, bei dem Raum und Handlung größtenteils über Sprache vermittelt wird und bei der auch die Spielerin/der Spieler sich über Textbefehle am Spiel beteiligen können. Was bei *Zork* also möglich ist, ist eine Interaktion mit den Spielerinnen und Spielern über das Medium Text. Ein Aspekt, der in *Kryonium* allerdings nicht wiederzufinden ist, im Gegenteil: Trotz der teilweise verschachtelten Handlung, präsentiert sich der Roman überraschend linear erzählt. Die Lesenden folgen der Hauptfigur ohne selbst in den Ablauf eingreifen zu können. Etwas wozu es in der Literaturgeschichte durchaus Vorbilder gäbe, man denke etwa an Andreas Okopenkos *Lexikon einer sentimental Reise zum Exporteurtreffen in Druden* (1970) oder Saša Stanišić' *Herkunft* (2019) – beides Texte, die auf unterschiedliche Weise und Intensität mit vorgegebenen Lesewegen experimentieren.

Diese traditionelle Erzählweise des Romans überrascht und enttäuscht etwas, ähnlich wie die stilistische Unbeholfenheit und die oft ein bisschen zu genau erklärten Auflösungen und Zusammenhänge – wobei so viele Rätsel, Spielereien und Anspielungen den Roman durchziehen, dass es trotzdem noch genug zu entdecken gibt. Auch wenn bei der Umsetzung also noch etwas Feinschliff geboten gewesen wäre, wirft *Kryonium* doch einen interessanten Blick auf intermediale Anreicherung von Raumkonzepten und bietet durch die Vielzahl an Verweisen, unterhaltsame Gelegenheiten Versatzstücke zu identifizieren und neu zusammenzudenken.