

Leseprobe



Jim Palmenstein
Xenia
Die Aufzeichnungen des Bob Nemo
ISBN 978-3-903284-01-2



© 2019
Verlag Klingenberg Graz

Jim Palmenstein

XENIA

Die Aufzeichnungen des Bob Nemo



Edition Palmenstein
Feuer, Sturm und Schaum Poesie

II



AUF JEDEN FALL hatten wir trotz unserer intensiven Beziehung viel gestritten – es ging mir nicht immer gut damit, dabei liebten wir uns wie zwei Verrückte, laut, heftig, wild...

Es gab an einigen Tagen gegenseitiges Konkurrieren. Es gab Besserwisserei. Nicht selten »suchten wir mit Eifer, was Leiden schafft«, wie es so heißt. Das machte uns beiden dann Sorgen. Trotzdem passierte es immer mal wieder.

Wir mochten auch zu manchen hierfür günstigen Gelegenheiten den Alkohol, um uns zu berauschen. Wir tranken ihn gern. Ich hatte durch die Armee ja so meine Verbindungen. Aus Verzweiflung? Weil wir uns durch diese nüchterne Welt, die uns umgab, manchmal ganz ausgestorben fühlten? Oder einfach, weil Trinken ein Spiel sein konnte? Mit der Ambivalenz von Kontrolle und Kontrollverlust? Im Grunde waren wir hin und wieder sehr einsam. Hier in den Republiken regierte »der Terminkalender«, der auch in Gestalt vielseitiger virtueller Funktionen immer den Lebenshintergrund bestimmte. Schon morgens meldete an den Werktagen mein Laptop unaufgefordert, welche Termine heute für mein Wiedereingliederungsprogramm vorgesehen waren. Es nervte, egal wie oft ich die Computerstimme auch austauschte. Mal weckte mich die präzise artikulierende Stimme eines kollegialen Coachs mit beschwingter Marschmusik unterlegt, anderntags wählte ich das fast schon stöhnende Hauchen einer sanften Verführerin zu schwebendem Klaviergeklimper. All das half nichts. Termine nervten. Basta. Bei Xenia zuhause nervte Eddy, der

Kühlschrank zudem immer mit seinem »Die aktuelle Einkaufsliste, Madame! Guten Morgen!« »Eddy, halt's Maul. Bitte keine Bestellungen. Ich wünsche heute keine Hausbesuche durch Anlieferungs-Services!« Aber einen Freundeskreis? Hatten wir beide nicht. Zu »deinen schrägen Kumpels?« ging sie nicht mit. »Die baggern dann bloß, und ich mach dann noch eure Männerfreundschaft kaputt! Ich weiß, wie das läuft, Bob!«

In der Öffentlichkeit, in Einkaufszentren, auf den weitläufig geschwungenen Parkterassenbrücken zwischen Wolkenkratzern oder auch in von Wäldern umgebenen Wiesen und Äckern der Vorstadtzonen führten die meisten Menschen »Selbstgespräche«. Auch beim Joggen, oder wenn sie ihre Hunde ausführten. In Sportzentren, Schwimmhallen trainierten viele hochkonzentriert für sich alleine. Badeten still genießend und schwiegen in der Sauna. Die Kontaktsimulation war längst zur gegenseitigen Kontrollfunktion der zwischenmenschlichen Beziehungen entartet, die ein Ansprechen von Privatpersonen durch Fremde auf offener Straße schier unmöglich gemacht hatte. Es wurde als Unverschämtheit empfunden, Passanten um Auskünfte zu bitten, die nicht in äußerster Kürze vorgetragen wurden. Kulturelle Veranstaltungen waren von dieser Verödung hinsichtlich jeder spontanen Begegnungsfähigkeit nicht ausgenommen. Ja keine fremden Menschen zu lange kontaktieren! Gefahr!

Auch hier simulierte jede Einzelperson entweder mittels der Ohrbügelkamera, oder nur mit der Sprechfunktion allein, die als bequemer Ohrstöpsel getragen wurde, Kontakt zu seiner Clique oder Familie, die ihre eigene *Private*

Isolativität wie einen Augapfel hütete! Jedem Bürger stehe das Privileg auf die Freiheit eines unversehrten, intimen Privatlebens zu. So lautete das Versprechen der Republiken. *Interaktive Brillen*, mittels derer man in der Öffentlichkeit auch lesen und nebenbei virtuelle Hologramme hätte besichtigen können, versehen mit statistischen Tabellen, waren nur Ordnungskräften, Ärzten, Sanitätern, Polizisten und den Mitarbeitern Technischer Hilfswerke vorbehalten und erlaubt. Sie wurden ausschließlich für den öffentlichen Dienst produziert.

Gerade diese Interaktiven Brillen spielten während der Unruhen, die die alten demokratischen Ordnungen untergehen ließen, eine äußerst traurige Rolle. Es war möglich geworden, jeden Passanten augenblicklich durch die unzähligen Gesichtserkennungsfunktionen, die man sich längst kostenlos aus dem Internet herunterladen konnte, augenblicklich mit Namen, Geburtsdaten und Adressen zu identifizieren. Und ebenso war es möglich, sich dazu sofort Zugang zu sämtlichen Informationen, Bildmaterial und Diskussionsbeiträgen der so identifizierten Person in ihren präferierten Sozialen Netzwerken zu beschaffen. Was im Zusammenhang mit den immer länger werdenden öffentlichen Todeslisten und den sinkenden Hemmschwellen einer ganz neuen Gewaltbereitschaft zu unerträglichen Mordserien geführt hatte. Solche Gesichtserkennungsfunktionen und ebenso die Interaktiven Brillen wurden zwar auf einem Schwarzen Markt weiterhin gehandelt, doch war der illegale Besitz dieser Instrumente und Programmfunktionen mit drakonischen Strafen belegt, oft mit lebenslanglichem Freiheitsentzug.

Kuschelparty!

META SERVANT AWARENESS TTT

AGE 2158 8. Stock



FÜR VIRTUELLE REISEN UND PARCOURS gab es die geräumigen *Second World Sporting Arts* Spielhallen. Dort fand man vor allem verzärtelte Jugendliche, die sich die riskanten Manöver der Skateboardstrecken und das verbotene, doch schwer zu unterbindende Freerunning über die Ränder von Wolkenkratzerplateaus, Parkhäusern und hochgelegenen Gebäudeterassen von Dach zu Dach nicht zutrauten. In den Second World Hallen kam mitnichten die Interaktive Brille zum Einsatz, sondern die sogenannte VRM, die »Virtuelle Realitäts Simulations Maske«, die natürlich auch begrenzte, interaktive Eigenschaften besaß. In geräumigen Wolkenkratzern jeweils in größeren Städten des Republikanischen Bündnisses war über mehrere ausgeräumte Stockwerke eine Seite der Cheopspyramide durch ein gigantisches 3-D-Druckverfahren nachgebildet worden, in unserer Metropole, in Teegebäck-City war es die Südseite. Damit man das Erlebnis, eine Pyramide zu besteigen, einst für Touristen noch eine Selbstverständlichkeit, trotzdem noch haben konnte. Erklomm man jedoch mit der VRM, der »Virtuellen Realitäts Simulations Maske«, eine solche Nachbildung, konnte man in die Wüste hinausblicken, sah das glitzernde Band des Nil. Oder man konnte von einer nachgebildeten Ostseite der Pyramide bis nach Kairo und Gizeh schauen. Die drei bedeutendsten Pyramiden von Gizeh, aber auch der Kölner Dom und die Festungsstadt Alhambra in Andalusien waren ja von Spät-Islamisten in einer gnadenlosen und diabolischen »Vergeltungsoperation« gesprengt und dem Erdboden gleich gemacht worden. Nur die Gebäude des Vatikans, die Museen mit all den Kunstschatzen, der Petersdom, die Sixtinische Kapelle, die ebenfalls Ziel der

perfiden und konzertierten Operation waren, blieben für unsere Epoche nochmal erhalten. Es funktionierte die Zündungsmechanik nicht. Doch in unseren virtuellen Hallen konnte man all das, was man früher das »Weltkulturerbe« nannte, längst bis ins kleinste Staubkörnchen digital erfaßt, annähernd weltweit bequem in Echtgröße besichtigen. Natürlich gab es aufregende Spaziergänge auf sämtlichen Planeten und größeren Monden des Sonnensystems. In »Raumanzügen« wurden die gestochen scharfen optischen Eindrücke dann auch durch haptische Feedbacksimulation für Tast- und Wärme- und Kältesinn in feinsten Auflösung erlebbar. Man konnte Felsen betasten, Steine aufheben. In manchen Anzügen konnten Spaziergänger räumliche Dufterlebnisse von Wiesen und Wäldern genießen, während sie durchs Gras stapften, mit der Hand über wogende Ähren der Kornfelder strichen. Der Haptische Ganzkörperanzug erfuhr jedoch praktische Anwendung beim Blindentraining in therapeutischen Zentren. In simulierten Werkshallen wurden Mechaniker an 3-D-Modellen von Großbaustellen, etwa auf virtuellen Bohrinseln für ihre ihnen bevorstehenden Aufgaben unter und über Wasser oder auf schmalen, schwindelerregend hohen Baugerüsten geschult. Dort zogen die Auszubildenden, mit echtem, jedoch präpariertem Werkzeug ausgestattet, nicht real existierende Schrauben fest, schweißten ebensolche Stahlträger zusammen, oder bereiteten die riesige Metallgußform für eine gewaltige Strömungsturbine vor. Auch übten dort angehende Ärzte OPs an simulierten Modellen verschiedenster menschlicher Körper. Auf Roboter hingegen, die chirurgische Eingriffe ausübten, wurde in den Republiken verzichtet.

Beeindruckend war die visuelle Zooming-Funktion des »gläsernen Modells«, die praktisch überall zum Einsatz kam, wo der volle Durchblick erfragt wurde. Der menschliche Körper und seine Organsysteme, die innere Mechanik eines Motors oder klassischen Uhrwerks, der Verlauf der Kanalisationen und Tunnelsysteme unter einer Stadt, das Innere einer zu erwerbenden Immobilie, die man begehen wollte, deren Räume, der Verlauf der Strom- und Wasserversorgung in den Wänden, überhaupt sämtliche historischen und modernen Bauwerke, ein Stück Fels mit einer darin eingelagerten fossilen Versteinerungsstruktur, die Körnung von Baumaterialien, all das konnte man nicht nur mit dem virtuellen Blick »durchleuchten«, sondern sich auch, durch hohe Bildauflösung unterstützt, hindurchzoomen. Ob menschlicher Leib, Baum, Kathedrale, Maschine, Raumfrachter oder ein Stück Felsenkonglomerat usw., all die Simulationen ließen sich sowohl als oberflächliche Fassade untersuchen oder bewundern, oder als »gläserner Bauplan« durchschauen, doch nicht nur das: Per Zoomingfunktion gewährten einige Modelle, je näher und tiefer der Betrachter zu sehen wünschte, Einblick bis in die molekularen Strukturen.

Die ganze Amüsierindustrie hatte ihr eigentliches Gegenstück in industriellen oder militärischen Schulungszentren, die jedoch außerhalb der Städte in Schutzzonen lagen, zu denen man nur entweder mit einem implantierten Chip oder eben einem Ausweis in Kombination mit dem Iris-Scanner-Abgleich und einem zu singenden Codewort Zugang hatte. Das Sich chippen lassen war glücklicherweise keine Pflicht.

Wie dem auch sei, niemand mußte mehr reisen, um einmal zu erleben, in der Ruinenstadt von Angkor umherzugehen, durch Mayaruinen zu streifen und die steilen Treppen ihrer Pyramiden im Dschungel zu erklimmen. Wer die Orte im Original erleben wollte, fuhr hin, doch dort drängelten sich meistens tausende Touristen. Lagen diese Orte in den Gebieten der Allianz, war es dort zudem brandgefährlich. Der Touristenmarkt von heimischen Banden blutig umkämpft. Da konnte man schon mal mit einer Schußwaffe am Kopf gebeten werden, das Hotel zu wechseln. »You come with me. I have better hotel. Better cook. Better pool!«

Da bevorzugte mancher natürlich den Besuch der virtuellen Abbilder, die auch durch das Ineinandergreifen von »Virtueller Realitäts Simulations Brille« und realen Unterstützungsinstrumentarien ihren eigenen Reiz haben konnten. Zum Beispiel die Sturm-, Wind- und Wärmeillusionen. Die glitzernden Wellenmuster des Ozeans in der Tiefe, während man scheinbar am umpusteten Paragleiter in einem Windkanal hing. Orientalische Basare, man konnte raunende Menschenmengen erleben, die dem Passanten entgegenkamen und manchmal durch den Spaziergänger einfach hindurchliefen, wenn mal wieder das Programm defekt war. Ansonsten konnte man mit Händlern feilschen und markierte Personen ansprechen, die einen in Erlebnisse, Flirts, Hütchenspiele, Verfolgungsabenteuer mit Quizfragen verstrickten. Die Herausforderung bestand darin, in solche virtuelle Welten immer neue kleine Abenteuer für die »Urlauber« zu installieren, damit die Besucherzahl einigermaßen gleich blieb. Es gab mit Vehiculatoren befahrene Autostraßen am Horizont, Ruinen mit Düften des

Dschungels umwogt, Kamelrouten mit miefendem Tierdung, Metropolen mit diversen Regengerüchen auf Gras oder Asphalt, eine auf- und untergehende, wärmespendende, künstliche Infrarot-Sonne, etwa über sich wiegenden Palmengestaden der Südsee mit einer realen, an virtuelle Simulationen gekoppelten Wellenschwimmbadanlage. Was es da halt in den großen *Second World Hallen* alles so geboten wurde.

Die Firmen der Unterhaltungsindustrie beschäftigen Hundertschaften unterbezahlter Zeichner und Grafikkünstler, um dem Erlebnishunger gerade der Jugend gerecht zu werden. Achterbahnen, die durch bizarre, rein ornamentale Welten stürzten und kreisten, Schnellboote, die scheinbar auf Meeren fremder Sonnensysteme kreuzten, wo man gegen die seltsamsten Kreaturen kämpfen oder ballern mußte oder als B-Lymphozyt in der Blutbahn unterwegs war im Auftrag des Körpers, gegen Viren in eine Abwehrschlacht zu ziehen, Gespensterschlösser von gigantischen Ausmaßen beherbergten Labyrinth von kerzendurchglänzten Sälen, und lockten schließlich abwärts in die Keller verpilzter, grünlich schimmernder Gruftgewölbe, wo feiste, glatzköpfige oder halbverweste Kreaturen manchen in echte Angst und alptraumerzeugende Schrecken versetzte.

Für Jugendliche und deren Eltern stellten solche Vergnügungspaläste ein echtes Problem dar, weil der Eintritt nicht umsonst war. Einen Kölner Dom zu besichtigen, oder in einer vatikanischen Gemäldegalerie einige Tage hintereinander zu verbringen, kostete nicht viel Geld. Solche virtuellen Bildungsreisen wurden subventioniert in

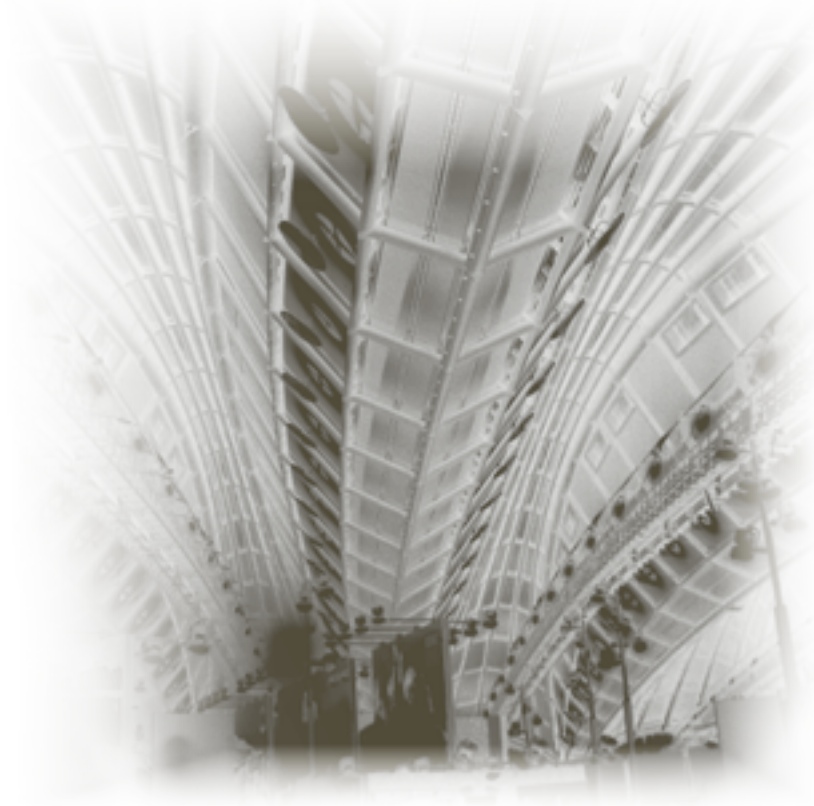
Nachfolge des gescheiterten Engagements des einstigen »UNESCO-Weltkulturerbes«. Besondere Denkmäler und Naturgebilde wurden nur noch virtuell geschützt. Real waren diese Dinge kaum mehr zu bewahren. Die Menschheit als Ganzes hatte längst erkennen müssen, daß Zeitenwenden einander immer rascher ablösen konnten, und kein Stein auf Dauer auf dem andern bleiben würde. Aber die rasanten Abenteuer in den Wimmelwelten der puren Unterhaltungsindustrie stellten eine Herausforderung für den Geldbeutel ärmerer Leute und junger Menschen dar.

Man darf nicht vergessen, daß inmitten solcher kostspieliger Abenteuer eine letzte Lücke und Möglichkeit gegeben war, realen Menschen zum Anfassen nahe zu kommen, weil hier zuweilen gemeinsam »Aufgaben zu lösen« waren und man daher gleich ein Thema hatte, und sich nicht etwas wenig Überzeugendes aus den Fingern saugen mußte. Immerhin wurden 10% der Ehen in solchen virtuellen Vergnügungspalästen angebahnt und geschlossen, und mancher Jugendliche versuchte, einen zweiten Job zu finden, um sich sowas öfter leisten zu können.

Das virtuelle Strandkino in Teegebäck-City war sehr schön, vor allem, wenn man das erste Mal hinging. Ein großflächiger Strand aus Meersand mit echten Muscheln darin war da aufgeschüttet worden, und die Besucher saßen bequem in Badekleidung an einem echten Flachwasserbereich einer Brandungszone, wo man in lauem, salzigem Meerwasser auch baden konnte. Dazu natürlich eine kleine Strandbar, Liegestühle. Eine virtuelle, riesige Himmelskugel erstreckte sich bis zum simulierten Horizont über die Häupter der Zuschauer. Verborgene Ventilationsan-

lagen erzeugten einen unstillen, aromatischen Seewind. Kurz bevor die Filmvorführung startete, ging eine blendende, täuschend echte Sonne unter, die Sterne blinkten an einem südlichen Nachthimmel auf. Und wie eine riesige Fata Morgana erschien der dreidimensionale Film, kombiniert mit einem perfekten räumlichen Klangerlebnis über der dunklen, nun zur Ruhe gekommenen Wasseroberfläche. Andere Kinos hatten das natürlich in speziellen Varianten, so, daß man mal auf einer immer golfplatzgerecht gemähten Almwiese saß, von dort aus in ein gestochen scharfes Hochgebirgspanorama schauen konnte, ziehende Wolken warfen beeindruckende Schattenspiele auf Wälder, Wiesen, ferne und nahe Felsenklüfte, Wiesendüfte säuselten aus unsichtbaren, sanft säuselnden Windkanonen, woanders wieder war es eine hohe Wüstendüne mit Blick auf eine antike Ruinenstadt im Tal, oder man fuhr auf einem Steamboat über einen animierten Mississippi, und sah auf Deck dann den Film. Ein reizvolles 3-D-Kino gab es in einer benachbarten Metropole. Dort genoß man die Filme auf einer Anhöhe des Hellas Planitia, am Kraterrand des größten Asteroiden-Einschlagbeckens auf dem Mars, unter der Simulation des dortigen Sternenhimmels. All das Drumherum eines solchen Lichtspiel-Spektakels konnte ein beeindruckendes Erlebnis sein. Beim ersten Mal...

Ich hielt das meiste dieser Schauen und Darbietungen, auch das 3-D-Kino ohne die Masken, Anzüge und Brillen, für grausigsten Kitsch. War man ein einsamer Mensch, konnten all die Simulationen das Gefühl der Sinnlosigkeit des Daseins eher verstärken. Wie sollte man sich selbst darin vergessen? Dann lieber wirklich reisen, und das



Risiko eingehen, im schlimmsten Fall umgebracht zu werden, ehrlich gesagt! Dafür aber echte Tempel, echte Strände, echte Menschen sehen. Oder eben weder-noch. Und ein Buch lesen. Die zuweilen quälende Einsamkeit aushalten. Was erwartete einen denn als Tourist an den überlaufenen Kulturerbe-Stätten? »Gruppe A hält ihre Eintrittskarten bitte gut sichtbar hoch! Sehr schön! Folgen Sie ab jetzt dem blauen Schirm!« »Die Tempelstadt darf nur in den fest verschlossenen Plexiglaskabinen befahren werden, die Sie auf keinen Fall, auch nicht im Verletzungsfall verlassen dürfen! Unterschreiben Sie hier! Vielen Dank! Bitte lächeln!«

Verlag Klingenberg

Gute Bücher

Aus unserem Programm:

Georg Klingenberg

Prüfungskunde

Leitfaden für Geprüfte und Prüfer

Taschenbuch, 978-3-200-04924-6

Leinen, gebunden, 978-3-903284-04-3

David Newby

Worlds Apart

Stories about love, language and cultures

978-3-200-05502-5, Hardcover

In Vorbereitung:

Francisco Cienfuegos

Jedes Wort ein Fenster | Cada palabra una ventana

Gedichte: Deutsch, Spanisch

978-3-903284-05-0



Besuchen Sie uns online unter:

www.klingenbergverlag.at

Edition Palmenstein

Feuer, Sturm und Schaum Poesie

Im Verlag Klingenberg erschienen:

Leuchtfeuer im Kupfer der Dämmerung

Gedichte und Erzähltes aus vier Jahrzehnten

Leinen, gebunden, 978-3-200-05502-5

Der marokkanische Teppich

Eine magische Reise

Taschenbuch, 978-3-903284-02-9

Xenia

Die Aufzeichnungen des Bob Nemo

In Vorbereitung:

»Gut zu sein war nie der Sinn meiner Schreibe«

Interview mit Jim Palmenstein

978-3-903284-06-7

Weitere Texte von Jim Palmenstein unter:

visionisten.blogspot.com



Originalauflage

© Verlag Klingenberg 2019, Graz

www.klingenbergverlag.at

Alle Photographien von Jim Palmenstein

Gestaltung, Satz: Paul Klingenberg

Gesetzt aus der *Marco* von Toshi Omagari

Druck und Bindung: Finidr, Tschechien

Zhuangzi S. 237 zit. nach:

Reden und Gleichnisse des Tschuang-Tse,

Deutsche Auswahl von Martin Buber, Manesse 1951

Einband: Tijo/Surface Of The Sun Texture – *brushiezy.com*

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Übersetzung,
des öffentlichen Vortrags, der Übertragung in Funk und Fern-
sehen und der Wiedergabe in Print- oder elektronischen Medien

Gedruckt auf FSC-zertifiziertem Papier

ISBN 978-3-903284-01-2

Printed in the European Union