

Textinterpretation „Paulo Moura: Der virtuelle Seitensprung“

Die Kurzgeschichte „Paulo Moura: Der virtuelle Seitensprung“ geschrieben von Paulo Moura, erschien im Jahr 1995. Er schreibt über eine vermeintliche Romanze und über ein Leben im Internet.

Die Geschichte handelt in einer Zukunft, in der bereits viele Mensch ihr Leben ausschließlich digital verbringen. Ein Mann, John Malone, in der digitalen Welt, AOL, als R. U. Sirius bekannt, verliebt sich in eine scheinbare Frau namens Candi 2000. Sie verbringen Nächte zusammen, reden und schlafen schließlich auch, mithilfe einen Ganzkörperanzugs, miteinander. John vertraut Candi 2000 nicht vollkommen und stellt sie auf die Probe, indem er sie mit einem zweiten Charakter verführt. Bestätigt in seiner Eifersucht will er Candi 2000 töten. Schlussendlich bringt er seine verhasste Liebe um, indem er mit den stimulierenden Elektroschocks des „Sex-Anzugs“ ans äußerste ging. Kurz danach findet die Polizei einen 50-jährigen Mann mit Verbrennungen am ganzen Körper. Moura schreibt in einer auktorialen Erzählperspektive. Zwar wird ausschließlich über Johns Gedanken berichtet, aber am Anfang (Zeile 1-3) und am Ende (Zeile 49 - 43), wird eine Szene geschildert in der John nicht anwesend war. Daraus kann man schließen, dass es sich um einen allwissenden Erzähler handelt.

In den Ersten drei Zeilen des Textes wird, mit einem Blick auf das Ende, Spannung aufgebaut, indem Moura das Ende vorwegnimmt, nicht jedoch erwähnt, dass es sich bei dem toten Körper um einen Mann handelt, „Ein Körper in einem Cyberspace-Anzug lag bewusstlos über (...)“ (Zeile 2). Dadurch ist der Anfang nicht wirklich offen, jedoch wird man danach Schritt für Schritt in die Welt des John Malone eingeführt. Auffallend ist, dass Technikische Begebenheiten oft im Vordergrund stehen, wie zu Beispiel „jüngste Generation eines Macintosh Quadra“ (Zeile 3) oder „digitalen Aufnahmen des AOL-Servers auswählten und über ihre in den Computer integrierten Stereoanlagen hörten“ (Zeile 25 - 26). Dadurch hat man während des Lesens die Situationen auch sehr bildlich im Kopf. Die sonst verknappte Schreibweise und die linear chronische Erzählweise machen den Text leicht lesbar. Das Ende wird mit dem Tod des Mannes geschlossen beendet.

In einem Leben das ausschließlich in einer digitalen Welt gelebt wird gehen Fiktion und Realität Hand in Hand. Besser gesagt wird die Realität zu Fiktion und die Fiktion zur Realität. Ein Beispiel aus dem Text wäre, als sich John an seine Vergangenheit aus dem „echten“ Leben erinnert, „Candi 2000 erinnerte John an Frauen, die er in Kalifornien gesehen hatte, bevor er endgültig in die virtuelle Welt eingetreten war. An diese Zeit erinnerte er sich nur noch wie an einen Traum“ (Zeile 20 - 21).

Diese Art der digitalen Vernetzung ist zwar in der heutigen Zeit mit den heutigen Technologien möglich, aber nicht vorstellbar. Das Leben spielt sich zwar immer mehr in der digitalen Welt ab, seien es Videospiele oder Sozialmedia-Apps. Aber das 100 Millionen Amerikaner ein digitales Leben einem „normalen“ vorziehen ist nahezu unmöglich. Es gibt jedoch ein Spiel das vergleichbar mit dem AOL ist, es heißt Second Life. In dem Spiel gibt es ein eigenes Wirtschaftssystem und Sozialsystem, man kann arbeiten gehen und so ingame Spielwährung verdienen. Diese kann man dann in Dollar umwandeln kann. Also ist alles darauf ausgelegt, wie in der AOL, autonom in dem Spiel zu leben. Da sich dieses Spiel nicht großer Beliebtheit erfreut, zeigt das gut, das die Zeit, in der sich das Leben nur noch digital abspielt, noch nicht gekommen ist und außerdem nicht erstrebenswert ist. So ist es also gut, dass die Zukunftsidee von Paulo Moura eine Zukunft Idee bleibt.

548 Wörter