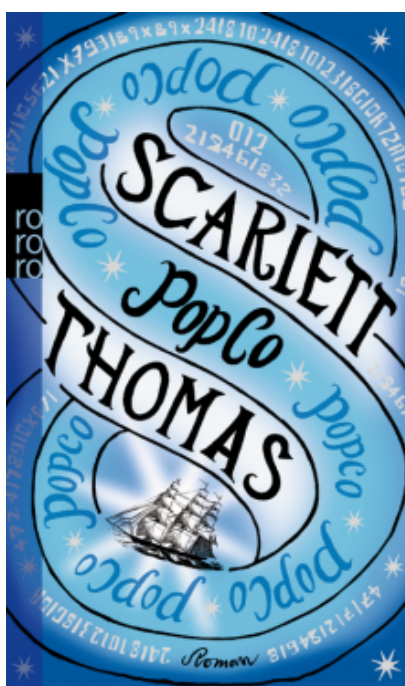


Leseprobe aus:

Scarlett Thomas

PopCo



Mehr Informationen zum Buch finden Sie auf rowohlt.de.

KAPITEL EINS

Die Paddington Station fühlt sich an, als sollte man sie schließen. So spät am Abend, lange nach Ende des Berufsverkehrs, ist die Bahnhofshalle ein Ort der Echos, durch den hin und wieder ein kalter Windstoß pfeift, ein dünner Lufthauch, der nach Diesel riecht. Eigentlich ist das der ideale Zeitpunkt, sich auf Bahnhöfen aufzuhalten, wenn sonst kaum jemand unterwegs ist. Es ist kurz vor halb zwölf, und ich bin auf der Suche nach meinem Zug, der in zwanzig Minuten abfahren soll. Der Bahnhof fühlt sich an, als stünde er unter Beta-blockern. Ein Puls? Ja, aber stark verlangsamt. Medikamentös verlangsamt – angenehm vernebelt. Ein gesunder Mensch mit einem solchen Lebenstempo wäre wohl jemand, der täglich Trampolin springt, anstatt der Hektik zum Opfer zu fallen, die zwischen fünf und sechs Uhr abends die Blutgefäße des Bahnhofs verstopft.

Zum ersten Mal seit Wochen trage ich wieder richtige Schuhe und höre beim Gehen meine Schritte, eine D-Dur-Tonleiter auf Beton. Falls Sie sich jemals mitten in der Nacht auf einem Bahnhof herumtreiben, sollten Sie unbedingt darauf achten, dass Sie Ihre Schritte hören können. Falls Sie dazu noch ein bisschen musikalisch sind, sollten Sie außerdem versuchen, die Töne zu bestimmen, die Sie beim Gehen machen. Dann fühlen Sie sich gleich nicht mehr so einsam. Womit ich nicht sagen will, dass ich mich einsam fühlen würde. Ich trage heute Abend einen langen Mantel, und eigentlich fehlen mir nur noch ein Hut und eine Zigarettenspitze mit einer exotischen Zigarette. Das würde den Look perfekt machen, den ich aus Filmen und Spionagethrillern kenne, auch wenn ich nicht

weiß, wie er heißt. Dafür kenne ich genügend Leute, die das sofort wüssten.

Dieselben Leute würden sicher auch alle möglichen anderen Schlüsse aus meiner Kleidung ziehen. Sie würden annehmen, mein «Look» sei bewusst gewählt. Sie würden meine Bluse und den Pulli betrachten und sagen: «Na, Alice, heute im Schulmädchen-Look?» Dann würde ihr Blick auf den Schotterrock, die Strumpfhose und die festen Schuhe fallen, und sie würden zu dem Schluss kommen, dass es sich wohl doch eher um meinen altbekannten «Bletchley-Park-Look» handelt. Sobald sie meinen «Look» identifiziert hätten, würden besagte Leute automatisch davon ausgehen, dass alles andere auch dazugehört; dass die Klamotten und was ich vom Portemonnaie über den Koffer bis hin zur Unterhose sonst noch an mir habe, dass all das einzig und allein mit dem Ziel gewählt ist, mich zu identifizieren, mir meinen eigenen Code zu geben, mich zur Marke zu machen. Selbst wenn ich, wie früher oft, einen absolut zufälligen Mix aus komischen alten Kleidungsstücken an hätte, würden sie das noch als «Flohmarkt-» oder «Penner-Look» bezeichnen. Das geht mir wahnsinnig auf den Geist. Die anderen wissen, dass es mich nervt, deswegen machen sie es ja, aus dieser merkwürdigen Logik heraus, die manche Dinge umso lustiger werden lässt, je mehr sich jemand darüber ärgert.

Ich arbeite bei dem Spielzeughersteller PopCo. Die meisten meiner Kollegen sind gerne dort. PopCo ist ein junges, hipbes Unternehmen, das keine Kleiderordnung, keine Regeln und auch keine festen Arbeitszeiten kennt, zumindest nicht in der Abteilung für Ideenentwicklung und Design (ID). Unsere Abteilung, die früher schlicht «Forschung und Entwicklung» hieß, hat ihre eigene kleine Firmenzentrale in einem Backsteinbau in Battersea, und alle, die dort arbeiten, können ganze Nächte durchackern, um einen neuen Prototyp fertigzustellen, sind

aber genauso gut imstande, sich plötzlich allesamt eine Woche lang zum Trendscouten und Feldforschen nach Prag abzusetzen. Bei PopCo geht es allen immer und überall nur um Ideen. Unser ganzes Leben dreht sich ausschließlich darum, Ideen zu umwerben: Für sie sind wir ständig paarungsbereit, und wir spreizen unsere Schwanzfedern und führen unsere Balztänze auf, um sie anzulocken. Und wenn sie dann irgendwann sturzbesoffen vor der Tür stehen, obwohl wir die Hoffnung, sie an dem Tag noch zu sehen, längst aufgegeben hatten, lassen wir sie jedes Mal herein.

Wer bei PopCo Ideenentwicklung und Design macht, ist grundsätzlich unfassbar cool. Das ist den Leuten auf eine Art und Weise wichtig, die ich völlig unmöglich finde – vielleicht, weil ich meine eigene Abteilung bin und eine Produktserie betreue, die ganz für sich allein steht. Ich bin eine Insel, obwohl ich Verbindung zum Festland habe, ich bin die Neue, obwohl ich schon fast zwei Jahren dort arbeite, die Außenseiterin, obwohl ich unwiderruflich dazugehöre. Und obwohl ich ständig auf der Flucht bin vor den anderen und ihrer Coolness, führt das häufig nur dazu, dass ich mich am Anfang oder Ende irgendeines Zyklus oder Turnus wiederfinde, in dem alle anderen gerade mittendrin stecken. Ich könnte wetten, dass sie nächstes Jahr alle Bluse, Rock und Pulli tragen und sich die Haare zu ordentlichen Zöpfen flechten. Ich laufe dann wahrscheinlich wie eine Studentin aus Tokio herum, was gerade im Moment hip ist, oder ziehe mich an wie eine Astronautin auf Drogen, was übernächste Saison angesagt sein könnte. Mit den PopCo-Leuten steht man vor einem ständigen Dilemma. Wenn man so aussieht wie sie, gehört man dazu; aber wenn man sich völlig anders anzieht oder Sachen trägt, die so peinlich sind, dass sie sich niemals darin blicken lassen würden, dann gilt man als cool, mutig und individuell – und gehört folglich auch dazu. Eine unentrinnbare Zwickmühle: Wie soll

man sich als unangepasst stilisieren, wenn alles, was man tut, immer nur dazu führt, dass man doch dazugehört? Wenn wir alle noch Kinder wären, wäre es sicher leichter, dagegen zu rebellieren. Andererseits: Wenn wir alle noch Kinder wären, wollte ich wahrscheinlich sogar dazugehören.

Morgen Mittag beginnt die PopCo Open World (P.O.W. oder einfach POW), eine jährliche Veranstaltung, die diesmal im firmeneigenen «Inspirations-Camp» in Devon stattfindet. PopCo ist der drittgrößte Spielzeughersteller der Welt, nach Mattel an erster und Hasbro an zweiter Stelle. Es gibt Niederlassungen in Japan und den USA und eine etwas kleinere hier in Großbritannien. Jedes Land hat sein eigenes ID-Team, aber die richtig abgefahrenen Ideen entstehen in den vier großen Inspirations-Camps in Schweden, Island, Spanien und Großbritannien. Wir haben alle schon von dem Anwesen in Devon gehört, die wenigsten haben es aber bisher mit eigenen Augen gesehen. Und da die jährliche POW sonst immer an besonders coolen Orten stattfand, waren alle etwas erstaunt darüber, dass wir dieses Jahr einfach in ein PopCo-Haus auf dem platten Land fahren. Normalerweise werden für diese Veranstaltung keine Kosten und Mühen gescheut; dieses Jahr dürfte sie vergleichsweise gar nichts kosten. Mich macht das ehrlich gesagt eher neugierig, und der Gedanke, zwei Tage in Devon zu verbringen, gefällt mir auch, aber in Battersea waren in den letzten Wochen immer nur Bemerkungen im Stil von «Na, wie Asmara wird's ja wohl nicht werden» zu hören. Asmara liegt in Eritrea und war der Schauplatz der letzten POW. Ein ziemlich bizarres Erlebnis: Wir besichtigten gerade eine der örtlichen PopCo-Fabriken, als schwere Unruhen losbrachen; mit dem Ergebnis, dass wir umgehend ausgeflogen werden mussten.

Die meisten Leute denken bei «Spielzeughersteller» an Plüschtiere und Buchstabenbauklötze aus Holz, vielleicht auch an Elfen, die in einer Art vorindustriellen Version der

Weihnachtsmannwerkstatt herumhämmern und -sägen, mit Puppen, Bauernhoftieren und Puzzlespielen durch die Gegend trippeln und sie in große Säcke verstauen, um sie adretten Kindern zuzustellen, die vor dem Kamin im Wohnzimmer darauf warten. Bei heutigem Spielzeug geht es aber eher um Fastfood-Gimmicks, Begleitartikel zu Kinofilmen, Interaktivität, Mehrwert und Super-Branding und natürlich um Fokusgruppen, die durch Einwegspiegel beobachtet werden. Die Buchstabenbauklötze, die die meisten Spielzeugfirmen immer noch herstellen, werden inzwischen angeblich nach einer mathematischen Formel entworfen, die genau vorgibt, wie oft und in welchem Verhältnis die einzelnen Buchstaben auf den einzelnen Klötzen erscheinen müssen, damit die Kinder auf jeden Fall mehr als ein Set benötigen, um Wörter bilden zu können. Ich habe keine Ahnung, ob das tatsächlich stimmt, aber ich wüsste schon eine Gleichung, mit der es möglich wäre. Angeblich soll einmal jemand vorgeschlagen haben, solche Gleichungen auch bei PopCo einzusetzen, was eine sofortige Kündigung zur Folge hatte. Auch da weiß ich nicht, ob die Geschichte wirklich stimmt. Die Firma PopCo hat zwar noch keine hundert Jahre auf dem Buckel, verfügt aber über einen größeren Sagenschatz als mancher Kleinstaat. Und über ein größeres Bruttoinlandsprodukt. Bei den anderen führenden Spielzeugherstellern ist es auch nicht anders.

Wie alles gehört natürlich auch der Sagenschatz zum Spaß dazu. Bei einer Spielzeugfirma ist Spaß der große Diktator. In letzter Zeit ist viel von «coolen Nerds» die Rede oder von der «Schönheit des Hässlichen». Nichts gilt mehr von vornherein als uncool, und das wiederum bedeutet, dass man so ziemlich alles verkaufen kann, wenn man nur weiß, wie. Manche wundern sich vielleicht, wie diese ganze zynisch-coole Erwachsenenwelt in den Spielzeugmarkt Einzug halten konnte, doch wir aus der Branche wissen, dass sich jede Form von Marketing

letztlich an Kinder und Jugendliche richtet. Sie verfügen über das nötige Geld und den nötigen Willen dazuzugehören. Sie verbreiten neue Hypes so schnell wie Kopfläuse und überreden ihre Eltern, ihnen Sachen zu kaufen, die sie gar nicht brauchen. Man muss sich nur die Modewörter anschauen. Inzwischen wissen ja die meisten, dass sie über die Schulhöfe verbreitet werden und man das, was der neunjährige Sohn diese Woche zu seinen Kumpels sagt, wahrscheinlich schon nächste Woche selbst bei den Bürokollegen verwendet. Doch obwohl solche Ausdrücke auf Schulhöfen gedeihen, stammen sie ursprünglich meist aus irgendeiner Marketingabteilung. Kinder haben eine beschleunigte, intensivere Vorstellung davon, was «cool» ist. Sie durchlaufen Freundschaften, Phasen und Hypes so schnell wie eine Knospe, die im Zeitraffer aufblüht. Wenn man es geschickt anstellt, kann man sie mit circa zwanzigtausend Produkten bombardieren, bis sie fünfzehn sind, ihre Vorlieben sich verfestigen und sie weniger kaufen.

Und Spielzeughersteller produzieren auch nicht mehr unbedingt nur Spielzeug: Unser erfolgreichster Geschäftszweig sind Videospiele, und die meisten Forschungsgelder werden in den Bereich Robotik gepumpt. Wir produzieren einfach, was Kinder wollen. Wir handeln mit dem Glanz des Neuen, dem Höher-Schneller-Weiter, mit dem Schillernd-Magischen, der schnellen Sucht. Gegenüber anderen Branchen ist die Spielzeugbranche gleich doppelt im Vorteil. Unsere Produkte sind besonders leicht verkäuflich und unsere Kunden besonders bereitwillige Käufer. Was natürlich nicht heißen soll, dass jedes Produkt gleich erfolgreich wäre. Aber wir stellen eben Produkte her, die fliegen oder explodieren können und einen in Phantasiewelten entführen, und wenn wir alles richtig machen, sitzen die Kinder mit großen, runden Augen vor unseren Werbespots.

Ich will gar nicht zynisch wirken. Das bin ich nicht. Und

es ist auch gar nicht so, dass ich meine Arbeit verabscheuen würde. Ich habe die Aufgabe, mir neue Varianten für meine drei Produkte auszudenken, von denen eines die Kinder zum Spionspielen, ein weiteres zum Detektivspielen und ein drittes zum Knacken von Geheimschriften animiert. Die drei Produkte heißen KidSpy, KidTec und KidCracker und sollen demnächst unter der Dachmarke «Pssst!» neu lanciert werden. Fokusgruppen- und Marktforschungsanalysen haben ergeben, dass Kinder, die eines meiner Produkte kaufen, in der Regel alle drei haben wollen, und ich stehe jetzt unter dem Druck, gewissermaßen die Quadratur des Dreiecks zu versuchen und ein viertes «Killer-Produkt» für die demographische Gruppe einsamer, kluger, etwas seltsamer und manchmal auch traumatisierter Kinder zu entwickeln, egal ob Jungen oder Mädchen, die sich gern verstecken, Geheimnisse haben und Verbrecher belauern oder dingfest machen wollen. Dieses vierte Produkt, das letztlich nur eine Submarke sein wird, soll bei der Neuauflage der anderen drei den Schwerpunkt bilden. Eine großangelegte Werbekampagne ist in Planung, vielleicht sogar mit Fernsehspots. Das ist alles enorm aufregend, denn erst mit einem richtig erfolgreichen Produkt gehört man bei PopCo richtig dazu.

Aber ich will ja gar nicht dazugehören. Das geht mir wirklich ernsthaft gegen den Strich. Dazugehören ist mir unangenehm, Beliebtsein auch. Darum bin ich ständig auf der Flucht vor der Modepolizei; darum meine ganz private kleine Widerstandsbewegung: Ich reise einen Tag vor meinen Kollegen, ziehe mich anders an als sie, trage Farben, die sich beißen, solange das sonst keiner tut, und sobald es doch einer macht, höre ich wieder damit auf. Einen Tag früher fahre ich allerdings nicht nur, um mich von den anderen zu unterscheiden, sondern weil ich Gedränge, schlechte Luft, Unterführungen und alles, was vom (Raum-)Gefühl her in diese Richtung geht,

einfach nicht gut ertrage. Obwohl ich sonst in fast jeder Hinsicht recht normal bin, kann ich engen Kontakt mit Fremden gar nicht haben. Da könnte ich jedes Mal losheulen. Daher der Nachtzug.

Aufgrund dieses «Zustands» (egal, ob man ihn nun als allgemein menschlichen oder medizinischen auffassen möchte) fahre ich fast immer einen Tag vor meinen «Mitreisenden» ans jeweilige Ziel. Und obwohl ich mir diese Art des Reisens ursprünglich angewöhnt habe, um ein Problem zu beheben, kommt es inzwischen recht häufig vor, dass ich das Problem vergesse und einfach nur das Erlebnis genieße. Das fühlt sich an, als würde man als Einziger mit einem Karussell fahren oder ganz für sich allein einen Kuchen backen.

Ich habe meinen Koffer auf dem Boden abgestellt, doch plötzlich macht es mich nervös, dass er dort steht. Das hier ist nun mal kein alter Schwarzweißfilm: Er könnte gestohlen oder einfach nur schmutzig werden. Ich nehme den Koffer in die Hand und schaue auf die Abfahrtstafel. Mein Zug fährt von Gleis 9. Ich bin gespannt, wie mir die Reise gefallen wird. Natürlich habe ich überlegt, mit dem Auto zu fahren, aber mein Morris Minor, Baujahr 1960, den ich von meinem Großvater geerbt habe, eignet sich nicht so recht für längere Reisen. Ich will den Wagen ja nicht zu sehr vermenschlichen (das gehört zu den größten Gefahren, wenn man bei einem Spielzeughersteller arbeitet, weil man schnell mitkriegt, dass jedes beliebige Ding lebendig werden kann, wenn man ihm ein Paar Augen verpasst), aber auf langen Fahrten scheint er irgendwie trübsinnig zu werden. Das ist schade, denn eigentlich genieße ich es sehr, in meiner eigenen kleinen Kapsel über die schläfrige Autobahn zu brausen und die Straße nur mit den großen Laternen und ihren trüben, orangefarbenen Raumschiffscheinwerfern zu teilen. Aber der Nachtzug ist auch ein Abenteuer, und

außerdem bin ich ja nur zwei Tage fort. Ich will noch am Sonntagabend zurück, sobald das Event vorbei ist, und dann bin ich mit Sicherheit zu müde zum Fahren. Außerdem wäre es nett, zum Abschluss einen Martini trinken zu können, ohne danach noch vierhundert Kilometer Heimfahrt vor sich zu haben. Oder lieber doch keinen Martini. Das Martinitrinken habe ich mir angewöhnt, weil es sonst keiner tat, aber jetzt fahren plötzlich alle darauf ab. Noch so eine Zwickmühle.

Ich mache mich auf den Weg zu Gleis 9. Es treiben sich noch ein paar andere Leute am Bahnhof herum: Manche hocken auf Bänken, andere tragen Kapuzenshirts, wieder andere sind offensichtlich betrunken oder machen einen irgendwie heimatlosen Eindruck. Nur auf einer Bank sitzt ein Grüppchen, das wohl eine Familie sein muss: ein Mann, eine Frau und drei Kinder. Sie sehen müde und verhärtet aus und tragen Kleider, die ich nicht auf den ersten Blick einer Marke zuordnen kann. Wer sie wohl sind? Ich mag mich ja in meiner persönlichen Zeitschleife aus Dampfloks und Romantik verloren haben, aber diese Leute bedeuten einen echten Zeitsprung, wie sie da auf der Bank sitzen und sich einen Laib Brot teilen. Ich will schon wieder aufhören, sie anzustarren, und einfach weitergehen, da fällt mir auf, dass eins der Kinder in einem Buch mit rotem Einband liest. Ist das ein Moment, wie ihn Schriftsteller vermutlich ständig erleben, ich ihn aber gar nicht kenne? Liest dieses kleine, magere, leicht verloren wirkende Kind tatsächlich das Begleitbuch zu einem meiner Produkte? Ich gehe näher an die Bank heran, versuche, etwas zu erkennen, doch als ich nahe genug bin, ist das Buch verschwunden, und das Kind hält nur eine rote Butterbrot-dose in der Hand. Auf dem Weg zum Gleis meine ich, irgendwo in den Weiten der Bahnhofshalle eine Eule rufen zu hören.

KAPITEL ZWEI

Beim Einsteigen kontrolliert der Zugbegleiter meine Fahrkarte und zeigt mir dann mein Abteil. Es ist ein Zweibettabteil, aber die obere Liege ist hochgeklappt. An der Wand befindet sich ein Waschbecken, das mit einem Deckel verschlossen wird, daneben hängt ein kleines Handtuch. Das untere Bett ist frisch gemacht: gestärkte Baumwollaken, eine leichte Wolldecke.

Schlafwagenabteile haben eigentlich nur einen Nachteil: Sie bekommen meinen Haaren nicht. Ich weiß nicht, ob es an der Klimaanlage liegt oder an der statischen Aufladung oder aber an dem samtigen Material, mit dem Zugabteile ausgekleidet sind, aber meine Haare führen sich jedenfalls auf wie Fusseln, die am Fliegenfänger kleben bleiben. Es klingt sicher eitel, sich über so etwas Gedanken zu machen, aber wenn man so krauses Haar hat wie ich, wird man wohl automatisch eitel. Ich warte, bis der Zugbegleiter ein letztes Mal meine Fahrkarte inspiziert hat, dann schließe ich die Tür, schmiere mir etwas Vaseline ins Haar (das ist fast so gut wie eine Haarkur) und ziehe eine Duschhaube darüber, die ich extra zu diesem Zweck eingepackt habe. Die Duschhaube ist rosa- und cremefarben und hat ein Muster aus Kätzchen, die mit Wollknäueln spielen. Ich habe eine ganze Kollektion solcher Duschhauben. Meine Haare verkraften es nicht besonders gut, nass zu werden, aber zu trocken mögen sie es auch nicht. Sie haben etwas von hochempfindlichen Hängegärten, um die man sich ständig kümmern muss, weil sie sonst welken und eingehen. Manchmal frage ich mich, wie ich wohl im Mittelalter ausgesehen hätte und was man mit Haaren wie meinen überhaupt

angestellt hat, bevor die entsprechenden Produkte erfunden waren. Ob sich wohl Tiere darin angesiedelt hätten? Das wäre ja vielleicht sogar ganz lustig gewesen.

Ich schaue in den Spiegel über dem Waschbecken und muss über den seltsamen Anblick grinsen. Vielleicht wäre das ja der «Look», der ihnen allen endgültig das Maul stopfen würde. Wie sie ihn wohl nennen würden? Den «Irrenhaus-Look» vielleicht? Ich schneide meinem Spiegelbild Grimassen, versuche dabei, so grotesk wie möglich auszusehen, und denke mir Situationen aus, die man verderben könnte, indem man so dort auftaucht. Familienfeiern und Hochzeiten kommen mit auf die Liste, obwohl ich bei so etwas noch nie war. Ob man in diesem Aufzug Sex haben könnte? Wie der Partner das wohl finden würde? Wahrscheinlich gibt es irgendwo auch Duschhauben-Fetischisten – schließlich kann man ja so ziemlich alles zum Fetisch machen. Ob ich mich so bei der POW zeigen könnte? Wenn ich mich das bloß trauen würde!

Folgendes enthält mein alter, brauner Reisekoffer: Schlafanzug, Kulturtasche, Leinenturnschuhe, Haarpflegemittel, weitere Duschhauben, Haarspangen und Haargummis, Unterwäsche und Strumpfhosen zum Wechseln, eine frische Bluse, eine Wolljacke, ein paar weitere ausgewählte Kleidungsstücke, darunter mein Lieblingscordrock; Nagelschere, Gitarrenplektron (auch wenn ich ohne Gitarre reise, muss ich doch immer ein Plektron dabeihaben), grünen Tee, Kamillentee, eine Tafel Notfallschokolade, eine Thermosflasche mit heißem Wasser, Müsli, drei Bleistifte der Stärke 1B, ein Skizzenbuch, ein Notizbuch, meinen Füller, einen Spitzer und Ersatzpatronen für den Füller. In einer kleineren Leinentasche im Armystil habe ich noch zwei Bücher, ein paar homöopathische Arzneien, meine Notfallausrüstung, mein Portemonnaie, ein kleines Transistorradio, Tabak und Zigarettenpapier, zwei, drei weitere Dinge sowie diverse schwarze und weiße Haare meines Katers Atari.

Die Notfallausrüstung ist ein Experiment und umfasst lauter Dinge, die man meines Erachtens braucht, um in einer Notsituation überleben zu können: Pflaster, Wasserreinigungstabletten, Streichhölzer, Kerzen, Batterien, eine kleine Taschenlampe, einen Kompass, ein Messer, mehrere biodynamische «Energieriegel», eine große Plastikplane und Notfalltropfen. Notfalltropfen kurieren praktisch alles – Schockzustände, kranke Haustiere, welkende Pflanzen –, und da sie in Weinbrand gelöst sind, kann man sie auch als Desinfektionsmittel verwenden. Wenn ich Zahnschmerzen habe, träufele ich ein paar Notfalltropfen auf den schmerzenden Zahn, dann wird es jedes Mal gleich besser.

Die Notfallausrüstung und das Transistorradio sind die beiden Dinge, nach denen ich sofort greifen würde, wenn beispielsweise ein feindlicher Überfall auf den Zug verübt würde und ich nur zwei Minuten Zeit zum Fliehen hätte. Die Duschhauben würde ich zurücklassen. Wenn es ums nackte Überleben geht, wären mir meine Haare dann wohl doch egal. Irgendwo habe ich mal gelesen, dass man sich beim Packen immer fragen soll, welche Dinge lebensnotwendig sind und welche bloß Luxus, um dann nur das Lebensnotwendige mitzunehmen. Im Grunde ist natürlich kaum etwas wirklich lebensnotwendig. Wenn ich das absolut Unerlässliche aus meinem Gepäck auswählen müsste, wären das nur die homöopathischen Carbo-vegetabilis-Tabletten, die ich wegen meiner Allergie gegen Bienen- und Wespenstiche dringend brauche. Vielleicht noch die Plastikplane, obwohl ich jetzt schon nicht mehr weiß, wie man darin nochmal genau Wasser sammelt. Mein Medaillon würde ich auch mitnehmen, aber daran brauche ich nicht eigens zu denken: Es hängt seit zwanzig Jahren Tag und Nacht an einer Kette um meinen Hals.

Alles, was ich sonst dabei habe, ist strenggenommen Luxus. Das gilt übrigens auch für meine Gedankenspiele über einen

feindlichen Überfall. Unsere Feinde wären heutzutage ganz sicher nicht zu Fuß unterwegs und würden sich auch keine Züge aussuchen. Und wer weiß denn überhaupt noch, wer genau der Feind ist? Da ich den Kontakt zur Realität so weit wie möglich meide, denke ich bei dem Wort «Feind» eigentlich immer nur an meine Produkte, was wiederum bedeutet, dass ich ständig über die Schulter spähe und nach schattenhaften, unrasierten Kinoklischees Ausschau halte: Spione der Gegenseite, keimfreie Verbrecher, die Haustieren oder kleinen Kindern auflauern, um sie zu entführen und/oder für ihre wahnwitzigen Experimente zu missbrauchen. Vielleicht sehe ich deshalb auch meine Bücher, wo sie gar nicht sind. Das war wirklich merkwürdig – so etwas habe ich noch nie erlebt.

Mein Kater heißt übrigens nicht nach dem Videospielhersteller Atari, wie ab und zu vermutet wird, sondern nach der gleichnamigen Position des japanischen Brettspiels Go, aus der heraus ein Spieler die Spielfigur seines Gegners mit einem einzigen weiteren Zug gefangen nehmen kann, ähnlich der «Schach»-Stellung beim Schachspiel. Ein Atari ist allerdings nicht ganz so aussichtslos, weil es beim Go viele Spielfiguren beziehungsweise Steine gibt, von denen man hin und wieder gern ein paar aus strategischen Gründen opfert. Mein Kater ist schwarz-weiß, wie die Steine beim Go. Es geht in diesem Spiel um Gleichgewicht, um Yin und Yang, Opfer und Sieg, und viele der Spielstellungen und Regeln, von denen es Tausende gibt, lassen sich metaphorisch auf die unterschiedlichsten Lebenssituationen übertragen, inklusive militärischer Strategien. Atari hat seinen Namen, weil die schwarzen und weißen Haare in seinem Fell scheinbar um die Oberhand kämpfen und in einem fort ausfallen, als würden sie ständig Atari-Stellungen gegeneinander verlieren.

Bei PopCo spielen alle Go, das ist schon fast eine Einstel-

lungsvoraussetzung. Jede Spielzeugfirma hat ihr Paradespiel, ähnlich wie Sportmannschaften eine Erkennungsmelodie oder ein Maskottchen haben. Bei Hasbro ist das offenbar Risiko, das neben Scrabble zu den bestverkauften Brettspielen der Firma zählt. Auf mich wirkt Risiko immer wie eine etwas weniger abstrakte Go-Variante: Man kann dabei ganz ähnliche Strategien anwenden. Und obwohl es um die Weltherrschaft geht, ist man doch den Launen des Würfels ausgeliefert. Ein Spiel für Langzeitstrategen. Bei Mattel spielen alle Schach. Sie sind dort genauso strategiebesessen wie wir, doch während wir das Ganze sehr viel philosophischer angehen (man kann nicht gewinnen, ohne auch ein bisschen zu verlieren und so weiter), steht bei ihnen der militärische Aspekt im Vordergrund. Beim Schach spielt das Glück keine Rolle. Es geht alles Schlag auf Schlag, und manchmal können ein paar Züge schon zum Sieg führen. 1995 versuchte Mattel, Hasbro zu übernehmen. Eine äußerst unschöne Situation.

Jedes Jahr veranstaltet PopCo ein großes Go-Turnier, das alle in helle Aufregung versetzt. Ich bin letztes Jahr nicht mal über die erste Runde hinausgekommen, weil ich gleich bei den ersten paar Zügen meines einzigen Spiels einen dummen kleinen Fehler gemacht habe. Seit 1992 schreibt die Firma eine Belohnung von einer Million Dollar für die Entwicklung eines Computerprogramms aus, das in der Lage ist, einen echten Go-Profi zu schlagen. Bisher hat niemand den Preis beansprucht. Obwohl inzwischen schon recht schlichte Schachprogramme Großmeister besiegen, hat noch niemand eine Computerversion von Go entwickelt, die mehr als nur Kindern und blutigen Anfängern gewachsen wäre. Dabei sind die Spielregeln ganz einfach. Man spielt auf einem Brett mit neunzehn horizontalen und neunzehn vertikalen Linien, etwa so wie ein größeres Schachbrett. Darauf platzieren zwei Spieler – einer für Weiß, einer für Schwarz – abwechselnd ihre Steine, die nicht in die

Felder selbst, sondern auf die Schnittpunkte gelegt werden. Ziel ist es, auf diese Weise Gebiete abzustecken und die Steine des Gegners gefangen zu nehmen, indem man sie umzingelt. Wenn man allerdings nicht aufpasst, wird man dabei selbst eingekreist. Go wird seit dreitausend Jahren gespielt und verfügt über mehr mögliche Spielzüge, als das Universum Atome hat.

Ein Nachtzug wirkt schwerfälliger als ein normaler Zug, so wie man sich selbst beim Schlafen schwerfälliger fühlt, als wenn man wach ist. Während mein Waggon langsam aus dem Bahnhof rollt, ziehe ich ein Buch aus der Tasche und strecke mich auf dem schmalen Bett aus, um zu lesen. Bald lenken mich aber die Lichter draußen ab, und ich lege das Buch weg und ziehe die kleine Jalousie vor dem Fenster hoch, um besser sehen zu können. Das Fenster hat eine Milchglasscheibe, sodass man nicht richtig hinausschauen kann (herein auch nicht, was vermutlich der eigentliche Grund ist). Öffnen lässt es sich auch nicht. Doch irgendwie macht es die kleinen orangefarbenen und weißen Lichter draußen fast interessanter, dass man nicht sieht, woher sie kommen. Ich bin wie hypnotisiert. Dieser Zug rast nicht in Richtung Reading, wie es die Tageszüge tun; er kriecht einfach so dahin, als wäre er leicht defekt. Irgendwann hört man Bohrgeräusche, dann etwas, das sich nach Schweißarbeiten anhört und auch danach aussieht. Ich komme mir vor wie in einem postapokalyptischen japanischen Videospiel, auf der Fahrt durch eine von Anarchie und Krieg verwüstete Stadt, ausgerüstet mit einem gewaltigen Schwert und vielleicht noch ein paar Zaubersprüchen. Weil ich bei alledem unmöglich lesen kann, krieche ich unter die Decke und lausche und schaue einfach nur, bis ich schließlich einschlafe.

Kurz vor vier klopft es leicht an meine Tür. Im Halbschlaf nehme ich eine fremde Stimme wahr, die «Hallo? Hier ist der