

GEORG CHRISTOPH THOLEN

GELEITWORT

Krieg und Kryptographie sind in der Medien- und Militärgeschichte ein ebenso geheimnisvolles wie geheim gehaltenes Zwillingspaar. Im Falle der Enigma, der prominenten Chiffriermaschine des zweiten Weltkrieges, dauerte die Geheimhaltung ihrer Geschichte und Bedeutung bis 1974. Seit diesem Jahr war es, wie der britische Weltkriegsveteran Frederick Winterbotham in einer der ersten Veröffentlichungen zur erfolgreichen Entschlüsselung der deutschen Funksprüche und Befehlsflüsse betont, erlaubt, wissen zu können und zu wollen, worin das Enigma der »Enigma« bestand – im Wettkampf zwischen den Verschlüsselungs- und Entschlüsselungstechniken. Das »Relais-Rennen« zwischen den Chiffriermaschinen, so schon der Mathematiker und Turing-Biograph Andrew Hodges, ist *eine* der Vor-Geschichten des Computers als universellem Medium, die sich mit denen der Steuermedien, Rechenautomaten, Logik- und Kalkülmaschinen verkreuzt und überlagert.

Doch der Mythos von der monokausalen Heldengeschichte der Geheimschreiber und Codiermaschinen als Waffe ist eben auch ein Mythos, d.h. eine variationsreiche und zugleich traditionsbeständige Erzählung, die im Fall der Enigma Zeitzeugen und Wissenschaftler, Liebhaber und Sammler faszinieren und bis zur Obsession in Beschlag nehmen kann: »Boundary Objects« der Wissbegier und Mythenbildung – in wissenschaftlichen wie populären Diskursen.

Und an dieser Stelle setzt Dominik Landwehr mit seinen materialreichen Recherchen und Interviews ein: in diskursanalytischer wie dekonstruktiver Perspektive erfahren wir neue mediengeschichtliche Details über Chiffriermaschinen, über Mathematik und Informatik, die zu erzählen so prominente Gesprächspartner wie Andrew Hodges, David Kahn, Friedrich L. Bauer u.a. bereit waren. Wir erfahren aber auch, warum und wie das Geheimnis um Alan Turing und die Enigma zum bevorzugten Narrativ zahlloser Erzählungen, Romane und Filme, von Rolf Hochhuth bis Robert Harris, wurde. Und die Leidenschaft der Sammler, so Landwehrs mehrjährige Recherchen, hört nicht auf, nicht aufzuhören. Dies wiederum gilt erst recht für eine andere Simulation, in der sich Technik und Phantasma verschränken: Re-Enactment nennt sich das Rollenspiel der Übermittlung von Verschlüsselungen, die eine Gruppe von Freiwilli-

gen, eingekleidet in originale Uniformen und ausgerüstet mit authentischen Nachrichten der deutschen Wehrmacht, nachspielt und sich selber vorspielt – Rohstoff für weitere Studien über Krieg und Kryptografie.