

Fiktion und Realität

Die wichtigste Aufgabe des Erzählers, so formuliert es John Gardner in seinem Klassiker *The Art of Fiction*, ist »die Herstellung eines kontinuierlichen und lebendigen fiktionalen Traums«. Wir sind also wieder, wenn auch in etwas anderer Begrifflichkeit, bei der Herstellung einer Illusion angelangt. Ein solcher fiktionaler Traum ist einem Film nicht unähnlich, aber er lebt, ohne die Unterstützung der Bilder auf der Leinwand, lediglich als Folge von Bildern in unserer Vorstellung. Diesen fiktionalen Traum müssen Autoren allein durch Wörter produzieren. Dabei müssen sie sichergehen, dass der Traum lebendig wird, dass die Lesenden gewissermaßen in die Geschichte hineingezogen werden und das Geschilderte so erleben, als seien sie tatsächlich daran beteiligt. Und die Autoren müssen darauf achten, dass der Traum nicht abreißt, sondern dass die Szenen, Beschreibungen, Dialoge und Handlungsberichte so aufeinander bezogen sind, dass sich der Eindruck eines fließenden und in sich stimmigen Geschehens ergibt.

Eine erste Voraussetzung für die Herstellung eines fiktionalen Traums besteht darin – ich folge hier weiter der Darstellung von Gardner –, den Leser davon zu überzeugen, dass das, was dargestellt wird, wirklich geschehen ist und er mithin seinen skeptischen Blick und seinen Unglauben freiwillig aufgibt.

Leser sind merkwürdige Wesen. Sie nehmen ein Buch in die Hand, auf dessen Umschlag »Roman« steht, und wissen also sehr wohl, dass das, was darin erzählt wird, keineswegs in Wirklichkeit geschehen ist. Dennoch wollen sie davon überzeugt werden, dass es hätte geschehen sein können. Bei jedem Detail fragen sie sich, ob das wirklich so hätte gesagt werden oder so hätte passieren können. Kommen sie zu dem Schluss, dass kein vernünftiger Mensch so reden oder handeln würde, dann schütteln sie den Kopf und mokieren sich über den Autor. Aber wenn sie sich von den Details überzeugen lassen, dann geben sie ihre Skepsis auf und akzeptieren eine Geschichte als real. Fiktionales Erzählen ist die Kunst, Erdachtes als Wirklichkeit erscheinen zu lassen.

Damit dies gelingt, ist es hilfreich, Details zu »authentifizieren«, das heißt nicht, abstrakte Beschreibungen zu geben, sondern jede Einzelheit genau zu benennen: nicht Blumen, sondern Gänseblümchen, nicht wildes Tier, sondern Leopard, nicht Gemüse, sondern Zucchini, Bohnen und Erbsen. Warum? Weil das konkrete, physische Detail den Lesenden hilft, etwas zu »sehen«. Es gibt ihrer Fantasie Nahrung. Je unmittelbarer ihr Blick auf die physische Beschaffenheit gelenkt wird (statt auf abstrakte Eigenschaften), desto mehr Raum wird ihrer Fantasie gegeben, ein inneres Bild zu konstruieren.

Die Herstellung einer effektiven Erzählstimme ist daran gebunden, Zugang zu der imaginativen Welt der Leser oder Zuhörer zu finden und dafür zu

sorgen, dass dieser Zugang während des Erzählens nicht verloren geht. Zu dieser Aufgabe gehört es, Kontinuität herzustellen, das heißt Übergänge zwischen den einzelnen Szenen und Handlungssträngen zu schaffen. Zu vermeiden sind zum Beispiel Brüche, unlogisch erscheinende Aktionen und Dialoge in einer unglaubwürdigen Sprache.

Geschichten als realistisch erscheinen zu lassen heißt nicht, dass alles an die Gesetze der Physik und der Wahrscheinlichkeit gekettet sein muss. Vielmehr heißt es, dass der Sinn der Leser für Logik und für Wahrscheinlichkeit nicht verletzt werden darf. Das sind zwei unterschiedliche Dinge. Unwahrscheinliches darf geschehen, sofern die Unwahrscheinlichkeit nicht als Selbstverständlichkeit ausgegeben wird. Figuren dürfen auftreten, die nie in dieser Form existieren, solange legitimiert ist, dass irgendein unwahrscheinlicher Zufall sie dennoch hat Realität werden

Realität ist auch immer narrativ definiert, und der menschliche Sinn für Wirklichkeiten ist eben auch stark durch die Geschichten geprägt, die über die Wirklichkeit erzählt werden. Es gibt narrative Realitäten, die akzeptiert werden, auch wenn der Verstand sich gegen ihre Existenz sträubt. So kann man von einer Art Vertrag zwischen Autor und Leser ausgehen, in dem auch festgelegt ist, welche Vorstellungen in Bezug auf die Realität zu gelten haben. Diese Regeln sind implizit in den Genres enthalten. Im Western ist es erlaubt, Charaktere zu konzipieren, die wir in jedem anderen Text als völlig unglaubwürdig empfinden würden. In einer Horrorgeschichte dürfen übersinnliche Erscheinungen geschehen und Geister, Zombies und Untote auftreten, ohne dass die Leser sich dadurch im Mindesten in ihrem Realitätssinn beeinträchtigt fühlen. Im ScienceFictionRoman werden zukünftige Welten konstruiert, in denen physikalische Gesetze eine Rolle spielen, die es nach heutigem Verständnis gar nicht gibt.

Auch wenn die Konstruktion eines lebendigen und kontinuierlichen fiktionalen Traums vermutlich die wichtigste Aufgabe ist, die Autoren beherrschen müssen, heißt das nicht, dass man dogmatisch mit ihr umgehen muss. Ähnlich wie im Theater und im Film kann man die Illusion auch in der Erzählung willkürlich stören oder zerstören. Metafiktion ist das bekannteste Mittel dazu: die Erzählung lenkt die Aufmerksamkeit des Lesers bewusst auf die erzählerischen Mittel, die sie verwendet, und zeigt dem Leser, was mit ihm geschieht, wenn er liest. Dadurch muss er – ähnlich wie der Betrachter des epischen Theaters von Brecht – Distanz zu der Geschichte gewinnen und seine Rolle als Leser reflektieren.

(Otto Kruse, *Kunst und Technik des Erzählens*, S.82 ff.)

vgl. Dürrenmatt, *Abendstunde im Spätherbst*