

de zum Teil die Anwendung auf verschwörungstheoretische Inhalte, anders als bisher, auf das nächste Kapitel verschieben.

4. Was erzählt wird – die Geschichte

Geschichten sind kausal geordnete Abfolgen von Ereignissen. Sie sind aber, weil sie erzählte Abbilder echter Ereignisketten sind, auch *symbolisch* geordnet. Sie sind sinnhaft angeordnete Ereignisketten. Darüber hinaus sind Geschichten in eine weitere Erzählwelt eingebettet, eine Welt die von der Erzählung nur angedeutet oder vorausgesetzt wird. Diese Welt und die Geschichten, die sich in ihr abspielen, besitzen besondere Eigenschaften – Eigenschaften, die sie deutlich von der »echten« Welt abgrenzen. Auf diese Merkmale des Erzählten gehe ich nun näher ein.

4.1 Die Abwesenheit von Zufall

Alle Erzählungen, auch die oben vielleicht zu oft bemühte Miniaturerzählung über den Mops, enthalten mehr als *rein* zeitlich geordnete aber sonst sozusagen »freischwebende« Ereignisse. Die erzählte Geschichte ist vielmehr *sinnhaft* angeordnet. Die Ereignisse beziehen sich aufeinander, folgen auseinander, und sind allesamt in einen größeren Zusammenhang eingeordnet, der es uns ermöglicht, sie als mehr als nur Einzelereignisse zu verstehen, sondern eben als Geschichte. Eine Geschichte ist also noch nicht gegeben, wenn es einfach heißt: »Erst starb Peter. Dann überfiel Petra eine Bank. Dann starb Petra.« Eine Geschichte finden wir erst vor, wenn sich sagen lässt: »Peter starb. Deshalb überfiel Petra eine Bank. Deshalb starb Petra (beim Überfall erschossen).«⁸

In der englischsprachigen Literatur wird dieser Gegensatz gerne mit den Bezeichnungen »*Story*« und »*Plot*« dargestellt. Ich folge diesen Bezeichnungen aus ästhetischen Gesichtspunkten nicht und bleibe dabei, dass eine erzählte *Geschichte* (also der *Plot*, nicht nur die *Story*) ihre Ereignisse in einen Sinnzusammenhang bindet. Für den schwächeren Zusammenhang zwischen Ereignissen, der vorliegt, wenn wir keine Geschichte vorfinden, nur *rein* zeitlich geordnete Ereignisse, führe ich keine eigene Bezeichnung ein.

8 Dies ist eine Version des berühmten Beispiels in Forster (1974, 93): »*The king died and then the queen died.*«

Dass ein Ereignis in einem Sinnzusammenhang steht, bedeutet, dass wir es in diesem Zusammenhang verstehen, dass wir also bestimmte *Warum*-Fragen über das Ereignis beantworten können. Das aus den Antworten hervorgehende Verständnis der Ereignisse in der Geschichte ist zu verschiedenen Graden ein sog. *kontrastives* Verständnis: Wir verstehen nicht nur, warum ein Ereignis geschehen ist, sondern auch, warum *nicht stattdessen* ein anderes Ereignis geschehen ist. Indem wir zum Beispiel verstehen, warum das Herrchen in der Mopsgeschichte sehr wütend wurde, verstehen wir auch, warum es sich nicht stattdessen gefreut hat, und deshalb verstehen wir dann auch, warum das Herrchen den Hund vor die Tür setzte. Geschichten erzeugen so eine sequentielle Einbettung aller ihrer Ereignisse in solche »Verständnisketten«. Damit schaffen sie den Eindruck, dass die Ereignisse einer Geschichte nicht rein *zufällig*, sondern mit einer gewissen, *narrativen Notwendigkeit* aufeinander folgen. Allerdings sollten wir dabei *interne* und *externe* narrative Notwendigkeit unterscheiden. Wenn ein Ereignis in einer Geschichte einen bestimmten Grad an interner Notwendigkeit besitzt, dann können wir dieses Ereignis mithilfe anderer Ereignisse (oder anderer Eigenschaften) der Geschichte erklären und verstehen. Wir können erklären und verstehen, warum *es* und nicht vielmehr irgendein anderes Ereignis geschehen ist. Ein Ereignis besitzt hingegen externe narrative Notwendigkeit, wenn wir verstehen, warum dieses Ereignis und nicht vielmehr gar nichts passiert ist. Beide Formen der Zufallslosigkeit sind wesentlich für unser Verständnis von Verschwörungstheorien (siehe Kapitel 5, Abschnitt 2). Im Folgenden gehe ich auf beide Formen näher ein. Zunächst verweise ich noch auf eine allgemeinere Art und Weise, wie der Zufall in Geschichten abwesend ist.

4.1.1 Handelnde

Bevor ich mich dem widme, was ich interne und externe Notwendigkeit in Geschichten genannt habe, sollte ich kurz auf eine andere, noch allgemeinere Weise eingehen, in der es Geschichten an Zufälligkeit mangelt. Diese Zufallslosigkeit hat nicht direkt mit der Art und Weise zu tun, wie Ereignisse in Geschichten verknüpft sind (so wie die anderen beiden Formen), sondern mit dem, *wovon* Geschichten erzählen. Es gibt keine Geschichte, die von dem Fließen eines Flusses oder dem Verwelken einer Blume erzählt. Wenn wir uns solche Erzählungen vorstellen, stellen wir uns unweigerlich vor, dass der Fluss oder die Blume in irgendeiner Weise mehr sind als unbelebte Objekte, die natürlichen Prozessen ausgesetzt sind. Wir stellen sie uns als *Handelnde* vor. Damit etwas eine Geschichte ist, muss es also wenigstens in einem schwachen

Sinne von Handelnden, von (nicht notwendigerweise menschlichen) Wesen erzählen, die die (nicht notwendigerweise ausgeübte) Fähigkeit besitzen, handelnd in die Welt einzugreifen. Nukleare Zerfallsprozesse sind nicht das Thema von Geschichten, weil Berichte über sie gar keine Grundlage dafür bieten, Ereignisse in eine mehr als nur ursächliche Beziehung zu setzen. Erst wenn wir über Wesen erzählen, für die eine symbolische Ordnung grundsätzlich Sinn ergibt, lassen sich die erzählten Ereignisse überhaupt in eine solche Ordnung bringen. Dann erst erzählen wir.

Der Psychologe Jerome Bruner hat in diesem Zusammenhang die These entwickelt, dass uns als Wesen zwei grundsätzlich verschiedene »Denkmodi« zur Verfügung stehen: Das logisch-wissenschaftliche Denken und das narrative Denken. Das grundlegende Funktionsprinzip des narrativen Denkens ist dabei die Verknüpfung von Ereignissen durch die Absicht einer handelnden Figur. Folgt man Bruner, ist also die Annahme einer Handelnden Figur fundamentaler Bestandteil unserer Fähigkeit, Geschichte zu erzeugen und zu verstehen.⁹

4.1.2 Interne Notwendigkeit

Interne Notwendigkeit beschreibt die Art und Weise, wie die erzählten Ereignisse in einen Sinnzusammenhang gerückt werden können. Es gibt mehrere Ebenen, auf denen eine solche Notwendigkeit aufgebaut werden kann (die meistens miteinander verwoben sind).

Auf der rein ursächlichen Ebene verstehen wir, warum bestimmte Handlungen bestimmte Konsequenzen haben (müssen). Wenn ein Charakter einen Eimer voll Wasser umwirft, dann läuft das Wasser aus. Ein Schlag ins Gesicht löst eine Verletzung aus. Die Welten, innerhalb derer die Geschichte erzählt wird, können solche Gesetzmäßigkeiten natürlich ändern. Es gibt schließlich auch fantastische Literatur und Filme, in deren Welten andere Gesetzmäßigkeiten gelten. Damit ist aber nicht Ursächlichkeit außer Kraft gesetzt (das wäre erzähltechnisch unmöglich), sondern entsprechend verändert. Solche Geschichten müssen es in ihrer Darstellung schaffen, uns die veränderten Gesetze nahezubringen. Geschichten, die an dieser Aufgabe scheitern, empfinden wir als fehlerhaft – wir können ihnen nicht folgen, fallen nicht in ihren Bann.

⁹ Siehe Bruner (1986). Bruners Ausführungen sind eine verschärfte Form der These, die ich in diesem Buch verteidigt habe, nämlich dass wir mindestens zwei grundlegende mentale Vermögen besitzen: Die Vernunft und die Fantasie.

Auf der psychologischen Ebene verstehen wir, warum Personen bestimmte Dinge tun, und nicht andere, insofern wir ihre Motive, ihren Charakter und sozialen Hintergrund kennen. Dieses Verständnis ist durchaus auch ursächlich, nur bezieht es psychologische Beschreibungen der Handelnden mit ein.

Manche Erzählungen enthalten darüber hinaus noch eine Sinnenebene des »Schicksals«, auf der nahegelegt wird, dass die Ereignisse mit einem sehr hohen Grad der Notwendigkeit geschehen, weil eine höhere Kraft sie steuert und überwacht. Wenn eine solche Ebene in die Erzählung eingeflochten ist, dann verstehen wir sozusagen, *warum diese und genau diese* Ereignisse geschehen. Die beiden Eben der ursächlichen Erklärung erlauben nämlich immer nur ein kontrastives Verständnis der Ereignisse. Wir verstehen in der Mopsgeschichte, warum das Herrchen den Mops rauswirft und nicht streichelt, aber natürlich nicht, warum es ihn vor die Terrassentür und nicht die Haustür setzt. Dieser Kontrast ist durch unser Verständnis der Wut des Herrchens nicht erklärt. Die meisten Geschichten wirken zunächst in diesem Sinne unspezifisch: Sie hätten auch geringfügig anders ablaufen können. Wenn Ereignisse über ein Schicksal erklärt werden, dann verstehen wir hingegen meist, warum sie und *nichts anderes* passiert ist. Hochgradig symbolische – zum Beispiel religiöse – Erzählungen haben diese Eigenschaft (Christus musste so und genauso sterben wie er starb, um den göttlichen Plan zu erfüllen).

Wir sollten aus meinen bisherigen Überlegungen natürlich nicht ableiten, dass Geschichten keine Zufälle enthalten können, oder gar, dass sie keine unerklärlichen Ereignisse enthalten können. Ereignisse, die wir nicht verstehen und die in der Geschichte keine Erklärung haben, können sogar den Kern einer Geschichte ausmachen. Die Geschichte *Picknick am Valentinstag (Picknick at Hanging Rock)*, die ich im ersten Kapitel erwähnt habe (weil sie mir am Herzen liegt), handelt von dem unerklärlichen Verschwinden dreier Schülerinnen und einer Lehrerin des Appleyard College in Australien. Dieses zentrale Ereignis wird in der Geschichte nie erklärt (wenn man von einem später veröffentlichten verschollenem Kapitel absieht), macht aber gerade den Reiz und den thematischen Brennpunkt der Geschichte aus. Allerdings ist dieses unerklärliche Ereignis selbst sehr gut in die Geschichte eingeflochten. Wir verstehen, wie andere auf das Verschwinden reagieren, verfolgen ihre vergeblichen Rettungsversuche und werden Zeuge der emotionalen und sozialen Konsequenzen des Ereignisses. Das Verschwinden am Urzeitfelsen *Hanging Rock* wirft sogar seinen Schatten voraus: eine der Schülerinnen scheint Vorahnungen über ihr baldiges Schicksal zu haben. Hier wird das Unerklärliche selbst zum Teil

der Geschichte und ist somit in die interne Notwendigkeit der Vorgänge eingebunden.

Die Form von Zufall oder Unerklärbarkeit, die in Geschichten üblicherweise ausgeschlossen ist, ist viel banaler. Man stelle sich vor, in *Picknick at Hanging Rock* würde erzählt, die Kutsche mit den Mädchen kehre nun um und fahre zurück zum Appleyard College, ohne dass dies weiter erklärt oder kommentiert würde. Oder man nehme an, eine bisher nicht erwähnte Figur wisse plötzlich die Antwort auf das Rätsel um das Verschwinden der Mädchen und rette diese aus ihrer, wie auch immer gearteten, Situation. Solche Vorkommnisse würden uns aus der Geschichte werfen. Das bedeutet: Sie gehören nicht gänzlich zu ihrer Geschichte, sondern treten als Fremdelemente auf, die wir nur mit einem (kritischen bis verärgerten) Blick *auf* die Geschichte verstehen können. Dementsprechend werden für die Erklärung solcher Ereignisse in einer Geschichte häufig Tatsachen außerhalb der Geschichte genannt. Die Kompetenz der Autorin wird infrage stellt, zum Beispiel.

Es ist jetzt also verständlich, warum in Erzählungen allgemein eine Form der Zufallslosigkeit herrscht. Der Prozess der Erzählung selbst, also das Einbinden von Ereignissen in ein Sinnraster, führt dazu, dass wir verstehen, warum diese und nicht andere, mehr oder weniger ähnliche Ereignisse geschehen. Dieser Zustand wiederum entspricht einer relativen Abwesenheit von Zufall. Wir können diesen Gedanken noch auf andere Weise fassen: Jedes einzelne Ereignis, das uns die Geschichte präsentiert, ist Teil eines Schwarms ähnlicher Ereignisse, die hätten passieren können. Wenn wir ein Ereignis als konsequent in die Geschichte eingebettet verstehen, dann schließen wir damit unzählige andere Ereignisse in dem Schwarm als Kandidaten dafür, was als nächstes hätte passieren können, aus.

Diese Art, die Idee der narrativen Notwendigkeit auszudrücken, verweist nun aber bereits auf die andere Form von narrativer Notwendigkeit, die ich oben angekündigt habe. Denn zwei sehr nahe beieinander liegende Fragen werden in einer Geschichte in gewisser Weise nicht beantwortet: Warum wird uns gerade *dieser* Ablauf von Ereignissen erzählt, und kein ganz anderer? Und warum befinden wir uns überhaupt in *dieser* – und nicht in irgendeiner anderen oder vielleicht in gar keiner Erzählwelt? Diese Fragen fallen unter die Kategorie der externen Notwendigkeit.

4.1.3 Externe Notwendigkeit

Jede Geschichte hat einen Anfang. Ausgehend von diesem Anfang können wir alle Folgeereignisse in einen Sinnzusammenhang einbetten und so im Lichte

ihrer anderen Ereignisse verstehen. Mit dem Anfang aber, dem ersten erzählten Stück der Geschichte, können wir natürlich nicht (oder nur sehr bedingt) so verfahren. Denn es gibt nichts *vor* dem Anfang der Geschichte, das wiederum diesen Anfang sinnstiftend erklären könnte. Wieso also nimmt die Geschichte *diesen* Anfang? Wieso beginnt sie hier und nicht vielmehr an einer anderen Stelle in ihrer Erzählwelt? Wieso also wird *diese* Geschichte erzählt und nicht irgendeine beliebige andere?

Um zu verstehen, dass es auf diese Frage sehr wohl eine Antwort gibt, sollten wir ein weiteres Beispiel betrachten: Die Fernsehserie *Buffy the Vampire Slayer* (dt. *Buffy – Im Bann der Dämonen*) erzählt von Buffy Summers und ihrem Schicksal als *Jägerin* – eine mystische Heldenfigur mit Superkräften, die auserwählt ist, gegen die Mächte des Bösen zu kämpfen. In der Erzählwelt von Buffy wird die Rolle der Jägerin über Generationen hinweg (und beinahe seit Anbeginn der Zeit) durch einen mystischen Prozess weitergereicht. Stirbt eine Jägerin, wird eine neue Jägerin (stets eine junge Frau) auserwählt. Jägerin zu sein, ist also ein Schicksal dieser Frauen, dem sie nicht entrinnen können. In Anbetracht dieser Tatsache in der Erzählwelt könnte man nun fragen, warum die Serie ausgerechnet *Buffys* Abenteuer erzählt. Warum nicht die Geschichte einer der unzähligen anderen Jägerinnen erzählen, die es über die Jahre gegeben haben muss? Tatsächlich deutet die Serie schon sehr früh eine Antwort auf diese Frage an: Buffy Summers ist nicht wie ihre Vorgängerinnen. Sie überlebt den brutalen Alltag als Kämpferin gegen Vampire und Dämonen besonders gut, weil sie sich entschieden hat, auch ein normales Leben führen zu wollen. Sie hat Freunde, Geliebte, geht gerne Schlittschuhlaufen, zur Schule, zur Uni. Aus diesem Versuch der Gratwanderung zwischen dem Kampf gegen das Böse und dem Alltagsleben (das ungleich bedrohlicher ist) ergeben sich große Teile der Grundspannung der Serie. Und es ergibt sich, dass *Buffys* Geschichte, noch vor der Geschichte aller anderer Jägerinnen, besonders *erzählenswert* ist.

Es gibt also eine Antwort auf die Frage, warum uns von *Buffy* und nicht von einer anderen Jägerin erzählt wird: Buffy ist besonders (tatsächlich ist Buffy am Ende die Jägerin, die das Schicksal aller zukünftigen Jägerinnen nachhaltig beeinflussen wird). Was wir hier vorfinden, ist also eine aus der Erzählung selbst stammende Rechtfertigung dafür, warum die Geschichte überhaupt erzählt wird: Die Ereignisse werden erzählt, weil sie bedeutsam sind. Ihrer Bedeutsamkeit wird durch die Erzählung Rechnung getragen.

Externe Notwendigkeit beschreibt diese durch die Erzählung getragene Bedeutsamkeit. Eine Welt, in der wirklicher Zufall herrschen kann, in der also bestimmte Dinge ohne besonderen Grund einfach geschehen, mangelt es ent-

sprechend auch an Bedeutsamkeit. Die Geschichte von Buffy ist nicht auf diese Weise sinnentleert. Ihr wohnt Bedeutsamkeit inne und deshalb existiert in ihr kein wirklicher Zufall (obwohl es natürlich immer wieder zu internen Zufällen kommt). Tatsächlich glaube ich, dass *keine* Geschichte auf diese Weise bedeutungslos ist. Denn es ist nicht der Fall, dass wir nur bestimmte Geschichten erzählen können, weil nur sie erzählenswert sind. Vielmehr können wir jede noch so banale Handlung zu einer Geschichte erheben, indem wir sie erzählen. Es ist also umgekehrt der Fall, dass wir Ereignisse erzählenswert *machen*, indem wir sie erzählen.

Die Tatsache, dass eine Geschichte überhaupt erzählt wird, *schafft* also Bedeutsamkeit. Erzählungen sind immer auf diese Weise sinnstiftend, egal wie banal sie sind. Oder anders ausgedrückt: Jede Geschichte ist extern notwendig; echten Zufall gibt es in Geschichten nicht, denn sie sind per Definition sinndurchdrungene Artefakte.

Aber stimmt es wirklich, dass alle Geschichten in sich bedeutsam sind? Buffys Geschichte handelt von Apokalypsen und dem Schicksal der Welt. Hier müssen wir nicht lange nach der Bedeutsamkeit suchen (sie wird einem stattdessen eher ins Gesicht geworfen). Es gibt jedoch genügend Erzählungen, die sich darum bemühen, schnöde Geschichten von einfachen Menschen zu erzählen, deren Leben langweilig und ereignislos bleiben.

In *In the Heart of the Heart of the Country* von William H. Gass zieht ein Philosophieprofessor nach einer Trennung in eine Kleinstadt in Indiana. Mehr passiert nicht. Nichts an dem Leben des Professors ist aufregend oder einzigartig. Und sein Leben in der Kleinstadt ist trist und ereignislos. Ist das ein Beispiel für externe Zufälligkeit (also die Abwesenheit externer Notwendigkeit)? Nein. Auch Geschichten, in denen kaum etwas passiert und in denen kaum etwas Interessantes passiert, sind nicht sinnentleert. Vielmehr dient die Abwesenheit großer schicksalhafter Ereignisse oft als Mittel dafür, unsere Aufmerksamkeit auf die Bedeutsamkeit in kleinen, alltäglichen Dingen zu richten. So zynisch der Erzähler in *In the Heart of the Heart of the Country* auch wirken mag, diese Bedeutsamkeit kann auch seine Geschichte nicht abschütteln. Seine Beschreibungen der Menschen und Gepflogenheiten des kleinen Städtchens, vorgetragen mit Distanz oder sogar Abscheu, gewinnen doch, weil sie überhaupt in seiner Geschichte vorkommen, eine grundlegende Geltung. Denn wenn sie wirklich völlig ohne Belang und Bedeutung wären, würde uns nicht von ihnen erzählt.

Externe Notwendigkeit entsteht also mit dem Akt der Erzählung. Ein erzähltes Ereignis zu sein bedeutet nichts anderes, als ein in der Erzählwelt hervorgehobenes und deshalb grundlegend bedeutsames Ereignis zu sein.

Mit dem Begriff der externen Notwendigkeit lässt sich verstehen, warum uns bestimmte Anfangsereignisse einer Geschichte (auf eine bestimmte Weise) präsentiert werden *müssen*, und warum Fragen nach diesen Ereignissen wenig Sinn ergeben.

Man nehme zum Beispiel die Idee eines »perfekten Mordes«, also eines Mordes, dessen Täter sich nicht auffinden lässt, und der vermutlich nicht einmal als Mord auffällt. Es kann keine Kriminalgeschichte über einen perfekten Mord geben. Denn eine Kriminalgeschichte zeichnet sich dadurch aus, dass ein Ermittler versucht, einen Mordfall zu lösen. Wenn dieser Mordfall nicht einmal im Prinzip erahnbar ist (weil es sich um einen perfekten Mord handelt), dann gibt es keine Kriminalgeschichte, die erzählt werden könnte. Natürlich könnte man eine *andere* Geschichte erzählen – die Geschichte eines Mörders, der mit seinem Gewissen kämpft, oder der sich diebisch freut, dass ihm der perfekte Mord gelungen ist. Aber eine Kriminalgeschichte gibt es dann nicht. *Wenn* also eine Kriminalgeschichte (nach der obigen Definition) überhaupt erzählt wird, dann muss der in ihr geschehene Mord zumindest im Prinzip aufdeckbar oder wenigstens entdeckbar sein. Der Akt des Erzählens dieser Geschichte macht es extern notwendig, dass der Mord kein wirklich perfekter Mord ist.

In den letzten 20 Jahren hat sich im Internet eine Kultur des Nörgelns über Geschichten in Filmen und Büchern entwickelt, die für mich vor allem von einer wachsenden Unfähigkeit spricht, Fiktionen überhaupt, aber insbesondere Erzählungen zu verstehen. Über einen Teil dieser Nörgelkultur – nämlich die fieberhafte Suche nach sog. »Plot Holes« – werde ich im nächsten Abschnitt noch sprechen. Ein anderer Teil besteht in besserwisserischen Fragen über den Anfang von Geschichten. Warum macht der Mörder überhaupt diesen oder jenen Fehler? Warum entdeckt ein Passant zufällig die Leiche, obwohl sie gut versteckt war? Es wird versucht, mit solchen Fragen sozusagen interne Logikfehler der Geschichte aufzudecken. Natürlich ist das ein tragisch verwirrtes Unterfangen. Zufälle, Fehler, überraschende Ereignisse, die am Anfang von Geschichten geschehen, sind meist schlichtweg extern notwendig. Ohne sie könnte die Geschichte gar nicht erzählt werden. Warum hat der Mörder einen Fehler gemacht, wenn er doch sonst so schlau ist? Weil sonst nicht erzählt werden könnte, dass jemand den Mordfall aufdeckt. Warum laufen sich am Anfang der Geschichte zwei Personen aus ganz verschiedenen Welten un-

ter sehr unwahrscheinlichen Bedingungen über den Weg? Weil wir die Liebesgeschichte dieser Personen erzählen, und damit *diese* Liebesgeschichte erzählt werden kann, müssen sie sich treffen! Dumme Fragen über die Zufälle oder allgemein Ereignisse, die überhaupt erst die Erzählung ermöglichen, entlarven keinen Fehler in der Geschichte, sondern höchstens die Tatsache, dass der Fragenstellende nicht verstanden hat, wie externe Notwendigkeit, also Erzählung an sich, funktioniert.

Es liegt wahrscheinlich bereits auf der Hand, warum ich gerade die interne und externe Zufallslosigkeit von Geschichten als ein Strukturmerkmal betone. Verschwörungstheorien zeichnen sich, wie wir gesehen haben, unter anderem dadurch aus, dass sie sich der Annahme von Zufällen verweigern (siehe Kapitel 2, Abschnitt 5.1.3). Wenn wir Verschwörungstheorien als Geschichten betrachten, können wir dieser Eigenschaft mittels der hier erarbeiteten Ideen neuen Sinn abgewinnen. Ich werde diesen Gedanken im nächsten Kapitel ausformulieren. Vorerst möchte ich noch auf zwei weitere Strukturmerkmale von Geschichten eingehen, die sozusagen damit zu tun haben, woraus Geschichten bestehen.

4.2 Die Körnung der Welt

Eine geradezu magische Eigenschaft unserer Welt, die uns solange nicht auffällt, bis wir gezwungen sind, über sie nachzudenken, ist ihre *maximale Spezifität*. Ich nehme das Wichtigste vorweg: Dass unsere Welt maximal spezifisch ist, bedeutet schlichtweg, dass sie keine Lücken enthält.

Nehmen wir zum Beispiel an, dass ich *Spaghetti all Assassina* zubereite. Es gibt dann für jeden einzelnen Augenblick eine vollständige Liste von Tatsachen darüber, wie genau ich mich bewege, wie ich die Nudeln in die Pfanne gebe, wie genau ich meine Arme, Hände bewege, wie mein Gesicht aussieht, wie meine Haare fallen, wie viele Haare ich habe, wie viele Nudeln in der Packung sind, wie die Luftmoleküle sich um mich bewegen, und so weiter bis in das kleinstmögliche mikrophysikalische Detail. Anders ausgedrückt: Ich könnte jede dieser Fragen stellen und könnte im Prinzip eine deutliche Antwort auf sie erhalten. Nichts an unserer Welt scheint unbestimmt zu sein. Wir können die Frage danach, ob eine Welt bis ins letzte Detail bestimmt ist, eine Frage nach ihrer

Körnung nennen. Unsere Welt hat die feinste Körnung. Es gibt keine Klumpungen, die an anderer Stelle Leerstellen hinterlassen.¹⁰

Geschichten haben eine andere Körnung, denn es ist schlichtweg unmöglich (und wenn es möglich wäre, nicht sachdienlich) jedes noch so kleine Detail einer Welt auszuerzählen. Ganz im Gegenteil präsentieren Geschichten eine Auslese besonderer Ereignisse. Sie überspringen dabei sehr viele, sogar die meisten belanglosen Details. Wenn ich also in einer Erzählung *Spaghetti all'Assassina* zubereite, dann heißt es vielleicht nur: »David warf die ungekochten Nudeln in die Pfanne, gab etwas Brühe hinzu und sah zu, wie das Gemisch langsam dunkelrot wurde.« Wie viele Haare hatte David auf dem Kopf, wie viele Nudeln befanden sich in der Pfanne? Welchen Ausdruck trug Davids Gesicht? Wie waren die Luftmoleküle beschaffen? Einige der Antworten auf diese Fragen denken wir uns vermutlich auf Grundlage der anderen Aussagen in der Geschichte hinzu (dazu gleich mehr). Aber auf eine ganze Menge von Detailfragen bleibt die Antwort schlichtweg unbestimmt. Es gibt in der Erzählung einfach keine Tatsache darüber, wie viele Nudeln in Davids Pfanne waren oder wie viele Haare sich auf seinem Kopf befanden. Hier, und an vielen anderen Stellen, besteht in der Erzählwelt eine Lücke. Es fehlen schlichtweg die entsprechenden Tatsachen in der Erzählwelt. Erzählwelten sind also nicht feinkörnig. Sie sind vielmehr sehr grobkörnig, weil es in ihnen bezüglich einer großen Menge Fragen keine entsprechende Tatsache gibt, die eine Antwort in die eine oder andere Richtung bestimmen könnte.

Diese Idee – dass Lücken in einer Geschichte Teil dessen sind, was eine Erzählung ausmacht und sie von der echten Welt unterscheidet – sollte in einer ästhetisch gebildeten Gesellschaft eine Selbstverständlichkeit sein. Leider fällt es im Moment einer nicht unerheblichen Zahl von Menschen sehr schwer, diese Idee auch nur in ihren Grundzügen zu durchschauen. In der oben bereits erwähnten Nörgelkultur des Internets überschwemmt uns in einer schier unermesslichen Flut von Artikeln, Listen, ganzen diesem einen Zweck gewidmeten Webseiten, die Suche nach und die Beschwerde über sog. »Plot Holes«. »Plot Holes« sind für die eifrig Suchenden alle Lücken oder internen Zufälle in

10 Gibt es nicht jene berühmte Katze des Erwin Schrödinger, von der unbestimmt bleibt, ob sie tot oder lebendig ist, solange man nicht nachsieht (weil sich ein entsprechendes Atom in einem Superpositionszustand befindet, solange man nicht misst)? Die Lesart, nach der dieses Gedankenexperiment auf eine Unbestimmtheit in der Welt hinweist, ist umstritten. Für Schrödinger selbst wies das Gedankenexperiment die Unhaltbarkeit der These über Unbestimmtheiten in der Welt nach (siehe Schrödinger 1935).

einer Geschichte, die ihnen besonders auffällig erscheinen. Diese Lücken werden dann als eine Art Fehler präsentiert, als eine Erklärungslücke in der Geschichte – als Frage, auf die uns die Erzählung eine Antwort schuldig bleibt. Diese »Löcher« sollen also etwas Schlechtes sein. Ganze Schichten von Kritik in der Nörgelkultur fußen nur auf der Aussage, eine Geschichte habe zu viele solcher Löcher.

In *Star Wars: Episode IV- A New Hope* von George Lukas kämpft eine kleine Gruppe von Rebellen gegen ein galaktisches Imperium, das gerade eine neue Superwaffe in Betrieb genommen hat: den Todesstern, eine riesige Raumstation, die mit der Fähigkeit ausgestattet ist, ganze Planeten zu zerstören. Im letzten Akt des Filmes müssen die Rebellen in einer Raumschlacht versuchen, den übermächtigen Todesstern zu zerstören. Glücklicherweise haben sie erfahren, dass der Todesstern einen entscheidenden Baufehler aufweist: Es besitzt eine kleine Öffnung, die direkt zum Energiekern der Raumstation führt. Ein präzise abgeschossener »Photonentorpedo« könnte den gesamten Todesstern zerstören. In einem verzweifelten Angriff versuchen die Rebellen nun, den entscheidenden Treffer zu landen. Die Nörgler aus dem Internet haben entschieden, dass die Existenz des Baufehlers ein lächerliches »Plot Hole« ist, über das man sich stundenlang aufregen muss.¹¹ In Wirklichkeit ist der Baufehler eine intern nur geringfügig zufällige Tatsache (Baufehler gibt es immer und überall), die noch dazu extern notwendig ist. Denn der junge Luke Skywalker, der Held von *Star Wars*, lernt, indem ihm schließlich der fast unmögliche Treffer gelingt, die entscheidende Lektion seiner Reise und wächst über sich hinaus. Seine Geschichte müsste grundlegend anders erzählt werden, wenn der Todesstern gar nicht besiegt wäre. Wichtig für Held*innen ist es, Hindernisse zu überwinden, die zunächst unüberwindbar *scheinen*. Hindernisse, die tatsächlich unüberwindbar sind, kommen in Heldengeschichten also per externer Notwendigkeit nicht vor.

Zweifellos können wir Bücher und Filme so lesen, dass wir immerzu allen ihren internen Zufällen weitere Fragen stellen, uns nicht zufrieden geben mit dem, was die Geschichte behauptet. Die meisten Dinge, die in Geschichten passieren, sind schließlich nicht *vollständig* intern notwendig. Wie kommt dieser oder jener Charakter von A nach B? Wieso handelt dieser Charakter so,

11 Mit dem Prequel *Rogue One: A Star Wars Story* reagierte Disney schließlich auf diesen Druck. Der Film erklärt, warum der Todesstern einen Baufehler hat: Er wurde dort absichtlich platziert. Eine solche Erklärung war aber gar nicht nötig und verflacht auch noch die Ereignisse in *Star Wars: Episode IV- A New Hope*.

zum Beispiel irrational, und nicht so (rational)? Könnte man nicht dieses oder jenes Ziel, das ein Charakter nur durch große Gefahren erreicht, anders erreichen? Aber diese Umgangsform macht uns nicht nur blind dafür, worum es bei Geschichten eigentlich geht – ihre Motive, ihre großen Bögen und Themen. Sie fördert auch eine passive, fantasielose und verflachte Haltung gegenüber Erzählungen, die auf Dauer, und je mehr sie sich in einer Kultur ausbreitet, zu einer gefährlichen Geistlosigkeit im Erzählen und Rezipieren von Geschichten führt. Menschen, die nicht in der Lage sind, die unzähligen offenen Detailfragen, die eine Geschichte notwendigerweise offenlässt, durch ihre Fantasie und ihren gesunden Menschenverstand automatisch zu überbrücken, sind Erbsenzähler, die Erzählungen nicht verstanden haben. Aber ganze Kulturen, die sich die Erbsenzählerei zu eigen gemacht haben, sind gefährliche Vorstufen zu den schlimmsten Gestalten, die eine Gesellschaft annehmen kann. Ich halte es aus dieser Warte für keinen Zufall, dass eine Ära der Erbsenzählerei in der Populärkultur mit einem Aufschwung politisch gefährlicher Verschwörungserzählungen zusammenfällt.

Mit meinen bisherigen Ausführungen über die Körnung von Erzählwelten habe ich mich bereits einer plausiblen, aber noch nicht explizit diskutierten Unterscheidung bedient: Der Unterscheidung zwischen der erzählten Geschichte und der Erzählwelt, in der sie eingebettet ist. Sowohl die Geschichte als auch die Erzählwelt selbst sind grobkörnig: In einer Geschichte kann erzählt werden, dass ich erst Spaghetti esse und dann am Flughafen ankomme. Wie genau bin ich dort hingekommen? Was habe ich auf dem Weg erlebt? Das bleibt in der *Geschichte* unbestimmt. In der *Erzählwelt* der Geschichte könnte es aber Tatsachen bezüglich einiger dieser Fragen geben. In einer Erzählung, die nahelegt, dass sich ihre Erzählwelt grob an die Gesetze unserer Welt hält, ist zum Beispiel ausgeschlossen, dass mein fiktionales Ich sich mit Lichtgeschwindigkeit zum Flughafen transportiert hat. In einer Welt, in der erzählt wurde, dass ich nicht Autofahren kann, besteht die Tatsache, dass ich nicht selbst mit dem Auto zum Flughafen gefahren bin, und so weiter. Dieser Unterscheidung zwischen Geschichte und Erzählwelt widme ich mich jetzt näher, auch, weil sie mir erlaubt, eine für Verschwörungstheorien besonders wichtige Bestimmung vorzunehmen.

4.3 Erzählwelt, Geschichte, und Hyperdiegese

Die Geschichte einer Erzählung sind die explizit erzählten Ereignisse. Dass diese Ereignisse geschehen und wie sie geschehen, hat aber nicht-explizi-

te Konsequenzen dahingehend, in welcher Welt die Geschichte stattfindet. Die ursächlichen, psychologischen, und ggf. mit einem größeren Schicksal zusammenhängenden Erklärungen der Ereignisse einer Geschichte setzen bestimmte Gesetzmäßigkeiten und Tatsachen, über die Charaktere und ihre Welt voraus, die selbst ebenfalls nicht (oder sehr selten) explizit durch die Erzählstimme ausgesprochen werden. Alle diese die Geschichte umgebenden Sachverhalte sind Teil der Erzählung, aber nicht der Geschichte. Sie machen die übrige Erzählwelt aus. Große Teile dieser Erzählwelt sind somit unbestimmt, nur angedeutet oder bleiben gänzlich dunkel. Was in der übrigen Welt von *Picknick am Valentinstag* geschieht – was mit den Figuren geschieht, nachdem ihre Geschichte endet, oder was ihre Verwandten erleben, die nur am Rande erwähnt werden – bleibt in der Erzählung unbestimmt. Aber dass es eine solche die Geschichte umgebende Welt gibt, das ist vorausgesetzt. Die Geschichte ließe sich sonst gar nicht in eine natürliche Erzählumgebung einbetten.

Seit jeher gibt es allerdings Geschichten, deren Erzählwelt nicht auf diese Weise in den Hintergrund tritt. Fantastische Literatur, aber auch die Mythen, von denen sie inspiriert ist, verfährt so. In ihr steht auf gewisse Weise die Erzählwelt, so riesig und alt sie sein mag, an erster Stelle. Wir stellen uns die erzählte Geschichte als Teil dieser ganz unabhängig der Erzählung funktionierenden Welt vor. Die Geschichte von J. R. R. Tolkien *Der Herr der Ringe* zeigt nur einen kleinen Ausschnitt einer Welt mit einer reichen, Jahrtausende zurückreichenden und genau ausgearbeiteten Geschichte, deren Überreste überall in der Welt sichtbar sind. Die Ereignisse dieser Geschichte sind zwar in *Der Herr der Ringe* nur vage angedeutet, aber in der Erzählwelt sind sie nicht vage, sondern konkret auserzählt. Damit weicht solche Literatur von Werken wie *Picknick am Valentinstag* ab. Dort gibt es zwar auch eine weitere Erzählwelt, aber wir können diese kaum unabhängig der Geschichte denken. Solange die Geschichte erzählt wird, existiert die Erzählwelt, aber sobald die Erzählung endet, erlischt auch ihre Welt. In fantastischer Literatur deutet die Erzählung selbst stets an, dass ihre Welt *über die Erzählung hinaus* Bestand hat. Diesen Zustand der sozusagen »erzählten Unabhängigkeit vom Erzählten« nennt Kulturtheoretiker Matt Hills deshalb auch *Hyperdiegese* – der über die Erzählung hinausreichende Raum.¹²

Die Erzählwelt von *Picknick am Valentinstag* steht auch deshalb im Hintergrund, weil uns die Erzählung keinerlei Anlass dazu gibt, sie sei auch *er-*

12 Hills (2002).

zählbar. Es ist nicht vorstellbar, dass es eine Parallelgeschichte zu *Picknick am Valentinstag* geben könnte, die in New York spielt und eine entfernte Verwandte der verschollenen Mädchen bei ihrer Bewerbung als Tänzerin verfolgt. Die Themen und Motive, die Stimmung und Bedeutsamkeit von *Picknick am Valentinstag* wären in dieser Geschichte abwesend und somit könnten wir sie schwerlich als Ableger dieser Geschichte verstehen, auch wenn jemand behauptete, er hätte sie aber so entworfen. Anders ist das bei hyperdiegetischen Erzählräumen. Fast alle der in *Der Herr der Ringe* nur erwähnten Hintergrundereignisse sind *erzählbar*, und eine beträchtliche Anzahl von ihnen ist in Tolkiens umfassendem Werk tatsächlich *erzählt*. Die Geschichte von *Der Hobbit* spielt 60 Jahre vor der Geschichte von *Der Herr der Ringe* in derselben Welt und enthält teilweise dieselben Figuren. Das *Silmarillion* erzählt von den Ereignissen des ersten und zweiten Zeitalters in Tolkiens Welt und enthält unter anderem ihre Schöpfungsgeschichte. Auch in den Geschichten des *Silmarillions* begegnen uns bekannte Figuren, und in *Der Herr der Ringe* wird des Öfteren auf Ereignisse in anderen Jahrtausenden verwiesen – Ereignisse, die wir im *Silmarillion* nachverfolgen können.

Indem man die Erzählwelt an erste Stelle rückt und dann in ihr Geschichten erzählt, schafft man einen fruchtbaren Raum für andere Geschichten, die sich in derselben Welt abspielen. Die verschiedenen Geschichten können einander kreuzen, beeinflussen. Erzählstränge können quer über Geschichten laufen, also in Geschichte A beginnen, sich in Geschichte B fortsetzen und schließlich in Geschichte C zum Abschluss gebracht werden. Hyperdiegetische Räume enthalten also ganze Erzählnetzwerke.

Ich habe zwar behauptet, dass menschliches Erzählen seit jeher an manchen Stellen hyperdiegetisch strukturiert war. In der spärlichen kulturwissenschaftlichen Literatur zum Thema Hyperdiegese ist allerdings die Ansicht verbreitet, dass hyperdiegetische Räume insbesondere ein Phänomen unserer zeitgenössischen Erzähllandschaft sind.¹³ Ich teile diese Ansicht. In den letzten zwei Jahrzehnten haben wir, mit dem Aufstieg der Streaming-Riesen, einen erstaunlichen Aufstieg des komplexen *seriellen* Erzählens erlebt. Nicht nur leben wir in einer regelrechten Serienblase. Auch die größten und ertragreichsten Filme der letzten Jahre waren in teils enorm weitläufige hyperdiegetische Räume eingebettet. Beispiele für diesen Trend sind vor allem das *Star Wars*-Erzähluniversum und das *Marvel*-Erzähluniversum.

13 Siehe z.B. Innocenti & Guglielmo (2017).

Das (bisher) 35 Filme, 13 Serien, Computerspiele, sowie unzählige Comics, Begleitromane und Spielzeugreihen umfassende Marvel-Universum beschreibt eine Welt der Superheld*innen (und Superschurk*innen). Die Einzelerzählungen über die jeweiligen Superheld*innen betreffen meist deren individuelle Abenteuer und Entwicklungswege. Allerdings verbünden sich verschiedene Supergruppen, teilen Technologie oder rufen einander zu Hilfe, sodass ihre Geschichten stets aufeinander verweisen. Die Einzelerzählungen laufen aber auf noch bedeutsamere Weise zusammen: die Gefahren, die die Superhelden in ihren Einzelerzählungen bannen, verweisen oft auf eine größere Bedrohung oder ein größeres Rätsel, etwas, auf das auch alle anderen Superhelden in ihren Geschichten treffen. Dieser Bedrohung müssen sich dann alle (oder bestimmte Gruppen) stellen. Alle Erzähllinien führen auf dieses Ereignis hin. Das Erzähluniversum selbst ist damit in sog. »Sagas« gegliedert – am Ende einer jeden Saga steht der große, übergreifende Konflikt, der sich in den Einzelerzählungen ankündigt. Jede Saga (und somit das ganze Universum) ist in »Phasen« aufgeteilt, kleinere Erzählabschnitte, in denen sich das Universum einen Schritt weiter auf den großen Konflikt zubewegt. Jede Einzelerzählung weist also immer auch über sich selbst hinaus, weil sie nur als kleine Etappe auf dem Weg zu einem größeren Ziel verstanden werden kann.

Es ist vielleicht bereits ersichtlich, wieso ich die Hyperdiegese zeitgenössischer Erzählungen betone. Ich glaube, dass Verschwörungserzählungen mittlerweile ebenfalls hyperdiegetisch funktionieren. Genauer ausführen werde ich diese Idee aber erst im nächsten Kapitel (Abschnitt 4.3.). Den vorliegenden Abschnitt möchte ich stattdessen mit einer Spekulation abschließen:

Die beiden Tendenzen, die ich in den vorhergehenden Abschnitten beschrieben habe – die Tendenz zu immer stärkerer Hyperdiegese und die immer fiebrhaftere Suche nach »logischen Lücken« in den Fangemeinschaften – ergänzen einander. Indem der Drang, alles bis zum letzten Detail auszuerzählen, immer stärker wird, wächst auch unsere Neigung und nicht zuletzt der finanzielle Anreiz, Welten zu schaffen, in denen alles auserzählt werden kann. Währenddessen nimmt die Absurdität des Auserzählens rapide zu. Jeder klassische Disney-Bösewicht hat plötzlich eine Vorgeschichte, die erklärt, wie er oder sie dem Bösen anheimfiel. Die im ersten *Star Wars* Film kurz in einem Nebensatz erwähnten Klön-Kriege werden in mehreren Prequels und Serien erzählt. Ein Charakter in *Star Wars* Film heißt *Han Solo*. Mittlerweile gibt es einen Film, der erklärt, wie er zu diesem Namen gekommen ist.

Diese Entwicklung offenbart einerseits die schon erwähnte Verkümmernng unserer Fantasiefähigkeiten. Sie verweist aber andererseits auf eine noch unheilvollere kulturelle Bewegung. Das große Zeitalter der Hyperdiegese ist auch das Zeitalter der Großkonzerne. Disney besitzt mit Star Wars und Marvel die beiden größten hyperdiegetisch strukturierten Welten, die unser Kulturkreis kennt. Indem der Konzern diese Welten hyperdiegetisch gestaltet, sichert er sich die Hoheit darüber, was in diesen Welten erzählt wird – und wer als legitime Erzählerin gilt. Hyperdiegetische Erzählwelten rufen seit jeher die Frage nach einem *Kanon* auf den Plan. Erzählen ist eine kollektive Kulturpraxis, an der wir nicht nur passiv teilnehmen. Wir erzählen auch *mit* und *weiter*. Märchen – und Mythenwelten besitzen wir alle gemeinsam. Wir alle können mit unserer Fantasie diese Welt mit immer neuen Geschichten füllen oder alte Geschichten in neuen Gewändern neu erzählen. Alles, was wir uns ausdenken, passiert auch tatsächlich in diesen Welten. Das Marvel-Universum, hingegen, gehört Disney allein; auch die angeheuerten Drehbuchautor*innen führen lediglich die Befehle aus, die der Konzern ihnen hinsichtlich seiner Hyperdiegese gibt. Damit besitzt ein Privatkonzern die alleinige Kontrolle über eine der einflussreichsten Erzählungen des 21. Jahrhunderts. Was erzählt wird, entscheidet allein dieser Konzern. Als Kanon, also als in der Erzählwelt tatsächlich, gilt nur, was der Konzern bestimmt. Die Fans, die unter anderen Verhältnissen mitgestaltet, neu geschaffen hätten, sind auf die Rolle passiver Rezipient*innen herabgesetzt. Selbst wenn sie versuchen, etwas beizusteuern, bleiben diese Ideen auf der Ebene der »*Fanfictions*«, also inoffizieller (*apokrypher*) Anhängsel stehen, die nicht wirklich Teile der Erzählwelt sind.

Diese Form der Privatisierung eines wesentlich öffentlichen und kollektiven Gutes – unserer Mythen, nämlich – verspricht in einer zunehmend durch geballte private Finanzinteressen kontrollierten Welt sicherlich nichts Gutes. Sie ist ein unbemerkter Teil einer ganzen Welle beunruhigender Privatisierungsvorgänge (des Trinkwassers, des digitalen Raumes, und sogar unseres Geistes), die auf Dauer allen Menschen schaden werden.

An diese Überlegungen schließt sich nun auch eine letzte Frage an, die ich in diesem Kapitel diskutieren möchte: Wenn Verschwörungstheorien Erzählungen sind, wer erzählt sie?