

Realität und Fiktion in verschiedenen Formaten, Medien und Genres

Die Frage nach der Unterscheidung von Realität und Fiktion ist wahrscheinlich so alt wie die Kunst und die Medien. Sie kommt an vielen Stellen unter den verschiedensten Aspekten vor.

› Theater

»Schein und Sein« bestimmt das Theater von der Antike bis heute. Mal sind Darstellung und Personen näher an der Lebenswirklichkeit der Zuschauer_innen (z.B. in den Strömungen des Realismus und Naturalismus), mal scheinen sie weiter davon entfernt (z.B. in den Strömungen von Dadaismus und Surrealismus). Aber dies hängt immer auch von der Erwartung des Zuschauers ab: »Das im Drama gestaltete Gleichnis hat seine eigene Realität, die anderen Gesetzen folgt als der Ablauf des alltäglichen Daseins. Hier liegt die Gefahr, dass der Zuschauer Schein und Sein verwechselt und vom Dichter verlangt, dass er die ganze Fülle der sinnlich erlebten Welt auf die Bühne bringe.«¹

🎨 Bildende Kunst

Die Verwechslung von *Sein* und *Schein* kann aber auch spielerisch verwendet werden, z.B. in Form von Augentäuschungen (*Trompe-l'œil*). Bestimmte Gegenstände werden so dargestellt, dass sie für das Auge als *wirklich* erscheinen.²

📷 Fotografie

Urlaubsfotos werden mit dem Anspruch gemacht, *echte* Momente für die Erinnerung festzuhalten. Doch auch hier gibt es immer wieder *Erfindungen*, die mit der Wirklichkeit spielen. Man denke z.B. an Fotos mit dem Schiefen Turm von Pisa.

📖 Literatur

In der Literatur wird der Roman einerseits als *fiktionale Kunstform* angesehen. » Entweder einen Roman schreiben oder leben! Der Roman ist kein Leben, das Leben kein Roman. Schreibe ich also den Roman, geht das Leben an mir vorbei, lebe ich aber, dann geht der Roman fort, um nie wiederzukommen «³, so der Autor STEN NADOLNY. Für den der Beat- und Pop-Literatur zugeordneten Autor ROLF DIETER BRINKMANN dagegen ist diese Trennung von Realität und Fiktion nicht mehr aufrechtzuerhalten bzw. unwichtig: Für ihn ist Literatur zugleich Lebenspraxis, der Übergang von der Alltagssprache zum literarischen Produkt ist fließend (z.B. in seinen Tonbandaufnahmen).

¹ ERICH FRANZEN: *Formen des modernen Dramas*. München 1961, S. 57

² vgl. z.B.: <http://tinyurl.com/owkjjsn>

³ STEN NADOLNY: *Netzkarte*. München 1981

Kinofilm

Das Kino möchte einerseits als große »Traumfabrik« Geschichten erzählen, die eindeutig fern der Realität sind (wie z.B. die Verfilmung der *Harry Potter*-Romane oder die *Ice Age*-Computeranimationsfilme). Andererseits werden mit Dolby-Surround-Anlagen und 3-D-Animationen große Anstrengungen unternommen, den Zuschauern das Gefühl des »wirklichen« Dabei-Seins zu geben. Im Übrigen stand der Transfer von Wirklichkeit auf die Leinwand am Anfang der Kinogeschichte, mit dem knapp 50 Sekunden langen Film *Ankunft eines Zuges im Bahnhof von La Ciotat*, gefilmt von den Gebrüdern LUMIÈRE im Jahr 1895. Einige Zuschauer sollen bei der Premierenvorführung in Paris panisch reagiert haben, weil sie dachten, der Zug käme tatsächlich auf sie zu.

Radio

1938 konnte ORSON WELLES mit einem Live-Hörspiel nach dem Roman *Krieg der Welten* viele Zuschauer massiv verunsichern, die an die Landung von Außerirdischen glaubten. Ob es die allseits kolportierte »Massenpanik« tatsächlich gab, ist inzwischen umstritten. (Original: H. G. WELLS: *The War of the Worlds*. 1898.)

Fernsehen

Nachrichtensendungen, Magazinbeiträge und Dokumentationen erwecken insbesondere mit Bewegtbildern und O-Tönen den Anschein des Realitätsabbildes. Auch Formate wie Gerichtsshow, Talkshows oder Casting-Sendungen erheben zunächst den Anspruch, den Zuschauern »wirkliche« Fälle, Studiogäste mit authentischen Problemen und Kandidaten mit »echtem« Talent (oder »echt talentfrei«) anzubieten. Scripted Reality ist ein relativ neuer Trend und ein Zwitter zwischen Abbildung von Realität und Schauspielerei: Laiendarsteller_innen agieren nach drehbuchartigen Vorgaben. Filme und Fernsehserien bewegen sich zwischen erfundenen Figuren und der Darstellung von Ereignissen und Personen mit *realem* Hintergrund.

Internet

Während die meisten Seiten im Internet einen Bezug zur Realität haben und *echt* sind (z.B. Nachrichtenangebote, Sport-Seiten), gibt es auch Webseiten, die fiktional-spielerische Inhalte haben, z.B. Online-Games. Zugleich gibt es Angebote im Internet, die den User_innen die Wahl lassen, sich so realitätsnah wie möglich zu zeigen oder aber anderen etwas vorzuspielen (z.B. FACEBOOK, YOUTUBE). Betrügerische Internetseiten, die durch Nachahmung bekannter Seiten gezielt versuchen, Besucher_innen zu täuschen, um sich finanziell zu bereichern gehen über das spielerisch-fiktionale hinaus.

Virtuelle Realität

In der virtuellen Realität bzw. in virtuellen Welten können je nach Einsatzgebiet von Spielwelten bis hin zu konkret gebauten Umgebungen für wissenschaftliche Anwendungen fiktionale wie reale Elemente abgebildet sein. Die Interaktivität und die Möglichkeit in Echtzeit zu interagieren machen einen großen Teil der Faszination für virtuelle Welten aus, die dadurch täuschend real wirken können.