

Roman Der Zürcher Autor Daniel Goetsch erzählt von einem Dramatiker, der auf der Insel Porquerolles einen amerikanischen Kriegsveteranen kennenlernt

Das Leben bleibt auf der Strecke

Daniel Goetsch: Fünfers Schatten.
Klett Cotta, Stuttgart 2018. 272 Seiten,
um Fr. 30.-, E-Book 27.-.

Von Lukas Keller

Der Schriftsteller Maxim Diehl flieht aus der Schweiz – freiwillig. Es ist ein Befreiungsschlag, der ihn auf die französische Insel Porquerolles führt. Dem gefeierten Dramatiker fehlt das nächste Stück. Es quält ihn eine Schreibblockade, er fühlt eine lähmende Müdigkeit. Diehl hofft, dass die mediterrane Insel seine Kreativität



wieder ankurbelt. Und weil es mit den Dramen nicht mehr klappt, macht sich Diehl an das nächstliegende Projekt: seine Lebensgeschichte aufzuschreiben. Eine klassische Autobiografie soll das nicht werden, sondern eine «schonungslose Abrechnung».

Biografie als Versuch

Biografien spielen in Daniel Goetschs sechstem Roman «Fünfers Schatten» eine zentrale Rolle. Diehl kann auch in Porquerolles nicht schreiben, bis er den alten amerikanischen Veteran Jack Quintin kennenlernt, den einzigen Ausländer auf der

Insel neben Diehl. Quintin, der im Zweiten Weltkrieg gedient hat, fasziniert den Schweizer Dramatiker. Schon bald entscheidet sich Diehl, statt seiner eigenen die Geschichte Quintins aufzuschreiben. Nach jedem abendlichen Gespräch mit dem Amerikaner füllt sich Diehls Notizheft wie von selbst. Doch es gibt noch einen weiteren Biografen, der in diesem Roman aktiv ist: den Erzähler. Wie sich am Ende herausstellt, ist er es, der an Diehls Biografie arbeitet.

Die Biografieversuche in «Fünfers Schatten» sind, wie es scheint, alle zum Scheitern verurteilt. Zu viele Erinnerungs- oder Nachlasslücken verunmöglichen den vollständigen Blick auf das Leben der Person. Auch die vielen Rückblenden in die Vergangenheit Quintins, Diehls und seiner Jugendfreunde lassen ein wirres Bild entstehen. Je mehr man über Diehl erfährt, desto weniger greifbar scheint er zu werden. Und gerade weil immer jene Episoden geschildert werden, die Diehl zuvor als ungeeignet verworfen hat, stellt sich die Frage nach dem Sinn der Rückblenden. Ungeachtet davon zeichnen die Episoden aus der Vergangenheit ein lebendiges Bild Deutschlands während des Zweiten Weltkriegs und Zürichs offener Drogenszene der 1980er Jahre.

Phrasen statt Erkenntnis

Je länger je mehr drängt sich dem Leser die Frage auf, was das alles soll und welcher Erzählstrang jetzt eigentlich der zentrale ist. Seien es Diehls Erlebnisse auf der Insel, die Geschichten von ihm und seinen Weggefährten aus der Vergangenheit oder Quintins Sicht auf den Krieg: Man ist gespannt, worauf diese Geschichten hinauslaufen. Doch je weiter die einzelnen Fäden gesponnen werden, desto unschärfer wird das Gesamtbild. Auch das literarische Namedropping, am Anfang durchaus reizvoll, wird irgendwann langweilig. Will Diehl gegenüber seinen Theaterfreunden mit Belesenheit punkten? Oder ist es der Autor Daniel Goetsch, der hier vor seinen Lesern und Leserinnen angeben will?

Der bedeutungsschwere Schlussatz «Wir sind aus Leben gemacht, nicht aus Möglichkeiten» überzeugt. Er klingt mehr nach einer Phrase als nach einer grossen Erkenntnis über Lebensgeschichten. Vor allem hat sich Daniel Goetsch sein eigenes Schlusswort nicht genügend zu Herzen genommen. Der Roman beschäftigt sich die ganze Zeit über mit Möglichkeiten. Das Leben selbst bleibt meist auf der Strecke.

Die Thematik des kriselnden Mannes im mittleren Alter war 2017 in der deutschsprachigen Literatur en vogue, zum Beispiel bei Lukas Bärfuss, Jonas Lüscher, Lukas Holliger oder Christoph Höthker. Obwohl Goetsch ein Nachzügler ist, findet er einen anderen Zugang dazu, den er mit detaillierten historischen Anekdoten ergänzt. Gegen Ende verstrickt er sich aber zu stark in den verschiedenen Ebenen. Der Schluss bietet zwar Aufklärung, fällt aber flach aus. Schreiben über Lebensgeschichten ist wohl doch schwieriger als gedacht. ●

Digitale Welt Maler nutzen den virtuellen Raum



Malerei ist eines der ältesten Bildmedien unserer Kultur. Digitale Darstellungen gibt es erst seit kürzester Zeit. Gleichwohl passen beide zusammen. Maler können alles neben- und durcheinander setzen: Gegenstände, Malweisen, Räumlichkeiten. Eine ähnliche Freiheit bieten Computerspiele: Digitale Welten dürfen jede Form annehmen. Für Plausibilität werden dann schon Handlung und Atmosphäre sorgen. Der 1981 geborene Basler Musiker und Künstler Matthias Zimmermann testet diese Begegnung aus. Er findet Anregungen in der globalen Bildkultur, führt sie am

Computer zusammen oder malt sie in Acryl. Sogar die Musik wird aufgegriffen. Die Welten, die dabei entstehen, sind bunt und kühl zugleich wie auf dem Bild «Die gefrorene Stadt». Wenn die Pietà vorkommt, mag das manche wie ein Sakrileg anmuten. Andere sehen im offenen Mix eine neue Freiheit der Bildforschung. Die Medienwissenschaftlerin Natascha Adamowsky legt eine umfassende Analyse der Verfahren zwischen Computerspiel und Malerei vor. Gerhard Mack Natascha Adamowsky: Digitale Moderne. Hirmer, München 2018. 330 S., 200 Abb., um Fr. 42.–.