

Zehn Gebote für den Detektivschriftsteller

Von

John Knox, englischem Pfarrer

Eine so stark spezialisierte Kunstgattung wie die Detektivgeschichte braucht klare und spezifische Regeln. Ihr Schöpfer kann es sich als einziger unter allen Schriftstellern nicht leisten, diese Gesetze zu übertreten. Die Modernen versuchen es, Gedichte ohne Reim oder Versmaß, Romane ohne Handlung, Prosa ohne Sinn und Bedeutung zu schreiben; sie mögen recht haben oder unrecht — auf dem Gebiete, von dem hier die Rede ist, darf man sich keine solchen Freiheiten nehmen. Die Detektivgeschichte ist ja ein Wettspiel zwischen zwei Gegnern, dem Autor auf der einen und dem Leser auf der anderen Seite. Der Leser hat gewonnen, wenn er, sagen wir in der Hälfte des Buches angelangt, den wahren Verbrecher erkannt oder, den Irreführungen des Autors zum Trotz, die genaue Art und Weise, auf die das Verbrechen verübt worden ist, erraten hat. Andererseits geht der Schreiber als Sieger hervor, wenn es ihm gelingt, den Leser bis zum allerletzten Kapitel über die Person des Verbrechers im Zweifel zu lassen oder ihn in bezug auf die Methode hinters Licht zu führen — wobei er ihm aber doch beweisen kann, daß er mit den angegebenen Hilfsmitteln das Rätsel hätte lösen müssen.

Ich habe gewisse Hauptgebote niedergelegt, die ich hier mit Kommentar wiedergebe.

I. Der Verbrecher soll früh zu Beginn der Geschichte erwähnt werden, er soll aber niemand sein, dessen Gedanken zu folgen dem Leser gestattet wird. Der geheimnisvolle Fremdling, der aus dem Nichts, mit Vorliebe von Bord eines Schiffes, auftaucht, von dessen Existenz der Leser keine Ahnung hat, ist ein Spielverderber. Ferner darf der Autor bei der Schilderung der Person, die als Verbrecher entlarvt wird, kein geheimnisvolles Element einbeziehen.

II. Alle übernatürlichen oder unnatürlichen Einflüsse sind selbstverständlich auszuschalten. Das Problem einer Kriminalgeschichte mit solchen Mitteln zu lösen, gliche einem Sieg bei einer Ruderregatta mit Hilfe eines versteckten Motors.

III. Nicht mehr als ein geheimer Raum oder Korridor ist gestattet. Ein Geheimgang sollte überhaupt nur dann verwendet werden, wenn die Handlung sich in einem Gebäude abspielt, wo man auf solche Kniffe gefaßt sein kann; wäre ein modernes Haus mit dergleichen versehen — ein kostspieliger Spaß —, dann wüßte die ganze Nachbarschaft davon.