

6.4 So what?

Was hat diese kleine Reise durch das Land zwischen Theater und Spiel nun gebracht? Am Anfang dieses Essays habe ich die große Frage aufgeworfen, was Theaterspiel in einem evolutionären Kontext bedeuten könnte, was es also zum Menschwerden des Menschen als Spezies beigetragen haben könnte. Die zentralen Thesen dabei sind:

1. Die Welt besteht aus drei Schichten, die im Alltag miteinander vermischt auftreten.
2. Das Theaterspiel splittet diese drei Schichten in deutlich erlebbare Ebenen auf.
3. Dadurch werden sowohl die Dynamiken der Einzelschichten klarer als auch das Zusammenspiel zwischen diesen.
4. Die Performer:innen splitten ihr Selbst in drei Teile auf: Person, Spieler:in, Figur.
5. Die Zuschauenden splitten ihr Selbst analog dazu auf in: Person, Zuschauer:in, Teilnehmer:in an der Fiktion.
6. Die theatrale Situation entsteht aus einer Aufspaltung von Gruppen in zwei Subgruppen (Akteur:innen und Zuschauende).
7. Dadurch entsteht ein performatives Spiel, bestehend aus einem primären Spiel der Akteur:innen und einem sekundären Spiel der Zuschauenden.
8. Das Zusammenspiel von primärem und sekundärem Spiel begünstigt das Eindringen von Imagination und Unbewusstem via Erwartungsbildung.
9. Dieses Eindringen begünstigt die Entstehung von dunklem Spiel.
10. Theater ist im Wesentlichen ein dreifach geschichtetes dunkles Spiel.

Warum ist es für uns so wichtig, von Zeit zu Zeit die Dreiwelthaftigkeit unserer Welt in diesem doppelten Spiel vorgeführt zu bekommen? Meine Vermutung ist, dass uns diese Bewusstmachung einen spezifischen Simulationsraum für Wirklichkeit ermöglicht, der diese loslöst von ihrem ›tierischen‹ Ernst, um sie leichter, freier und plastischer gestalten zu können. Wenn die Spielhaftigkeit der Welt verloren geht, erstarren unsere Strukturen im angstvollen Ritual.

Die Zuschauenden sind im Vergleich zu den Spielenden noch stärker von Verantwortung und Risiko befreit, und sie erleben die Dreiwelthaftigkeit deshalb noch stärker unter Einbezug ihrer unbewussten (und daher ›dunklen‹) Wünsche und Ängste. Gleichzeitig entsteht durch die Spielhaftigkeit des Prozesses ein spezifisches Gefühl: die Angstlust, gespeist von der Erkenntnis, dass ein Spiel eben doch nicht vollständig domestiziert werden kann, sondern ein gewisses Potenzial des Entgleisens, der Eskalation behält. Die Angstlust ist im performativen Spiel das leitende Gefühl, und es weckt eine Erinnerung an einen dunklen Bereich des Spiels, den wir als Kinder und Jugendliche entdecken, um ihn dann möglichst wieder zu verdrängen: Das Dark Play, das entgrenzte, eskalationssüchtige Spiel.

Es passiert aber noch mehr, nämlich ein Prozess, den ich hier mit einem Prozess der Thermik vergleichen möchte. Das sekundäre Spiel der Zuschauenden wirkt dabei wie ein Feuer, das unter dem primären Spiel brennt, dieses einheizt und eine Dynamik der Steigerung des Risikos erzeugt: Alle drei Bedeutungsebenen drängen durch diese Dynamik in Richtung Eskalation, es werden exakt solche Verläufe bevorzugt, die wir im Alltag aus gutem Grund nicht wünschen. Die Thermik des Theaters ist daher eine Simulation der Wirklichkeit unter der Prämisse, dass viele Risiken eingegangen werden, dass die Dinge immer eskalieren und dass sie in eine dunkle Dynamik kippen.

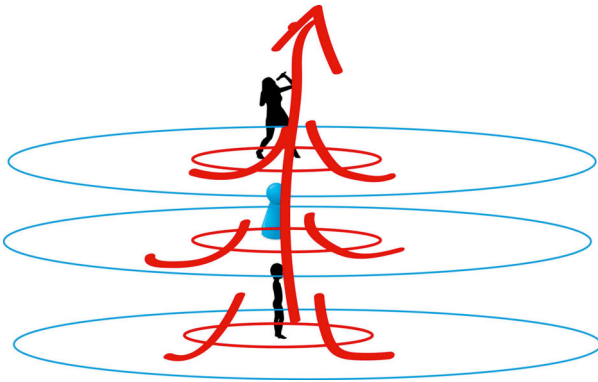


Abb. 16: Die Thermik des performativen Spiels

Ich spreche hier von einer Thermik, weil ich glaube, dass das Bild der Hitze helfen kann, das ganze emotionale und körperliche Involvement des Theaters deutlich zu machen. Die Hitze entsteht durch stellvertretende Risikoübernahme durch die Schauspielenden, welche die Imagination und das Unbewusste des Publikums freisetzt.

Ich stelle mir die soziale Wirklichkeit vor als ein Feld voller unsichtbarer Wirbel. Wenn man in einen hineingerät, fangen die Interaktionen an, um sich selbst zu kreisen, Spiralen und Eskalationen zu bilden. Der Verlauf dieser Eskalationen ist schwer zu berechnen und vorherzusagen. Oft ist es schwierig, aus diesen Wirbeln wieder herauszukommen. Es gibt brutale Games, Spiralen der Gewalt und Rache, aus denen fast kein Entkommen möglich ist. Ihre Gravitation ist so stark, dass ein Mensch, der hineingerät, keine Chance hat zu entkommen (Michael Kohlhaas, Don Quijote). Sie sind wie schwarze Löcher, und Menschen zu allen Zeiten haben sie gefürchtet. Ein wichtiger Teil der Religionen erzählt davon, wie man aus diesen

Spiralen wieder herauskommen kann, indem man beispielsweise die andere Wange hinhält oder indem man Schuld vergibt oder indem man um Vergebung bittet.

Neben diesen schweren Wirbeln, den schwarzen Löchern, gibt es noch kleinere, freundlichere Games, die uns erfassen, beschleunigen und an einem neuen Ort absetzen. Die Liebe etwa, die Zärtlichkeit, der Humor. Diese Wirbel schenken uns ein Gefühl von Lebendigkeit, sie können sich aber ebenfalls zu Stürmen hochschaukeln und zerstörerisch werden. Der Ratschlag, einfach allen Spielen aus dem Weg zu gehen (»Junge, halt dich raus, dann gerätst du in nichts rein«), hat niemals funktioniert, denn sie sind pures Leben und für unsere Evolution notwendig. Etwas in unserer menschlichen Natur drängt uns in die Wirbel und Games hinein. Adam und Eva sind ein Beispiel dafür, dass es für uns als Menschen unmöglich ist, sich von den Wirbeln fernzuhalten, selbst dann, wenn sie unser Verderben bedeuten.

Natürlich gibt es auch eine gesellschaftliche Dimension: Bestimmte Games werden im Kapitalismus bereitgestellt und so gut es geht geregelt, etwa Wettkampf, Kapitalakkumulation, Risikomanagement. Der Zusatz »so gut es geht« ist dabei aber wichtig, denn diese Spiele besitzen eine Eigendynamik, die sie ab einem bestimmten Punkt für Regelungen von außen undurchdringlich machen. Sie können eskalieren und außer Kontrolle geraten, und das ist auch allen Beteiligten mehr oder weniger bewusst. Wenn wir im Bild eines Raumes voller unsichtbarer Wirbel bleiben, dann sind die gesellschaftlichen Diskurse die Landschaft, über welcher diese Wirbel unter Einwirkung anderer Faktoren entstehen.

Wir bewegen uns also durch diesen Raum mit unsichtbaren Wirbeln, vor denen wir uns fürchten und die uns gleichzeitig unwiderstehlich anziehen. In manchen sozialen Räumen gibt es nur sehr wenige Wirbel, was die darin Agierenden gewöhnlich entspannt. Andere Räume sind so voll von Games und Wirbeln, dass alle in einem fortwährend angespannten und gleichzeitig euphorischen Zustand sind. Ein Beispiel sind soziale Räume, in denen es viele »Fettnäpfchen« gibt. Die Atmosphäre ist da sehr angespannt, jeder Fehltritt kann eine Lawine auslösen, man bewegt sich sehr vorsichtig. Die Wirbel sind geradezu körperlich präsent, jeder im Raum kann sie spüren und die Nähe und Distanz zu ihnen beschreiben. Eben WEIL Spiele sich um selbstverstärkende Prozesse herum anordnen, sind sie nicht harmlos. Im Gegenteil, sie können furchterlich entgleisen, sich verselbstständigen, regelrecht explodieren.

Menschen, so scheint es mir, sind nicht gut darin, selbstverstärkende Prozesse zu verstehen und mit ihnen umzugehen. Es fällt uns sehr schwer, den Punkt realistisch zu erkennen, an dem uns die Kontrolle entgleitet, weil wir unsere Selbstwirksamkeit systematisch überschätzen, so wie Spielsüchtige ihren Einfluss auf das – zufallsgesteuerte – Spiel systematisch überschätzen. Das hat etwas mit unserem Selbst zu tun, mit unserer Ohnmacht als Kleinkinder und deren Überkompensation in ewigen Machtfantasien. (Man könnte hier die Einschränkung auf den westlichen,

männlichen Menschen machen, aber ich fürchte, es geht um ein universelles Merkmal des Menschen als Spezies.)

Ich bin nach einigen Jahren des Reflektierens über Games und Spiel zu der Überzeugung gelangt, dass fast alle Spiele in ihrem Kern eine Möglichkeit der Eskalation besitzen, ganz besonders solche Spiele, die mit dem Theater und der Performance zu tun haben, und weiterhin, dass es genau diese Möglichkeit zur Selbstverstärkung und damit zum Kontrollverlust ist, die sie eigentlich interessant machen. Ich glaube, dass Spiele uns darauf vorbereiten, heftige Dynamiken mit teilweisem Kontrollverlust zu durchleben. Sie transportieren uns in eine Spielumgebung, wo uns die Dinge über den Kopf wachsen – obwohl sie an einem völlig geregelten Ausgangszustand beginnen und uns damit in eine falsche Sicherheit wiegen.

Als Spezies sind wir außerdem nicht gut darin, einfach nur glücklich vor uns hinzuleben. Es scheint vielmehr leider so zu sein, dass wir in ruhigen, geregelten Zeiten irgendwie nicht vollständig zufrieden sein können. Wir errichten permanent Systeme in der Absicht, dass sie perfekt funktionieren sollen – aber in Wahrheit ist ein entgleisendes System für uns viel interessanter, weshalb wir uns abends auf dem Bildschirm eskalierende Prozesse anschauen, die wir tagsüber bei der Arbeit möglichst unterbinden wollen. Es gibt seltsamerweise nichts Traurigeres als ein funktionierendes System. So sehr wir Vorhersagbarkeit und lineare Entwicklungen anstreben: Irgendwie sind wir dafür nicht gemacht, wir langweilen uns, wir beginnen, die Regeln zu hassen und zu unterlaufen, wir fangen an, gegenläufige und destruktive Prozesse zu unterstützen, die sich aufschaukeln und das System ins Wanken bringen können. Ein geregeltes System wird uns zum Gefängnis. Obwohl wir uns also ständig um Regeln bemühen und diese immer mehr ausdifferenzieren, können wir die dadurch entstehenden Umwelten eigentlich gar nicht lange ertragen. Unbewusst fangen wir an, den Zusammenbruch des Regelsystems herbeizuwünschen. Wir träumen ständig von perfekten Systemen – in denen wir gar nicht leben könnten. Theoretisch wissen wir das auch schon lange.

Menschen sind universelle Spielende, aber was das Aussteigen aus Spielen angeht, eigentlich Mängelwesen. Sie schaffen es nicht, aus eskalierenden Spiralen rechtzeitig auszusteigen. Sie haben ihr Wissen um dieses Eskalationspotenzial eingelagert in Geschichten, Märchen und Mythen, die oft davon erzählen, mit welchen Mächten man sich besser nicht anlegen, auf welche Deals man besser verzichten sollte. Leider transportieren sie immer gleichzeitig auch die Faszination des Dark Play. Spiele sind damit natürlich riskanter als reine Vermeidungsstrategien. Sie befördern das Einsteigen und Mitspielen, das Involvement. Während Geschichten und Religionen uns meist vergeblich zeigen, wie man den Tiger vermeidet, erklären uns Spiele, wie man den Tiger reitet und wann es Zeit ist abzusteigen. Wir können weder uns selbst noch die Wirklichkeit ganz verstehen, wenn wir kein Konzept und kein Gefühl für Dark Play haben. Und wir können dieses Gefühl nur gewinnen, wenn wir mitspielen.

