

- 17. Die Entdeckung
- 18. Die Grenzerfahrung
- 19. Der Aufstieg
- 20. Der Fall
- (Tobias 2016)

Sie bieten klar beschreibbare Rollen (zum Beispiel ›Verfolger‹ und ›Verfolgter‹) an und definieren sowohl Spielstrategien (zum Beispiel ›sich verstecken‹) als auch konkrete Spielzüge (zum Beispiel ›einen Unterschlupf finden‹). Plots können dabei mehr oder weniger emotionales Involvement erfordern: Liebesplots oder Racheplots können nicht ohne ein hohes psychologisches Involvement gespielt werden, Verfolgungsplots und Abenteuerplots dagegen schon. Alle Plots widmen sich einer imaginären Wunscherfüllung, die aus unserer biologischen Grundausstattung resultiert und an dieser ansetzt, etwa unserem Wunsch nach Liebe, Status, Sexualität, Zugehörigkeit, Respekt und Bewunderung. Sie erhalten ihre Universalität aus dem permanenten Zusammentreffen dieser Triebe auf dem Spielfeld der jeweiligen Gesellschaft, wo sie durch mehr oder weniger versteckte Spielzüge realisiert werden müssen. Die emotionale, psychologische Motivlage ist die treibende Kraft und sie sucht sich ihren Weg durch eine Landschaft von gegebenen Umständen, wodurch die Erzählung oder der konkrete Spielverlauf ihre jeweilige Form finden. Diese Art von Fiktionsspiel unterscheidet sich sehr von der Regeldramaturgie, wie man sie in vielen Ratgebern zum Storytelling findet. Den Ablauf der Handlung darf man sich hier linear vorstellen, vielmehr kann sie jeden beliebigen Verlauf und sogar verschiedene Verläufe gleichzeitig nehmen. Ich würde Plots daher als universelle Spiele verstehen, wobei der Fokus auf Imagination und Involvement liegt, während das Regelsystem in den Hintergrund tritt, ein typisches Merkmal von Konstruktionsspielen.

3.6 Die Ästhetik des Spiels im Theater

Das bisher Geschriebene macht für das Theater natürlich nur dann Sinn, wenn Spiele eine eigene Ästhetik hervorbringen, eine spezifische Ästhetik, die nur und ausschließlich durch Spiele erzeugt werden kann. Es muss eine Brücke geben zwischen Spiel und Ästhetik. Unter welchen Bedingungen bringt das Spiel also eine Ästhetik hervor? Wichtigster Referenzpunkt hierfür ist nach wie vor Friedrich Schiller, dessen Analyse des Zusammenhangs von freiem Spiel und Ästhetik bis heute nachhallt und unübertroffen ist, weshalb ich ihr hier etwas Raum gebe. Schillers Konzept des Spieltriebes, das er im 11. bis 16. Brief seiner Abhandlung »Über die ästhetische Erziehung des Menschen« (Schiller 2000) entwickelt, bringt Spiel und Ästhetik

in einen notwendigen Zusammenhang. Eine bestimmte Qualität von Kunst ist laut Schiller nur über den Bereich des Spiels zu erreichen.

Schiller beginnt seine Betrachtungen damit, den Menschen – darin zunächst ganz der abendländischen Tradition folgend – als »Doppelwesen« zu beschreiben, das gleichzeitig in zwei Welten, der materiellen und der geistigen, existiert. Diese Doppelnatur des Menschen manifestiert sich in zwei Grundtrieben: einerseits im »sinnlichen Trieb«, der dem biologischen Wesen des Menschen entspringt, mit Körper und Sinnen verbunden ist, nach Veränderung strebt und sich weitgehend über Empfindung steuert. Dem gegenüber steht der »Formtrieb«, der nach Freiheit vom Körper strebt, abstrakte, zeitunabhängige Orientierungen sucht und sich über das Denken steuert. Der Formtrieb findet Befriedigung in der Entdeckung von Gesetzmäßigkeiten wie »Recht« und »Wahrheit«. Diese Doppelnatur des Menschen sieht Schiller als problematisch: Zu viel Vernunft gebiert eine kalte Rationalität (hier grenzt er sich wie Kant von einer rein rationalen Aufklärung und der Französischen Revolution ab), zu viel Affektivität führt zur Unfähigkeit, bleibende Dinge hervor-zubringen und vernünftige Urteile zu fällen.

»Hieraus fließen nun zwei entgegengesetzte Anforderungen an den Menschen, die zwei Fundamentalgesetze der sinnlich vernünftigen Natur. Das erste dringt auf absolute Realität: Er soll alles zur Welt machen, was bloß Form ist, und alle seine Anlagen zur Erscheinung bringen; das zweite dringt auf absolute Formalität: Er soll alles in sich vertilgen, was bloß Welt ist, und Übereinstimmung in alle seine Veränderungen bringen; mit andern Worten: Er soll alles Innere veräußern und alles Äußere formen.« (Schiller 2000, 11. Brief)

Die Binarität von Formtrieb und sinnlichem Trieb erweitert Schiller nun um einen dritten Trieb, der zwischen dem Geist und der Materie liegt und zwischen ihnen vermittelt: das freie Spiel. Schiller richtet seine Aufmerksamkeit dabei weniger auf reale Spiele (von Kinderspielen gar nicht zu reden), sondern auf ein ideales Spiel mit der Schönheit:

»Freilich dürfen wir uns hier nicht an die Spiele erinnern, die in dem wirklichen Leben im Gang sind und die sich gewöhnlich nur auf sehr materielle Gegenstände richten; aber in dem wirklichen Leben würden wir auch die Schönheit vergebens suchen, von der hier die Rede ist. Die wirklich vorhandene Schönheit ist des wirklich vorhandenen Spieltriebes wert; aber durch das Ideal der Schönheit, welches die Vernunft aufstellt, ist auch ein Ideal des Spieltriebes aufgegeben, das der Mensch in allen seinen Spielen vor Augen haben soll.« (Schiller 2000, 15. Brief)

Der Spieltrieb ist – und das unterscheidet das menschliche Spiel vom tierischen Spiel – mit einer aktiven Einbildungskraft ausgestattet, und diese imaginative Kraft

ist in der Lage, Formtrieb und sinnlichen Trieb so zusammenzubringen, dass Leben und Schönheit entstehen.

»Der Gegenstand des sinnlichen Triebes, in einem allgemeinen Begriff ausgedrückt, heißt Leben in weitester Bedeutung; ein Begriff, der alles materiale Sein und alle unmittelbare Gegenwart in den Sinnen bedeutet. Der Gegenstand des Formtriebes, in einem allgemeinen Begriff ausgedrückt, heißt Gestalt, sowohl in uneigentlicher als in eigentlicher Bedeutung; ein Begriff, der alle formalen Beschaffenheiten der Dinge und alle Beziehungen derselben auf die Denkkräfte unter sich fasst. Der Gegenstand des Spieltriebes, in einem allgemeinen Schema vorgestellt, wird also lebende Gestalt heißen können; ein Begriff, der allen ästhetischen Beschaffenheiten der Erscheinungen und, mit einem Wort, dem, was man in weitester Bedeutung Schönheit nennt, zur Bezeichnung dient.« (Schiller 2000, 15. Brief)

Der entscheidende Begriff hier ist der Begriff der »lebendigen Gestalt«. Sie entsteht im Wechselspiel zwischen sinnlichem Trieb und Formtrieb und erfasst beide:

»Durch diese Erklärung, wenn es eine wäre, wird die Schönheit weder auf das ganze Gebiet des Lebendigen ausgedehnt, noch bloß in dieses Gebiet eingeschlossen. Ein Marmorblock, obgleich er leblos ist und bleibt, kann darum nichtsdestoweniger lebende Gestalt durch den Architekt und Bildhauer werden; ein Mensch, wie wohl er lebt und Gestalt hat, ist darum noch lange keine lebende Gestalt. Dazu gehört, dass seine Gestalt Leben und sein Leben Gestalt sei. Solange wir über seine Gestalt bloß denken, ist sie leblos, bloße Abstraktion; solange wir sein Leben bloß fühlen, ist es gestaltlos, bloße Impression. Nur, indem seine Form in unsrer Empfindung lebt und sein Leben in unserm Verstand sich formt, ist er lebende Gestalt, und dies wird überall der Fall sein, wo wir ihn als schön beurteilen.« (Schiller 2000, 15. Brief)

Die Analyse Schillers erscheint auch heute noch treffend für die Beschreibung von Spiel. Einerseits besitzen sie eine formalisierbare Ebene der Regeln, andererseits eine sinnliche Materialität. Beides muss aber auf eine bestimmte Art und Weise zusammenkommen, um wirkliches Leben zu erzeugen, um wirkliches Spiel zu sein. Auch eine perfekte Spielmechanik ist kein hinreichender Faktor für ein Spiel, ebenso wenig wie eine perfekte Spielwelt. Es muss etwas Drittes hinzukommen.

So verhindert das Spiel, dass der Mensch einerseits völlig der Sinnlichkeit des Augenblicks hingegeben, andererseits vollständig von der kalten Ewigkeit der Vernunft geleitet wird. In diesem Sinne vermittelt das Spiel ständig zwischen Formtrieb und sinnlichem Trieb. Die Verwandtschaft zur Drei-Welten-Theorie, wie sie im 1. Kapitel beschrieben wurde, ist offensichtlich, und sicher sind sowohl die semiotischen Theorien als auch mein eigenes Konzept von Schiller inspiriert. Während

dieser jedoch von einer inneren Dreischichtigkeit ausgeht, betrachtet das semiotische Modell von Schwind die Bedeutungsgenerierung als dreischichtig, und mein eigenes Modell geht noch einen Schritt weiter, indem es behauptet, die Dreischichtigkeit sei kein inneres Phänomen, sondern der äußeren Welt inhärent. Die spezifische Ästhetik des Spiels entsteht genau durch diese Verwandtschaft von innerer und äußerer Dreischichtigkeit, die durch die Kunst sichtbar gemacht werden kann.

Wie in Kapitel 3.8 geschildert, entsteht durch das Involvement ins Spiel eine spezifische Ästhetik durch das Verschwinden des Künstlers oder der Künstlerin im Prozess des Spiels. Dadurch wird jede Art von Selbstdarstellung ebenso überflüssig wie die destruktive Einmischung der Vernunft. Der Philosoph Hans-Georg Gadamer rückte diesen besonderen Aspekt der Selbstvergessenheit in den Mittelpunkt seiner Ästhetik des Spielens: Die Spielenden involvieren sich in einer Weise, dass sie ihr Alltags-Ich vergessen und in einen Zustand der Selbst-Losigkeit eintreten. Sie verwandeln sich auf so fundamentale Weise zu Protagonist:innen des Spiels, dass sie die Erfordernisse des Spiels stärker spüren und umsetzen als ihre eigenen Bedürfnisse. Sie verschwinden damit als Subjekte und werden stattdessen zu Figuren des Spiels, welches zum eigentlichen Agenten wird. Gadamer drückt diesen Gedanken so aus:

»[D]as Verhalten des Spielenden [dürfen wir] nicht als ein Verhalten der Subjektivität [verstehen], da vielmehr das Spiel es ist, das spielt, indem es die Spieler in sich einbezieht und so selber das eigentliche Subjectum der Spielbewegung wird.« (Gadamer 1986, 54)

Für Gadamer ist dieses Phänomen mehr als nur ein Randphänomen des Spielens, sondern berührt den Kern dessen, was Spiel ist. Die Spielenden verlieren ihre persönliche Subjekthaftigkeit an die Eigendynamik des Spiels, und darin liegen sowohl die Beglückung durch das Spiel als auch die Schönheit des Spiels. Das Verschwinden des Selbst im Spiel wird nach dieser Auffassung zu einem zentralen Element, das an Kleists Bemerkungen über das Puppentheater erinnert, wo Schönheit ebenfalls nur im Verlust des bewussten Selbst entstehen kann. Der Übertritt ins Spiel wird damit zu einer Transformation des Ichgefühls. Wenn diese Auflösung vollständig ist, entsteht ein seltsames Gefühl, dass nämlich das Spiel uns spielt, nicht umgekehrt.

Das Theater hat in den letzten hundert Jahren gelernt, alle drei Ebenen zu bespielen, so wie die Musik irgendwann polyfon, also mehrstimmig, geworden ist. Das Gesamtspiel, könnte man sagen, dient der Entfaltung der Dreiwelthaftigkeit unserer Wirklichkeit innerhalb eines bestimmten Zeitrahmens. Das ist das, was wir Theater nennen, und darin liegt seine Ästhetik als Spiel. Der Text verliert dabei seine dominante Bedeutung für das Theater, da er nur die Dimension der Fiktion bedienen kann. Der Text, das Werk ganz allgemein, ist nicht mehr das Eigentliche, sondern nur eine Oberfläche, unter welcher das eigentliche Theater stattfindet. Nach

Hans-Thies Lehmann, der den Begriff entscheidend prägte, geht es beim postdramatischen Theater darum, dass die Aufführungssituation eine Möglichkeit aufbaut, den Damentext in ein spezielles Verhältnis zum materiellen Bühnengeschehen zu setzen, um hierdurch alternative Wahrnehmungen bei den Zuschauenden zu erreichen (Lehmann 2011). Postdramatisches Theater misstraut dem Illusionismus und stellt daher das Gemachte des Werkes, den Prozess des Machens – und damit die Ebene des Spiels – absichtlich aus.

