

spielt. Weder ist er Privatperson noch ist er Figur. Er nennt diese dritte Erscheinung »persona«.

»Das einfachste Modell des konventionellen Schauspiels ist natürlich, dass der Schauspieler eine reale Person ist, die eine fiktive Figur im Kontext einer dramatischen Erzählung darstellt. Bei jedem Schauspiel ist der Schauspieler also gleichzeitig in zwei verschiedenen Existenzweisen präsent. Es gibt jedoch Fälle, in denen das Schauspiel durch die Anwesenheit einer dritten Entität kompliziert wird, die ebenfalls vom Schauspieler dargestellt wird und die ich als Persona des Schauspielers bezeichnen möchte.« (Auslander 2015, 63) (Übersetzung GL)

Das Doppelspiel der Schauspielerenden erklärt also vieles – und doch bleibt an einem bestimmten Punkt eine Lücke: Damit die Schauspielerenden gleichzeitig als reales (Körper-)Objekt und als semiotisches Zeichen (Figur, Charakter) erscheinen, müssen sie nämlich etwas TUN, es handelt sich nicht um einen Automatismus. Sie verwandeln sich selbst in ein Zeichen – und dieser Vorgang ist etwas grundsätzlich anderes als das, was Autor:innen tun, wenn sie Zeichen (in der Regel Worte) verwenden. Es ist, als müsste sich die Tinte selbst in ein Wort transformieren, ein eigentlich unmöglicher, faszinierender und irgendwie auch verstörender Vorgang. Denn woher soll das Material wissen, zu welchem Zeichen es werden soll?

Schauspielende benötigen zu diesem Vorgang eine weitere Instanz, eine operative Instanz, die für diese Transformation zuständig ist. Es entsteht eine Dreiecksgestalt, 1. Die Figur, ein Körper, der zum Zeichen wird, Zeichen aussendet und in einer Welt von Zeichen agieren kann. 2. Der Spieler/die Spielerin, ebenfalls ein Körper, der sichtbar wird, der oder die die Operationen des Theaterspiels durchführt, und 3. Die individuelle Person, die mit ihrem Körper immer auch anwesend bleibt, mit spezifischen, individuellen Merkmalen, Sinnen, Gefühlen und Geschichte.

2.5 Die Drei-Welten-Theorie der Performativität

Die Drei-Welten-Theorie wurde im Rahmen der Theorie der Performativität formuliert. Der Theaterwissenschaftler Klaus Schwind führte 1997 ein entsprechendes dreischichtiges semiotisches Modell ein (Schwind 1997). In seinem Artikel »Theater und Spiel« unterscheidet er drei verschiedene Bedeutungsebenen, wobei Schwind betont, dass in der konkreten Aufführung die Ebenen sich vermischen oder zwischen ihnen hin und her gewechselt wird. Sein Ausgangspunkt ist wieder die Drei-

fachfigur von Schauspieler versus Rolle versus Figur. Im Augenblick, in dem der Schauspieler die Bühne betrete, werde er erstens zur Figur, bleibe zweitens gleichzeitig ein Individuum mit seiner jeweiligen Körperlichkeit und trete drittens als Rollenspieler in Erscheinung, also als derjenige, der die Figur spielt. Die Zuschauenden haben damit die Möglichkeit, entweder die Schauspielenden in ihrer phänomenalen Gestalt oder als Rollenspielende oder als die fiktive Figur wahrzunehmen. Sie wählen den jeweiligen Bedeutungsrahmen gemäß seinem kontextuellen Bezugssystem und haben dabei ein gewisses Maß an Wahlmöglichkeit. Trotz der subjektiven Anteile, so Schwind, sei eine Analyse der hinter diesen Zuordnungen liegenden kulturell bedingten Wahrnehmungsstrukturierungen auf einer allgemeineren Ebene möglich und sinnvoll:

»Um dies intersubjektiv vermitteln zu können, sollten für eine Analyse jeweils Bezüge unterschiedlichster Art zu kulturell bedingten Wahrnehmungsstrukturierungen von Wirklichkeits- versus Spiel- versus Fiktions-Ebenen hergestellt werden. Eine solchermaßen wechselweise Korrelation der bedeutungsvermittelnden Einheiten von Schauspieler-Rolle-Figur auf dem Hintergrund von Bezugssystemen für unterschiedliche Bedeutungen aus Wirklichkeit-Spiel-Fiktion, und zwar vom Standpunkt und aus der Wahrnehmungsperspektive eines je bestimmten Betrachters heraus, ist die erkenntnisfördernde Fragestellung dieser theoretischen Anmerkungen.« (Schwind 1997, 419)

Hinter der Unterscheidung von Schauspieler, Rolle und Figur stehen also drei unterscheidbare bedeutungsgenerierende Bezugssysteme, nämlich Wirklichkeit, Spiel und Fiktion. Theatrale Zeichen können jeweils vor dem Hintergrund dieser drei Bezugssysteme benutzt und verstanden werden. Schwind hebt dabei die Ebene des Spiels hervor:

»Ich gehe im Folgenden davon aus, dass das entscheidende Bindeglied zwischen den verschiedenen Ebenen von Wirklichkeit und Fiktion das Moment des Spielens ist, das seinerseits eigene Ebenen, die zwischen ›real‹ und ›fiktiv‹ vermitteln, in deren Wechselbeziehungen miteinbringt.« (Schwind 1997, 421)

Es entsteht ein dreifach geschichtetes Modell, in dem das Spiel eine Zwischenstellung zwischen den semiotischen Bezugssystemen Wirklichkeit und Fiktion einnimmt:



Abb. 6: Drei Bedeutungsebenen (eigene Darstellung auf der Basis von Schwind 1997)

Die dreifache mögliche Rahmung des Theatralen bezieht sich nicht nur auf die Schauspielenden – hier ist sie nur besonders deutlich –, sondern auf alle Elemente der Aufführung, also auch auf die Kostüme, den Text, die Bewegungen, das Bühnenbild usw. Sie alle können dreifach wahrgenommen werden. Die Zuschauenden wählen einen dieser Bedeutungsrahmen oder wechseln zwischen ihnen hin und her. Innerhalb der jeweiligen Rahmung können sie die theatralen Zeichen deuten. Gleichzeitig können die Akteur:innen von der Bühne aus bestimmte Bedeutungsrahmungen anbieten, indem sie durch die Art der Inszenierung signalisieren: »Hier geht es um Wirklichkeit!«, »Hier geht es um Spiel!« oder »Hier geht es um Fiktion!«. Letztendlich können die Performer:innen aber nicht kontrollieren, welcher Wahrnehmungsrahmen bei den Zuschauenden gerade aktiviert ist. Sie machen also lediglich ein Angebot. Ob und wie es angenommen wird, liegt außerhalb ihres Wirkungsbereiches. Die drei Bedeutungsrahmen sind aber zu jedem Zeitpunkt der Aufführung vorhanden.

Die Drei-Welten-Theorie füllt damit die Lücke auf, die in der Zwei-Welten-Theorie offengeblieben war. Sie bietet Raum für zahllose Deutungen und hilft auch den Theatermacher:innen, die Ebenen klar zu unterscheiden und zu benennen, wann sie als individuelle Person, als Schauspielende oder als Figur empfinden oder handeln (ein großer Fortschritt, weil Schauspielende dazu neigen, eigene Impulse der Figur zuzuschreiben und andersherum).

In der Theorie der Performativität wird davon ausgegangen, dass diese drei Rahmungen von den Performer:innen erzeugt werden. Man könnte diese Idee aber auch auf den Kopf stellen und behaupten, dass die Theatersituation der Wirklichkeit nicht eine neue Ebene hinzufügt, sondern dass die drei Ebenen sowieso im Alltag enthalten sind und durch das Theater lediglich sichtbar gemacht werden. Dies ist eine zentrale These dieses Buches. Vermutlich lässt sie sich nicht beweisen, aber es ist möglich, diese Position einzunehmen und damit das Phänomen Theater besser zu

verstehen. Meine These ist also, dass Wirklichkeit, Spiel und Fiktion im Alltag untrennbar miteinander vermischt sind und eine Art grauen Nebel bilden. Wir können zu keinem Zeitpunkt klar sagen, mit was wir es zu tun haben, so wie wir bei weißem Licht nicht sagen könnten, dass es aus drei elementaren Farben zusammengesetzt ist. Erst wenn wir ein Prisma nehmen, das Licht hindurchfallen lassen, spaltet es sich in die drei Grundfarben auf und wir sehen einen Regenbogen. Das Prisma schafft aber kein neues Licht, sondern spaltet das Vorhandene lediglich in seine Bestandteile auf. So sehe ich das Theater als eine Art Prisma, das die Gemengelage der drei Welten aufspalten und sichtbar machen kann. Lassen wir Phänomene durch dieses Prisma fallen, dann erzeugen wir auf einer Projektionswand ein Dreifachbild, das keine Konstruktion ist, sondern eine Dekonstruktion dessen, was schon vorhanden, aber nicht sichtbar war.

2.5.1 Drei-Welten-Modell beim Improvisationstheater

Beim Improvisationstheater ist das Drei-Welten-Modell geradezu offensichtlich, weshalb es vermutlich auch kein Zufall ist, dass dieses Buch aus der Position eines Improvisationsschauspielers entstanden ist. Improvisateur:innen muss man nicht lange von dem Modell überzeugen, es ist für sie evident, während sich ›richtige‹ Schauspielende damit oft schwertun, weil sie mehr oder weniger bewusst das Zwei-Welten-Modell verinnerlicht haben. Daher ein kurzer Exkurs zur Praxis des Improvisationstheaters: Am Anfang einer Improvisationsaufführung tauchen die Spieler:innen zunächst gar nicht als Figuren auf, sondern betreten die Bühne meist in Alltagskleidern, jedoch mit einer gewissen schwungvollen Theatralität, die eine Differenz zu ihrem Alltagsself herstellt. Sie sind weder Figur noch Privatperson, sondern Spieler:innen. Während des gesamten Warm-ups wird diese spielerische Ebene verstärkt, und die Zuschauenden werden in sie hineingezogen. Erst danach schlüpfen die Spieler:innen in verschiedene Rollen und etablieren damit die Bedeutungsebene der Fiktion. Bis dies geschieht, können gut und gern bis zu 20 Minuten vergehen. Das heißt, sowohl die Ebene der Fiktion als auch diejenige der Wirklichkeit werden erst NACH der Spielebene etabliert und treten hinter diese zurück.

Im Verlauf der Aufführung wechseln die Spielenden nun zwischen den Ebenen des Spiels und der Fiktion hin und her, wobei auch die Ebene der Wirklichkeit immer wieder berührt wird, indem die Spielenden ihre phänomenalen Körper präsentieren oder wenn ihnen spontane Äußerungen entschlüpfen, bei denen das Publikum denkt: »Das ist er/sie jetzt aber wirklich!« Eine Selbstoffenbarung der Spielenden ist durchaus erwünscht, Aspekte aus ihrem Alltag fließen in die Aufführung mit ein, sie sprechen sich mit Klarnamen an; weit verbreitet ist auch die Verwendung von authentischen Monologen. Close brachte diesen Aspekt auf den Punkt: »The truth is funny.« (Halpern, Close and Johnson 1994, 15). Dabei geht es niemals um Selbst-

stofftenbarung in einem therapeutischen oder paratheatralen Sinn, sondern um die Erzeugung einer dritten Resonanzebene: Die Zuschauenden werden in Unsicherheit gebracht, ob sie einen kurzen Blick auf die Schauspielenden jenseits von Figur und Rollenspielenden geworfen haben, als Mensch und Individuum. Erfahrene Improvisateur:innen spielen bewusst mit diesen Übergängen und Verwirrungen. Sie bauen wirkliche Emotionen und körperliche Impulse in ihr Spiel ein und schaffen Unklarheit darüber, ob sie nun als Person sichtbar geworden sind oder nicht. Die dritte Ebene, die Ebene des Spiels, wird bei dieser Theaterform hervorgehoben und zelebriert, während sie im Literaturtheater häufig verborgen wird. Das Improvisationstheater ist daher charakterisierbar durch seine Dreiwelthaftigkeit mit Betonung des Spiels, während andere Theaterformen die Fiktion oder die Authentizität hervorheben.

2.5.2 Theater als Prisma

Das Drei-Welten-Modell, das ich hier entwickle, geht also über das semiotische Modell hinaus. Während dieses zwar auch drei Bedeutungsrahmungen annimmt, versteht es sie lediglich auf der Ebene der Zeichen, die drei Bedeutungsrahmen dienen also der Zeichenerzeugung und dem Zeichenverständnis innerhalb eines performativen Aktes. Dies sagt aber nichts aus über das Verhältnis dieser Zeichen zur Wirklichkeit, es ist lediglich eine Verschlüsselungs-Entschlüsselungs-Methode. Ich dagegen gehe davon aus, dass die drei Welten tatsächlich existieren, also nicht nur durch Interpretation hervorgerufen werden, dass sie jederzeit auch außerhalb der Aufführung bestehen und in dieser nur sichtbar gemacht werden. Wenn die drei Wirklichkeiten im Theater zutage treten, dann nicht, weil sie nur dort existieren, vielmehr sind im Alltag Spiel, Fiktion und Wirklichkeit seltsam gemischt und schwer zu erkennen. Das ist auch der Grund dafür, dass wir Spiel umso weniger von Nichtspiel unterscheiden können, je genauer wir hinschauen. Unsere Definitionen laufen ins Leere, weil Spiel, Fiktion und Wirklichkeit weder nebeneinander liegen noch ineinander verschachtelt sind. Vielmehr existieren sie einfach parallel zueinander wie Paralleluniversen, die zwar eine innere Verwandtschaft haben, aber jeweils nach eigenen Gesetzen funktionieren. Im Theater wird die Dreidimensionalität deutlich sichtbar und hervorgehoben, es ist, als würden die einzelnen Farben leuchtender hervortreten. Das Theater wirkt als Prisma, es zerlegt die Alltagsrealität in ihre Bestandteile und spreizt sie auseinander. Im nächsten Kapitel werde ich diese Prismahypothese des Theaters genauer untersuchen.