

selbst Teil des Spiels sein, das heißt, die Gruppe erfindet ›Strafen‹. In der Regel müssen diese vor Spielbeginn verabredet sein, sodass alle Spielenden potenziell von ihnen betroffen sind. Manchmal werden die Strafen allerdings auch erst nach dem Spielverlauf verhandelt, und dann befinden wir uns definitiv im Bereich des Dark Play. Die Dynamik von Verliererspielen als Partyspielen ist immens, oft ist eine sexuelle Komponente enthalten, und das Risiko wird von Runde zu Runde gesteigert.

Der Bezug zum Ritual des Opfers liegt auf der Hand und damit auch der Bezug zur Tragödie: Die Betrachtung eines anderen, der bestraft wird, sei es durch die Götter, die Autoritäten, das Schicksal oder das Spiel, stimuliert ein ambivalentes Gefühl von Erleichterung, gemischt mit Mitleid, gemischt mit Rache, gemischt mit Angst. Vermutlich ist der Begriff Angstlust hier angebracht. Es ist ein extrem starkes Gemisch.

6.3 Kapitulation

Dunkle Spiele haben keinen klaren Anfang, keine klare Verabredung, keine Metaebene, wo man sie reflektieren könnte, und entsprechend sind sie extrem schwer zu beenden. Gesellschaftlich betrachtet sind sie ein Problem, denn sie haben eine Tendenz, sich zu steigern und bösartig zu werden. Sie führen zu Spiralen: Gewaltspiralen, Schuldspiralen, Rachespiralen und so weiter. Meiner Meinung nach enthalten viele Religionen den Versuch, einen Ausweg aus diesen Spiralen zu ermöglichen, also Techniken anzubieten, wie man aus dunklen Spielen aussteigt. Von ihnen kann man lernen, dass der vielleicht einzige Ausweg aus einem dunklen Spiel die Kapitulation ist, also das Aufgeben des Gewinnenwollens. Die Anonymen Alkoholiker haben dieses Prinzip wiederentdeckt und sie betonen, dass ein Neuanfang nur durch ein totales Loslassen und Aufgeben des alten Spiels erreicht werden kann. Die Voraussetzung ist allerdings, dass man das dunkle Spiel erkennt, benennt und reflektiert – was ja gerade die Schwierigkeit darstellt.

Das Theater bietet eine andere Möglichkeit an. Hier wird ein dunkles Spiel aufgeführt und zu einer Kapitulation gebracht, ohne dass es dabei explizit benannt werden muss. Dies trifft natürlich insbesondere auf die Tragödie zu: Erst wenn die Hauptfigur in all ihren Spielzügen gescheitert ist, sehen wir sie in einem Zustand der Kapitulation, des Aufgebens, des Akzeptierens der eigenen Ohnmacht. Dieser Zustand ermöglicht Transformation und wird oft mit der Katharsis, der Reinigung der Gefühle, bezeichnet, wobei aber offenbleibt, worin diese bestehen könnte. Betrachtet man das Theaterspiel dagegen als Spiel, dann ist der kathartische Wendepunkt sehr klar zu benennen als der Punkt der Kapitulation. Erst wenn dieser erreicht ist, so die Botschaft, findet wirkliche Transformation statt. Weil aber nicht alle Menschen eine solche existenzielle Erfahrung erleben können, durchläuft ein Stellvertreter oder eine Stellvertreterin für uns diesen Prozess. Zusätzlich hilft uns

die Tragödie, die gewohnten Denkmuster umzudrehen: Ist das Verlieren können nicht vielleicht die viel wichtigere Fähigkeit als das Gewinnen? Niemand gewinnt für alle Zeiten. Spiele, insbesondere dunkle Spiele, können daher auch gesehen werden als Möglichkeiten zur Einübung von Kapitulation, einer Fähigkeit, deren Bedeutung für unser soziales Zusammenleben kaum zu überschätzen ist. Es geht um eine sehr große, schwer zu verinnerlichende Idee: Die Niederlage ist ein Ausgangspunkt für Freiheit, während das Verweilen im Spiel letztendlich unsere Unterwerfung unter das Spiel bedeutet.

Dies gilt natürlich für das Leben ganz allgemein: Siege sind ephemere und ungewiss. Das Einzige, was sicher ist, ist die Niederlage, nämlich die Niederlage unseres wichtigsten Ziels: zu leben. Der Tod ist die Niederlage im Spiel des Lebens. Wir alle verlieren letztendlich gegen ihn.

Johnstone hat frühere Workshops immer mit der Übung ›Pantomimisches Seilziehen‹ begonnen. Dabei ziehen zwei Partner an einem nicht vorhandenen Seil und versuchen, den jeweils anderen über eine bestimmte Linie zu ziehen. Das Erstaunliche daran ist, wie heftig sich Spielende gegen die Niederlage wehren, obwohl der eigentliche Mechanismus des Spiels, nämlich das Seil, fehlt. In der Konsequenz brechen die meisten Teilnehmenden die Regel und dehnen das imaginäre Seil, um nur ja nicht zu verlieren. Erst später verstehen sie, dass alle mehr Spaß haben, wenn Kapitulation eine Option ist – und zwar keine schlechte.

Eine theatrale Verwendung von Games besteht also darin, sie entstehen zu lassen und dann so lange zu spielen, bis sie kollabieren – um aus den Energien, die beim Zusammenbrechen von Spielordnungen entstehen, Theater zu machen. Man könnte vielleicht sagen, dass die Entropie, also das Zerfallen der Ordnung, hier das eigentliche Ziel darstellt. Damit diese Energie frei wird, müssen die Spielenden an einem bestimmten Punkt kapitulieren, den Widerstand aufgeben und das Spielziel loslassen. Dies ist ein subjektiv sehr eindeutiges körperliches Erlebnis, das mit einem Aufweichen des Blickes, mit einer Veränderung der Atmung und der gesamten Körperorganisation einhergeht. Entscheidend ist: Man kann eine Kapitulation nicht spielen, sondern man muss als Spielender bis zum Ende um das Spielziel kämpfen. Erst wenn wirklich keine Spieloptionen mehr vorhanden sind, ist eine Kapitulation möglich. Teile der Chicagoer Schule, zum Beispiel David Razowsky, verwenden Spiele in diesem Sinne – und ich selbst ebenfalls.

Damit dies funktioniert, muss ein performatives Spiel in Dark Play übergegangen sein, bis zu seinem bitteren Ende gespielt werden und dann durch Kapitulation beendet worden sein. Was ist mit der Komödie? Auch sie enthält eine Kapitulation, allerdings eine zum falschen Zeitpunkt: Die Hauptfigur kapituliert sehr früh, trifft daraufhin übertriebene Entscheidungen und stolpert gerade dadurch von Wiederholung zu Wiederholung.