

Einleitung

Wie verhält sich die Wirklichkeit der Welt zur Spielhaftigkeit des Theaters? Diese Frage durchzieht mein Leben als Theatermacher ebenso wie dieses Buch. Es gibt im Grunde drei Möglichkeiten.

1. *Möglichkeit:* Die Wirklichkeit ist im Grunde ein Spiel. Sie ist eine Illusion, die aus dem Spiel der Sinne und aus sozialen Spielen entsteht. In der indischen Philosophie existiert dafür das Wort ›Lila‹, das kosmische Spiel, das ›Maya‹ hervorbringt, die Welt der Phänomene, die wir für die Wirklichkeit halten, bis es uns gelingt, eine Perspektive außerhalb des Spiels zu finden. Die Idee der Welt als Spiel und Illusion ist alt und immer wieder neu. Sie findet ihren Ausdruck in hinduistischen und buddhistischen Weltbildern ebenso wie in Filmen wie »The Truman Show« und »Matrix«, wo die Hauptfiguren vor der Aufgabe stehen, die Grenze des Spiels (= der künstlichen Welt) zu erkennen und den entscheidenden Schritt hinaus zu tun. Nachdem sie die Spielhaftigkeit der Welt durchschaut haben, durchlaufen sie eine Transformation erhöhter Bewusstwerdung. Wenn die Welt ein Spiel ist, dann ist das Theater ein Spiel im Spiel, das die Spielhaftigkeit der Welt entlarvt. Es hilft uns, die Spielhaftigkeit der Welt und damit ihre wahre Natur zu erkennen.

2. *Möglichkeit:* Die Wirklichkeit ist kein Spiel, sondern existiert jenseits der Spielhaftigkeit, das heißt, sie würde auch dann noch bestehen, wenn alle Spiele ausgespielt wären, sie besitzt eine Seinsform unabhängig vom Spiel. Die Spielhaftigkeit der Welt ist daher eine Illusion, die nur dadurch entsteht, dass wir sie als Kinder zunächst durch das Spiel kennenlernen, bevor wir ihre wahre Natur begreifen. Etwas von der damals erlebten Spielhaftigkeit bleibt in allen Phänomenen zurück, aber wir können zu einer objektiven Wirklichkeit auch in direkte Interaktion treten, ohne zu spielen. Die Welt wäre dann im Grunde genommen ernst, und nur transitorische Fenster des Spiels öffnen und schließen sich. Das Theater sagt dann als Spiel natürlich nichts über die Wirklichkeit aus, sondern schafft nur ein solches Fenster, eine Erinnerung an das Kinderspiel und eine regressive Simulation der Welt. Der Eintritt in eine solche Spielwirklichkeit trainiert die Imagination, verschafft einen Einblick in unsere Psyche, vermittelt aber keine Erkenntnis der Welt, wie sie wirklich ist.

3. *Möglichkeit*: Die Wirklichkeit ist gleichzeitig Spiel und Ernst, weil sie aus verschiedenen Ebenen besteht, die sich nicht gegenseitig ausschließen. Diese Gleichzeitigkeit von Spielhaftigkeit und Ernst der Welt ist nur aus einer bestimmten Perspektive sichtbar, und diese Perspektive wird vom Theater aus bestimmten Gründen eingenommen. Von dieser Position aus zerfällt die Wahrnehmung in ihre Bestandteile, so wie ein Prisma das Licht in einzelne Frequenzbereiche aufteilt. Es entsteht ein Regenbogen. In diesem Buch werde ich wieder und wieder auf diese letztgenannte Möglichkeit zurückkommen, weil ich sie für zentral für das Theater halte. Es erzeugt eine Zerlegung der Wirklichkeit in ihre Grundbestandteile, die im Alltag vermischt sind.

Wenn ich hier von ›Wirklichkeit‹ schreibe, stellt sich natürlich die Frage, welche Bedeutung dieser Begriff hat, der eine schwere Schleppe von philosophischen Überlegungen bis hin zu Aristoteles hinter sich herzieht, die man unmöglich umfassend aufarbeiten kann. Ich nehme daher eine Abkürzung. Der deutsche Begriff ›Wirklichkeit‹ wurde von Eckhart von Hochheim (1260–1327/8) – besser bekannt als Meister Eckhart – im Mittelalter geprägt, um einen lateinischen Begriff in der Theologie des Thomas von Aquin (1225–1274) zu übersetzen: *actualitas*. Der dynamische Aspekt ist im Lateinischen deutlich erkennbar (*actus* = Akt, Vollzug, Tat) und Meister Eckhart wollte das Statische und Theoretische des bis dahin dominierenden deutschen Konzepts der ›Wahrheit‹ überwinden, um ihn wie im Lateinischen an den Vollzug und damit an die Praxis des Lebens anzubinden. Wirklichkeit ist demnach nicht ›einfach so‹ vorhanden, sondern manifestiert sich in Erscheinungen und Vollzügen, eben in Wirkungen, wie der Wortstamm »Wirk-lichkeit« schon nahelegt. In diesem Sinn wird Wirklichkeit hier als dynamisch verstanden. Die agnostische Abkürzung, der ich hier folgen will, verschiebt die Frage: »Was ist Wirklichkeit?« hin zu der Frage: »Wie können wir Wirklichkeit als von uns unabhängig erkennen?«. Dabei kann man drei Qualitäten ausmachen:

1. Wirklichkeit ist widerständig

Wirklichkeit ist das, was meinem Denken und Wünschen Widerstand entgegensetzen kann. »Wirklichkeit ist das, was auch dann nicht verschwindet, wenn man nicht daran glaubt.« Die Suche nach Wirklichkeit ist damit immer eine Suche nach Widerstand gegen unsere Narrative und Erwartungen. Wenn wir beispielsweise ein Experiment machen, formulieren wir vorher Erwartungen in Form von Hypothesen und überprüfen sie durch genau festgelegte Praktiken, die ausschließen sollen, dass das Ergebnis durch unsere Erwartungen verformt wird. Die Überprüfung der Widerständigkeit der Wirklichkeit außerhalb des Experiments ist dagegen oft schwierig. Um die Wirklichkeit einer Fantasie zu testen, können wir beispielsweise gegen einen Stuhl treten oder uns in den Arm kneifen – der Schmerz wird uns einigermassen zuverlässig darüber informieren, dass es hier um Wirklichkeit geht. Die Wirklichkeit

kann aber auch von anderen Menschen verkörpert werden, die sich ebenfalls nicht unserem Denken und unseren Wünschen anpassen, sondern uns Widerstand entgegensetzen, wodurch sie erst ›wirklich‹ für uns werden. Um dieses Kriterium anzuwenden, müssen wir interessanterweise zunächst nach innen schauen: Nur wenn wir wissen, was wir uns wünschen oder was wir fürchten, können wir einschätzen, ob wir die Wahrnehmung unbewusst in diese Richtung verbogen haben.

2. Wirklichkeit ist konstant

Klarträumer sind Experten darin, Träume von Wirklichkeit zu unterscheiden, denn sie können ihre Träume mit dem Bewusstsein betrachten, dass sie träumen. Wie machen sie das? Wie können sie sicher sein, dass sie gerade einen Traum erleben – und nicht etwa die Wirklichkeit? Eine Methode, die Klarträumer anwenden, funktioniert über die Konstanz der wahrgenommenen Welt: Ein Objekt wird sich im Traum permanent verformen und verändern, während es in der Wirklichkeit konstant bleibt. Wenn beispielsweise ein Buch mit einem bestimmten Titel auftaucht, dann wendet sich der Klarträumer einen Moment lang ab (das können Klarträumer offenbar), um nach einigen Sekunden wieder hinzuschauen: Wenn der Titel dann noch derselbe ist, dann ist das Wahrgenommene wahrscheinlich real. Wenn der Titel sich jedoch verändert hat, dann handelt es sich ziemlich sicher um einen Traum. Ich finde, dies ist eine sehr kluge Vorgehensweise. Die Wirklichkeit muss unabhängig sein von unserem inneren, sich stets wandelnden Bewusstseinsstrom. Deshalb muss sie eine größere Stabilität und Konstanz haben, und daran kann man sie erkennen. Diese Methode ist, das muss man leider zugeben, nicht zu hundert Prozent zuverlässig. Ein absoluter Beweis für eine Realität außerhalb unserer selbst ist offenbar leider nicht möglich. Sie scheint mir aber unter die Kategorie ›gut genug‹ zu fallen – gut genug, um damit Fantasie, Traum und Wirklichkeit zu unterscheiden.

3. Wirklichkeit ist Alltagswirklichkeit

Wirklichkeit hat mit Wirken zu tun und bezieht sich daher immer auf unsere direkte Umgebung. Wir haben viele Möglichkeiten der Wirksamkeit, aber im Alltag nutzen wir nur einen kleinen Bereich von gewohnten Interaktionsmöglichkeiten. Wir reduzieren die Wirklichkeit damit radikal auf ein paar Faustregeln und Interaktionsregeln, weil Komplexität für uns anstrengend ist. So wie ich den Begriff ›Wirklichkeit‹ hier einsetze, könnte man ihn auch mit ›Alltagswirklichkeit‹ ersetzen, gemeint ist also derjenige Bereich unserer Umwelt, mit dem wir gewohnheitsmäßig interagieren, der auf uns einwirkt und auf den wir einwirken.

Gegen die Harmlosigkeit des Spiels

Was mich in den letzten Jahren zunehmend beschäftigt hat, ist die Frage, ob Spiele wirklich so harmlos sind, wie wir geneigt sind anzunehmen, ob sie ›unschuldig‹ sind, konsequenzlos oder zumindest konsequenzgemindert, wie viele Spieltheoretiker:innen annehmen. Meiner Meinung nach ist nicht einmal das viel beschworene Kinderspiel unschuldig und harmlos – und je länger ich mich damit auseinandersetze, desto absurder kommt es mir vor, dass wir uns überhaupt an den Gedanken gewöhnen konnten, dass Spiel harmlos sein könnte und dass Spiele vor allem dem Zeitvertreib dienen. Insbesondere das Theaterspiel wäre eine öde Sache, wenn es keine Konsequenz hätte. Und Theatermacher:innen verzweifeln immer mal wieder an der Tatsache, dass sie ihr ganzes Wissen über die Abgründigkeit des Menschen in ihr Spiel legen und dann mitansehen müssen, dass die Zuschauer:innen das Theater mit den Worten »Sehr gut gespielt!« verlassen, um noch irgendwo etwas trinken zu gehen und am nächsten Tag etwas anderes zu machen. Die Harmlosigkeit des Spiels ist, wie ich zu zeigen versuchen werde, nur Tarnung und Oberfläche über einem verwirbelten tiefen Strom, der entfesselt werden kann.

Die meisten Menschen haben die Vorstellung, der Ernst des Lebens sei primär und Spiel sei mehr oder weniger eine Luxusbeschäftigung. Demnach wird erst dann gespielt, wenn die Bedürfnisse des täglichen Lebens befriedigt sind, wenn die Pflicht abgearbeitet ist. Spielen ist in diesem Weltbild eine Art Belohnung, die man sich gönnt, wenn weiter nichts zu tun ist. Die Spielforscherin Jane McGonigal betont dagegen, dass dies keineswegs ausgemacht ist und verweist auf einen alten Bericht aus der Einleitung von Herodots Universalgeschichte aus dem 5. Jahrhundert vor Christus (McGonigal 2012). Herodot berichtet darin von Lydien, einem Königreich in der heutigen Türkei, das zur Zeit des Königs Atys unter einem gewaltigen Kornmangel litt. Als die Hungersnot immer schlimmer wurde, trafen die Lydier eine Entscheidung und veränderten ihren Lebensstil: Einen Tag lang spielten sie Spiele, um nicht ans Essen zu denken. Am nächsten Tag lebten sie so normal wie möglich. Am darauffolgenden spielten sie wieder, ohne zu essen, und so immer fort. Auf diese Weise seien das Würfelspiel, das Ballspiel und andere Spiele erfunden worden, um den Hunger auszublenden. Mit dieser Strategie, so Herodot, hätten die Lydier 18 Jahre Hungersnot überstanden. McGonigal wertet dies als einen frühen Beleg dafür, dass Spiel auch in ernsthaften Situationen eine kluge Überlebensstrategie sein kann und dass es gewissermaßen sogar als Reaktion auf Ernst und Todesgefahr entstanden sein könnte.

Die drei Teile dieses Buches

Das Verhältnis von Spiel und Wirklichkeit hat schon viele Autoren ins Grübeln gebracht, viele davon aus dem Bereich der Soziologie, der Psychologie und der Philosophie – aber auch aus der Biologie. Dieser ›Spielhaftigkeit der Welt‹ widme ich mich im ersten Teil meiner Ausführungen. Es geht dabei um die wichtigen Fragen, ob erstens evolutionär betrachtet die Fähigkeit zum Spiel erst die kognitiven Fähigkeiten hervorgebracht haben könnte, die wir für die Errichtung von Kultur benötigen – bis hin zur Entwicklung von Gehirnstrukturen. Außerdem, ob zweitens die sozial konstruierte Welt möglicherweise durch Spiele immer wieder neu hervorgebracht wird, ob also Spiele so etwas wie die DNA, der Code, unserer sozialen Wirklichkeit sein könnten. Das sind natürlich große Thesen, zu groß für mich, aber ich werde sie in den darauffolgenden Kapiteln mit dem Theater verbinden und dadurch an eine konkrete soziale Praxis anbinden. Die Frage nach der Spielhaftigkeit der Welt ist für das Theater relevant: Wenn die Welt zu einem großen Teil aus Spielen zusammengesetzt ist, besteht die Aufgabe des Theaters vielleicht in der Offenlegung dieser Spiele – nicht so sehr in der Darstellung von Figuren und Geschichten.

Von dort wende ich mich meinem eigenen Feld zu, nämlich dem Theater und der ›Spielhaftigkeit des Theaters‹. Auch hier gibt es eine Menge die Vordenker:innen, das Verhältnis von Theater und Spiel reflektiert haben, und ich werde mich durch ihre Gedanken durcharbeiten. Ins Zentrum der Überlegungen rückt dabei unter anderem das Verhältnis von Ritual und Spiel, die beide den Anspruch erheben, die Ursprünge des Theaters zu enthalten. Ich werde versuchen, die Unterschiede zwischen Ritual und Spiel herauszuarbeiten und die These vertreten, dass ein Theater, das sich auf Rituale beruft, nicht mehr zeitgemäß ist, während die Spieltheorien nach wie vor einen brauchbaren Rahmen für das Theater der Gegenwart darstellen. Die Beziehung der Spielenden zu ihren Spielfiguren wird in diesem Kapitel einen gewissen Raum einnehmen, denn an ihr zeigt sich, wie wir durch Identifikation oder andere psychische Prozesse des Eintauchens, Durchdringens oder Vereinnahmens in einer Spielwelt handlungsfähig werden. Die Beziehung der Spielenden zur Spielfigur wird dabei auch zum Modell der Identifikationen im Theater.

Im nächsten Teil des Buches widme ich mich speziell einer These, die sich aus den vorherigen Kapiteln ergibt, nämlich der, dass das Theater eine innere Verwandtschaft zu entgrenzten und entgrenzenden Formen des Spiels besitzt. Ich folge dabei den Gedanken des Theatertheoretikers Richard Schechner und seinem Konzept des ›Dark Play‹. Ich beschreibe das Theater hier als einen Versuch, explodierende und rückgekoppelte Prozesse des menschlichen Soziallebens im Spiel sichtbar zu machen, Kontrollverluste, Gewaltspiralen, eskalierende Gefühle, unmögliche Beziehungen – alles, von dem wir hoffen, es unter Kontrolle zu bringen, während wir täglich daran scheitern. Um Missverständnissen vorzubeugen: Ich behaupte hier keine

pädagogische Funktion des Theaters, sondern eine anthropologische Funktion des Spiels, von welcher sich das Theater ableitet.

Begriffe: Spielhaftigkeit und Game

Diese Arbeit verwendet immer wieder den Begriff der ›Spielhaftigkeit‹, ein Wort das man vergeblich im Wörterbuch suchen wird, weil ich es für diesen speziellen Zweck geprägt habe. Es markiert die Erkenntnis, dass Spiele keine distinkte Kategorie darstellen, sondern eher eine Qualität oder einen Modus, in welchem etwas durchgeführt werden kann, oder eben nicht. Seltsamerweise gibt es den Begriff der ›Ernsthaftigkeit‹, und man kann darüber nachdenken, warum wir dafür ein Wort brauchen, während wir es beim Spielen nicht zu benötigen scheinen. Vielleicht weil Spielhaftigkeit eben doch so selbstverständlich ist, dass wir keinen Begriff dafür brauchen, während wir die Ernsthaftigkeit eben hervorheben müssen? Wie auch immer, wenn ich von der Spielhaftigkeit der Wirklichkeit oder der Spielhaftigkeit des Theaters schreibe, dann meine ich damit, dass diesen Konzepten jeweils eine spielerische Qualität eingeschrieben ist. Etwas ist also demnach nicht entweder Ernst oder Spiel, sondern etwas enthält mehr oder weniger Spielhaftigkeit.

Der zweite Begriff, dessen Verwendung wohl erklärungsbedürftig ist, ist der Terminus ›Game‹ und die Lesenden werden sich fragen, warum ich nicht einfach den deutschen Begriff ›Spiel‹ benutze. Der Grund ist, dass das Deutsche keine Differenzierung zwischen dem umfassenden Verhaltensmodus des Spielens und dem konkreten einzelnen Spiel bietet. Man kann im Deutschen sagen: »Die Kinder verbrachten den Tag im Spiel« und »Monopoly ist ein Spiel«. Im Englischen würde man diesen Unterschied mit den Begriffen ›Play‹ und ›Game‹ deutlich machen: »The children spent the day on play« und »Monopoly is a game«. Game bezeichnet hier einen etwas kleineren Bereich, nämlich denjenigen des Einzelspiels im Gegensatz zum Spielen allgemein. Roger Caillois hat einen analogen Dualismus mit ›ludus‹ (Regelspiel) und ›paidia‹ (freies Spiel) beschrieben (Caillois 1960). In Deutschland haben wir zudem eine besondere Kulturgeschichte der Beziehung von Spiel und Theater durch Friedrich Schillers stark rezipierte Schrift »Über die ästhetische Erziehung des Menschen«. Darin spricht er bereits 1794 von einem Spieltrieb und schreibt diesem eine zentrale Rolle in der Entwicklung der Menschlichkeit zu, indem der Mensch nur im Spiel ganz Mensch sei (Schiller 2000, Orig. 1794, Kap 16). Spiel und Theater werden hier verbunden mit einem aufklärerischen, emanzipatorischen Humanismus. Die Verwendung des englischen Begriffs Game stellt einen gewissen neutralisierenden Abstand zu dieser Idealisierung des Spiels her. Beim ›Game‹ werden ganz andere Referenzsysteme wachgerufen, nämlich erstens der Bezug zum Computergame, zum Gaming und zur Gamification, zweitens zum

Improvisationstheater, wo sich der Begriff Game durchgesetzt hat, um eine spezifische Dynamik von Bühneninteraktionen zu beschreiben. Beide Bezüge sind etwas außerhalb des Theaters weiterentwickelt worden. Meiner Meinung nach besteht eine große Chance darin, diese weiterentwickelten Spielkonzepte zu re-importieren und damit eine neue, verfremdete Perspektive auf das Theater zu erhalten.

