

gen Täuschung und Überraschung nichts, da es für keinen Spieler und keine Spielerin sinnvoll ist, von der gewählten Strategie abzuweichen. In einem Nash-Gleichgewicht ist daher alle Spielenden auch im Nachhinein mit seiner Strategiewahl einverstanden, er würde sie wieder genauso treffen. Die Strategien der Spielenden sind beim Nash-Gleichgewicht demnach jeweils wechselseitig beste Antworten.

Ein Spiel, das nur aus Nash-Gleichgewichten bestünde, wäre langweilig, weil es für die Spielenden zu jedem Zeitpunkt keine Entscheidung gibt, die sie schneller ans Spielziel bringt. Während doppelte Kontingenz uns dazu einlädt, über unser Gegenüber maximal viele Fantasien zu entwickeln, bringt das Nash-Gleichgewicht unsere Fantasietätigkeit zur Ruhe. Es ist sozusagen die sichere Ehe im Vergleich zur aufwühlenden Affäre der doppelten Kontingenz. Egal, was der oder die andere tut: Besser wird's nicht und nichts, was ich tue, wird daran etwas ändern. Ein System, eine Gesellschaft, muss ein gewisses Maß an Nash-Gleichgewichten haben, sonst werden ihre Mitglieder die Strategie oft ändern und unruhig werden.

Nash-Gleichgewichte sind daher theoretisch eine gute Sache, weil sie zu Stabilität führen müssten – jedenfalls dann, wenn Menschen rein rationale Wesen wären. Tatsächlich sind sie aber für die meisten Menschen schwer auszuhalten. Sie wählen dann entgegen aller Vernunft eine schlechte Strategie, einfach nur, um wieder Schwung und Spannung in das Spiel zu bringen und um unberechenbar zu bleiben.

Ähnlich ist es mit dominanten Strategien. Wenn es eine dominante Strategie gibt, also eine Strategie, die mit hoher Wahrscheinlichkeit zum Sieg führt, ist das Spiel schnell langweilig. Deswegen sind Spiele wie Gobang oder Mühle irgendwann ›ausgespielt‹, nämlich dann, wenn die dominante Strategie entdeckt wurde. Noch extremer ist es bei Rätselspielen: Sobald das Rätsel gelöst ist, kann das Spiel nicht mehr gespielt werden. Auch viele Computerabenteuerspiele, die auf Rätselplots aufbauen, kann man nur ein einziges Mal durchspielen. Dominante Strategien bedeuten, dass nichts mehr in eine unvorhergesehene Richtung eskalieren kann.

Man kann sagen, Nash-Gleichgewichte und dominante Strategien beschreiben Momente im Spiel, wo eine hohe Vorhersagbarkeit herrscht, vorausgesetzt, dass meine Mitspielenden sich rational verhalten. Da aber gleichzeitig das Prinzip der doppelten Kontingenz besteht, wird diese Vorhersagbarkeit grundsätzlich immer wieder zerstört, was den Reiz eines Spiels ausmacht.

## 2.4 Verdoppelung der Welt

Die strukturellen Ähnlichkeiten von Spiel und Wirklichkeit zeigen eine Verwandtschaft, die nicht nur unwillkürlich einleuchtet, sondern auch mathematisch simuliert werden kann. So können Spiele zu Modellen oder Simulationen der Welt werden. Sie akzentuieren bestimmte Parameter der Wirklichkeit und spielen mit ihnen herum. Eine zweite Wirklichkeit, die simulierte Wirklichkeit, kann dann in ein

Verhältnis zur wirklichen Wirklichkeit treten, diese bestätigen, hinterfragen, inspi-rieren oder einfach mit einer Alternative versehen. Weder ersetzt sie die Alltags-wirklichkeit noch existiert sie völlig losgelöst von ihr, vielmehr bildet sie eine zweite, ähnliche, aber nicht identische Wirklichkeit, in welcher Handeln möglich ist (denn sonst wäre es keine Wirklichkeit). Das Spiel führt demnach zu einer Verdoppelung der Wirklichkeit, und ein gutes Beispiel dafür ist der Karneval.

## 2.4.1 Karneval

Der Karneval ist ein faszinierendes gesellschaftliches Phänomen, das sowohl Kul-turtheoretiker:innen als auch Spielforscher:innen immer wieder beschäftigt, weil es ihn in einer rational ausgerichteten Kultur eigentlich nicht mehr geben dürfte. Es ist erstaunlich, dass er bis heute überlebt hat und sich gegen jede Veränderung der Gesellschaft behaupten konnte, mit all seinen Bezügen zum Unernst, zur Ver-kleidung, zur Trance, zur Grenzüberschreitung, zur Parodie und sogar zur zeitwei-ligen Umkehrung der gesellschaftlichen Ordnung. Allein die Tatsache, dass für ein paar Tage eine verrückte Herrschaft die Stadt übernimmt, verweist auf die Spiel-haftigkeit der Welt, indem sie die Regeln zeitweise außer Kraft setzt und damit als Spielregeln entlarvt, die fluide, veränderbar und verhandelbar sind.

Der Literaturwissenschaftler Michail Michailowitsch Bachtin wurde ab 1940 für seine These der Karnevalisierung bekannt, in welcher er den Karneval als Inbegriff einer Gegenkultur innerhalb einer Kultur charakterisierte und in dieser Gegenkul-tur den Ausgangspunkt des modernen Romans sah (Bachtin, Lachmann & Rabelais 2011). Das seltsame Nebeneinander von Kultur und Gegenkultur, die sich nicht be-kämpfen, sondern in weiten Teilen gegenseitig zu stützen scheinen, erklärt Bachtin mit einer Art Ventilfunktion des Karnevals: Wenn der brave Bürger ein paar Tage im Jahr ›Dampf ablassen‹ kann, dann kann er den Rest des Jahres gut funktionieren, so die These, die dem mechanistischen Menschenbild des frühen 20. Jahrhunderts folgt. Die Karnevalszeit wird hier als ein periodischer, alle Schichten erfassender Ta-bubbruch verstanden, der in Zeiten starken Anpassungsdrucks als emotionales Ventil dient. Bachtin verwies dabei auf die von Konventionen und Standesdenken geprägte Kultur des Mittelalters. In Zeiten des Karnevals werde die Grenze zwischen Hoch- und Populärkultur zeitweise aufgehoben. Die sozialen Spannungen entladen sich in einem Fest, das Oberste werde nach unten gekehrt. Im Schutz von Rausch und Anonymität können Dinge gesagt und dargestellt werden, die unter normalen Um-ständen der Zensur unterliegen; Satire, Parodie, Karikatur sind die Stilmittel des Karnevals. Theaterhistorisch besteht über die *Commedia dell'arte* ein enger Zusam-menhang von Theater und Karneval, und es bleibt ein stark verdünnter Rest karne-valesker Unruhe im Theater, vor allem im sogenannten ›freien‹ Theater, erhalten.

Karneval ist vermutlich eine universelle Fantasie über die Abwesenheit von Au-toritäten, die in allen Kulturen gespielt wird: Kinder spielen es, sobald die Eltern aus

der Türe sind, Schüler:innen, wenn der Lehrer oder die Lehrerin ihnen den Rücken zudreht, Erwachsene, wenn sie auf Partys sind, und ganze Kulturen in ihren Karnevalszeiten. Ich denke, das Spiel ›Ist die Katze aus dem Haus, tanzen die Mäuse auf dem Tisch‹ wird in verschiedenen Formen in allen Kulturen gespielt. Es geht dabei vielfach um eine Verhöhnung und Sichtbarmachung der Willkürlichkeit von Regeln.

Der Karneval zeigt, dass Spiele eine Art verkehrte Welt herstellen können, einen Zerrspiegel, eine seltsame Verdoppelung der Wirklichkeit, die diese gleichzeitig infrage stellt und ergänzt. Im Widerspruch zu manchem anarchistischen Wunschenken ist der Karneval dabei keine revolutionäre Keimzelle, sondern im Gegenteil eher ein reaktionärer, systemstabilisierender Faktor. Wie kann das sein? Die Antwort liegt vielleicht wiederum in einem größeren Spiel, in welchem Kultur und Gegenkultur ständig gegeneinander spielen und damit die Gesellschaft weiterentwickeln. In diesem zweiköpfigen Spiel werden – wie in jedem zweiköpfigen Spiel – gegensätzliche Wege zum selben Ziel beschritten: Die Spannung zwischen Durchsetzung und Brechung von gesellschaftlichen Regeln wird niemals durch eine Entscheidung beendet werden. Vielmehr wird die Spannung selbst genutzt, um eine Verfeinerung des Spiels zu erreichen. Die Aufspaltung der Ordnung in eine regelbejahende und eine regelverneinende Seite erscheint unter einem solchen Blickwinkel nicht mehr so seltsam, sondern geradezu konsequent und vielversprechend. Die beiden ›Köpfe‹ sitzen auf demselben Körper, aber sie sind in ständigem Diskurs miteinander, sodass die Spielzüge immer raffinierter werden können.

Karneval kann sich in der Wirklichkeit behaupten, weil er für die gedoppelte Erscheinung eines Themas in Spielform sorgt, einen verrückten Zwilling der Macht, der mit dieser ein immer weiter sich entwickelndes Spiel spielt. Weder ist der Karneval dabei ein Agent revolutionärer Veränderung – wie linke Kulturtheoretiker:innen gern glauben würden – noch ist er ein folgen- und bedeutungsloser Eskapismus (wie es rechte Kulturtheoretiker:innen gern sehen würden). Er zeigt vielmehr, dass Wirklichkeit und Spiel in einem dialektischen Verhältnis stehen, das langsame Evolutionen bewirkt.

## 2.4.2 Die Zwei-Welten-Theorie des Theaters

Die Verdoppelung der Welt durch das Theater kann ganz analog zum Karneval verstanden werden. Deutlich wird dies beispielhaft in der Betrachtung der Schauspieler:innen: Sobald sie die Bühne betreten, verdoppelt sich ihre Erscheinung gewissermaßen. Einerseits sind sie als lebendige Menschen noch vorhanden, andererseits verschwinden sie hinter der von ihnen verkörperten Figur. Je nach Theaterform versuchen sie, komplett in der Rolle aufzugehen oder als Schauspieler:innen sichtbar zu bleiben (etwa bei Brecht), in allen Fällen haben die Zuschauenden die Möglichkeit, aus der Illusion auszusteigen und statt der gespielten Figur den spielenden Schauspieler oder die spielende Schauspieler:in zu sehen. Theatertheo-

retiker:innen seit Denis Diderots berühmtem »Paradox über den Schauspieler« (Diderot 1964) haben sich über dieses Phänomen Gedanken gemacht, und ich fasse die entsprechenden Ansätze hier als »Zwei-Welten-Theorie des Theaters« zusammen. Sie gehen davon aus, dass im Moment der Aufführung zwei Wirklichkeiten gleichzeitig existieren. Einerseits die alltägliche Wirklichkeit, die mit Beginn der Vorstellung nicht verschwindet, denn wir sehen immer noch schwitzende, ihre Arbeit machende Schauspielende, mehr oder weniger gut gebaute Kulissen und Kostüme, Scheinwerfer, Vorhänge usw. – alles Phänomene, die uns daran erinnern, dass wir leibhaftig mit anderen Zuschauenden in einem Saal sitzen und uns der Tätigkeit des Schauens hingeben. Spätestens beim Applaus wird diese Wirklichkeit offensichtlich, die Schauspieler:innen sind wieder »sie selbst«, und die Ebene der Fiktion ist verschwunden. Während der Aufführung lassen wir uns als Zuschauende gleichzeitig auf die Fiktion ein, die auf der Bühne entworfen wird und die dann irgendwie innerhalb oder parallel zur alltäglichen Wirklichkeit existiert, diese zeitweise überlagert und mit ihr interagiert, die aber gleichzeitig eine eigene Realität besitzt. Die Zuschauenden finden sich in einer doppelten Wahrnehmungsordnung wieder, einer Art Kippbild, das sie teilweise selbst beeinflussen, das teilweise aber auch automatisch etabliert wird (Fischer-Lichte 2004). Entsprechend der Zwei-Welten-Theorie werden die Schauspielenden, sobald sie die Bühne betreten, zu Doppelfiguren, die mal so mal so betrachtet werden können, je nachdem, welche Wahrnehmungsordnung dominant ist oder welches Framing der Zuschauende wählt. Ein einflussreicher Vertreter der Zwei-Welten-Theorie ist auch der Theaterwissenschaftler Manfred Wekwerth, der sie den 70er Jahren ausformuliert hat (Wekwerth 1974).

Für die meisten Theatertheoretiker:innen ist die Zwei-Welten-Theorie evident, und sie verstehen sie hauptsächlich als semiotische Systeme, das heißt als Rahmungen, innerhalb derer Zeichen mit Bedeutung versehen und in ihrer Bedeutung verstanden werden können. Als Ausgangspunkt können Umberto Eco's Artikel »Semiotics of Theatrical Performance« (Eco 1977b) und Keir Elams Buch »The Semiotics of Theatre and Drama« (Elam 1980) gesehen werden. Erika Fischer-Lichte hat parallel dazu eine semiotische Sichtweise auf das Theater in der deutschsprachigen Theaterwissenschaft bekannt gemacht (Fischer-Lichte 2007). Eco geht von der Beobachtung aus, dass das Theater reale Objekte als Zeichen VORFÜHRT – im Gegensatz zur Literatur, wo Zeichen eindeutig Zeichen sind und auf etwas Nichtpräsentes verweisen. Es entsteht also ein doppeltes Spiel: Einerseits ist das Objekt real auf der Bühne zu sehen, andererseits ist es als Zeichen markiert. Dieses semiotische Doppelspiel, so Eco, charakterisiert das Theater und grenzt es von anderen Kunstformen ab. Dabei umfasst das Doppelspiel alle Elemente des Theaters, also auch die Schauspielenden, dessen Erscheinen sowohl als reales Objekt (der phänomenale Körper) als auch als Zeichen (die gespielte Figur) gesehen werden kann. Fischer-Lichte hat hervorgehoben, dass dies in der Wahrnehmung der Zuschauenden eine Oszillation erzeugt: Die

Zuschauenden können zwischen beiden Wahrnehmungen hin- und herspringen, es entsteht eine Kippfigur, die spontan oder willentlich mal die eine oder andere Sichtweise zulässt (aber niemals beide Sichtweisen gleichzeitig!) (Fischer-Lichte 2004).

2.4.3 Doppelte Schauspielende und doppelte Zuschauende

Auch die Zuschauenden verdoppeln sich in dem Moment, wo sie sich auf die theatrale Situation einlassen, ein Phänomen, das der Soziologe Goffman hervorhebt. In seinem Buchkapitel »The Theatrical Frame« (Goffman 1974) benennt er diese Rollen als »theatergoer«, womit das Individuum bezeichnet wird, das im Theater sitzt und weiß, dass es Schauspielenden bei der Aktivität des Schauspiels zuschaut, und als »onlooker«, worunter Goffman den Aspekt des Zuschauens meint, der sich auf die Fiktion einlässt, sich, im Jargon von Goffman, in ein »commitment« begibt. Es ergeben sich damit bei Goffman zwei korrespondierende Rahmungen, in denen jeweils sowohl die Performer:innen als auch die Zuschauer:innen Doppelrollen einnehmen und zwischen diesen wechseln können.

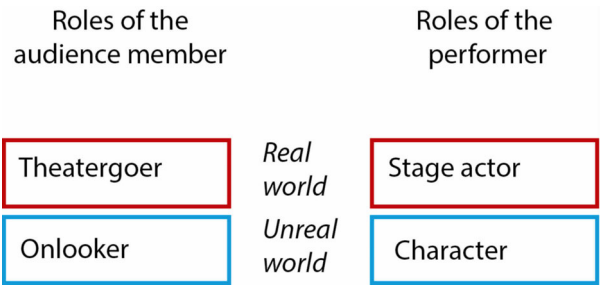


Abb. 5: Doppelrollen von Schauspielenden und Zuschauenden (Goffman 1974)

Hin und wieder werden die Zuschauenden komplett in die Fiktion eintauchen und dann zu 100 Prozent zu Onlookern. In vielen Fällen werden sie allerdings zwischen Fiktion und realer Situation hin- und herwechseln. In vielen postmodernen Aufführungen ist dies auch gewollt und wird in die Inszenierung miteinbezogen. Das Herausfallen aus der Fiktion ist der Gegenprozess zur Immersion, und seine Wirkung ist stark. Während das Eintauchen in die Fiktion dem Hineingleiten in ein warmes Bad gleicht, ist das Herausgerissenwerden eher vergleichbar mit einem kalten Guss, einem Schock.

Der Kulturwissenschaftler Robert Pfaller beschreibt die Reaktion des Publikums auf diesen Schock (Pfaller 2008): Wenn ein Schauspieler oder eine Schauspielerin auf der Bühne eine Leiche spielen soll und spontan niesen muss, wird dies in der Regel dazu führen, dass das Publikum lacht (möglicherweise auch die anderen Schauspieler:innen). Warum ist das so? Woher kommt diese Reaktion? Ist es ein Lachen über den Schauspieler oder die Schauspielerin, also ein distanzierendes Auslachen? Oder ist es ein Lachen über sich selbst, weil man sich selbst beim Eintauchen in die Illusion ertappt? Löst das Zerplatzen des ›Suspense of Disbelief‹, der willentlichen Unterdrückung des Wissens, dass es sich um eine Fiktion handelt, Lachen aus? Warum? Pfaller vermutet, dass in diesem Fall nicht so sehr die realen Zuschauenden enttäuscht wurden – denn diese wissen, dass sie im Theater sitzen und alles gespielt ist, sondern vor allem der fiktive naive Beobachter. Gelacht werde demnach nicht über die eigene Enttäuschung, sondern über die des naiven Beobachters.

Das Zerreißen der Illusion bringt damit ans Licht, dass die Zuschauenden, ähnlich wie die Schauspielenden, sich im illusionistischen Theater zu einer doppelten Existenz aufspalten, einmal als Theatergoer und einmal als Onlooker. In speziellen Momenten wie dem Niesen einer Leiche wird diese Spaltung plötzlich aufgehoben, und der Zuschauer oder die Zuschauerin lacht über den kindlichen Teil seines Selbst, dem er gerade noch den Genuss der Aufführung anvertraut hatte.

#### 2.4.4 Probleme mit der Zwei-Welten-Theorie

Während diese Sichtweise ein einfaches und intuitiv einprägsames Theaterverständnis erlaubt, wird es doch immer brüchiger, je mehr man über das konventionelle Illusionstheater hinausdenkt, das schon seit weit über 100 Jahren hinterfragt und ergänzt wird. Nehmen wir Brecht: Wenn Schauspielende aus der Rolle heraustreten und diese kommentieren – wer sind sie dann? Sicher nicht mehr die Figur. Aber eben auch nicht der private Mensch hinter dem Schauspielenden. Etwas Ähnliches gilt für die Frage, wer die Schauspielenden beim Schlussapplaus sind. Sicher nicht Privatmenschen. Sie sind zwar ›out of role‹, aber noch geschminkt und in Kostüm. Zudem befinden sie sich noch auf der Bühne, wenn auch oft vor dem Vorhang, der im traditionellen Theater die Ebene der Fiktion öffnet und schließt. Noch schwieriger wird die Angelegenheit, wenn man den Bereich der Performances einbezieht, in welchem überhaupt keine Figuren mehr gespielt werden und keine Fiktion erzeugt wird. Wer sind die Performer:innen hierbei? Sicher wiederum keine Privatpersonen. Aber was dann? Hier kommt das Zwei-Welten-Modell an seine Grenzen. Es muss noch eine weitere Ebene geben. Auf dieser Ebene sind die Performer:innen weder Privatperson noch gespielte Figur, sondern etwas Drittes.

Ganz analog dazu fragt der Performanceforscher Philip Auslander, was ein Musiker ist, der auf der Bühne keine Figur darstellt, sondern einfach sein Instrument

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 Dreiecks-gestalt, 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-