

einer Aufspaltung oder gar zu einer Migration in ein Objekt zu veranlassen. Die komplette Migration in ein Objekt, das zeigen die Versuche von Metzinger, dürfte glücklicherweise ausgesprochen selten sein, das Selbst bleibt trotz Aufspaltung in der Regel stabil.

Aus diesen psychologischen Überlegungen folgt, dass Identifikation ein vielschichtiger Prozess ist und nicht als ein Entweder-oder gedacht werden kann. Es gibt vielmehr erstens Teilidentifikationen, die an Körperteile, Körperregionen und deren Funktionalität gebunden sind. Die jeweilige Operationalität kann vom Körper abgespalten und auf ein äußeres Objekt projiziert werden, mit welchem die gewünschte Operationalität dann sogar noch vergrößert werden kann. Identifikationsprozesse sind zweitens nicht als Anstrengung zu verstehen, sondern als emergente Prozesse, die sich selbst in Gang setzen, also ›autopoietisch‹ sind. Sich mit einem Objekt zu identifizieren, bedeutet sogar im Gegenteil ein temporäres Ausschalten der mühsam erworbenen und aufrechterhaltenen Ich-Abgrenzungsfunktion und wird daher sogar eher als eine Entspannung oder ein Hinübergleiten ins Imaginäre erlebt. Dementsprechend wird es durch eine sichere Umgebung erleichtert, in welcher das Ich für eine bestimmte Zeit nicht gefährdet ist, also beispielsweise das Bett, die Couch oder eben den bequemen Zuschauersessel. Das Lusterlebnis beim Identifizieren entsteht möglicherweise bei dieser Entlastung der Ich-Funktionen. Die Ich-Grenzen sind keine festen Mauern, sondern ständig performativ hervorgebrachte Membrane, die sich auflösen, sobald das Individuum sie nicht mehr aktiv aufrechterhält. Das Ich ist keine stabile Entität, sondern eher eine Fiktion, eine Geschichte, die wir uns selbst erzählen und bei der neben der Erinnerung auch die Imagination und die Kreativität eine entscheidende Rolle spielen.

3.3 Hineinschlüpfen: Die Schauspielenden

Wenn Identifikation einen erheblichen Anteil von Imagination und Kreativität umfasst und voraussetzt, kann es nicht wundern, wenn der Prozess des Hineinschlüpfens in eine Rolle, wie sie die Schauspielenden vollziehen, ganz ähnlich abläuft. Dann folgt die Herstellung eines fiktiven Selbst vermutlich einem analogen Prozess, der sich demnach über körperliche Feedbackschleifen zu immer komplexeren Bildungen vollzieht, bis hin zum Einsatz von Imagination als dem Klebstoff, der aus den vielen Fragmenten eine irgendwie kohärente Figur macht. Mir ist klar, dass Identifikation mit der Figur nicht für alle Formen von Theater im Vordergrund steht, aber ganz ohne diese Prozesse scheint auch die postmodernste Aufführung nicht auszukommen.

Ein beträchtlicher Teil der Schauspieltheorien beschäftigt sich mit der Frage, wie das Verhältnis von Schauspielenden zu den von ihnen dargestellten Figuren ist:

Wo endet das eigene Selbst, und wo beginnt die gespielte Figur? Wie verhalten sich diese beiden Entitäten zueinander? Schon lange gibt es anekdotisches Material, immer wieder erzählte Geschichten über Schauspielende und ihre Identifikationen: Cicero gibt die Anekdote des römischen Schauspielers Paulus wieder, der nach der Überlieferung Elektra in ihrem Schmerz um ihren Bruder Orestes darstellte. Um die entsprechende Emotionalität zu erreichen, habe er anstelle der Urne des Orestes die Urne seines kürzlich verstorbenen Sohnes mit auf die Bühne genommen. Cicero merkt an, dass die Emotionalität des Schauspielers die Zuschauer:innen allesamt zum Weinen gebracht habe. Diderot kolportiert einen Bericht von Plutarch, nach welchem der Schauspieler Clodius Aesopus in Identifikation mit seiner Rolle Atreus die Kontrolle über sich verloren und in Rage einen vorbeilaufenden Diener erschlagen habe. Diderot zieht daraus den Schluss, dass sowohl Paulus als auch Aesopus mittelmäßige Schauspieler gewesen seien, dieser, weil er einen, moralisch zweifelhaften, Trick bemühen musste, um Tränen zu produzieren, jener, weil er keine Kontrolle über sein Spiel hatte.

Aristoteles glaubte, dass Schauspielende eine Fähigkeit zur Selbst-Erregung besitzen müssen, wofür sie einerseits leicht erregbar sein müssten, andererseits über Fantasie verfügen müssten:

»Außerdem soll man sich die Gesten der Personen möglichst lebhaft vorstellen. Am überzeugendsten sind bei gleicher Begabung diejenigen, die sich in Leidenschaft versetzt haben, und der selbst Erregte stellt Erregung, der selbst Zürnende Zorn am wahrheitsgetreuesten dar. Daher ist die Dichtkunst Sache von phantasiebegabten oder von leidenschaftlichen Naturen; die einen sind wandlungsfähig, die anderen stark erregbar.« (Aristoteles, ca. 335 v. Chr., § 17)

Schauspielende stellen den eigenen Körper als Spielfigur zur Verfügung und werden damit zu Spezialist:innen des Leib-Seele-Problems, also der Frage, inwieweit der Körper auf die Psyche einwirkt oder ob es nicht vielmehr andersherum ist, dass die Psyche auf den Körper einwirkt. Über dieses Verhältnis ist schon so viel geschrieben worden, dass ich dem nichts hinzufügen will. Es geht mir im Folgenden darum, wie Schauspielende am Spiel Theater teilnehmen.

3.3.1 Spielfiguren

Man könnte vermuten, dass die gespielte Figur dem entspricht, was bei Spielen die Spielfigur ist. Die Teilnahme an Spielen wird oft vermittelt durch Spielfiguren, das heißt, wir betreten die Spielwelt nicht mit unserem eigenen Selbst, sondern mit einer Symbolisierung oder einer Repräsentation. Das kann ein simpler Stein sein, eine geschnitzte Figur, ein digitaler Avatar – oder sogar der eigene Körper, der aber durch die Optionen des Spiels verändert ist und daher nur ›als ob‹ agiert. Eine

Spielfigur ist *kein notwendiges* Element des Spielens – es gibt eine Menge Spiele ohne Spielfiguren. Sie ist nur dann notwendig, wenn die Spielwelt so beschaffen ist, dass wir in ihr nicht mit dem eigenen Körper operieren können: auf einem Spielbrett oder im digitalen Raum. Darüber hinaus kann sie aber natürlich den Spielgenuss vielfach erhöhen, sie kann kunstvoll ausgeschmückt werden, Accessoires besitzen, wertvoll sein usw.

Nehmen wir als Beispiel Monopoly. Die Spielfigur erlaubt das Durchwandern von Straßen, in welchen ständig Abgaben bezahlt werden müssen. Die Spielfigur selbst hat dabei keine operativen Möglichkeiten, weil ihr Vorrücken durch Würfel determiniert ist. Die Handlungsmacht bleibt beim Spieler am Tisrand, der zum Immobilienspekulanten wird, sodass er oder sie sich eigentlich aufspalten muss in eine passiv leidende Figur, die durch die Spielfigur repräsentiert wird, und eine aktiv handelnde Figur, die vom Spielenden selbst inkorporiert wird. Im Gegensatz zum ersten Anschein erscheint der Spielende beim Monopoly daher in zwei Figuren, eine passiv-leidende auf dem Brett und eine aktiv-handelnde am Tisrand. Die besondere Konstellation, die hier aufgebaut wird, liegt weder in der einen noch in der anderen Position, sondern in der Spaltung des Spieler-Ichs. Monopoly erlaubt das spielerische Reenactment einer äußerst bedrohlichen, unverständlichen Situation, nämlich der Aufspaltung des Ich in gleichzeitig Täter und Opfer des kapitalistischen Systems.

Etwas Ähnliches kann man für das Schachspiel sagen: Die Spielenden verwandeln sich identifikatorisch nicht nur in ihre 16 Spielfiguren, sondern werden selbst zu einer 17. Figur, nämlich dem Feldherren, der von seinem Hügel aus dem Schlachtgetümmel zuschaut und strategische Entscheidungen trifft. Auch hier wird also eine Aufspaltung in verschiedene Objekte des Ich vorgenommen, die in der Realität so nicht vorkommen kann: Die Gleichzeitigkeit von Ich-Objekten von geringer Macht (Bauern) und großer Macht (Königin), von Ich-Objekten, die geschützt werden müssen (König) und die Position des Strategen, der Ich-Objekte benutzen und notfalls auch opfern muss, um sein Ziel zu erreichen. In Bezug auf die Identifikation mit den Spielfiguren ist Schach sicher eines der kompliziertesten Spiele, aber es macht besonders deutlich, dass nicht nur eine einzige Identifikation stattfindet, sondern eine Vielzahl von Identifikationen oder eine Aufspaltung des Selbst in verschiedene Positionen, die dann jeweils identifikatorisch besetzt werden können – eine stauenswerte menschliche Fähigkeit!

Spielende delegieren dabei das Risiko des Spiels an die Spielfigur, bleiben dadurch handlungsfähig und von den Konsequenzen des Spiels weniger berührt, sind aber gleichzeitig auf tiefer Ebene mit der Spielfigur verbunden. Wie ist es sonst möglich, dass wir mit unserer Spielfigur mitfiebern und mitleiden? Dass wir zusammenzucken, wenn sie auf dem Brett geschlagen wird? Dass wir sie hochleben lassen, wenn wir gewinnen? Dass wir sie ans Herz drücken, wenn ein besonders riskanter Zug bevorsteht? Verwandeln wir uns in die Spielfigur? Offenbar nicht, denn

wir verlieren nicht das Bewusstsein unserer Selbst, während wir das Spiel spielen. Obwohl manche Autor:innen davon ausgehen, dass Identifikation einen Verlust des Selbst bedeute (zum Beispiel Cohen 2001), dürfte das in Wirklichkeit nur graduell der Fall sein. Eher kann man vielleicht sagen, dass wir uns aufspalten in ein großes Spieler-Ich und eine kleine Spielfigur. Das Spieler-Ich hat Kontrolle auch außerhalb des Spiels, dagegen kann die Spielfigur ausschließlich in der Welt des Spiels operieren, und die Art der Operationen ist durch die Regeln determiniert.

Das zentrale Motiv für den Bereich des Schauspiels ist das der Aufspaltung, ein Vorgang, der durchaus geheimnisvoll bleibt. Die Schauspielenden splitten sich dabei auf in Spielende und Spielfiguren.

3.3.2 Avatare

Eine moderne Form der Spielfigur ist der Avatar, eine digital erzeugte Figur, die visuell um Größenordnungen komplexer sein kann als eine materielle Spielfigur und die zunehmend auch autonom am Spiel teilnehmen kann, also mehr ist als nur eine Marionette oder Puppe. Die Komplexität des Verhältnisses von Schauspielenden und ihren Figuren wird vielleicht durch die Beziehung User-Avatar noch besser charakterisiert als durch die Beziehung Spieler-Spielfigur. Dies könnte insbesondere für modernere Formen des Schauspiels gelten. So wie das Verhältnis Schauspieler-Marionette als Metapher für das Schauspiel im Literaturtheater verstanden werden kann, so bietet die Relation Schauspieler-Avatar eine Metapher für postdramatisches Schauspiel.

Die Frage, was denn überhaupt ein Avatar ist, wird im Kontext von Computerspielen stark diskutiert (Klevjer 2006) und es bleibt schwierig, diesen Begriff von anderen, verwandten Begriffen trennscharf abzugrenzen. Das Oxford English Dictionary erklärt den Ursprung des Begriffs Avatar aus dem Sanskrit als hergeleitet von *avatāra*, das man etwa mit ›Herabsteigen‹ übersetzen könnte, zusammengesetzt aus *ava* = hinab und *tar* = überschreiten. Genau betrachtet muss man es also mit ›eine Grenze überschreitendes Herabsteigen‹ übersetzen. Im Hinduismus wurde damit die Manifestation einer Gottheit in körperlicher Gestalt auf der Erde bezeichnet, eine Inkarnation, ein Herabsteigen aus den göttlichen Welten in die menschliche Welt. Es wird immer eine Art höhere Welt (die Welt der Götter, die Welt der reinen Ideen) und eine niedrigere Welt (die Welt der Erscheinungen) angenommen. Der Avatar dient dem Abstieg in diese Welt, eine Welt, in die man anders nicht gelangen kann.

In der Übertragung aufs Spiel wird der Mensch zu einer Gottheit und schickt einen Avatar in die niedrigere Welt, also die Welt des Spiels. Wie muss man sich die Relation von Spielenden und Spielfiguren vor diesem Hintergrund vorstellen? Im Folgenden arbeite ich mehrere Punkte heraus, die mir wesentlich erscheinen.

1. *Unterschiedliche Gesetze*: Die Schaffung eines Avatars bedeutet eine bewusste und gewollte Verdoppelung der Erscheinung und eine Transformation in eine andere Welt, die nicht den gleichen Gesetzen unterliegt wie die ursprüngliche Welt. Der Spielende könnte ohne Avatar in dieser fremden Welt nicht in Erscheinung treten und keine Operationen vollziehen. Im digitalen Kontext muss ein Mensch beispielsweise einen digitalen Avatar haben, um in einer digitalen Welt wirksam zu sein – und sei dies nur der Cursor –, da er nicht mit seinem physischen Körper in die digitale Welt hinüberwechseln kann. Der Avatar hat einen grundsätzlich anderen physikalischen Status als die Spielenden.
Dieser markiert einen Unterschied sowohl zur Maske als auch zur Marionette, die beide denselben physikalischen Gesetzen unterworfen sind wie die Spielenden, auch wenn dies gelockert ist, etwa indem die Marionette der Schwerkraft entzogen erscheint. Der Avatar geht in dieser Richtung deutlich weiter, unterliegt den Gesetzen der physikalischen Welt der Spielenden überhaupt nicht mehr und kann dadurch sowohl über die Fähigkeiten der Spielenden wie über die Möglichkeiten von deren Welt hinausgehen.
2. *Einseitige Abhängigkeit*: Stirbt der Avatar, dann stirbt der oder die Spielende noch lange nicht. Stirbt umgekehrt der oder die Spielende, dann hört auch der Avatar auf zu leben – also handlungsfähig zu sein. Die Beziehung, die entsteht, ist also eine der Abhängigkeit des Avatars von den Spielenden, der selbst weitgehend unabhängig vom Avatar bleibt. Im Film *Avatar* kommt genau dieser Beziehung eine zentrale Bedeutung zu, denn Jake will sie letztendlich lösen, um in seinem Avatar weiterleben zu können. Dazu muss die Verbindung zum Körper der Spielenden gelöst werden. Im Gegensatz zur Marionette hat der Avatar ein Eigenleben und bezieht seine Energie nicht aus einer fremden Identität, sondern direkt aus dem Spielenden selbst, aus dessen Hoffnungen, Träumen, Fantasien, kurz dem Unbewussten. Insbesondere die Intentionalität verbleibt beim Spielenden.
3. *Reziprozität*: Trotz der einseitigen Abhängigkeit wirken nicht nur die Spielenden auf den Avatar, sondern dieser wirkt auch auf die Spielenden zurück. Während man sich die Beziehung eines indischen Gottes zu seinem Avatar zunächst top-down vorstellt, gibt es bei genauer Betrachtung durchaus eine Wechselwirkung: Wenn ein Gott beispielsweise in Gestalt eines Stieres die Welt betritt, wird diese Welt ihm durch den Körper des Stieres vermittelt, und vermutlich werden Attribute des Stiers in die Erfahrungswelt der Gottheit gelangen. Dieselbe Reziprozität gilt auch für die Spielenden und ihr Verhältnis zum Avatar: Je nach Erscheinungsform des Avatars werden andere Aspekte der vielfältigen Persönlichkeit des primären Subjekts wachgerufen oder sogar ganz neue Wahrnehmungen möglich. Im Zustand des Spiels ist also das Selbst der Spielenden um einige Attribute erweitert, die sich durch den Avatar ergeben.
4. *Ähnlichkeit und Idealisierung*: Welche Rolle spielt die Ähnlichkeit des Avatars mit den Spielenden? Während ein Spielstein beim Damespiel offensichtlich keiner-

lei Ähnlichkeit mit einem menschlichen Spieler besitzt, kann man bei Avataren viele Grade der Ähnlichkeit finden, die vermutlich für den Grad der Identifikation eine Rolle spielen. Grundsätzlich kommt die Forschung zu dem Schluss, dass sowohl Männer als auch Frauen Avatare auswählen, die ihnen ähnlich sind – dies aber nicht aufgrund realistischer Ähnlichkeit, sondern aufgrund idealisierter Ähnlichkeit, das heißt, Männer wählen idealisierte Männer, Frauen wählen idealisierte Frauen, die ihnen jeweils ähnlich sind. Die bevorzugte Form von Identifikation ist also offenbar diejenige mit einem Ideal-Selbst. Dies bestätigt die Annahmen der Psychoanalyse, dass Identifikation aus fantasierten Selbst-Objekten gespeist wird: Wir haben ein großes Repertoire an kindlichen Fantasien, in denen wir uns als groß, mächtig, heldenhaft, berühmt, reich, schön usw. entworfen haben, und die Identifikation knüpft an diese Fantasien an.

In dieses Bild passen auch die Ergebnisse einer Studie zum Zusammenhang von Persönlichkeit und der Wahl von Avataren: Je höher der Grad an Introvertiertheit der Spielenden, desto stärker die Tendenz, besonders attraktive und idealisierte Avatare zu wählen (Dunn and Guadagno 2012). Die Wahl dürfte daher, genau wie die kindlichen Fantasien, der Kompensation der eigenen wahrgenommenen Unzulänglichkeiten und Machtlosigkeit entspringen. Die Ähnlichkeit von Avataren ist demnach die Ähnlichkeit mit einem fantasierten Selbst-Objekt, nicht die mit dem tatsächlichen Selbst.

Wieso aber werden auch böse Avatare gewählt? Eine Studie fand, dass vor allem Männer eher geneigt sind, »bad guys« als Avatare zu wählen, während Frauen dies eher vermeiden (Ewell et al. 2016). Es liegt nahe, dies so zu interpretieren, dass zu den fantasierten Selbst-Objekten von männlichen Kindern eben auch fantasierte Bösewichte gehören, die insbesondere Rachegelüste ausleben können. Bei Jungen wird ein solches Selbst-Objekt auch nicht zwangsläufig unterdrückt, sodass sie im Fantasieleben üppig weiter existieren. Bei Mädchen werden ähnliche Rachefantasien möglicherweise anders verarbeitet oder sozial nicht unterstützt. Dieser Geschlechterunterschied könnte auch für die deutliche Präferenz von Actionfilmen bei Männern im Gegensatz zu Frauen verantwortlich sein. Die Wahl von bösen Avataren steht der Deutung, dass Avatare im Grunde Repräsentanten der Wunscherfüllung sind, also nicht im Wege.

Im Gegensatz zu älteren Metaphern des Schauspielens, der Maske im vormoderne Theater, der Marionette im Literaturtheater, besitzt der Avatar eine wesentlich größere Ähnlichkeit zum Selbst der Spielenden und lädt zu stärkeren Identifikationsprozessen plus stärkerer Fantasiebildung ein. Der Avatar speist sich aus dem individuellen Unbewussten, während sich die Maske aus dem kollektiven Unbewussten speist. Der Avatar agiert in einer fremden Welt, in die wir nicht mit unserem

Alltagsselbst gelangen können, und hat dort wundersame Kräfte. Er ähnelt unserem Selbst in imaginerter Idealisierung. Er ist ein Geschöpf des Tagtraums.

3.3.3 Figurendesign

Spielfiguren werden geschaffen, das gilt sowohl für die Spielsteine eines Brettspiels, für die digitalen Avatare eines Computerspiels als auch für die Figur im Schauspiel, auch wenn Schauspielende vermutlich nicht von ›Design‹ sprechen würden. Die Modelle von Gamedesigner:innen können aber nützlich sein, weil sie sehr einfach und klar sind. Designer:innen treffen klare Entscheidungen über ihre Figuren und unterscheiden dabei die äußere Erscheinung der Figur von ihrer Spielmechanik, die definiert, welche Operationen mit der Figur durchgeführt werden können – etwa eine Holzfigur, die mit der Hand über ein Brett geführt werden kann. Gamedesigner:innen unterscheiden hier zwischen ›Core‹ und ›Shell‹: Die Schale (Shell) ist die sinnliche, phänomenologische Oberfläche und Materialität der Spielfigur, also die kunstvoll geschnitzte Holzfigur beim Schach oder der ausgestaltete Avatar in einem Computerspiel. Der Kern (Core) enthält demgegenüber die Aktionsmöglichkeiten, die Operationen, die für die Figur zugelassen sind und die wiederum über das Regelwerk definiert sind: So kann der Läufer beim Schach nur diagonal bewegt werden, der Bauer nur nach vorne usw. Analog dazu wird ein Avatar im Computerspiel mit bestimmten Eigenschaften ausgestattet, die ihm Operationen in der Spielwelt ermöglichen.

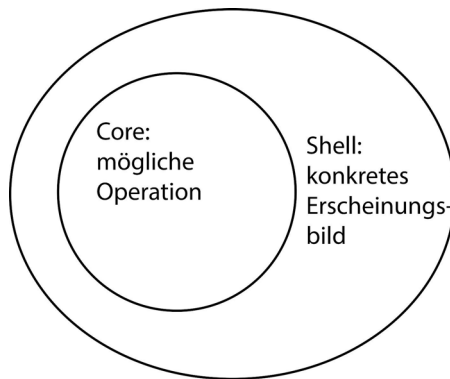


Abb. 8: Kern (Core) und Schale (Shell) einer Figur

Diese Unterscheidung ermöglicht auch eine differenzierte Betrachtung der Identifikationsmöglichkeiten: Man kann sich einerseits mit der äußeren Erscheinung identifizieren, andererseits mit ihren operativen Möglichkeiten. Da die Identifikation immer aus dem Tagtraum entsteht und dieser wiederum gespeist ist aus dem Unbewussten, ist der Akt der Identifikation auf den simpelsten Nenner gebracht: »Von welchem Aussehen träume ich?« und »Von welchen Fähigkeiten träume ich?«.

In einer einfachen Version sind dies ein tolles Aussehen und Superkräfte. Das Unbewusste, das sollte allerdings klar sein, ist in seinen Wunschfantasien allerdings wesentlich kreativer, denn diese können eben auch asoziale Strebungen umfassen und müssen dann sehr viel umständlicher imaginativ umgestaltet werden, um die innere Zensur zu unterlaufen. Es kann damit durchaus auch vorkommen, dass ein unansehnliches Äußeres imaginiert wird und zur Identifikation mit einer hässlichen Figur führt. Oder dass eine machtlose Figur fantasiert wird, die dann zur Identifikation mit einem Underdog führt. Die Variationen sind unendlich.

Gamedesigner:innen können mit diesen zwei Kategorien in der Regel gut auskommen, aber es entsteht ein ganz ähnliches Problem wie mit der Zwei-Welten-Theorie: Die Spielfigur muss in irgendeiner Form imaginativ aufgeladen werden, um zu einer wirklichen Identifikation zu gelangen. So basiert die imaginative Seite des Schachs als »Spiel der Könige« auf einer Erzählung von zwei feindlichen Armeen, die aufeinandertreffen. Als Regelsystem ist es dagegen nur unzureichend beschreibbar und kann die Erregung, die es auslöst, nicht erklären. Wäre der Bauer einfach nur ein Spielstein ohne die entsprechende Erzählung, dann wäre es für uns als Menschen viel schwieriger, das Spiel mit Bedeutung zu versehen (während ein Computer damit kein Problem hat, aber im eigentlichen Sinn eben auch nicht spielt). Im Beispiel von Schach bestünde der *Core* des Bauern in den für ihn zugelassenen Spielzügen, seine *Shell* in einer etwas kleineren Figur von beliebigem Material. Zwischen beidem vermittelt aber die fiktionale Ebene, die eine imaginative Aufladung der Figur zulässt, im Fall des Bauern wäre dies eine Figur, die irgendwie untergeordnet, minderwertig und unbeweglich ist, weshalb sie gern mal geopfert wird, das berühmte Bauernopfer. Gegenüber der Königin oder dem Pferd entwickeln wir eine andere emotionale Bindung und Wertigkeit, ihr Verlust schmerzt deutlich mehr. Es existiert also eine imaginative, emotionale Aufladung der Figur, die irgendwie zwischen Core und Shell vermittelt. In Erweiterung des Modells und in Weiterführung der Apfelmetapher würde ich diese als Pulp (Fruchtfleisch) bezeichnen:

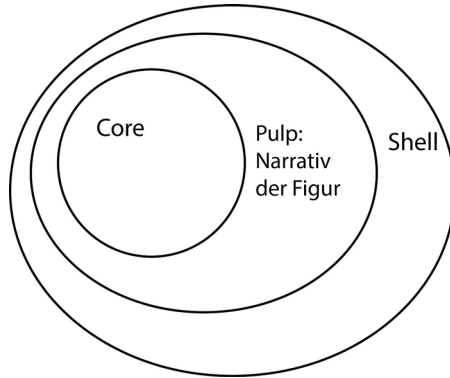


Abb. 9: Kern, Schale und Narrativ einer Figur

Eine Spielfigur ohne diese Zwischenschicht ist zwar möglich, bietet aber wenig Ansatzmöglichkeiten für die Imagination und damit die Identifikation. Für Schauspielende ist die Zerlegung einer Figur in Core, Pulp und Shell meiner Meinung nach fruchtbar. Sie können dann spezifische Fragen an die Entwicklung der Figur stellen:

- CORE: Welche Handlungsmöglichkeiten hat meine Figur? Welche Operationen kann sie durchführen, welche nicht? Wo sind ihre operativen Grenzen?
- PULP: Welche Narrationen und Imaginationen ruft sie wach? Was ist ihre Funktion in der Geschichte?
- SHELL: Wie sieht meine Figur aus? Welche Kleider trägt sie? Wie bewegt sie sich und wie spricht sie?

Die Reihenfolge dieser Fragen kann dabei variieren.

3.3.4 Imagination

Die immense Bedeutung der Imagination für die Identifikation ist hiermit umrissen, und sie wird in allen Schauspieltraditionen unterstrichen. Imaginationsfähigkeit scheint so etwas wie die Grundqualifikation der Schauspielenden zu sein, ein Paradigma, das der Schauspiellehrer Sanford Meisner auf die griffige Formel »Living truthfully under imaginary circumstances« (Meisner and Longwell 1987, 3) gebracht hat. Die Fähigkeit, »wahrhaftig unter imaginären Umständen« zu handeln, setzt natürlich voraus, dass die Imagination dieser Umstände möglichst lebhaft und präzise sein muss.

Beispielhaft sei hier das Konzept von Michail Tschechow skizziert, der die Imagination besonders explizit in den Mittelpunkt seines Ansatzes stellte. Er war ein Schüler von Konstantin Stanislawski und Jewgeni Wachtangow, Neffe des Dramatikers Anton Tschechow und hat die psychologisch-realistischen Schauspielkonzepte seiner Lehrer angereichert um Konzepte der Anthroposophie Rudolf Steiners und damit eine Schauspiellehre entwickelt, die einen großen Einfluss auf Schauspielschulen in der ganzen Welt hatte. Im Mittelpunkt steht der Versuch, die »innere Gestalt« (Cechow 1990, 18) zu erfassen und in diese einzudringen. Das Mittel dafür ist die Vorstellungskraft, oft auch übersetzt als »Konzentration«, also eine Psycho-technik der Fokussierung. Die Vorstellungskraft ist bei Tschechow eine trainierbare Fähigkeit und steht im Mittelpunkt der Schauspielausbildung. Alles hängt von ihr ab.

»Die Vorstellungskraft wird elastischer und flexibler, je mehr Sie sie durch systematisches Üben trainieren. Die Gestalten werden Ihnen in immer rascherer Folge erscheinen. Das kann dazu führen, daß sie Ihnen entgleiten, noch ehe Sie sich richtig an ihnen begeistern konnten. Sie brauchen die Kraft, sie in ihrer Bewegung anzuhalten und vor Ihrem geistigen Auge zu fixieren, solange Sie wollen.« (Cechow 1990, 18)

Der Konzentrationsprozess, die grundlegende Operation der Vorstellungskraft, besteht dabei aus vier Handlungen und setzt sich aus diesen zu einer ganzheitlichen seelischen Bewegung zusammen, die es uns ermöglicht, die Durchdringung eines äußeren Objektes zu erreichen.

»Erstens *halten* Sie das Objekt Ihrer Konzentration unsichtbar *fest*. Zweitens *ziehen Sie es an sich heran*. Drittens *gehen Sie selbst darauf zu*. Viertens *durchdringen* Sie es.« (Cechow 1990, 19)

Tschechow identifiziert damit seelische Handlungen, die auf körperlichen Handlungen basieren: Festhalten, Heranziehen, Hingehen, Durchdringen; die Operationen, die zur Identifikation nötig sind, sind also internalisierte Operationen der Objektmanipulation – und damit eben *nicht* nur Operationen der Wahrnehmung. Vielmehr werden die Objekte und deren Manipulation innerlich simuliert bis hin zu einer Operation, die mit den meisten Objekten gar nicht möglich ist, nämlich der Durchdringung. Die Anwendung dieser Technik verschafft dem Übenden ein zutiefst leibliches Erlebnis der Identifikation mit jedem beliebigen Objekt. Er oder sie beginnt mit leblosen Objekten, schreitet voran über Pflanzen zu Tieren und zuletzt zu Menschen. Auch wenn der esoterische Anteil an diesem Konzept groß sein mag, ist die Wirkung auf die Übenden konkret und die Trainierbarkeit der entsprechenden Fähigkeit kann durch die Bewährung im Schauspielunterricht als gesichert gel-

ten. Mit dem Einüben des Konzentrationsprozesses erlangen die Schauspielschüler:innen also Kontrolle über den Prozess der Imagination und darüber zur Identifikation mit einem äußeren Objekt oder einer anderen Person.

3.3.5 Wechselwirkungen zwischen Figuren und Spielenden

Dass Spielende sich ihre Avatare auswählen und gestalten, ist insbesondere beim Schauspiel evident, aber die Frage, inwieweit der Avatar auf die Spielenden zurückwirkt, ist damit noch nicht beantwortet. Der Philosoph Thomas Metzinger weist auf zwei Effekte hin, die in diesem Zusammenhang relevant sind (Metzinger 2015): Der *Proteus-Effekt* bezeichnet die erlebnismäßige Verschmelzung mit einer positiven Figur und führt nachweislich zu einer messbaren Verhaltensänderung in Richtung soziales Verhalten, bessere Planung, Sparsamkeit, Gesundheitsverhalten. Er wird deshalb bei Präventionsprogrammen eingesetzt. Das Gegenteil davon ist der *Luzifer-Effekt*, die erlebnismäßige Verschmelzung mit einer negativen Figur, die im Nachhall dazu führen kann, dass ein Mensch gegen die eigenen Überzeugungen handelt. Beide Effekte sind ein Beleg dafür, dass die Bewohnung eines Avatars durchaus auf die Spielenden zurückwirkt. Auf das Schauspiel bezogen ergibt sich also die Frage, ob und inwieweit sich die Spielenden durch die gespielte Figur verändern. Auf den ersten Blick kann man vermuten, dass das Schauspielen uns zu besseren Menschen macht, weil es uns eine Perspektivübernahme ermöglicht, die im realen Leben nicht möglich wäre. Es erweitert unser Verständnis vom Menschlichen und seinen Emotionen, besonders in extremen Situationen, in die wir in Wirklichkeit nicht geraten wollen. Es befähigt uns dazu, uns besser in die Lage anderer Menschen zu versetzen und Empathie zu entwickeln. In der Tat wird dieses Argument von Theaterpädagog:innen fortlaufend vorgebracht. Aber stimmt es eigentlich?

Während ich dieses Kapitel schreibe, geht mit dem Skandal um Machtmissbrauch an der Berliner Volksbühne die Debatte um überkommene, chauvinistische Machtstrukturen am Intendantentheater in die nächste Runde. Auch hier wird wieder darauf hingewiesen, wie groß der Widerspruch zwischen dem moralisierenden Anspruch des Theaters nach außen und den moralisch zumindest inkonsistenten Innenstrukturen ist. Der Theaterkritiker Peter Kümmel weist in diesem Zusammenhang auch auf die Kluft zwischen der dargestellten Handlungsfähigkeit der Schauspielenden auf der Bühne und ihren oftmals mangelnden Fähigkeiten zur Selbstbehauptung innerhalb des Betriebes hin: »Wie kann es sein, dass Menschen, die auf der Bühne Tyrannenmord, Auflehnung und Staatsstreich spielen, hinter den Kulissen eher zum angstvollen Abwarten neigen?« (DIE ZEIT, 18.03.2021). Im Folgenden geht es nicht um die Bewertung der Machtstrukturen im Theater, sondern um die Frage, ob das Spielen einer Figur unsere Möglichkeiten und unser Einfühlungsvermögen erhöht, ob es insgesamt die Macht hat, uns zu transformieren und wenn möglich zu verbessern. Wenn der Akt des Schauspielens die

Schauspielenden verbessert, dann kann man das vielleicht auch vom Theater insgesamt erwarten. Wenn er dies nicht tut, muss man das Verbesserungspotenzial des Theaters vielleicht eher gering ansetzen.

Historisch gesehen wurde die Moralität von Schauspielenden meist bezweifelt. In Europa hat die christliche Kirche über Jahrhunderte aufrecht gehalten, dass Schauspielen eine moralisch minderwertige Aktivität und Schauspielende deswegen tendenziell unmoralische Menschen seien. Aber auch die Aufklärung sah Schauspielende eher als zwielichtig an. Jean-Jacques Rousseau hat diese aufgeklärt-ablehnende Haltung gegenüber Schauspielenden 1758 in seinem »Lettre à d'Alembert« ausführlich benannt. Er schreibt:

»[Das Leben von Schauspielenden] ist ein Zustand der Zügellosigkeit und Unsittlichkeit; dass die Schauspieler sich allen Arten von Ausschweifungen hingeben; dass die Schauspielerinnen ein höchst skandalöses Leben führen; dass sie alle geizig und verschwenderisch zugleich sind, immer verschuldet und immer extravagant; rücksichtslos in Bezug auf die Ausgabe ihres Geldes und taktlos in Bezug auf die Art und Weise, wie sie es bekommen. Ich finde außerdem, dass ihr Beruf in allen Ländern unehrenhaft ist; dass diejenigen, die ihm folgen, ob exkommuniziert oder nicht, überall verachtet werden.« (Rousseau 1758, 75–76) (Übersetzung GL)

Für Rousseau ist für diese moralische Verkommenheit der Schauspielenden schlichtweg ihre Aktivität des Schauspielens verantwortlich, denn Schauspielen sei

»[...] die Kunst der Fälschung, einen fremden Charakter anzunehmen, anders zu erscheinen, als er wirklich ist, kaltblütig in eine Leidenschaft zu geraten, zu sagen, was er nicht denkt, so selbstverständlich, als ob er es wirklich denken würde; kurz, seinen eigenen Stand zu vergessen, um den anderer zu verkörpern.« (Rousseau 1758, 79) (Übersetzung GL)

Die Schauspielenden kultivieren damit eine Aktivität, die zwar im Theater nach Rousseaus Einschätzung harmlos sei, jedoch ihren Charakter deformiere und die in anderen Zusammenhängen böse Folgen habe. Insofern sei die Tätigkeit des Schauspielens generell abzulehnen – nicht wegen ihrer direkten Wirkungen in der Aufführung, sondern wegen ihrer indirekten Wirkungen jenseits dieser.

»Deshalb beschuldige ich ihn [den Schauspieler] nicht unbedingt, ein Betrüger zu sein, sondern es sich zur Aufgabe gemacht zu haben, die Kunst der Täuschung zu kultivieren und sie in Gewohnheiten zu üben, die, obwohl vielleicht auf der Bühne unschuldig, überall sonst dem Laster unterworfen sein müssen.« (Rousseau 1758, 80) (Übersetzung GL)

Das Theater sei insgesamt nicht in der Lage, die Zuschauenden zu bessern, da es darauf angewiesen sei zu gefallen. Ihnen gefalle aber nur das, was sie in ihren Werten und Haltungen bestätige, und deshalb könne das Theater nur entweder affirmativ sein oder an Zuschauermangel scheitern. Die Möglichkeit einer Katharsis als reinigende Kraft des Theaters lehnt Rousseau als unlogisch ab:

»Ich habe große Schwierigkeiten, diese Regel zu verstehen. Ist es so, dass wir, um gemäßigt und weise zu werden, damit beginnen sollten, unmäßig und verrückt zu sein?« (Rousseau 1758, 20) (Übersetzung GL)

In der Tat ist eine positive Wirkung des Auslebens von Emotionen, das ›Abreagieren‹, bis heute von Psycholog:innen nicht nachgewiesen, sondern eher eine Art Legende, die von Generation zu Generation weitergereicht wird. Bei nahezu allen Verhaltensweisen geht man davon aus, dass bewusste Übung der Schlüssel zur Entwicklung ist – nur bei Emotionen proklamieren manche Therapeut:innen, dass ein Ausleben und Ausdrücken schon per se ein Fortschritt wäre und zur Bewältigung von Emotionen diene. Weder Zuschauende noch Schauspielende, so kann man Rousseau zusammenfassen, werden also durch das Theater gebessert. Als Projekt des Humanismus taugt es daher nicht. Im Gegenteil könnte es sogar dazu führen, dass Zuschauende sich im Theater eine Art Ablass verschaffen: Sie können sich dort als fühlende Menschen gerieren – um im Alltag umso kälter und fühlloser aufzutreten.

Schließlich taucht bei Rousseau ein Argument auf, das eine prinzipielle Unvereinbarkeit von Aufklärung und Theater konstatiert: Die Beobachtung, dass reife, ausgeglichene Persönlichkeiten auf der Theaterbühne einfach nicht wirksam zur Geltung kommen und daher tendenziell nicht verwendet werden.

»Die Vernunft allein ist auf der Bühne nicht von Nutzen. Ein Mann ohne Leidenschaften, oder der sie absolut unter seinem Kommando hat, würde niemanden zu seinen Gunsten einnehmen.« (Rousseau 1758, 18)

Eine ähnliche Diskussion habe ich weiter oben in Freuds Überlegungen zur Aufführung von psychopathischen Figuren aufgeführt. An dieser Stelle geht es jedoch nicht um die Frage, warum das Publikum solche Figuren sehen will, sondern darum, was das Bespielen solcher Figuren mit den Schauspielenden macht. Im Figurenarsenal des Theaters finden sich tatsächlich eher keine geraden, integren und moralisch einwandfreien Charaktere, sondern in der Mehrheit übertriebene, nicht ausgewogene, von Leidenschaften geformte Figuren. Was bedeutet es also für die Schauspielenden, sich ständig mit solchem ›toxischen‹ Menschenmaterial auseinanderzusetzen? Kann das gesund sein? Entwickeln sich Schauspielende in Richtung auf eine reife, ausgeglichene Persönlichkeit im Laufe ihres Berufslebens?

Seit Jahrhunderten schlägt sich denn auch die Schauspieltheorie mit der Beobachtung herum, dass Schauspielende neben und hinter der Bühne keine besonders reifen Persönlichkeiten zu sein scheinen. Das ist erstaunlich und widerspricht der Annahme, durch das Schauspielen würde die Fähigkeit zur Empathie geschult.

Für den Philosophen Denis Diderot war die Kritik an der Schauspielerpersönlichkeit ein wichtiger Ausgangspunkt für sein berühmtes Pamphlet »Paradoxe sur le comédien«, das 1780 nach seinem Tod 1830 veröffentlicht wurde (Diderot 1964). Darin bemüht er sich nachzuweisen, dass große Schauspielerinnen und Schauspieler sich keineswegs durch ein ausgeprägtes Einfühlungsvermögen (*sensibilité*) auszeichnen, sondern geradezu durch dessen völliges Fehlen. Im Alltag seien Schauspielende nicht empfänglich für Leiden, weder für fremdes Leiden noch – interessanterweise – für eigenes Leiden. Vielmehr besäßen sie eine gewisse emotionale Stumpfheit, womöglich, um die Hitze der Emotionen und Charaktere, die sie täglich spielen, überhaupt aushalten zu können. Diderot kannte viele Schauspieler:innen, er war ein regelmäßiger Theatergänger und nahm intensiv teil am intellektuellen Leben in Paris, damals die kulturelle Hauptstadt schlechthin. Er konnte sich in Schauspielende auch deshalb gut einfühlen, weil er selbst mit dieser Berufswahl geliebäugelt hatte. Mit diesem geschärften Blick nahm Diderot Widersprüche zwischen Schauspieler:innen und deren Figuren intensiv wahr. Er beschreibt sie wenig schmeichelhaft:

»In Gesellschaft finde ich sie, soweit sie keine Possenreißer sind, höflich, beißend und kalt, prunkliebend, verschwenderisch, mehr beeindruckt von unseren Lächerlichkeiten als gerührt von unseren Leiden; ziemlich gefaßt beim Anblick eines verdrießlichen Ereignisses oder bei der Erzählung eines pathetischen Abenteuers; abseits stehend, Vagabunden im Dienste der Großen, wenig Sitten, keine Freunde, fast keine jener heiligen und zarten Beziehungen, die uns mit den Leiden und Freuden eines anderen verbinden, der die unsrigen teilt.« (Diderot 1964, 69)

Diderot konstatierte, dass die Schauspielenden keine der idealen Eigenschaften ihrer gespielten Figuren mit ins reale Leben nahmen, insbesondere nicht deren Empfindsamkeit:

»Ich habe oft einen Schauspieler außerhalb der Bühne lachen sehen, ich kann mich nicht entsinnen, je einen weinen gesehen zu haben. Was machen sie also mit jener *sensibilité*, die sie sich anmaßen und die man ihnen zuspricht? Lassen sie sie auf den Brettern, wenn sie von ihnen heruntersteigen, um sie wieder aufzunehmen, wenn sie wieder hinaufgehen?« (Diderot 1964, 69)

Wenn Schauspielende sich überhaupt von anderen Menschen unterschieden, so Diderot, dann gewiss nicht dadurch, dass ihnen durch die Identifikation mit ihren Fi-

guren oder durch den Prozess des Schauspielens als Ganzem, ein höheres Einfühlungsvermögen zugewachsen wäre:

»Ich kann diese Menschen noch so aufmerksam betrachten, ich finde in ihnen nichts, was sie von den übrigen Bürgern unterscheidet, es sei denn eine Eitelkeit, die man Unverschämtheit nennen könnte, eine Eifersucht, die ihren Kreis mit Unruhe und Haß erfüllt. Unter allen Vereinigungen gibt es vielleicht keine, in der das gemeinsame Interesse aller und das des Publikums andauernder und offensichtlicher erbärmlichen kleinen Ansprüchen geopfert wird.« (Diderot 1964, 70)

Diderots Beobachtungen sind bis heute leider ziemlich treffend. Wer etwas Zeit mit Schauspielenden verbringt, wird feststellen, dass man in deren Gesprächen mit klugen, ausgewogenen Bemerkungen keine Punkte machen wird, sondern eher mit ausgefallenen, überspitzten Anekdoten. Hier wird ein anderes Spiel gespielt als in anderen Gruppen, die Währung ist schrill und bunt. Entweder man verlässt diesen Tisch nach kurzer Zeit oder man wird selbst etwas überdreht und unausgeglich. Es macht Spaß, wenn man diesen inneren Schritt erst einmal vollzogen hat (es macht keinen Spaß mehr, wenn man nicht mehr zurückfindet und ein paar Jahrzehnte in diesem Zustand bleiben muss ...). Wer mit Schauspielenden arbeitet, wird die Verwunderung, dass aus diesen unausgegliehenen, kleinlichen, intriganten Persönlichkeiten so wundervolle Kunst entstehen kann, niemals ganz vergessen können.

Was sagt die empirische Forschung zu dieser Frage, die ja für den ganzen Bereich des angewandten Theaters, der Theaterpädagogik, des therapeutischen Theaters usw. fundamental wichtig ist? Auf einer allgemeineren Ebene wurde nachgewiesen, dass es eine positive Korrelation zwischen der Fähigkeit zur Imitation und der Empathie gibt (Dapretto et al. 2006). Wenn man also annimmt, dass Schauspielende gut imitieren können (was wiederum nicht unwidersprochen bleiben wird), dann erklärt dies auch ihre höhere Fähigkeit zur Empathie. Für eine generelle Aussage wie: »Imitation führt zu höherer Empathie« ist die Evidenz aber viel zu gering, obwohl es eine wichtige Frage wäre, die insbesondere für Theaterpädagog:innen große Auswirkungen hätte. In einer anderen Untersuchung benutzte Daniel Nettle eine Fragebogenmethode, den Empathizing Quotient (Baron-Cohen und Wheelwright 2004), um die Empathiefähigkeit von professionellen Schauspielenden zu erfassen (Nettle 2006). Schauspielende schneiden hier besser ab als Nicht-Schauspielende.

Eine andere Studie fand dagegen keine erhöhte Empathie bei Schauspielenden: Goldstein and Winner maßen den Zusammenhang von Empathie und Schauspiel mit dem »Index of Empathy for Adolescents« (Bryant 1982) und dem »Reading in the Eye«-Test. Sie fanden keine Erhöhung der Empathiefähigkeit (Goldstein and Win-

ner 2010). Entweder es ist ein Messproblem (Selbsteinschätzung) oder Schauspiel hat mit Empathie gar nicht so viel zu tun wie gedacht.

In einer älteren Studie von 1976 befragte Collum 83 professionelle Schauspieler:innen, Schauspielabsolvent:innen und Nicht-Schauspielende mit einem Selbstbeurteilungsfragebogen. Schauspielende erreichten höhere Empathiewerte als Nicht-Schauspielende, jedoch gab es einen traurigen zeitlichen Effekt: Mit zunehmender Schauspielerfahrung *sanken* diese Empathiewerte bis hin zu einer negativen Korrelation bei Schauspieler:innen, die über längere Zeit bereits ihr komplettes Einkommen aus der Schauspielerei bezogen (Collum 1976). (Wer einmal in der Kantine eines Stadttheaters gesessen hat, wird dieses Ergebnis kaum in Zweifel ziehen ...) Diese Ergebnisse könnten auf einen negativen Zusammenhang von Empathie und Professionalität von Schauspielenden hinweisen, wie ihn zum Beispiel der Theaterautor David Mamet in seinem Buch »Richtig und Falsch« beschreibt (Mamet 2001). Demnach wäre Empathie im konkreten Kontext des Schauspielberufs weder praktisch noch notwendig, vielmehr können professionelle Schauspieler:innen auf sie verzichten.

Könnte es vielleicht sein, dass die zentrale Fähigkeit der Schauspielenden gar nicht in der Empathie und in der Ausbildung einer reifen Persönlichkeit liegt, sondern im Gegenteil in einer Aktivierung von unreifen Zuständen, in denen das Ich noch aufgespalten ist in verschiedene kleinere Ich-Kerne, die noch nicht zu einem Ich integriert sind? Schauspielende können diesen Zustand herbeiführen – oder sind tatsächlich in diesem Stadium stecken geblieben.

3.3.6 Schauspielende als Champions der Bewusstseinsspaltung

William Archer veröffentlichte 1888 das erstaunliche Buch »Masks or Faces: A Study in the Psychology of Acting«, das als Geburtsdokument einer empirischen Forschung an Schauspielenden gelten kann. Er bat verschiedene Schauspieler:innen um Beantwortung eines Fragenkatalogs, um das Verhältnis von gespielten Emotionen und echten Emotionen beim Schauspiel zu klären. Es ging ihm im Wesentlichen darum, Diderot zu widerlegen. Letzterer hatte eine Dichotomie von kaltem und heißem Schauspieler aufgemacht, und in der Tat sprachen seine Ergebnisse eher dafür, dass bei wirklichen Schauspielenden nicht das eine gegen das andere stand, also echte Gefühle gegen die gespielten Gefühle, sondern dass es ihnen gelang, einen doppelten Bewusstseinsstrom herzustellen. In diesem können sie gleichzeitig in die Gefühle der Figur eintauchen und selbst eine innere Beobachter- und Regieposition einnehmen, die es ihnen erlaubt, Kontrollverlust zu verhindern und die Figur durch die Anforderungen der Aufführung zu steuern. Das Paradox des Schauspielens ist damit zwar nicht gelöst, aber nach innen verlagert: »Das eigentliche Paradoxon des Handelns, so scheint es mir, löst sich in das Paradoxon des dualen Bewusstseins auf.« (Archer 1888, 150) (Übersetzung GL) Während Archer diese Spaltung des Be-

wusstseins als eine ganz normale Möglichkeit des menschlichen Gehirns verstand, postulierte er dennoch bei Schauspielenden eine besondere Fähigkeit, sich in diesen gespaltenen, dissoziierten Zustand zu bringen. Sie sind demnach Champions der Bewusstseinspaltung.

Von hier ist es nur ein kleiner Schritt zu einer psychischen Operation, die Melanie Klein »Ego-Splitting« nennt. Damit beschrieb Klein die Ausformung von Objektbeziehungen durch Projektion und Introjektion im Kleinkind als ein Aufsplitten eines äußeren Objektes (Mutterbrust) in zwei emotional gegensätzliche Objekte (gute Mutterbrust und böse Mutterbrust). In einem zweiten Schritt konstatiert Klein, dass dies nicht ohne ein gleichzeitiges Aufsplitten des Selbst möglich sei:

»Ich glaube, dass das Ich nicht in der Lage ist, das Objekt – intern und extern – zu spalten, ohne dass eine entsprechende Spaltung innerhalb des Ichs stattfindet. Deshalb haben die Fantasien und Gefühle über den Zustand des inneren Objekts einen entscheidenden Einfluss auf die Struktur des Ichs. [...] Es ist Fantasie, dass der Säugling das Objekt und das Ich spaltet, aber die Wirkung dieser Fantasie ist eine sehr reale [...]« (Klein 1946, 6) (Übersetzung GL)

In der kindlichen Entwicklung gibt es laut Klein notwendigerweise Phasen, in denen das Selbst fragmentiert und schwach ist, weil neue Erfahrungen noch nicht integriert werden können. In den frühesten Phasen existiert noch gar kein Selbst, sondern nur verschiedene Selbst-Kerne, die über Körperfunktionen und Emotionen mit äußeren Objekten verbunden sind. Erst nach und nach bildet sich aus diesen Inseln festes Land, und die Selbst-Kerne verschmelzen zu einem einigermaßen stabilen Selbst, es bleibt aber eine Möglichkeit, dass diese Selbst-Kerne wieder zum dominierenden Gebilde werden. Klein nannte diese Position »paranoid-schizoid« und stellte ihr eine zweite Position gegenüber, die sie »depressiv« taufte. In der paranoid-schizoiden Position schiebt das Kleinkind Objektrepräsentationen hin und her, um fantasierte Gefahren abzuwehren, die es sich nicht erklären kann. Es splittet die Welt in gute und böse Objekte und sich selbst in ein gutes und ein böses Selbst und beginnt ein seltsames Spiel mit dem Ziel, sich ein wenig Kontrolle über die äußeren Objekte zusammenzufantasieren, damit es ihrer Willkür nicht völlig ausgeliefert ist. Unfähig zu begreifen, dass diese Objekte unabhängig vom Kind existieren, einen eigenen Willen haben und nicht fühlen, was das Kind fühlt, muss es diese schmerzhaften Erlebnisse durch ein Spiel mit wechselnden emotionalen Besetzungen überspielen. In der depressiven Position versteht das Kleinkind, dass die gute und die böse Brust ein und dasselbe sind und beginnt, sie zu einem einzigen, konstanten Objekt zu integrieren. Klein nannte diese Position »depressiv«, weil sie glaubte, das Kind werde traurig, wenn es erkenne, dass es gegenüber derselben Brust aggressiv war, die es eigentlich liebe. Die Entwicklung des Selbst, so Klein, bestehe aus vielen solchen Zyklen von paranoid-schizoiden und depressiven Zuständen. Die Theater-

theoretikerin Maria Turri beschreibt diese Entwicklung hin zu einem reifen Selbst so:

»Wiederholte Zyklen von Projektion und Introjektion sind notwendig, um die dynamische Beziehung zwischen innerer und äußerer Realität herzustellen, bevor diese als getrennt konstruiert werden können. [...] Projektion und Introjektion als Prozesse unbewusster Identifikation, die das Selbst und den anderen verwechseln, führen schließlich zur Bildung des Selbst, das heißt des bewussten Identitätsgefühls.« (Turri 2017, 89) (Übersetzung GL)

Ein Bezug zum Theater wird von Klein nicht gemacht, er drängt sich aber förmlich auf: Ähnlich wie bei Archer stellen sich hier die Schauspielenden als Meister im Aufsplitten des Selbst in verschiedene autonome Kerne – nämlich die agierenden Figuren auf der Bühne – dar. Alle Figuren sind unvollständig und verkörpern nur den Teil eines Ganzen, das in Aufruhr ist und mit sich selbst im Kampf liegt. Dieser Aufspaltung in die verschiedenen Figuren als emotional besetzte Objekte entspricht eine Aufspaltung des Selbst der Zuschauenden, also ein Rückfall in eine paranoid-schizoide Position, wo die Zuschauer:innen nicht mehr so leicht sagen könnte, wer sie gerade ist: Das Ich-Bewusstsein kommt abhanden, wird durch fragmentierte Ich-Kerne ersetzt, die eine Destabilisierung erzeugen und eine Integration erzwingen.

Man könnte also sagen, Schauspielende wie Zuschauende lassen sich im Theater auf eine paranoid-schizoide Entwicklungsstufe zurückfallen, splitten sich auf und erhalten damit eine Möglichkeit, sich auf den drei Ebenen Wirklichkeit, Spiel und Fiktion gleichzeitig zu erleben.

3.4 Gespannte Saiten: Die Zuschauenden

Auch die Zuschauenden unterliegen Prozessen der Identifikation und gehen zum Bühnengeschehen in Resonanz. Wie genau solche Resonanzprozesse stattfinden, war immer Gegenstand von Spekulationen und ist es bis heute. Das Thema entzündete sich im 18. und 19. Jahrhundert vor allem an der Frage, ob Schauspielende die Emotionen, die sie spielen, wirklich erleben sollten. Tatsächlich geht die Diskussion über die Emotionalität der Zuschauenden im Theater weit zurück und fand einen besonders expliziten Ausdruck in der Folge um Diderots »Paradox des Schauspielers« (Diderot 1964) und der Auseinandersetzung mit den »Emotionalisten« in der Mitte des 19. Jahrhunderts.

Klassische Schauspieltheorien waren bis dahin von einem Konzept der Resonanz ausgegangen, das Gotthold Ephraim Lessing formuliert hatte und das in Analogie zur Physik gedacht wurde. Er verglich sie mit Schallwellen, die sich von einer Saite zur nächsten übertragen, also Re-Sonanz im wörtlichen Sinn. In Analogie