

Wirkung von Theater unter spielästhetischer Perspektive

Abstract:

Vorliegender Aufsatz basiert auf einem Vortragsmanuskript, dass sich mit der Verwandtschaft von Spiel und Theater befasst. Dabei wird von phänomenologischen und strukturellen Auffälligkeiten des Spiels ausgegangen, um von dort aus die besondere Stellung bzw. Bewegung des Subjekts im Spiel auszuloten. Hier zeigt sich, dass das Spiel als paradoxes Geschehen das spielende Subjekt in eine außergewöhnliche Gegenwart versetzt, die dem Subjekt alltägliche Konventionen überschreitende Wahrnehmungs- und Handlungsmuster ermöglicht. Setzt man an der vorgeschlagenen subjektüberschreitenden Wirkungsweise des Spiels an, sind im Kontext der Theaterpädagogik Strategien und Verfahren zu entwickeln, die solche Bewegungsmomente auslösen und für inszenatorische Prozesse produktiv machen.

Wenn wir von Theater sprechen, sprechen wir immer auch vom Spiel. Spiel ist der Beginn und das Endprodukt unserer Tätigkeit. Was aber wissen wir vom Spiel?

Der Versuch, diese Frage zu beantworten, stellt uns zwischen zwei Welten: Wissen gilt allgemein als ein doch eher dem Bereich des „E“, also des Ernsten, Gesicherten und Zuverlässigen zugeordneter Aspekt unseres Lebens. Spiel hingegen taucht meist dann auf, wenn wir von „U“, von Unterhaltung, Ablenkung, Freizeit oder Vergnügen sprechen. Wissen ist etwas für Erwachsene. Spiel etwas für Kinder. Wissen ist (auch) Macht. Spiel womöglich Machtverlust?

In der Regel ist etwas „E“ oder „U“, wird entweder dem Bereich Spiel oder dem Bereich Wissen zugeordnet. Stellen wir die Weiche in Richtung Wissenschaft vom Spiel, dann bewegen wir uns in dem „E-Bereich“. Wird um das „richtige“ Wissen gespielt, stecken wir mitten in den Unterhaltungsshow's gängiger Fernsehformate. Beide Wege werden dem Auftrag nicht gerecht, Wissen und Spiel gleichwertig zu behandeln bzw. deren Verhältnis zueinander zu klären. Beginnen wir also mit der entscheidenden Frage: Was ist das überhaupt, das Spiel?

Ob wir Hamlet oder Schach spielen, uns im Fußball oder in der Musik verlieren, scheint für das Spiel und seine zentralen Mechanismen von untergeordneter Bedeutung zu sein. Immer übt es eine eigentümliche Wirkung auf das spielende Subjekt aus, dessen besonderen Status im Spiel schon Aristoteles und Platon festgestellt haben.

Eine Definition vorzunehmen und Merkmale für das Spiel zu bestimmen, ist dennoch eine Gratwanderung. In anthropologischen, kulturtheoretischen und philosophischen Schriften über das Spiel stehen als charakteristische Merkmale das Moment der Zweckfreiheit neben jenem der Daseinsbewältigung; innere Unendlichkeit und Identitätsbildung werden aufgeführt, Arbeit und Erholung, Ernst und Unernst scheinen zugleich Bestimmungsmerkmale des

Spiels zu sein. Eine Fülle von Erklärungen wird hier ins Spiel gebracht, aus denen sich aber keine nähere Bestimmung dessen, was wir suchen, ableiten lässt. Eine Definition anhand präziser Merkmale zu geben, gestaltet sich als nicht ganz einfach. Historisch jeweils prominente Theorien über das Spiel vermitteln vielmehr den Eindruck, dass im Wechsel mit gesellschaftlichen Wertvorstellungen und Weltbildern über den Spielbegriff ein Antipode zur herrschenden Norm geschaffen wird. Als Gegengewicht zu Arbeit, Ernst oder Wirklichkeit wird dem Spiel etwas erstrebenswertes Anderes unterstellt, das die dominierenden politischen, wirtschaftlichen oder kulturellen Strömungen subversiv unterläuft.¹

Eine klar definierte Trennung von Spiel und Nicht-Spiel lässt sich auch heute nicht abschließend formulieren. Alle Definitionsversuche bleiben in dem begrifflichen Dilemma gefangen, dass Spiel einerseits als Teil der Alltagswirklichkeit zu verstehen ist, andererseits aber auch als etwas, dass sich eine eigene Wirklichkeit schafft und sowohl als Teil von Arbeitsprozessen aufgefasst werden kann, als auch selbst Arbeit zu erfordern scheint. Die eindeutige Ausgrenzung essenzieller Lebensbereiche aus dem Kontext Spiel scheitern mangels allgemeingültiger Beweiskraft ebenso wie der Umkehrschluss, das Spiel als einen in sich geschlossenen, klar eingrenzbaren Freiraum zu definieren.

Inzwischen gilt es als anerkannte wissenschaftliche Position, die Uneindeutigkeit und den Mangel klarer Unterscheidungskategorien ins Positive zu wenden und die Bestimmung und das Wesen des Spiels in dieser diffusen Unbegreifbarkeit zu belassen. Vielleicht charakteristisch für unsere Epoche wird aus der Unmöglichkeit, den Spielbegriff logisch herleiten und fixieren zu können, eine Tugend gemacht. Es wird auf eine wissenschaftlich haltbare, exakte und klare Definition verzichtet. Als leitbildartiges Argument wird die paradoxe Struktur des Spiels (Arbeit **und** Unterhaltung, innere Unendlichkeit **und** Zweckfreiheit) herbeigezogen, in dem das besondere Phänomen Spiel begründet liegt. Der Mangel an Genauigkeit wird mit dem Argument verklärt, dass der Begriff Spiel sich ebenso wenig festzurren lässt wie das Geschehen Spiel selbst.

So nimmt es wenig Wunder, dass Ludwig Wittgenstein in seinen philosophischen Untersuchungen zu der Aufforderung kommt: „Denke nicht, sondern schau!“, um dem Leser, der dem Phänomen Spiel auf die Spur kommen will, einen Rat zu geben. Eine ungewöhnliche Aussage eines Philosophen, dessen Geschäft darauf ausgerichtet ist, Lebenswirklichkeiten gedanklich zu durchdringen. Dennoch warnt er ausdrücklich vor der Frage „Was ist ein Spiel?“ und rät dazu die Fragerichtung zu ändern, um dem Spiel auf die Spur zu kommen. Er schlägt vor, ein „Wie vollzieht sich Spiel?“ zu fokussieren.² Auch Wolfgang Iser schließt sich diesem Perspektivwechsel an und begründet ihn folgendermaßen: Spielvollzüge auszuma-

¹ So hebt Kant beispielsweise den Gegensatz von Arbeit und Spiel hervor, während Schiller die pädagogische Komponente betont und die Utopie einer Selbstbildung durch den spielenden Menschen entwirft. Huizinga hingegen nutzt den Spielbegriff, um sich auf die Suche nach den Wurzeln der Kultur zu machen.

² Ebd.

chen ist deshalb notwendig, weil erst durch sie Spiel gegenwärtig wird, das immer dann zu verschwinden droht, wenn man danach fragt, was Spiel eigentlich ist.³

Versuchen wir einige Aspekte des spielenden Menschen in den Vordergrund zu heben. Befolgt man Wittgensteins Rat, muss man sich der Frage zuwenden: Wie vollzieht sich Spiel? Verbinden wir diese Fragerichtung zugleich mit einem Augenmerk auf das spielende Subjekt und machen uns auf die Suche. Von der paradoxen Struktur des Spiels ausgehend kommt man auf eine dem Wesen des Spiels entsprechende „Nicht-Definition“. Blau beschreibt dieses Faktum mit folgenden Worten: „Das Spiel endet nicht, wo es aufhört. Es sei denn, es ist nichts als ein Spiel.“⁴ Ein Spiel ist also potentiell unvergänglich. Es löst etwas aus, was über das Spielgeschehen hinaus fortwirkt, sich fortpflanzt, obwohl das Spielereignis bereits abgeschlossen hinter uns zu liegen scheint. Das Spiel kann also die vom Spiel getrennte, andere Wirklichkeit beeinflussen, sich in ihr fortsetzen. Es ist damit ein sowohl autonomes als auch heteronomes Geschehen. Das Spiel interferiert mit anderen, nicht-spielerischen Ereignissen. In Blaus Worten: „Den Gedanken, den es (das Spiel; MS) in die Welt gesetzt hat, überschreitet die Grenze des Spiels und wird zum Bestand der alltäglichen Realität. Es entfaltet eine spezifische Wirksamkeit. Es verwandelt uns ein wenig.“⁵

Genau dieses Potenzial, uns Menschen ein wenig zu verwandeln ist natürlich für pädagogisch-erzieherische Anliegen eine große Verlockung. Seit jeher ist dieser Gedanke Teil der Überlegungen zum Spiel und geht einher mit dem Interesse, auf den spielenden Menschen Einfluss nehmen zu können. Dabei wird von drei Kernfunktionen des Spiels ausgegangen. Das Spiel enthülle, so Aristoteles, erstens den Charakter des Spielers – dieser könne demnach im Spiel diagnostiziert werden. Zweitens sei es imstande, durch erzieherische Instruktion diesen Charakter im Spiel zu formen und zu verändern, bei, so drittens, gleichzeitigem Erholungswert des Spiels für das spielende Subjekt.⁶ Transferieren wir diesen Gedanken auf unsere eigene Spielbiographie, ergeben sich in etwa folgende Beobachtungen:

Erstens: Spiel enthüllt unseren Charakter. Erinnern Sie sich an die Gesellschaftsspiele (Mensch ärgere dich nicht, Fang den Hut usw.) aus ihrem Elternhaus – wie haben wir uns gezeigt, wenn die Niederlage unausweichlich vor uns lag? Haben auch Sie sich gefreut, Ihren Bruder, Ihrer Schwester oder einen Elternteil mit einer überraschend gefallenem Würfelzahl kurz vor deren Zuhause noch schnell rauszuwerfen? Oder beim Kartenmischen und – verteilen: Stehe ich mit meinen kleinen Manipulationen allein da oder haben auch Sie die unterste oder oberste Karte zurechtgemischt, damit Sie einen sicheren Trumpf in Händen

³ Vgl. Wolfgang Iser: Das Fiktive und das Imaginäre. 1993.

⁴ Herbert Blau zit. nach Christel Weiler: Spielen mit Auschwitz. 2000, 49.

⁵ Ebd.

⁶ vgl. G. Böhm in: Karl J. Kreutzer (Hg.): Handbuch der Spielpädagogik. Band 2. Düsseldorf 1983/84.

halten? Bedeutet dies nun, dass wir allesamt potenziell bösartig, kriminell und hinterhältig, dass wir im tiefsten Inneren neidvolle und missgünstige Verbrecher sind?

Zweitens: Durch erzieherische Instruktionen lässt sich der Charakter des spielenden Subjekts formen. Welchen Einflüssen waren wir im Spiel ausgesetzt? Welche Formungsprozesse hat man im Spiel an uns vorgenommen?

Führen wir uns vor Augen, wie erwachsene Spielpartner mit uns umgegangen sind, wenn wir durch das Spiel in Not geraten sind. Hat man uns Kinder nicht dann und wann gewinnen lassen, unter anderem um Wutanfälle und Tränenausbrüche zu verhindern? Und sind wir nicht mit der Absicht uns zu lehren, dass das Verlierenlernen notwendiger Bestandteil von Lebenspraxis sei, mit tröstenden Worten „bombardiert“ worden – haben sie sogar inzwischen an unsere Kinder weitergegeben, und erfahren, mit wie viel Abwehr dies quittiert wurde? Ist neben der Vermittlung der Spielregeln rückblickend etwas an unserem Charakter erkennbar, dass uns im Spiel beigebracht wurde? Haben wir Instruktionen zum gelassenen Verlieren bekommen, die uns unerschrocken machen und angstfrei? Hat man mit uns also ein falsches Spiel gespielt? War das alles nicht nur ein verzweifelter, hilfloser Versuch, Eskalationen im Gefühlshaushalt des spielenden Menschen zu vermeiden?

Ist die erzieherische Einflussnahme auf den Charakter demnach durch Empfehlungen von Taktiken und Strategien der Unterdrückung (zum Beispiel von Wut oder Tränen) gekennzeichnet und viel weniger positive Formung als gemeinhin angenommen? Wir sind ja doch recht friedliche, sozial kompetente Zeitgenossen geworden.

Und drittens: Es fehlt uns noch der Erholungswert des Spiels für das spielende Subjekt. Verletzt oder frustriert, beleidigt oder wutentbrannt ins eigene Zimmer zu verschwinden, Tränen überströmt ein Spiel zu beenden mit dem Vorsatz, nie wieder ein Wort mit dem Gegenspieler zu wechseln. All das zeugt kaum von einer Erholungsfunktion – weitaus notwendiger scheint es in mancher Hinsicht, sich vom Spielen zu erholen.

Versuchen wir ein erstes Fazit zu ziehen: Einseitig positive Lerneffekte, die dem Spiel eingeschrieben werden, sind nicht haltbar. Erfahrungen des spielenden Subjekts sind drastisch, unberechenbar, oft qualvoll oder schmerzhaft usw. Spiel als ein pädagogisches Mittel erzieherischen Zwecken dienstbar zu machen und Spielhandlungen als Lernfeld für zu erwerbende soziale und persönliche Kompetenzen einzusetzen, ist damit fraglich.

Spiel lässt sich nicht für erzieherische Dienste instrumentalisieren – außerhalb des Spiels liegende Zwecke gefährden und zerstören das Spiel vielmehr, vermischen die Wirklichkeit des Spiels mit der außerhalb des Spiels liegenden Wirklichkeit.

Davon auszugehen, dass Tätigkeiten und Handlungen, Verhalten und Begreifen im Spiel identisch zu den alltäglichen Vorgängen funktioniert oder jedenfalls in eine Analogie gebracht werden kann, schlägt fehl. Gespieltes Leben kann nicht direkt in reales Leben übersetzt wer-

den. Emotionale, körperliche und kognitive Erfahrungen beim Spielen öffnen dem Subjekt bewusste oder unbewusst Türen zu sich, zu anderen und zur Wirklichkeit. Die Transferleistung von „geglückter“, im Sinne erzieherischer intendierter Spielhandlung in Situationen der Alltagsrealität bleibt eine Tür mit sieben Siegeln.

Wechseln wir das Untersuchungsfeld und übertragen das gewonnene Wissen auf ein Theater, das Spiel als Ausgangssituation hat. Um zu begreifen, wie sich Spiel(en) vollzieht, ist der spielende Mensch kein zuverlässiges Beobachtungsobjekt. Was er im Spiel tut, ist nicht einwandfrei von denselben Aktionen außerhalb des Spiels zu unterscheiden. Tätigkeiten (rennen, springen), Motivationen (etwas bezwingen wollen, eine Herausforderung annehmen), Empfindungen (Angst haben, verletzt oder wütend sein) können sowohl aus der alltägliche als auch aus der im Spiel gelebte Wirklichkeit stammen. Die im Spiel erlebte Wirklichkeit rangiert nicht unterhalb oder außerhalb der Wirklichkeit jenseits des Spiels, die Handlungen sind nicht weniger intensiv und nicht einfacher zu manipulieren als nicht-spielerisches Verhalten.

Was lässt sich am Spielphänomen beobachten? Und welche Konsequenz bedeutet dies im Hinblick auf Theater? Man könnte als Versuch beide in eine verwandtschaftliche Beziehung setzen. Zum Beispiel, indem Sie Lesen die folgende Passage lesen und in Gedanken jeweils den Begriff „Spiel“ durch „Theater“ ersetzen: Immer wieder zeigt sich, dass Spiel von seinem Wesen her durch Bewegungsabläufe geprägt ist, die als materielle Ereignisse sichtbar werden. Eine spezielle Dynamik scheint diesen Bewegungsgestalten eigen zu sein. Hans-Georg Gadamer hat diese Bewegung als ein Hin und Her charakterisiert, das sich in beständiger Wiederholung äußert und kein Ziel hat, an welchem es endet. Er schreibt: „Die Bewegung des Hin und Her ist für die Wesensbestimmung des Spiels offenbar so zentral, dass es gleichgültig ist, wer oder was diese Bewegung ausführt. Die Spielbewegung als solche ist gleichsam ohne Substrat. Es ist das Spiel, das gespielt wird oder sich abspielt – es ist kein Subjekt dabei festgehalten, das da spielt. Das Spiel ist Vollzug der Bewegung als solcher.“⁷

Unter der Folie einer Betrachtungsweise, die das Hin und Her, das Spiel als einen Bewegungsverlauf fasst, lässt sich über das spielende Subjekt nur dann etwas aussagen, wenn diese Aussage als eine von der Spielbewegung durchdrungene erscheint. Das Subjekt selbst ist innerhalb des Spiels in der Bewegung aufgehoben, Teil des Geschehens und mittendrin. Das Spiel und die Handlung des Subjekts sind ein und dasselbe. In der Konsequenz bedeutet dies, dass beispielsweise ein Ball spielendes Kind sich die selbst gestellte Aufgabe (den Ball 10 Mal an die Wand werfen und zwischen jedem Wurf einmal um die eigene Achse dre-

⁷ Hans-Georg Gadamer: Wahrheit und Methode. 1986; 109.

hen) nicht zur Lösung aufgibt, sondern allein um die Spielbewegung zu erfahren, zu gestalten oder zu ordnen. Das Kind spielt also primär, wegen dieser Bewegung und dem darin liegenden „Bewegtsein“. Oder auch: Wenn wir in ein Konzert oder ins Theater gehen oder die Lieblings-CD abspielen, dann tun wir dies wegen des „Bewegtseins“ unserer Einbildungskräfte durch das Spiel und nicht, um dieses Stück zu „lösen“, einen Wissensbestand zu erweitern oder spezifische Handlungskompetenzen zu erlangen.

Das Spiel ist also kein Ding, kein Gegenüber, kein objektivierbares Geschehen, sondern ein Medium, welches das Subjekt in sich aufnimmt.⁸ Der Spieler selbst wird zur Spielbewegung und es lässt sich nicht zwischen Spiel und Subjekt unterscheiden. Das Spiel überschreitet das Subjekt.⁹ Es schafft für das Subjekt eine außergewöhnliche Gegenwart.¹⁰

Anders gesprochen: Das Theater ist also kein Ding, kein Gegenüber, kein objektivierbares Geschehen, sondern ein Medium, welches das Subjekt in sich aufnimmt. Das Theater verschlingt das Subjekt. Der Theaterspieler selbst wird zur Spielbewegung und es lässt sich nicht zwischen Spiel und Subjekt unterscheiden. Das Theater überschreitet das Subjekt. Es schafft für das Subjekt eine außergewöhnliche Gegenwart.

Lautet das Ergebnis nun: Ein Spiel ist ein Spiel ist ein Spiel? Oder gibt es einen anderen Weg, wieder Oberwasser zu gewinnen? Können wir dem Spiel ein Feld geben, auf dem es (sich aus-)toben kann? Versuchen wir eine Grenze zu ziehen zwischen dem Spielgeschehen und alltäglichem Verhalten, um nicht in der unsinnigen Behauptung, alles sei Spiel, den eigentlichen Wert des Begriffs zunichte zu machen. Überhaupt von Spiel sprechen zu können setzt einen metakommunikativen Rahmen voraus, der ein Geschehen als Spiel kennzeichnet. Die Vereinbarung „Dies ist ein Spiel“ erlaubt Spielern und Nicht-Spielern Aktionen innerhalb dieses Rahmens als von den gleichen Aktionen außerhalb des Rahmens unterschieden wahrzunehmen. Der Rahmen ermöglicht somit eine Hervorhebung von Handlungen, die durch diesen Rahmen einen besonderen Zeichencharakter bekommen. Bateson verdeutlicht das Rahmenphänomen am Beispiel von Affen, deren gegenseitiges Zwicken im Rahmen des Spiels auf das Beißen in einem Kampf verweist.¹¹ Dennoch kommt es im Spiel nicht zum Kampf. Das Zwicken bleibt ein Zeichen für Kampf und gleichzeitig wird – durch die Vereinbarung „Dies ist ein Spiel“ – die Bedeutung umgekehrt, das Zwicken wird zu einem Zeichen für „Nicht-Kampf“. Beide Bedeutungsebenen kommen zugleich zur Geltung, bezeichnen und negieren das Bezeichnete in einem. Der Rahmen als konstitutives Element des Spiels stellt eine Behauptung auf, die alle innerhalb des Rahmens geäußerten Signale als wahr (oder

⁸ Vgl. Gunter Gebauer/Christoph Wulf: Spiel – Ritual – Geste. 1998.

⁹ Vgl. Hans Scheuerl: Das Spiel. Band 1. 1997.

¹⁰ Vgl. Martin Seel: Formen des Glücks. 1999.

¹¹ Vgl. Gregory Bateson: Ökologie des Geistes. 1985.

unwahr, das ist hier da Gleiche) definiert und diese Wahrheit (oder Unwahrheit) zugleich negiert. Das durch den Rahmen ausgelöste Paradox vereint zwei Mitteilungen, die sich der Logik nach ausschließen.

Wir sind also wieder beim logischen Paradox des Spiels gelandet. Worauf ich hinaus will, ist: Der Rahmen als Erklärungsprinzip ermöglicht eine andere Art des Be-Deutens im Bezug auf die innerhalb dieses Rahmens getätigten Mitteilungen. Hier wird eine Widerständigkeit provoziert, die das Bewegungsgesetz des spielerischen Hin und Her nicht nur auf körperliche oder imaginative Vorgänge begrenzt, sondern unseren Intellekt in die gleiche Bewegung des Hin und Her einspannt. Diese Widerständigkeit gedanklicher Bewegung innerhalb des Rahmens „Spiel“ kann herkömmlichen Sinn sprengen und die Voraussetzung schaffen für neuen, andersartigen Sinn.

Werden Spiel und Wissen in eine Verbindung gebracht, sind deren pädagogischen Implikationen zu fokussieren. Spiel als das Subjekt überschreitende Geschehen verflüssigt die Grenze zwischen Ich und Nicht-Ich, zwischen der Wahrnehmungs- und Unterscheidungsmöglichkeit von innerer und äußerer Welt. „Spiel ereignet sich“, schreibt Winnicott, „nicht im Inneren, und zwar in keinem Sinne des Wortes, jedoch auch nicht im Außen, ist also auch nicht Teil des Nicht-Ich.“¹² Es schlägt den Spieler aus der Opposition von Subjekt und Objekt heraus und setzt es in einen neuen Spannungsraum. Für Winnicott ergibt sich daraus das Wagnis des Spiels, das Risiko der Wahrnehmung, denn es ist stets an der theoretischen Grenze zwischen Subjektivem und Objektivem zu lokalisieren.

Diese Eigengesetzlichkeiten des Spiels wirken auf das Subjekt und lösen es auf, bringen es in eine Schwebelage. Mit diesem Auflösungsprozess wird Wirklichkeit dekonstruiert und zugleich werden neue symbolische Handlungen konstruiert, es öffnet sich im Spiel ein potenzieller Raum, der subversiv auf die Opposition von Subjekt und Objekt, Innen und Außen wirkt. Spiel kann zugleich Sinn auflösen und Sinn stiften, es spielt mit Bedeutungen und bringt neue Bedeutungen hervor.

Die Fähigkeit, sich vorübergehend aus den Bindungen der Natur zu lösen und sich selbst gegenüberzutreten, ermöglicht es dem Menschen, nicht nur das Wirkliche, sondern auch das Mögliche zu denken. Im Spiel kann der Mensch nicht nur anders denken, sondern auch sich selbst anders denken, er kann mit sich umgehen wie mit einem Objekt und von sich abstrahieren, und muss sofort wieder den Umschlag in das Subjekt vollziehen. So wird Spiel zu einer der höchsten Abstraktionen des Subjekts, zu einem Schlüssel, der Differenzerfahrung ermöglicht und eine Beziehung zwischen Ich und Nicht-Ich herstellen kann.

Im Spiel eignet sich der Mensch Wirklichkeit an und erschafft sich zugleich neu. Seine Möglichkeiten werden für kurze Dauer zur Wirklichkeit. Das Subjekt tritt sich selbst gegenüber,

¹² Vgl. Donald W. Winnicott: Vom Spiel zur Kreativität. 1976.

beschaut sich in einer von ihm geschaffenen Welt, bestätigt sich und verwirft sich im nächsten Moment wieder. Diese Verausgabung an eine verwandelte Gegenwart ist im geglückten Spiel ein dynamisches Modell, welches sich als (reale oder vorgestellte) Bewegung entfaltet. Einschub: Ich will nun keinen Idealismus pflegen und das Spiel als Lösungsmittel für die menschliche Konflikthaftigkeit und seine Zerrissenheit protegieren. Das Spiel ist keine Zaubermaschine, die willkürlich über den Menschen herfällt, ihn verschlingt und als anderes Wesen wieder ausspuckt. Der Grad, mit dem ein Spieler sich auf das Geschehen im Spiel einlässt, kann willentlich oder unbeabsichtigt klein gehalten werden, so dass die Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel keine Aufhebung erfährt. Aber selbst dann, wenn das Spiel für das Subjekt in einem „als-ob“ haften bleibt oder keine spiel erzeugende Bewegung auslöst, wird das Subjekt in eine Konfrontation mit sich und seinen gesellschaftlichen, kulturellen und biographischen Erfahrungen eintreten. Die besondere erkenntnistreibende Kraft des Spiels wird dann allerdings nur schwer ihre Wirkung entfalten können.

Wissen im Spiel lässt sich vielleicht am ehesten mit Wachsen vergleichen. Wissensfelder, die im Spiel ausgebildet werden sind Wachstumsprozesse. Wie aber wächst man? „Manchmal in Schüben“, schreibt Frederike Kertzen, „in umgekehrten Stürzen durch die Luft. Manchmal fällt es aber auch flach ab und das Wachsen verläuft sich. Oder es versteckt sich. Zieht sich zurück. Wachsen ist stets ein wenig ungenau, schwer zu bestimmen wann es beginnt. Tut wachsen eigentlich weh? Endet es? Ist es unheimlich? Für wen?“¹³ Wir wissen wenig davon, aber wir lernen unheimlich viel dabei. Und: Wie das Wachsen können wir das Spiel kaum steuern – und nicht verhindern. Es verändert, es verwandelt uns – zumindest ein wenig.

Pragmatisches Resümee. Skizzenhaft.

Anhand welcher Strategien lässt sich das Spiel als Basisstation des Theaters/der Theaterpädagogik stärken? Folgende Punkte scheinen mir wesentlich:

„Spielleistungen“ können nicht an ein Subjekt gebunden werden, sondern es sind vielmehr Spiele zu ermöglichen, die das Subjekt in sich aufnehmen können. Hierfür gilt es, die Situation des Spiels zu stärken, situative Komponenten in den Spielvorgang einzubinden und mit den Spielsituationen zu spielen.

Die elementare Spielbewegung, das Hin und Her, innerhalb dieser Situationen ist zu suchen, begleitet von dem Versuch, diese zu konzentrieren. Die Theaterpädagogische Aufgabe liegt bei einer so verstandenen Theaterspielbasis darin, konzentrierte Situationen des Hin und Her zu entdecken und zu entwickeln.

Beispielsweise kann der Rahmen als Mitspieler aktiviert werden. So lassen sich

¹³ Frederike Kertzen: Jedes kleine Spiel hilft. In: Anna-Katharina Ulrich: Schrift-Kindheiten. 2002. 12f.

Wiederholungen und Unterbrechungen des Spiels zum Spielprinzip machen oder das Aussteigen und Einsteigen ins Spiel wird als Spielvorgang genutzt. Auf diesem Weg wird das Zeigen des Spielens verstärkt, das Spiel im Spiel ist sichtbar.

Solche offenen Spielflächen lassen sich in Inszenierung integrieren. Die Konditionen des Spiels produktiv und kreativ zu nutzen heißt, eine Verkettung von Spielmomenten (und Zeigemomenten) herzustellen, in denen immer wieder die Ungewissheit des Spiels Teil der Erzählung werden darf. Mit anderen Worten: Die vor-gespielte Illusion wird mit der Wirklichkeit des Spiels durchkreuzt. Gelingt es darüber hinaus, Verbindungen zwischen Spielen und Erzählen zu finden, die eine erzählte Handlung so konstruieren, dass vorfixierte Teile mit aktuell hervorgebrachten ein wechselseitiges Hin und Her ergeben, tendiert Spielfertigkeit zur Kunst. Voraussetzung hierzu ist meines Erachtens das Austesten und Erfahrungen machen mit (Spiel-)Möglichkeiten, die nicht nahe liegen.