

Emotionstheater?

Anmerkungen zum Spielgefühl

Julian Klein (Berlin)

Schauspieler spielen keine Gefühle, sondern Figuren, Situationen, Handlungen, Geschichten. Auf dieser Vorstellung gründen dennoch viele Studien der Gefühlsforschung. Es gibt jedoch in gewissem Sinn keinen wirklichen Unterschied zwischen 'gespielten' und 'echten' Gefühlen, im Gegenteil, wir können zwar spielen, um in Gefühle zu geraten, oder wir können Gefühle vortäuschen, obwohl wir sie nicht fühlen – letztlich aber lassen sich Gefühle nicht spielen, nur empfinden. Wir können uns in einem Spiel ärgern, oder wir können so tun, *als ob* wir uns ärgerten, aber wir können nicht 'Ärgern spielen' in dem gleichen Sinn, wie wir *Mensch-ärgere-dich-nicht* spielen oder die *Revolutionsetüde* oder Fußball oder Tybalt, gleichwohl wir uns in allen diesen Fällen sehr verärgert fühlen können.

Was jedoch 'echte' von 'gespielten' Gefühlen unterscheiden helfen kann, ist das Gefühl *zu spielen*, und dies nicht nur auf einer Theaterbühne. Im Gegenteil, ein solches 'Spielgefühl' kann sich auf jegliche Rahmung beziehen, in der wir uns jeweils bewegen. Oftmals, wenn Rahmen uns präsent oder gar bewusst werden, und sich in ihrer Kontingenz, Restriktion, Intentionalität oder Fiktionalität gleichsam materialisieren, haben wir (mehr oder weniger) das Gefühl, zu spielen oder andere spielen zu sehen. Das Spielgefühl kann in diesem Sinn alle befallen, Akteure genauso wie beteiligte oder unbeteiligte Zuschauer – denn letztlich handelt es sich um eine Modulation von Wahrnehmung, in der die Intentionalität aktiver Produktion von Rahmen und das Erleben der eigenen Perzeption in ihnen zusammenfallen.

Doch auch das Spielgefühl ermöglicht keine grundsätzliche Kategorisierung von Handlungen in 'Spiel' und 'Nicht-Spiel', denn als Modulation unserer Wahrnehmung kann es sehr schwach oder stärker sein, es kann spontan kurz aufflammen oder länger andauern, und kann individuell durchaus verschieden erlebt werden. In dem dynamischen Kontinuum zwischen Nicht-Spiel und Spiel, anders gesagt: zwischen Präsenz und Repräsentation lassen sich dennoch einige Symptome beschreiben, an denen verschiedene Farben des Spektrums des Spielgefühls unterschieden werden können.

Ich möchte dazu einige Überlegungen aus meiner künstlerischen Arbeit versammeln, die ich gerne tiefer durchdenken und diskutieren würde, um ihre Zusammenhänge und Konsequenzen zu klären. Viele Gedanken mögen dabei selbstverständlich, naheliegend oder gar banal erscheinen, aber gerade das Selbstverständliche, Naheliegende und Banale gerät nicht nur in der Theaterarbeit oft genug aus dem Blick, so dass es immer wieder neu bedenkenswert erscheint. Ich hoffe, dass von dieser 'induktiven' Methode auch die theoretische Diskussion profitieren kann.

Die Gefühle

Gefühle gehören zu den von jeher sehr vertrauten und gleichzeitig begrifflich letztlich unbestimmbaren Phänomenen.¹ Dies zeigt auch unsere Schwierigkeit, über sie mit Menschen zu sprechen, die sie nicht aus eigenem Erleben kennen.² Wenn wir überlegen, worin

Unterschiede liegen könnten zwischen ‘gespielten’ und ‘nicht gespielten’ Gefühlen, schmelzen diese Unterscheidungen schnell dahin und bilden ein buntes Kontinuum von Erlebensweisen, die ineinander übergehen.³

Vieles, was wir heute über Gefühle im Allgemeinen sagen können, ist jedenfalls mit Hilfe von Schauspielern untersucht worden – und zwar ohne dass ihr eigenes Erleben oft eine große Rolle gespielt hätte, denn die emotionale Wirkung von gespielten Szenen war zumeist von größerem Interesse als die Bedingung ihrer Herstellung.⁴ Zunehmend wird diese Praxis daher als vorschnell kritisiert.⁵ So gibt es Vorschläge, in psychologischen Studien doch statt der üblichen ‘geschauspielerten’ Emotionen lieber solche auf ihre Wirkung zu untersuchen, wie sie in den ubiquitären nachmittäglichen Real-TV-Shows gesendet werden.⁶ Doch in welchem Sinne sollen diese Gefühle weniger gespielt sein, nur weil es sich bei den Akteuren vermuteterweise nicht um professionelle Schauspieler handelt?

Denn auch tatsächlich empfundene Gefühle können zweifelsohne sehr gezielt eingesetzt werden, um bestimmte Wirkungen zu erreichen, und ihren performativen Charakter in dieser Wirkungsabsicht durchaus voll entfalten. Die Freude der Stürmer nach dem Tor verbindet sie mit den jubelnden Massen vor der Großleinwand.⁷ Auch negative Gefühle können performativ sehr mächtig sein – ‘Erpressung’ durch Gefühlsäußerungen ist ein Tatbestandteil in vielen Beziehungsschichten.

Grundsätzlich müssen wir von einer Art Realismus der Gefühle ausgehen: Gefühle können nicht richtig oder falsch sein, nicht authentisch oder künstlich, nicht echt oder gefälscht; sie stellen sich ein – oder eben nicht. Gefühle haben immer Recht. Wir können uns nicht ‘ver-fühlen’, jedenfalls nicht reflexiv – wir können uns nur gegenseitig ‘ver-fühlen’, also die Gefühle der Anderen empathisch deuten oder missdeuten.

Was fühlen Schauspieler?

Zunächst scheint es so, dass man nach Diderot, Kleist, Schiller und all ihren Kollegen kaum noch etwas Kluges über Gefühle von Schauspielern sagen könne, was diese nicht schon diskutiert haben.⁸ Sollten sich die Zeiten so wenig geändert haben seitdem? Wir wissen offenbar immer noch nicht sehr viel mehr darüber, warum und wie wir spielen.⁹ Aber nicht zuletzt wegen ihres häufigen Einsatzes in der Emotionsforschung ist auch für die Untersuchung von Gefühlen allgemein durchaus von Interesse, was Schauspieler eigentlich genau tun.

Die Diskussion darüber, ob Schauspieler die Gefühle ihrer Figuren selbst fühlen oder nicht, geht meiner Meinung nach am Kern dessen vorbei, was Theater, genauer: Schauspiel, ausmacht. (Selbstverständlich gibt es neben dem Schauspiel noch viele andere Theaterformen, die zwar auch hochemotional sein können, aber hier nicht im Zentrum stehen sollen.) Wir kämen auch weniger auf die Idee zu fragen, ob eine Pianistin, die Chopins *Revolutionsetüde* musiziert, oder ein Marionettenspieler, der den Tybalt führt, denn das Gefühl selbst empfinde, das ihre Kunst in uns auslöst, oder jenes, das wir im Klang oder der Bewegung zu erkennen glauben. Wir sagen: ihr Spiel *ist* emotional, gefühlvoll, ausdrucksstark. Doch ihr eigenes emotionales Empfinden scheint für unsere künstlerische Erfahrung am Ende nicht in erster Linie relevant. Dass genau diese Frage bei Schauspielern, auch in wissenschaftlichen Zusammenhängen, heute so prominent diskutiert wird, liegt wohl auch weniger an ihrer Relevanz in der Theaterpraxis, als vielmehr an der Bekanntheit der “Methode”, der Ausbildungstradition nach Stanislavskij und Strasberg, die heute auch zu einer wirtschaftlich einträglichen Marke geworden ist, für Lehrer wie Schüler.

Selbstverständlich brauchen Schauspieler Gefühle: sie müssen sensibel sein, um sehr

präzise zu wissen, wie es sich anfühlt, sich in bestimmten Situationen zu befinden, bestimmte Handlungen auszuführen, sich in einem bestimmten Rhythmus mit einer bestimmten Dynamik zu verhalten, um ihren Körper als ihr Instrument zu spielen. Sie sollen mit Hilfe ihrer Gefühle spielen, aber nicht ihre Gefühle sind das Ziel, sondern ihr Spiel.

Schauspieler können im Spiel handeln wollen, aber nicht fühlen wollen. Ein Schauspieler kann spielen, ein Ziel erreichen zu wollen, etwa das Herz seiner Geliebten zu gewinnen, oder einen Rivalen zu besiegen, und sich dann freuen oder ärgern, wenn er dieses Ziel (im Spiel) erreicht oder verfehlt hat. Ein Schauspieler, der weinen will, spielt bestenfalls jemanden, der weinen will, und dieses Wollen wird zum Inhalt seines Spiels. Wenn er es erreicht, freut er sich darüber, dass er es erreicht hat, aber er ist gewiss nicht traurig, und wir würden ihm das auch nicht glauben wollen. Denn nicht das Gefühl ist gespielt, sondern die Situation; nicht die Schauspieler sind unecht, sondern die Umstände, in denen sie sich befinden.¹⁰

Was erleben Zuschauer?

Aber kommt es denn auf 'Echtheit' an? Oft wurde gesagt, dass wir die Kunst der Schauspieler dann besonders schätzen, wenn wir ihr Spiel für echt halten. Damit wäre sie jedoch schlichtweg für uns nicht mehr sichtbar. Und Laien auf der Bühne halten wir gegebenenfalls gerade deswegen für echt, weil sie eben *nicht* perfekt spielen. Echtheit ist auch für das Spiel meistens kein Ziel, denn in 'echten' Situationen vermeiden wir beispielsweise Konflikte, während Schauspieler auf der Bühne nichts Besseres tun können, als Konflikte zu suchen.¹¹ Die meisten Proben suchen außerdem nach einem unerwarteten, ungesehenen und unerhörten Verhalten, auch als Ausformung von Gefühlen, das daher eher im

Gegenteil von Alltäglichem und Bekanntem zu finden ist, und nur so starke individuelle, überraschende, überzeugende, unverwechselbare Figuren erschaffen kann.¹² In 'echten' Situationen würden wir als Zuschauer Figuren, wie wir sie im Theater auf der Bühne antreffen können, lieber aus dem Weg gehen, aber dort freuen wir uns über die Begegnung. Denn auf Bühne, Leinwand oder Bildschirm liegt uns meistens nichts daran, glauben zu können, die Figuren seien echt. Im Gegenteil, fallen wir auf sie einmal herein, wie es etwa manchen Zuschauern der holländischen Organspende-Fernsehsendung *The Big Donor Show* trotz voriger Aufklärung geschah, sind wir unter Umständen nicht sehr begeistert, wie beispielsweise die damalige Bundesgesundheitsministerin Ulla Schmidt: "Ich halte das für makaber und auch für eine wirkliche Missachtung der Würde eines Kranken."¹³ Hier wurde ein Spiel, dessen Sieger eine lebensnotwendige neue Niere gewinnen konnte, einerseits zwar zutreffend als Spiel aufgefasst (und insofern als Rahmen, in dem bestimmte exklusive, fiktionale Regeln gelten), andererseits jedoch für 'echt' gehalten, in dem ein ganz bestimmter Teil der Regeln als nicht-gespielt aufgefasst wurden: nämlich dass die Nierenoperation, die außerhalb dieses Rahmens stattfindet, von den Ergebnissen innerhalb des Spiel-Rahmens abhängt. Diese (vermeintliche) Überschreitung des Rahmens des Spiels war es, die als unzulässig und ungehörig empfunden wurde und zur Empörung der Medien führte (der eigentliche Zweck der Initiatoren). Kurz vor der Ausstrahlung deklarierten die Autoren auch die Operation für einen Teil des Spiels, und änderten somit den Verlauf des Rahmens in der Wahrnehmung der Öffentlichkeit. Die nun hieraus resultierende Fiktionalisierung, die darin bestand, dass tatsächlich Kranke nun sich selbst in diesem Spiel 'nur' spielten (einschließlich fiktiver Operation), war vielleicht der eigentliche Anlass für Frau Schmidts Entrüstung: sie hatte die Spieler

(seien sie nun selbst krank gewesen oder nicht) demnach immer noch für 'echt' gehalten.

Daher ist die Gleichsetzung von 'gut gespielt' mit 'für echt haltbar' in einem grundsätzlichen Sinn falsch: Wir können zwar versuchen, andere zu täuschen, wir können so tun, als ob wir ein Gefühl hätten oder nicht hätten, unabhängig davon ob wir es fühlen oder nicht. Das ist aber dann nicht dasselbe, was Schauspieler tun, sondern eher Helg Sgarbi, der Susanne Klatten erpresste, der "Frauenflüsterer, der sich in die einsamen Herzen wohlhabender Damen schlich".¹⁴ Bei ihm trifft vielleicht zu, dass er genau dann in einem perfiden Sinn besonders 'gut spielt', wenn seine Gefühle von den Opfern für echt gehalten werden – und zwar nicht, weil sie irgendwie 'unecht' sind, sondern schlicht nicht vorhanden.

Diese Überlegungen zeigen: Der Rahmen des Spiels ist entscheidend für die Bewertung unserer Gefühle und die der anderen. Ist er nicht wahrnehmbar, geraten wir nicht in den künstlerischen Modus, und wir geben unseren empfundenen Gefühlen ihre Bedeutung in einem anderen Rahmen. Dabei ist es gleichgültig, ob die Akteure, denen wir begegnen, 'tatsächlich' spielen oder nicht, es kommt lediglich darauf an, ob wir ihr und unser eigenes Verhalten als Spiel auffassen.

Es ist natürlich ein Unterschied, anderen beim Spiel zuzusehen oder selbst darin involviert zu sein, aber auch diese Modi unserer Wahrnehmung gleiten ineinander über. Bis hin zu jenem Spiel, in dem sich die Psyche selbst ihre Wirklichkeit inszeniert, etwa in der Projektion eigener erlebter Situationen auf das aktuelle Geschehen, vor allem mit negativen Erinnerungen: dann wollen wir das Erlebte immer wieder 'durchspielen', entweder nur in unserer 'Vorstellung', oder auch ausführend (also im Wortsinne performativ), dann oft auch mit vertauschten 'Rollen', um es emotional zu verarbeiten. Nicht nur die durchaus nicht-metaphorisch gemeinte

Sprache zeigt hier, wie nahe diese Verhaltensweisen am fiktionalen Spiel sind – genau genommen sind sie nicht von ihm zu trennen, sondern lediglich nicht-repräsentationale Spielarten.

Manchmal fällt es auch sehr schwer, den Spielmodus wieder zu verlassen. Milan Kunderas Kurzgeschichte "Fingierter Autostop" (im *Buch der lächerlichen Liebe*)¹⁵ erzählt von einem Pärchen, das mit seinem Auto in den Urlaub fahren möchte. Nach einer Rast beginnen die beiden aus einer Laune heraus ein zunächst harmloses Spiel: Sie tun so, *als ob* der junge Mann eine Anhalterin mitnähme. Auf der weiteren Fahrt finden die beiden aus dem Spiel nicht mehr heraus, und so beginnt eine Katastrophe, die nicht nur räumlich weit vom Urlaubsziel entfernt ihren Verlauf nimmt. Am Ende der Geschichte schlafen sie miteinander, immer noch in ihren Rollen gefangen, und betrügen sich daher mit sich selbst in ihrem Spiel. Die junge Frau flüstert schließlich immer wieder: "ich bin ich, ich bin ich".

Das Spielgefühl

Schon Kant war der Ansicht, dass ästhetisches Erleben durch eine emotionale Komponente konstituiert ist, auch wenn er es im Wesentlichen auf die Wirkung der Schönheit beschränkte. Im 20. Jahrhundert wurde der Gedanke, das ästhetische Erleben sei ein Gefühl, verallgemeinert. So verwies bereits 1916 Viktor Sklovskij¹⁶ auf das besondere Gefühl, wenn uns vertraute Dinge plötzlich fremd erscheinen. Diese erhielten bisweilen einen anderen Status, ein zweites Gesicht. Er nannte diesen Vorgang "Verfremdung". Ein Experiment aus der Inszenierung *Innen – ich denke ich bin*¹⁷ kann dieses Gefühl verdeutlichen: Wenn ich "Jetzt" schreibe, sagen Sie bitte 42 Mal hintereinander laut das Wort "Strumpf", auch wenn Sie zu den berufsbedingten Mitmach-Hassern gehören. Jetzt!

Strumpf. Strumpf. Strumpf. Strumpf.
 Strumpf. Strumpf. Strumpf. Strumpf.
 Strumpf. Strumpf. Strumpf. Strumpf.
 Strumpf. Strumpf. Strumpf. Strumpf.
 Strumpf. Strumpf. Strumpf. Strumpf.
 Strumpf. Strumpf. Strumpf. Strumpf.
 Strumpf. Strumpf. Strumpf. Strumpf.
 Strumpf. Strumpf. Strumpf. Strumpf.
 Strumpf. Strumpf. Strumpf. Strumpf.
 Strumpf. Strumpf.

Dieses ästhetische Erleben als solches ist generell noch nicht künstlerisch, sondern durchzieht unsere gesamte Wahrnehmung. Immer dann, wenn diese präsent und opak wird, wenn es sich irgendwie anfühlt, etwas wahrzunehmen, haben wir ein ästhetisches Erlebnis.

Künstlerisch wird dieser ästhetische Erlebensmodus, wenn er sich auf einen Rahmen bezieht. Wenn der Rahmen, in dem wir uns befinden, präsent und fühlbar wird; wenn die Funktion, die wir gerade ausüben, zu einer Rolle wird, die wir wie eine Kleidung plötzlich um uns herum spüren. Oder wenn uns bewusst wird, dass wir gerade eine Konvention erfüllen, indem wir einen Beruf, ein Amt oder eine Relation repräsentieren. In allen diesen Fällen können wir plötzlich oder unterschwellig den Rahmen fühlen, in dem wir uns befinden, und betrachten uns dann selbst wie von außerhalb. Wir erkennen seine Bedingungen, Kontingenzen und Restriktionen. Wir spüren die Kraft der Identifizierung, mit der uns die Anderen kategorisieren, definieren und uns in unsere Rolle weisen. In diesen Momenten werden Rahmen in unserer Wahrnehmung präsent und erhalten damit eine ästhetische Qualität. Dies bedeutet, sie werden von einer äußeren Bedingung zu einem Inhalt und Modus unserer Wahrnehmung. Wir oszillieren zwischen einem Innen und Außen, mehrere Rahmen geraten in Schwingung und Interferenz, die Wirklichkeit multipliziert sich für uns. Dieses Rahmungsgefühl

ist die künstlerische Weise, die Welt und sich selbst in ihr zu erfahren.¹⁸ Theater selbst ist ein solches Kunstgefühl, nämlich das Gefühl, sich in einer Rolle zu befinden, oder anderen ihre Rolle anzusehen.

Die Wirklichkeit des Spiels – *Ruby Town*

Nicht alles, was gespielt ist, spielt keine Rolle. Im Gegenteil, ein Spiel kann sehr wirklich wirken, und dennoch ein Spiel sein. Die Anwesenheit eines Spielgefühls bedeutet keineswegs, dass alles, was innerhalb des gefühlten Rahmens stattfindet, von uns notwendigerweise als weniger wirklich, als irreal oder ‘nur’ als-ob empfunden wird. Ähnlich, wie die Gleichsetzung von ‘gut gespielt’ mit ‘wirkt echt’ vorschnell ist, träge eine Gleichsetzung von (nur) ‘gespielt’ mit ‘unwirklich’ nicht den Kern der Sache. Vielmehr ist all das für uns wirklich, was im Wortsinn eine Wirkung entfaltet, und diese Wirklichkeit kann durchaus auch innerhalb des Rahmens eines Spiels stattfinden.¹⁹

In der Theaterproduktion “Die Erscheinungen der Martha Rubin” von Signa (Schauspiel Köln 2007)²⁰ ermöglicht unser sicheres Gefühl, dass alles nur gespielt ist, eine existenzielle Irritation. Denn in diesem Spiel begegnen die Besucher in der Theatersiedlung *Ruby Town* wirklicher Brutalität, wirklicher Unerbittlichkeit, wirklichen Verhandlungen, wirklichen Genüssen und wirklicher Erotik. Das Spielgefühl der Besucher verführt sie dazu, den sicheren Rahmen des Theaters immer weiter weg zu wännen, und sich ganz hineinzuspielen in das Leben der Bewohner des skurrilen Dorfes, um dann umso intensiver in dieser fiktionalen Welt auf Wirklichkeit zu treffen. Die Ankündigung des Schauspielhauses Köln verspricht: “Die Installation wird in drei Zyklen bis zu 84 Stunden ununterbrochen von mehr als 40 Darstellern bewohnt und bespielt. Die Zuschauer können bleiben,

solange sie wollen, die Bewohner besuchen, bei ihnen essen, trinken, kaufen oder vielleicht sogar dort übernachten.“

In 1880 a girl at around the age of 10 appeared in the German village Schwarzza by the temporary camp of the Cirque Rubin. The girl never revealed her past and as no one claimed the child, she was taken into care by the circus and was given the name Martha Rubin. She became a graceful dancer and a remarkable horse rider, but it was her dark gift as an oracle that won her fame as a fairground attraction all over Europe.

Martha Rubin gave birth to 17 children out of marriage. 7 of them – including the siamese twins Marthina and Corina, she raised together with the female sword swallower Cora Torrini. In 1913 Martha Rubin disappeared without a trace from the Romanian harbor city Constanta.

Throughout the many years after her disappearance Martha Rubin has reappeared on several European locations. A vast amount of footage and audio recordings document these occurrences. In 1933 the relatives of Martha Rubin formed The Martha Rubin Society to collect and to understand the signs and traces of the oracle. In our time most of Martha Rubin's descendants live in Ruby Town, a settlement in the borderland between the North and the South State. For more than 30 years Ruby Town has been of special interest to the North State military, not only because of the illegal trade with the South but also due to an inexplicable radiation.

In Halle Kalk, a large abandoned industrial hall, Ruby Town is built from materials normally discarded by our civilization – scrap, wrecks and garbage are the basis for the artificial European settlement which huddles in the borderland between two walls. Narrow and twisted alleys lead through the labyrinthine heart of Ruby Town to a shrine that for many years has contained the few belongings of the disappeared oracle. Now Martha Rubin herself has come back to Ruby Town from the limbo in which she was trapped and the descendants gather around to listen to her dark visions.

(Signa)

Als ich Martha Rubin in *Ruby Town* besuchte, begleitete mich meine einjährige Tochter. Da die Bewohner dort wegen der unerklärlichen Strahlung unfruchtbar sind, freuten sich alle sehr über den Besuch eines kleinen Kindes, und ihr kindliches Spiel auf dem Teppich vor ihr veranlasste Martha zu einigen anrührenden Worten. Sicher haben sich nicht nur die Figuren, sondern auch deren Schauspieler über diesen Besuch gefreut – sei es, weil sie Kinder wirklich mögen, oder weil sie damit eine gute Vorlage bekamen, die ihnen Möglichkeiten für ihr Spiel eröffnete. Das Resultat waren jedenfalls in jenem Moment fröhliche Gesichter, und alle miteinander freuten sich, auch wir.

Das Spiel der Wirklichkeit – Hauptversammlung

Die künstlerische Erfahrung des Rahmens eines Spiels kann durchaus auch außerhalb von Theaterbühnen stattfinden. Eine Wirklichkeit, eine Rahmung kann sich auch erst in ihrem Verlauf als Spiel herausstellen:

“Wir sollten die Regeln des Anstands einhalten, auch werde ich Störungen des Ablaufs der Hauptversammlung nicht zulassen. Dies ist hier weder ein Schauspiel, noch ein Theaterstück!” sagte der Aufsichtsratsvorsitzende Bischoff auf der Generalversammlung der Daimler AG in Berlin am 8. April 2009.²¹ Indem er dies sagte, spürte er vermutlich, dass eine weitere, in seinen Augen unangemessene Rahmung für ihn präsent war, verkörpert durch die Blicke der Besucher mit einem Programmheft des Theaters Heibel am Ufer, auf dessen Spielplan an diesem Tag die Einladung von *Rimini Protokoll* zur Aufführung der Daimler AG stand.²² Vielleicht hielt er schon dies für eine Störung, denn immerhin hat die pure Anwesenheit der Theaterbesucher für eine kleine Änderung des Ablaufs gesorgt, indem er diesen Satz eingefügt hatte, den es sicher ohne die Präsenz der

Theaterbesucher nicht gegeben hätte. Sein Satz kann damit als Beispiel eines performativen Sprechaktes gelten, der das Gegenteil von dem erzeugt, was er behauptet: spätestens als Herr Bischoff sagte, die Versammlung sei weder ein Schauspiel noch ein Theaterstück, wurde allen Anwesenden (auch den nicht von Rimini Protokoll eingeladenen) bewusst, dass es sich hier eben doch um eine Inszenierung handelt, die durchaus als Schauspiel und Theaterstück angesehen werden kann. Sein Satz ist ein reziprok performativer Sprechakt, ein Anti-Austin.²³ Denn mit ihm wurde die Rahmung präsent und fühlbar, in die sich alle miteinander begeben hatten. Dieses Präsentwerden der Rahmung *ist* Theater, und Herr Bischoff wurde durch seinen Satz in den Augen aller unweigerlich zum Performer.

Spiel oder nicht Spiel, ist das die Frage? – *machone @ X Wohnungen*

Nicht-Spiel und Spiel können sich auch gegenseitig als Rahmen enthalten, und so miteinander interferieren. Bisweilen enthalten und umschließen sich mehrere Wirklichkeits Ebenen gegenseitig, so dass wir gar nicht unterscheiden können, welches gerade der äußere und welches der innere Rahmen ist, und in welchem wir uns mehr aufhalten – auch weil sich diese Rahmen in jeweils unabhängigen Dimensionen etwa von Spiel, Aktualität, Relevanz oder Brisanz auffächern können, so dass sie gemeinsam eine neue, mehrdimensionale Oberfläche bilden. Ihre Interferenz kann bedeuten, dass aus diesen mehreren Dimensionen eine neue Wirklichkeit mit eigenen Eigenschaften entsteht. In solchen Fällen kann es uns unmöglich werden, zwischen Spiel und Nicht-Spiel zu unterscheiden – weil das eine jeweils das andere bedingt.

Juscha ist 20 und hat viel von sich zu erzählen. Sie bewohnt zusammen mit ihrem Freund Christoph, der Rapper ist und unter



Abb. 1: machone mit Band (Christian Buck, Kristina Lösche-Löwensen). (Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Anja Keyßelt)

dem Namen machone bekannt, im “härteren Teil Kreuzbergs” die Etage über ihren Eltern und ihren vier und sieben Jahre alten Geschwistern. Sie wird von einem Theater angesprochen, ob sie ihre Wohnung für ein Projekt zur Verfügung stelle, und sich selbst und machone gleich mit dazu. “Wir sind ja selber verrückte Menschen, und für Verrücktes sind wir immer zu haben”, sagt Juscha im Fernsehen. Die Zuschauer bezahlen im Theater Hebbel am Ufer Eintritt, um jeweils zu zweit “X Wohnungen” in Berlin zu besuchen.²⁴

Die Wohnung besteht aus zwei Zimmern, das erste ein Durchgangszimmer mit Küchennische und Wohnbereich, das zweite ihr Schlafzimmer. Die Toilette befindet sich auf dem Gang, der eher zum elterlichen Territorium gehört. Eingerichtet sind die Zimmer mit dem Nötigsten: Küchennische, Sessel, Sofa, Spülmaschine, HiFi-Anlage. Das Zimmer erinnert an einen Clubraum, vor allem wegen eines großen Graffiti an der Wand.

Sehr präsent ist dieses Zwischenstadium während des Erwachsenwerdens, in dem es darum geht, die eigene Rolle, das eigene Leben zu finden, und vieles auszuprobieren. Da kommt ihnen das Theaterprojekt gerade recht. Hier können sie von sich erzählen, die vorgefertigten Klischees korrigieren, denen sie sich ständig gegenüber finden, und sich



Abb. 2: Juscha mit Fernsehteam. (Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Anja Keyßelt)

weiter erfinden, mit den Mitteln des Theaters. Einige Schauspieler und Musiker der Gruppe *a rose is* ziehen bei den beiden ein für die Dauer des Experiments und spielen WG. Sie kochen und trinken: ungespielt; sie streiten und lieben sich: im Spiel.

Vorab hatten wir jeweils ein Interview geführt, in dem wir die beiden nach ihrem Leben gefragt haben. Aus diesen Texten haben wir kurze Zitate ausgewählt, auf Papierstreifen geschrieben und in einer Pappbox in der Küche aufgestellt. Die Performer sollten jeweils ein solches Los aus der Box ziehen, konnten erst noch die damit verknüpfte Geschichte erfragen, oder das Zitat sofort spielen. Die Wohnung füllte sich so im Laufe der Zeit mit 'performativen Erinnerungen' an. Juscha und machone vervielfachen sich, ihre Ideen und Gedanken bekommen in den Körpern, Köpfen und Stimmen des Ensembles einen Spielplatz. Wir haben Juscha und machone auch gebeten, mit uns Ereignisse zu inszenieren, die sie (noch) nicht erlebt hatten. Juscha entschied sich dafür, einen Menschen zu zerfleischen – sie schaut so gerne Splattermovies. Wir besorgten Innereien, mit denen wir einen Performer präparierten, der sich ihr servierte. Dazu sang sie *Talking about a Revolution*.

Für die Gäste entsteht eine Emulsion aus gespielmtem Leben und lebendigem Exponat.

Jedoch: Das Spiel der Schauspieler verschwindet zum Teil in der Wirklichkeit, die es geschaffen hat. Wer nicht glaubt, dass es sich um erfundene und behauptete Wirklichkeit handelt, sieht nicht die Schauspieler, sieht nur Bewohner, und fragt sich, wo das Theater beginnt; wer nicht glaubt, dass es sich hier um Juschas Wirklichkeit handelt, hält sie und alles für gespielt, und lässt sich nur schwer davon abbringen. "Unterwegs wurde der fremde Mit-Zuschauer zum Sparringpartner, der jede neue Geschichte interpretieren half. Wer zum Beispiel in der von Kindern durchtobten Schmuddel-WG, in die Hannah Groninger und Julian Klein eingegriffen hatten, war Schauspielschüler, wer Originalbewohner? [...] Auf diesem sozialutopischen Spaziergang durch Kreuzberg gerieten die Grenzen zwischen Realität und Kunst kräftig ins Schwingen", schrieb eine Kritikerin.²⁵

Eine Schauspielerin, nennen wir sie Isa, spielte den Regeln gemäß eine Prügel-Szene mit ihrem Partner. Plötzlich greift einer der Kumpels ein, die schon den ganzen Tag mit dabei sind – wenn eine Frau geschlagen wird, ist das eine Sache der Ehre. Machone hat Mühe, ihn davon abzubringen, den Schauspieler wirklich ins Krankenhaus zu prügeln – mehrfach ruft er: "das ist doch alles nur gespielt, Mann!" Dem anwesenden Publikum ist anzusehen, dass es sich da genauso wenig sicher ist wie wir. Denn der Satz wurde nötig, weil er eben nicht zutrifft: denn später stellt sich heraus, dass er in der Tat nicht wusste, dass gerade eine Theateraufführung in der Wohnung läuft, und beinahe einen spielenden Schauspieler verprügelt hätte. Etwas später beginnt ein anderer Kumpel, der die letzte halbe Stunde mit einer Flasche unbekanntes Inhalts verbracht hat, mit Isa eine ähnliche Szene zu spielen. Sie bekommt Angst, und will abbrechen, der Kumpel kennt aber natürlich nicht unsere Verabredung. Wir wissen zwar, dass er weiß, dass wir spielen, und er weiß auch, dass wir wissen, dass er weiß, dass wir spielen – die Situation wird

jedoch so gravierend, dass wir von außen eingreifen müssen. Die Wirklichkeit des Spiels wurde, trotz dass es für alle Beteiligten Spiel blieb, zu brenzlich.

Wenn das Verstehen beginnt, verschwindet das Spiel

“Wir alle spielen Theater”, schrieb Erving Goffman,²⁶ und in seiner *Rahmen-Analyse*²⁷ beschreibt er viele Situationen, in denen die Rahmung konstitutiv für die Wahrnehmung und Konstruktion von Wirklichkeit ist. Er unterscheidet darin zwischen unserer Performance im Alltag, also dem Ausfüllen einer Rolle, und dem Als-ob-Spiel von Kindern und Schauspielern. Ich sehe diesen Unterschied erstens, wenn überhaupt, nicht kategorial, sondern graduell. Das Gefühl, zu spielen, kann mehr oder weniger stark und mehr oder weniger wichtig sein. Zum Zweiten halte ich diese Art Konstruktion von Wirklichkeit für mehrdimensional: wenn in der einen Dimension das Spielgefühl uns darüber informiert, ob wir etwas für Spiel oder Nicht-Spiel (oder Schattierungen davon) halten, können wir in einer davon *unabhängigen* Dimension etwas für wahr oder unwahr, in einer weiteren für real oder imaginativ, oder in einer anderen für aufrichtig oder niederträchtig, oder auch für konsequent oder chaotisch, für relevant oder unwichtig, für harmlos oder brenzlich, für virtuos oder zufällig halten. Die Liste lässt sich fortsetzen. Ähnlich können wir ein Gefühl für aktuell, vorhanden, empfunden oder auf der anderen Seite für bezeichnet, abwesend, erinnert halten (oder etwas dazwischen). Dies deutet darauf hin, dass uns unsere Gefühle generell ebenfalls zwischen den Polen von Präsenz und Repräsentation bedeutsam werden können.

Daher möchte ich vorschlagen, auch für die Dimension der Bedeutung der Gefühle ein gedankliches Kontinuum zu zeichnen, das von dem Vorhandensein von Gefühlen (also

dem rein ästhetischen Modus) über deren Bewusstwerdung und Funktionalisierung bis hin zu ihrer Bezeichnung und Ritualisierung führt. In einem zweiten Schritt können wir in diesem Kontinuum mehrere Phasen als Modi unserer Wahrnehmung voneinander unterscheiden, etwa diese:²⁸

Präsenz: wir können unsere Gefühle verstärken, indem wir ‘hinfühlen’ (“Sensitivität”)

Präsentation: wir können ausdrücken, was wir gerade fühlen (“Performativität”)

Rahmung: wir können unseren Gefühlen einen Zusammenhang, eine Funktion oder Rolle, eine Kategorie verleihen (“Relationalität”)

Repräsentation: wir können Gefühlen Zeichen oder Namen geben, um in ihnen zu kommunizieren, etwa sie körperlich anzuzeigen – auch ohne dass sie gleichzeitig fühlbar sind (“Semiotizität”)

Refugium: wir können unsere Gefühle in eine stabile Konvention einbetten, in denen sie mit festen Bedeutungen verknüpft sind (“Ritualität”)

An diesem Kontinuum lässt sich verdeutlichen: empfinden können wir nur ein individuelles Gefühl, eine ganz bestimmte Fröhlichkeit, eine eigenartige Beunruhigung, einen besonderen Groll, einen seltsamen Ekel. Erst nachdem wir sie vergrößert und kategorisiert haben, können wir ihnen diese Namen geben und von ihnen sprechen – was wir hingegen fühlen, sind Individuationen mit jeweils eigener Gestalt, die sich in dem Moment bereits verändern, in dem wir ihnen einen Namen verleihen. Diese Reihe zeigt auch: je mehr die Gefühle eine Bedeutung erhalten, je mehr wir sie also verstehen, desto weniger fühlen wir sie möglicherweise. Wenn die Rahmen schließlich so stabil und selbstverständlich werden, dass sie Konventionen ausbilden und zu Refugien werden, nehmen wir sie nicht mehr von außen wahr, und

hören auf, mit ihnen zu spielen. So können Rahmen in dem Prozess einer graduellen "Sklerotisierung" immer redundanter werden, bis sie in einem erstarrten Zustand das Gegenteil dessen verursachen, was sie bis dahin ermöglichten: dann ersticken sie eher eigene Empfindung und Erfahrung in bloßer Signifikation.

Das Spielgefühl kann auf der Ebene der Rahmung zu anderen Gefühlen hinzutreten und diese modulieren, wie ein zusätzlicher Oberton. Anhand des Spielgefühls können wir gespielte von nicht gespielten Gefühlen unterscheiden. Gespielte Gefühle in diesem Sinn sind demnach Gefühle, die wir in einem Rahmen empfinden, der seinerseits spürbar ist, und der das Spiel konstituiert. Fehlt die Wahrnehmung dieses Rahmens, werden die Gefühle nicht als gespielt empfunden. Dies kann am einen Rand des Spektrums daran liegen, dass die Rahmung zu flüchtig wahrgenommen wird, um als Spiel empfunden zu werden; auf der anderen Seite des Spektrums kann auch eine zu starre Fixierung des Rahmens das Spielgefühl verschwinden lassen. Ein Beispiel hierfür ist das Spiel Fußball: dessen Rahmen sind weitestgehend ritualisiert und mit nahezu unveränderbaren Konventionen versehen, so dass dessen Spielcharakter oft kaum mehr wahrnehmbar ist – aus dem Spiel Fußball ist eine eigene, kraftvolle Wirklichkeit erwachsen – und Fußballgefühle werden unbezweifelbar zum großen Teil als unmoduliert empfunden.

Die Bedeutung von 'gespielten Gefühlen' als 'durch das Spielgefühl modulierte Gefühle' hat drei Vorzüge: erstens wird diese Beschreibung unabhängig von einem Verweis auf eine (ohnehin graduell ineinanderfließende) Spieler- oder Zuschauerperspektive, zweitens kann die Modulation durch das Spielgefühl als graduell stärker oder schwächer beschrieben werden (denn wir sind uns nicht immer sicher; die Präsenz von Rahmen kann sehr instabil sein), das Spielgefühl seinerseits kann aber auch durch seine eigene Stärke die resul-

tierende Intensität der Empfindung vertiefen; und drittens können empfundene Gefühle durchaus ihren Modus und damit auch ihren Status, ihre Bewertung mehrfach und auch infinitesimal schnell wechseln: diese Modulation ist ein dynamischer Vorgang.

Die Lust am Fühlen – *Brain Check*

Wir können Lust auf ein Gefühl haben. Auch auf vermeintlich unangenehme Gefühle wie Trauer, Angst, Ekel und Horror: Wir möchten jetzt gerne traurig sein, und legen dazu eine Musik ein. Wir schauen uns Raubtiere von nahem an, weil uns vor ihnen schaudert, oder riechen am verdorbenen Essen, weil es uns irgendwie anzieht. Wir gehen ins Theater oder ins Kino, damit es uns schlecht gehen möge, weil sich das gut anfühlt: eine bescheidene Verwandte der Idee der Katharsis, denn im Theater und im Spiel machen unsere Gefühle Urlaub von ihrer Verbindlichkeit. Aber es sind immer noch unsere Gefühle, die wir dort fühlen; wir tun durchaus nicht nur so, *als ob* wir sie empfinden. Dennoch können wir sie ohne gravierende Konsequenzen für andere Zusammenhänge genießen, wir geben ihnen eine angenehme Bedeutung und eine besondere Intensität im Rahmen des Spiels.

Können wir auch Ärger genießen? Es gibt sicher Menschen, die sich lustvoll erregen können, um ihrem Ärger Luft zu machen, und auch solche, die unbedingt gewinnen wollen beim *Mensch-ärgere-dich-nicht* und daher das Risiko des Ärgerns während des Spiels in Kauf nehmen. Aber Lust *am* Ärger müsste bedeuten, dass der Ärger selbst genussvoll erlebt wird. Hierzu unternahm die Arbeitsgruppe *Ästhetische Modulation affektiver Valenz* der Freien Universität Berlin ein Theaterexperiment.²⁹

Wir erarbeiteten eine einstündige Aufführung, in deren Zentrum ein Schauspieler mit je einem Besucher ein psychologisches



Abb. 3: Theaterbesucherin, Herr Behle (Arndt Schwering-Sohnrey). (Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Bruno Derksen)



Abb. 5: Theaterbesucherin, Herr Behle (Claus Erbskorn). (Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Bruno Derksen)



Abb. 4: Probandin des kognitiven Leistungstests, Herr Behle (Arndt Schwering-Sohnrey). (Abdruck mit freundlicher Genehmigung von Bruno Derksen)

Experiment durchführt, dessen Ziel es ist, den Ärger des Besuchers zu provozieren. Nach dem Modell anderer psychologischer und Ärger induzierender Studien wurde den Besuchern angekündigt, dass mit ihnen ein "kognitiver Leistungstest" durchgeführt werden soll, in dessen Verlauf Kompetenzen wie Geschwindigkeit, Gedächtnis, Intelligenz und Kreativität gemessen werden. Im eigentlichen Experiment werden sie dann jedoch recht unwürdig behandelt, zudem von einer Person, die offenbar wenig kompetent ist, die ihnen Aufgaben mit eigenartigen Zumutungen stellt, und die sie an der optimalen Erfüllung der durchaus zu bewältigenden Aufgaben hindert, ohne zudem auf unqualifizierte, anzügliche und politisch unkorrekte Kommentare zu verzichten, vor allem über die angeblich mangelhafte Leistung und Motivation des Probanden. Anders als in den

Vorlagen aus den Studien haben wir zusätzlich auch besonderen Wert auf eine dramaturgisch einigermaßen anspruchsvolle Text- und Inszenierungsgestaltung gelegt. Als Maß für die Verärgerung wurde der Gefühlszustand erfragt und der Blutdruck gemessen, jeweils vier Mal: vor dem Test, sowie etwas nach Beginn, kurz vor Ende und nach dem aufklärenden Nachgespräch mit einem der Experimentatoren.

Diese Aufführung wurde einerseits unter dem Pseudonym einer bis dato unbekanntenen Künstlergruppe auf einem realen Theaterfestival gezeigt, und gleichzeitig wurden per Annonce einer fiktiven Agentur Probanden zu einer Studie gesucht. Die Theaterbesucher zahlten Eintritt, die Probanden bekamen eine Aufwandsentschädigung. Die Probanden der Studie der fiktiven Agentur wussten nicht, dass sich dahinter eine Theaterproduktion verbarg, und weder sie noch die Besucher der Theaterproduktion wussten, dass sich hinter der Theaterraufführung wiederum eine 'echte' psychologische Studie verbarg. Die Schauspieler ihrerseits waren nicht darüber informiert, ob sie es gerade mit einer Probandin oder einem Festivalbesucher zu tun haben.

Die Publikation der Auswertung dieses Experiments ist noch in Vorbereitung, aber es lassen sich bereits aus den Proben zum Experiment einige Belege dafür finden, welche Bedeutung die entstehende Rahmung für das

emotionale Erleben hat. (Die im Folgenden berichteten Beobachtungen gehen daher nicht in die Auswertung ein, sondern stellen ein separates Ergebnis dar.)

Zwei grundsätzliche Beobachtungen konnten wir in den Proben notieren: erstens, es kommen alle logischen Möglichkeiten der Rahmung vor – das heißt, das Spielgefühl tritt sowohl bei Probanden wie Theaterbesuchern auf, wie es bei Vertretern beider Gruppen auch im Verlauf verschwinden oder von vorneherein ausbleiben kann, und es kann sich in beiden Gruppen auf Vorgänge mit oder ohne Spielabsicht unsererseits beziehen. Die Rahmung als Spiel hängt also weder davon ab, in welchem Kontext ein Ereignis steht, noch wie ein Ereignis ‘tatsächlich’ hergestellt wurde oder zustande gekommen ist. (Nach den obigen Überlegungen erscheint dieses Ergebnis selbstverständlich, als theoretische Hypothese war es dennoch zunächst einmal empirisch nachzuweisen.) Zweitens: die Erlebensweisen sind sehr vielfältig, angefangen von purer Freude ganz ohne Ärger, über tatsächliche Lust am eigenen Ärger sowie über andere mehr oder weniger ambivalente Mischungen, ferner phasenweises Pendeln zwischen positiven und negativen Empfindungen bis hin zu reinem Ärger – und dies ebenfalls unabhängig vom einbettenden Kontext.

Einen Effekt hatte der Kontext allerdings durchaus: die Probanden der Studie haben sehr viel von dem geglaubt, was ihnen mitgeteilt wurde, und haben auch bei sehr merkwürdigen Vorgängen relativ selten den Verdacht geschöpft, es könnte sich um eine absichtliche (Vor-)Täuschung handeln. (Das könnte daran gelegen haben, dass sie im Zusammenhang eines solchen psychologischen Experiments mit sehr Vielem rechnen; eventuell spielte auch die Aufwandsentschädigung mit hinein – wir hatten allerdings aus Gründen der Glaubwürdigkeit keine Probanden ohne Bezahlung zu Gast.) Die Theaterbesucher dagegen haben in der Regel ge-

glaubt, was sie glauben wollten, aber am wenigsten das, was ihnen (*außerhalb* des eigentlichen Stückes, wohlgermerkt) erzählt wurde. Wir verzeichneten, auch im Verlauf des Experiments, viele Reaktionen, angefangen von dem Kompliment, dass uns dieses Theaterstück derart überzeugend gelungen sei, dass wir doch wirklich einmal Kontakt mit einem “echten” psychologischen Forschungsinstitut aufnehmen sollten, bis hin zu dem beinahe unerschütterlichen Glauben, dass sich hinter unserem Pseudonym in Wahrheit eine Gehirnwäschesekte verberge, die das Theaterfestival für ihre dubiosen Zwecke missbrauche.

Als hauptsächliches Ergebnis aus den Proben können wir von sechs unserer Gäste berichten, an deren Erlebensweise deutlich wird, dass das Auftreten des Spielgefühls, also einer fiktionalen Rahmung, das lustvolle Erleben von Ärger ermöglicht. In der Umkehrung gilt dies natürlich nicht unbedingt, da wir auch ganz ohne zu spielen unangenehme Gefühle genießen können. (Das Ekelhafte kann ungemain anziehend sein, aufrichtige Traurigkeit kann ein durch und durch wohlige Gefühl sein, und in akute Wut können wir uns lustvoll hineinsteigern.) Die sechs Beispiele belegen außerdem die Rahmung von Ungespieltem als Spiel (Nr. 1 schildert dies als positives Erlebnis, Nr. 5 als negatives), des Gespielten als Spiel (Nr. 2 positiv, Nr. 6 negativ) sowie des Gespielten als Nicht-Spiel (Nr. 3 positiv, Nr. 4 negativ).

Der erste Bericht betrifft einen Gast, der in der Erwartung seines Theaterprobenbesuchs bereits das Geschehen völlig außerhalb unserer Aufführung als Spiel aufgefasst hat und mit großem Genuss beobachtete; denn die Probe, zu der er eingeladen war, verzögerte sich, so dass er mangels anderer Räumlichkeiten wegen der Kälte in einem angemieteten Auto warten musste. Er wusste bis dahin lediglich, dass es um einen kognitiven Leistungstest gehen sollte. Also merkte er sich alles, was er sehen konnte, vom Kilometer-

stand des Mietwagens bis zur Reihenfolge der Haarfarbe der Passanten. Als ein merkwürdig gekleideter junger Mann mit einer meterlangen Latte auf der Schulter auf der Straße vorbeiging, sagte er zu seiner Begleitung: "Großartig, auf welch verrückte Ideen die kommen!" Geärgert hat er sich dann später allerdings gar nicht.

Der zweite Bericht stammt von einer Theaterwissenschaftlerin, die uns nach der Information, dass die ganze Situation gespielt ist, im Anschluss nach der Probe von einem intensiven, positiven emotionalen Erlebnis erzählte. Das Spiel des Versuchsleiters war in ihrer Wahrnehmung durchaus absurd und surreal, und dennoch konnte sie sich ganz real darauf einlassen, sich unter Druck setzen und schikanieren zu lassen. Sie sei sehr beeindruckt von der Möglichkeit gewesen, sich selbst einmal in einer solchen Situation zu erleben, eben weil diese unverbindlich gewesen sei. Sie konnte ihren Frust und Ärger tatsächlich in diesem Sinn genießen.

Ein dritter Gast kam als Probandin der fiktiven Studie zu uns, und ging bis zuletzt davon aus, dass es sich um einen echten Test handelt. Nachdem sie bereits begonnen hatte, sich zu ärgern, ahnte sie nach einer Weile, dass es hier wohl nicht um ihre Leistung gehe, hielt die Handlung zunehmend für fingiert, aber immer noch für einen echten Test, und begann, sich darüber mehr und mehr zu amüsieren. Nur einen körperlichen Übergriff des Versuchsleiters monierte sie im Nachgespräch – dies sei ihr dann doch zu weit gegangen, psychologisches Interesse hin oder her.

Die vierte Probe konnte gar nicht bis zu Ende gespielt werden, da eine 'reale' Probandin den Versuch abgebrochen hatte und verärgert so schnell weggelaufen war, dass wir sie nicht mehr aufhalten konnten. Erst ein späteres Telefonat konnte sie über die Umstände unserer Aktion aufklären – sie hatte den Schauspieler vielleicht *zu* ernst genommen oder unser Spiel gerat in andere Interferenzen ihrer persönlichen Situation.

Von besonderem Interesse sind vielleicht die letzten beiden Berichte (5 und 6), in denen trotz der Annahme, die Situation sei gespielt, ein negatives emotionales Erlebnis entstand. Denn diese erweisen sich bei genauer Betrachtung nicht als Widerlegungen der Vermutung, dass der Genuss mit dem Spielgefühl verbunden war, sondern im Detail als deren Belege: denn hier enthält der Rahmen des Spieles nur Teile der Szenerie, und lässt andere außerhalb des Spiels. Die Ansichten, was es jeweils genau heißt, zu spielen, können weit auseinanderliegen oder sich in vermeintlichen Kleinigkeiten dennoch fundamental unterscheiden. Dies führte hier dazu, dass ein Teil des negativen emotionalen Erlebens nicht durch das Spielgefühl moduliert war, und daher wohl auch nicht zu einem Genuss beitragen konnte:

Unsere fünfte Besucherin war zwar ebenfalls durchaus im Bilde, dass sie eine Theaterprobe besucht, und hatte sich darauf gefreut. Allein, sie wollte im Theater schlicht nicht so ungehörig behandelt werden, sondern sich lieber auf das Spiel einlassen. Am meisten geärgert hatte sie sich schließlich über das dröge und längliche Nachgespräch der Figur des Professors, das sie für miserabel inszeniert und dramaturgisch entbehrlich hielt. Der Darsteller, der mit ihr die so genannte 'Aufklärung' vornahm, gab sich ihr zudem als wirklicher Psychologe aus, und je weniger sie ihm glaubte, desto nachdrücklicher beteuerte er, dass er nicht spiele, sondern dass von nun an wirklich alles ernst gemeint sei, und wollte gar nicht mehr von ihr ablassen. Das war ihr sehr unangenehm, vielleicht weil sie nicht auf ihre Gutgläubigkeit hin ausgenutzt werden wollte, vielleicht weil wir ihr mit dem Spiel mit ernstesten Themen zu sehr übertrieben. Theater, das in einer penetranten und plumphen Weise Echtheit behauptet, war ihr wohl vielleicht ohnehin zuwider – oder eine Mischung aus all dem. Selbst das Gespräch im Anschluss an die Probe mit dem Regisseur der Inszenierung konnte sie nicht vollends davon

überzeugen, dass der Psychologe ihr nichts vorspielen wollte.

Unser sechster Gast, eine Theaterdramaturgin, nahm das Spiel als echten Test. Sie wusste, dass es sich um einen Schauspieler handelt, der sie auf die Probe stellte, und wusste dessen professionelle Leistung sehr zu würdigen. Allein, sie nahm die Ergebnisse ihrer Aufgaben sehr ernst – sie hätte sich wirklich als stärker eingeschätzt. Denn was sie nicht annahm: die erreichten Punktzahlen hingen gar nicht von ihrem Verhalten oder ihren Antworten ab, sondern standen fest im Text, sie waren für alle Besucher exakt gleich (allen wurde eine leicht unterdurchschnittliche Leistung bescheinigt). Über dieses Ergebnis ärgerte sie sich sehr, noch bis über das Ende des Nachgesprächs mit einem der Psychologen hinaus. Da dieser jedoch gar nicht davon ausging, dass jemand, der weiß, dass es sich hier um eine Inszenierung handelt, das Ergebnis für irgendwie aussagekräftig halten könnte, hatte er dieses für unseren Gast außerordentlich wichtige Detail im Gespräch gar nicht erwähnt. Erst auf ihre Nachfrage hin, ob denn überhaupt schon jemand die versprochene Prämie für eine sehr gute Punktzahl gewonnen hätte, konnte er sie beruhigen, dass mit ihr alles in Ordnung sei – sie wisse doch, im Theater sei doch ohnehin immer alles gespielt, und nichts echt ...?

Die Wirklichkeit des Theaters

Im Theater, auf einer Bühne, ist niemals alles gespielt, aber sicher alles echt. Jenseits des Theaters, abseits der Bühne, ist niemals alles echt, aber sicher manches gespielt. Es gibt keine zuverlässige Gewissheit über den Status von Spiel, Echtheit, oder Wahrheit – letztlich sind diese Zuschreibungen Funktionen unserer Wahrnehmung, sie manifestieren sich unter anderem in unserem Gefühl. Die Gründe, warum die "Realitätshaltigkeit" mit einer emotionalen Kompetenz, mit einem beglei-

tenden Gefühl ausgestattet ist, können wir nur vermuten. Hierzu ist sicher noch begriffliche und empirische Forschung nötig, auch um die Funktionsweise des Spielgefühls in den Künsten und außerhalb weiter zu erschließen. Wir leben im Alltag erstaunlich gut damit, immer wieder neu entscheiden zu müssen, was wir glauben und was wir nicht glauben, und in welcher Rahmung von Wirklichkeit wir jeweils antworten und agieren. Diese Kompetenz ist schwierig und anspruchsvoll, daher müssen wir sie lernen und üben, von Kindheit an. Vielleicht liegt in dieser Notwendigkeit, mit der Wirklichkeit in all ihren Dimensionen zurechtkommen zu müssen, ein Grund für die Bedeutung, die wir der Kunst verleihen, und für unser menschliches Bedürfnis, die Möglichkeiten und Auswirkungen unseres Umgangs mit der Wirklichkeit unverbindlich zu erfahren: im Spiel.

Anmerkungen

- 1 Vgl. hierzu Doris Kolesch. "Gefühl." *Metzler Lexikon Theatertheorie*. Hrsg. von Erika Fischer-Lichte [et al.]. Stuttgart/Weimar, 2006. S. 119–125.
- 2 So berichtet dies Axel Brauns. *Buntschatten und Fledermäuse: Mein Leben in einer anderen Welt*. München, 2004.
- 3 Siehe Klaus Scherer. "Wir alle spielen Affekttheater. Zur Darstellung von Emotionen im Alltag, in der Politik und auf der Bühne." *Koordinaten der Leidenschaft*. Hrsg. von Clemens Risi [et al.]. Berlin, 2009. S. 167–178.
- 4 Zu dieser Diskussion siehe etwa Tanja Bänziger / Klaus Scherer. "Using actor portayals to systematically study multimodal emotion expression: the GEMEP corpus." *Affective Computing and Intelligent Interaction*. Hrsg. von A. Paiva [et al.]. Berlin/Heidelberg, 2007.
- 5 Siehe beispielsweise Janneke Wilting [et al.]. "Real vs. acted emotional speech." *Interspeech* 1093-Tue1A3O.4 (2006).
- 6 Vgl. hierzu Minna Askana / Mervi Pantti. "Talking alone. Reality TV, emotions and

- authenticity." *European Journal of Cultural Studies* 9.2 (2006): 167–184.
- 7 Siehe hierzu Jens Roselt. "Heulsusen und Krafmeier." *Koordinaten der Leidenschaft*. Hrsg. von Clemens Risi [et al.]. Berlin, 2009. S. 200–213.
 - 8 Vgl. hierzu die Sammlung von Texten bei Jens Roselt. *Seelen mit Methode. Schauspieltheorien vom Barock bis zum postdramatischen Theater*. Berlin, 2005.
 - 9 Siehe u.a. Thalia R. Goldstein. "Psychological Perspectives on Acting." *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts* (1999): 6–9.
 - 10 Vgl. David Mamet. *Richtig und Falsch. Kleines Ketzerbrevier samt Common sense für Schauspieler*. Berlin, 2001.
 - 11 Vgl. Jochen Schölich. *Eignung der verschiedenen Techniken und Methoden in den verschiedenen Phasen der Schauspielerausbildung*. Vortrag an der Bayerischen Theaterakademie August Everding, München, 2005.
 - 12 Dies zeigt auch eine Studie von Elly A. Konijn. "Spotlight on spectators: Emotions in the theater." *Discourse Processes* 28.2 (1999): 169–194.
 - 13 Siehe dpa-Meldung in: "Organspende-Show war nur ein Scherz". *Die Zeit* v. 01.06.2007.
 - 14 Jürgen Dahlenkamp [et al.]. "Im Magnetfeld des Meisters." *Spiegel online*. (02.03.2009), 13.08.2010. <http://www.spiegel.de/spiegel/0,1518,610758,00.html>.
 - 15 Siehe Milan Kundera. *Das Buch der lächerlichen Liebe*. Frankfurt, 1986.
 - 16 Victor Sklovskij. "Die Kunst als Verfahren." *Russischer Formalismus*. Hrsg. von Jurij Striedter. München, 1969. S. 5–35.
 - 17 Julian Klein: *Innen – ich denke ich bin*. Hannover, 2000. Hörspielfassung: Hessischer Rundfunk 2000.
 - 18 Vgl. hierzu Julian Klein. "Zur Dynamik bewegter Körper. Die Grundlage der ästhetischen Relativitätstheorie." *per.SPICE! Wirklichkeit und Relativität des Ästhetischen*. Berlin, 2009. S. 104–134, sowie Thomas Götz. "Wo blühen die Gehirne im Garten der Lüste? Überlegung zu einer 'Neuroästhetik.'" *Koordinaten der Leidenschaft. Kulturelle Aufführung von Gefühlen*. Hrsg. von Clemens Risi [et al.]. Berlin, 2009. S. 103–117.
 - 19 Vgl. Julian Klein. "On Relativity." *Janus* 17 (2004): 26–29.
 - 20 Signa Sørensen / Arthur Köstler. *Die Erscheinungen der Martha Rubin – The Ruby Town Oracle*. Schauspiel Köln, 2007.
 - 21 So berichtete *Kulturzeit*. 3sat, am 8. April 2009.
 - 22 Rimini Protokoll. *Hauptversammlung*. Hebbel am Ufer: Berlin, 2009.
 - 23 John Langshaw Austin. *How to do things with words*. Oxford, 1962.
 - 24 Julian Klein / Hannah Groninger. *machone @ X Wohnungen*. Hebbel am Ufer: Berlin, 2004.
 - 25 Eva Behrendt. "Das Theater des Jahres. Prinzip Pferdewette." *Theater 2004. Neue Kräfte – Keine Angst vor Vielfalt* (= Jahrbuch der Zeitschrift *Theaterheute*). Berlin 2004. S. 75–82.
 - 26 Erving Goffman. *Wir alle spielen Theater: die Selbstdarstellung im Alltag*. München, 1973.
 - 27 Erving Goffman. *Rahmen-Analyse*. Frankfurt a.M., 2000.
 - 28 Für eine ausführlichere Beschreibung dieses Konzeptes siehe Klein 2009.
 - 29 Siehe hierzu Julian Klein [et al.]. *zynk – Brain Check. 100 Grad Berlin*. Sopiensæle Berlin, 2010 sowie Thomas Jacobsen [et al.]. "ANGIE (ANGer Induction Experiment) – ein psychologisches Theaterexperiment zum emotionalen Erleben von Ärger." *Emolution 2010*. Institut für künstlerische Forschung, Radialsystem V Berlin, 2010. Vollständige Liste der Mitwirkenden/Mitautoren der Aufführung und der Studie: Julian Klein, Thomas Jacobsen, Valentin Wagner, Alexandra Deutschmann, Arndt Schwering-Sohnrey, Claus Erbskorn, Natalie Schramm, Henrike Beran, Barbara Gestaltmayr, Johannes Bohn, Mira Shah, Nele Lensing, Daniela Schönle, Julian Hanich, Mareike Vennen, Philipp Eckart, Winfried Menninghaus.