

non non fiction - Zur Theorie und Praxis des Spiels und die Rolle der Mimesis im Theater und anderswo

von Hanne Seitz

Erscheinungsjahr: 2022

Peer Reviewed

Stichwörter:

Fiktion | Game | Krise | Ludifizierung | Mimesis | Mimikry | Performance | Play | Postdramatik | Roger Caillois | Spieltheorie | Projekt: Theater - Auf(s) Spiel setzen

Abstract

Roger Caillois hat in seiner Spieltheorie mit *agôn*, *alea*, *mimicry* und *ilinx* vier Handlungsmodi herausgearbeitet, die nicht nur in der künstlerischen Praxis eine Rolle spielen, sondern als Wettstreit, Zufall, Verstellung oder Rausch auch in den Alltagspraktiken zugegen sind. Dem kurzen Blick auf die derzeitige gesellschaftliche Lage folgt eine allgemeine Betrachtung des Spiels, die sich sodann dem postdramatischen Theater zuwendet. Mit Blick auf Produktionen von Rimini Protokoll, Turbo Pascal und Troubleyn wird der Frage nachgegangen, ob und wie auf Spiel gesetzt wird, das Theater sich womöglich gar selbst aufs Spiel setzt, um bei Forced Entertainment ein Spielverfahren aufzuspüren, das das mimetische Vermögen auf überbordende Weise entgrenzt, SIGNA das Publikum gar in dystopische Wirklichkeiten treibt.

Wiederaufnahme: Fachtexte zum *Spiel* neu entdeckt und befragt

Dieser Beitrag entstand vor dem Hintergrund des gemeinsam von der [Bundesarbeitsgemeinschaft \(BAG\) Spiel & Theater](#) und dem Profilstudiengang [Theater als Soziale Kunst an der FH Dortmund](#) initiierten Projektes [Theater - Auf\(s\) Spiel setzen](#). 12 Autor*innen wurden gewonnen, die Diskursfäden des 1998 von Hans-Wolfgang Nickel und Christian Schneegass herausgegebenen Sammelbandes zur *Spieltheorie* wieder aufzunehmen. Neben Hanne Seitz gehören Felix Büchner, Isabel Dorn, Stefanie Husel, Norma Köhler, Martina Lecker, Frank Oberhäußer, Michael Zimmermann, Dietmar Sachser, Mira Sack, André Studt und Sören Traulsen zu den Autor*innen, die in den kommenden Wochen auf *kubi-online* zu einer aktuellen Auseinandersetzung und Neupositionierung beitragen und in ihren Fachbeiträgen ausloten werden, welche begrifflichen und anwendungsbezogenen Verschiebungen über die Jahrzehnte zu

beobachten sind und welche Potenziale und Entfaltungsmöglichkeiten dem Spiel innewohnen.

statum

„Warum stehen wir, warum gehen wir nicht“ – mit diesem Satz aus einer alten ungarischen Ballade endet der Beitrag [„Im Labyrinth des Schönen. Spielformen der Natur – der Kunst“](#) (Seitz 1998), der mit Blick auf die folgenden Ausführungen einer Re-lecture unterzogen worden ist. Die Zeile verlangt danach, Gehör zu finden und so wird ein Text, der ehemals im Rahmen eines Symposiums zur Spieltheorie entstanden ist, nach zweieinhalb Jahrzehnten unter Bezugnahme auf den Titel [„Theater – Auf\(s\) Spiel setzen“](#) weitergeschrieben. Die schönen Künste haben endgültig ausgedient, so manche Figur auf der Theaterbühne wirkt gar seltsam beschädigt. Die Spielformen der Natur sind durch menschliche Zugriffe gestört, die Schönheit vom Klimawandel bedroht; das vom Menschen geprägte Zeitalter, das Anthropozän, setzt mittlerweile den ganzen Planeten aufs Spiel. Und was ist mit den Spielformen der Gesellschaft – im Titel des alten Textes gar nicht genannt? Auch sie erscheinen vielerorts alles andere als schön, aber gespielt wird – vielleicht sogar drastischer als je zuvor. Die Rede ist von der Spaßgesellschaft. Doch gesprochen wird auch von der Wettbewerbs-, Risiko-, Flexibilitäts- oder Turbogesellschaft – Zuschreibungen, die augenfällig mit den von Roger Caillois (1982) herausgearbeiteten vier Spielkategorien *agôn* (Wettstreit, Kampf), *alea* (Zufall, Chance), *mimicry* (Verwandlung, Verstellung) und *ilinx* (Rausch, Tumult) korrespondieren. Es sind teleologische Handlungsmodi, von denen eines besonders treibend sein mag, am Ende jedoch alle mehr oder weniger in der Spielpraxis zugegen sind. Ein Fußballmatch muss ohne Zweifel einen Sieger hervorbringen – ginge es in dem Kampf allein um die Befolgung der Regeln, wäre das Spiel nicht dem Zufall ausgesetzt und vom Rausch getrieben, würde nicht hier und da die Simulation einer Verletzung durch ein angebliches Foul die Gemüter erhitzen, es wäre kein Spiel. Allerdings gibt es Kombinationen, etwa *mimicry* und *ilinx*, die so machtvoll sein können, dass sie ins Chaos stürzen, die, sofern sie außerhalb des Spielrahmens zum Tragen kommen, einer Gesellschaft mächtig Probleme bereiten können – man denke nur an Protestbewegungen, Börsenspekulation, Falschspielerei oder Fanatismus. Alles Gründe genug, sich erneut mit dem Spiel zu befassen.

Das Wissens- und Praxismodell des kretischen Sieben-Pfade-Labyrinths ist mit seiner schönen Form geradezu Inbegriff eines Zeitprinzips, das auf Wiederholung baut und doch im Hin und Her der Bewegung fortschreitet. Der spielerische Umgang damit mag in jenem alten Text noch etwas salopp gewesen sein, doch die formale Ebene ist anderorts präzisiert, weitergetrieben und mit unterschiedlichen Themen versetzt worden (u.a. Seitz 2000, 2014a). Was die inhaltliche Ebene betrifft, mag es förderlich, aber nicht zwingend sein, den alten Beitrag zu lesen, um dem zu folgen, was hier nun zu Papier kommt. Bemerkenswert erscheint, dass der Leserschaft seinerzeit „weiterführende Gedanken aus den Spieltheorien“ vorenthalten werden, der Satz noch dazu ohne Verweise und in Klammern gesetzt, als ob die Lehrmeinungen allseits bekannt oder nicht der Rede wert seien. Daher soll im Folgenden dem Spiel als anthropologische Konstante, als grundlegendes Verfahren zur Herstellung und Entwicklung menschlicher Kultur alle Reverenz erwiesen werden.

Der alte Text ist der „Dynamik der schönen Form“ (Cramer/Kaempfer 1992) mitsamt dem darin wohnenden chaotischen Moment des Übergangs nachgegangen, doch abgesehen von der Betrachtung des Labyrinths war die künstlerische Praxis ausgespart. Der Blick auf postdramatische Inszenierungen von Rimini Protokoll, Turbo Pascal und Troubleyn sucht daher der Frage nachzugehen, ob überhaupt noch auf Spiel und wenn ja,

auf welches Spiel gesetzt wird. Aufgespürt werden die von Caillois herausgearbeiteten Modi *agôn*, *alea*, *mimicry* und *ilinx* sowohl in der Spielweise als auch auf der inhaltlichen Ebene, wobei die Nachahmung seine klassische Repräsentationsfunktion eingebüßt hat. Allerdings sieht es danach aus, dass die performativen Verfahren, die das Performancekollektiv Forced Entertainment ins Spiel bringt, das mimetische Vermögen auf extreme, noch dazu absurde Weise neu beleben, SIGNA das partizipierende Publikum damit gar an die Grenzen des Humanen und in dystopische Gefilde treibt. Davon wird zu berichten sein. Doch zunächst geht es ohne labyrinthische Umgänge geradewegs zum Spiel.

ludus

Verfremdung, Übertreibung, Verdichtung, Umdeutung, Neuordnung – alles Verfahren, die im Spiel auf subversive, listige, auch absurde Weise Gegebenheiten verrücken, Denkgewohnheiten irritieren und Spielräume eröffnen. Selbst die Wiederholung findet niemals das Gleiche, sondern treibt die Bewegung zu neuen Möglichkeiten. *Potential space* hat der Psychoanalytiker Donald W. Winnicott (1989) solche intermedialen Bereiche des Erlebens genannt. Angeregt durch Fantasie und zweckloses Tun entsteht zwischen Innenwelt und Außenwelt ein liminaler Zustand, der voller Eigensinn ist und am Ende dazu beiträgt, das Selbst wie auch die Kultur herauszubilden. Wie das Spiel einer Schublade, benötigen solche „Räume im Dazwischen“ (Seitz 1996) einen nicht zu kleinen, aber auch nicht zu großen Abstand – er muss ‚angemessen‘ sein, andernfalls stockt das Spiel oder gerät vollkommen aus den Fugen.

Der Begriff Spiel wird im Alltag unterschiedlich gebraucht: Etwas hat Spiel oder spielt sich ab, jemand spielt mit etwas, spielt sich auf oder hat sich verspielt. Manches wird auch erst einmal in Gedanken durchgespielt, während anderes nur als Spielerei erscheint. Die einen haben leichtes Spiel, die anderen ihre Finger im Spiel, machen andere zum Spielball und lassen hier und da auch Muskeln spielen. Es gibt Spielverderber und Falschspieler, Männer wie Frauen, die sogar sich selbst aufs Spiel setzen. Spiele sind nützlich oder einfach nur verrückt, strategisch oder taktisch, schön oder abstoßend, kultiviert oder unanständig, mitunter auch beides. Und sie können zuweilen auch unheimlich werden. Die Ambivalenz und Mehrdeutigkeit des Spiels können zu allerlei Missverständnissen führen und nicht immer hilft Humor aus der Patsche. Vor allem aber evoziert das Spiel dies: Freiheit und Vergnügen – nur nicht für die, mit denen böses Spiel getrieben wird. Im Spiel fordern die Menschen Regeln oder das Schicksal heraus, können sich verlieren und auch verstellen: Es gibt Sportspiele, Kasinospiele, Risikospiele und natürlich auch Schauspiele – sogar Liebes- und Sprachspiele. Es ist unmöglich, das semantische Feld auf einen Nenner zu bringen. Bei aller Heterogenität gibt es nur eine Gemeinsamkeit: Das Spiel verlangt eine bestimmte, innere Einstellung und ist ein Phänomen, dem kein anderes Verb zugesprochen werden kann als *spielen*.

Es ist gleichgültig, wer oder was spielt und schon gar nicht muss man es selbst tun, man kann anderen dabei auch zuschauen. Sogar tanzende Schneeflocken, zwirbelnde Lindenblüten, schillernde Wasseroberflächen können wie ein Schauspiel anmuten. Der Natur ist das einerlei, nur der Mensch zeigt sich davon beeindruckt und nennt die Erscheinungen Spiel. Es ist die Grund- und Zwecklosigkeit der Bewegung, ein sichtbar und spürbar werdender Wandlungsprozess, der die Aufmerksamkeit auf sich zieht. Ob auf mentale oder reale Weise, um der Bewegung willen gerät man ins Spiel. Für den Philosophen Hans-Georg Gadamer (1990) ist das *Hin und Her* der Bewegung dann auch das entscheidende Merkmal zur Bestimmung des Spiels – genau jene Bewegung, die auch die Umwege und den Rhythmus des klassischen Labyrinths kennzeichnen. Man wird von ihr erfasst, spürt Resonanz, schwingt sich ein und sieht sich mitunter in einen mit rationalen Mitteln nicht zu erfassenden Zustand versetzt, der ganz gegenwärtig ist

und eine Selbstvergessenheit mit sich bringt, die sogar Durst, Hunger oder Schlafbedürfnis beiseiteschiebt. Dabei ziehen besonders evolvierende Dynamiken in den Bann, vor allem, wenn es zu unerwarteten Veränderungen kommt, der Zufall im Spiel scheint. Ein Fischschwarm, der plötzlich seine Richtung ändert und sich neuformiert, ein Adler, der abrupt in die Tiefe stürzt und leichter Dinge wieder hochfliegt: Man sieht das Auf und Ab, das Hin und Her und spürt den natürlichen Rhythmen des Werdens und Vergehens nach. Egal ob man selbst spielt oder einem Spiel zuschaut, man weiß nie, wie sich es sich entwickelt, geschweige denn wie es ausgeht. Man begegnet dem, was der Soziologe Hartmut Rosa (2018) *Unverfügbarkeit* nennt – eine Weltbeziehung, die in einer auf Beherrschung und Kontrolle zielenden Gesellschaft nicht geduldet ist, höchstens, um im Spiel herauszufinden, wie das Unverfügbare vielleicht doch zu meistern ist.

Diesbezüglich hat die medialisierte und technologisierte Wettbewerbsgesellschaft dann auch einiges zu bieten und nutzt die Lust am Spiel, um sie für Zwecke außerhalb des Spielrahmens zu gebrauchen, mit *gamification* nicht nur Bildungsanreize zu liefern, sondern auch den Konsum zu forcieren. Ästhetisch aufbereitete Räume stacheln das Spielverhalten an und kultivieren – man denke an Avatare in Computerspielen, an Pseudoidentitäten in den Sozialen Medien – am Ende auf extreme Weise das Prinzip der Stellvertretung. Was Brian Sutton-Smith (1997) schon früh als *ludic turn* bezeichnet und Steffen Wittig (2018) jüngst als „Ludifizierung des Sozialen“ diagnostiziert hat, gibt Anlass, jenes epochale Werk von Johan Huizinga aus dem Jahre 1938 noch einmal zur Hand zu nehmen, um dem „Homo Ludens“ erneut auf die Spur zu kommen: „Spiel ist eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung, die innerhalb gewisser, festgesetzter Grenzen von Raum und Zeit nach freiwillig angenommen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird, ihr Ziel in sich selber hat und begleitet wird von einem Gefühl der Spannung und Freude und einem Bewußtsein des ‚Andersseins‘ als das ‚gewöhnliche Leben‘“ (Huizinga 1956:34). Bald einhundert Jahre nach dieser Niederschrift, eine immer noch treffende Beschreibung des Spiels.

Allerdings scheitern genauere Definitionen an der paradoxen, nichtfassbaren Natur; meist wird hervorgehoben, was Spiel nicht ist – nicht ernst, nicht Arbeit, nicht real ([vgl. Seitz 2003](#)). Und doch ist es ernst – nicht der hinausweisende Bezug, sondern der Ernst, der beim Spielen entsteht. Und wenn die Arbeit, die das Spiel zuweilen erfordert, Lust bereitet, wird sie als solche auch nicht empfunden. Zu guter Letzt erscheint das Spiel manchmal sogar wirklicher als die Wirklichkeit: Es ist zwar nicht so gemeint, wird aber doch real erlebt – die Relation „Karte und Territorium“ ist paradoxerweise geschieden als auch gleichgesetzt (Bateson 1985:251). Auch auf der Bühne ist eine solches Ineinander zugegen, wobei sich spielende Person und erzeugte Figur gegenseitig durchkreuzen – „me“ und „not me“ gewissermaßen zu „not not me“ werden (Schechner 1985:110 ff.). Vor diesem Hintergrund wäre *non non fiction* eine treffende Charakterisierung der Wirklichkeit eines Theaterspiels, das nicht auf symbolische Repräsentation zielt, sondern dessen performative Verfahren das Ineinander von Fiktion und Realität zeigen und als Herstellungsmodus zur Anschauung bringen.

Das Spiel birgt sein eigenes Gegenteil. Es ist frei und doch an eine Ordnung gebunden, offen und doch von einem situativen Rahmen abhängig, zufällig und doch auf Regeln gründend. Zwar sind nicht alle Spiele regelgebunden, aber wo vorab keine existieren, etwa in der Improvisation, entstehen sie im Verlauf. Der Eintritt in ein Spiel verlangt, die Zeichen anders als im gewöhnlichen Leben zu lesen. Im Als-ob-Spiel bereiten Kinder aus Wasser, Sand, Gras und Blumen ein wundersam würziges Gericht, kämen aber kaum auf die Idee, es wirklich zu essen. Hier mag eine Köchin imitiert, eine Kochshow inszeniert und eine Mahlzeit hergestellt, also etwas zur Darstellung gebracht werden, aber der Sinn und Wert des Spiels liegen nicht im

Ergebnis, sondern in dem sinnlichen, seelischen, auch geistigen Erleben. Gespielt wird, um des Spielens willen, selbst wenn das Spiel – wie im Theater – vor Publikum aufgeführt und dieses auf pathische Weise in das Spielgeschehen hineingezogen wird. Ob passiv oder aktiv, man tritt freiwillig ein, und weil es Lust bereitet, lässt man mitunter auch den Zufall spielen und geht das Risiko ein, zu verlieren.

Man tritt aus einem Spiel anders heraus, als man hineingegangen ist, daher hat das Spielen nicht zuletzt auch eine entwicklungspsychologische Bedeutung – Kinder erforschen Funktionen, bauen Konstruktionen, spielen mit der Fantasie, erfinden oder übernehmen Rollen und Regeln. Kaum überraschend daher, dass Spiele über den Eigenwert hinaus schon immer instrumentalisiert worden sind. Sie tragen dazu bei, notwendige gesellschaftliche Erfordernisse einzuüben und zeigen, was in der Kultur (über)lebenswichtig erscheint. Sie spiegeln die gesellschaftlichen Ordnungen aber nicht nur wider, sondern erhellen auch, was der Wahrnehmung entgleitet. Ordnungen schließen zwangsläufig Nichtzugehöriges aus, daher hält das Spiel bevorzugt an ihren Rändern Ausschau, um das Ausgeschlossene, Ungehörte, auch Ungehörige zu finden. Das Spiel ist nicht nur treibende Kraft in den Künsten, sondern eine genuin *performative Praxis*, die ganz allgemein Kultur hervorbringt und verändern kann.

agôn, alea, mimicry und ilinx

Mit Blick auf die kulturelle Bedeutung hat Roger Caillois Ende der 1950er Jahre in seinem Buch „Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch“ vier Spielkategorien herausgearbeitet – genau genommen sind es teleologische Handlungsmodi, mit denen der Mensch sich und der Welt im Spiel begegnet. Diese sollen nun eingehender betrachtet werden (Caillois 1982:20 ff.): *agôn*, der Wettstreit, zielt auf Leistung (Schach, Ringkampf, Fußball etc.), *alea*, der Zufall, verlässt sich auf das Schicksal (Würfelspiel, Tarot, Lotterie etc.) – beide folgen Regeln, mit denen die Spielenden gewinnen wollen, sich aber auf grundverschiedene Modi verlassen, im Wettkampf auf ihr Geschick und Können, im Glücksspiel auf alles, nur nicht auf sich selbst. *mimicry*, die Nachahmung, gibt vor, ein anderer zu sein, schlüpft in Rollen, ist Verwandlung, Fiktion, Verstellung, Simulation, Täuschung, mitunter auch voller List (Karneval, Masken, Schauspiel etc.); *ilinx*, der Rausch, verändert und irritiert die Wahrnehmung, erzeugt Schwindel und Desorientierung, führt in Ekstase, zuweilen auch in Selbstverlust (Tanzen, Drehen, Fallen etc.) – beide zielen auf die Existenzweise der Person, in der Nachahmung auf eine andere Identität, im Rausch auf die Entrückung vom Selbst.

Spiele, die sich illusionärer Verwandlung oder rauschhafter Bewegung hingeben unterliegen einer anarchischen Spielweise, deren unproduktives Gebaren und ungehemmte Fantasie besonders von *agôn* mit seinen Regeln und Erschwernissen im Zaum gehalten wird. Doch der Rausch bleibt eine immerwährende Versuchung, die der Zivilisationsprozess zu allen Zeiten durch ökonomische, politische oder religiöse Ordnungen unter Kontrolle zu bringen sucht und wegen seiner überbordenden Heftigkeit allein im Spiel – im Sport, Tanz oder Theater – Raum gibt. Die gesamte menschliche Kultur gründet auf Spiel, darin stimmt Caillois mit Huizinga überein, konstatiert allerdings, dass sie nicht allein auf Regeln und einem gutgemeinten Wettbewerb aufbaue. In den durch Lust oder Unlust getriebenen, instabilen Bewegungs- und Handlungsweisen sieht Caillois – sowohl onto- als auch philogenetisch gesehen – die Anfänge des spielenden und damit auch kulturellen Tätigseins und nimmt daher den von Huizinga nicht einmal erwähnten Rausch als Spielkategorie auf – verweist allerdings auf dessen Neigung zum Lärm, Tohuwabohu, auf seine zuweilen ordnungszersetzende und zerstörerische Kraft. *ilinx* liefere – besonders im Verbund mit *mimicry* – der Kultur zwar zweifelhafte, aber doch nutzbringende Beiträge (195), genannt werden diese allerdings nicht, sondern eher die machtvollen, dunklen Seiten hervorgehoben (vgl. etwa 63; 96). Als vitale

Lebensenergie und Begeisterung grundiert der Rausch jedoch fast alle Spiele und ist insofern ‚nützlich‘, als er – genährt von einer Idee und getragen von Enthusiasmus – Grenzen ausloten, Mögliches einspielen und derart Wandel einleiten kann (vgl. Seitz 2023), was mit Blick auf gesellschaftliche Umbrüche natürlich kaum mehr Spiel, sondern Revolution zu nennen ist. Für Caillois, wie auch für Huizinga, muss das Spiel vom gewöhnlichen Leben abgetrennt, frei, ergebnisoffen, unproduktiv, geregelt und fiktiv sein, eine Vermengung mit der realen Welt würde die Spiele korrumpieren und pervertieren. Einer Gesellschaft, die, wie eingangs angedeutet, derart auf Wettbewerb und Risiko setzt und im Gegenzug maximale Flexibilität und Beschleunigung provoziert, würde Caillois zweifellos ein „Verfall der Prinzipien des Spiels“ bescheinigen (Caillois 1982:53).

Es mag nicht verwundern, dass in der Antike spätestens seit Platon die sittliche Ordnung der Polis auf dem apollinischen Prinzip beruht und das Dionysische zu überformen hat. Im attischen Theater wird dies zur Anschauung gebracht, wenn z.B. die Bacchantinnen, jene Gefolgsfrauen des Dionysos, oder die rachesuchenden Erinnyen der Raserei verfallen, um schließlich entmachtete und besänftigt zu werden. *agôn* – im Verbund mit *alea* – fegt den Rausch von der Bühne und hält das mimetische Vermögen fest im Griff. In der Poetik des Aristoteles wird der Gestus der *mimêsis* daher einem strengen Handlungs- und Erzählmodus unterworfen; er soll Furcht einflößen, Mitleid erregen, auf diese Weise kathartische Affektabfuhr bewirken und so das Volk sittlich und geistig bilden. Wo in der griechischen Tragödie das unabänderliche Schicksal handlungsbestimmend ist und der Wettstreit zwischen Göttern und Menschen ausgefochten, im bürgerlichen Drama das Leben in die eigene Hand genommen und der Konflikt zwischen Subjekten ausgetragen wird, bleibt zu fragen, wo er im postdramatischen Theater geblieben ist – womöglich im Hin und Her zwischen „me“ und „not me“. So hält beispielsweise der Schauspieler in dem Stück „Julius Cäsar“ (1990) von Jan Lauwers plötzlich inne und fällt aus seiner Rolle, als ob er das verhängnisvolle Schicksal seiner Figur aufhalten oder, viel profaner, im weiteren Verlauf noch eine Rolle spielen will. Anstatt zu sterben, verlässt er die Bühne, um am Ende als „not not me“ wiederaufzutauchen, und man kann nicht ausmachen, wer da eigentlich fröhlich wippend auf dem Schaukelpferd sitzt.

Was aber ist heute, wo die Postdramatik ihren Zenit womöglich bereits überschritten hat, aus dem zuvor so erfolgreichen Verbund zwischen *agôn* und *mimicry* geworden, spielen *alea* und *ilinx* überhaupt eine Rolle, ist Mimesis – ehemals Grundpfeiler des Theaters – als Nachahmungs- und Verwandlungsmodus überhaupt noch im Spiel? Das Gegenwartstheater verschreibt sich vielerorts der Dokumentation von Realität, bringt statt professioneller Mimen *Experten des Alltags*, wie die Performancegruppe Rimini Protokoll sie nennt, auf die Bühne und sucht nicht zuletzt auch das Publikum zu beteiligen. Und was den Konflikt angeht, mag die Realität, die auf der Bühne spielt, krisenhaft und dramatisch genug sein. Es kommt sogar vor, dass das Publikum eingeladen wird, gleich ganz in der Realität Platz zu nehmen, um Menschen zuzuschauen, die tun, was sie sonst auch tun.

Eine solche Einladung hat Rimini Protokoll mit dem Stück „Hauptversammlung“ ([vgl. Rimini Protokoll 2009](#)) ein Jahr nach der Finanzkrise ausgesprochen und dabei *agôn* die Hauptrolle überlassen. Ausgestattet mit einem Aktienbrief anstelle einer Theaterkarte nimmt das Publikum an der jährlich stattfindenden Aktionärsversammlung der Daimler AG teil – kein *unfriendly takeover*, sondern ein *friendly join the game*, bei dem sie *live* verfolgen können, wie bühnenreif der Vorstand das agonale Schachern um Macht und Geld beherrscht und Theatermittel gebraucht, um Probleme zu kaschieren und Machenschaften zu verdunkeln – anders als im Dokumentartheater, wo Licht, Requisite und Sprache der Aufklärung und Erhellung von Sachverhalten dienen. Wo *alea* mit dem Börsencrash dem *global player* mächtig ins Zeug gefuscht hatte,

geht es nun darum, sich auf dem leergefegten Markt neu aufzustellen. Der Konzern mag sich mächtig aufführen, aber selbstredend ist es keine Theateraufführung, sondern eine dramatische Reality-Show mit Personen, die ihre gewohnten Rollen perfekt spielen und gute Miene zum bösen Spiel machen – mit Blick auf das Rüstungsgeschäft von Daimler, am Ende gar ein tödliches Spiel.

In „Weissagungen“ ([vgl. Turbo Pascal 2014](#)) geht es thematisch um *alea*, auch wenn in dem Spiel selbst nichts dem Zufall überlassen bleibt. Eine Hauptschulgruppe geht zusammen mit dem Performancekollektiv Turbo Pascal letztendlich der Frage nach, ob das in der Kulturellen Bildung so beliebte Motto „Der Stimme eine Chance geben“ vielleicht doch eher Wunschenken ist, sie am Ende, wie ein Performer sagt, doch ‚hartzen‘, also mit der Grundsicherung rechnen müssen. Die jungen Leute suchen ihrer migrantischen Herkunft und den damit verbundenen gesellschaftlichen Nachteilen durch allerlei Beschwörungen zu trotzen, befragen das Bohnenorakel, sagen auch dem Publikum die Zukunft voraus und richten sich selbst dort schon mal ein – sehen dem Weltuntergang entgegen, wohlahnend, dass die statistischen Vorhersagen womöglich nicht nur sie, sondern schon den ganzen Planeten betreffen, fürchten dann auch, an der Himmelspforte nicht die richtige Antwort zu wissen und zur Strafe in der Hölle zu landen. Das Spiel treibt ihre Lebensgeister zu Höchstform und doch wissen sie, es geht am Ende um das Bestehen der Mittleren Abschlussprüfung. Die Jugendlichen spielen mit *alea* und hadern mit dem Schicksal der Geburt, sie spielen sich selbst, schlüpfen aber auch mal in eine ganz andere Rolle und ahmen voraus, wie es wäre, eine selbstbestimmte Braut zu sein, die sich dem elterlichen Willen widersetzt, die Liebe wählt und eine turbulente Hochzeit feiert.

In „Mount Olympus“ ([vgl. Troubleyn 2015](#)) geht *ilinx* eine Hoch-Zeit ganz anderer Art ein. Jan Fabre und seine Company Troubleyn wollen die Antike wiederbeleben, doch anstelle sitzamer Chorreigen, olympischer Spiele und großer Tragödien wird das gigantische Fest gänzlich den kultischen Exzessen des Dionysos übereignet. Das Publikum bezeugt das 24-stündige Bühnenspektakel, kann zwischendurch im Foyer das Orakel von Delphi befragen, Bergtee trinken, Mythen lauschen, im Garten gegrilltes Schaf essen, am Trinkgelage teilnehmen oder auf Feldbetten ein Nickerchen halten. Währenddessen wird auf der Bühne der tragische Konflikt, den Medea, Cassandra, Philoktetes und all die anderen Helden mit Zitatschnipsel zu Gehör bringen, auf grandiose Weise dem Chaos ausgesetzt. Selbst härteste Sportexerzitien können nicht bändigen – die affizierten Körper geraten buchstäblich in eine enttabuisierte Zone, von Apollon keine Spur. *ilinx* gibt einer Entfesselung Raum, bei der *agôn* keinerlei Chance hat und *mimicry* kein Spiel ist, sondern im Rausch endet.

Ein letztes Beispiel, das der im Theater vielerorts verschmähten Nachahmung eine entscheidende Rolle zuspielt, soll nun eingehender betrachtet werden. Die performativen Verfahren setzen dabei erneut auf das Zusammenspiel von *agôn* und *mimicry*, schließen den Zufall aus, übergeben sich dafür umso mehr dem Rausch, der aber überraschenderweise alles andere als in das zu erwartende Chaos führt.

mimesis

Anfangs meint man, Forced Entertainment habe das Genre gewechselt, sei im Zirkus oder in einer Quizshow gelandet und wundert sich, dass „Real Magic“ ([vgl. Forced Entertainment 2017](#)) als eines der zehn besten deutschsprachigen Stücke zum Berliner Theatertreffen eingeladen worden ist. Schon das Bühnenbild erscheint abstrus: Plastikrasen, Mikroständer und Stuhl, dahinter ein paar senkrechtstehende Neonröhren und ein Haufen Klamotten. Ein Quizmaster – mit zotteliger Perücke und übergroßem Anzug – erklärt die

Spielregel und versichert dem Publikum, dass man sich weder kenne noch abgesprochen habe. Die Kandidatin – in grellgelbem Kükenkostüm – soll an ein Wort denken, das der Gegenkandidat – in Unterwäsche und mit verbundenen Augen auf einem Stuhl sitzend – zu raten hat. Während sie einen nur für das Publikum sichtbaren Karton mit dem Wort „caravan“ hochhält, rät der Herausforderer mit „electricity“ daneben, ebenso mit „hole“ und nach langem Nachdenken auch mit „money“. Alle drei Versuche falsch, was bei einer Auswahl von mehreren hunderttausend Wörtern kaum überraschend ist. Mit einem Platz- und Kostümwechsel beginnt die nächste Runde und jedes Mal wird danebengeraten. Auch dies nicht verwunderlich, denn wer auch meint, Gedanken lesen zu können, hat immer nur die dieselben drei Wörter und in dieser Reihenfolge parat: electricity, hole, money. Groteskerweise fragt der Showmaster die ratende Kandidatin, ob sie mit „hole“ das Loch im Schuh oder im Raumzeitkontinuum meint – aber egal, es wäre eh nicht die richtige Antwort gewesen. Die Worte sind nurmehr leere Zeichen, die weder über die Sprechenden noch über deren Lebenswelt Auskunft geben.

Gefühlte fünfzig Mal und in atemberaubender Geschwindigkeit wechselt die Kombo die Rollen, den Platz und das Outfit. Über die Unterwäsche hinaus, die sie sowieso tragen, liegen Anzug und Kückenkluft bereit – aus dem Rahmen fällt das nur einmal getragene glitzernde Abendkleid. Doch nicht auszumachen ist, welchen Zugewinn die Maskerade für das Typenspiel hat, das „Real Magic“ andeutet: Menschen, wie man sie aus Filmen oder vom Zirkus kennt, im öffentlichen und privaten Raum trifft, die geradewegs aus einem Tschechow-Drama oder einem Beckett-Einakter stammen könnten, gar an Rodins Denkerpose Anleihen nehmen. Jedermann und JedeFrauen, wie sie zuletzt auch im Theater sitzen – cool, ernst, lässig, skeptisch, besserwisserisch, listig, souverän. Doch auf der Bühne sieht man nur zeichenhafte Attribute, die in einer Art Oberflächenmimikry andeutungsweise Figuren nachahmen, aber keine wirkliche Verwandlung vorführen. In all dem Hin und Her verheddert sich das Trio zunehmend, mal stehen alle drei in Unterwäsche da oder gackern und tanzen zusammen in dem absurden Hühneroutfit. Dialogfetzen, Gestik und Mimik mögen einen Flirt, Streit, eine Intrige andeuten, aber kein sinnhaftes Gespräch hervorbringen. Eine surreale Wirklichkeit, ein skurriles Spiel, das in jeder Runde das gleiche Ergebnis hervorbringt und keinen Sieger kürt, bei dem Unterhaltungsmusik, Lacher und Applaus vom Band kommen. Sie treten in einen Wettbewerb, der nicht zu gewinnen ist. Gleichwohl das Regelsystem vom Publikum schnell durchschaut wird, fiebert es bei jedem Rateversuch aufs Neue mit. „No matter. Try again. Fail again. Fail better“ (Beckett 1983). Die Tragik des Spiels ist, dass es immer so weiter geht. Die Frau und die beiden Männer geben sich naiv, manchmal richtig lächerlich und blöde, und man könnte bei all dem stümperhaften Treiben glatt vergessen, dass hier ein Ensemble spielt, das sein Handwerk grandios beherrscht, den Spielverlauf präzise rhythmisiert, dramatisiert und zuletzt das Publikum im Visier hat.

Diesbezüglich ist es bei einer Aufführung in London zu einem regelrechten Eklat gekommen (vgl. Smith 2017). Einer der Zuschauer, wohl kein eingeschleuster Claqueur, hat das absurde Spiel einfach nicht mehr ausgehalten, prustet, schnaubt, lacht verzweifelt, klatscht in die Hände und steckt zunehmend das ganze Publikum an. Lachen und Klatschen kommen nun auch aus dem Saal. Derweil geht das sinnlose Spiel auf der Bühne weiter. Die Frau ist gerade an der Reihe und sitzt dieses Mal ohne Augenbinde auf dem Stuhl. Sie ist überzeugt, Gedanken lesen zu können – erneut nicht verwunderlich, denn der Karton wird ihr direkt unter die Nase gehalten. Das Publikum, das das Treiben nun mehrere dutzendmal verfolgt hat, kann darauf hoffen, dass der Kreis des ewigen Scheiterns durchbrochen wird und der Wahnsinn endlich aufhört. Ja, sagt sie, sie kenne das Wort und lacht – der Quizmaster lacht und auch das Publikum. Immer noch zögernd rutscht sie auf dem Stuhl hin und her und wie beim Kasperletheater können die Leute nicht mehr an sich

halten: "It's sausage, the word is sausage, oh my God!". Der verzweifelte Quizmaster fleht die Kandidatin an, das Wort nun endlich zu nennen. Sie kichert, macht eine Pause und sagt dann „money“. Darauf bricht ein Tumult aus, die Menschen ertragen den Irrsinn kaum mehr und haben dabei das reinste Vergnügen. „Life is the name of the game“ – wie es in einem alten Song des Entertainers Bruce Forsythe heißt. Wie dumm, zu glauben, man könne jemals gewinnen, um es doch immer wieder zu versuchen. Der Wettbewerb bringt auf der Bühne Verlierer hervor, den Menschen im Saal jedoch den Jackpot, denn ähnlich wie im Ritual geraten sie in einen Schwellenzustand, dessen Rausch auf liminale Weise momentan soziale Unterschiede nivelliert und *communitas* erzeugt (Turner 1995:86).

Zweifellos ist in „Real Magic“ mimetisches Vermögen im Spiel, aber es entgleitet dem theatralen Zugriff, gibt nicht einmal mehr eine Figur ab, geschweige denn eine gute. Die Körper treiben in eine Dynamik, die an das erinnert, was Paul Virilio (1992) mit Blick auf den Turbokapitalismus „Rasender Stillstand“ genannt hat. Weder tritt das Trio gegen die Verhältnisse an noch geht es darin schmachvoll unter, sondern labt sich geradezu vergnüglich, manchmal auch gelangweilt an der Wiederholung des Immergleichen, kämpft bis ans Limit, steigt aber immer wieder in die Simulation des gleichen, kreisartigen Verfahrens ein. Man könnte meinen, die „reversible Verkehrszeit“ spiele verrückt – kein Kippmoment in Sicht, das der „irreversiblen Geschichtszeit“ eine Chance geben und den Lauf der Dinge ändern könnte (Cramer/Kaempfer 1992:121; Seitz 1998:122). Das Spiel hat keinen Nutzen, bringt keinerlei Gewinn und ist in diesem Kampf um Nichts eigentlich nurmehr der nackte Wahnsinn. Hinter der zuweilen stümperhaften Maskerade ist nichts verborgen, schon gar kein souveränes Subjekt, das die Lage beherrschen könnte. Den Versprechen der Moderne auf Autonomie wird ein gehöriger Dämpfer verpasst und nebenbei noch die Spaßgesellschaft ad absurdum geführt.

Man hat das Gefühl, das mimetische Vermögen entsinne sich eines Wissens, das den Schritt ins Bewusstsein nicht vollzogen hat und mit allerlei Raffinessen, Finten und Tricks Spielräume zu retten sucht, die die gesellschaftlichen Verhältnisse vereitelt haben – „uralte Intelligenzen“, wie sie Michel de Certeau (1988:24) als „Kunst des Handelns“ vor allem bei den ‚kleinen Leute‘ aufgespürt hat, Menschen, die zwar ohne Macht, alltagspraktisch aber gewieft sind und geschickt die Gewandtheit der anderen durchkreuzen können – momentan gewinnen, auch wenn ihnen damit keine nachhaltige Macht zukommt. Certeau denkt dabei an die in der Biologie Mimetismus genannten Angleichungsmodi zwischen Organismen und Umwelt, die als signalarme Mimese dem Schutz und der Tarnung, als Mimikry der Anlockung oder Abschreckung dienen. Es handelt sich um Phänomene, die auch der Spielkategorie *mimicry* ihren Namen gaben, sieht doch Caillois in den Erscheinungsformen mancher Insekten – z.B. der Gottesanbeterin – ein „Äquivalent für die Verwandlungsspiele des Menschen“ (Caillois 1982:29/205 f.).

Anders als in der Tier- und Pflanzenwelt ist Mimikry beim Menschen weder genetisch festgelegt noch de facto möglich, allerdings zeigt sie sich in dem menschlichen Verlangen nach Angleichung an Andere oder Umgebungen, als soziale oder kulturelle Assimilationsleistung, als Einfühlungs- und Imaginationsvermögen, mit dem im Theater dann auch die Verwandlung geglaubt, gesehen und ‚wirklich‘ erlebt wird. In späteren Publikationen rückt Caillois dann auch von seiner durch den Surrealismus beeinflussten These einer Korrespondenz zwischen Insekt und Mensch ab: Er hätte eine „Korrespondenz zwischen dem Verhalten des Insekts und dem Glauben des Menschen“ vor Augen gehabt, denn anstelle des Instinkts trete die Einbildungskraft, eröffne fiktionale Räume, was als Reflex auf die evolutionäre Vorgeschichte zu verstehen wäre (Cha 2010:285). Ohne an dieser Stelle näher darauf eingehen zu können, bleibt mit dem Literaturwissenschaftler Kyung-Ho Cha festzuhalten, dass gegenwärtig zwei Annahmen vorherrschen:

Mimikry wird entweder als „phylogenetischer Vorläufer der ästhetischen und sozialen Mimesis“ verstanden und damit dem Menschen gegenüber dem Tier eine Sonderstellung eingeräumt oder sie wird als nicht zu domestizierende Restnatur angesehen, die als das „Andere der Mimesis“ inmitten der Gesellschaft Wirkung zeitigt (137). Mit der Idee einer solchen „Humanmimikry“ gelingt es, die Mimesis als normatives Konzept und damit den Zwang zur Identität subversiv zu unterlaufen und die Grenze zwischen Organismus und Umgebung, zwischen Selbst und dem Anderen zu erschüttern.

So auch im Theater von Forced Entertainment, wo jenes Andere der Mimesis die Performerin und ihre beiden Kollegen an den Rand des Außersichseins bringt. Sie mögen sich selbst aufs Spiel setzen, aber ihre scheinbar sinnlose Verausgabung geht nicht ins Leere, sondern in Richtung Publikum, das sich in diesem ohnmächtigen Scheitern wiedererkennt und angesichts des immer wieder und schöner Scheiterns trotzig im Widerstand wähnt. Wie in jeder gutgemachten Show könnte man meinen, das Ensemble sei auf Wirkung aus, würde sich auf parodistische und zugleich sympathische Weise dem Publikum anbieten, doch das Stück versetzt in einen Bann, aus dem sich das Publikum – wie zur Abwehr der Aussichtslosigkeit – nur mit Lachen, hilflosen Gesten und Rufen befreien und so in Distanz treten kann.

Die Wiederholung des Immergleichen in „Real Magic“ stellt die (Theater-)Verhältnisse auf den Kopf und führt am Ende trotzdem nicht ins Chaos. Das ewige Hin und Her treibt eine Bewegung auf die Spitze, die der schönen Form in nichts nachsteht – *real magic* eben. Wo in Alltagspraktiken Schnippchen geschlagen und der Machtlosigkeit momentan Paroli geboten wird, hilft auf der Bühne nichts mehr. Es gibt nur das Scheitern, aber die Truppe scheitert eben immer schöner, und genau darin liegt der Gewinn, nämlich bei aller Freiheit und unter Einhaltung der Regeln manisch zu spielen und ein unkontrollierbares Endspiel zur Erscheinung zu bringen. Das Trio kann zwar keine Gedanken lesen, ist jedoch einer anderen Unlesbarkeit auf der Spur – der Unverfügbarkeit. Mimikry zielt hier weder auf prähumane, biologische Urgründe noch eilt sie einer posthumanen, entpersonalisierten Zukunft entgegen – mit Nietzsche gesprochen geht es am Ende um „Menschliches, Allzumenschliches“.

Anders geht es in „Die Ruhe“ (2021) zu, eine immersive Performance-Installation von SIGNA (vgl. Laages 2021), die zum Berliner Theatertreffen 2022 eingeladen wurde. Hier soll die Menschenwelt in Richtung Natur gleich ganz verabschiedet werden. Auf anthropozentrische Machenschaften und gesellschaftliche Krisenlagen eingestimmt, verlässt das zur Partizipation animierte Publikum gewohnte Gefilde, um sich in einer knapp sechsstündigen ‚Rehabilitationsmaßnahme‘ auf die anstehende Metamorphose vorzubereiten und in posthumaner Manier langsam zu ‚verwalden‘. Man steigt buchstäblich ein, doch die Immersion erfolgt nicht nur mental, bei SIGNA wird gehandelt, berührt und gesprochen; die Unmittelbarkeit des Geschehens drängt das Realitätsbewusstsein zurück und erschwert reflexive Distanz (Seitz 2021). In solcherart dystopischer Welt gibt es dann auch nichts zu lachen, steht doch die anthropologische Differenz auf dem Spiel. Doch solange man sich in einer Kunstinstallation wähnt, ist die mediale Vermittlung nicht ganz aufgegeben; spätestens nach Verlassen des Sanatoriums ist gewiss, dass das Erlebnis ein Spiel, Schechner folgend ein *dark play* war. Anders als der chinesische Maler, der der Legende nach in sein Bild eintaucht und auf Nimmerwiedersehen verschwindet, ist daher nicht zu befürchten, dass sich Menschen von nun an in Bäume verwandeln, eher Verlorenheitsgefühle entwickeln – eine Erfahrung, die sie anderorts weitertragen.

finis

Der Versuch, die Frage nach dem Spiel durch Praxisbeispiele zur Sprache zu bringen, mag momentan erhellend sein, aber nicht ausmachen können, wohin die Künste insgesamt, das Theater im Besonderen treiben – mit der ‚Theaterbrille‘ von Rimini Protokoll in die gesellschaftliche Realität oder mit Forced Entertainment in ihre Surrealisierung. Und worauf steuert eine Gesellschaft zu, die auf sozialer, ökonomischer und ökologischer Ebene krisengeschüttelt ist, mit Pandemie, Klimawandel, Krieg, Flüchtlingsströmen, Armut und Ausgrenzung zu tun hat? Protest regt sich allerorts: *identity politics* im Diskurs, *gender trouble* in den Medien, *hacktivism* im Internet oder *extinction rebellion* im Alltag, die sich zur Rettung des Klimas am Stuhl des britischen Parlamentspräsidenten, als *last generation* auf Straßen, gar am kulturellen Erbe der Museen festkleben. Ob diskursiver Aufruhr oder ziviler Ungehorsam die Verhältnisse wird ändern können, bleibt der Zukunft überlassen. Jedenfalls wird der Gesellschaft heftig Paroli geboten und Aktionen zugemutet, die selbst vor dem Spiel mit der Realität nicht Halt machen – wie etwa die tricksenden, sich Kommunikationsguerilla nennenden Yes Men. Am Ende kommt man nicht umhin, das Nachdenken über Spiel nach Art des Hin und Her der labyrinthischen Gänge wieder und wieder und mit Blick auf die herrschenden Machtverhältnisse anzuschauen – ganz so wie Sophokles meint: „Aber als wir an die Herrscherkunst kamen und in Betracht zogen, so gerieten wir eben da erst in ein neues Labyrinth, und wo wir glaubten, am Ende zu sein, mußten wir wieder umwenden und befanden uns wie am Anfang der Untersuchung, in dem uns noch immer ebenso viel fehlte, als da wir zuerst die Frage aufwarfen“ (Platon 280 v. Chr.:291 St.1B).

Festzuhalten wäre, dass die Grenze zwischen Kunst und Realität und nun auch zur Natur mächtig angegangen und damit eine „Ausweitung der mimetischen Zone“ (Balke/Lineisen 2022) forciert wird, die das Andere der Mimesis als Angleichungsmodus an Fremdes/Anderes – an Menschen, Dinge, auch Verfahren – ins Spiel bringt. Zudem werden Forderungen laut, die künstlerische Fantasie möge den weltweit prekären Lebensverhältnissen dienen, wie jüngst auf der *documenta fifteen* eindrucksvoll proklamiert wurde. Eine der größten Kunstschaufen der Welt stellt sich damit gewissermaßen in den Rahmen der Nicht-Kunst. Verkürzt gesprochen zeigen sich zwei Tendenzen, die sich selbstredend in einem Sowohl-als-auch überschneiden können: Kunstschaffende erfinden und erproben zusammen mit Betroffenen entweder neue Ideen und Konzepte für das kollektive Zusammenleben und -arbeiten oder sie dokumentieren und zeigen jene unhaltbaren Verhältnisse. Nur wenige bringen die Verhältnisse selbst, ganz ohne Bühne und Ausstellungsraum ins Spiel, wie Christoph Schlingensiefel, der mit „Bitte liebt Österreich“ (2000), jener schon legendär gewordenen sozialen Skulptur ohne Kunstcharakter, nicht nur die Autonomie des Theaters aufs Spiel gesetzt, sondern ein ganzes Land an den Pranger gestellt und damit reichlich Konfliktpotential und Tumult provoziert hat, was zum vorzeitigen Abbruch führt (Seitz 2011). Die Flüchtlingspolitik in einem TV-Format zu verhandeln ist ein wahrlich gelungener Coup, und sicher wäre das Projekt kaum so spektakulär und medienwirksam gewesen, wenn es eindeutig als Kunst deklariert worden wäre. Doch die im postdramatischen Theater in Verruf geratene Fiktion mit ihrem eigentümlichen *betwixt and between* hatte in Schlingensiefels Bayreuther Inszenierung bald wieder eine Chance. Denn, was die performativen Verfahren von den symbolischen, auf Repräsentation zielenden unterscheidet, ist am Ende nicht das fehlende Als-ob, sondern dass sie den medialen Charakter und damit auch implizit eine Macht vor Augen führen, die ebenso dem Theater innewohnt, dessen Spiel die Imagination weckt und ohne diese kaum gelingen kann. Das Zeigen zu zeigen, zu sehen, wie sich das Andere der Mimesis in „Real Magic“ rasend dem Stillstand übergibt, das Trio sich weder im Außen noch bei sich wiederfindet, ist bei aller Tragik dann auch mit

unbändigem Vergnügen und erhellender Komik verbunden. Bei aller Sinnlosigkeit wird der Sinn des Tuns gerade durch das Spielen erzeugt. *Illusio* nennt Pierre Bourdieu (1999) die stillschweigende Anerkennung einer Sache, die im Spiel ist. Wie auch immer kritisch, subversiv, affirmativ, phantastisch, absurd – Fiktionalität ist, im Theater und anderswo, eine Weise zur Realität zu kommen.

Derweil ruft die Kunstkritikerin Larissa Kikol, die jüngst einen Kunstforum-Band zum Thema Spiel herausgegeben hat, mit einem Imperativ dazu auf, mehr auf Spiel zu setzen: „Spiel! Spiel am Tollsten!“ (Kikol 2021:40ff.). Am Ende bleibt zu hoffen, dass sich die den Bildungsauftrag des Theaters voranbringenden Vermittlerinnen und -vermittler weniger vom *game* als vom *play* treiben lassen. Nur so kann Theater einer plumpen Total-Ludifizierung entgehen. Das Spiel muss weder wahr noch gut sein, aber es sollte jener schönen Form genügen, die am Übergang von Chaos und Ordnung entsteht. Und bei allem Teilhabe- und Aktivierungsbemühen ist nicht zu vergessen, dass Theater Schaukunst ist, man muss nicht immer selbst spielen, auch Zuschauen ist Partizipation (Seitz 2014b). Selbst „Nichttun“ (Seitz 2019) auf der Bühne kann die vielerorts brachliegende Imaginationskraft wecken und – sinnfällig, augenöffnend und bisweilen auch schlagend – Spielräume des *non non fiction* eröffnen.

Der 1995 beim *Symposium: Theater – Auf(s) Spiel setzen* vorgetragene und in dem von Hans-Wolfgang Nickel und Christian Schneegass 1998 herausgegebenen Sammelband *Symposium Spieltheorie* veröffentlichte Beitrag von **Hanne Seitz: Im Labyrinth des Schönen. Spielformen der Natur – der Kunst** steht als [Download](#) (9,4 MB) auf *kubi-online* zur Verfügung.

Verwendete Literatur

- Balke, Friedrich/Lineisen, Elisa (2022):** Mimesis expanded. Die Ausweitung der mimetischen Zone. Paderborn: Brill | Fink.
- Bateson, Gregory (1985):** Ökologie des Geistes. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Beckett, Samuel (1983):** Worstward ho. London: John Calder. Online: [Samuel Beckett – Worstward Ho | Genius](#) (letzter Zugriff am 01.12.22).
- Bourdieu, Pierre (1999):** Illusion und illusio. In: ders.: Die Regeln der Kunst (515-522). Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Caillois, Roger (1982):** Die Spiele und die Menschen [1958]. Frankfurt am Main: Ullstein.
- Certeau, Michel de (1988):** Kunst des Handelns. Berlin Merve.
- Cha, Kyung-Ho (2010):** Humanmimikry. Poetik der Evolution. München: Fink.
- Cramer, Friedrich/Wolfgang Kaempfer (1992):** Die Natur der Schönheit. Zur Dynamik der schönen Form. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Gadamer, Hans-Georg (1990):** Wahrheit und Methode. Grundzüge einer philosophischen Hermeneutik [1960]. Tübingen: Mohr Siebeck.
- Huizinga, Johan (1956):** Homo Ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel [1938]. Hamburg: Rowohlt.
- Kikol, Larissa (2021):** Spiel! Spiel am Tollsten! In: Kunstforum International. KUNST = SPIEL! Kindliches und Spielerisches als Motor der Kunst. Bd. 276, 08/09, 42-55.
- Laages, Michael (2021):** Vom Wunsch, Wald zu werden. Online: [nacht kritik.de: Die Ruhe – Schauspielhaus Hamburg – Das Performance-Kollektiv SIGNA erprobt mit Willigen, in die Natur einzugehen](#) (letzter Zugriff am 01.12.22).
- Platon (ca. 380 v.Chr.):** Euthydemos. Online: [opera-platonis.de/Euthydemos.pdf](#) (letzter Zugriff am 01.12.22).

Rosa, Hartmut (2018): Unverfügbarkeit. Salzburg/Wien: Residenz.

Schechner, Richard (1985): between theater & anthropology. Philadelphia: University of Pennsylvania.

Seitz, Hanne (2023): Enthusiasmus. Mit Sokrates im Dialog über Dichtung, Freien Tanz und Bewegungs improvisation. In: Peskoller, Helga/Zirfas, Jörg (Hrsg.): Die Kunst der Begeisterung. Anthropologische Erkenntnisse und pädagogische Praktiken. Weinheim/Basel: Beltz Juventa (im Erscheinen).

Seitz, Hanne (2021): Eintauchen in andere Welten. Immersion im Theater und anderswo. In: Pinkert, Ute u.a. (Hrsg.): Positionen und Perspektiven der Theaterpädagogik (84-97). Berlin/Milow/Strasbourg: Schibri.

Seitz, Hanne (2019): Nichttun als Gabe? In: Hentschel, Ingrid (Hrsg.): Die Kunst der Gabe. Theater zwischen Autonomie und sozialer Praxis (259-273). Bielefeld: transcript.

Seitz, Hanne (2014b): Zuschauer bleiben, Publikum werden, Performer sein. Modi der Partizipation. In: Ute Pinkert (Hrsg.): THEATER PÄDAGOGIK am Theater. Kontexte und Konzepte von Theatervermittlung (79-89). Berlin/Milow/Strasbourg: Schibri. Online: [Modi der Partizipation im Theater: Zuschauer bleiben, Publikum werden, Performer sein... | kubi-online](#) (letzter Zugriff am 01.12.22).

Seitz, Hanne (2014a): Am Urgrund der Bildung. Anthropologische Skizzen zur Bedeutung von Sprache, Technik und Kunst. In: Lohfeld, Wiebke/Schittler, Susanne (Hrsg.): Grenzverhältnisse. Perspektiven auf Bildung in Schule und Theater (18-31). Weinheim/Basel: Beltz Juventa.

Seitz, Hanne (2011): Kunst als soziale Herausforderung. Zur Praxis künstlerischer Interventionen im öffentlichen Raum. In: Messner, Bettina/Wrentschur, Michael (Hrsg.): Initiative Soziokultur. Diskurse. Konzepte. Praxis (69-88). Münster: LIT.

Seitz, Hanne (2003): Spiel. In: Wörterbuch der Theaterpädagogik (279-283). Berlin/Milow/Strasbourg: Schibri. Online: [Wörterbuch - Spiel - Deutsches Archiv für Theaterpädagogik \(archiv-datp.de\)](#) (letzter Zugriff am 01.12.22).

Seitz, Hanne (2000): Unterwegs in die Zeit - Im Labyrinth des Unmöglichen. In: Paragrana. Metaphern des Unmöglichen. Internationale Zeitschrift für Historische Anthropologie. Bd. 9, Heft 1, 93-106.

Seitz, Hanne (1998): [Im Labyrinth des Schönen. Spielformen der Natur - der Kunst.](#) In: Nickel, Hans-Wolfgang/Schneegass, Christian: Symposium Spieltheorie (119-127). Berlin: LAG-Materialien.

Seitz, Hanne (1996): Räume im Dazwischen. Bewegung, Spiel und Inszenierung im Kontext ästhetischer Theorie und Praxis. Essen: Klartext.

Smith, Michael (2017): Real Magic - Forced Entertainment at Southbank. Online: [Real Magic - Forced Entertainment at Southbank - Cog Design](#) (letzter Zugriff am 01.12.22).

Sutton-Smith, Brian (1997): The Ambiguity of Play. Cambridge, MA: Harvard University.

Turner, Victor (1995): Vom Ritual zum Theater. Der Ernst des menschlichen Spiels. Frankfurt am Main: Fischer.

Virilio, Paul (1992): Rasender Stillstand. München: Carl Hanser.

Winnicott, Donald W. (1989): Vom Spiel zur Kreativität. Stuttgart: Ernst Klett.

Wittig, Steffen (2018): Die Ludifizierung des Sozialen. Differenztheoretische Bruchstücke des Als-Ob. Paderborn: Schöningh.

Links, zuletzt zugegriffen am 01.12.22:

Rimini Protokoll (2009): Hauptversammlung. URL: <https://www.rimini-protokoll.de/website/de/project/hauptversammlung>

Turbo Pascal (2014): Weissagungen. URL: <https://www.turbopascal.info/produktionen/weissagungen/>

Troubleyn (2015): Trailer Mount Olympus. URL: <https://www.youtube.com/watch?v=4NKXDjtF12A>

Forced Entertainment (2017): Real Magic. URL: www.youtube.com/watch?v=tjdZLq50nLI

Anmerkungen

Dieser Beitrag entstand vor dem Hintergrund des gemeinsam von der [Bundesarbeitsgemeinschaft \(BAG\) Spiel & Theater](#) und dem Profilstudiengang [Theater als Soziale Kunst an der FH Dortmund](#) initiierten Projektes [Theater - Auf\(s\) Spiel setzen](#). 12 Autor*innen wurden gewonnen, die Diskursfäden des 1998 von Hans-Wolfgang Nickel und Christian Schneegass herausgegebenen Sammelbandes

zur *Spieltheorie* wieder aufzunehmen und mit Resonanz auf die in den 90er Jahren entwickelten Fachpositionen und mit aktuellem Bezug auf den heutigen Fachdiskurs die Begrifflichkeiten und Besonderheiten von Spiel/en im Zusammenhang einer gegenwärtigen und zukünftigen Theaterpädagogik zu reflektieren.

Initiator*innen und Urheber*innen dieses Projektes sind Prof. Dr. Norma Köhler und Ute Handweg.

Zitieren

Gerne dürfen Sie aus diesem Artikel zitieren. Folgende Angaben sind zusammenhängend mit dem Zitat zu nennen:

Hanne Seitz (2022): non non fiction - Zur Theorie und Praxis des Spiels und die Rolle der Mimesis im Theater und anderswo. In: KULTURELLE BILDUNG ONLINE:

<https://www.kubi-online.de/artikel/non-non-fiction-zur-theorie-praxis-des-spiels-rolle-mimesis-theater-anderswo>

(letzter Zugriff am 16.07.2024)

Veröffentlichen

Dieser Text – also ausgenommen sind Bilder und Grafiken – wird (sofern nicht anders gekennzeichnet) unter Creative Commons Lizenz cc-by-nc-nd (Namensnennung, nicht-kommerziell, keine Bearbeitung) veröffentlicht. CC-Lizenzvertrag:

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/legalcode>