



Wider alle Regeln?

Theorie und Geschichte
 gespielter Komik
im 20. Jahrhundert

Herausgegeben von

Guido Hiß
Burkhard Niederhoff
Monika Woitas

ATHENA



Guido Hiß, Burkhard Niederhoff, Monika Woitas (Hgg.)

Wider alle Regeln?

Theorie und Geschichte gespielter Komik im 20. Jahrhundert

Scripta scenica

Bochumer Beiträge zur Theaterforschung

Herausgegeben von Jörn Etzold und Guido Hiß

Band 4

Guido Hiß, Burkhard Niederhoff, Monika Woitas
(Hgg.)

Wider alle Regeln?

Theorie und Geschichte gespielter Komik
im 20. Jahrhundert

Das Werk einschließlich seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar. Insbesondere darf kein Teil dieses Werkes ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form (unter Verwendung elektronischer Systeme oder als Ausdruck, Fotokopie oder unter Nutzung eines anderen Vervielfältigungsverfahrens) über den persönlichen Gebrauch hinaus verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Für alle in diesem Werk verwendeten Warennamen sowie Firmen- und Markenbezeichnungen können Schutzrechte bestehen, auch wenn diese nicht als solche gekennzeichnet sind. Deren Verwendung in diesem Werk berechtigt nicht zu der Annahme, dass diese frei verfügbar seien.

Ein ATHENA-Titel bei wbv Publikation

© 2021 wbv Publikation
ein Geschäftsbereich der
wbv Media GmbH & Co. KG
Bielefeld 2021

Gesamtherstellung:
wbv Media GmbH & Co. KG, Bielefeld
wbv.de

Umschlagfoto: Jürgen Diemer

Bestellnummer: 6006387
ISBN (Print) 978-3-7639-6182-5
ISBN (E-Book) 978-3-7639-6183-2

Printed in Germany

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Inhalt

Guido Hiß Wider alle Regeln? Theorie und Geschichte gespielter Komik im 20. Jahrhundert. Zur Einführung	7
Bernhard Greiner Meta-Theater als Katalysator gespielter Komik: Eduardo De Filippo (<i>L'arte della commedia/Die Kunst der Komödie</i>) – Michael Frayn (<i>Noises Off/Der nackte Wahnsinn</i>) – Thomas Bernhard (<i>Der Theatermacher</i>)	15
Burkhard Niederhoff William Somerset Maughams <i>The Circle</i> und die Traditionen der englischen Komödie	33
Dorothea Scholl Paare zwischen Himmel und Hölle. Spielarten des Grotesk-Komischen im Theater von Tschechow, Beckett und Ionesco	51
Roland Weidle »In-Yer-Face Laughter«. Zur Komik der Gewalt in Antony Neilsons <i>Normal</i> und Martin McDonaghs <i>The Beauty Queen of Leenane</i>	71
Monika Woitas Petruschkas Schrei und Pulcinellas Lachen. Formen des Grotesk- Komischen im Theater Igor Strawinskys	91
Guido Hiß Das Groteske, das Komische und die Avantgarde	109
Romain Jobez Die Tragik der Komik. Von der Farce zum absurden Theater	125
Catherin Persing Groteske, Gewalt und Gegenschmerz. Komische Grenzvermessungen im Theater des Futurismus	141

Anette Pankratz Britische Sitcoms. Lach- und Sachgeschichten	161
Monika Schmitz-Emans Komische Spektakel auf der Zeitungsbühne. Der frühe Comic in den Spuren des populären Theaters	181
Autorinnen und Autoren der Beiträge	205

Guido Hiß

Wider alle Regeln? Theorie und Geschichte gespielter Komik im 20. Jahrhundert. Zur Einführung

Ein kleiner Witz, den wir uns in der Schule mit unermüdlicher Lachlust erzählten, beschreibt das traurige Schicksal ungewöhnlicher Flugobjekte: »Fliegen zwei Möhren nebeneinanderher. Sagt die eine zur anderen: »Schau mal, da vorne kommt ein Hub – schrapp – schrapp – schrapp – schrapp.«

Das lächerliche Gemüse offenbart jenes exemplarische Spiel mit Kontrasten oder Inkongruenzen, das vielfach als Kern des Komischen angenommen wird. Nur etwas, das unserer alltäglichen (Welt-)Erfahrung widerspricht, reizt demnach zum Lachen; komische Wirkungen basieren auf der »Wahrnehmung eines Missverhältnisses«.¹ Das gewöhnliche Raspeln einer Karotte zur Bereitung eines Salats reicht nicht aus. Nur unter außergewöhnlichen Umständen reizen Vegetabilien zum Lachen. Schon Arthur Schopenhauer betonte die kontrastiven Voraussetzungen; wir lachen demnach über die »Inkongruenz zwischen einem Begriff und den realen Objekten, die durch ihn in irgendeiner Beziehung gedacht worden waren«.²

Auch im zwanzigsten Jahrhundert sind Positionen, die das Komische auf die Erfahrung eines Widersinns bauen, prominent vertreten. Nach Henri Bergson reizt ein »Mangel an Vitalität«³ zum Lachen, mithin die Differenz zwischen einer dynamischen Vorstellung des Lebens und seiner lächerlichen Verdinglichung: Automaten statt Menschen, Typen statt Charakteren, Wiederholung statt Entwicklung. Im Lachen drücke sich »eine individuelle oder kollektive Unvollkommenheit aus, die unmittelbare Korrektur verlangt. Das Lachen ist eben diese Korrektur.«⁴ Helmuth Plessner hat das Lachen (und Weinen) als »exzentrische« Reaktion auf einen unvermuteten Erfahrungsbruch beschrieben, als körperliche Abreaktion einer kognitiv nicht zu bewältigenden Differenz (etwa zwischen gewöhnlichen Karotten und surrealen Flugmöhren): »Insofern bedeutet komisch: aus dem Rahmen fallend, anstößig, widersprechend, doppelsinnig – etwas, womit man nichts anfangen, was man sich nicht zurechtlegen kann.«⁵ Lenz Prütting resümiert den Ansatz der Inkongruenztheorie:

1 Kindt 2017, S. 3.

2 Schopenhauer 1986, S. 105.

3 Bergson, 1948, S. 50.

4 Ebd.

5 Plessner 1950, S. 121.

Jede Art von Komik und Lächerlichkeit resultiert aus objektimmanenten Widersprüchen aller Art, die der Betrachter im Mitgehen an und in sich selbst als leibliche Spannung spürt und austrägt und im Lachen auszugleichen sucht.⁶

Auch die psychoanalytisch inspirierten »Entlastungstheorien« bauen auf der Diagnose eines komischen Widerspruchs auf, der allerdings nicht mehr im Objekt, welches das Lachen auslöst, sondern im lachenden Subjekt lokalisiert wird. Demnach bringen schmutzige Witze den Lachenden einen triebökonomischen Vorteil, und zwar als momentane Kompensation eines verbotenen Wunsches aggressiver oder sexueller Art. Im Lachen entlasten wir uns vom sittlichen Druck, der auf unseren Seelen lastet. Die »Witzarbeit« (Freud) holt vorbewusste Strebungen ans Licht, um »Lust frei zu machen durch Beseitigung von Hemmungen«.⁷ Nach dem Vorbild der »Traumarbeit« werden die auslösenden Triebpotentiale in bizarre Bilder verschoben: So können Möhren sprechen und fliegen, wobei ihre lautmalerisch vollzogene Zerkleinerung auch der Abreaktion aggressiver Impulse dienen mag – die traumsymbolischen Implikationen des Gemüses müssen hier nicht näher erläutert werden. Tendenziöses Lachen bricht mit der sozial geforderten Wohlanständigkeit und Korrektheit. Witze vermögen durch die »Aufhebung von Unterdrückungen und Verdrängungen neue Lust zu erzeugen«.⁸

Die Diagnose eines komischen Bruchs sittlicher Konventionen auf individueller Ebene mag auch für exzessive soziale Phänomene gelten; dafür steht maßgeblich Michail Bachtins Theorie des karnevalesken Lachens. Der russische Philologe nobilitierte die dionysisch inspirierte Feier des mittelalterlichen Karnevals als Medium der Erfahrung eines urtümlichen Lebens, das, ganz dem Körperlichen verpflichtet, Befreiung vom christlichen Alltag versprach. »Lachen verfügt [über] keine Verbote und Einschränkungen. Macht, Gewalt, Autorität sprechen niemals die Sprache des Lachens.«⁹ Analog zum tendenziösen Witz untergräbt der Karneval die soziale und symbolische Ordnung im Sinn einer kollektiv vollzogenen Entlastung von ihren Zwängen. »Die Gesetze, Verbote und Beschränkungen, die die gewöhnliche Lebensordnung bestimmen, werden für die Dauer des Karnevals außer Kraft gesetzt.«¹⁰ Auch das Karnevaleske steht damit für die Hoffnung auf die (partielle) Überwindung des von Freud konstatierten »Unbehagens in der Kultur«¹¹.

Inkongruenztheorien zielen auf die komische Differenz zu alltäglichen Mustern der Wahrnehmung, Entlastungstheorien auf die Unterschreitung sittlicher Verbindlichkeiten. Der Begriff, in dem sich die unterschiedlichen Konzepte be-

6 Prütting 2013, S. 1822.

7 Freud 1982b, S. 127.

8 Ebd., S. 129.

9 Bachtin 1969, S. 33.

10 Ebd., S. 48,

11 Freud 1982a.

gegenen, heißt Subversion. Die eingangs zitierten Flugobjekte zeigen, wie sich beide Aspekte überlagern und ergänzen können. Im verfremdenden Bruch mit dem vegetabil Bekannten und Gewohnten scheinen zugleich traumanaloge Verschiebungen auf, die auf vorbewusst vollzogene Entlastungsprozesse verweisen. Spielarten des Komischen wie Satire, Karikatur oder Parodie, die versuchen, unser politisches Personal zur Kenntlichkeit zu entstellen, legen es nahe, das komisch Subversive politisch zu interpretieren. Das Lachen mag hier als Ausdruck kleiner Revolten erscheinen, als Indikator von falschen gesellschaftlichen Verhältnissen. Sitcom und Stand-up-Comedy, die vielfach im Feld des moralisch Tabuisierten arbeiten, unterlaufen dagegen den sittlichen Überdruck im Sinn der Subversion des moralisch Geforderten.

Doch das Komische ist schwer zu fassen und entzieht sich listig seiner Vermessung; dies gilt auch für die subversive Verortung. Keineswegs agiert es nur als »Geist, der stets verneint«, als närrischer Dämon universellen Widersinns. Komische Inkongruenzen korrespondieren komischen Kongruenzen; was subversiv gemeint war, kann affirmative Wirkungen erzeugen. Das Lachen taugt nicht zum Auslöser echter Revolten; entsprechende Sorgen der Politik sind zumeist unbegründet. Kabarettistisch artikulierte Kritik erledigt den subversiven Impuls in der lachenden Identifikation des Publikums. Im gemeinschaftlichen (Besser-) Wissen löst sich das subversive Aktionspotential auf. Parodistische Technik vermag jedes »hohe Haus« zu unterspülen, so auch den staatstragenden Rahmen, in dem Regierende gerne wahrgenommen werden (»Schnauze«, »Birne«, »Mutti«). Doch zugleich bestätigt sie die Normen der kanzlerkritischen Liga.

Das Zusammenspiel subversiver und affirmativer Kräfte gilt auch für den Karneval. Feiernde, die sich für wenige Tage vom Druck ihres zivilisierten Lebens befreien, kehren nach Aschermittwoch in ihren Alltag zurück. Ventile dienen nicht zur Abschaffung von Drucksystemen, sondern zu ihrer Entlastung: Unordnung als Agentin der Ordnung. Man kann vermuten, dass auch das derzeit enorme mediale Aufgebot an komischer Unkorrektheit zuletzt unterstützt, was es bekämpft. Das Lachen selbst vermag komische Widersprüche und Differenzen in einer lustvollen Erfahrung aufzuheben und abzureagieren.

Auch die Geschichte des Komischen belegt das Wechselspiel zwischen destruktiven und konstruktiven Tendenzen. Bereits das Komödientheater der römischen Republik machte sich im Bündnis mit Sklaven und jungen Erwachsenen über verdorbene (Bühnen-)Väter lustig und damit über das römische Patriarchat. Doch genutzt hat es offenbar nichts. 1700 Jahre später, in der Commedia dell'arte, obsiegen die Diener immer noch über die verdorbenen Alten und ermöglichen zuletzt die Liebe der Jungen. Die Sahnetorte im Gesicht des Keystone Kops bringt keine reale Macht der Welt aus dem Konzept. Die Tradition der Komödie kennt das seltsame Bündnis zwischen Aufbegehren und Bewahren schon qua Form: der Verstoß gegen gesellschaftliche Konventionen (Gauerei, Seitensprung, Lüge, Intrige ...) ist durch die Gattungskonvention ebenso gere-

gelt wie das universelle *happy ending* als Ausgleich der Gegensätze. Komische Formen wie Harlekinaden, Hans-Wurst-Spiele oder auch filmischer Slapstick nähern sich in ihrer handfesten Körperlichkeit dem Karneval an; die bürgerlich emanzipierte Komödie betreibt dagegen (seit dem achtzehnten Jahrhundert) maßgeblich Gesellschaftssatire. Vom Schwank des neunzehnten Jahrhunderts über Hollywoods Screwball-Comedy bis hin zu den gegenwärtigen TV-Sitcoms demontieren komische Spiele ihr Publikum, um es zugleich lachend in seiner Mentalität zu bestärken. Das Komische liefert Bruch und Brücke zugleich.

Im Lachen können wir den Widersinn des Komischen abreagieren. Dieses Phänomen zeigt sich besonders dort, wo es an seine Grenzen kommt, etwa in Fällen der Verbindung von grotesken und komischen Dimensionen. Das zwanzigste Jahrhundert wurde zum exemplarischen Spielfeld der Kohabitation fantastischer, furchtbarer und obszöner Inhalte mit komischen Techniken, und zwar medienübergreifend. Der Bogen reicht von avantgardistisch beeinflussten Dramen und Aktionen, über das musikalische und absurde Theater bis zu postmodernen Performances. Er spannt sich von der Stummfilmgroteske über schwarze Fernseh- und Filmformate im Stil Monty Pythons bis zu Animations- und Trickfilmgrotesken, die heute ein Millionenpublikum unterhalten (*The Simpsons*, *South Park*, *Rick and Morty*). In der Verbindung mit dem Grotesken wird das Komische einem Stresstest unterzogen. Warum lachen wir, wenn eine sprechende Flugmöhre von einem Helikopter geschreddert wird? Was ist lächerlich am Schrecklichen, Exzessiven oder Verrückten? Markiert dieses Lachen noch eine (lustvolle) komische Reaktion?

»Zur Struktur des Grotesken gehört, daß die Kategorien unserer Weltorientierung versagen.«¹² Das Groteske ist dem Komischen subversiv verwandt. Doch das Lachen als Medium der Abreaktion und des Ausgleichs muss signifikant gesteigerte Brüche bewältigen, die »Störung, Umordnung oder sogar Chaotisierung« der »bekannten Ordnung«.¹³ In Verbindung mit Artefakten, die unsere Wahrnehmung radikal herausfordern, kann die komische Befähigung zum Ausgleich von Gegensätzen versagen, das Lachen verstummen oder sogar in den Ausdruck von Verzweiflung umschlagen. Indem groteske Komik das Zusammenwirken von destruktiven und konstruktiven Aspekten an seine Grenzen führt, liefert sie ein Spielfeld zur Erforschung des Wechselspiels subversiver und affirmativer Dimensionen des Komischen.

Der Nachvollzug dieses Zusammenspiels steht im Mittelpunkt des Bandes, der auf einer Ringvorlesung an der Ruhr-Universität Bochum im Wintersemester 2019/20 beruht. »Über die traditionellen Positionen der Komikforschung hinausgehend verortet die Ringvorlesung ihren Gegenstand nicht einfach in multiplen Normbrüchen, sondern im Miteinander von Aufhebung der Ordnung und

12 Kayser 1957, S. 199.

13 Scholl 2004, S. 589.

ihrer Bestätigung.«¹⁴ Der Akzent liegt dabei auf Formen des gespielt Komischen im zwanzigsten Jahrhundert, das seinen medialen Spielraum stark erweiterte. Dabei entwickelte sich, wie die nachfolgenden Beiträge im Überblick zeigen, noch alles in der Fluchtlinie der Komödie, die, ob sie negiert, umoperiert oder auch kritisch bestätigt wird, eine komische Referenz bleibt – in Theorie und Praxis. Im Rahmen der medienübergreifend angelegten Perspektive kommen Fachleute aus der Klassischen Philologie, Anglistik, Germanistik, Komparatistik sowie der Theater- und Medienforschung zu Wort. Die Anordnung der Beiträge folgt der medialen Orientierung der jeweiligen Beispiele: vom Drama über Oper, Theater und Performance, TV-Sitcom bis zum Comic Strip.

Bernhard Greiner zeigt anhand des »Metatheaters« von Eduardo Filippo, Michael Frayn und Thomas Bernhard, wie das komische »Entmachten oder Aussetzen von Normen« im Spiel selbst revidiert werden kann, durch interagierende Illusionsebenen. Im Feld der widerstreitenden »Chaos- und Ordnungsfaktoren« verbürge zuletzt nur die szenische Performance »einen festen Grund«, bestätigend, »dass alles ein Spiel ist, ohne ein Jenseits zu diesem ansetzen zu müssen«.

Burkhard Niederhoff untersucht den Umgang mit den Normen und Konventionen der Gattung in der englischen Komödiengeschichte des 20. Jahrhunderts. Am Beispiel von William Somerset Maughams Stück *The Circle* (von 1921) zeigt er, wie die traditionellen Genrekonventionen aufgegriffen und teilweise auch abgewandelt werden. Als Komödie über die Komödie widerlegt das Stück die These vom Ende der komischen Spiele: »Die Kritik der Tradition ist Teil der Tradition.«

Nach Dorothea Scholl verfremdet das grotesk Komische »das Vertraute und Gewohnte, indem es dieses karikierend übersteigert, verzerrt, entstellt, fragmentiert, demontiert«. Das »absurde Theater« von Beckett und Ionesco belegt ein Spiel mit Brüchen und Verwerfungen, und zwar als Untergrabung psychologischer (Tschechow), existentialistischer (Sartre) und boulevardesker Konventionen. Im Mittelpunkt des Beitrags stehen »höllische« Paarbeziehungen, in denen die Technik der grotesken Steigerung komischer Verfahren exemplarisch nachvollzogen wird.

Roland Weidle analysiert das abgründige Lachen im Spielfeld der britischen *In-Yer-Face*-Dramaturgie (Antony Neilson und Martin McDonagh). Den lachenden Weg aus den szenischen Zumutungen ermöglichen dabei verschiedenartige Techniken der Verfremdung. Die theoretische Referenz bildet Plessners Theorie der körperlichen Exzentrizität des Komischen. Grotesk gestimmt, ermög-

14 Konzeptpapier zur Ringvorlesung »Wider alle Regeln? Theorie und Geschichte der Komik im zwanzigsten Jahrhundert«, Ruhr-Universität-Bochum 2019; entwickelt von Manuel Baumbach (Klassische Philologie), Guido Hiß (Theaterwissenschaft), Burkhard Niederhoff (Anglistik) Anette Pankratz (Anglistik), Monika Woitas (Theaterwissenschaft).

licht das radikale Theater eine »spannungsvolle Beziehung [...] zwischen Abdrängung und Anziehung« – Lachen als »souveränes Verständnis des Unverstehbaren«.

Monika Woitas belegt den komischen Widerstreit am Beispiel von Strawinskys Balletten *Petruschka* und *Pulcinella*. Sie zeigt den grotesken Einfluss sowohl in vielfältigen Commedia dell'arte-Bezügen als auch in musikalischen und tänzerischen Konventionsbrüchen. Das Komische meldet sich parodistisch und im Hang zum Mechanischen und Repetitiven zu Wort, wobei »die Dekonstruktion der Vorlagen [...] das Material für die Konstruktion neuer Strukturen« liefert.

Guido Hiß untersucht das Groteske aus der Perspektive des verbündeten Komischen, einem theoretisch fundierten Verständnis dieser Verbindung zuarbeitend. »Das grotesk Komische bewältigt die Wirkungen des Grotesken lachend, doch das Groteske bleibt im Komischen aufgehoben.« Der Balanceakt zwischen Destruktion und Konstruktion wird an einem avantgardistischen Beispiel veranschaulicht, einem Theatermanifest von Kurt Schwitters: »An alle Bühnen der Welt«.

Romain Jobez interessiert sich für Korrespondenzen zwischen tragischen und komischen Spielfeldern. Sein Beitrag blendet die groteske Tradition der Farce ein und geht ihrem Einfluss von Molière über Jarry bis hin zum Absurden Theater nach. Das gemeinsame Dritte liefert die Verbindung alogischer Handlungssequenzen mit hemmungslosen Aktionen in karnevalesker Tradition, wobei »sich das Spiel der Figuren den rationalen Erklärungsversuchen« entzieht. »Angesichts des wachsenden Zweifels an dem Zivilisationsfortschritt bleibt dem aufgeklärten Zuschauer zwangsläufig das Lachen im Halse stecken.«

Catherin Persing widmet sich der Rolle des Lachens im italienischen Futurismus. Sie demonstriert die groteske Radikalisierung komischer Konventionen – zugleich als Medium der karnevalesken Untergrabung des (kulturell) Bestehenden und als Feier einer »Neuen Sensibilität«: »Das grotesk Komische soll zum Katalysator gesellschaftlicher wie kultureller Entwicklungen werden und das futuristische Theater zum ästhetischen Bewältigungsverfahren einer modernen Welt mit den Mitteln der Komik.«

Anette Pankratz untersucht britische Sitcoms als Medien der Kopräsenz »inkompatibler Bezugsrahmen«. Nicht nur moralische Normbrüche unterziehen das Lachen einem grotesken Stresstest. »Komik und Humor potenzieren dabei den Aspekt der Selbst-Reflexion und erzeugen Anschlussfähigkeit.« Pointiert werden die Geschichte des Formats, aktuelle TV-Entwicklungen, die serielle Erzählweise, die komplexe Realitätsbeziehung sowie die popkulturellen Verstrickungen der Sitcom.

Monika Schmitz-Emans beleuchtet den frühen Comic Strip als »gezeichnetes Theater«. Nicht nur dialogische, visuelle und körperliche Referenzen des Szenischen prägen die komische Bilderwelt der Journale, sondern auch die Variation alter Komödientechniken (Typisierung, Bursleske, Parodie, Spiel im Spiel). Der

Beitrag zeigt den Beginn der medienübergreifenden Entwicklung des Komischen im zwanzigsten Jahrhundert – aus dem Geist des Theaters.

Die Entwicklungen im zwanzigsten Jahrhundert offenbaren ein Spiel um die Grenzen des Komischen. Im Überblick belegt die Ringvorlesung sowohl die Krise der Komödie (etwa im Umkreis der konventionsfeindlichen historischen Avantgarden) als auch ihre subtile dramatische Weiterentwicklung und den Transfer traditioneller dramaturgischer Muster in den Bereich neuer Medien (Film, Fernsehen, Comic Strip). Das angedeutete Zusammenspiel wird in fast allen Beiträgen zum Thema und soll in Zukunft noch genauer untersucht werden, mit der Hoffnung auf ein medienübergreifendes Verständnis komischer Phänomene.

Nicht nur im zwanzigsten Jahrhundert reagiert das Komische auf maßgebliche kulturelle Entwicklungen. Es legt Finger auf Wunden und verordnet das Lachen zugleich als Anästhetikum. Pendelnd zwischen Untergrabung und Überbrückung, indiziert es gesellschaftliche Werte und Normen und bietet sich damit als Instrument ihrer historischen Untersuchung an. Worüber man lacht, zeigt, wo das Problem steckt. Sowohl im avantgardistischen Zusammenbruch alter komödiantischer Muster als auch in der Karriere spaßhafter Unterhaltungsformate seit den sechziger Jahren lassen sich Hinweise auf Auswirkungen maßgeblicher kultureller Entwicklungen erkennen. Dies gilt gerade für die neue Karriere grotesk komischer Formen, welche »die Widersprüche aller Art« charakteristisch verstärken und damit womöglich auf ein Jahrhundert reagieren, das im Zusammenhang mit Kriegen, Genoziden und der hemmungslosen Vernichtung natürlicher Ressourcen hohe Anforderungen an seine lachende Bewältigung stellte.

Literaturverzeichnis

- Bachtin, Michail Michailowitsch (1969): *Literatur und Karneval. Zur Romantheorie und Lachkultur.* München.
- Bergson, Henri (1948, Erstausgabe 1900): *Das Lachen* (urspr. *Le Rire*). Übersetzt von Julius Frankenberger und Walter Fränzel. Meisenheim.
- Freud, Sigmund (1982a): *Das Unbehagen der Kultur.* In: Mitscherlich, Alexander/Richards, Angela/Stachey, James (Hgg.): *Studienausgabe.* Bd. 9. Frankfurt am Main. S. 191–270
- Freud, Sigmund (1982b): *Der Witz und seine Beziehung zum Unbewussten.* In: Mitscherlich, Alexander/Richards, Angela/Stachey, James (Hgg.): *Studienausgabe.* Bd. 4. Frankfurt am Main. S. 9–120
- Kayser, Wolfgang (1957): *Das Groteske. Seine Gestalt in Malerei und Dichtung.* Oldenburg/Hamburg.
- Kindt, Tom (2017): *Komik.* In: Wirth, Uwe (Hg.): *Komik. Ein interdisziplinäres Handbuch.* Stuttgart, S. 2–6.

- Plessner, Helmuth (1950): Lachen und Weinen. Eine Untersuchung nach den Grenzen menschlichen Verhaltens. Bern/München.
- Prütting, Lenz (2013): Homo ridens. Eine phänomenologische Studie über Wesen, Formen und Funktionen des Lachens. Bd. 3. Freiburg/München.
- Scholl, Dorothea (2004): Von den »Grottesken« zum Grotesken. Die Konstituierung einer Poetik des Grotesken in der italienischen Renaissance. Münster.
- Schopenhauer, Arthur (1986): Die Welt als Wille und Vorstellung I. In: von Löhneysen, Wolfgang (Hg): Sämtliche Werke. Bd. 1. Frankfurt am Main.

Bernhard Greiner

Meta-Theater als Katalysator gespielter Komik:
Eduardo De Filippo (*L'arte della commedia /
Die Kunst der Komödie*) – Michael Frayn
(*Noises Off / Der nackte Wahnsinn*) –
Thomas Bernhard (*Der Theatermacher*)

Ehe ich mich dem Arbeiten mit *Spiel-im-Spiel*-Konstellationen bei drei in diesem Genre sehr erfolgreichen Komödienautoren der zweiten Hälfte des zwanzigsten Jahrhunderts zuwende,¹ erscheint es mir hilfreich, über die Bezüge zwischen Komik und Spiel nachzudenken, da in diesem Horizont die Fragestellung deutlich herausgearbeitet werden kann, die die ausgewählten Stücke entfalten und auf die sie eine Antwort suchen.

Komik, mit ihrem Effekt des Lachens, verlangt, dass der komisch Erscheinende, allgemein das Objekt der Komik, an den Folgen der komischen Situation nicht zugrunde geht, mithin die determinierenden Gesetze der natürlichen wie der sozialen Lebenswelt bis zu einem gewissen Grade entmächtigt sind (der betrogene Betrüger z. B., eine gerne berufene komische Figur, darf wohl zu Schaden kommen, aber nicht völlig vernichtet werden). So gehört zur komischen Situation und zum Agieren in einer solchen konstitutiv das Moment des Spiels. Dem entspricht, dass Komödien einen guten Schluss verlangen, mag dieser, wie z. B. bei Kleist, noch so prekär sein. Macht das Spiel derart einen Wesenszug von Komik und Komödie aus, überrascht es nicht, dass im Markieren oder Schaffen von Komik immer auch das Moment des Spiels betont wird, wie sich in jeder Komödie bei genauerer Betrachtung eine Öffnung zu *Spiel-im-Spiel*-Strukturen zeigt. Das spezifische *Lust*versprechen der Komik erschließt sich eben hierin: beschränkende Ordnungen zu unterlaufen, spielerisch, des Lebensernstes enthoben, mit solchen Ordnungen – *Regeln* – und deren Repräsentanten umzugehen.

Gehört das Moment des Spiels zum Wesen der Komik, ist es gar als Bedingung von deren Möglichkeit anzusehen, könnte man versucht sein, die begriffliche Verbindung ›gespielte Komik‹ als Tautologie zu verstehen. Das wäre aber zu eng gedacht, da es ja auch eine nicht gespielte, also eine ›ernste‹ Komik gibt, sogar in mehrfachem Sinn. ›Ernst‹ ist Komik, wenn der *Bezugspunkt* für die Zuschrei-

1 Eduardo De Filippo verfasste seine erste Komödie (*Uomo e galantuomo/Mann und Edelmann*) 1922 (UA 1933). Seit den fünfziger Jahren sind seine Stücke auch auf Bühnen außerhalb Italiens präsent.

bung der komischen Eigenschaft eines Gegenstandes ernst, d. h. unzweifelhaft gültig, also ›wahr‹ ist, zumindest so behauptet wird, was besagt, dass er jenseits der Komik wie des Spiels zu situieren ist. Das trifft für alle Arten von Verlach-Komik zu, die auf Kontraste oder Missverhältnisse abhebt, etwa von Anspruch und Wirklichkeit, Erwartung und Erfüllung, Selbsteinschätzung und Sicht der Gemeinschaft. Im Akt des Vergleichens, der hier die Komisierung hervorbringt, werden die Erwartungen und Normen des Subjekts bekräftigt, das die Komik zuweist. So ist *Grundlage der Komik* bei der Komik des Verlachens Ernst und nicht Spiel, und auch das *Ziel* ist ein ernstes: Befestigen des Richtigen, sei es, wie z. B. in der Satire, durch Vernichten falscher Normen und Orientierungen. Als ›ernst‹ kann Komik weiter bezeichnet werden, wenn das Geschäft der Komisierung, statt mit der Leichtigkeit des Spiels, *mit ernstem Eifer*, also eifernd betrieben wird: derart, dass das Subjekt der Komik seine Normen als absolute handhabt und für sich selbst, als solche Normen ins Spiel bringend und ihnen genügend, Überlegenheit beansprucht. Über solchem Anspruch kann das Subjekt der Komik allerdings leicht selbst zu einem Objekt des Verlachens werden: »Ist es doch allbekannt«, so Baudelaire über diesen Fall, »daß die Vorstellung der eigenen Überlegenheit bei allen Insassen der Narrenhäuser ins Maßlose entwickelt ist.«²

Wie ›ernste Komik‹, hat auch die begriffliche Verbindung ›gespielte Komik‹ mehrfachen Sinn. Analog zur ernsten Komik können wir gespielte als eine Komik bestimmen, deren *Bezugspunkt* das *Spiel* ist, wobei es im Falle solcher Spiel-Komik kein Jenseits des Spiels geben kann, keine Ordnungen und Normen, die die Entfaltung des Komischen strukturieren und begrenzen. Diesen wird vielmehr vom Spiel als dem Bezugspunkt der Komik her der feste Boden entzogen. So zielt solche Komik auf Entmachten oder Aussetzen von Normen, die beschränken, also Grenzen setzen würden, was impliziert, dass sie das von Normen Unterdrückte oder Verdrängte heraufzusetzen,³ ins Spiel zu bringen erlaubt. Solches Auflösen von Grenzen kann dann aber auch nicht vor der Unterscheidung zwischen Gegenstand (hier: *Komik*, die *auf Spiel bezogen* ist) und praktischer Verwirklichung (Entfalten der *Komik als Spiel*) Halt machen. Spiel-Komik, konsequent betrieben, ist performativ, woraufhin sie ausgerichtet ist, das vollzieht sie zugleich. Das führt allerdings in eine Aporie; denn Spiel-Komik spielerisch zu entfalten, impliziert, dass das Spielmoment nicht absolut gelten kann, sonst fehlte dieser Komik die Leichtigkeit des Spiels. Gerade das Spielmoment muss vielmehr auf einen unentschiedenen, in der Schwebe bleibenden Zustand zwischen Entgrenzen, Erschüttern von Normen, Ordnungen, Regeln und Anerkennen solcher Ordnungen zielen. Für derartige Zustände der Ambiguität einer

2 Baudelaire 1971, S. 290. Übersicht über Komik-Theorien S. Greiner 2006, Kapitel: »Komik-Theorien«.

3 Hans Robert Jauß spricht von ›Komik der Heraufsetzung‹, S. Jauß 1976.

im Spiel zentrierten Komik stehen Form- und Strukturvorgaben bereit: das Entfalten entgrenzender, wenn man will, dionysischer Komik in der literarischen Ordnung der Komödie und in der theatralischen Ordnung der Bühne, deren ›Regeln‹ dabei allerdings von innen her irritiert, ›dekonstruiert‹ werden. Eine konstruktive Strategie, der Selbsteinschränkung in Spiel zentrierter Komik ein Gegengewicht zu setzen, besteht darin, das *Spielen auszustellen, es vorzuführen*. Das aber ist die Grundform des Meta-Theaters.

Die Formulierung ›gespielte Komik‹ hält noch einen weiteren Sinn bereit, wenn an ›Spiel‹ ein minderer Seinsrang akzentuiert ist, derart, dass nicht wirkliche, wahrhaftige, sondern *nur gespielte* Komik zur Debatte stehe. Diese Bedeutungsvariante steht hier nicht zur Debatte.

Der, wie es scheint, unhintergehbaren Selbsteinschränkung, in die die Zentrierung der Komik im Spiel führt, kann nur ein Beharren auf der Absolutheit des Spiels entgegengesetzt werden: dass *alles* Spiel sei, dass keine Ordnungen oder Regeln, die jenseits des Spiels zu situieren wären, zugestanden werden, dass vielmehr »gespielte Komik« »wider alle Regeln« statthabe. Aber auch diese Wende führt in eine Aporie. Die totalisierende Setzung ›alles ist Spiel‹ kann nur von einer Position jenseits des Spiels vorgenommen werden – die es doch nicht geben darf, da dann nicht mehr *alles* Spiel wäre. Das zeigt sich schlagend deutlich, wenn man für Spiel ›Theater‹ einsetzt. Dann führt ›*alles* ist Spiel‹ zum Topos Welttheater, der in seiner paradigmatischen Fassung eine Position *jenseits* des Theater-Spiels ansetzt: Gott als Urheber und Zuschauer des Spiels und als Richter über dieses. Nicht theologisch, sondern philosophisch hat Jean Paul diese Rücknahme totalisierten Spiels angemahnt: »Der Grund wie der Zweck eines Spiels ist keines; um Ernst, nicht um Spiel wird gespielt. Jedes Spiel ist bloß die sanfte Dämmerung, die von einem überwundenen Ernst zu seinem höhern führt.«⁴ Im Spiel zentrierte Komik, die in ihrem Vollzug als Spiel ›wider alle Regeln‹ kein Jenseits des Spiels anerkennt, ist ein haltloses Spiel, ein Spiel über einem Abgrund. Ist aber eine Strategie denkbar, solchem Spiel, wenn nicht einen sicheren, dann wenigstens einen relativen Halt zu geben? In der Formulierung der Frage ist die Lösung schon angezeigt, d.i. ein *relatives* Jenseits des Spiels *aus dem Spielen heraus* zu schaffen. Das besagt, das Spiel zu vervielfältigen, Spiele, die auf ontologisch verschiedenen Ebenen situiert sind, sich gegenseitig bespiegeln, reflektieren, vielleicht auch noch sich durchdringen zu lassen. Als Beweggrund, Spiel-im-Spiel-Strukturen auf dem Theater nicht nur zu schaffen, sondern aufeinander zu schichten, sie zu potenzieren, zeigt sich so ein Gespannt-Sein darauf, der Entfaltung einer absolut in Spiel zentrierten Komik eine Art Halt und Grund zu schaffen, als eine immanente Transzendenz der Vereinigung von Komik und Spiel. Auf dieses Ziel hin scheinen die drei Komödien-

⁴ Jean Paul, *Vorschule der Ästhetik. III. Kantate-Vorlesung*. In: Jean Paul 1967, Bd. 5, S. 444. Der Kontext macht deutlich, dass die hier formulierte Position gleichfalls theologisch grundiert ist.

autoren in den ausgewählten Stücken gespannt, deren Gemeinsamkeit eben solche meta-theatralische Ausrichtung ist. Wie versuchen sie, ihren Entwürfen einer absolut in Spiel gegründeten Komik einen Halt, einen Grund im Abgrund zu geben?

Eduardo De Filippo (1900–1984) ist im Schauspielermilieu aufgewachsen, arbeitete von seiner frühen Jugend bis in sein hohes Alter als Schauspieler (auf dem Theater wie im Film) und als Regisseur, leitete eigene Theatertruppen, war zugleich ein sehr produktiver Stückeschreiber. Mit dem neapolitanischen Volkstheater fühlte er sich eng verbunden. Er hatte große Erfolge als Schauspieler, mit seiner jeweiligen Theatergruppe und seit den dreißiger Jahren auch mit seinen eigenen Stücken, bald über die Region Neapels hinaus in ganz Italien. Seine Stücke übersteigen den Horizont der Boulevardkomödien, greifen sozialkritische Themen auf, errangen international Erfolge, wurden seit den fünfziger Jahren auf vielen europäischen Bühnen gespielt, auch im kommunistischen Osteuropa und in der Sowjetunion, ebenso in den USA. De Filippo erhielt ehrenvolle Auszeichnungen, u. a. 1972 den *Antonio Feltrinelli-Preis für das Theater*, 1973 den *Evening Standard Theatre Award* in der Kategorie *Best Play* (für die englische Bearbeitung von *Sabato, Domenica e Lunedì* durch Keith Waterhouse und Willie Hall), 1974 den *Pirandello-Preis für Theater*. 1981 ernannte ihn der italienische Staatspräsident Sandro Pertini zum Senator auf Lebenszeit: »Per altissimi meriti nel campo artistico e letterario.«⁵

In einem Interview anlässlich dieser Ernennung antwortete De Filippo auf die Frage, was er als Senator machen werde: »Ich werde reden und dabei die Wahrheit sagen. [...] Ich glaube, daß ich als Mann vom Theater die Gabe und die Fähigkeit besitze, für die Zeit ein Gespür zu haben. Meine Komödien beweisen das.«⁶ Der Wahrheitsanspruch des Theaters, im Sinne, ein wahres Bild des menschlichen Lebens zu geben, ist auch das Thema des Stücks *Die Kunst der Komödie* (verfasst 1964, UA 1965 im Teatro di San Ferdinando di Napoli). Der Anspruch scheint auf die Widerspiegelungsthese zu zielen, wenn im Stück der Leiter einer Theatertruppe betont: »Theater soll doch Spiegel des menschlichen Lebens sein, [...] Abbild der Wahrheit, ja sogar Prophetie von Wahrheit.« (34) Schon durch seinen Titel zeigt das Stück dabei an, dass es um die Verkehrung im Spiegelbild weiß. *L'arte della commedia* ist etwas anderes als *commedia dell'arte*, der Theatermann im Stück deutet die Andersheit als Fortschritt: »längst sind wir nicht mehr die Komödianten von damals [der *commedia dell'arte*], die zum Improvisieren kunstvoll festgelegte Figuren brauchten. Wir sind Schauspieler geworden und aus der Komödie der Improvisierungskunst können wir die Kunst der Komödie machen.« (40) Die Kunst, die in diesem Stück die Wahrheit der

5 Porcaro 2013, S. 12.

6 De Filippo 1983, S. 95. Zitate aus dem Stück werden nachfolgend im Text nach dieser Ausgabe nachgewiesen.

Wirklichkeit verbürgen soll, ist die Kunst des Meta-Theaters, der De Filippo eine neue Wendung gibt.

In einer italienischen Provinzhauptstadt ist ein neuer Präfekt eingetroffen. Der Leiter einer kleinen Theatertruppe sucht ihn auf und berichtet, das Haus, in dem sie bisher Theater für das Volk gespielt hätten, sei abgebrannt, nun müssten sie im Theater des Bürgertums spielen, wohin sein Publikum nicht gehe. Zwei seiner Schauspieler hätten ein neues Stück verfasst: »Auge am Schlüsselloch«: »fünfzehn kurze Geschichten, alle unabhängig voneinander, fünfzehn ungewöhnliche Fälle« (38). Es seien »keine Possen«, sondern »wahre Begebenheiten, erschreckende, tragische, groteske Fälle, alles wirklich passiert, und aufgeschrieben« (39). Der Präfekt möge die nächste Vorstellung besuchen, er würde ihn von der Bühnenrampe aus begrüßen. Scheinbar geht es hier nur um zugkräftige Reklame für die Theatertruppe, wofür der Präfekt sich aber nicht gebrauchen lässt, faktisch würde er dabei als Repräsentant und Garant der gesellschaftlichen Ordnung durch seine Anwesenheit die im Stück entworfenen Gesellschaftsbilder als zutreffend, das Verfahren ihrer Herstellung als angemessen beglaubigen: die Bühne als Schlüsselloch, durch das der Blick auf Ausschnitte des gesellschaftlichen Lebens geht, die auf die Bühne zurückgespiegelt werden. Der Theaterleiter wird weggeschickt, da Antrittsbesuche anderer Bürger der Stadt (Amtsarzt, Pfarrer, Lehrer) erwartet werden. Versehentlich wird ihm die Liste der möglichen Besucher statt eines anderen Dokuments mitgegeben; so kündigt er abgehend an, vielleicht seine Schauspieler zu schicken, nicht als Schauspieler, sondern als die jeweils erwarteten Bürger. Damit käme das ›Schlüsselloch‹-Stück, dem der Präfekt nicht beiwohnen wollte, eben zu ihm – *möglicherweise*, solange er nicht unterscheiden kann, ob ein realer Bürger seinen Fall vor ihm ausbreitet oder ein Schauspieler dies spielt. Der Theaterleiter betont, dass es bei diesem möglicherweise stattfindenden Spiel nicht um Schein oder Sein der nachfolgend eintretenden Personen gehe (tritt der wirkliche Arzt ein oder ein gespielter?), sondern um das Vorgestellte, die offenbaren Lebensumstände.

Das Meta-Theater ist hier um den Sonderfall konstruiert, dass nicht zu entscheiden ist, ob es statthat oder nicht. Diese Ambiguität aufrecht zu erhalten, macht hier die ›Kunst‹ der Komödie, die *arte della commedia* aus, während in der *commedia dell'arte* die Künstlichkeit der komischen Figur ausgestellt ist, und eben dies ihr die Freiheit zur Parabase gibt, zur Übertretung aus der fiktiven Welt in die reale des Zuschauers und wieder zurück. Die Ungewissheit, ob auf dem Theater der fiktiven Welt ersten Grades wieder Theater gespielt wird oder nicht, betrifft aber nicht nur die fiktiven Zuschauer, den Präfekten und seinen Sekretär, sondern auch die realen. Es gibt in der fiktiven Welt ersten Grades keine Figur, die die Identität der erwarteten Besucher beglaubigen könnte, da alle Amtsträger, um nach einem Eisenbahnunglück Hilfe zu leisten, weit entfernt sind. Jede andere Person, die befragt würde, könnte auch Mitglied der Schauspielertruppe sein. Die Komödie als ganze löst die Ungewissheit, auf welcher Ebene der Fiktion

die berichteten bizarren Fälle der Besucher anzusiedeln seien, gleichfalls nicht auf. Sie zeigt sich so umfassend in Spiel zentriert. Die Strukturformel ›alles ist Spiel‹ muss dabei nicht selbstwidersprüchlich eine Position jenseits des Spiels beanspruchen, erfolgt hier vielmehr aus der unentscheidbaren Ambiguität heraus, ob das Vorgestellte der fiktiven Welt ersten oder zweiten Grades zuzuweisen sei. Für das Vorgestellte, für seine ›Wahrheit‹, damit auch für die Forderung, die es an die gesellschaftlich Verantwortlichen stellt, ist es unerheblich, ob ein realer Schauspieler es in der fiktiven Welt ersten Grades mit natürlicher Theatralität entfaltet, oder ein gespielter Schauspieler mit strukturell potenzierte Theatralität in der zweiten Grades. So befestigt, das kann man als Erwartung des Stück-Autors De Filippo unterstellen, werde es auch die Kraft gewinnen, in die Welt des realen Zuschauers zurückzustrahlen. Die Grenze zwischen Fiktion und Nicht-Fiktion ist entmächtigt, ständig können Übergänge angesetzt werden. So ist hier die Parabase in neuer Weise gehandhabt: als nicht markiert.

Die *Regel*, wider die De Filippos Komödie die Verbindung von Komik und Spiel entfaltet, ist die Forderung an den professionellen Schauspieler, sich zum einen stets als Schauspieler zu wissen, der vor einem Publikum agiert, zum andern zugleich in die vorgestellte Figur hinüberzugehen.⁷ Diese »theatralische Dopplung«⁸ ist in De Filippos Komödie durch die neue Behandlung des Meta-Theaters nicht nur vom Schauspieler, sondern auch vom Zuschauer zu leisten, in gewandelter Form: statt der Gleichzeitigkeit des Verschiedenen inne zu sein, aus der Nichtunterscheidbarkeit der Ebenen der Fiktion Folgerungen zu ziehen.

Im Stück lassen sich der Präfekt und sein Sekretär auf die Ambiguität der anzusetzenden Fiktionsebenen nicht ein, sie entscheiden sich, jeden Besucher für einen Schauspieler zu halten und nur zum Schein auf die vorgetragenen bizarren Fälle einzugehen. Das kann Anlass zu Komik des Verlachens überheblicher Vertreter des Staates werden, die glauben, das ihnen vorgeführte Theater zu durchschauen. Das Stück stellt sie auf die Probe. Es gibt einen Grenzpunkt, an dem die Beglaubigung der Totalisierung des Spiels dieser Komödie im Rekurs auf die Ambiguität des Fiktionsgrades der Spiel-im-Spiel-Welten zusammenbrechen muss: die Konfrontation mit dem Tod. Im Theater stehen die Toten wieder auf, wenn sie die fiktive Welt verlassen, in der sie gestorben sind. Ein Apotheker, der letzte der Besucher des Präfekten, dem seine Apotheker-Lizenz, wie er darlegt, zu Unrecht entzogen worden ist, nimmt, weil der Vertreter des Staates sich für seinen Fall als nicht zuständig erklärt, mit ausladender Geste Gift und stirbt theatralisch. Alle Anwesenden und die zurückkehrenden ›Besucher‹ des Präfekten, insbesondere der Arzt, identifizieren den Toten als den Apotheker

⁷ So in Goethes *Regeln für Schauspieler* (1803 ff. von Goethe formuliert, 1824 von Eckermann nach Anweisung Goethes zusammengestellt, S. Goethe 1998) § 82: »Die Bühne und der Saal, die Schauspieler und die Zuschauer, machen erst ein Ganzes« (a.a.O. S. 881).

⁸ Begriff nach Theodor Lessing, der in seinen Theater-Essays wiederholt vom ›Schauspieler-Doppelich‹ spricht (s. Lessing 1912, S. 129–146 und Lessing 1907, S. 29–50).

der Stadt und bestätigen den Tod – aber sie können alle auch zur Schauspielertruppe gehören. Alles bleibt offen. Der Apotheker und sein Tod können gespielt oder echt sein, der Schauspieler, der vielleicht den Apotheker vorstellt, kann auf der Bühne real gestorben sein oder der reale Apotheker aus einer Todesstarre wieder erwachen. Das Stück entscheidet dies nicht, endet mit einer Bekräftigung des Spiels im Spiel. Der Anführer der Polizei ist zurückgekehrt. Wenn der Tote echt sei, so droht der Präfekt dem Leiter der Schauspielertruppe, werde er ihn abführen lassen, da er nahegelegt habe, dass die vorgetragenen »grotesken« Fälle (39) nur gespielt seien. Der Theaterleiter hält dem entgegen, dass sich auch Polizeiuniformen im Kostümfundus seiner Theatertruppe befänden. Das Handhaben des Spiels-im-Spiel in der Weise, dass die verschiedenen Ebenen der Fiktion ununterscheidbar werden, soll die Wahrheit des durch das Theater Vorgestellten beglaubigen. »Wir beschäftigen uns intensiv«, so der Leiter der Schauspielertruppe, »mit den besonderen Bedingungen, unter denen Menschen leben – so können wir ihn deutlich machen – den Tod.« (74)⁹

De Filippo ist die neapolitanische komische Figur des Pulcinella wohl vertraut.¹⁰ Er beruft sie im betrachteten Stück nicht, hat sie vielmehr zu dessen Strukturformel gemacht: mit dem unmarkierten Wechsel der Fiktionsebenen für den Zuschauer und dem Anspruch, Zeugnis des *wahren* Lebens zu geben. Das wird schlagend deutlich, wenn wir uns Goethes Charakterisierung dieser komischen Figur in Erinnerung rufen:

Ein Hauptspaß dieser niedrig-komischen Personage [...] bestand darin, daß er zuweilen auf der Bühne seine Rolle als Schauspieler auf einmal ganz zu vergessen schien. Er tat, als wäre er wieder nach Hause gekommen, sprach vertraulich mit seiner Familie, erzählte von dem Stücke, in welchem er gespielt [...]. »Aber lieber Mann, rief ihm sodann seine Frau zu, Du scheinst Dich ja ganz zu vergessen; bedenke doch die werthe Versammlung, vor welcher Du Dich befindest!« – E vero! E vero! erwiderte darauf Pulcinella, sich wieder besinnend, und kehrte unter großem Applaus in sein voriges Stück zurück. [...]

Der Pulcinella ist in der Regel eine Art lebendige Zeitung. Alles, was den Tag über sich in Neapel Auffallendes zugetragen hat, kann man Abends von ihm hören.¹¹

Michael Frayn (* 1933 in London) arbeitete nach seinem Philosophie-Studium in Cambridge eine Reihe von Jahren als Reporter und Kolumnist bei großen englischen Zeitungen, weiter auch als Übersetzer (hoch geachtet sind seine Tschechow-Übersetzungen, beim Militär hatte er russisch gelernt). Ende der sechziger Jahre wandte er sich dem literarischen Schreiben zu, wurde ein er-

9 De Filippo geht nicht so weit wie Aristoteles, die Wahrheit der Dichtung höher zu stellen als die des Geschichtsschreibers (also dessen, der sich mit den empirischen Realia des Lebens beschäftigt), S. *Poetik* Kap. 9 (1451b), aber er beharrt, insofern er mit seinem Theater durchaus auf gesellschaftspolitische Wirkung zielt, auf der Wahrheit, die das Theater vorzustellen vermag.

10 Eines seiner Stücke führt diese Figur schon im Titel: *Il figlio di Pulcinella* (1958).

11 Eckermann 1999, S. 697 (*Gespräche mit Goethe*, 14.02.1830).

folgreicher Romanautor und noch erfolgreicher als Dramatiker. Seine Komödie *Noises Off*,¹² die 1982 in zwei Londoner Theatern Premiere hatte,¹³ wurde dort bis 1986 1.400 Mal gegeben, eroberte die Bühnen weltweit, eine amerikanische Version wurde 1992 verfilmt. Die Kritiker lobten das Stück überschwänglich: als genial konstruiert, ein starkes Argument für die Bedeutung der Farce, eine Wiedergeburt dieses Genres. Andere sahen in dieser Komödie allerdings nur die perfekte Mechanik einer edlen Uhr.¹⁴ In München hat Martin Kušej, der fünf Jahre das Residenztheater geleitet hat, vor seinem Wechsel an das Burgtheater 2019 als Abschiedsinszenierung *Noises Off/Der nackte Wahnsinn* auf die Bühne gebracht: als Offenbarung der Lust wie der Angst von Schauspielern und Regisseuren, sich dem immer lauenden Chaos bei der Produktion eines Theaterstücks zu öffnen.

Das Stück entfaltet Meta-Theater strukturell und gattungspoetisch. Zum ersten: auf dem Theater (in der vor realen Zuschauern gespielten Komödie *Noises Off*) wird die Produktion einer Komödie (*Nothing On*) vorgeführt. Im I. Akt wird die Hauptprobe gezeigt, im II. wird gezeigt, was sich im Bühnenhintergrund während einer Aufführung unter den Schauspielern abspielt, im III. Akt sieht der Zuschauer die letzte Aufführung des Stücks, bei der sich die Verwicklungen zwischen den vorgestellten Figuren und zwischen den Schauspielern in- zwischen völlig durchdrungen haben, was die Aufführung zerfasern lässt. Ein Meta-Theater gibt Frayns Stück zugleich gattungspoetisch. Das gespielte Stück-im-Stück ist eine Boulevardkomödie, voll Verwirrungen in den Beziehungen der Geschlechter und sich auftürmender Hindernisse für die Figuren, ihr jeweiliges Vorhaben auszuführen. Jeder Versuch, ein Hindernis mit Witz, durch einfallreiche, dann aber auch wieder panische Reaktionen zu überwinden, führt neue Hindernisse herauf. Das Spielen dieser Farce, die der Gattung entsprechend keine übergreifende Perspektive eröffnet, sei es in sozialer Hinsicht, sei es philosophisch über das Verhältnis der Geschlechter, gerät den Schauspielern faktisch, nicht intentional, selbst wieder zu einer Farce, da ihre Befindlichkeiten und ihre Über-Kreuz-Beziehungen, sowie Tücken des Objekts im Umgang mit Requisiten immer neu in ihr Spiel einbrechen.

Die Grundhandlung des Spiels-im-Spiel (*Nothing On*): ein Landhaus, im Besitz eines Stückeschreibers, der wegen Steuerschulden mit seiner Frau ins Ausland geflohen ist, steht zum Verkauf. Die Haushälterin bewohnt es noch, sie hätte heute ihren freien Nachmittag, den sie jedoch im Haus vor dem Fernseher verbringen will. Ein Agent des Maklerbüros, dem der Verkauf übertragen ist, betritt das Haus, um mit seiner Geliebten dort ein Schäferstündchen zu verbringen, da er die Haushälterin abwesend glaubt. So ergeben sich Verwicklungen –

12 Frayn 1983, dt. Übersetzung: Frayn 1985.

13 23.02.1982: Lyric Theatre, Hammersmith; 31.03.1982: Savoy Theatre.

14 Zusammenstellung einiger Stimmen zum Stück: Moseley 2006, S. 130 f.

Versuche, sich zu verbergen, Annehmen falscher Rollen – zwischen dem Paar und der Haushälterin. Überraschend erscheint der Hausbesitzer mit seiner Frau, womit sich nun zwischen fünf Personen ein Spiel von Voreinander-Verbergen, plötzlichen Entdeckungen, Annehmen falscher Identitäten und Störungen im Fortspinnen begonnener Lügengeschichten entfaltet. Später kommt noch ein Einbrecher hinzu, der sich, entdeckt, als anderer ausgibt und neue Verwirrungen stiftet, und zuletzt ein Scheich, der das Haus kaufen will.

Die Darsteller des Stücks haben konkurrierende Beziehungen untereinander: der Darsteller des Agenten und der des Hausbesitzers zur Darstellerin der Haushälterin, die Darstellerin der Geliebten des Agenten zum Regisseur, dieser hat zugleich ein Verhältnis mit seiner Regieassistentin. Je mehr diese Verhältnisse offenbar werden, umso mehr behindern die Schauspieler einander während des Spiels, zunehmend mit destruktiver Lust. Ein weiteres Störelement ist der Spieler des Einbrechers, der als notorischer Trinker den rechten Zeitpunkt seines Auftritts gerne verpasst, sodass andere Schauspieler improvisierend einspringen müssen. Der Scheich wird vom Darsteller des Hausbesitzers gespielt, er soll auch im Spiel-im-Spiel dem Hausbesitzer gleichen, was weitere Verwirrungen generiert.

Das Stück, das *im* Spiel-im-Spiel gegeben wird, hat den Titel *Nothing On*. Der Doppelsinn dieses Ausdrucks verweist auf den Grundvorgang der Komödie. Zum einen bedeutet er »nichts anhaben« und entsprechend werden – uralte Situationskomik – Männern die Hosen herunterfallen, Frauen in Unterwäsche auftreten, was als Bild für das Anliegen des Gesamtstücks genommen werden kann, die verbergende Oberfläche aufzureißen, das darunter befindliche Unterdrückte und Verdrängte sehen zu lassen; zum andern bedeutet »nothing on« auch (aktivisch) »nichts vorhaben«, (passivisch) »es liegt nichts an«, »es gibt nichts zu sehen« (z. B. »on TV tonight«), womit die gegenläufige Handlung angezeigt wird, andrängendes Unterdrücktes mit einem Mantel der Normalität zuzudecken. So wird diese Farce ein Spiel des Freisetzens und Zudeckens dessen entfalten, was nach den Regeln des gesellschaftlichen Verkehrs gebändigt werden muss: die immer anarchischen Triebwünsche. Die Komödie, die den Versuch zeigt, die Komödie *Nothing On* auf die Bühne zu bringen, hat den Titel *Noises Off*. Das kann den von jedem Theaterbetrieb gefürchteten Zustand anzeigen, dass es auf der Bühne keine Geräusche gibt, also gar nicht gespielt wird. Zugleich ist *Noises Off* Fachausdruck im Theaterbetrieb, das Signal, dass alle Geräusche hinter der Bühne zu vermeiden sind, da jetzt auf der Bühne gespielt wird. Zwischen den Extremen leerer Bühne und eines Spielens, bei dem die Verhältnisse auf der Bühne und hinter der Bühne nicht mehr geschieden werden wollen oder können, hat sich das Theaterspiel in jeder Aufführung sein Spielfeld immer neu zu schaffen. In Frayns Komödie *Noises Off* machen sich die »Hintergrundgeräusche« der Schauspieler, Artikulationen ihrer Befindlichkeiten, ihrer Emotionen, ihres Abgelenkt-Seins vom Spiel immer stärker bemerkbar, *hinter* der Bühne, zuneh-

ment auch auf das Spiel *auf* der Bühne übergreifend, konstruktiv im Versuch, Lücken im Spielablauf improvisierend zu überspielen, destruktiv im Behindern des Spiels anderer.

Die Farce *Nothing On* gerät den gespielten Schauspielern von *Noises Off* zur Farce, das Vorgestellte breitet sich im Akt des Vorstellens aus, die Spieler vollziehen an sich selbst und in ihrem Zusammenspiel, was sie vorstellen. Diese Performativität¹⁵ des Farce-Spielens umfasst aber die Komödie *Noises Off* nicht vollständig. Noch nicht berücksichtigt ist die literarische Ordnung dieser Komödie und die Spielordnung, in die der reale Regisseur des Rahmen-Stücks das Spiel bringt. Vorgestellt wird eine potenzierte Farce, in der sich Chaos ausbreitet und mit viel Geistesgegenwart und Vermögen zur Improvisation niederzuhalten gesucht wird, was immer nur neue Verwicklungen schafft. Dabei nimmt dieses Vorrücken und Zurückdrängen des Chaos an Fahrt auf, die Schläge gegen die Ordnung und die Aktionen, die sie parieren sollen, erfolgen mit zunehmender Geschwindigkeit. Lust bereitet dieses aus den Fugen geratende Spiel, da es am Hervorbrechen von Verdrängtem teilhaben lässt: anarchischer Wünsche, seien diese sexuell oder auf Entlasten vom Druck der Ordnungen des gesellschaftlichen Verkehrs gerichtet. Zugleich ängstigt solches Spiel, da Halt verbürgende Ordnungen wanken, was zugleich als besonderer Kitzel genossen werden kann. Damit aber dieses furios sich selbst zerlegende, Chaos und Ordnung durcheinander wirbelnde Spiel und Spielen mit seinem ambivalenten Wirkungspotential auch den Zuschauer erreicht, muss das Theaterspiel auf der ersten Fiktionsebene aufs Genaueste komponiert werden, muss das Durcheinander wie eine gut geölte Maschine ablaufen.

Die Farce des Spiels im Spiel und die zweite des Vorstellens dieses Spiels entfalten sich in einem Spielen, das aus den Fugen gerät. Einen Halt hat dieses im Spiel erster Ordnung, dem realen Theaterspiel, an dem die realen Zuschauer teilnehmen, das bestens gefügt ist, bzw. sein muss. So scheint fraglos ein hierarchisches Verhältnis zwischen dem Spiel erster und den Spielen zweiter und dritter Ordnung gegeben. Aber ist diese strenge Unterscheidung zwischen Rahmenspiel und den beiden Binnenspielen durchzuhalten? Wird das gespielte Theaterspielen nicht auch im Spieler, soweit er im realen Spiel agiert, die Erfahrung wachrufen und bestärken, dass auch er in seinem Spielen seine Persönlichkeit, seine Wünsche, Versagensängste, seine Aversionen und Neigungen nicht beiseite schieben kann? Und dass er ebenso in seinem *realen* Spielen hier und jetzt vor der Erfahrung nicht gefeit ist, die das *gespielte* Spiel-im-Spiel bereithält, dass Versuche, die Zufälle oder Gegenaktionen zu parieren, die die Darbietung behindern, die Hindernisse nur verstärken können? Der Spieler ist hier ja stets beides zugleich: realer Theaterspieler und einen Theaterspieler spielend. Die Schlussfolgerung kann nur sein, dass Theaterspielen die Ebenen *Wirklichkeit des*

15 Hierzu: Fischer-Lichte 2004.