

## Tiyatronun Oyun Estetiği Açısından Etkileri

Mira Sack\*

Zürih Sanatlar Yüksek Okulu

### Özet

*Bu makale oyun ile tiyatro arasındaki benzerliği ele alan bir sunuma dayanmaktadır. Bu sunumda oyundaki sünjelerin özel konumunu ve hareketini ortaya çıkarmak için oyunun olgusal ve yapısal unsurları esas alınmıştır. Burada oyunun paradoks bir olay olarak oyun oynayan sünjeyi günlük basmakalıpların dışına çıkaran, algılama ve davranış örneği olanağı sağlayan sıra dışı bir güncellik kazandırdığı görülmektedir. Oyunun sünjeyi aşan etkisi esas alındığında, tiyatro pedagojisinde bu tür hareketlere yol açan ve sahneleme süreçleri için verimli hale getiren strateji ve yöntemlerin geliştirilmesi gerekmektedir.*

**Anahtar Sözcükler:** Tiyatro, oyun

Tiyatrodan söz ederken aynı zamanda oyundan da söz ederiz. Oyun etkinliklerimizin başlangıcı ve nihai ürünüdür. Ancak oyun hakkında neler biliyoruz? Bu soruya bir yanıt verme denemesi bizi iki ayrı dünya arasına yerleştirir: Bilgi genel olarak “E” alanı içerisinde yer alan, yani hayatımızın ciddi, emin ve güvenli olarak değerlendirilen alanı içerisinde yer alan bir bakış açısı sayılır. Oyun ise genellikle “U” dan, eğlence, dikkatini başka bir yere yönlendirme, boş zaman veya zevk duymadan söz ettiğimiz zaman karşımıza çıkar. Bilgi yetişkinler içinken, oyun çocuklara yönelik bir husustur. Bilgi güçtür. Acaba oyun güç kaybı anlamına mı gelir?

Bir şey “E” veya “U” alanı içerisinde görülür, yani ya oyun alanı ya da bilgi alanı içerisinde görülür. Oyun bilimi kısmını esas alırsak, o zaman “E” alanı içerisinde hareket ederiz. “Doğru bilgi” oyu oynanırsa, kendimizi bilinen televizyon formatlarının eğlence şovlarının ortasında buluruz. Her iki yaklaşım da bilgi ve oyunu aynı ölçüde ele alma ve aralarındaki ilişkiyi açıklama konusunda yetersiz kalır. O halde şu soruyu sormakla işe başlayalım: Oyun nedir?

Hamlet’i ya da satranç oynamamız, kendimizi futbol veya müziğin coşkusu içinde kaybetmemiz oyun ve oyunun merkezi mekanizmaları açısından daha az önemlidir. Oyun, özel statüsü bir zamanlar Aristo ve Eflatun tarafından belirlenmiş olan oyun oynayan sünje üzerinde kendine özgü bir etki uygular.

Buna karşın oyunun tanımını yapmak ve oyunun unsurlarını belirlemek dağın sırtında yürüyüş yapmak gibi bir şeydir. Oyunla ilgili antropolojik, kültür teorisi ve felsefi yazılarda karakteristik özellikler olarak amaç özgürlüğü anı ile varlığı aşma anı yan yana bulunur. Bu yazılarda iç sonsuzluk ve kimlik oluşumu ifade edilir, çalışma ve dinlenme, ciddiyet ve gayri ciddiyet oyunun belirleyici unsurları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yazılarda oyun hakkında bir sürü açıklama yer alır, ancak bu açıklamalardan aradığımız şeyin daha ayrıntılı bir tanımını ortaya koymamız olanaklı olmaz. Kesin unsurları kullanarak bir tanımda bulunmak o kadar da basit değildir. Daha önce oyunla ilgili olarak ortaya konulan teoriler daha ziyade toplumsal değer yargıları ve oyun kavramı ile ilgili genel görüşler birbiri ile etkileşim içerisinde hâkim olan norma bir zıtlık oluşturduğu izlenimini vermektedir. Çalışma, ciddiyet veya gerçekliğe karşı denge

\* Bu makalenin Almanca’dan Türkçe’ye çevirisi Erdem Karabulut tarafından yapılmıştır.

olarak oyuna baskın siyasi, ekonomik veya kültürel akımlara yıkıcı bir şekilde saldıran farklı bir özellik yüklenir.<sup>1</sup>

Oyun ile oyun olarak değerlendirilemeyecek şey arasında ayırt edici kesin bir tanım yapmak günümüzde de söz konusu değildir. Tüm tanımlama denemeleri kavramsal ikilem arasında sıkışır kalır, yani oyunu bir yandan günlük hayatın gerçekliğinin bir parçası olarak anlarlar, diğer yandan da kendi gerçekliğini yaratan ve hem çalışma süreçlerinin bir parçası olarak algılanabilen hem de çalışmayı gerektiren bir şey olarak da anlarlar. Oyunun esaslı yaşam alanları arasında kesin bir ayırım yapma denemesi kanıt ortaya konulamaması nedeniyle başarısız kalır, aynı şekilde oyunu kendi içinde kapalı olan ve sınırları açık bir şekilde çizilebilen bir hareket sahası olarak tanımlama denemesi de başarılı olamaz.

Oyun, bu arada belirsizliği ve açık ayırım kriterlerini olumluya dönüştürme ve oyunun belirlenmesini ve özünü bu dağılık tanımlayamama olgusu içine bırakma şeklindeki, bilimsel olarak kabul edilen bir pozisyon sayılır. Çağımızın karakteristik bir özelliği belki de oyun kavramının mantıksal olarak ortaya koyma ve kesin olarak belirleme imkânsızlığının bir erdem haline dönüştürülmesidir. Bilimsel açıdan tutarlı, kesin ve açık bir tanım yapmaktan kaçınılır. Bunun gerekçesi olarak oyunun paradoks yapısı (çalışma ve eğlence, iç sonsuzluk ve amaç özgürlüğü) ileri sürülür. Kesinliğin olmaması oyun kavramının oyun olayının kendisi kadar tespit edilemeyeceği gerekçesiyle açıklanır.

Ludwig Wittgenstein'in felsefi incelemelerinde oyun olgusunu anlamaya çalışan okuyucuya bir öğüt vermek için "düşünme, sadece seyret!" şeklinde bir çağrıda bulunması pek şaşırtıcı değildir. Bu, işi yaşam gerçeklerini düşünsel olarak irdelemek olan bir filozofun sıra dışı bir ifadesidir. Fakat "Oyun nedir?" sorusu konusunda açıkça uyarır ve bunun için oyunu anlamak için sorunun yönünün değiştirilmesini önerir. "Oyun nasıl gerçekleşir?" sorusuna odaklanılmasını önerir.<sup>2</sup> Wolfgang Iser de bu yeni bakış açısına katılarak şöyle izah eder: Aslında oyunun ne olduğu sorulduğunda kaybolma tehlikesi ile karşı karşıya bulunan oyun ancak nasıl gerçekleşeceği sorusu ile tekrar görünür hale geleceği için oyunun gerçekleşme safhalarının ortaya konması gereklidir.<sup>3</sup>

Oyun oynayan insanın bazı görünüşlerini ön plana çıkarmaya çalışalım. Wittgenstein'in önerisi izlenecek olunursa, "Oyun nasıl gerçekleşir?" sorusuna yönelmemiz gerekir. Bu soruyu oyun oynayan süje olgusu ile birleştirerek arayış içine girelim. Oyunun paradoks yapısından hareket ederek oyunun özüne uygun düşen bir tanım yapamama olgusu ile karşı karşıya kalırız. Blau bu olguyu şu sözlerle tanımlar: "Oyun, oyun olarak hiçbir şey olmadığı sürece sona erdiği yerde bitmez."<sup>4</sup> O halde oyun potansiyel olarak ebedidir. Oyun, oyun olayı sona ermiş gözükse de artarak etkisini sürdüren bir şeyleri ortaya çıkarır. Yani oyun oyundan ayrı farklı bir gerçeği etkileyebilir ve bu gerçeklik içinde varlığını sürdürür. Oyun böylece hem kendine özgü hem de farklı unsurları bünyesinde bulunduran bir olaydır. Oyun, oyunun unsurlarını içermeyen diğer olayları da bünyesinde bulundurur. Blau'nun da ifade ettiği gibi, "Oyunun sınırları oyunun ortaya koyduğu düşüncenin ötesine geçerek günlük hayatın gerçeklerinin ayrılmaz bir parçası haline gelir. Oyun özel bir etkinlik doğurur. Oyun bizi birazcık değiştirir."<sup>5</sup>

<sup>1</sup> Örneğin Kant çalışma ve oyunu arasındaki karşıtlığı öne çıkarır, buna karşın Schiller eğitsel unsurları vurgular ve oyun oynayan insan tarafından kendini yetiştirme ütopyasını tasarlar. Huizinga ise oyun kavramını kültürün köklerini aramada kullanır.

<sup>2</sup> Ebd.

<sup>3</sup> Wolfgang Iser: Gerçek dışı ve hayal 1993

<sup>4</sup> Herbert Blau, Auschwitz ile oyun

<sup>5</sup> Ebd.

Biz insanları birazcık değiştirme potansiyeli doğal olarak eğitsel temenniler açısından büyük bir cazibe merkezidir. Bu düşünce uzun zamandır oyunla ilgili mülahazaların bir parçasıdır ve oyun oynayan insanı etkileme olgusu ile bağlantılı olarak karşımıza çıkar. Burada oyunun üç esaslı işlevinden yola çıkılır. Oyun Aristo'ya göre birinci olarak oyuncunun oyun içinde ortaya konulabilecek karakterini ortaya çıkarır. İkinci olarak eğitsel yapılarla bu karakteri oyun içinde şekillendirebilir ve değiştirebilir, üçüncü olarak da oyunun oyun oynayan süje için aynı andaki toparlanma değerinde şekillendirebilir ve değiştirebilir.<sup>6</sup> Bu düşünceyi kendi oyun biyografımıza aktaracak olursak, şu gözlemler karşımıza çıkar:

**Birinci olarak:** Oyun karakterimizi ortaya çıkarır. Evinizde oynadığınız oyunları hatırlayın (Kızmbirader, Şapkayı yakala vs.). Oyunu kaybedeceğimiz belli olunca nasıl tepki gösterirdik? Erkek kardeşinizi, kız kardeşinizi veya anne ya da babanızı bir zar atarak saf dışı bıraktığınızda sevindiniz mi? Ya da oyun kâğıtlarını karıştırırken veya dağıtırken oyunu kazanmak için küçük hilelere başvurduunuz mu? Tüm bunlar bizlerin potansiyel olarak kötü niyetli, sinsî ve suç işlemeye yatkın olduğumuz ya da derinliklerimizde bir caniyi barındırdığımız anlamına gelir mi?

**İkinci olarak:** Oyun oynayan süjenin karakteri eğitsel yapılarla şekillendirilebilir. Oyun içinde hangi etkilere maruz kaldık? Bize oyun içinde hangi şekillendirme süreçleri uygulandı?

Oyundan dolayı sıkıntıya düştüğümüzde, yetişkin oyuncuların bize nasıl davrandıklarını gözümüzün önüne getirelim. Öfke nöbetlerini ve gözyaşlarını bastırmamız bize öğretilmedi mi? Kaybetmeyi öğrenmenin hayatın bir parçası olduğunu öğretmek amacıyla teselli verici sözlerle bombardımana tutulmadık mı? Hatta bu sözleri çocuklarımıza iletmediler mi? Bunun hangi savunmalarla yok edildiğini yaşamadık mı? Oyun kurallarının iletilmesinin yanında karakterimizde oyun içerisinde öğretilen bir şeyler fark ediliyor mu? Bizi korkularımızdan kurtaran ve rahat kaybediciler olmamız için talimatlar aldık mı? Yani bize yanlış oyun oynandı mı? Tüm bunlar sadece oyun oynayan insanın duygularındaki kabarmaları önlemeye yönelik beyhude bir çaba değil miydi? Karakter üzerinde eğitsel yoldan nüfuz uygulama (örneğin öfke ve gözyaşının) bastırılması yönünde taktik ve stratejilerin önerilmesiyle belirginleşiyor mu genel olarak kabul edildiğinden daha az olumlu bir şekillendirme mi? Barışçıl ve sosyal bakımdan yetkin bireyler haline geldik.

**Ve üçüncü olarak:** Oyunun oyun oynayan süje için toparlayıcı değerini henüz göremiyoruz. İncinmiş ve şaşkın olarak, hakarete uğramış ve öfkeli biçimde kendi odamıza kapanırız, gözyaşları içinde karşımızdakiyle bir daha konuşmamak üzere bir oyunu bitiririz. Tüm bunlar oyunun toparlayıcı işlevine işaret etmez, daha ziyade bazı açıdan oyunun yarattığı olumsuz etkiden sıyrılmak söz konusu olur.

Bir sonuç çıkarmaya çalışalım: Oyunun tek taraflı olumlu öğrenme etkileri ortaya koyduğu savı doğru değildir. Buna göre oyun oynayan süjenin deneyimleri sert, öngörülemez, çoğunlukla acı ve üzüntü vericidir vs. Ayrıca pedagojik bir araç olarak oyunu eğitim amaçları yönünde kullanmak ve öğrenme alanı olarak oyundaki hareketleri edinilecek sosyal ve kişisel yetkinlikler için kullanmak şüphelidir. Oyun, eğitim amaçları yönünde araç olarak kullanılamaz. Oyunun dışında kalan amaçlar oyunu tehlikeye düşürür ve tahrip eder, oyun gerçekliğini oyunun dışında kalan gerçeklikle birbirine karıştırır.

<sup>6</sup> G. Böhm, *Oyun Pedagojisi El Kitabı*, 2. Cilt, Düsseldorf 1983/84

Oyun içindeki etkinliklerin ve hareketlerin, davranış ve algılamaların günlük olaylarla özdeş bir işlevi yerine getirdiği ya da kıyaslanabileceğinden yola çıkmak doğru değildir. Hayatın oyunla temsil edilen kısmı gerçek yaşama doğrudan aktarılamaz. Oyun oynarken edinilen duygusal, bedensel ve bilişsel deneyimler süjeye bilinçli ya da bilinçsiz olarak kendine, diğer insanlara ve gerçekliğe açılan kapıları açar. Günlük hayatın gerçek durumlarındaki eğitim anlamında “başarılı olan” oyun davranışlarının aktarılması yedi mühürlü bir kapı olarak kapalı kalır.

Araştırma alanını değiştirerek elde ettiğimiz bilgileri oyunun çıkış noktası olan tiyatroya aktaralım. Oyun oynayan insan oyunun nasıl gerçekleştiğinin anlaşılmasında güvenilir bir gözlem objesi değildir. Oyun oynayan insanın oyun içinde yaptıkları oyun dışında yaptıklarından kolaylıkla ayırt edilemez. Faaliyetler (koşmak, sıçramak), motivasyonlar (bir şeye ulaşmak istemek, bir meydan okumayı kabul etmek), hisler (korkmak, incinmek veya kızgın olmak) hem günlük hayatın hem de oyunda yaşanan gerçeklikten kaynaklanabilir. Oyun içinde yaşanan gerçeklik oyunun ötesindeki bir gerçekliğin altında veya dışarısında olarak değerlendirilmez, hareketler oyun niteliğinde olmayan hareketlerden daha az yoğun ve daha kolay manipüle edilemez.

Oyun olgusu içinde neler gözlemlenebilir? Ve bunlar tiyatro bakımından hangi sonuçlar ifade eder? Her ikisi arasında bir benzerlik ilişkisi kurmak mümkündür. Örneğin aşağıdaki pasajı okuyarak ve düşüncelerinizde “oyun” kavramı yerine “tiyatroyu” koyarak: Oyun her zaman özü itibarıyla maddi olaylar olarak görülen hareket süreçleriyle şekillenir. Bu hareket şekillerine özgü özel bir dinamik karşımıza çıkar. Hans-Georg Gadamer bu hareketi sürekli olarak tekrarlanan ve sona erme hedefi gütmeyen rastgele bir hareket olarak tanımlamıştır. Ona göre “Rastgele hareketler oyunun özünün belirlenmesinde o kadar kilit bir rol oynar ki bu hareketi kimin veya neyin yaptığı artık önemini kaybeder. Bu oyun hareketi aynı zamanda dayanağı olmayan bir harekettir. Oynanan veya gerçekleşen şeyin kendisi oyundur. Burada oyun oynayan bir süje yoktur. Oyun hareketin gerçekleştirilmesidir.”<sup>7</sup>

Oyunu hareket süreci olarak anlayan bakış açısıyla oyun oynayan süje ile ilgili bir ifadede bulunmak mümkündür, ancak bu ifadenin oyun hareketinin içinden geçen bir ifade olarak görünmesi gerekir. Süjenin kendisi oyun içerisinde bazen hareketin içinde, bazen olayın bir parçası olarak bazen de oyunun tam ortasında kendini ortaya çıkarır. Oyun ile süjenin hareketi tek ve aynı şeydir. Bu da sonuç itibarıyla sözgelimi top oynayan bir çocuğun kendisine verilen bir görevi (topu 10 kez duvara fırlatmak ve her fırlatış arasında kendi eksenini etrafında bir kere dönmek) yerine getirmesi değil, aksine sadece bu oyun hareketiyle deneyim elde etmesi, bir şeyleri şekillendirmesi ve sıraya koyması anlamına gelir. Yani çocuk öncelikli olarak bu hareket ve bu hareket içerisinde bulunan “harekete geçirilme” temelinde oynar. Veya: Konsere ya da tiyatroya gittiğimizde veya sevdiğimiz CD’yi çaldığımızda, bunu oyun vasıtasıyla teşvik edilen düşünce gücümüzün harekete geçirilmesiyle yaparız, ancak bu parçayı çözmek, bilgi düzeyimizi artırmak veya özel hareket yetkinliklerine ulaşmak amacıyla yapmayız.

O halde oyun bir şey, karşımızdaki bir şey, nesnel hale getirilebilen bir olay değil, bilakis süjeyi içine alan bir ortamdır.<sup>8</sup> Tiyatro süjeyi yutar. Tiyatro oyuncusunun kendisi oyun hareketine dönüşür ve artık oyun süjeden ayırt edilemez. Tiyatro süjeyi aşar.<sup>9</sup> Tiyatro süje için sıra dışı bir güncellik yaratır.<sup>10</sup>

<sup>7</sup> Hans-Georg Gadamer: Gerçek ve Yöntem. 1986:109.

<sup>8</sup> Gunter Gebauer/Christoph Wulf: Oyun-Ritual-Jestler. 1998

<sup>9</sup> Hans Scheuerl: Oyun, 1. Cilt. 1997

<sup>10</sup> Martin Seel: Mutluluğun Biçimleri. 1999

Bir oyun bir oyun mu? Ya da suyun yüzeyine çıkmanın başka bir yolu var mı? Oyuna kudurabileceği bir alan yaratabilir miyiz? Her şeyin oyun olduğu şeklinde saçma bir iddia ileri sürerek kavramın asıl değerini yok etmemek için, oyun olayı ile günlük hayattaki davranışlar arasında bir sınır çizmeye kalkışalım mı? Oyundan söz edebilmek için bir olaya oyun niteliği kazandıran iletişim dışında bir çerçevenin olmasını gerektirir. “Bu bir oyundur” anlaşması oyunculara ve oyuncu olmayanlara bu çerçeve içerisinde bu çerçevenin dışında kalan aynı hareketleri farklı olarak algılama olanağı sağlar. Bu çerçeve özel bir karakter kazanan hareketlerin ön plana çıkarılmasını olanaklı kılar. Bateson bu çerçeve olgusunu çimdiklemeleri oyun çerçevesinde kavgadaki ısırmaları andıran maymun örneği ile somutlaştırır.<sup>11</sup>Buna rağmen oyun içinde bir kavga gerçekleşmez. Çimdikleme bir kavga işareti olarak kalır ve “Bu bir oyundur” anlaşması ile anlam tersine dönerek “kavga olmayan” bir olgunun işareti şeklini alır. Her iki anlam düzeyi aynı anda geçerlilik kazanır, belirlenmiş olan şeyleri biri içinde tarif eder ve reddeder. Oyunun oluşturucu unsuru olarak çerçeve, bu çerçeve içerisinde ifade edilen tüm işaretleri gerçek olarak (ya da gerçek dışı olarak, burada her ikisi de aynı anlama geliyor) tanımlayan ve bu gerçekliği (ya da gerçek dışılığı) aynı zamanda reddeden bir iddia ortaya atıyor. Bu çerçevenin ortaya çıkardığı paradoks mantığa göre söz konusu olamayan iki mesajı birleştirir.

Yeniden oyunun paradoks yönüne gelmiş olduk. Vurgulamak istediğim husus açıklama ilkesi olarak bu çerçevenin kendi içerisinde yapılan bildirimlere dayalı olarak bir tür anlamlandırma olanağını sağlamasıdır. Burada rastgele oyun oynama yasaının sadece bedensel ya da varsayımsal olaylarla değil, aynı zamanda entelektüel tarafımızı rastgele oyun oynama ile aynı yöne sokan bir karşı koyma kışkırtılır. Bu “oyun” çerçevesi içindeki düşünsel harekete karşı koyma geleneksel anlamı ortadan kaldırabilir ve yeni ve farklı bir anlamın temelini oluşturabilir.

Oyun ve bilgi arasında bir bağlantı oluşturulursa, bunların eğitsel uygulamalarına odaklanılmalıdır. Süreyi aşan bir olay olarak oyun ben ile ben olmayan, iç ve dış dünyanın algılanması ve ayırt edilmesi olanakları arasında bulunan sınırları ortadan kaldırır. Winnicott, “oyunun içte, kelime anlamında ve dışta gerçekleşmediğini, dolayısıyla ben olmayanın bir parçası olmadığını”<sup>12</sup> yazar. Oyun, oyuncuyu süje-nesne karşıtlığından çıkararak onu yeni bir gerilim alanına sokar. Winnicott için bundan oyun oynama cüreti ve algılama riski doğar, çünkü oyun her zaman öznel ile nesnel olan arasındaki kuramsal sınırdaki bulunur. Oyunun bu şekilde kendine özgü yanları süje üzerinde etki doğurarak onu çözer ve havada asılı bir duruma getirir. Bu çözülme süreci ile gerçeklik ortadan kaldırılır ve aynı zamanda yeni sembolik davranışlar oluşturulur, oyun içerisinde özne ile nesne ve iç ve dış arasındaki karşıtlığa yıkıcı bir etki doğuran potansiyel bir alan açılır. Oyun bir yandan anlamları ortadan kaldırırken diğer yandan da anlamlar yaratır, anlamlarla oyun oynar ve yeni anlamlar ortaya çıkarır.

Doğanın bağlarından geçici olarak çözülme ve buna karşı durma yeteneği insana sadece gerçek olanı değil, aynı zamanda olası durumları da düşünme olanağı sağlar. İnsan oyun içinde hem farklı düşünebilir, hem de kendini farklı düşünebilir, kendini bir nesne gibi algılayarak kendini soyutlayabilir ve yeniden hızlı bir şekilde özne konumuna dönebilir. Oyun böylece öznenin en fazla soyutluklarından birine ve farklı deneyimlere olanak sağlayan ve ben ile ben olmayan arasında bir ilişki kurabilen bir anahtar haline dönüşür.

<sup>11</sup> Gregory Bateson: Ruh Ökolojisi. 1985

<sup>12</sup> Vgl. Donald W. Winnicott: Vom Spiel zur Kreativität. 1976.

İnsan oyun içinde gerçekliği özümser ve aynı zamanda kendine yeni bir gerçeklik oluşturur. İnsanın olanakları kısa süreliğine gerçekliğe dönüşür. Süje (özne) kendine karşı çıkar, kendisinin yarattığı dünyada kendini izler, kendini doğrular ve kısa bir süre sonra da kendi gerçek kimliğine döner. Bu dönüşümler başarılı bir oyun içinde (gerçek ya da varsayımsal) bir hareket olarak doğan dinamik bir modeldir. Burada bir idealizm yaratmak istemiyorum ve oyunu insanların çatışmacılığı ve kopukluğuna karşı bir çözüm aracı olarak lanse etmek istemiyorum. Oyun, insanı bilinçli olarak içine alan, onu yutan ve başka bir varlık olarak kusan büyümlü bir makine değildir. Bir oyuncunun oyun içindeki olaylara göre kendisini ayarlama derecesi isteyerek veya istemeyerek küçük tutulabilir, bu yüzden oyun ile oyun olmayan arasındaki sınır ortadan kalkmaz. Ancak oyun süje için “acaba” (als-ob) olarak kalsa da veya oyun ortaya koyan bir harekete neden olmasa da, süjenin kendisiyle ve toplumsal, kültürel ve biyografik deneyimleriyle yüzleşmesi gerçekleşecektir. Fakat oyunun bilgiyi harekete geçiren özel gücü o zaman çok zor bir etki yaratacaktır.

Oyun bilgisi belkide büyümeyle karşılaştırılabilir. Oyun içinde oluşan bilgi alanları büyüme süreçleridir. Ancak büyüme nasıl gerçekleşir? Frederike Kertzen'e göre “büyüme bazen hamleler şeklinde bazen de havada tersine düşüşler şeklinde olur. Bazen büyüme düz bir şekilde olur ve büyüme yolunu şaşırır. Veya büyüme gizli bir şekilde gerçekleşir. Büyüme kendini geri çeker. Büyüme her zaman net değildir, büyümenin ne zaman başladığını kestirmek zordur. Aslında büyüme acı verir mi? Büyüme sona erer mi? Büyüme korkutucu mudur? Kimin için?<sup>13</sup>. Bu konuda çok az bilgiye sahibiz, ama bu konuyla ilgili çok şey öğreniyoruz. Büyümeyi nasıl yönlendiremiyorsak oyunu da aynı şekilde neredeyse hiçbir şekilde yönlendirmemiz ve engellememiz olası değildir. Oyun bizi değiştirir ve dönüştürür - en azından birazcık.

### Pragmatik Özet

Tiyatro ve tiyatro pedagojisinin temel durağı olarak oyun hangi stratejiler yardımıyla güçlendirilebilir? Aşağıdaki hususlar benim için önem arz etmektedir:

“Oyun performansı” bir süjeye bağlanamaz, bilakis süjeyi içine alabilen oyunlara olanak sağlar. Bunun için oyun durumunun güçlendirilmesi, duruma bağlı unsurların oyun olayı içine dâhil edilmesi ve oyun durumları ile oyun oynanması gereklidir. Temel oyun hareketi bu durum içerisinde aranmalı ve bunları yoğunlaştırma denemesi birlikte gerçekleştirilmelidir. Tiyatro pedagojisinin görevi bu şekilde anlaşılan tiyatro oyunu temelinde rastgele oyun oynamanın yoğunlaştırılmış durumlarını keşfetmek ve geliştirmek olmalıdır. Örneğin çerçeve oyuncu olarak aktive edilebilir. Oyundaki tekrarlar ve aralar böylece oyun ilkesi haline getirilebilir ve oyunun içine girmek ve oyundan çıkmak oyun olayı olarak kullanılır. Oyun oynamanın gösterdikleri bu yolla güçlendirilir ve oyunun içindeki oyun görünür hale gelir. Bu tür açık oyun alanları sahneleme içine yerleştirilebilir. Oyunun koşullarını üretici ve yaratıcı bir şekilde kullanmak, oyundaki belirsizliğin sürekli olarak öykünün bir parçası haline gelebildiği bir dizi oyun alanlarını oluşturmak anlamına gelir. Bir diğer deyişle oynanan sanallık oyun gerçekliğiyle örtüşür. Bunun dışında öykülenen bir olayı daha önceden belirlenen kısımlar ile güncel olanları değişken bir rastgele oyun oynama ortaya çıkacak şekilde oluşturan oyun ve öykü arasındaki bağlantıları bulunabilirse, oyun yetkinliği sanata dönüşür. Bunun koşulu bence inandırıcı olmayan (oyun) olanaklarının test edilmesi ve bu olanaklarla deneyim kazanılmasıdır.

<sup>13</sup> Frederike Kertzen: Her küçük oyun yardımcı olur. Anna-Katharina'nın Yazı-Çocukluk 2002 12 f. Adlı eserinde.

# Wirkung von Theater unter spielästhetischer Perspektive

Mira Sack

Zurich Hochschule der Künste

## *Abstract*

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

**Schlüssel wort:** *Theater, spiel*

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

In der Regel ist etwas „E“ oder „U“, wird entweder dem Bereich Spiel oder dem Bereich Wissen zugeordnet. Stellen wir die Weiche in Richtung Wissenschaft vom Spiel, dann bewegen wir uns in dem „E-Bereich“. Wird um das „richtige“ Wissen gespielt, stecken wir mitten in den Unterhaltungsshow gängiger Fernsehformate. Beide Wege werden dem Auftrag nicht gerecht, Wissen und Spiel gleichwertig zu behandeln bzw. deren Verhältnis zueinander zu klären. Beginnen wir also mit der entscheidenden Frage: Was ist das überhaupt, das Spiel? Ob wir Hamlet oder Schach spielen, uns im Fußball oder in der Musik verlieren, scheint für das Spiel und seine zentralen Mechanismen von untergeordneter Bedeutung zu sein. Immer übt es eine eigentümliche Wirkung auf das spielende Subjekt aus, dessen besonderen Status im Spiel schon Aristoteles und Platon festgestellt haben. Eine Definition vorzunehmen und Merkmale für das Spiel zu bestimmen, ist dennoch eine Gratwanderung. In anthropologischen, kulturtheoretischen und philosophischen Schriften über das Spiel stehen als charakteristische Merkmale das Moment der Zweckfreiheit neben jenem der Daseinsbewältigung; innere Unendlichkeit und Identitätsbildung werden aufgeführt, Arbeit und Erholung, Ernst und Unernst scheinen zugleich Bestimmungsmerkmale

des Spiels zu sein. Eine Fülle von Erklärungen wird hier ins Spiel gebracht, aus denen sich aber keine nähere Bestimmung dessen, was wir suchen, ableiten lässt. Eine Definition anhand präziser Merkmale zu geben, gestaltet sich als nicht ganz einfach. Historisch jeweils prominente Theorien über das Spiel vermitteln vielmehr den Eindruck, dass im Wechsel mit gesellschaftlichen

Wertvorstellungen und Weltbildern über den Spielbegriff ein Antipode zur herrschenden Norm geschaffen wird. Als Gegengewicht zu Arbeit, Ernst oder Wirklichkeit wird dem Spiel etwas erstrebenswertes Anderes unterstellt, das die dominierenden politischen, wirtschaftlichen oder kulturellen Strömungen subversiv unterläuft.<sup>1</sup>

Eine klar definierte Trennung von Spiel und Nicht-Spiel lässt sich auch heute nicht abschließend formulieren. Alle Definitionsversuche bleiben in dem begrifflichen Dilemma gefangen, dass Spiel einerseits als Teil der Alltagswirklichkeit zu verstehen ist, andererseits aber auch als etwas, das sich eine eigene Wirklichkeit schafft und sowohl als Teil von Arbeitsprozessen aufgefasst werden kann, als auch selbst Arbeit zu erfordern scheint. Die eindeutige Ausgrenzung essenzieller Lebensbereiche aus dem Kontext Spiel scheitern mangels allgemeingültiger Beweiskraft ebenso wie der Umkehrschluss, das Spiel als einen in sich geschlossenen, klar eingrenzenden Freiraum zu definieren. Inzwischen gilt es als anerkannte wissenschaftliche Position, die Uneindeutigkeit und den Mangel klarer Unterscheidungskategorien ins Positive zu wenden und die Bestimmung und das Wesen des Spiels in dieser diffusen Unbegreifbarkeit zu belassen. Vielleicht charakteristisch für unsere Epoche wird aus der Unmöglichkeit, den Spielbegriff logisch herleiten und fixieren zu können, eine Tugend gemacht. Es wird auf eine wissenschaftlich haltbare, exakte und klare Definition verzichtet. Als leitbildartiges Argument wird die paradoxe Struktur des Spiels (Arbeit und Unterhaltung, innere Unendlichkeit und Zweckfreiheit) herbeigezogen, in dem das besondere Phänomen Spiel begründet liegt. Der Mangel an Genauigkeit wird mit dem Argument verklärt, dass der Begriff Spiel sich ebenso wenig festzurren lässt wie das Geschehen Spiel selbst.

So nimmt es wenig Wunder, dass Ludwig Wittgenstein in seinen philosophischen Untersuchungen zu der Aufforderung kommt: „Denke nicht, sondern schau!“, um dem Leser, der dem Phänomen Spiel auf die Spur kommen will, einen Rat zu geben. Eine ungewöhnliche Aussage eines Philosophen, dessen Geschäft darauf ausgerichtet ist, Lebenswirklichkeit gedanklich zu durchdringen. Dennoch warnt er ausdrücklich vor der Frage „Was ist ein Spiel?“ und rät dazu die Fragerichtung zu ändern, um dem Spiel auf die Spur zu kommen. Er schlägt vor, ein „Wie vollzieht sich Spiel?“ zu fokussieren.<sup>2</sup> Auch Wolfgang Iser schließt sich diesem Perspektivwechsel an und begründet ihn folgendermaßen: Spielvollzüge auszumachen ist deshalb notwendig, weil erst durch sie Spiel gegenwärtig wird, das immer dann zu verschwinden droht, wenn man danach fragt, was Spiel eigentlich ist.<sup>3</sup> Versuchen wir einige Aspekte des spielenden Menschen in den Vordergrund zu heben. Befolgt man Wittgensteins Rat, muss man sich

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

<sup>2</sup> Ebd.

<sup>3</sup> Vgl. Wolfgang Iser: *Das Fiktive und das Imaginäre*. 1993.



der Frage zuwenden: Wie vollzieht sich Spiel? Verbinden wir diese Fragerichtung zugleich mit einem Augenmerk auf das spielende Subjekt und machen uns auf die Suche. Von der paradoxen Struktur des Spiels ausgehend kommt man auf eine dem Wesen des Spiels entsprechende „Nicht-Definition“. Blau beschreibt dieses Faktum mit folgenden Worten: „Das Spiel endet nicht, wo es aufhört. Es sei denn, es ist nichts als ein Spiel.“<sup>4</sup> Ein Spiel ist also potentiell unvergänglich. Es löst etwas aus, was über das Spielgeschehen hinaus fortwirkt, sich fortpflanzt, obwohl das Spielereignis bereits abgeschlossen hinter uns zu liegen scheint. Das Spiel kann also die vom Spiel getrennte, andere Wirklichkeit beeinflussen, sich in ihr fortsetzen. Es ist damit ein sowohl autonomes als auch heteronomes Geschehen. Das Spiel interferiert mit anderen, nicht-spielerischen Ereignissen.

In Blaus Worten: „Den Gedanken, den es (das Spiel; MS) in die Welt gesetzt hat, überschreitet die Grenze des Spiels und wird zum Bestand der alltäglichen Realität. Es entfaltet eine spezifische Wirksamkeit. Es verwandelt uns ein wenig.“<sup>5</sup>

Genau dieses Potenzial, uns Menschen ein wenig zu verwandeln ist natürlich für pädagogisch-erzieherische Anliegen eine große Verlockung. Seit jeher ist dieser Gedanke Teil der Überlegungen zum Spiel und geht einher mit dem Interesse, auf den spielenden Menschen Einfluss nehmen zu können. Dabei wird von drei Kernfunktionen des Spiels ausgegangen. Das Spiel enthülle, so Aristoteles, erstens den Charakter des Spielers - dieser könne demnach im Spiel diagnostiziert werden. Zweitens sei es imstande, durch erzieherische Instruktion diesen Charakter im Spiel zu formen und zu verändern, bei, so drittens, gleichzeitigem Erholungswert des Spiels für das spielende Subjekt.<sup>6</sup> Transferieren wir diesen Gedanken auf unsere eigene Spielbiographie, ergeben sich in etwa folgende Beobachtungen: Erstens: Spiel enthüllt unseren Charakter. Erinnern Sie sich an die Gesellschaftsspiele (Mensch ärgere dich nicht, Fang den Hut usw.) aus ihrem Elternhaus - wie haben wir uns gezeigt, wenn die Niederlage unausweichlich vor uns lag? Haben auch Sie sich gefreut, Ihren Bruder, Ihrer Schwester oder einen Elternteil mit einer überraschend gefallenen Würfelzahl kurz vor deren Zuhause noch schnell rauszuwerfen? Oder beim Kartenmischen und -verteilen: Stehe ich mit meinen kleinen Manipulationen allein da oder haben auch Sie die unterste oder oberste Karte zurechtgemischt, damit Sie einen sicheren Trumpf in Händen halten? Bedeutet dies nun, dass wir allesamt potenziell böse, kriminell und hinterhältig, dass wir im tiefsten Inneren neidvolle und missgünstige Verbrecher sind?

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

Führen wir uns vor Augen, wie erwachsene Spielpartner mit uns umgegangen sind, wenn wir durch das Spiel in Not geraten sind. Hat man uns Kinder nicht dann und wann gewinnen lassen, unter anderem um Wutanfälle und Tränenausbrüche zu verhindern? Und sind wir nicht mit der Absicht uns zu lehren, dass das Verlierenlernen notwendiger Bestandteil von Lebenspraxis sei, mit tröstenden Worten

<sup>4</sup> Herbert Blau zit. nach Christel Weiler: Spielen mit Auschwitz. 2000, 49.

<sup>5</sup> Ebd.

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

„bombardiert“ worden – haben sie sogar inzwischen an unsere Kinder weitergegeben, und erfahren, mit wie viel Abwehr dies quittiert wurde? Ist neben der Vermittlung der Spielregeln rückblickend etwas an unserem Charakter erkennbar, dass uns im Spiel beigebracht wurde? Haben wir Instruktionen zum gelassenen Verlieren bekommen, die uns unerschrocken machen und angstfrei? Hat man mit uns also ein falsches Spiel gespielt? War das alles nicht nur ein verzweifelter, hilfloser Versuch, Eskalationen im Gefühlshaushalt des spielenden Menschen zu vermeiden?

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

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

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

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

Davon auszugehen, dass Tätigkeiten und Handlungen, Verhalten und Begreifen im Spiel identisch zu den alltäglichen Vorgängen funktioniert oder jedenfalls in eine Analogie gebracht werden kann, schlägt fehl. Gespieltes Leben kann nicht direkt in reales Leben übersetzt werden. Emotionale, körperliche und kognitive Erfahrungen beim Spielen öffnen dem Subjekt bewusste oder unbewusst Türen zu sich, zu anderen und zur Wirklichkeit. Die Transferleistung von „geglückter“, im Sinne erzieherischer intendierter Spielhandlung in Situationen der Alltagsrealität bleibt eine Tür mit sieben Siegeln. Wechseln wir das Untersuchungsfeld und übertragen das gewonnene Wissen auf ein Theater, das Spiel als Ausgangssituation hat. Um zu begreifen, wie sich Spiel(en) vollzieht, ist der spielende Mensch kein zuverlässiges Beobachtungsobjekt. Was er im Spiel tut, ist nicht einwandfrei von denselben Aktionen außerhalb des Spiels zu unterscheiden. Tätigkeiten (rennen, springen), Motivationen (etwas bezwingen wollen, eine Herausforderung annehmen), Empfindungen (Angst haben, verletzt oder wütend sein) können sowohl aus der alltäglichen als auch aus der im Spiel gelebte Wirklichkeit stammen. Die im Spiel erlebte Wirklichkeit rangiert nicht unterhalb oder außerhalb der Wirklichkeit jenseits des Spiels,

die Handlungen sind nicht weniger intensiv und nicht einfacher zu manipulieren als nicht-spielerisches Verhalten.

Was lässt sich am Spielphänomen beobachten? Und welche Konsequenz bedeutet dies im Hinblick auf Theater? Man könnte als Versuch beide in eine verwandtschaftliche Beziehung setzen. Zum Beispiel, indem Sie Lesen die folgende Passage lesen und in Gedanken jeweils den Begriff „Spiel“ durch „Theater“ ersetzen: Immer wieder zeigt sich, dass Spiel von seinem Wesen her durch Bewegungsabläufe geprägt ist, die als materielle Ereignisse sichtbar werden. Eine spezielle Dynamik scheint diesen Bewegungsgestalten eigen zu sein. Hans-Georg

Gadamer hat diese Bewegung als ein Hin und Her charakterisiert, das sich in beständiger Wiederholung äußert und kein Ziel hat, an welchem es endet. Er schreibt: „Die Bewegung des Hin und Her ist für die Wesensbestimmung des Spiels offenbar so zentral, dass es gleichgültig ist, wer oder was diese Bewegung ausführt. Die Spielbewegung als solche ist gleichsam ohne Substrat. Es ist das Spiel, das gespielt wird oder sich abspielt – es ist kein Subjekt dabei festgehalten, das da spielt. Das Spiel ist Vollzug der Bewegung als solcher.“<sup>7</sup>

Unter der Folie einer Betrachtungsweise, die das Hin und Her, das Spiel als einen Bewegungsverlauf fasst, lässt sich über das spielende Subjekt nur dann etwas aussagen, wenn diese Aussage als eine von der Spielbewegung durchdrungene erscheint. Das Subjekt selbst ist innerhalb des Spiels in der Bewegung aufgehoben, Teil des Geschehens und mittendrin. Das Spiel und die Handlung des Subjekts sind ein und dasselbe. In der Konsequenz bedeutet dies, dass beispielsweise ein Ball spielendes Kind sich die selbst gestellte Aufgabe (den Ball 10 Mal an die Wand werfen und zwischen jedem Wurf einmal um die eigene Achse drehen) nicht zur Lösung aufgibt, sondern allein um die Spielbewegung zu erfahren, zu gestalten oder zu ordnen. Das Kind spielt also primär, wegen dieser Bewegung und dem darin liegenden „Bewegtsein“. Oder auch: Wenn wir in ein Konzert oder ins Theater gehen oder die Lieblings-CD abspielen, dann tun wir dies wegen des „Bewegtseins“ unserer Einbildungskräfte durch das Spiel und nicht, um dieses Stück zu „lösen“, einen Wissensbestand zu erweitern oder spezifische Handlungskompetenzen zu erlangen. Das Spiel ist also kein Ding, kein Gegenüber, kein objektivierbares Geschehen, sondern ein Medium, welches das Subjekt in sich aufnimmt.<sup>8</sup> Der Spieler selbst wird zur Spielbewegung und es lässt sich nicht zwischen Spiel und Subjekt unterscheiden. Das Spiel überschreitet das Subjekt.<sup>9</sup> Es schafft für das Subjekt eine außergewöhnliche Gegenwart.<sup>10</sup> Anders gesprochen: Das Theater ist also kein Ding, kein Gegenüber, kein objektivierbares Geschehen, sondern ein Medium, welches das Subjekt in sich aufnimmt. Das Theater verschlingt das Subjekt. Der Theaterspieler selbst wird zur Spielbewegung und es lässt sich nicht zwischen Spiel und Subjekt unterscheiden. Das Theater überschreitet das Subjekt. Es schafft für das Subjekt eine außergewöhnliche Gegenwart.

Lautet das Ergebnis nun: Ein Spiel ist ein Spiel ist ein Spiel? Oder gibt es einen anderen Weg, wieder Oberwasser zu gewinnen? Können wir dem Spiel ein Feld geben, auf dem es (sich aus-)toben kann?

<sup>7</sup> Hans-Georg Gadamer: *Wahrheit und Methode*. 1986: 109.

<sup>8</sup> Vgl. Gunter Gebauer/Christoph Wulf: *Spiel – Ritual – Geste*. 1998.

<sup>9</sup> Vgl. Hans Scheuerl: *Das Spiel*, Band 1, 1997.

<sup>10</sup> Vgl. Martin Seel: *Formen des Glücks*. 1999.

Versuchen wir eine Grenze zu ziehen zwischen dem Spielgeschehen und alltäglichem Verhalten, um nicht in der unsinnigen Behauptung, alles sei Spiel, den eigentlichen Wert des Begriffs zunichte zu machen. Überhaupt von Spiel sprechen zu können setzt einen metakommunikativen Rahmen voraus, der ein Geschehen als Spiel kennzeichnet. Die Vereinbarung „Dies ist ein Spiel“ erlaubt Spielern und Nicht-Spielern Aktionen innerhalb dieses Rahmens als von den gleichen Aktionen außerhalb des Rahmens unterschieden wahrzunehmen. Der Rahmen ermöglicht somit eine Hervorhebung von Handlungen, die durch diesen Rahmen einen besonderen Zeichencharakter bekommen. Bateson verdeutlicht das Rahmenphänomen am Beispiel von Affen, deren gegenseitiges Zwicken im Rahmen des Spiels auf das Beißen in einem Kampf verweist.<sup>11</sup> Dennoch kommt es im Spiel nicht zum Kampf. Das Zwicken bleibt ein Zeichen für Kampf und gleichzeitig wird - durch die Vereinbarung „Dies ist ein Spiel“ - die Bedeutung umgekehrt, das Zwicken wird zu einem Zeichen für „Nicht-Kampf“. Beide Bedeutungsebenen kommen zugleich zur Geltung, bezeichnen und negieren das Bezeichnete in einem. Der Rahmen als konstitutives Element des Spiels stellt eine Behauptung auf, die alle innerhalb des Rahmens geäußerten Signale als wahr (oder unwahr, das ist hier da Gleiche) definiert und diese Wahrheit (oder Unwahrheit) zugleich negiert. Das durch den Rahmen ausgelöste Paradox vereint zwei Mitteilungen, die sich der Logik nach ausschließen.

Wir sind also wieder beim logischen Paradox des Spiels gelandet. Worauf ich hinaus will, ist: Der Rahmen als Erklärungsprinzip ermöglicht eine andere Art des Be-Deutens im Bezug auf die innerhalb dieses Rahmens getätigten Mitteilungen. Hier wird eine Widerständigkeit provoziert, die das Bewegungsgesetz des spielerischen Hin und Her nicht nur auf körperliche oder imaginative Vorgänge begrenzt, sondern unseren Intellekt in die gleiche Bewegung des Hin und Her einspannt. Diese Widerständigkeit gedanklicher Bewegung innerhalb des Rahmens „Spiel“ kann herkömmlichen Sinn sprengen und die Voraussetzung schaffen für neuen, andersartigen Sinn. Werden Spiel und Wissen in eine Verbindung gebracht, sind deren pädagogischen Implikationen zu fokussieren. Spiel als das Subjekt überschreitende Geschehen verflüssigt die Grenze zwischen Ich und Nicht-Ich, zwischen der Wahrnehmungs- und Unterscheidungsmöglichkeit von innerer und äußerer Welt. „Spiel ereignet sich“, schreibt Winnicott, „nicht im Inneren, und zwar in keinem Sinne des Wortes, jedoch auch nicht im Außen, ist also auch nicht Teil des Nicht-Ich.“<sup>12</sup> Es schlägt den Spieler aus der Opposition von Subjekt und Objekt heraus und setzt es in einen neuen Spannungsraum. Für Winnicott ergibt sich daraus das Wagnis des Spiels, das Risiko der Wahrnehmung, denn es ist stets an der theoretischen Grenze zwischen Subjektivem und Objektivem zu lokalisieren. Diese Eigengesetzlichkeiten des Spiels wirken auf das Subjekt und lösen es auf, bringen es in eine Schwebelage. Mit diesem Auflösungsprozess wird Wirklichkeit dekonstruiert und zugleich werden neue symbolische Handlungen konstruiert, es öffnet sich im Spiel ein potenzieller Raum, der subversiv auf die Opposition von Subjekt und Objekt, Innen und Außen wirkt. Spiel kann zugleich Sinn auflösen und Sinn stiften, es spielt mit Bedeutungen und bringt neue Bedeutungen hervor.

<sup>11</sup> Vgl. Gregory Bateson: *Ökologie des Geistes*. 1985.

<sup>12</sup> Vgl. Donald W. Winnicott: *Vom Spiel zur Kreativität*. 1976.

Die Fähigkeit, sich vorübergehend aus den Bindungen der Natur zu lösen und sich selbst gegenüberzutreten, ermöglicht es dem Menschen, nicht nur das Wirkliche, sondern auch das Mögliche zu denken. Im Spiel kann der Mensch nicht nur anders denken, sondern auch sich selbst anders denken, er kann mit sich umgehen wie mit einem Objekt und von sich abstrahieren, und muss sofort wieder den Umschlag in das Subjekt vollziehen. So wird Spiel zu einer der höchsten Abstraktionen des Subjekts, zu einem Schlüssel, der Differenzerfahrung ermöglicht und eine Beziehung zwischen Ich und Nicht-Ich herstellen kann. Im Spiel eignet sich der Mensch Wirklichkeit an und erschafft sich zugleich neu. Seine Möglichkeiten werden für kurze Dauer zur Wirklichkeit. Das Subjekt tritt sich selbst gegenüber, beschaut sich in einer von ihm geschaffenen Welt, bestätigt sich und verwirft sich im nächsten Moment wieder. Diese Verausgabung an eine verwandelte Gegenwart ist im geglückten Spiel ein dynamisches Modell, welches sich als (reale oder vorgestellte) Bewegung entfaltet. Einschub: Ich will nun keinen Idealismus pflegen und das Spiel als Lösungsmittel für die menschliche Konflikthaftigkeit und seine Zerrissenheit protegieren. Das Spiel ist keine Zaubermaschine, die willkürlich über den Menschen herfällt, ihn verschlingt und als anderes Wesen wieder ausspuckt. Der Grad, mit dem ein Spieler sich auf das Geschehen im Spiel einlässt, kann willentlich oder unbeabsichtigt klein gehalten werden, so dass die Grenze zwischen Spiel und Nicht-Spiel keine Aufhebung erfährt. Aber selbst dann, wenn das Spiel für das Subjekt in einem „als-ob“ haften bleibt oder keine spiel erzeugende Bewegung auslöst, wird das Subjekt in eine Konfrontation mit sich und seinen gesellschaftlichen, kulturellen und biographischen Erfahrungen eintreten. Die besondere erkenntnistreibende Kraft des Spiels wird dann allerdings nur schwer ihre Wirkung entfalten können. Wissen im Spiel lässt sich vielleicht am ehesten mit Wachsen vergleichen. Wissensfelder, die im Spiel ausgebildet werden sind Wachstumsprozesse. Wie aber wächst man? „Manchmal in Schüben“, schreibt Frederike Kertzen, „in umgekehrten Stürzen durch die Luft. Manchmal fällt es aber auch flach ab und das Wachsen verläuft sich. Oder es versteckt sich. Zieht sich zurück. Wachsen ist stets ein wenig ungenau, schwer zu bestimmen wann es beginnt. Tut wachsen eigentlich weh? Endet es? Ist es unheimlich? Für wen?“<sup>13</sup> Wir wissen wenig davon, aber wir lernen unheimlich viel dabei. Und: Wie das Wachsen können wir das Spiel kaum steuern – und nicht verhindern. Es verändert, es verwandelt uns – zumindest ein wenig.

### **Pragmatisches Resümee. Skizzenhaft.**

Anhand welcher Strategien lässt sich das Spiel als Basisstation des Theaters/der Theaterpädagogik stärken? Folgende Punkte scheinen mir wesentlich: „Spilleistungen“ können nicht an ein Subjekt gebunden werden, sondern es sind vielmehr Spiele zu ermöglichen, die das Subjekt in sich aufnehmen können. Hierfür gilt es, die Situation des Spiels zu stärken, situative Komponenten in den Spielvorgang einzubinden und mit den Spielsituationen zu spielen.

Die elementare Spielbewegung, das Hin und Her, innerhalb dieser Situationen ist zu suchen, begleitet von dem Versuch, diese zu konzentrieren. Die Theaterpädagogische Aufgabe liegt bei einer so

<sup>13</sup> Frederike Kertzen: Jedes kleine Spiel hilft. In: Anna-Katharina Ulrich: Schrift-Kindheiten, 2002. 12f.

verstandenen Theaterspielbasis darin, konzentrierte Situationen des Hin und Her zu entdecken und zu entwickeln.

Beispielsweise kann der Rahmen als Mitspieler aktiviert werden. So lassen sich Wiederholungen und Unterbrechungen des Spiels zum Spielprinzip machen oder das Aussteigen und Einsteigen ins Spiel wird als Spielvorgang genutzt. Auf diesem Weg wird das Zeigen des Spielens verstärkt, das Spiel im Spiel ist sichtbar. Solche offenen Spielflächen lassen sich in Inszenierung integrieren. Die Konditionen des Spiels produktiv und kreativ zu nutzen heißt, eine Verkettung von Spielmomenten (und Zeigemomenten) herzustellen, in denen immer wieder die Ungewissheit des Spiels Teil der Erzählung werden darf. Mit anderen Worten: Die vor-gespielte Illusion wird mit der Wirklichkeit des Spiels durchkreuzt. Gelingt es darüber hinaus, Verbindungen zwischen Spielen und Erzählen zu finden, die eine erzählte Handlung so konstruieren, dass vorfixierte Teile mit aktuell hervorgebrachten ein wechselseitiges Hin und Her ergeben, tendiert Spielfertigkeit zur Kunst. Voraussetzung hierzu ist meines Erachtens das Austesten und Erfahrungen machen mit (Spiel-)Möglichkeiten, die nicht nahe liegen.