

Theaterwissenschaft

Helmut von Ahnen

**Das Komische
auf der Bühne**

Versuch einer Systematik



Herbert Utz Verlag · München

Theaterwissenschaft · Band 6

herausgegeben von

Prof. Dr. Michael Gissenwehrer und

Prof. Dr. Jürgen Schläder

Institut für Theaterwissenschaft der

Ludwig-Maximilians-Universität München

Bibliografische Information

Der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese
Publikation in der Deutschen National-
bibliografie; detaillierte bibliografische
Daten sind im Internet über
<http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Umschlagabbildung:

Graphik von Dr. Maximilian Lückenhaus, München

Zugleich: Dissertation, München, Univ., 2005

Dieses Werk ist urheberrechtlich geschützt.
Die dadurch begründeten Rechte, ins-
besondere die der Übersetzung, des
Nachdrucks, der Entnahme von Abbildun-
gen, der Wiedergabe auf photomecha-
nischem oder ähnlichem Wege und der
Speicherung in Datenverarbeitungsanlagen
bleiben, auch bei nur auszugsweiser
Verwendung, vorbehalten.

Copyright © Herbert Utz Verlag GmbH 2006

ISBN 3-8316-0569-6

Printed in Germany

Herbert Utz Verlag GmbH, München

Tel.: 089/277791-00 · www.utzverlag.de

Vorwort

Auf den ersten Blick erscheint die Beschäftigung mit dem Phänomen des Komischen vielversprechend. Als Praktiker wird man die Leute zum Lachen bringen, als Theoretiker möglicherweise etwas mehr von den Menschen verstehen. Hinzu kommt noch jede Menge Spaß an der Auseinandersetzung mit einer Theorie, die bei den Menschen Lachen auslösen kann. Dass die Sache mit dem Spaß nicht so einfach ist, wird jeder ernsthafte Komiker bestätigen. Mitunter kann es durchaus schmerzhaft sein, von seinem Publikum ausgelacht zu werden, ganz zu schweigen von der Angst, bis der erste Lacher erzeugt worden ist. Andererseits ist das Lachen aber auch eine zutiefst menschliche Äußerung und viele Denker und Dichter haben dazu ihre Erkenntnisse zur Verfügung gestellt.

Neben Philosophen, Psychologen oder Psychoanalytikern erörtern das Phänomen auch Anthropologen oder Dichter. Ihre jeweils verschiedenen Ansätze begründen und definieren den Gegenstand aus unterschiedlichen Blickwinkeln. Eine allgemein gültige Theorie findet sich nicht. Kein Komödienschreiber, Komiker oder Clown von Rang wie Aristophanes, Molière oder Groucho Marx hat eine Theorie dazu veröffentlicht. Es gibt für die Bühnensituation auch keine Handlungsanweisung und kein Modell der komischen Handlung. Ich will versuchen, eine Systematik für das Komische auf der Bühne zu entwickeln – auch auf die Gefahr hin, weiteres Gelächter auszulösen.

Die Literatur zum Wesen des Komischen, zu seinen Bedingungen, seinem Sinn, seinen Ausformungen oder seiner Zuordnung ist umfangreich. Bedauerlicherweise ist das zweite Buch der Poetik des Aristoteles, das Buch über die Komödie, nicht vorhanden. Eco vermutet dazu: „Aristoteles war luzide genug, zu beschließen, einen Text zu verlieren, in dem es ihm nicht gelungen war, so luzide wie sonst zu sein.“¹

Diese Arbeit kann und will diesen Verlust nicht ersetzen. Sie wird auch keine allgemeine Theorie des Komischen anstreben oder eine Summa summarum des Komischen entwickeln.

¹ Umberto Eco. „Was zum Lachen ist – und wie: Ein Essay zur Philosophie und Poetik des (dramatischen) Humors.“ In: *Theater heute*. 7. Heft, 1988, 30.

II

„Man hat gesagt, daß das Nachdenken über das Lachen melancholisch macht.“² Auch Begriffe wie „Kranklachen“ oder „Totlachen“ verweisen auf die Gefahren für das lachende Individuum und die zivilisatorischen Risiken. Allen Warnsignalen zum Trotz setze ich auf die heilsame Bedeutung und den lebensbejahenden Optimismus des Lachens und glaube wie die Menschen im Mittelalter, dass „sich hinter dem Lachen niemals Gewalt verbirgt, [...] daß das Lachen nicht von Furcht, sondern vom Bewußtsein der Kraft zeugt, [...] und dass es] endlich mit der Zukunft und dem Neuen zusammenhängt“³. Die vorliegende Arbeit versucht, die Gefährdungen sowohl der Melancholie als auch der Narretei zu umgehen. Denn „die beiden bei Shakespeare erkannten Grenzfiguren der Komödie [sind zum einen] der Narr, der alles zu Spiel macht [...] und zum anderen] der Melancholiker, der, die Welt als Theater wissend, doch dem Spiel sich entzieht, der alles als Spiel weiß und doch nicht mitspielt“.⁴ Bei allem nun folgenden wissenschaftlichen Ernst hoffe ich, dass der Spaß an der Komik nicht verloren geht.

Niemand macht alles alleine: Wichtige Anregungen entnehme ich einer literaturwissenschaftlichen Erörterung von Horn⁵ und einer historisch-semiotischen Abhandlung von Lohr⁶, die ich für die Zwecke dieser Darstellung weiterentwickelt habe. Ich danke Herrn Professor Wilfried Passow für seine wohlwollende Kritik und motivierende Unterstützung sowie Herrn Professor Hans-Peter Bayerdörfer und Herrn Professor Michael Gissenwehler für ihre Hilfe bei der Beendigung dieses Projekts. Ohne aufmunternden, verständnisvollen und geduldigen Beistand meiner Familie wäre diese Arbeit nicht entstanden. Danke Jutta, Martin und Thomas.

² Joachim Ritter. „Über das Lachen.“ In: *Subjektivität*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1989 [1940], 62.

³ Michail Bachtin. *Literatur und Karneval: Zur Romantheorie und Lachkultur*. Frankfurt a.M.: Ullstein, 1985, 41.

⁴ Bernhard Greiner. *Die Komödie: Eine theatralische Sendung: Grundlagen und Interpretationen*. Tübingen: Francke, 1992, 78.

⁵ András Horn. *Das Komische im Spiegel der Literatur: Versuch einer systematischen Einführung*. Würzburg: Königshausen u. Neumann, 1988.

⁶ Günter Lohr. *Körpertext: Historische Semiotik der komischen Praxis*. Opladen: Westdeutscher Verlag, 1987.

Inhalt

Einleitung	1
1. Die Grundlage des Komischen: Harmlosigkeit	7
2. Die Komischen Fehler	15
2.1 Fehler des Geistes / Unverstand	15
Abb. 1: Fehler des Geistes	18
2.2 Die Triade der komischen Fehler	19
Abb. 2: Die Triade der komischen Fehler	20
2.3 Fehler des Körpers	20
Abb. 3: Fehler des Körpers	26
2.4 Fehler der Seele / Charakterfehler	27
Abb. 4: Fehler der Seele	41
2.5 Zusammenfassung	42
Abb. 5: Die Komischen Fehler (Zusammenfassung)	44
3. Inkongruenz	45
Abb. 6: Inkongruenz	54
4. Komödie	55
4.1 Die Komödie – Ein Definitionsversuch mit Aristoteles	55
4.2 Herkunft und Quellen der Komödie im antiken Griechenland	56
4.2.1 Der Komos und die Rügebräuche	59
4.2.2 Der Phalluskult	59
4.2.3 Der Mimus	60
4.2.4 Das Satyrspiel und die Tragödie	65
4.2.5 Die attische Komödie	68
4.2.6 Zusammenfassung	81
Abb. 7: Synopse der antiken Komödienquellen	83
Abb. 8: Wirkungszusammenhänge	86

4.3	Der Tractatus Coislinianus	87
4.3.1	Der Inhalt des Tractatus Coislinianus	89
4.3.2	Die Interpretation des Tractatus Coislinianus	94
4.3.3	Zusammenhänge zwischen der Poetik des Aristoteles und dem Tractatus Coislinianus	101
4.3.4	Die Rezeption und der Stellenwert des Tractatus Coislinianus	103
4.3.5	Zusammenfassung	107
	Abb. 9: Das Komische der Rede	109
	Abb. 10: Die Komischen Handlungen im Tractatus Coislinianus	110
5.	Die Produzenten des Komischen auf der Bühne: Komiker, Komödianten, Clowns	111
5.1	Die Struktur	112
5.1.1	Die Errichtung der „Komischen Communitas“	113
5.1.2	Die Herstellung des „Komischen Raums“	125
	Abb. 11: Rolle, Realität und Fiktion	127
	Abb. 12: Das Handlungsfeld: Der Komische Raum	128
5.1.3	Handlungsrahmen und Darstellungsspielraum	129
5.2	Fiktionsdurchbrechung und Improvisation	134
5.3	Die Komische Figur	148
5.3.1	Unzulänglichkeitskomik	150
5.3.2	Überlegenheitskomik	153
5.3.3	Ironie	155
5.3.4	Das Grauenhafte und das Groteske	158
Exkurs	Der Clown	161
5.4	Die Komischen Handlungen	164
5.4.1	Herstellen von Komischen Fehlern und scheinbaren Widersprüchen bzw. von Paradoxien	165
5.4.2	Bruch kultureller Tabus und Schwarzer Humor	166
5.4.3	Tücke des Objekts	172
5.4.4	Stolpern, Sturz, Fall	175
5.4.5	Slapstick & Konsorten	179

Exkurs	Der deutsche Harlekin und die Verbannung der Körperkomik	181
5.4.5.1	Akrobatik: Slaps und Stunts	194
5.4.5.2	Running Gag: Wiederholung und Wiedererkennung	196
5.4.5.3	Chase: Verfolgungs- und Hetzjagd	198
5.4.5.4	Dekonstruktion und Destruktion	204
5.4.6	Happy End	209
5.5	Zusammenfassung	212
	Abb. 13: Die Produzenten des Komischen	215
6.	Das lachende Subjekt und seine Bedingungen für das Komische	216
6.1	Bedingungen formaler und relationaler Art	218
6.1.1	Distanz	218
6.1.2	Plötzlichkeit und Anschaulichkeit	223
6.1.3	Düpierte Erwartung und Überraschung	226
6.2	Bedingungen anthropologisch-psychologischer Art	229
6.2.1	Bedingungen anthropologischer Art	230
6.2.1.1	Überlegenheitsgefühl und Schadenfreude	230
6.2.1.2	Heiterkeit und Ratlosigkeit	233
6.2.1.3	Lächeln und Lacherwerb	235
6.2.1.4	Instinktive Suche nach Glücklichein: Eine Spekulation auf Grund biochemischer Forschung	238
6.2.2	Bedingungen psychologischer Art	239
6.2.2.1	Lachen als Ersparnis von psychischem Aufwand	239
6.2.2.2	Genuss erlaubter Regression	244
6.2.2.3	Lacharbeit	245
6.2.2.4	Lust an der eigenen Erkenntnisfähigkeit	246
6.3	Subjektive Objektivität	247
6.4	Zusammenfassung	249
	Abb. 14: Das lachende Subjekt	253

7.	Katharsis	255
7.1	Die Tragische Katharsis	255
7.1.1	Katharsis als ethisch-moralische Läuterung	256
7.1.2	Katharsis als medizinisch-psychische Reinigung	257
7.1.3	Katharsis als Klärungsprozess des Verstandes – Intellectual Clarification	260
7.2	Die Komische Katharsis	262
7.2.1	Rekonstruktionsversuche einer Komischen Katharsis	263
7.2.2	Komische Katharsis als vergnülich-abduktives Gedankenspiel	268
7.3	Zusammenfassung	277
	Abb. 15: Die Komische Katharsis	280
	Schluss	281
	Abb. 16: Das Komische auf der Bühne	286
	Literaturverzeichnis	287
	Anhang: Synopse der Übersetzungen des Tractatus Coislinianus	300

Einleitung

Es gibt eine Gemeinsamkeit in Büchern, die sich mit dem Komischen auseinandersetzen. In den einleitenden Kapiteln werden fast ausnahmslos die Weitläufigkeit, Unübersichtlichkeit und der Umfang der Literatur beklagt. Gleichzeitig wird meist festgestellt, dass sich die beteiligten Disziplinen auch noch überschneiden, viele Arbeiten sich nur auf Teilbereiche beschränken und miteinander nicht verbunden werden können, die methodischen Unterschiede erheblich sind, die Diskussion unergiebig ist und ähnliches mehr. Ich schließe mich dem an.

Daraus ergeben sich beträchtliche Schwierigkeiten für die Vorgehensweise. Keine Theorie lässt sich ausschließlich auf einen Gesichtspunkt begrenzen. Fast immer werden verschiedene Erkenntnisse aufeinander bezogen. Kaum ein Autor beschränkt sich auf eine Problemlösung. Es entstehen oft überschneidende Betrachtungen oder Mischungen aus objektiven und subjektiven Bedingungen. Ich habe mich deshalb dazu entschlossen, die einzelnen Theorien einer Gliederung unterzuordnen, die von der Theatersituation ausgeht und nach Möglichkeit in der Argumentation historisch vorgeht. Das Ziel ist eine Topographie oder eine Landkarte für das Komische auf der Bühne.

Die meisten theoretischen Beiträge beschreiben das Phänomen aus der jeweiligen Fachperspektive. Das ist wissenschaftlich betrachtet legitim und beugt dem Vorwurf der Inkompetenz vor. Die Komik aber fordert geradezu eine respektlose Missachtung der Erhabenheit der wissenschaftlichen Fachlichkeiten, sie erlaubt die Auseinandersetzung über die Grenzen des jeweiligen Faches hinaus und entzieht sich auf Grund des flüchtigen Charakters vermutlich auch der harten und genauen Festlegung. Darüber hinaus lassen sich nicht alle Kategorien genau trennen. So ist z.B. freudige und gespannte Erwartung zum einen eine Handlung, denn sie ist herstellbar, und zum anderen ein subjektiver Zustand. In diesem und ähnlichen Fällen habe ich mich dafür entschieden, einen Schwerpunkt zu setzen. Das Komische auf der Bühne lässt sich aus den verschiedensten Blickwinkeln betrachten und der Versuch, eine Systematik dafür zu entwerfen, kann nicht ohne Eklektizismus erfolgen. Unter diesen Gesichtspunkten kann nicht ausgeschlossen werden, dass alle Theorien erfasst werden, mögliche kritische Einwände vielleicht unbeachtet geblieben sind oder die entscheidende Gegentheorie übersehen wurde. Das nehme ich

vorerst in Kauf und freue mich auf mögliche Auseinandersetzungen, denn keinesfalls soll der Eindruck erweckt werden, das zu entwickelnde Modell sei widerspruchsfrei. Ein qualitativer Untersuchungsanspruch kann deshalb nur aufrechterhalten werden, wenn es gelingt, sinnfällige Beziehungen und logische Verknüpfungen zwischen den Phänomenen herzustellen, die sich konkret erfahren und beschreiben lassen. Die Qualität der Erkenntnisse liegt in dieser Plausibilität.

Nach der Frage „Was ist komisch?“ entsteht eine Vielzahl unterschiedlicher Probleme. Das Phänomen ist zum ersten nicht eindeutig. Der Komik entspricht zwar eine körperliche Antwort, nämlich das Lachen, aber trotzdem gibt es unzählige Beispiele für Komik, bei denen niemand lacht, oder ein Lachen, das nicht von komischen Auslösern verursacht wird. Des weiteren lässt sich im Alltag unschwer feststellen, dass nicht jeder Mensch über das lacht, worüber ein anderer lacht, und trotzdem besitzt jeder Mensch die Fähigkeit, etwas als komisch wahrzunehmen. Zum dritten ist es offensichtlich, dass es verschiedene regionale und nationale Lachkulturen gibt und viertens diese Lachkulturen sich auch zu verschiedenen Zeiten unterscheiden.¹ Mit anderen Worten: Jeder Mensch kann lachen, aber aus verschiedenen Gründen und nicht unbedingt über das Gleiche.

Diesen Schwierigkeiten stehen eine Reihe von theoretischen Modellen und Erkenntnisinteressen gegenüber. Hinzu kommt, dass die lachauslösenden Techniken mit vielen Begrifflichkeiten bezeichnet werden. Neben Komik kennen wir noch Witz, Ironie, Parodie, Satire, Travestie, Humor, Karikatur, Groteske, Burleske und weitere Unterscheidungen. Mit der Komik beschäftigen sich in den Wissenschaften neben der Philosophie und Psychologie die Anthropologie und Philologie, die Theologie und Pädagogik, die Soziologie und viele mehr.

Es leuchtet ein, dass in dieser Situation alle bekannten Einzelheiten nicht in ihrer Gesamtheit behandelt werden können. Das vorhandene Material vollständig zu erfassen, würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Aus Gründen der Ökonomie und vollständiger Unkenntnis beschränkt sich die Untersuchung auf westliche Quellen. Das Komische in Asien, Afrika oder bei den Aborigines in Australien ist sicher vorhanden, wird aber nicht behandelt.

¹ Vgl. Karl Friedrich Flögel. *Geschichte der komischen Litteratur*. 1. Bd., Liegnitz: Siebert, 1784 [Nachdruck Hildesheim: Olms, 1976], IX-XIII [Uebersicht].

Die vorliegende Arbeit ist der Theaterwissenschaft verpflichtet. Das Ziel dieses Faches ist die theatertheoretische Ermittlung von Produktionsprinzipien und Kriterien für das Verständnis von Aufführungen.² Theaterwissenschaft ist also handlungstheoretisch orientiert. Die Handlung im Theater ist eine Kommunikation zwischen einem oder mehreren Darstellern und einem oder mehreren Zuschauern in einer vereinbarten Theatersituation.³ Darsteller und Zuschauer sowie die Vereinbarung, dass es sich hierbei um Theater handelt, bilden somit auch die Grundlage der Herangehensweise. Hinzu kommen noch die Idee, der Text und der Autor oder einfacher, das was gespielt wird.

Ich will in dieser Arbeit versuchen, ein strukturelles Modell für ein Theater des Komischen zu entwerfen. Dabei sollen die an der Entstehung der komischen Theaterhandlung beteiligten Elemente aufeinander bezogen werden, um einen Zusammenhang herzustellen. Im Einzelnen handelt es sich um den komischen Fehler, der verursacht wird durch den Komiker oder Clown auf der Grundlage eines komischen Textes bzw. einer komischen Idee in bzw. mit einer szenischen Handlung und den Zuschauer, der darauf mit Lachen reagieren soll. Ein besonderer Fall des komischen Textes ist die Komödie als eine Geschichte mit komischen Handlungselementen im Spannungsfeld zwischen Literatur und Theater. Ein weiterer Teil beschäftigt sich mit der Komischen Katharsis.

Das Theater hat seinen Namen aus der Tätigkeit des Publikums entlehnt. „Theaomai“ bedeutet anschauen und der Begriff „Theatron“ bezeichnete den Raum zum Schauen, den Zuschauerraum. Der Zuschauer war und ist wesentlicher Bestandteil jeder Theatersituation. Vorausgegangen ist aber sicherlich ein Grund für den Bau von Zuschauerräumen. Es muss etwas zum Schauen gegeben haben: Ein Spiel, eine Handlung, eine Geschichte mit Menschen, die diese Geschichten und Handlungen verkörpern. Bentley definiert kurz und bündig: „The theatrical situation reduced to a minimum, is that A impersonates B while C looks on.“⁴ Die Person A, die die Rolle der Person B übernimmt, ist

² Vgl. Klaus Lazarowicz. „Einleitung.“ In: *Texte zur Theorie des Theaters*. Hg. von Klaus Lazarowicz / Christopher Balme. Stuttgart: Reclam, 1991, 20.

³ Diese „intratheatrale Kommunikation“ werde ich im Folgenden genauer beschreiben. Sie ist eine Grundlage der Einteilung dieser Arbeit

⁴ Eric Bentley. *The Life of Drama*. New York: Atheneum, 1964, 150. [Deutsche Übersetzung: „Die theatralische Situation, auf ihren geringsten Nenner gebracht, besteht darin, daß A den B verkörpert, während C zusieht.“ — *Das lebendige Drama: Eine elementare Dramaturgie*. Velber: Friedrich, 1967, 149.]

also wesentlich und der Zuschauer C muss in der Lage sein, die von der Privatperson A verkörperte Kunstfigur B wahrzunehmen und mit ihr zu kommunizieren. Der Zuschauer muss einen „contrat théâtral“⁵ schließen, der unterstellt, dass alle Handlungen scheinbar sind, dass es sich um Fiktion und Als-ob handelt und nicht um Wirklichkeit. Lazarowicz fasst diese Spielregel noch weiter. Für ihn gehört zur arbeitsteiligen theatralen Trias noch der Autor. Autoren errichten zusammen mit den Schauspielern und Zuschauern die gespielte Welt. Lazarowicz nennt diese gemeinsame Situation „Triadische collusion“.⁶ Die Gliederung nimmt auf diese Einteilung Rücksicht. Die vorliegende Arbeit versucht, die einzelnen Bedingungen für ein komisches Theater den an der theatralen Situation Beteiligten zuzuordnen.

Die erste grundlegende Dramaturgie des Theaters stammt von Aristoteles. Trotz erkennbarer Mängel und trotz des fragmentarischen Charakters seiner Poetik enthält diese Abhandlung wichtige und grundlegende Hinweise, z.B. zu Gattungsmerkmalen, qualitativen Inhalten oder Zielen und Wirkungsabsichten. Es ist durchaus angemessen, Begriffsdefinitionen mit Hilfe seiner Poetik zu beginnen. Wie schon erwähnt, fehlt der Abschnitt über die Komödie und so muss man sich vorläufig auf die wenigen Andeutungen beziehen, die im überlieferten Teil der Poetik erhalten geblieben sind.

Es scheint in der Antike Auseinandersetzungen darüber gegeben zu haben, wer das Komische bzw. die Komödie erfunden habe. So berichtet Aristoteles, dass sich um diese Ehre die Dorer mit den Megarern, den Athenern und Sizilianern stritten:

„Daher werden, wie einige meinen, ihre Werke ‘Dramen’ genannt: sie ahmen ja sich Betätigende (drôntes, von drân) nach. Aus eben diesem Grunde beanspruchen die Dorer sowohl die Tragödie als auch die Komödie. [...] Die Dorer führen hierbei die Bezeichnung als Beweis an. Denn sie selbst, so sagen sie, nannten die Vororte ‘kômai’, die Athener hingegen ‘dêmoi’, und die Komödianten hätten ihren Namen nicht vom Umherschwärmen (kômázein), sondern davon, daß sie, als Ehrlose aus der Stadt ver-

⁵ Lazarowicz, 24.

⁶ Vgl. Klaus Lazarowicz. „Der Zuschauvorgang.“ In: *Texte zur Theorie des Theaters*. Hg. von Klaus Lazarowicz / Christopher Balme. Stuttgart: Reclam, 1991. 130 ff.

trieben, durch die Vororte gezogen seien. Ferner heie das Handeln bei ihnen selbst ‘dran’, bei den Athenern jedoch ‘prattein’.⁷

Als gesichert kann angenommen werden, dass die Griechen unter ‘Komos’ einen ungeordneten feucht-frhlichen Festzug trunkener Mnner zum Abschluss eines Festes oder am Ende des ersten Tages der Groen Dionysien verstanden haben.⁸ Der Ursprung – auch der Wortbedeutung – des Komischen ist demnach ein Umzug zu Ehren des Dionysos. Die Umherziehenden verkleideten sich z.B. als lsterne dickbauchige, phallustragende Dmonen und rezitierten die ‘iamboi’, nach denen spter die Jamben, Spott-, Schmh- und satirischen Gedichte benannt wurden. Die Groen Dionysien fanden im Frhjahr statt. Es kann unter den beschriebenen Umstnden davon ausgegangen werden, dass der Komos u.a. der Freude an der erwachenden Natur, der Fruchtbarkeit, der Ekstase und Trunkenheit gewidmet war, mit dem Ziel, die Gtter zu unterhalten und deren Eifersucht auf die Menschen zu verringern. Es scheint bereits in der Antike ein zwiespltiges Verhltnis zwischen den umherziehenden Darstellern und den Zuschauern gegeben zu haben, warum sonst wrde Aristoteles sie als Ehrlose bezeichnen, die aus der Stadt vertrieben auf Marktflecken (kome) ihr Unwesen trieben.

Das der Komik entsprechende Ergebnis ist eine leibliche Triebuerung, das Lachen. Mit anderen Worten: Durch eine sthetische, im Sinne von wahrnehmbare, Technik wird eine psychische und zugleich physische Reaktion hervorgerufen. Diese Reaktion ist vom Bewusstsein nicht steuerbar, entzieht sich demnach der willentlichen Beeinflussung der lachenden Person. Die Kunst der Komik besteht darin, diese Reaktion planvoll auszulsen. Deshalb soll im Folgenden unter Komik die Technik verstanden werden, die absichtlich Lachen herstellen will, und alles, was zum Lachen ist, soll von nun an als ‘komisch’ bezeichnet werden. In diesem Zusammenhang muss es demnach um Handlungen gehen, die geeignet sind, die Zuschauer zu unterhalten und zum Lachen zu bringen.

⁷ Aristoteles. *Poetik*. Stuttgart: Reclam, 1986, 9 ff. (1448ab).

⁸ Vgl. Bernd Seidensticker. ‘Komos.’ In: *Theaterlexikon: Begriffe und Epochen, Bhnen und Ensembles*. Hg. von Manfred Brauneck / Grard Schneilin. Reinbek: Rowohlt, 1990, 496. oder Jean-Marie Andr. *Griechische Feste, rmische Spiele: Die Freizeitkultur der Antike*. Stuttgart: Reclam, 1994, 23 ff.

Die Bedeutung des Begriffes „komisch“ wird in der Regel mit als „zur Komödie gehörig“ bzw. „nach Art der Komödie“ beschrieben. Das Komische scheint demnach aus dem Theater zu kommen und mit diesem in vielfältiger Weise verbunden zu sein. Auf diesen Zusammenhang beschränkt sich die folgende Untersuchung. Das „Komische Theater“ sind demnach die Handlungen oder Techniken, die vom Theater-Darsteller verwendet werden, um den Zuschauer absichtlich und planvoll zum Lachen zu reizen, die Bedingungen, unter denen Zuschauer in Theatersituationen lachen (können), und die Wirkung dieses Vorgangs bei diesen Zuschauern, die „Komische Katharsis“ genannt werden könnte. Die weiteren Ableitungen zu diesem Definitionsversuch, z.B. Komiker, das Komische usw., finden sich in den folgenden Auseinandersetzungen.

Die Beschränkung auf die Theatersituation erschwert die Beweisführung, da keine Belege aus der Theaterpraxis für die folgenden Thesen und Vermutungen erbracht werden können. So gleicht keine Theatervorstellung der anderen, auch wenn es sich um dasselbe Stück mit denselben Schauspielern handelt, nicht jede komische Handlung gelingt beim folgenden Versuch noch einmal und auch derselbe Zuschauer lacht nicht unbedingt zweimal über dasselbe. Alles ist live, das Ereignis ist ephemere und unwiederholbar. Auch hier gilt, dass die Ergebnisse so dargestellt werden sollen, dass sie durch eigene empirische Erfahrungen plausibel erscheinen.

Das Komische ist wenigstens so flüchtig wie das Theatererlebnis. Es entzieht sich, versteckt sich und es ist nicht für jeden erreichbar. Man kann es nicht kaufen oder verkaufen und es scheint sich nicht mit allem und jedem verbinden zu wollen. Das erscheint beruhigend und bedrohlich zugleich, es ist so ambivalent wie alles, was komisch wirkt. Ich beginne mit Harmlosigkeit.

1. Die Grundlage des Komischen: Harmlosigkeit

„So erzählt man sich von Thales, er sei, während er sich mit dem Himmelsgewölbe beschäftigte und nach oben blickte, in einen Brunnen gefallen. Darüber habe ihn eine witzige und hübsche thrakische Dienstmagd ausgelacht und gesagt, er wolle da mit aller Leidenschaft Dinge am Himmel zu wissen bekommen, während ihm doch schon das, was ihm vor der Nase und den Füßen läge, verborgen bleibe.“¹

Platon lässt im Theaet-Dialog den Sokrates diese kleine Geschichte erzählen, eine der vielen äsopischen Fabeln, die jedem Griechen von Kindheit an vertraut sind. Entgegen der ursprünglichen Version wird bei Platon aus einem anonymen Astronomen der griechische Philosoph Thales von Milet, der traditionell als Begründer der Philosophie überhaupt betrachtet wird.² Der allererste Philosoph, der Mann, mit dem das abendländische Denken anfang, soll also laut Platon gestolpert und in einen Brunnen gefallen sein. Er wurde ausgelacht, weil er sich mit erhabenen Dingen beschäftigte und auf der Suche nach der Wahrheit das Nächstliegende übersah. Würde die thrakische Magd (stellvertretend für uns) noch lachen, wenn sich Thales das Genick gebrochen hätte? Oder mit anderen Worten: Warum lachen wir überhaupt, wo sich doch Thales vielleicht verletzt hat? Warum deuten wir diese kurze Geschichte als komisch?

Vortrag und Inhalt der Geschichte des Sokrates lassen vermuten, dass Thales nach diesem Zwischenfall wohlbehalten geblieben ist, sonst hätte ihn Platon nicht hinzufügen lassen: „Derselbe Spott aber passt auf alle diejenigen, die sich mit der Philosophie einlassen.“³ Auch in der Originalfassung der Fabel findet sich kein Hinweis auf schwerwiegende Folgen dieses Sturzes.⁴ Es ist wohl kein

¹ Martin Heidegger. *Die Frage nach dem Ding: zu Kants Lehre von den transzendentalen Grundsätzen*. Tübingen: Niemeyer, 1987 [1962], 2. [Platon: Theaet 174 AB, in der Übersetzung Martin Heideggers]

² Thales von Milet (624-545 v.Chr.) lebte etwas vor Äsop (Mitte des 6. Jhdt. v.Chr.) und dieser noch einmal mehr als 200 Jahre vor Platon (428/27-348/47 v.Chr.).

³ Heidegger, 2.

⁴ Vgl. Äsop. „Der Sterngucker.“ In: *Schöne Fabeln des Altertums: Äsop-Phädrus-Babrius*. Hg. von Horst Gasse. Bremen: Schünemann, 1955, 89.

größerer Schmerz oder Schaden entstanden und deshalb können wir lachen. Der Vorfall war harmlos und Harmlosigkeit ist die Grundlage jeder Komik.

Theater ist Spiel, und damit ein bewusstes „Heraustreten aus dem Kontinuum der Wirklichkeit in eine Welt mit eigenen Gesetzen [...] und Rückkehr in die Wirklichkeit mit Ergebnissen aus diesem frei geschaffenen Zwischenraum“⁴. Es ist Ernst und Nichternst zugleich, wie Huizinga ausführt.⁶ Ernst ist es für alle Teilnehmer, sowohl für die Spieler wie auch für die Zuschauer, und unernst zugleich, da sich alle Spielenden darauf verständigt haben, dass es sich um Spielen und nicht um Wirklichkeit handelt. Der Kampf wird von Huizinga zwar ebenfalls als Spiel verstanden, ist aber durch seine Bändigung zum spielerischen Wettstreit, zur Auseinandersetzung nach Regeln zugleich anfangende Kultur und Zivilisation.⁷ Die These von Huizinga ist nicht unumstritten und die Auseinandersetzung darüber spiegelt sich auch in seinem Buch. Da es sich beim Theater aber um darstellendes Spiel handelt und nicht um tatsächlichen Kampf, kann diese Frage hier offen bleiben. Nicht unberücksichtigt bleiben soll dagegen Huizingas Zusammenfassung formaler Kennzeichen für Spiele, soweit sie mit dem Theater-Spiel zusammenhängen. Demnach kann man das Spiel der Form nach „eine freie Handlung nennen, die als ‘nicht so gemeint’ und außerhalb des gewöhnlichen Lebens stehend empfunden wird und trotzdem den Spieler völlig in Beschlag nehmen kann, an die kein materielles Interesse geknüpft ist und mit der kein Nutzen erworben wird, die sich innerhalb einer eigens bestimmten Zeit und eines eigens bestimmten Raumes vollzieht [und] die nach bestimmten Regeln ordnungsgemäß verläuft. [...] Das Spiel ist ein Kampf um etwas oder eine Darstellung von etwas.“⁸

Bereits im Alter von etwa sechs Monaten beginnen Kinder, zwischen Spiel und Ernst zu unterscheiden. Auch wenn „der Mensch bestimmte Spielformen ganz offenbar mit seinen Verwandten im Tierreich gemeinsam hat und dabei

⁵ Hans-Wolfgang Nickel. „Spiel.“ In: *Theaterlexikon: Begriffe und Epochen, Bühnen und Ensembles*. Hg. von Manfred Brauneck / Gérard Schneilin. Reinbek: Rowohlt, 1990, 797.

⁶ Vgl. Johan Huizinga. *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Reinbek: Rowohlt, ²1987 [1956], 14 f.

⁷ Vgl. ebd., 52, und Andreas Flitner. „Nachwort.“ In: *Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel*. Johan Huizinga. Reinbek: Rowohlt, ²1987 [1956], 232.

⁸ Vgl. Huizinga, 22.

auch wie diese ‚Spielsignale‘ zur Unterscheidung des Spiels von der Realität aussendet,⁹ beginnen Kinder etwa im Alter von zwei Jahren, fiktive Handlungen zu spielen. Sie spielen ihre Rollen miteinander und meist nicht vor Zuschauern. Dies lässt sich nach Passow „als ontogenetische frühe Praxis ansehen, deren Erfahrung mit dazu beitragen kann, daß wir bereit und fähig sind, Menschen in einem Spielrahmen dabei zu folgen, wenn sie durch benennen und im ‚als-ob‘ agieren eine gespielte Welt errichten“¹⁰. Wenn Kinder auf diese Weise spielen, muss die Rampe klar erkennbar bleiben. Die Aktivitäten müssen harmlos erscheinen, sonst bricht das Spiel ab.

Ein wesentliches und besonderes Spiel, das die Darstellung von etwas zu Grunde legt, ist das Theater. Es handelt sich hierbei um „Nachahmungen“, stellt Aristoteles gleich am Anfang seiner Poetik fest, der ältesten erhaltenen Schrift zur Dichtkunst und zu ihren Gattungen. Zu diesen Gattungen zählt er die Tragödie und die Komödie und auch für die Komödie gilt deshalb, die „Nachahmenden ahmen handelnde Menschen nach.“¹¹

Das ist in Kürze die grundlegende Theatervereinbarung. Vereinbarungen bedeuten aber immer, dass sich alle Beteiligten darauf verständigt haben. Mit anderen Worten: Darsteller und Zuschauer wissen jeden Augenblick, dass es sich um Theater, um Nachahmung und Spiel handelt. Sie sind in der Lage, das Spiel von der Wirklichkeit zu unterscheiden, auch wenn sie das Spiel auf die Wirklichkeit zu beziehen. Auf das Theater-Spiel treffen alle oben genannten formalen Kennzeichen zu: Darsteller und Zuschauer haben frei vereinbart, dass man vor- und miteinander spielt, dass man frei zusammentrifft, um an einem bestimmten Ort und in einer bestimmten Zeit Handlungen zu zeigen oder zu sehen, die als Nachahmungen der Wirklichkeit zu verstehen sind, die während des Spiels mit keinem materiellen Interesse verbunden sind, keinen Nutzen erzielen und nach bestimmten Regeln verlaufen. Zu den grundlegenden

⁹ Wilfried Passow. ‚Von den ‚Spielsignalen‘ zur ‚Rampe‘: Gedanken zu phylogenetischen und ontogenetischen Grundlagen der menschlichen Fähigkeit zur Grenzziehung zwischen Realität und ‚Theaterspiel‘ und zu deren historischer Entwicklung.‘ In: *Modellierung von Geschichte und Kultur: Akten des 9. Internationalen Symposiums der Österreichischen Gesellschaft für Semiotik*. 1. Bd. Hg. von Jeff Bernhard / Peter Grzybek / Gloria Withalm. Wien: ÖGS, 2000, 148.

¹⁰ ebd., 151.

¹¹ Aristoteles. Poetik. 7 (1448a).

zivilisatorischen Regeln gehört in diesem Zusammenhang auch die jeweilige Rechtsordnung. So darf der Zuschauer davon ausgehen, dass der Todesfall auf der Bühne gespielt ist, die Spielenden nicht ernsthaft die Absicht verfolgen, sich gegenseitig Schmerz zuzufügen und der Ausruf „Feurio! Rette sich wer kann!“ keinen tatsächlichen Brand im Theater meint. Alle haben sich darauf verständigt, dass das Gezeigte nicht so gemeint und damit harmlos ist. Huizinga stellt zwar einen Zusammenhang zwischen dem Spiel und dem Komischen fest, bewertet diesen aber als nebensächlich.¹² Trotzdem gibt es eine unbestreitbare Übereinstimmung. Das Spiel ist wie das Komische nicht das alltägliche Leben, es ist ein Bereich, der sich vom gewöhnlichen Leben unterscheidet und von diesem abgeschlossen ist. Während das Spiel der Spielvereinbarung bedarf, kann allerdings das Komische auch unvermittelt eintreten, ohne Ankündigung und Vorbereitung. Es scheint stärker mit dem Alltag verwoben zu sein und kann dort auch unabsichtlich entstehen, gewissermaßen ohne Herstellungsabsicht.¹³

Im *Philebos*-Dialog setzt sich Platon mit der Naturalität des Menschen und der Lust auseinander und spricht über die „Natur des Lächerlichen“¹⁴. Er definiert das Lächerliche als einen Fehler des Verstandes, wobei er feststellt, dass nicht jeder Unverstand oder jede Unwissenheit lächerlich ist: Nur „die schwache aber fällt uns in die Natur und das Gebiet des Lächerlichen.“¹⁵ So wäre die Unwissenheit der Mächtigen feindselig und schändlich. Sie ist ebenso verderblich wie deren Abbildung. Das Auslachen der Starken wäre gefährlich. Mit anderen Worten: Platon betont, dass wir nur über die Fehler der anderen lachen können, wenn diese Menschen und Fehler schwach, also harmlos sind.¹⁶

¹² Vgl. Huizinga, 14 f.

¹³ Das Komische als Phänomen der Lebenswelt unterscheidet sich vom intendierten Komischen in erster Linie durch die Unfreiwilligkeit des komischen Objekts. Es muss in diesem Zusammenhang unberücksichtigt bleiben. Eine weitergehende Auseinandersetzung findet sich bei Rainer Warning, „Elemente einer Pragmasemiotik der Komödie.“ 279-333, und Hans Robert Jauss „Zum Problem der Grenzziehung zwischen dem Lächerlichen und dem Komischen.“ 361-72. Beide in: *Das Komische*. Hg. von Wolfgang Preisendanz / Rainer Warning. München: Fink, 1976.

¹⁴ Platon. *Philebos*. Sämtliche Werke 5. Bd. Hamburg: Rowohlt, 1989, 118 (48c).

¹⁵ ebd., 119 (49c).

¹⁶ Vgl. Kap. 6.1.1 Distanz, 218 ff.

Auf das Theater und die Komödie bezogen führt er dazu weiter aus, dass „die komische Darstellung unschöner Körper und Gemüter und lächerlicher Zerrbilder derselben in Rede und Gesang und Tanz [...] die Spiele [seien.] welche auf das Lachen ausgehen und die wir insgemein mit dem Namen der Komödie zu benennen pflegen.“¹⁷ Demnach handelt es sich bei der Komödie um Spiele, die auf die Erregung von Gelächter bedacht sind.

Sein Schüler Aristoteles (384-322 v.Chr.) scheint diesen Gedanken aufgenommen zu haben. Zuerst stellt er fest, dass die Komödie die schlechteren Menschen nachahmt.¹⁸ Zugleich schränkt er allerdings ein, dass es nicht um jede Art von Schlechtigkeit geht, „sondern nur insoweit als das Lächerliche am Häßlichen teilhat. Das Lächerliche ist nämlich ein mit Häßlichkeit verbundener Fehler, der indes keinen Schmerz und kein Verderben verursacht.“¹⁹ Das „Hässliche“ definiert Fuhrmann als das „sinnlich wahrnehmbare Schlechte“²⁰ und dieses dargestellte Schlechte verursacht keinen Schmerz und kein Verderben. Die gemeinten Fehler sollen also individuell und gesellschaftlich folgenlos bleiben.²¹ Sie sind harmlos.

Auch Cicero (106-43 v.Chr.) äußert sich ähnlich. In „De oratore - Über den Redner“ erläutert er, dass die Anwendung des Lächerlichen Grenzen hat. „Denn weder eine auffallende, verbrecherische Ruchlosigkeit noch ein außergewöhnliches Elend kann man lächerlich machen. Verbrecher soll man nämlich mit einer schwereren Waffe als der der Lächerlichkeit verwunden und Unglückliche nur verspotten, wenn sie sich etwa brüsten.“²² Wenn man also schwerwiegende Dinge der Lächerlichkeit preisgeben will, dann wird ein derartiger Versuch voraussichtlich scheitern.

Quintilian (ca. 35-100 n.Chr.) erörtert in seiner Rhetorik ebenfalls das La-

¹⁷ Platon. *Nomoi*. Sämtliche Werke IX. Bd. Frankfurt a.M.: Insel 1991, 581 ff. (816d-817a).

¹⁸ Vgl. Aristoteles, 9 (1448a), 17 (1449a).

¹⁹ ebd., 17 (1449a).

²⁰ Manfred Fuhrmann. „Anmerkungen.“ In: *Poetik*. Von Aristoteles. Stuttgart: Reclam, 1986, 108, Zitat 2.

²¹ Auf den Begriff des Fehlers gehe ich im folgenden Kapitel ein.

²² Cicero. *De oratore: Über den Redner*. Stuttgart: Reclam, 21991 [1976], 361.

chen und die Theorie des Witzes. Dabei hat er weitgehend Cicero zu Grunde gelegt, wie seine ausdrücklichen Hinweise und zahlreichen Zitate belegen.²³ Quintilian rät zur Vorsicht, wenn man einen anderen Menschen oder einen Gegner lächerlich machen will. Seine Vorschrift wendet sich nicht nur an den Redner, sie richtet sich ausdrücklich an den gesunden Menschenverstand. Denn „einen Mann, den zu verletzen gefährlich ist, soll man nur so herausfordern, dass es nicht zu schlimmer Feindschaft führt oder schmähhlicher Genugtuung“²⁴. Nach seiner Meinung ist es auch gefährlich, „etwas zu bringen, was gegen ganze Gruppen passt, wenn man also ganze Völker angreift oder Stände oder Lebensverhältnisse und Bestrebungen, die vielen Menschen eigen sind.“²⁵

Ein Spiel kann aber durchaus ernsthafte und beispielhafte Geschichten erzählen, Anspielungen auf reale Personen, reale Situationen oder Hinweise auf die Wirklichkeit enthalten, kann jegliche ernsthafte Anmaßung der Lächerlichkeit preisgeben, Zuschauer beeinflussen und Lernprozesse anstiften, kann zum Handeln animieren oder auffordern – kurz: es kann gefährlich werden und die öffentliche Ordnung stören. Es muss eventuell unter Kontrolle gebracht werden. Zwei Möglichkeiten bieten sich an: Einsperren oder Ausgrenzen.

Die Theatersituation ist als solche vereinbart und findet in der Regel zu bestimmten Zeiten sowie in bestimmten Räumen statt. Das Theater ist so betrachtet bereits vom Alltag unterschieden. Trotzdem kann es diese Grenze überschreiten. Denn der schwebende Zustand zwischen Ernst und Unernst ist gefährlich. Die Erklärung Huizingas trifft auch für das Theater zu: „Die Spielstimmung ist ihrer Art nach eine labile. Jeden Augenblick kann das ‘gewöhnliche Leben’ seine Rechte zurückfordern, sei es durch einen Stoß von außen, der das Spiel stört, oder durch einen Verstoß gegen die Regeln oder von innen heraus durch einen Ausfall des Spielbewusstseins, durch Enttäuschung oder Ernüchterung.“²⁶

²³ Vgl. Friedmar Kühnert. „Quintilians Erörterung über den Witz. (Inst. or. VI 3).“ In: *Philologus* 106 (1962): 29-59.

²⁴ Marcus Fabius Quintilianus. *Ausbildung des Redners: Zwölf Bücher*. Erster Teil, Buch I-IV. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft, 1972, 727.

²⁵ ebd.

²⁶ Huizinga, 30.

Die beiden folgenden Beispiele zeigen, dass sich das komische Theater wie das Spiel in dieser gefährlichen Grenzsituation bewegt. So hatte z.B. Naevius (3. Jh. v.Chr.) „den Versuch, die Komödie zum Sprachrohr öffentlicher Kritik zu machen, mit dem Exil büßen müssen. Das römische Lustspiel war seither entschieden unpolitisch.“²⁷ Und „1697 wurde das Théâtre italien aufgelöst, weil es gegen das ungeschriebene Gesetz verstoßen hatte, Adel und Kirche zu schonen. 1696 war in einem Spiel die Geliebte Ludwigs XIV. verspottet worden. Der alternde Sonnenkönig [...] antwortete mit einem Verbannungsdekret. Gherardi ging mit seiner Truppe nach Holland“²⁸.

Das Komische Theater bewegt sich, wie die geschilderten Erfahrungen zeigen, in einem gefährlichen Spannungsverhältnis. Das Ziel ist die Erregung von Gelächter und dies gelingt nur, wenn beim Publikum – als einem Spielteilnehmer – Enttäuschung bzw. Ernüchterung vermieden werden kann. Zuschauer können nur lachen, wenn sie frei von Angst sind und die Rache der Ausgelachten nicht fürchten müssen. Andererseits können die Mächtigen ein Spiel beenden, wenn es die Spielsituation verlässt oder die Spielregeln verletzt. Platon hatte also richtig beschrieben, dass nur die Abbildung des Schwachen in die Natur und das Gebiet des Lächerlichen fällt.²⁹

Hier lässt sich einwenden, dass in Demokratien die Willkür der Mächtigen gezähmt ist, dass allgemeine Freiheiten wie die Freiheit der Person, das Recht auf freie Meinungsäußerung, Gewaltenteilung oder Kunstfreiheit ausreichende Garantien dafür sind, dass auch die Starken der Lächerlichkeit preisgegeben werden können. Demgegenüber steht aber das gleichsam öffentliche Recht, bzw. das zum Schutz der öffentlichen Ordnung dienende Strafrecht, das in Deutschland z.B. die Aufforderung zum Ungehorsam, Staatsverleumdung, Gotteslästerung oder das Verbreiten unzüchtiger Schriften und Darstellungen verbietet. Hier stößt die Handlungsfreiheit von Darstellern und Autoren an die Grenzen der jeweiligen Rechtsordnungen. Aber eine bestehende Ordnung ist zum einen niemals ganz so, wie sie sein sollte, und andererseits kann Recht

²⁷ Manfred Fuhrmann. *Die Dichtungstheorie der Antike: Aristoteles-Horaz-'Longin'*. Darmstadt: Wiss. Buchgesellschaft, 1992 [1973], 113.

²⁸ Greiner, 76.

²⁹ Vgl. Platon. *Philebos*. 119 (49c).

durch Rechtspositivismus auch eine Praxis gesetzlichen Unrechts ermöglichen wie z.B. den Nationalsozialismus. Recht bedarf also ständiger Nachbesserung oder auch Wachsamkeit, denn die Gesellschaft, die Individuen, die sie bilden, und deren Wertvorstellungen, Normen und Ziele sind in ständiger Entwicklung.³⁰ Insofern befindet sich das komische Spiel immer in einer Grenzsituation. Trotzdem unterstellen die Teilnehmer zuerst dessen Harmlosigkeit, und zwar so lange bis entweder von innen oder von außen festgestellt wird, dass diese Grenze überschritten wurde. Damit wäre aber auch gleichzeitig immer das Spiel zu Ende. Das Komische Theaterspiel kann also nur so lange stattfinden, wie sich alle Beteiligten darüber einig sind, dass es harmlos ist.

Auf der Grundlage von Harmlosigkeit lachen wir also über das Komische, verstanden als das, was uns zum Lachen reizen soll und im Theater mit dieser Absicht erstellt wird. Produziert wird diese Komik durch Darsteller, die in verschiedener Hinsicht agieren. Sie zeigen komische Fehler und sie üben komische Handlungen aus. Ich fahre mit den komischen Fehlern fort.

³⁰ Zum Jahrtausendwechsel schlägt Gero von Randow vor, diese Paragraphen (StGB 90 ff.) abzuschaffen. Sie „sind Waffen der Zensur“ und eine „Demokratie braucht sie nicht“. Im Gegenteil: „falls etwas anderes nach der Demokratie kommt, sollten wir dem Nachfolger nicht solche Waffen aushändigen. Weg damit!“ Gero von Randow. „ad acta (3): § 90 ff. StGB.“ In: *Die Zeit* 29.12.1999.

2. Die Komischen Fehler

In dieser ersten Annäherung sollen die komischen Fehler bestimmt und zueinander in Beziehung gesetzt werden. Dabei handelt es sich um menschliche Fehler, die ohne darstellerische Absicht komisch sein können, für die Verkörperung des Komischen auf der Bühne aber durchaus verfügbar sind.

2.1 Fehler des Geistes / Unverstand

Wir erinnern uns noch einmal an die Geschichte vom Sturz des Thales von Milet.¹ Der Sturz war harmlos, denn er hatte vermutlich keine schwerwiegenden Folgen für Thales. Die anschauliche Geschichte enthält aber noch mehr Elemente des Komischen. Vermutlich handelt es sich um den ersten Hinweis, dass das Erhabene und das Komische nahe beieinander liegen und ebenfalls um das erste Zeugnis, dass Stolpern, Stürzen und Fallen Lachen auslösen.²

Viele nachfolgende Philosophen haben diese Erzählung unter verschiedensten Gesichtspunkten ausgelegt.³ Unsere Betrachtung beschränkt sich hier auf die Frage, warum die thrakische Magd lacht, die das Publikum stellvertretend repräsentiert. Blumenberg meint: „Das Komische ist der Zusammenstoß von Wirklichkeitsbegriffen, deren Unverständigkeit gegeneinander lächerlich, in der Konsequenz aber auch tödlich sein kann.“⁴ Der Astronom tut etwas und die thrakische Magd versteht es nicht. In ihrem Lachen teilt sie dieses Unverständnis mit, gleichzeitig verschafft sie sich Distanz zur Katastrophe. Denn in den kleinen Katastrophen scheinen die großen auf und insofern verweist das Lachen als Symptom auch darauf, dass etwas Wesentliches geschieht. Wir dürfen annehmen, dass in jedem Stolpern oder Sturz deshalb auch immer die große Katastrophe anklingt, das Chaos, der Zusammenbruch, der Um-Sturz.

¹ Vgl. Kap. 1. Die Grundlage des Komischen: Harmlosigkeit, 7.

² Vgl. Kap. 5.4.4 Stolpern, Sturz, Fall, 175 ff.

³ Vgl. Hans Blumenberg. „Der Sturz des Protophilosophen – Zur Komik der reinen Theorie, anhand einer Rezeptionsgeschichte der Thales-Anekdote.“ In: *Das Komische*. Hg. von Wolfgang Preisendanz / Rainer Warning. München: Fink, 1976, 11-64.

⁴ ebd., 11.

Wir können ebenfalls unterstellen, dass der Spott der Magd auch Distanz zur Tätigkeit des Philosophen schafft. Er tut etwas Abwegiges, etwas, „womit man wesensmäßig nichts anfangen kann“⁵. So kann umgekehrt vermutet werden, dass eine stolpernde Person an Wesentliches denkt und dabei das Nächstliegende und Irdische übersieht. Der stolpernde Komiker erscheint als philosophierender Komplize.

Im *Philebos* setzt sich Platon mit dem Unverständigen auseinander. Platon hat hier eine Theorie des Lächerlichen entwickelt. Nach Süß handelt es sich dabei um die „vielleicht schwierigste Theorie des Komischen“⁶ und sie ist „weitgehend vernachlässigt“, meint Mader. „Obwohl [...] mit ihr das früheste vollständig erhaltene Beispiel einer Theorie des Komischen vorliegt“⁷.

Dieser *Philebos*-Dialog erörtert das Thema der Lust unter Bezug auf das Gute. Es werden die verschiedenen Mischungsformen körperlicher und körperlich-seelischer Lust und Unlust herausgearbeitet. Sokrates erläutert seinem Gesprächspartner Protarchos am Beispiel der Komödie die Mischung von Lust und Unlust und die Natur des Lächerlichen. Grundlegend ist die Schlechtigkeit, die aus dem Gegenteil des delphischen Spruches „Erkenne dich selbst“ besteht, – „sich selbst nie zu kennen“⁸. Dieses Selbstverkennen oder dieser Unverstand bezieht Sokrates (Platon) auf drei Bereiche. Beim materiellen Selbstverkennen halten sich die betreffenden Menschen z.B. für reicher. Zahlreicher sind noch diejenigen, die sich einbilden, größer oder schöner als andere zu sein. Die meisten aber halten sich für tüchtiger oder vortrefflicher, obschon sie es nicht sind. Sokrates schränkt ein, dass nicht jeder Unverstand und nicht jede Unwissenheit lächerlich ist. Nur „die schwache aber fällt uns in die Natur und das Gebiet des Lächerlichen“⁹. Der Sachverhalt der hier genannten Harmlosigkeit wurde

⁵ Heidegger, 2.

⁶ Wilhelm Süß. *Lachen, Komik und Witz in der Antike*. Zürich: Artemis, 1969, 12.

⁷ Michael Mader. *Das Problem des Lachens und der Komödie bei Platon*. Stuttgart: Kohlhammer, 1977, 9.

⁸ Platon. *Philebos*. 118 (48cd).

⁹ ebd., 119 (49c).

bereits erörtert.¹⁰ Das Selbstverkennen ist demnach eine Selbstüberschätzung in Bezug auf den eigenen Körper, auf die eigene Situation und auf den eigenen Charakter. Es handelt sich um einen Fehler des Geistes, um Unverstand.

Obwohl sich Platon in dieser Beschreibung des Lächerlichen auf direkte Verhaltensweisen von Personen bezieht, weist Mader mit einer Vielzahl von Zitaten aus verschiedenen Dialogen nach, dass Platon auch die Folgen dieser Verhaltensweisen mit bedacht hat. So führt mangelndes Bewusstsein und Selbstwiderspruch zu Unbeholfenheit oder Weltfremdheit, die wiederum Lachen auslösen kann.¹¹ Platon hat also nicht nur das gewohnheitsmäßige Selbstverkennen gemeint. Er beschreibt auch situativen Unverstand. Denn wer sich über sich selbst, seine Situation und die jeweiligen Anforderungen im Unklaren ist, wird sich mangelhaft verhalten oder unangemessen handeln. Und wer der Vernunft zuwider handelt, wird alltagssprachlich auch als Narr bezeichnet. Die Fehleinschätzung einer Person durch sich selbst kann diese also zu Handlungen verleiten, die der jeweiligen Situation nicht entsprechen und bis zur Selbstschädigung führen. Das steigert zwar die Komik, aber nur unter der Bedingung, dass diese Person und dieser Schaden schwach sind und bleiben (s.o.). Eine Person aber, die sich selbst unabsichtlich schädigt, ist zugleich Werkzeug ihrer eigenen Schädigung, sie instrumentalisiert sich selbst. Das ist komisch, da dieses Selbstverkennen als Dummheit erscheint, unabsichtlich die eigenen Ziele verhindert und im Dramatischen kontraproduktiv wirkt.

Eine besondere situative Form des Weltverkennens ist die Verwechslung. Verwechslungen sind passiver Art, das Subjekt reagiert auf einen Umstand. Der damit verbundene Unverstand drückt sich dadurch aus, dass eine Person oder ein Gegenstand für einen anderen oder etwas anderes gehalten wird. Eine weitere Form der Verwechslung ist das Sprachverkennen oder das Missverstehen.¹²

Fehler des Geistes oder Unverstand entstehen durch das Versäumnis oder Unvermögen, sich selbst zu erkennen. Sie drücken sich aus in gewohnheits-

¹⁰ Vgl. Kap. 1. Die Grundlage des Komischen: Harmlosigkeit, 7 ff.

¹¹ Vgl. Mader, 30.

¹² Vgl. Kap. 4.3 Der Tractatus Coislinianus, 87 ff.

mäßigem Selbstverkennen in Bezug auf den Körper (z.B. schöner, größer), die Seele oder den Charakter (z.B. tüchtiger) oder die eigene Situation (z.B. reicher). Dies wiederum kann zu entweder gelegentlichem oder gewohnheitsmäßigem Weltverkennen führen. Verwechslung, Sprachverkennen oder Missverstehen sind weitere Formen des Unverstandes und die daraus folgende Selbstschädigung bzw. eigene kontraproduktive Instrumentalisierung steigert die komische Wirkung.

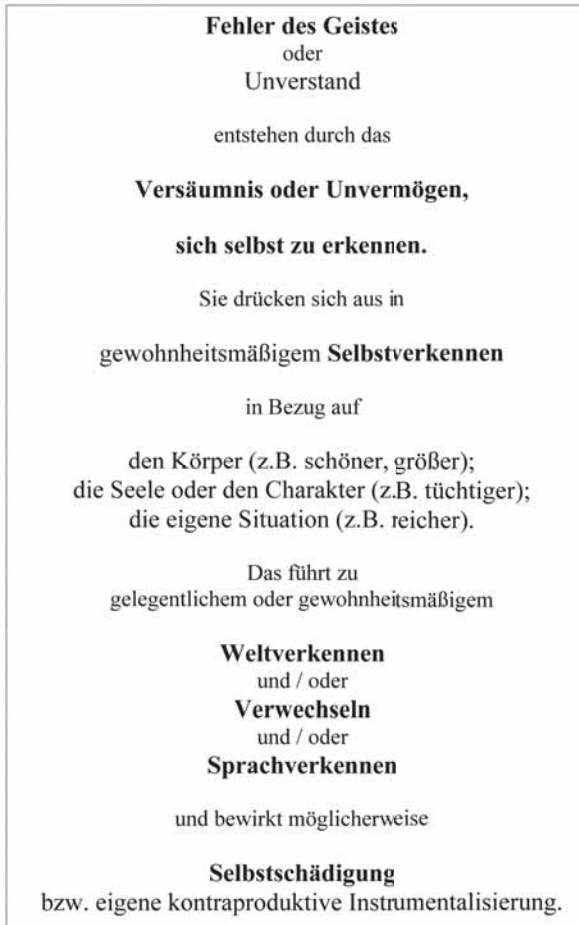


Abb. 1: Fehler des Geistes

2.2 Die Triade der komischen Fehler

Platon deutet im Philebos-Dialog einen Fehler bereits an, der geeignet ist, Lachen hervorzurufen. Er spricht vom Selbstverkennen in Bezug auf den Körper und auf die Seele. Der damit gemeinte Unverstand ist ein Fehler des Verstandes oder nach antiker Auffassung ein Fehler des Geistes.

Sein Schüler Aristoteles entwickelte den Gedankengang weiter. Die wesentliche Stelle in seiner Poetik soll hier noch einmal wiederholt werden: Das Lächerliche ist „ein mit Häßlichkeit verbundener Fehler, der indes keinen Schmerz und kein Verderben verursacht“¹³.

Die auch in dieser Definition enthaltene Grundvoraussetzung für alles Lächerliche, die Harmlosigkeit, wurde bereits beschrieben.¹⁴ Hier stimmen Platon und Aristoteles überein. Der Fehler, der zum Lachen reizt, ist bei Aristoteles aber mit „Häßlichkeit“ verbunden. Vermutlich ist damit die schon bei Platon vermerkte Schlechtigkeit gemeint, und zwar in dem Sinn, dass es sich nicht nur um eine rein körperliche Häßlichkeit handelt, sondern auch um eine sinnlich-wahrnehmbare Schlechtigkeit. Mit dieser Annahme lässt sich der Begriff des „Fehlers“ erweitern. Es muss demnach mehr als nur körperliche Fehler geben. Unter Bezug auf das philosophische Verständnis seiner Zeit, welches von drei Bestandteilen der Seele ausgeht, werden damit Fehler des Körpers, (des Charakters) und Fehler des Geistes (der Vernunft)¹⁵ gemeint sein oder „in etwas brutaler Vereinfachung: [...] Häßlichkeit, Niedrigkeit und Dummheit.“¹⁶ Unter der Kategorie Fehler des Geistes (des Verstandes), ordnet sich die platonische Komik des Unverständigen ein.

¹³ Aristoteles. *Poetik*. 17 (1449a).

¹⁴ Vgl. Kap. 1. Die Grundlage des Komischen: Harmlosigkeit, 7 ff.

¹⁵ Platon vergleicht im Phaidros (246b) die Seele mit einem Wagengespann. Das eine Pferd ist „gut und edel und solchen Ursprungs, das andere aber entgegengesetzter Abstammung und Beschaffenheit.“ Der Kutscher (oder die Vernunft) kann den Wagen nur lenken und die Kontrolle behalten, wenn er das Gespann zügelt. Platon. *Phaidros*. Sämtliche Werke 4. Bd. Hamburg: Rowohlt, 1991, 27.

¹⁶ Horn, 45 f.

Der Zusammenhang lässt sich in folgender Grafik darstellen.

<p>Die komischen Fehler beruhen auf einer Triade.</p> <p>Sie bestehen</p> <p>aus einem Fehler oder einer Kombination mit den anderen (harmlosen)</p>		
<p>Fehlern des Körpers,</p>	<p>Fehlern der Seele oder Charakterfehlern,</p>	<p>Fehlern des Geistes oder Unverstand.</p>

Abb. 2: Die Triade der komischen Fehler

2.3 Fehler des Körpers

Für Aristoteles ist das Lächerliche „ein mit Häßlichkeit verbundener Fehler“¹⁷. Wie bereits erörtert, ist damit auch die körperliche Häßlichkeit gemeint. Fehler des Leibes und Häßlichkeit des Körpers sind allerdings so anschaulich, dass sie hier nicht besonders beschrieben werden müssen. Jeder hat eine Vorstellung davon, was häßlich ist, und im gesellschaftlichen Rahmen herrscht in der Regel Einigkeit über aktuelle Schönheitsideale. Die Abweichung vom individuellen oder gesellschaftlichen Schönheitsbegriff wird als Häßlichkeit erkannt, wirkt aber nur komisch, wenn sie gleichzeitig harmlos ist. Der Begriff von der Häßlichkeit des Leibes ist auf diese Weise immer abhängig von gesellschaftlichen Konventionen und wird sich unterscheiden sowohl in verschiedenen Kulturen wie auch in verschiedenen Epochen.

Die Fehler des Körpers in Form der körperlichen Häßlichkeit sind außerdem nur bedingt komisch, da Häßliche für ihre körperlichen Nachteile nichts können. Mündige Menschen werden daran unter alltäglichen Umständen auch nichts komisch finden. Trotzdem sind körperliche Fehler oder Häßlichkeit des Leibes Objekte der Lächerlichkeit. Man denke dabei nur an die gezeichnete Karikatur und die Verfremdung von Körperteilen in solchen Darstellungen. Es handelt sich meist um Übertreibungen, deren lächerliche Wirkung auf der

¹⁷ Aristoteles. *Poetik*. 17 (1449a).

Verknüpfung von Verzerrung und angedeuteter innerer Minderwertigkeit be-
ruht. Erkennbare Charakterzüge sollen durch die Überzeichnung von Körper-
teilen deutlicher hervortreten und auf diese Weise dem Spott, aber auch der
Kritik ausgesetzt werden. Diese Methode der gleichzeitigen Übertreibung und
Herabsetzung eignet sich in der Regel nur bei bekannten Persönlichkeiten.
Die mit der Veröffentlichung verbundene Respektlosigkeit gegenüber der Er-
habenheit dieser meist mächtigeren Personen steigert noch die komische Wir-
kung. Aber auch hier muss die Respektlosigkeit die Grenze zur Beleidigung
wahren, oder mit anderen Worten: Auch die Karikatur muss harmlos bleiben.

Bei Ausgrabungen fand man in antiken unterirdischen Ruinen, in soge-
nannten Grotten von Thermen und Palästen, Wandmalereien mit phantastisch
gestalteten Darstellungen in denen Teile von Menschen, Tieren und Pflanzen
verzerrt und vermischt sind. Diese Zusammensetzungen und Verformungen
finden sich auch in Masken, Bildern, Statuen oder anderen Abbildungen. Sa-
tyrn werden als Fruchtbarkeitsdämonen menschenähnlich und zugleich bocks-
gestaltig mit Pferdeohren und -schwänzen sowie übertriebenem Phallus darge-
stellt. In ihrer sprichwörtlichen Lüsternheit stellen sie den Nymphen und Mä-
naden nach. Durch Übertreibung und Verzerrung wird scheinbar Gegensätzli-
ches und Unvereinbares miteinander verbunden. Die Kombination aus Mensch
und Tier erinnert an die triebhafte Herkunft des Menschen und vereint in pa-
radoxem Phantasiespiel übermütig und verblüffend das Grausame mit dem
Komischen.

Über die Vorliebe zur Grotteske im Mittelalter berichtet Bachtin, der sich
mit den Schriften Rabelais' auseinandersetzt. Das Grotteske bevorzugte „jene
Stellen, wo der Leib über sich hinauswächst“¹⁸. Das sind vor allem der Bauch
und das Geschlechtsorgan, die Nase, die Ohren und der Mund sowie das After,
also Körperteile, die hervor- oder offen stehen und die dadurch bestimmt wer-
den, „daß in ihnen die Grenzen zwischen Leib und Leib und Leib und Welt [...]
überwunden werden“¹⁹.

Neben dieser offensichtlichen, direkt erkennbaren und anschaulichen Häss-
lichkeit kennt die Grotteske noch die mittelbar feststellbaren Fehler des Kör-
pers, die sich bei Befriedigung körperlicher Bedürfnisse ausdrücken. Sozusa-

¹⁸ Bachtin, 16 f.

¹⁹ ebd., 17.

gen „die Akte des Körper-Dramas, Essen, Trinken, Ausscheidungen (Kot, Urin, Schweiß, Nasenschleim, Mundschleim), Begattung, Schwangerschaft, Niederkunft, Körperwuchs, Altern, Krankheiten, Tod, Zerfetzung, Zerteilung, Verschlingung durch einen anderen Leib.“²⁰

Auch Schlegel stellt fest, dass nicht von der „Anhäufung von sittlichen Gebrechen und Ausartungen, sondern in der Abhängigkeit vom tierischen Teile, dem Mangel an Freiheit und Selbstständigkeit, dem Unzusammenhang und den Widersprüchen des inneren Daseins [...] alle Torheit und Narrheit hervorgeht“²¹. Der Körper ist immer auch ein Risiko für die normative Welt. Denn trotz aller Zählung und Begrenzung durch Anstand und Sitte können animalische Triebe die Oberhand gewinnen. Schlegel nennt hier z.B. „kindische Eitelkeit, Plauderhaftigkeit, Leckerei, Faulheit [sowie] Lüsterheit [im] gebrechlichen Alter“²². Aber auch hier erfordert das Gebot der Harmlosigkeit eine Grenzziehung, z.B. zwischen Trunkenheit und Alkoholismus.

Diese mittelbar erkennbaren Fehler des Körpers, die sich in der Vorherrschaft bzw. im Übermaß körperlicher Bedürfnisse ausdrücken, gefährden die Zivilisation. Das Lustprinzip triumphiert über gesellschaftliche Konventionen. Menschliche Triebhaftigkeit verursacht Chaos und Anarchie. So kann z.B. die verlorene Kontrolle über den Körper, dargestellt durch Blähungen, Rülpsen oder Furzen, durchaus symbolische Bedeutung erhalten. Jauss unterstellt positiv, dass die „Heraufsetzung des Kreatürlichen und Materiell-Leiblichen [...] von der ‘Lachgemeinde’ als Befreiung des Sinnlichen [...] erfahren werden kann“²³. Es entsteht ein vorübergehender Gewinn an Freiheit, der persönliche und gesellschaftliche Tabus in Frage stellt. Der Sieg des Körpers und seiner Bedürfnisse über den Verstand bewirkt so eine doppelte komische Wirkung. Er lässt zugleich die jeweilige Person und die verletzte Norm lächerlich erscheinen.

²⁰ ebd.

²¹ August Wilhelm Schlegel. *Vorlesungen über dramatische Kunst und Literatur*. Erster Teil. Stuttgart: Kohlhammer, 1966 [1809], 133.

²² ebd., 134.

²³ Hans Robert Jauss. „Über den Grund des Vergnügens am komischen Helden.“ In: *Das Komische*. Hg. von Wolfgang Preisendanz / Rainer Warning. München: Fink, 1976, 107.

Körperliche Hässlichkeit muss sinnlich wahrnehmbar sein. Horn erkennt dafür in verallgemeinerter Form zumindest drei Arten: „das Sich-Zeigen, das Herausstellen und das Herbeiführen des Niederen“²⁴. Das „Niedere“ soll hier wertneutral verstanden sein, „als dasjenige, was älter ist als der Mensch als Gattungswesen und was folglich über ihn hinausgeht, ihn mit den höheren Tieren verbindet [...], was also [...] zu einer tieferen, allgemeineren Schicht am Seienden ‘Mensch’ gehört als etwa seine Geistigkeit.“²⁵

Fehler des Körpers verweisen so verstanden auf Fehler der Seele bzw. des Charakters. Schon Cicero befand, dass „Häßlichkeit und körperliche Mängel [...] genügend geeigneten Stoff für den Witz“²⁶ bieten. Besonders „herzlich lacht man aber auch über Abbildungen, die der Darstellung einer Mißgestalt oder eines körperlichen Gebrechens dienen und Ähnlichkeit mit etwas noch Häßlicheren haben.“²⁷ Und „man erregt Gelächter, [...] indem man anderer Leute Eigenart verspottet [...] durch Ähnlichkeit mit etwas noch Häßlicherem“²⁸. Auch Quintilian (etwa 35 - 100 n. Chr.) erörtert das Lachen in seinem Lehrbuch zur Ausbildung des Redners. „Anlässe zum Lachen kommen [...] vom Körper des Gegners“²⁹, schlägt er dem Redner vor, der Lachen erregen will, wobei er vorher schon Cicero erwähnte, der gesagt habe, dass das Lachen „seinen Sitz in etwas Ungestaltetem und Häßlichem“³⁰ habe.

Der Vergleich von Menschen bzw. ihren körperlichen Fehlern und Eigenarten mit etwas noch Häßlicherem ist demnach lächerlich. Dieser Mensch wird mit dem Niederen in Verbindung gebracht, eine aktive Handlung, die als Erniedrigung verstanden werden kann. Es handelt sich um das Herausstellen des Niederen, z.B. durch einen Vergleich von Häßlichem mit noch Häßlicherem.

²⁴ Horn, 54.

²⁵ ebd., 51.

²⁶ Cicero, 361.

²⁷ ebd., 381.

²⁸ ebd., 393.

²⁹ Quintilianus, 729.

³⁰ ebd., 717.

„Hierbei gibt die Ähnlichkeit der Sachbeziehung den Ausschlag, falls sie nur irgendwie auf etwas Niedrigeres oder Unbedeutenderes geht“³¹ stellt Quintilian fest. Er schlägt auch vor, „nicht nur Menschen zum Vergleich [zu nehmen], sondern auch Tiere [oder] auch eine Ableitung aus etwas Unbelebtem“³². Mit anderen Worten: Der komische Effekt entsteht durch Animalisierung oder Verdinglichung. Im Theater lässt sich dieser Effekt z.B. durch Verzauberung in Tiere oder Versteinering herstellen.

Die komische Wirkung kann auch entstehen, indem sich Gestalten selbst erniedrigen. Vom Komos, dem dionysischen Umzug mit seinen dickbauchigen und phallustragenden Waldgöttern, war schon die Rede. Die Umherziehenden machten sich mit ihrer Verkleidung tierähnlicher. Sie erniedrigten sich selbst, indem sie mit dieser Animalisierung auf die ambivalente Verwandtschaft sowohl mit Tieren wie auch Göttern verwiesen. Auch Bachtin macht darauf aufmerksam, dass die führenden Rollen in der grotesken Gestalt des Leibes dem Unterleib und dem Phallus gebühren. Diese Stellen werden nicht nur hervorgehoben, sie werden in der Groteske positiv übertrieben, können sich sogar vom Körper lösen und ein Eigenleben entwickeln.³³ Der Komiker lässt z.B. die Domination der unteren Sphäre des Leibes zu und bestimmt aus dieser Ursache seine Handlungen. Das gilt ebenso für die Vorherrschaft anderer körperlicher Aktivitäten, wie z.B. Verschlingen und Ausscheiden oder körperliche Entwicklung durch Wachsen und Schrumpfen. Die „Karnevalisierung des Bewusstseins“³⁴ geht aber über den konkreten Körper hinaus, denn in „der Welt des Grotesken wird jedes ‚Es‘ seiner Würde beraubt und in einen fröhlichen Popanz verwandelt“³⁵. Mit dem ‚Es‘ sind nicht nur Menschen gemeint. Auch soziale Funktionen, Wertvorstellungen und Symbole werden erniedrigt oder erhöht. Das betrifft auch die gesellschaftliche Gemeinschaft, die ebenfalls als Leib verstanden wird.

³¹ ebd., 737.

³² ebd.

³³ Vgl. Bachtin, 16 f.

³⁴ ebd., 28.

³⁵ ebd.

Das Herbeiführen der Erniedrigung mit komischer Wirkung kann nach Horn entweder indirekt oder direkt geschehen. Indirekt erniedrigt wird über den Vergleich einer Person mit einem niedrigen Gegenstand (Verdinglichung) oder Tier (Animalisierung). Direkte Erniedrigungen sind Beleidigungen, Handgreiflichkeiten, aber auch Züchtigungen.³⁶ Unter Hinweis auf die Vorgabe der Harmlosigkeit des Aristoteles begründet Schlegel die komische Wirkung von Züchtigungen. Diese rühren nämlich daher, „daß die Abhängigkeit des Gemüts von Äußerlichkeiten hierbei recht anschaulich gemacht wird; es sind gleichsam handgreiflich gewordene Beweggründe“³⁷, die den Körper trotz allem unverletzt lassen, aber zur Verhaltens- oder Einstellungsänderung führen. Denn diese „Züchtigungen sind im Lustspiel das Gegenstück eines gewaltsamen heldenmütig erlittenen Todes im Trauerspiel. Hier bleibt die Gesinnung unerschüttert unter allen Schrecknissen der Vernichtung, der Mensch geht unter, aber er behauptet seine Grundsätze; dort bleibt das körperliche Dasein unverletzt, es äußern sich dagegen plötzlich veränderte Gesinnungen.“³⁸

Fehler des Körpers sind entweder offensichtlich und anschaulich oder sind mittelbar erkennbar durch unreflektierte Abhängigkeit vom Übermaß körperlicher Bedürfnisse oder Triebe wie Sexualität, Hunger, Durst oder Schlaf. Sie erregen Gelächter als Erniedrigung durch Vergleich von Hässlichem mit noch Hässlicherem oder als Darstellung des Zusammenhangs von körperlichem Ausdruck und seelischer Hässlichkeit (z.B. große Ohren für ein Übermaß an Neugier). Komische Personen können sich auch selbst erniedrigen durch Verhalten oder Verkleidung. Durch Beleidigung, Handgreiflichkeit oder Züchtigung entsteht direkt eine komische Wirkung, durch Verdinglichung und Animalisierung der Erniedrigung entsteht sie indirekt.

³⁶ Vgl. Horn, 58 ff.

³⁷ Schlegel, 167.

³⁸ ebd.

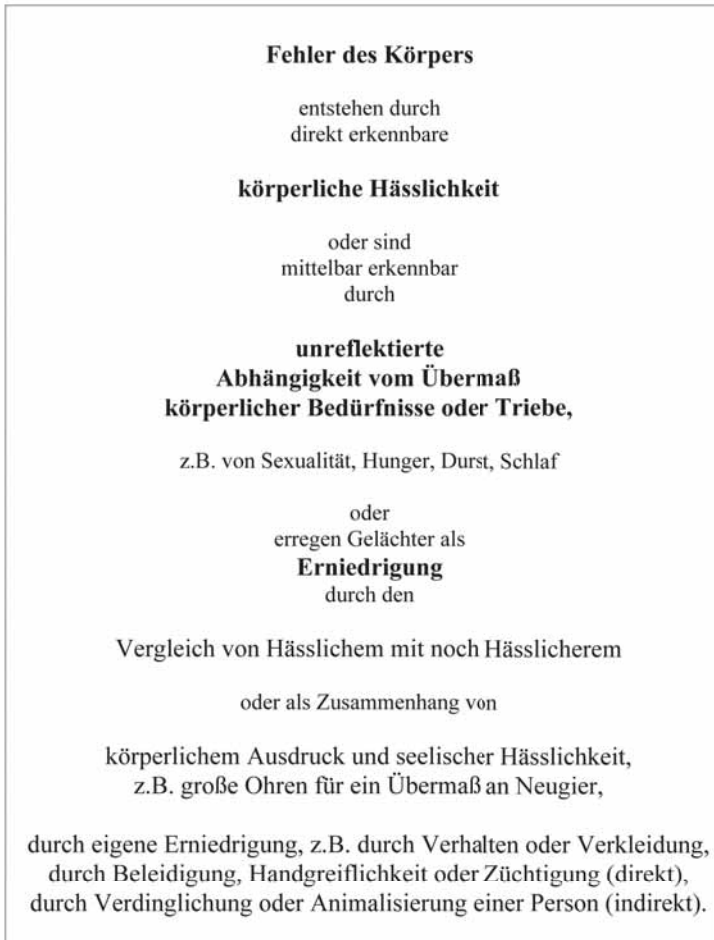


Abb. 3: Fehler des Körpers

2.4 Fehler der Seele / Charakterfehler

Schon im Anfangsteil der Poetik beschäftigt sich Aristoteles mit den Fehlern der Seele. Er weist bereits im 2. Kapitel darauf hin, dass Charakterfehler komisch sind, denn „die Komödie sucht schlechtere [...] Menschen nachzuahmen, als sie in der Wirklichkeit vorkommen.“³⁹ Im 5. Kapitel führt er dann dazu aus, dass die „Komödie [...] Nachahmung von schlechteren Menschen [ist], aber nicht im Hinblick auf jede Art von Schlechtigkeit, sondern nur insoweit, als das Lächerliche am Häßlichen teilhat.“⁴⁰ Welche Art von schlechteren Menschen Aristoteles gemeint hat, lässt sich aus der Poetik im Einzelnen nicht entnehmen. In anderen antiken Schriften finden sich allerdings Hinweise und Beispiele, die geeignet sind, diesen Mangel zu beheben.

Aristoteles verfasste seine Poetik zwischen 367-347 v.Chr., während er als Schüler Platons an dessen Akademie in Athen arbeitete. Nach dem Tode Platons (348/347 v.Chr.) verließ Aristoteles die Akademie und kehrte erst 335 v.Chr. wieder nach Athen zurück. Er gründete seine eigene Schule, das Lykeion, und schrieb in dieser Zeit, zwischen 335-323 v.Chr., die Nikomachische Ethik. Auch Theophrast studierte und arbeitete an Platons Akademie in Athen. Er begleitete seinen Lehrer Aristoteles zwischen 347-335 v.Chr. und kehrte mit ihm, inzwischen als Freund und Mitarbeiter, nach Athen zurück. Nachdem Aristoteles 323 v.Chr. nach Chalkis auf Euböia hatte fliehen müssen und dort 322 v.Chr. gestorben war, übernahm Theophrast die Schule des Aristoteles. Vor allem auf der Grundlage der Nikomachischen Ethik entstanden 319 v.Chr. die „Charaktere“ des Theophrast. Von diesen beiden Schriften soll im Folgenden zuerst die Rede sein.

In der Nikomachischen Ethik beschäftigt sich Aristoteles mit dem letzten Ziel des Menschen, nämlich dem guten oder vortrefflichen Leben und der Möglichkeit, es durch entsprechendes Handeln zu erreichen.⁴¹ Wenn die Lebenstätigkeit der

³⁹ Aristoteles. *Poetik*. 9 (1448a).

⁴⁰ ebd., 17 (1449a).

⁴¹ Wesentliche Erkenntnisse in der Auseinandersetzung mit der Nikomachischen Ethik verdanke ich einer Erörterung von Ursula Wolf. Vgl. Ursula Wolf. „Über den Sinn der Aristotelischen Mesoteslehre (II).“ In: *Aristoteles: Die Nikomachische Ethik*. Hg. von Otfried Höffe. Stuttgart: Akademie, 1990, 83-108.

Vernunft gemäß ist, dann entspricht dieser Zustand diesem Ziel. Gerade die Fähigkeit zur Vernunft aber konfrontiert den Menschen mit der Frage nach dem richtig gestalteten Leben und in Folge mit der Frage nach seinem Verhältnis zu sich selbst. Bei letzterem handelt es sich um eine Haltung oder Einstellung, ein aktives oder passives Verhalten zu den eigenen sinnlichen körperlichen Bedürfnissen und Trieben (z.B. Sexualität), zu Wunsch- und Zielvorstellungen sowie zu Gefühlen (z.B. Furcht oder Zorn). Nach Aristoteles enthält die Seele ein „irrationales und ein rationales Element“⁴². Dabei bleibt unerheblich, ob diese Elemente tatsächlich oder nur definitorisch voneinander geschieden sind. Ein Teil des Irrationalen wiederum enthält die vegetativen Kräfte, die allem Lebenden gemeinsam sind, „die Ursache von Ernährung und Wachstum“⁴³. Der andere Teil des Irrationalen, der gleichzeitig auch Teil am Rationalen hat, enthält die Triebe, Affekte und Charaktereigenschaften. Aristoteles nennt dies „mit einem umfassenden Ausdruck: das Strebevermögen. Dieses hat in bestimmter Weise Anteil am rationalen Element, insofern es auf dieses hinzuhören und ihm Gehorsam zu leisten vermag.“⁴⁴ Dieses Strebevermögen ist wie das vegetative und rationale Element von Natur aus vorhanden. Während wir auf das vegetative Wachstum keinen Einfluss gewinnen, können wir die Vorzüge des Verstandes und des Charakters entwickeln. „Die ersteren nun gewinnen Ursprung und Wachstum vorwiegend durch Lehre, weshalb sie Zeit und Erfahrung brauchen, die letzteren sind das Ergebnis von Gewöhnung.“⁴⁵ Das Strebevermögen wird also durch Gewöhnung und Erziehung geformt und kann sich durch die dann entwickelte Charakterhaltung zu Trieben und Affekten gut oder schlecht verhalten. Erkennbar ist dieses Wollen oder Streben an den Lust- oder Unlustgefühlen, die sich im Lebensvollzug einstellen und die zugleich erfahren und reflektiert werden können. So verstanden enthält jeder Affekt (Trieb, Gefühl oder Wunsch) ein zweifaches Wollen, den Lebenswillen an sich und den Willen auf eine bestimmte Art und Weise des Lebens.

Aus den Haltungen zu sinnlicher Lust und Unlust entwickelt Aristoteles seine Lehre einer mittleren Verfassung. „Wer sich in jeden Genuss stürzt

⁴² Aristoteles. *Nikomachische Ethik*. Stuttgart: Reclam, 1990, 30 (1102a13-b2).

⁴³ ebd.

⁴⁴ ebd., 32 (1102b24-1103a7).

⁴⁵ ebd., 34 (1103a14-33).

4. Komödie

Obwohl eigentlich jeder mit dem Begriff „Komödie“ sofort etwas verbinden kann und es dafür auch zahllose Beispiele in außerordentlicher Vielfalt gibt, lässt sich eine eindeutige Definition nur schwer finden. Wahrscheinlich sind sich aber alle einig, dass eine Komödie mit dem Ziel gespielt wird, das Publikum zum Lachen zu reizen. Dieses „etwas“ will der folgende Definitionsversuch (wieder) mit Hilfe der ersten erhaltenen Dichtungstheorie der Antike, der Poetik des Aristoteles, herausarbeiten.

4.1 Die Komödie – Ein Definitionsversuch mit Aristoteles

Immer geht es um Nachahmung (Mimesis)¹ auf der Grundlage gewisser Kunstregeln² und genauer ausgedrückt um die Nachahmung von Handlung³ durch handelnde Menschen.⁴ Es „werden Handelnde nachgeahmt, die entweder besser oder schlechter sind, als wir zu sein pflegen, oder auch ebenso wie wir“⁴, wobei die Komödie die Schlechteren zeigt, und zwar schlechter als sie in der Wirklichkeit vorkommen.⁶ Dabei geht es nicht um „jede Art von Schlechtigkeit, sondern nur insoweit, als das Lächerliche am Häßlichen teilhat.“⁷ Es folgt der Hinweis auf die Harmlosigkeit, der in dieser Arbeit bereits ausführlich erörtert wurde⁸, und dass die Fabel bzw. die Erzählung der Komödie „zusammenhängende

¹ Vgl. Aristoteles. *Poetik*. 5 (1447a).

² Vgl. ebd.

³ Vgl. ebd., 7 (1448a), 19 (1449b), 21 (1450a), 23 (1450b), 25 (1450b).
Diese Forderung gilt für die Komödie und die Tragödie.

⁴ Vgl. ebd., 7 (1448a), 19 (1449b).

⁵ ebd., 7 (1448a).

⁶ Vgl. ebd., 9 (1448a).

⁷ ebd., 17 (1449a).

⁸ Vgl. Kap. 1. Die Grundlage des Komischen: Harmlosigkeit, 7 ff.

Handlungen von allgemeiner Bedeutung“⁹, die in sich geschlossen sind¹⁰, haben muss. Diese müssen den Regeln der Wahrscheinlichkeit entsprechen¹¹. Aus dem Hinweis, dass die einen Komödiendichter wurden und die anderen „Tragiker, weil diese Formen großartiger und angesehener waren als jene“¹², lässt sich im Umkehrschluss vermuten, dass die Komödie das Großartige nicht beansprucht. Darüber hinaus muss die allgemeine Aussage für die Ursachen der Dichtkunst, dass jedermann Freude an Nachahmungen hat und dass das Lernen größtes Vergnügen bereitet, auch für die Komödie gelten.¹³

Diese Zusammenstellung enthält alle Elemente für eine vorläufige Definition der Komödie:

Die Komödie ist die Nachahmung einer lächerlichen und Größe nicht beanspruchenden, vollständigen Handlung in kunstmäßig erhöhtem Ausdruck, die der Wahrscheinlichkeit entspricht und in der lächerliche Handlungen von schlechten Personen auf der Grundlage des Harmlosen Lachen und Wohlgefallen erregen.¹⁴

4.2 Herkunft und Quellen der Komödie im antiken Griechenland

Aristoteles macht noch weitere wesentliche Hinweise auf die Entstehung und Überlieferung der Dichtkunst. Er stellt fest, dass „allmählich [...] aus den Improvisationen die Dichtung hervorgebracht“¹⁵ wurde und nachdem „die Tragödie und die Komödie aufgekommen waren, bemächtigten sich die Dichter je nach

⁹ Aristoteles, 17 (1449b).

¹⁰ Vgl. ebd., 19 (1449b), 29 (1451a), 33 (1452a), 77 (1459a). Die Forderung gilt zwar für die Tragödie. Im Umkehrschluss kann sie aber auch für die Komödie angenommen werden.

¹¹ Vgl. ebd., 29 (1451a), 31 (1451b), 35 (1452a), 49 (1454a).

¹² ebd., 15 (1449a).

¹³ Vgl. ebd., 11 (1448b).

¹⁴ Dieser Definitionsversuch orientiert sich bereits an der noch folgenden Erörterung des Tractatus Coislinianus. Vgl. Kap. 4.3 Der Tractatus Coislinianus, 87 ff.

¹⁵ Aristoteles, 13 (1448b).

ihrer Eigenart einer der beiden Gattungen“.¹⁶ Im Folgenden betont er noch einmal, dass auch die Komödie „ursprünglich aus Improvisationen bestanden“¹⁷ hatte.

Zuerst versuchten Darsteller, mit ihren Improvisationen das Publikum zu unterhalten, und zwar sowohl mit tragischen als auch mit komischen Stoffen. Zu Beginn des komischen Theaters gab es wohl keine schriftlichen Vorlagen. Denn erst später begannen die Dichter bzw. die Schriftsteller die Tragödien- und Komödienstoffe zu bearbeiten. Vielleicht lag es auch daran, dass zu diesem Zeitpunkt nur wenige lesen und schreiben konnten, Papyrus knapp, teuer und kostbar war und viele Geschichten, Traditionen und (Theater-)Techniken mündlich weitergegeben wurden. Trotzdem gelangten diese Gattungen zu einer gewissen Vielfalt und wurden auf Grund ihrer Wirkung für die Gesellschaft so interessant, dass die Beschäftigung damit nicht mehr den Makel der Ehrlosigkeit¹⁸ trug. Deshalb kann Aristoteles auch folgerichtig die weitere Entwicklung festhalten. „Erst als die Komödie einigermaßen bestimmte Formen angenommen hatte, wurde die Erinnerung an ihre bedeutenderen Dichter bewahrt.“¹⁹ Zu ergänzen wäre hier noch, dass dies auch dazu beitrug, die Stücke und ihre Inhalte sowie die kritische Auseinandersetzung damit zu überliefern.

Hartnoll hat noch eine weitere Erklärung für den Mangel an Überlieferung im komischen Theater. Das Komische braucht immer eine Referenz, es muss sich auf etwas beziehen, damit die inkongruente Abweichung deutlich werden kann. Dieser Bezug ist in der Regel aktuell und lokal.²⁰ Es ist deshalb nachvollziehbar, dass allein schon aus diesen beiden Gründen große Mengen des komischen Theatermaterials im Laufe der Jahre verloren gegangen sind. Für diese Verluste kann es noch viele andere Gründe geben. Es mag als nicht weiter verwertbar betrachtet worden sein. Keiner der Nachfolgenden hat verstan-

¹⁶ ebd., 13 f. (1449a).

¹⁷ ebd., 15 (1449a).

¹⁸ Vgl. ebd., 11 (1449b).

¹⁹ ebd., 17 (1449b).

²⁰ Vgl. Phyllis Hartnoll (Hg.). *The Concise Oxford Companion to the Theatre*. Oxford: University Press, 1990, 107. “Comedy is, by its nature, difficult to translate, as its appeal depends on local and topical interest.”

den, worum es geht. Hier nur noch einige Beispiele und Vermutungen, ohne Anspruch auf Vollständigkeit:

- Komische Darbietungen waren niederer Art aufgeführt von Ehrlosen. Die Beschreibung dieser Spiele und deren Texte wurde als nicht so wichtig empfunden.
- Es war nicht sonderlich schicklich, obszöne Materialien zu beschreiben.
- Es lag nicht im Interesse der Verspotteten, den Spott schriftlich zu fixieren bzw. fixieren zu lassen.
- Die Komik entstand spontan durch Improvisieren. Nach der Darbietung konnte nicht mehr rekonstruiert werden.
- Während der festlichen Veranstaltung wurde zuviel getrunken. Hinterher wollte und konnte sich niemand mehr erinnern.
- Niemand hatte etwas zum Schreiben dabei.
- Das knappe Papyrusmaterial wurde für wichtigere Texte aufbewahrt oder das Pergament mit dem komischen Theatermaterial wurde für andere Zwecke wieder verwertet.
- Der Text wurde aus politischen, religiösen oder anderen Gründen aus dem allgemeinen Verkehr gezogen.²¹

Unter all den Schwierigkeiten ist es umso beachtlicher, dass trotzdem einiges von diesem Wissen auf uns gekommen ist. Dies beweist wiederum die Kraft und Genialität von Dichtern wie Aristophanes, Shakespeare oder Molière, deren Stücke auch heute noch Gültigkeit beanspruchen können und uns zum Lachen reizen, selbst wenn wir sie in Übersetzungen genießen (müssen).

Die Komödie ist also aus verschiedenen Quellen entstanden. Aus vorliterarischen Formen entwickelte sie ihre Wirkung, fand Beachtung beim Publikum und wurde so für Schriftsteller und Dichter als künstlerische Ausdrucksform bedeutend. Durch die gleichzeitige gesellschaftliche Anerkennung eroberte sie das Theater und wurde, komplementär zur Tragödie, als eigene künstlerische

²¹ Umberto Eco widmete diesem Problem seinen historischen Kriminalroman „Der Name der Rose“. In einem mittelalterlichen Kloster wird das 2. Buch der Poetik des Aristoteles „Über die Komödie“ versteckt gehalten, da die Lektüre das angehäuften Wissen des Christentums erschüttern könnte. Der Reiz dieser Geschichte liegt vor allem darin, dass es dieses 2. Buch des Aristoteles wahrscheinlich wirklich gegeben hat und die mittelalterliche Überlieferung der Komödie tatsächlich durch Glaubensfragen behindert wurde.

Gattung entwickelt. Die folgende Zusammenstellung versucht, die Herkunft und möglichen verschiedenen Quellen der Komödie in der griechischen Antike darzustellen. Gemeinsamkeiten sollen festgestellt und typische Elemente herausgearbeitet werden.

4.2.1 Der Komos und die Rügebräuche

Die etymologische Quelle ist mit Sicherheit der Komos, der ungeordnete und feucht-fröhliche Umzug, der bereits in der Einführung erwähnt wurde.²² Der Begriff „Komödie“ enthält zusätzlich den Wortbestandteil „ode“ für Gesang, den er mit der „Tragödie“ teilt. Die Komodoi, so hießen die Komossänger, waren vermummt, benutzten Masken und verhielten sich obszön, indem sie Handlungen aus dem Bereich der Sexualität und der menschlichen Ausscheidungen darstellten. Sie verspotteten die Herrschenden, machten sich über deren Ehrgeiz, Machtmissbrauch, Korruption und Eitelkeit oder über geizige und andere seltsame Bürger lustig. Dieser Rügebrauch ist beispielsweise in einigen Komödien des Aristophanes noch zu finden. Da von diesen Umzügen keine Texte überliefert sind, müssen z.B. die Berichte des Aristoteles oder Bilder auf Amphoren zur Rekonstruktion dienen. Die „Komödianten hätten ihren Namen nicht vom Umherschwärmen (kōmázein), sondern davon, daß sie, als Ehrlose aus der Stadt vertrieben, durch die Vororte gezogen seien“²³, überliefert Aristoteles von einem Streit um die Herkunft der Komödie. „Attische Vasenbilder aus der Mitte des 6. Jahrhunderts [v.Chr.] zeigen Flötenspieler im Gefolge dieser Umzüge, Kleidertausch, d.h. Männer in Frauenkleidern, tiergestaltige Choreuten in Fell- oder Federkleid, mit Flügelarmen oder Hahnenkamm, mit Pferde- oder Eselsohren, Kostüme von Delphin- oder Straußenreitern.“²⁴

4.2.2 Der Phalluskult

Als weitere Quelle der Komödie beschreibt Aristoteles den Phalluskult. Die Komödie „hatte ursprünglich aus Improvisationen bestanden“, und zwar „von seiten derer, die die Phallos-Umzüge, wie sie noch jetzt in vielen Städten

²² Vgl. Einleitung, 5.

²³ Aristoteles, 11 (1448a/b).

²⁴ Brauneck, 17.

im Schwange sind, anführten²⁵. Das Brauchtum der Phallus-Umzüge mit Chor, Spottliedern, Fruchtbarkeits- und Phallusriten ist ein Bestandteil des Dionysoskults. Die umherziehenden Sänger trugen einen umgebundenen großen und aufgerichteten Phallus an der richtigen Körperstelle. Ein weiterer großer Phallus wurde im Umzug wie eine Statue getragen. Dieser aufrechte Phallus wurde als „Ithyphallos“ bezeichnet und die „Ithiphalloi“, die Darsteller und Tänzer, huldigten mit ihren Umzügen, Liedern und Riten auf diese Weise dem Fruchtbarkeitsgott Dionysos. Inwieweit in diese Umzüge auch kleine Szenen oder Improvisationen eingefügt waren, wie Aristoteles bezeugt, kann auf Grund fehlenden Materials nicht nachgewiesen werden. Eine deutliche Trennung zwischen dem Komos und den Phallus-Umzügen lässt sich gleichfalls nicht feststellen. Sie wurden beide zu Ehren des Gottes Dionysos veranstaltet.

4.2.3 Der Mimus

Der Mimus markiert den Übergang vom Stegreifspiel und der Improvisation zum Spiel mit dem geschriebenen Text. Bereits am Beginn der Poetik spricht Aristoteles von den „Mimen des Sophron“²⁶. Diese Mimen des Sophron setzt er in Beziehung zu den sokratischen Dialogen, um mit diesem Beispiel zu zeigen, dass auch Prosatexte zur Poesie zu zählen sind. Im Folgenden berichtet er vom Streit der sizilischen Dorer²⁷ mit den athenischen Megarern um die Erfindung der Komödie. Die Dorer führen als Beweis für ihre Behauptung an, dass sie die Heimat des Dichters Epicharmos sind, der viel früher als Chionides und Magnes – zwei attische Komödiendichter – gelebt habe.²⁸ Auch wenn letzteres nicht unumstritten ist, weil Chionides und Magnes etwa zur gleichen Zeit wie Epicharmos gelebt haben, weist Aristoteles damit auf die äußerst lebendige Kultur der Volksburleske aus Sizilien als Quelle der Komödie hin.

²⁵ Aristoteles, 15 (1449a).

²⁶ ebd., 5 (1447b).

²⁷ Sizilien war zu dieser Zeit eine griechische Kolonie unter der Herrschaft der Spartaner.

²⁸ Vgl. Aristoteles, 11 (1448a). Es gab zwei Städte mit dem Namen Megara: Eine Nachbarstadt westlich von Athen und eine Stadt mit dem gleichen Namen auf Sizilien, das damals eine dorische Kolonie war. Die Dorer waren die Bewohner des Peloponnes mit der Stadt Sparta als Mittelpunkt. Sophron lebte im 5. Jhd. v.Chr. in Syrakus auf Sizilien. Epicharmos starb in der 1. Hälfte des 5. Jhd. v.Chr. auf Sizilien.

5. Die Produzenten des Komischen auf der Bühne: Komiker, Komödianten, Clowns

„Die Nachahmenden ahmen handelnde Menschen nach.“¹ rückt Aristoteles schon am Anfang der *Poetik* in den Mittelpunkt seiner Überlegungen. Und da er erst im folgenden Satz zwischen der Nachahmung von besseren und schlechteren Menschen unterscheidet, kann diese Vorgabe für beide Kunstgattungen, für die Tragödie und für die Komödie gleichermaßen, vorausgesetzt werden. Folgerichtig stellt er am Ende des 2. Kapitels dazu fest, dass die Nachahmung von besseren Menschen der Tragödie und die von schlechteren Menschen der Komödie vorbehalten bleibt.²

Alle Komiker, Komödianten oder Clowns sind demnach gleichzeitig zum einen Nachahmende von „schlechteren“ Menschen und zum anderen ahmen sie deren Handlungen nach. Dem wäre noch hinzuzufügen, indem sie dieses vor Publikum zeigen mit der Absicht, es zum Lachen zu reizen. Oder kürzer: Ein Komiker ahmt Handlungen schlechterer Menschen nach und will damit sein Publikum zum Lachen bringen.

Im Übrigen betont Aristoteles mehrfach, dass es vor allem auf die Handlung ankommt, denn es geht nicht um „Nachahmung von Menschen, sondern von Handlung und Lebenswirklichkeit.“³ Von den Handelnden erwartet er zudem, dass die Charaktere „Erkenntnisfähigkeit“⁴ besitzen. „Als allgemeinen Begriff für ‚handeln‘ verwendet Aristoteles das Verb *prattein* und das zugehörige Substantiv *Praxis*. Hiermit ist jedwede Tätigkeit erwachsener Menschen gemeint, nicht auch das Tun von Kindern und Tieren; der Begriff setzt somit Zurechnungsfähigkeit und Verantwortlichkeit des Handelnden voraus.“⁵ Daraus folgt,

¹ Aristoteles. *Poetik*. 7 (1448a).

² Vgl. ebd., 9 (1448a).

³ ebd., 21 (1450a).

⁴ ebd., 23 (1450b).

⁵ Fuhrmann. *Die Dichtungstheorie* ..., 25.

dass eine Handlung, im Unterschied zu einem zufälligen Ereignis oder einer Bewegung, von einer Person mit mehr oder weniger bewusster Absicht oder Meinung ausgestattet sein muss. Auf diese Weise unterscheidet sich z.B. ein plötzlicher Hustenanfall vom bedeutungsvollen Hüsteln. Im ersten Fall reagiert der Körper mit einem Reflex und im zweiten Fall handelt die Person, um einen bestimmten Zweck zu erreichen. Handlungen bzw. handelnde Personen in diesem Sinn haben ein Ziel, welches durch das Handeln erreicht werden soll. Das unterstellt immer Absicht und ein Minimum an Wissen über die möglichen Folgen des Tuns. Diese Zweckrationalität ist bei den Darstellern komischer Handlungen möglicherweise nicht vorhanden, was wiederum komisch wirkt und als komischer Fehler bereits erörtert wurde.⁶

Die Produzenten des Komischen auf der Bühne müssen nicht nur das Spektrum direkter komischer Handlungen in der Bühnensituation beherrschen, sie müssen darüber hinaus auch die Voraussetzungen herstellen, damit diese Handlungen komische Wirkungen erzielen können. Dazu ist es notwendig, die Strukturen herauszubilden, die es dem Publikum erlauben und erleichtern, den Darbietungen mit der gewünschten Einstellung zu folgen. Im Folgenden untersuche ich deshalb zuerst die Entwicklung und Etablierung dieser strukturellen Voraussetzungen und komme erst dann zu den direkten komischen Handlungen von Komikern, Komödianten und Clowns. Die komische Figur des Clowns erörtere ich in einem Exkurs und in einem weiteren, historischen Exkurs versuche ich, die Folgen der Verbannung des Harlekins für die deutsche Tradition der Rezeption der Körperkomik zu untersuchen.

5.1 Die Struktur

Der Zuschauer bzw. das Publikum, das ein Theater betritt, weiß um die besonderen Umstände dieses Raums. Man kommt mit der Absicht, sich an einem Spiel zu beteiligen, sich zu unterhalten, mit anderen Menschen zusammen etwas Gemeinsames zu erleben, in diesem Fall über das dargebotene Komische zu lachen. Die allgemeinen Regeln eines Spiels wurden unter dem Gesichtspunkt der Harmlosigkeit schon erörtert.⁷ Im Folgenden versuche ich, die Aufgaben eines Produzenten der Komik, eines Darstellers des Komischen oder

⁶ Vgl. Kap. 2.4 Fehler der Seele / Charakterfehler, 27 ff.

⁷ Vgl. Kap. 1. Die Grundlage des Komischen: Harmlosigkeit, 7 ff.

Komödianten zu beschreiben, der die Umstände herstellen muss, die Voraussetzung dafür sind, dass sich das Publikum auf das Spiel und auf ihn einlässt. Dazu reicht es nicht aus, in einem als Theater definierten Raum zu sein und zu wissen, dass das Geschaute bzw. Gezeigte ein Spiel ist. Der oder die Spieler müssen aktiv an dem Aufbau einer Beziehung zum Publikum arbeiten, diese Verbindung während der Dauer des Spiels aufrechterhalten und darüber hinaus den Ort der Präsentation als Komischen Raum herstellen. Ohne diese strukturellen Grundlagen wäre kein komisches Spiel möglich und Lachen wäre ausgeschlossen.

5.1.1 Die Errichtung der „Komischen Communitas“

Zu den Ritualen eines bayerischen Kaschperl-Theaters gehören vor Beginn der Vorstellung zwei Fragen des Kaschperls an sein Publikum: „Seid’s alle da?“ und „Habt’s a Geld aa?“⁸ Auf beide Fragen antwortet das Publikum mit einem lauten und gemeinsamen „Ja!“ und falls nicht, dann wird so lange geübt, bis die Kommunikation klappt, und zwar eindeutig und aus vollem Hals. In diesem Fall handelt es sich um einen alten Initiationsritus.

Ein Spiel ist das bewusste „Heraustreten aus dem Kontinuum der Wirklichkeit in eine Welt mit eigenen Gesetzen [...] und Rückkehr in die Wirklichkeit mit Ergebnissen aus diesem frei geschaffenen Zwischenraum“⁹, stellt Huizinga fest und auf diesen vorher¹⁰ eher beiläufig erwähnten „frei geschaffenen Zwischenraum“ wird sich das Interesse im Folgenden konzentrieren. Es geht also um ein Heraustreten aus der Wirklichkeit, ein Verweilen in einer Welt mit eigenen Gesetzen und um die Rückkehr in die Wirklichkeit unter Mitnahme von Ergebnissen aus dieser Verweilphase.

In allen Gesellschaftsformen entstehen diese Zwischenräume, gleichgültig ob es sich um Stammes- und Agrargesellschaften handelt wie in Afrika oder Indien oder um Gesellschaften, deren Kultur von der industriellen Revolution geprägt ist wie in Westeuropa oder Nordamerika. Überall gibt es diese institutionalisierten Phasen, in denen die Mitglieder dieser Gemeinschaften entweder

⁸ Übersetzung für Nicht-Bayern: „Seid Ihr alle da? Habt Ihr auch Geld?“

⁹ Huizinga, 14 f.

¹⁰ Vgl. Kap. 1. Die Grundlage des Komischen: Harmlosigkeit, 7 ff.

ihren Zustand verändern, z.B. ein Jüngling wird zum Mann bzw. ein neues Mitglied wird in eine Gruppe aufgenommen, oder ihren Zustand umkehren, z.B. Schwäche in Stärke verwandeln, wie es im Karneval oder bei Maskenumzügen der Fall ist. Auf der Grundlage eigener Erlebnisse in afrikanischen Dörfern entwickelte der Ethnologe Turner ein Modell dieser Gemeinschaften, welches auch auf die Theatersituation übertragbar ist.¹¹ Er interpretiert Stammesrituale und entwirft eine Strukturidee, die es ermöglicht, einen Zusammenhang herzustellen, z.B. zwischen dem Franziskanerorden im Mittelalter und den Hippies in westlichen Gesellschaften oder bengalischen Musikern und Bob Dylan.¹² Dabei entwickelt er kein geschlossenes System. Die Theorie bleibt offen und richtet ihr Augenmerk auf die kulturellen und sozialen Prozesse, die wie bei einem Gärungsvorgang sich immer wieder in gesellschaftlichen Strukturen Öffnungen schaffen, hervordringen, gleichsam zu einem Gebräu werden, sich wieder beruhigen und in geordnete Umstände übergehen können.

Ausgehend von van Genneps „rites de passage“ (dt. Übergangsriten)¹³ erweitert er dessen Theorien um die Aspekte von Liminalität (Schwellenzustand) und *Communitas*, wobei er den Begriff *Communitas* dem der Gemeinschaft vorzieht, um diese Form der Sozialbeziehung vom Bereich des Alltagslebens zu unterscheiden. Turner versteht unter *Communitas* „das Zwischenstadium der Statuslosigkeit“¹⁴, einen Schwellenzustand, mit dem „jeder einzelne [...] im Laufe seines Lebens abwechselnd mit Struktur [...], Zuständen und Übergängen konfrontiert“¹⁵ wird. Mit anderen Worten: Eine *Communitas* ist eine Gruppe Gleicher, die für eine begrenzte Zeit außerhalb der sie umgebenden gesellschaftlichen Struktur über das Zwischenstadium der Statuslosigkeit ent-

¹¹ Turner weist darauf hin, dass er einige seiner Erkenntnisse der praktischen Zusammenarbeit mit Schechner verdankt, auf den ich mich im Folgenden noch beziehe. Vgl. Victor Turner. *Vom Ritual zum Theater: Der Ernst des menschlichen Spiels*. Frankfurt a.M.: Campus, 1989, 21.

¹² Vgl. Victor Turner. *Das Ritual. Struktur und Antistruktur*. Frankfurt a.M.: Campus, 1989, 94 ff.

¹³ Vgl. Arnold van Gennep. *Übergangsriten*. Frankfurt a.M.: Campus, 1986 [Original: Les rites de passage. Paris 1909].

¹⁴ Turner. *Das Ritual ...*, 97.

¹⁵ ebd.

weder durch einen Initiationsritus für eine andere, i.d.R. höhere Position vorbereitet wird oder im Sinne einer Statusumkehrung, z.B. als schwache Personen, vorübergehend Stärke verliehen bekommt. Firmung, Konfirmation, Verteidigung sind Beispiele für Ersteres, der Karneval, Vermummungsrituale wie Halloween oder Freinächte sind Beispiele für Letzteres.

„Communitas und Sozialstruktur stehen in einem ‚Figur-Grund‘-Verhältnis zueinander. [...] Sie bilden] eher einen Kontrast als einen aktiven Gegensatz“¹⁶, beschreibt Turner die Beziehung. Communitas hebt sich so verstanden von der Struktur vorübergehend ab, besitzt Profil (Figur) und versinkt dann wieder im Fluss bzw. Grund der gesellschaftlichen Struktur. Das Figur-Grund-Verhältnis ist ein grundlegendes Prinzip der Wahrnehmungsorganisation. Es ist für den Menschen von entscheidender Bedeutung, da er damit eine chaotische Anhäufung von Reizen vermeidet und seine Aufmerksamkeit auf wesentliche, sinnvolle, strukturierte und sich räumlich voneinander abgrenzende Formen richten kann.

Obwohl in einer Communitas vorübergehend eine Antistruktur entsteht, in der Unordnung zugelassen ist, sind immer – allerdings andere – Strukturelemente enthalten. Wir dürfen dort z.B. unordentlich sein, „weil wir ein Zuviel an Ordnung besitzen und Dampf ablassen wollen [...] oder weil wir durch das Unordentlichsein etwas lernen sollen. [In der Communitas entstehen] neue Modelle, Symbole, Paradigmen usw. [...], gleichsam das Samenbeet kultureller Kreativität [...]. Diese neuen Symbole und Konstruktionen wirken dann auf die ‚zentralen‘ wirtschaftlichen und politisch-rechtlichen Bereiche zurück, versehen sie mit Zielen, Ambitionen, Antrieben, Strukturmodellen und *raison d’être*.“¹⁷

Eine Communitas befindet sich in einem Schwellenzustand. Turner nennt diese Situation Liminalität und da die Betroffenen bzw. die Teilnehmer als Schwellenpersonen durch das Netz der Klassifikationen hindurchschlüpfen, sich zwischen fixierten Positionen befinden, also weder das eine noch das andere sind, bleiben die Eigenschaften dieses Zustandes notwendigerweise unbestimmt.¹⁸ Allen Übergangsriten ist gemeinsam, dass sie „drei Phasen aufweisen,

¹⁶ Turner. *Vom Ritual ...*, 79.

¹⁷ Turner. *Das Ritual ...*, 41.

¹⁸ Vgl. ebd., 95.

die Trennungs-, die Schwellen- und die Angliederungsphase.“¹⁹

Zu ihrer Erneuerung und Weiterentwicklung braucht jede Gesellschaft oder Gemeinschaft diese Schwellenzustände, und zwar unabhängig von ihrem jeweiligen Entwicklungsstand oder ihrer aktuellen Komplexitätslage. An dieser Stelle muss streng unterschieden werden zwischen Gesellschaften vor und solchen nach der industriellen Revolution. Während bei ersteren die spielerischen Aspekte im Dienst des Rituals stehen und mit dem Ziel verrichtet werden, z.B. Einfluss zu nehmen auf die landwirtschaftliche oder persönliche Fruchtbarkeit, sind in industriell geprägten Gesellschaften Arbeit und Spiel bzw. Muße streng voneinander geschieden. Trotz dieser Trennung drängt in jede Ordnung immer wieder Unordnung, Kosmos enthält Chaos oder Struktur erneuert sich durch Antistruktur. Turner unterscheidet für die industriell-entwickelten Gesellschaftsformen zwischen dem Liminalen und dem Liminoiden.²⁰ Beide Begriffe enthalten das Grundwort „limen“ für Schwelle. Für die Zwecke dieser Arbeit bezeichnet das Liminale den Schwellenzustand, der zu einer kollektiven Veränderung der Beteiligten führen soll, z.B. einer Theatergruppe in einem Probenprozess.²¹ Das Liminoide dagegen übersetzt Turner mit „schwellenähnlich“²² und kennzeichnet damit „eine unabhängige Domäne kreativen Handelns“²³, die überall dort entstehen kann, wo in Form von symbolischem Handeln frei, d.h. außerhalb struktureller Ordnung und experimentell, neue kulturelle Elemente oder neue Kombinationsregeln dafür eingeführt werden können.²⁴ Der Besuch einer Theatervorstellung und die damit verbundenen Rezeption der Darbietung enthält liminoide Anteile, wie Turner selbst bestätigt.²⁵ „Liminoide Phänomene sind also durch Freiwilligkeit, liminale durch Pflicht gekennzeichnet. Das

¹⁹ ebd., 94.

²⁰ Vgl. Turner. *Vom Ritual ...*, 28 ff.
[Hier finden sich noch ausführlichere Unterscheidungsmerkmale.]

²¹ Vgl. Richard Schechner. *Theater-Anthropologie: Spiel und Ritual im Kulturvergleich*. Reinbek: Rowohlt, 1990, 69.

²² Turner, 37, 49.

²³ ebd., 49.

²⁴ Vgl. ebd., 42 ff.

²⁵ Vgl. ebd., 70.

eine ist Spiel, Unterhaltung, das andere eine tiefernste, selbst furchterregende Sache.“²⁶

Es dürfte selten vorkommen, dass jemand eine Theatervorstellung besucht, um eine Statusveränderung zu erfahren oder um nach dem Spiel eine andere bzw. höhere gesellschaftliche Position einzunehmen. Diese Initiationssituation kann ausgeschlossen werden und deshalb beschränkt sich die folgende Erörterung auf den Zusammenhang zwischen Publikum und Darsteller, wobei einerseits alle theatralen Situationen liminoide Schwellenzustände sind, da die Teilnahme an einer Theatersituation in aller Regel freiwillig ist. Andererseits scheint es aber, besondere Bedingungen und Regeln für die Komische Communitas zu geben. Neben der Herstellung einer allgemeinen (Theater-)Communitas und deren erfolgreicher Vollendung gibt es zusätzliche Qualitäten für das komische Spiel.

Übertragen auf die Theatersituation wäre jedes Publikum eine Communitas, eine Gruppe von Menschen in einer Schwellensituation. Ein gelingender Vorstellungsprozess müsste die Erkenntnisse, die sich aus der Untersuchung von Ritualen herleiten lassen, in die theatrale Praxis integrieren oder schon immer integriert haben. Das gilt dann im Besonderen für das komische Theater.

Auch die theatrale Schwellensituation besteht aus diesen drei Phasen. Für die erste Phase, die Trennungsphase, reicht es z.B. nicht aus, nur den Tempel oder in diesem Fall das Theater zu betreten. Es „ist auch ein Ritus erforderlich, der die Qualität der Zeit verändert oder einen kulturellen Bereich konstruiert“²⁷. Durch symbolisches Verhalten kann diese Trennung markiert werden. Alle Zuschauer sind z.B. Gleiche unter Gleichen, die in der Dunkelheit bzw. im leicht beleuchteten Zuschauerraum²⁸ gemeinsam die Darbietung erwarten. Die Türen sind geschlossen und die Anwesenden sind vom Außen getrennt. Im Übrigen sind alle freiwillig gekommen und die Darsteller können davon ausgehen, dass alle Teilnehmer bereit sind, sich auf die Präsentation und aufeinander einzulassen. Die Einzelnen verzichten vorübergehend auf ihr Selbst-Bewusstsein und ihre

²⁶ ebd., 66.

²⁷ ebd., 34.

²⁸ Vgl. dazu den Hinweis von Dario Fo unter Kap. 5.1.2 Die Herstellung des „Komischen Raums“, 125 ff.

Selbst-Reflexion, Verschmelzen auf diese Weise mit dem Handeln und der gezeigten Handlung. Sie erhalten dafür Freude und vergessen vorübergehend Probleme, Sorge oder Furcht. Dieser angestrebte Zustand bzw. dieses Ziel hat viele Gemeinsamkeiten mit dem von Csikszentmihalyi so genannten flow-Erlebnis.²⁷ Das Verschmelzen von Handlung und Bewusstsein ist eines von sechs Qualitäten oder Merkmalen dieses Prozesses, der im Übrigen bei vielen Tätigkeiten, also nicht nur im Theater, entstehen kann.

Die qualitative Veränderung der Zeit hängt wesentlich von der Exposition bzw. dem Anfang ab. Die Aufmerksamkeit muss auf ein begrenztes Reizfeld gebündelt werden²⁹, das absoluten Vorrang hat, einem weiteren Element des flow-Erlebnisses. Das lässt sich vor allem dadurch erreichen, dass Umgebungsreize ausgeschlossen werden und die Anwesenden sich freiwillig auf das kommende Spiel einlassen. Ein Spiel verspricht auch insofern Belohnung, da es die Neugier befriedigt, möglicherweise neue Erkenntnisse eröffnet, außerhalb des Alltags stattfindet, ein Gemeinschaftserlebnis enthält, die Sinne in nicht vorhersehbarer Weise stimuliert usw. Zur Exposition eines komischen Theaterspiels gehören in diesem Fall eindeutige Signale, die Ernsthaftigkeit ausschließen und die Vereinbarung unter Spielern und Zuschauern, dass alles Gezeigte und Erlebte harmlos und folgenlos bleiben wird.

Nach gelungener Trennungsphase sollte das Publikum eine *Communitas* sein, in diesem Fall nach Möglichkeit eine „Komische *Communitas*“. Die Verantwortung für diesen Prozess können nur die Darsteller übernehmen. Die dafür notwendigen strukturellen Bedingungen schaffen die Inszenierung und Regie, im Falle der Komik notwendigerweise auch die Freiheit und Fähigkeit zur Improvisation. Auf letztere Vorgabe komme ich später zurück.³⁰ In dieser zweiten Phase, der Schwellensituation, durchläuft der Teilnehmer „eine Zeit oder einen Bereich der Ambiguität, eine Art sozialen Zwischenstadiums“³². Die Gemeinschaft des Publikums erlebt Mehrdeutiges und im Falle der Komik Inkongruenzen. „Die komische Gegenwelt entwirft Sinnfiguren gleichsam

²⁹ Mihaly Csikszentmihalyi. *Das flow-Erlebnis: Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*. Stuttgart: Klett Cotta, ³1991, 61.

³⁰ ebd., 63 f.

³¹ Vgl. Kap. 5.2 Fiktionsdurchbrechung und Improvisation, 134 ff.

³² Turner, 35.

hinter dem Spiegel, sodaß das Spiegelbild auch in seinen negativen Konturen sichtbar wird: die doppelte Transgression der komischen Praxis verweist immer auf die Norm – das Spiegelbild – und auf das Gespiegelte³³, fasst Lohr diesen Vorgang zusammen. Das komische Bühnengeschehen entfaltet vorübergehend ein anderes Bedeutungssystem, welches die ursprünglichen Zusammenhänge neu sortiert. Das Publikum quittiert diese veränderten Deutungen mit gemeinsamem Lachen und signalisiert damit gleichzeitig seine Teilnahme. „Selbstverlust“³⁴, wie Csikszentmihalyi es auch unter Bezug auf das *Communitas*-Modell von Turner³⁵ nennt, wird möglich. Das Subjekt ist zwar weiterhin in Kontakt mit seiner physischen Realität, verliert aber das Interesse am Aushandeln von eigenen Bedürfnissen und den sozialen Erwartungen anderer. Man empfindet Einheit mit sich und mit den anderen, Fülle und Akzeptanz. Um diesen Zustand aufrechtzuerhalten, braucht es eine dauerhafte Anregung. Unterhaltung oder im Englischen *Entertainment* verweist in seinem Wortstamm worauf es ankommt. Das Wort entstammt dem alten Französisch „*entretenir*“ und ist aus dem Lateinischen „*inter*“ und „*tenere*“ abgeleitet. Es wird beschrieben als „to hold in the mind: to entertain an idea“³⁶. Das Interesse aufrechterhalten und Vergnügen bereiten, zerstreuen und amüsieren sowie gleichzeitig sich etwas überlegen bzw. sich nachzudenken erlauben. Turner sieht in dieser „Ambiguität die Seele des Theaters, das weder ein Verdrängungs- noch ein Sublimierungsmechanismus, sondern phantasierte Wirklichkeit ist, selbst wenn es Phantasie verwirklicht.“³⁷

Im besten Fall entsteht in einer Theatersituation Beteiligung bzw. Teilnahme. Die Zuschauer fühlen mit den Akteuren, spüren deren Gefahren oder freuen sich mit ihnen über Erfolge, denken für sie voraus und investieren ihre Aufmerksamkeit in das gezeigte Geschehen. Sie meistern sozusagen mit den Protagonisten die vermeintlichen Gefahren und erleben deren Befriedigung oder Verzweiflung mit. Die Zuschauer sind konzentriert und trotzdem selbst-

³³ Lohr, 27.

³⁴ Csikszentmihalyi, 66.

³⁵ ebd., 53.

³⁶ Alice Grandison / e.a. (Hg.). *Collins English Dictionary*. Glasgow: HarperCollins, 1992, 519.

³⁷ Turner, 194.

kontrolliert, ohne diesen Zustand bewusst zu steuern oder zu reflektieren. Sie besitzen weiterhin Kontrolle über ihre Handlungen und die Umwelt³⁸, insofern sie sich selbst vielleicht in der Lage sehen, die an die Protagonisten auf der Bühne gestellten Anforderung bewältigen zu können und sie ihre Ideen zur Theaterhandlung durchaus denken und ausdrücken. Sie befinden sich gleichsam im Fluss.

Lachen beantwortet zwar die gelungenen komischen Handlungen, ist aber durch den Verstand nicht zu steuern und wäre so verstanden ein Kontrollverlust, demnach im Widerspruch zum flow-Erlebnis. Diesem Argument kann entgegnet werden, dass eine Theaterhandlung an den Zuschauer keine widersprüchlichen Handlungsanforderungen stellt. Es werden gleichzeitig klare und eindeutige Rückmeldungen erwartet.³⁹ Mit-Erleben, Mit-Denken, Mit-Leiden, Distanzieren, Identifizieren und vor allem auch (Mit-) Lachen sind Beispiele für ein weiteres flow-Merkmal. Schließlich zeigt die eigene Erfahrung mit gelungenen Theatererlebnissen, dass es in dieser Situation keine äußeren Ziele oder Belohnungen braucht.⁴⁰

Die Schwellenphase oder die Initiation eines Theatererlebnisses enthält alle von Csikszentmihalyi genannten sechs Elemente des flow-Erlebnisses. Handlung und Bewusstsein verschmelzen (1), die Aufmerksamkeit wird zentriert (2), Verlust des Selbst oder Selbstvergessenheit tritt ein (3), Handlungen und Umwelt bleiben aber unter Kontrolle (4), das Publikum reagiert mit klaren und eindeutigen Rückmeldungen bzw. Handlungen, z.B. Lachen (5) und es bedarf keiner äußeren Ziele oder Belohnungen (6).⁴¹

Ein gelingendes flow-Erlebnis in einer Theatersituation ist so interpretiert Bestandteil der zweiten Phase, in diesem Sinne der Schwellenphase. Es beinhaltet die Chance, dass die Teilnehmer Mit-Spielen, und zwar in einer symbolischen Situation. „Kultur ist [...] eine Sphäre, in der nicht bloß neue Elemente, sondern auch neue Kombinationsregeln eingeführt werden können“⁴², sagt

³⁸ Vgl. Csikszentmihalyi, 68.

³⁹ Vgl. ebd., 71.

⁴⁰ Vgl. ebd., 72.

⁴¹ Vgl. ebd., 61 ff.

Turner und betont, dass in „Gesellschaften, in denen die Freizeit scharf von der Arbeit getrennt ist, und vor allem in Gesellschaften, die von der industriellen Revolution geprägt worden sind, [...] diese Fähigkeit zur Variation und zum Experiment stärker in den Vordergrund“⁴³ rückt. Die Darsteller oder Schauspieler von komischen Spielhandlungen bedienen sich einer anderen oder vielleicht auch keiner üblichen Rationalität, zeigen oft keine wohlüberlegten Handlungen, variieren Normen oder kratzen am üblichen gesellschaftlichen Konsens. Als Figuren neigen sie zum Extrem. Ihr soziales Verhalten weicht von der Norm ab.

Das Publikum erkennt im gelungenen Fall diese Abweichungen und Inkongruenzen. Es entwickelt Kompetenzen, indem es diese Unterschiede wahrnimmt und dabei sowohl die Regeln wie auch die Regelverletzungen bedenkt. Mit anderen Worten: Es entwickelt sich ein gemeinsamer und im besten Fall auch lustvoller Lernprozess, der über das aktuell Erlebte hinausreichen kann. Aus dem Entschlüsseln des ästhetischen Angebotes entsteht mehr als das einfache Vergnügen am Bewältigen dieser Aufgabe. Die Zuschauer werden kompetenter, wobei es im Falle des komischen Theaters um eine Auseinandersetzung mit Regeln und Regelverletzungen, um Inkongruenzen geht. Wer aber gleichzeitig in der Lage ist, „Regeln zu folgen und über Regeln zu verfügen“⁴⁴, der verfügt über rationale Kompetenz. Das Gelernte bestätigt sich das Publikum im Falle der komischen Theatersituation gegenseitig durch das gemeinsame Lacherlebnis. Ich werde im Kapitel über die Komische Katharsis darauf genauer eingehen.⁴⁵

Die Schwellenphase besteht so verstanden in einer gemeinsam zu bewältigenden Bildungssituation. Die Teilnehmer bzw. das Publikum machen sich ein Bild, entwickeln eine eigene Position und verständigen sich über das Erlernete und Erkannte u.a. durch das gemeinsame Lachen. Eine erfolgreiche Beteiligung an dieser Theatersituation erweitert die Kompetenzen, macht zufriedener und unterscheidet sich durch das neu erworbene Mehr an rationalem Vermögen erheblich von der Ausgangssituation.

⁴² Turner, 42.

⁴³ ebd.

⁴⁴ Herbert Schnädelbach. „Vernunft.“ In: *Philosophie: Ein Grundkurs*. Hg. von Ekkehard Martens / Herbert Schnädelbach. Reinbek: Rowohlt, 1985, 110.

⁴⁵ Vgl. Kap. 7.2 Die Komische Katharsis, 262 ff.

Zur Rückkehr in die Welt bzw. in die Wirklichkeit braucht es wie bei Ritualen eine Angliederungsphase. Diese Phase muss deutlich und nachhaltig inszeniert werden, damit die Teilnehmer so stabilisiert werden, dass sie ihre sozialstrukturellen Rechte und Pflichten wieder einnehmen können. Diese Wiedereingliederung braucht eine bestimmte Zeit und um ihren Zweck zu erreichen, auch eine besondere Form.

Wenn während der Schwellenphase der Zuschauer von den Erlebnissen beeindruckt wurde, mitgeföhlt und mitgedacht hatte, dann ist es notwendig, diesen Prozess zu beenden und vorläufig abzuschließen. Das Spiel wird mit einem eindeutigen Signal vollendet, im Falle des komischen Theaters vielleicht mit einem Happy-End oder mit dem Hinweis, dass die folgenden Schwierigkeiten zu einer anderen Geschichte gehören.⁴⁶ Nicht alles muss der Zuschauer zu diesem Zeitpunkt verstanden haben und nicht alles ist zu diesem Zeitpunkt reflektiert. Es herrscht aber Übereinkunft, dass die Spielsituation beendet ist. Im Übrigen war ja alles freiwillig und deshalb kann auch keine Pflicht zur Reflexion bestehen. Bedeutung können die Erlebnisse jederzeit gewinnen, und zwar immer dann, wenn sie im Zusammenhang mit dem Zustand vor dem Erlebnis gedacht werden, also Vergangenheit und Gegenwart in Beziehung gebracht werden. Aber auch das ist freiwillig. Vorstellbar ist darüber hinaus, dass das Erlebte unreflektiert bleibt und erst zu einem viel späteren Zeitpunkt durch Erinnerung an Bedeutung gewinnen kann.

Die Angliederungsphase wird vom Publikum durch Beifalls- oder Missfallenskundgebung, durch Händeklatschen oder Buhrufe eingeleitet, nachdem das Ende des Spiels festgestellt wurde. Ein Ritual oder eine Konvention, die Einverständnis oder Bruch zwischen den Beteiligten zum Ausdruck bringt. Da hier überwiegend das Publikum aktiv ist, auch ein Signal von dieser Seite, dass man das Spiel für beendet hält.

Die Einschränkung der Wahrnehmungsfähigkeit wird aufgelöst, z.B. durch Einschalten der Saalbeleuchtung oder durch Ablenkung, z.B. durch das Einsammeln von Geld für die Komikertruppe. Die Gemeinschaft des Publikums löst sich auf. Die alten Sozialstrukturen gewinnen ihre Bedeutung zurück, Paare oder Freundeskreise finden sich nach dem Auftauchen aus der Dunkelheit wieder zusammen.

⁴⁶ Vgl. Kap. 5.4.6 Happy-End, 209 ff.

Das Theaterereignis ist vergangen. Als Erinnerung verbleibt aber immer das Erlebnis einer Möglichkeitsform. Denn alles Geschaute, Gehörte, Gefühlte und Gedachte war Bestandteil einer Als-Ob-Situation, einer „konjunktivischen Antistruktur“⁴⁷, einer Möglichkeitsidee oder einer „warum-eigentlich-nicht-Aufforderung“. So gesehen enthält das Erlebnis wie andere selbstbestimmte Bildungsprozesse auch immer Veränderungspotentiale.

Ritual und Theater haben vieles gemeinsam, unterscheiden sich aber trotzdem in wesentlichen Punkten. Während ein Ritual vor allem Wirksamkeit erzeugen will, besteht das Interesse des Theaters vor allem in der Unterhaltung, wobei nach Schechner „Wirksamkeit und Unterhaltung nicht grundsätzlich Gegensätze sind, sondern [...] tatsächlich an ihren äußersten Polen einen unlösbaren Zusammenhang im Leben der Menschen“⁴⁸ bilden. Die Wirksamkeit des Rituals besteht in der gelungenen Transformation der Teilnehmer. Sie werden von einem sozialen System in ein anderes überführt, wobei sie dadurch in die bestehende Sozialstruktur noch fester eingebunden werden. Auf diese Weise können aber auch Rituale inszeniert werden, die es erlauben, dass „ein totalistisches oder totalitäres Gemeinwesen bzw. Regime, die kunstvolle Ausgestaltung neuer, säkularisierter Übergangsriten unter der Leitung amtlich zugelassener Ideologen, die den rituellen Prozess verstehen, ganz nach seinem Geschmack finden wird.“⁴⁹ Dieser Gefahr kann nach meiner Überzeugung nur begegnet werden, wenn Menschen zwischen rituellen Inszenierungen und Theater unterscheiden können. Schechner stellt Wirksamkeit – Ritual und Unterhaltung – Theater als Polarität gegeneinander:

⁴⁷ Turner, 132.

⁴⁸ Schechner, 68.

⁴⁹ Turner, 192.

„Wirksamkeit

(Ritual)

Ergebnisse

Verbindung zu einem nicht
anwesenden AnderenAbschaffung von Zeit,
symbolische Zeit

bringt das Andere hierher

Darsteller besessen, in Trance

Zuschauer nehmen teil

Zuschauer glauben

Kritik ist verboten

kollektive Kreativität

Unterhaltung

(Theater)

Vergnügen

nur für die, die da sind

betont das <Jetzt>

versetzt die Zuschauer in das Andere

Darsteller weiß, was er tut

Zuschauer sehen zu

Zuschauer vergnügen sich

Kritik wird gefordert

individuelle Kreativität⁵⁰

Unterhaltung und Freiwilligkeit sind die wesentlichen Elemente des Theaters im Gegensatz zum Ritual, auch wenn es gelegentlich Überschneidungen gibt. Im Theater herrscht der Konjunktiv, die phantasierte Wirklichkeit. Das Theater „gesteht auch dem Zuschauer menschliche Würde zu, das Recht, alles, was er sieht, Als ob, als Konjunktiv zu behandeln.“⁵¹ Der Zuschauer erlebt die Freiheit des Spiels, also beispielhaft Freiheit und dieses Erlebnis demokratisiert. Wer in ein Theater geht, lässt sich bewusst auch auf dieses Risiko ein, auf Erlebnisse in Möglichkeitsform, auf Agieren und Interagieren, auf kritische Auseinandersetzung und eigene Phantasie. „Um unserem täglichen Leben Sinn zu geben, unser tägliches Brot zu verdienen, müssen wir uns in die konjunktivische Welt der Ungeheuer, Dämonen und Clowns, der Grausamkeit und Poesie begeben.“⁵² Das kann nicht besser formuliert werden.

Die Produktionsleistung der theatralen Situation besteht im Zeigen und dadurch in der Bewusstmachung des Denkbaren, im Sinne einer imaginären unendlich subjektiven Repräsentation⁵³. Es hilft die unbewussten, wahnhaften, verbotenen oder gefürchteten individuellen Bilder zu beleben und dadurch verfügbar zu machen. Das Spiel überwindet die Wirklichkeit und die erzählte Ge-

⁵⁰ Schechner, 69.

⁵¹ Turner, 194.

⁵² Turner, 195.

⁵³ Vgl. Gilles Deleuze / Felix Guattari. *Anti-Ödipus: Kapitalismus und Schizophrenie I*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp, 1977 [1974], 394.

schichte ersetzt vorübergehend die tatsächliche Welt. In diesem System übernehmen die Spielfiguren Stellvertreterfunktion, die Distanz und Identifikation zugleich erlauben.

Eine befriedigende theatrale Situation, in der komische Figuren erfolgreich agieren können, erfordert die Errichtung einer Komischen Communitas. Diese Gemeinschaft des Publikums befindet sich in einem Schwellenzustand. Wie andere Rituale besteht diese Situation aus drei Phasen: Der Trennungs-, Schwellen- und Angliederungsphase, die jeweils einer besonderen Inszenierung bedürfen. In der Trennungsphase wird die wirkliche Welt symbolisch ausgeschlossen und aus dem Publikum entsteht die Komische Communitas. Die Schwellenphase stellt dem Publikum vieldeutige, unterhaltende und interessante Angebote zur Verfügung, im Falle des Komischen inkongruente und gleichzeitig harmlose Spiegelungen der Norm. Der einzelne Teilnehmer bzw. Zuschauer erlebt im gelungenen Fall ein sogenanntes flow-Erlebnis: Handlung und Bewusstsein verschmelzen, die Aufmerksamkeit wird zentriert, Verlust des Selbst bzw. Selbstvergessenheit tritt ein, wobei Handlungen und Umwelt unter Kontrolle bleiben, klare und eindeutige Rückmeldungen werden gegeben und schließlich braucht es darüber hinaus keine äußeren Ziele oder Belohnungen. Die Rückkehr in den Alltag wird in einer Angliederungsphase inszeniert. Das rituelle Erlebnis enthält eine freiwillige Bildungssituation, in der die Freiheit des Spiels und damit beispielhaft auch Freiheit an sich erlebt wird. Neben dieser subjektiven und individuellen Erfahrung beinhaltet dieses Erlebnis auch immer kollektive Erkenntnisse, die sich im gemeinsamen Lachen ausdrücken. Erkenntnisse allerdings, die nicht unmittelbar reflektiert werden, aber auf Grund ihrer oft intensiven Vermittlung noch nach langer Zeit erinnert und dann reflektiert werden können.

5.1.2 Die Herstellung des „Komischen Raums“

Theater entsteht, wenn Person A in einer Rolle B verkörpert, während C zusieht. In der Einleitung wurde dies als Minimaldefinition bereits vorgestellt.⁵⁴ Dabei handelt es sich um eine Vereinbarung, die für das Theater grundlegend ist und die gleichzeitig auch dessen Struktur bestimmt. In der Wirklichkeit, im Sinne eines Theatergebäudes oder eines Theaterereignisses, entsteht ein weiterer Raum, der Fiktionsraum der Bühne oder Spielhandlung. Beide Räume überlagern einander

⁵⁴ Vgl. Einleitung, 3.

und beeinflussen sich gegenseitig. In der Fiktion des Bühnengeschehens spiegelt sich gesellschaftliche Realität in Form ästhetischer Produktion, wobei sich alle Beteiligten – Zuschauer und Darsteller – darüber einig sind, dass das Gezeigte nicht wirklich ist, sondern als scheinbare Realität zu verstehen ist, aber auf die Wirklichkeit, die Welt und die Gesellschaft verweisen und diese beeinflussen können.

In dieser Fiktionswelt verfügen komische Figuren auf der Bühne über ein anderes Interaktionspotential als Darsteller von ernsthaften oder zumindest nicht-komischen Rollen. Um diese Besonderheiten zu verstehen, ist es zuerst notwendig, die übliche theatrale Kommunikationssituation genauer zu beschreiben.

Zwischen dem Zuschauer C und der Person A besteht Einverständnis, dass A in den zu erwartenden Handlungen in der Rolle von B agieren wird. Ein Zuschauer erwartet von einem Schauspieler, dass er eine Rolle spielt und umgekehrt, der Schauspieler weiß gleichzeitig immer, dass sein Publikum das Gezeigte als Fiktion verstehen wird. Diese Erwartungshaltung kann als wechselseitiges Produktionsverhältnis nach Lohr bezeichnet werden, „ohne Schauspieler existiert kein Publikum und umgekehrt“⁵⁵. Während sich die Person A und der Zuschauer C im Raum der Wirklichkeit befinden, sind sie sich einig, dass der rollenspielende B sich im Raum der Fiktion aufhält und agiert.⁵⁶ A ist sich als B immer darüber im Klaren, dass er als Darsteller und in Rolle B eine scheinbare Figur spielt und damit also eine notwendige Rollendistanz einhält.⁵⁷ Mit dieser Betrachtungsweise entstehen vorerst zwei Orte, und zwar der 1. Ort der Realität und der 2. Ort der Fiktion.

Die komische Figur B kann nun während der Bühnenhandlung jederzeit wieder zur Person A werden. Mit anderen Worten: A betritt den 2. Ort, den der

⁵⁵ Lohr, 50.

⁵⁶ Für die Zwecke dieser Arbeit habe ich die ausführlichen semiotischen Beschreibungen dieser intratheatralischen Kommunikation von Lohr zusammengefasst und mit meinen bereits o. verwendeten Buchstabenkürzeln A, B, C versehen. Vgl. Lohr, 47 ff.

⁵⁷ Die Vorstellung, dass A während seiner Darstellung von B vollständige Identität mit seiner Rolle erreicht, wird im Folgenden nicht unterstellt. Ein damit verbundener veristischer Schauspielstil eignet sich für Komödianten nur in parodistischer Form, wie auch die weitere Erörterung zeigen wird.

Fiktion, den er ebenfalls wieder verlassen kann, um in Rolle B, als Komödiant weiter zu spielen. Die bekannteste Form dieser Fiktionsdurchbrechung ist das sogenannte Beiseite-Sprechen, z.B. kurz die vorgegebene Rolle verlassen und sich mit dem Publikum über die zu erwartenden Schwierigkeiten eines Spielpartners auszutauschen.⁵⁸ Die Umkehrung ist ebenso möglich: Der rollenspielende B hält sich in der Wirklichkeit auf, er spielt z.B. mit den Zuschauern C. „Diese rituelle Überschreitung der Schranke [...] definiert die komische Figur.“⁵⁹ Der Zuschauer C muss diesen ständigen Wechsel zwischen realer und fiktiver Ebene sowie zwischen Person und Rolle nachvollziehen und möglicherweise die jeweils fehlenden mimetischen Komponenten ergänzen können.⁶⁰

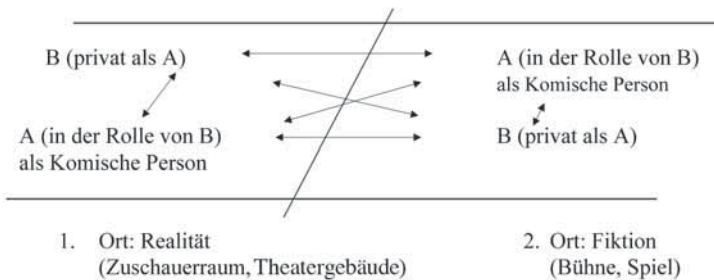


Abb. 11: Rolle, Realität und Fiktion

Als praktischer Hinweis könnte eine Aussage von Dario Fo gedeutet werden, die er auf Grund der Erfahrungen mit seiner Spielpraxis gibt. Dario Fo, der sich als ein Erbe der Commedia dell'arte versteht, will sein Publikum sehen und legt deshalb großen Wert darauf, dass bei seinem Spiel der Zuschauerraum leicht beleuchtet bleibt. Nur so kann er die Reaktionen – auch seiner Gegner – beobachten und in das Spiel integrieren.⁶¹

⁵⁸ Unter Fiktionsdurchbrechungen komme ich darauf ausführlicher zurück. Vgl. Kap. 5.2 Fiktionsdurchbrechung und Improvisation, 134 ff.

⁵⁹ Lohr, 54.

⁶⁰ Vgl. ebd., 55.

⁶¹ Vgl. Dario Fo. „Man muss auf der Welle reiten“. Ein Gespräch mit dem Nobelpreisträger Dario Fo über Berlusconis Gehirn, die Macht des Theaters und die Ohnmacht der Linken.“ In: *Die Zeit*, 15.04.2004, 51.

Der Komiker kann also beständig zwischen diesen beiden Räumen wechseln und dabei entweder privat werden oder in der Rolle der Komischen Person agieren. Gleichzeitig produziert er laufend komische Figuren in Form „negativer komischer ‚Superzeichen‘ zu einem stabilen Gegenbild, es bildet sich ein komischer Raum.“⁶² Er agiert so verstanden in einem zweidimensionalen Koordinatensystem mit jeweiligen Gegenpolen, und zwar zwischen positiver Regression und futuristisch orientierter Teleonomie sowie zwischen einer Überperspektive und einer Hypoperspektive.⁶³ Mit anderen Worten: Der Komiker handelt zwischen einem positiv zu interpretierenden Rückfall auf eine frühere, vielleicht kindliche, geistige oder triebhafte Entwicklungsstufe und einem nicht exakt vorhersehbaren, aber natürlichen Evolutionsprozess mit einer zukunftsweisenden, vielleicht auch traditionsabbrechenden Komponente sowie einer Perspektive der Unter- bzw. Übersicht. Der komische Raum ist ein vorstellbarer Aktionsraum und nicht als tatsächlicher topographischer Ort vorhanden.

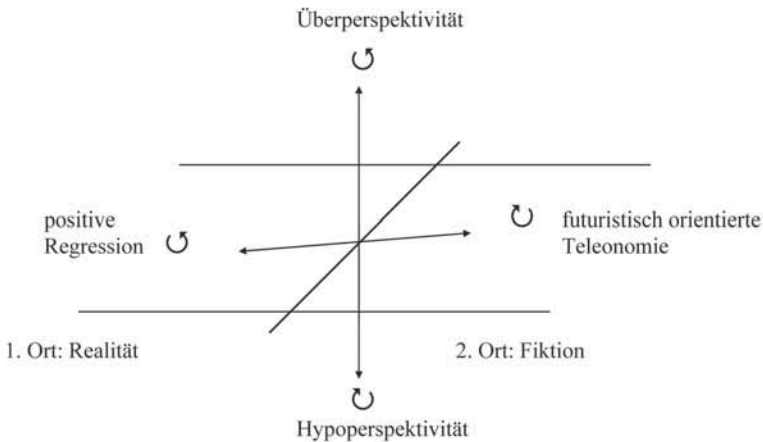


Abb. 12: Das Handlungsfeld: Der Komische Raum⁶⁴

⁶² Lohr, 69.

⁶³ Vgl. ebd.

⁶⁴ Abb. 11 und 12 sind durch die Grafiken von G. Lohr angeregt, für diese Arbeit allerdings verändert und vereinfacht. Während Lohr an einem semiotischen Bedeutungssystem interessiert ist, versuche ich hier, eine Handlungsorientierung für komische Darstellungen zu entwerfen.

Schluss

Das Komische auf der Bühne ist offensichtlich eine Frage der Blickrichtung. Das gilt für die Interpreten auf der Bühne und die Zuschauer in gleicher Weise. Die wissenschaftliche Auseinandersetzung spiegelt diese Wahrnehmung ebenfalls. Trotz dieser unterschiedlichen Erkenntnisinteressen will ich versuchen, die inzwischen deutlich hervorgetretenen einzelnen Aspekte des Phänomens in einer Systematik zu verbinden.

Grundsätzlich muss eine Theatersituation vereinbart sein. Die Produzenten des Komischen und ihr Publikum treffen sich unter bestimmten Voraussetzungen und Bedingungen, die das komische Spiel und die damit verbundene Unterhaltung erst gewährleisten. Die wichtigste und grundlegende Abmachung für eine komische Darbietung ist das Gebot der Harmlosigkeit. Das Überschreiten dieser Grenze verhindert das Komische oder beendet das komische Spiel. Es kann darüber hinaus in der Realität empfindliche Sanktionen gegenüber den vermeintlichen Spielverderbern auslösen. Dieser Gefahr bewusst oder wenigstens instinktiv gewärtig bewegt sich jede Komische Figur an der Kante zwischen der Darstellung von Inkongruenzen, deren Abweichungen sich auf das wirkliche Leben beziehen und der allzu deutlichen Einflussnahme auf die als Referenz gezeigte und gemeinte Realität. Eine allgemein gültige Regel kann nicht formuliert werden. Das komische Spiel bezieht sich auf aktuelle oder lokale Referenzen, es stellt gesellschaftliche Konventionen in Frage, es weicht von Normen ab und es beeinflusst dadurch indirekt den einzelnen Zuschauer und vielleicht in Folge dessen gesellschaftliche Wahrnehmung. Der Geschmack des Publikums, sein Interesse und die Darstellungsmittel unterscheiden sich historisch und räumlich. Aus diesem Grund lassen sich komische Elemente nicht ohne Verlust in andere Kulturen übertragen.

Auf der Grundlage von Harmlosigkeit spielen Menschen mit und voreinander. Wenn dann noch die einen eine Rolle vor anderen mit der Absicht spielen, Lachen hervorzurufen, handelt es sich um das Komische auf einer Bühne. Bühne und Zuschauerraum bilden den Komischen Raum, den die Komischen Figuren herstellen. Dabei muss es sich nicht unbedingt um einen typischen Theaterraum handeln. Der Komische Raum kann überall dort entstehen, wo Komische Figuren ihr Spiel vor einem Publikum zeigen, das zu diesem Anlass anwesend ist. Notwendigerweise müssen Anfang und Ende deutlich markiert sein, damit eine Situation eintreten kann, in der Spieler und Zuschauer frei von

Alltagszwängen miteinander agieren können und eine Komische *Communitas* errichten. Bestenfalls entwickelt sich dann auf Grund der Anteilnahme des Publikums ein flow-Erlebnis, das Miterleben, Mitdenken, Mitleiden, Distanzieren, Identifizieren und vor allem gemeinsames Lachen enthält. Das Erlebnis der Verschmelzung von Handlung und Bewusstsein, die Selbstvergessenheit und die damit einhergehende Gleichgültigkeit gegenüber äußeren Anforderungen verweist auf die ekstatischen Elemente, die das komische Spiel auf Grund seiner Herkunft in sich birgt.

Konkret wird der Komische Raum durch das Überschreiten der Grenze zwischen dem 1. Ort der Realität und dem 2. Ort der Fiktion erzeugt. Nur Komischen Figuren ist es erlaubt, auf der Bühne und im Zuschauerraum zu spielen, zwischen Rolle und scheinbarer Privatheit zu wechseln oder den Zuschauer in das Spiel zu integrieren. Darüber hinaus bewegen sich diese Darsteller mit ihren Handlungen an den Rändern einer jeweils gedachten Mitte, mit einer Sichtweise oberhalb oder unterhalb der vorgestellten Normsetzung. Sie verhalten sich gleichzeitig auf eine frühere kindliche Entwicklungsstufe regredierend oder verweisen auf einen natürlichen in die Zukunft gerichteten Entwicklungsprozess, der Traditionen fragwürdig erscheinen lässt. Von diesen Rändern her macht die Komische Figur sowohl diesen Komischen Raum deutlich wie auch die gesellschaftliche Mitte, auf die sie durch dieses Agieren reflektierend verweist.

Am deutlichsten zeigen sich diese Grenzüberschreitungen am Beispiel von Fiktionsdurchbrechungen und Improvisationen. Fiktionsdurchbrechungen sind anschaulich, sie fordern zur Auseinandersetzung zwischen Fiktion und Realität heraus. Sie sprechen das Publikum direkt an und provozieren konkrete Interaktion. Diese wechselseitige Unsicherheit erfordert von beiden Seiten Improvisationstalent und stellt eine hohe Anforderung an alle Beteiligten. Selbstverständlich muss der komische Darsteller auch in diesem Fall das Gebot der Harmlosigkeit respektieren und vermeiden, seinen Spielpartner persönlich zu verletzen. Im gelungenen Fall entsteht aus dem gemeinsamen Spiel ein spontanes, geglücktes, zufriedenstellendes und nachhaltig wirkendes Modell für die weitere Lebensbewältigung.

Aus den Improvisationen ist nicht nur das Theaterspiel entstanden, wie Aristoteles bezeugt, Improvisationen sind lebenswichtiger Bestandteil des komischen Spiels. Die vollständige Unterordnung des komischen Spiels unter einen literarischen Text führt auch immer das Ende einer komischen Spielform

Theaterwissenschaft

herausgegeben von Michael Gissenwehrer und Jürgen Schläder

- Band 7: Mohamed Mostafa Hassan: **Osiris** · Die theatrale Auseinandersetzung mit ägyptischen Mythen
2006 · 236 Seiten · ISBN 3-8316-0583-1
- Band 6: Helmut von Ahnen: **Das Komische auf der Bühne** · Versuch einer Systematik
2006 · 320 Seiten · ISBN 3-8316-0569-6
- Band 5: Doris Sennefelder: **Moitié italien, moitié français** · Untersuchungen zu Gioachino Rossinis italienischen Opern »Mosè in Egitto« und »Maometto II« sowie zu deren französischen Neufassungen »Moïse et Pharaon on Le passage de la Mer Rouge« und »Le siège de Corinthe«
2005 · 332 Seiten · ISBN 3-8316-0502-5
- Band 4: Alexandra Delic: **La Vida es un Carnaval – Karnevaleske Gegenwelten in San Juan Chamula und Veracruz**
2003 · 184 Seiten · ISBN 3-8316-0287-5
- Band 3: Christiane Plank: **Die melodramatische Szene in der Oper des 19. Jahrhunderts** · Eine musikdramatische Ausdrucksform
2005 · 290 Seiten · ISBN 3-8316-0247-6
- Band 2: Astrid Betz: **Die Inszenierung der Südsee** · Untersuchung zur Konstruktion von Authentizität im Theater
2001 · 314 Seiten · ISBN 3-8316-0017-1
- Band 1: Katharina Keim, Peter M. Boenisch, Robert Braunmüller (Hrsg.): **Theater ohne Grenzen** · Festschrift für Hans-Peter Bayerdörfer zum 65. Geburtstag
2003 · 504 Seiten · ISBN 3-8316-0237-9

Erhältlich im Buchhandel oder direkt beim Verlag:

Herbert Utz Verlag GmbH, München
089-277791-00 · info@utz.de

Gesamtverzeichnis mit mehr als 2500 lieferbaren Titeln: www.utz.de