

Stephan Kraft

Optimistische ‚Endspiele‘ – vom Nutzen des Zufalls in Spiel und Komödie¹

I. Die Komödie und das Spiel – ein altes Paar

Die Komödie und das Spiel sind ein altes Paar. Unter den traditionellen literarischen Gattungen ist die Komödie wohl diejenige, die am häufigsten und am vielfältigsten mit der Kategorie des Spiels in Verbindung gebracht worden ist – und dies durchaus auf sehr unterschiedlichen Ebenen und bezogen auf verschiedenste Varianten des Spielbegriffs.

Die prominenteste dieser Ausprägungen ist sicherlich die sehr basale des Spiels als eines Gegenbegriffs zur Realität. Am allgemeinsten trifft diese Hinsicht bereits auf die Komödie als eine dramatische Subgattung zu. Als solche erreicht sie ihre Rezipienten normalerweise in Form einer fingierten Handlung, nämlich eines Spiels der Schauspieler auf dem Theater. Konkreter auf die Spezifika der Komödie bezogen, lässt sich feststellen, dass dieser in der Regel eine gewisse ausgestellte Künstlichkeit eignet. Gegen das Prinzip einer möglichst vollständigen Illusion, deren Ziel die Einfühlung des Rezipienten in das auf der Bühne präsentierte Geschehen darstellt, wurde und wird dem Zuschauer im Fall der Komödie die Differenz von Realität und Spiel zumeist sehr bewusst gehalten.² Deutlich wird dies beispielsweise durch die verbreitete Nutzung einer irrealen Hyperbolik oder die häufige Verwendung der Parabase. Allgemein dürfen Unwahrscheinlichkeiten in der Darstellung hier also mit einer wesentlich höheren Toleranz rechnen als etwa im ernstesten Drama und vor allem in der Tragödie.

Nicht zufällig ist etwa im Französischen ‚comédie‘ ein durchaus mehrschichtiger Begriff. Bezeichnen kann er sowohl konkret das Bühnenlustspiel als auch in einem allgemeineren Sinn jegliche Form fiktiver theatraler Darstellung oder sogar den Ort, an dem diese stattfindet.³ Im alltäglichen Leben verweist er schließlich noch auf einer metaphorischen Ebene auf das

1 Der vorliegende Text entstand im Rahmen eines von der Alexander von Humboldt-Stiftung verliehenen Feodor-Lynen-Stipendiums an der Indiana University in Bloomington, USA.

2 Vgl. zur Komödie und überhaupt zu komischen Genres als Gattungen der Distanz Bergson: Das Lachen.

3 Vgl. dazu Winkler: Zur Geschichte des Begriffs ‚comédie‘.

Vorspielen eines Sachverhalts, der nicht der Realität entspricht: Der Ausdruck ‚jouer la comédie‘ hebt wie sein deutsches Äquivalent ‚jemandem eine Komödie vorspielen‘ dabei gerade das Element des nur Fingierten und nicht etwa in erster Linie das des Komischen hervor.

Diese Tendenz der Komödie, ihr Spiel als solches sichtbar zu halten, manifestiert sich zudem regelmäßig im Rahmen einer spezifischen und sehr speziellen Form der Selbstverdoppelung. Es handelt sich hierbei um das Spiel im Spiel. Es gibt tatsächlich kaum eine traditionelle Komödie, in der nicht zumindest einer der Charaktere an irgendeinem Punkt im Laufe der Handlung auf eine höhere Spielebene wechselt,⁴ indem er sich verkleidet, in eine andere Rolle schlüpft oder zumindest eine mit einem Akt der Verstellung verbundene Intrige spinnt. Wohlgedenkt: Dies gilt keinesfalls nur für die böswilligen Intriganten und Gegenspieler der Helden, sondern speziell auch für die positiven Figuren und vor allem für deren Unterstützer.

Diese Reihe von Elementen, die die traditionelle Komödie eng mit der Kategorie des Spiels verbinden, ließe sich problemlos erweitern: etwa durch die Tendenz zum generellen Unernst in der Komödie, dessen Suspendierung in Teilen der Geschichte gerade des deutschen Lustspiels einer ausführlichen Kommentierung durch die Forschung bedürfte,⁵ oder durch die Flüchtigkeit und die Momenthaftigkeit des hervorgebrachten Vergnügens, das Komödie und Spiel ebenfalls gemeinsam ist – um hier nur einige wenige zu nennen.

Kaum eines der topischen Definitionselemente der Gattung Komödie ist im Zuge dieser vielfältigen Parallelisierungsversuche ausgelassen worden, bis auf allerdings – soweit ich es sehe – das der spezifischen Verlaufsstruktur des Lustspiels und damit zusammenhängend auch das des Happyends. Auch wenn es auf den ersten Blick vielleicht randständig erscheinen mag, soll hier nun der Frage nachgegangen werden, inwieweit sich der Vergleich zwischen Spiel und Komödie auch auf diese Elemente sinnvoll übertragen lässt und vor allem welches Licht durch einen derartigen Versuch sowohl auf die Komödie als auch auf das Spiel fällt.

II. Zum hier verwendeten Spielbegriff

Die Spieldefinition, die bei den bisher üblichen und hier nur skizzierten Ansätzen zur Parallelisierung von Spiel und Komödie zumeist verwandt wurde, ist eine sehr allgemein gefasste. Spiel wird hier primär als Gegenstück

4 Vgl. dazu Simon: *Theorie der Komödie*, der dies zum Definitionskriterium der Komödie schlechthin erhebt.

5 Vgl. hierzu den ‚Klassiker‘ von Arntzen: *Die ernste Komödie*, sowie zuletzt Neuhuber: *Das Lustspiel macht Ernst*.

zur ‚Realität‘ begriffen und ist eng mit dem Begriff der Fiktion verbunden. Im vorliegenden Fall des Versuchs einer Parallelisierung von Verlauf und Finale von Spiel und Komödie scheint mir jedoch die Verwendung eines anders akzentuierten und vor allem eines spezifischeren Spielbegriffs sinnvoll zu sein.

Die Art des Spiels, die sich hier schon deshalb zum Vergleich anbietet, weil sie am ehesten das Augenmerk auf die Aspekte des Verlaufs und des Ergebnisses richtet, ist die des agonalen Wettspiels. Interessant für den Vergleich sind derartige Spiele nun aber nicht nur wegen der vordergründigen Basisparallele der Folge von Konflikt und Lösung, sondern mehr noch wegen eines zweiten und weniger offensichtlichen Elements, das ihre Verfasstheit mit der der Komödie verbindet: Beide sind so konzipiert, dass das jeweilige Ergebnis ganz ausdrücklich und keinesfalls nur akzidentiell sowohl durch intentionale Handlungen der Akteure als auch durch kontingentes Geschehen beeinflusst wird. Dies ist zu erläutern.

Die weit überwiegende Zahl der Wettspiele kommt weder ganz ohne ein ausdrücklich zugelassenes oder sogar eigens eingeführtes Moment der Kontingenz aus, noch darf ihr Ergebnis völlig vom Zufall abhängig sein. Dies gilt sowohl für hochkomplexe Sportarten, wie Fußball oder Handball, als auch für vergleichsweise triviale Würfelbrettspiele mit nur geringen Eingriffsmöglichkeiten der einzelnen Akteure.

Dort, wo auf der einen Seite die Kontingenz weitestgehend ausgeschaltet sein und nur das reine Vermögen der Spieler den Ausgang determinieren soll, wie es etwa beim Schach das Ideal darstellt, geht gleichzeitig das eigentlich Spielerische verloren, und das Geschehen droht in Kampf überzugehen. Solange der Ausgang des Spiels auch vom Zufall abhängt, ist gerade der unterlegene Spieler in seine Niederlage als Person nicht im vollen Maße involviert: Wenn man gewinnt, wird man es zwar vor allem seinem Können zuschreiben, wenn man hingegen verliert, kann man das Ergebnis immer noch auf den dem Spiel inhärenten Zufall schieben. Der Zufall verhindert die Demütigung des Unterlegenen, die ein Ende des Wettspiels als Spiel in diesem engeren Sinne bedeuten würde.

Auf der anderen Seite wird dort, wo ausschließlich der Zufall regiert, wie etwa beim Roulette, das Spiel für sich genommen leicht uninteressant. Man ist in der Folge gezwungen, das Interesse an ihm mit Strategien der Supplementierung aufrecht zu erhalten: entweder indem man gegen besseres Wissen daran festhält, dass auch hier ein Element strategischen Handelns prinzipiell möglich sei, oder indem man das fehlende Interesse des Spiels selbst durch Elemente ersetzt, die eigentlich nicht der von der Realität abgetrennten Sphäre angehören, wie dies etwa bei Geldeinsätzen der Fall ist. Das Spiel verliert damit seinen hier zugrunde gelegten Charakter als eine Handlung nicht nur mit eigener Logik, sondern auch mit primär eigenem Zweck.

III. Vom Zufall in der Komödie

Ein klassisches und wohlvertrautes Komödiensetting, wie es die Bühnen bis ins frühe 20. Jahrhundert hinein weitgehend unangefochten dominierte, sei hier in aller Kürze und Knappheit skizziert: Am Anfang steht gewöhnlich eine Konfliktsituation, bei der ein junges Liebespaar einem böartigen oder zumindest halsstarrigen Vater, Onkel oder einem sonstigen Vormund ausgeliefert ist, der den beiden das ersehnte Glück verwehrt.⁶ Er oder auch der konkurrierende Bräutigam, den er der jungen Frau zudedacht hat, leidet unter den seltsamsten Ticks und Marotten, deren ausführliche und sich tendenziell immer wiederholende Präsentation nun einen Gutteil der komischen Wirkung des Lustspiels ausmacht.⁷

Die Grundsituation ist im höchsten Maße asymmetrisch. Auf der einen Seite stehen Vermögen, Macht und gesellschaftlicher Status, auf der anderen neben dem Wohlwollen des Publikums höchstens noch die List von einigen dem Liebespaar beistehenden Dienerfiguren. In einem Agon, der einfach die in der Exposition sichtbar werdenden Potenzen ausspielt, hätte die Seite der Jungen keinerlei Chance.

Aber sie gewinnen trotzdem. Eine Voraussetzung dafür ist, dass die kausale Verknüpfung der Handlung in der Komödie eine wesentlich geringere Rolle spielt als im ernsten Drama und vor allem in der Tragödie. Vielmehr erscheint das Lustspiel als ein Genre, in dem tendenziell zufällige und gerade nicht zwangsläufige Ereignisse an den entscheidenden Punkten der Handlung eher die Regel als die Ausnahme darstellen: unerwartete Entdeckungen einer verborgenen Schwäche des Gegners, plötzliche Erbschaften, das zufällige Sichtbarwerden von ganz ungeahnten Verwandtschaftsverhältnissen zwischen den Akteuren und so weiter und so fort.

Das spezifische Ende der Komödie mit dem glücklichen Sieg des Underdog bleibt dabei allerdings – gegenläufig zur entscheidenden spielinternen Bedeutung des Zufälligen und damit des Unwägbaren – allein aufgrund der Gattungstradition problemlos voraussagbar und durch diese gleichsam garantiert.

IV. Die entscheidende Differenz

Und genau hier liegt nun die entscheidende Differenz und damit auch die prekäre Grenze bei diesem Versuch einer Parallelisierung von Spiel und Komödie. Anders als in der Komödie darf der Sieger beim agonalen Wett-

⁶ Vgl. hierzu vor allem Frye: *Analyse der Literaturkritik*, S. 165-188.

⁷ Vgl. zur Paradigmatik in der Darstellung des Komischen vor allem Warning: *Elemente einer Pragmasemiotik der Komödie*.

spiel natürlich keinesfalls schon zu Beginn feststehen, und es darf auch nicht vollständig determiniert sein, ob am Ende nun das Geschick oder das Glück den Ausschlag geben wird. Gleichzeitig kann es aber bei gleich verteilten Chancen im Zufallsanteil des Spiels als der Normalfall angenommen werden, dass der im Spiel Geschicktere tendenziell häufiger gewinnt, wobei die Möglichkeit, dass genau dieses Ergebnis nicht eintritt, eine Art notwendiger Ausnahme darstellt. Erst auf lange Sicht verliert sich dieser Effekt gemäß den Gesetzen der Statistik: Spiele in dem hier skizzierten Sinne können wegen der ihnen inhärenten Folgenlosigkeit zumeist problemlos wiederholt werden, und es steht zu erwarten, dass sich der Geschicktere am Ende doch durchsetzen wird, wenn man nur eine genügend große Zahl von Repetitionen ansetzt.

Der Konflikt in der traditionellen Komödie ist hingegen zumeist gerade nicht auf Wiederholbarkeit angelegt. Dies gilt vor allem dann nicht, wenn sich die Handlung um eine Partnerwahl dreht, die in einer Hochzeit enden soll. Der innerfiktional sehr große Einsatz besteht in nichts weniger als dem Lebensglück der Akteure. Das Gesetz der großen Zahl, das ein mögliches Korrektiv zum Element des Zufalls in der Spielentscheidung darstellt, kann hier also von vornherein überhaupt nicht greifen – und soll es auch gar nicht. Denn die Komödie realisiert letztlich doch immer nur die Variante des durch die Ausnutzung des Zufallselements gelingenden Siegs des strukturell Unterlegenen – also genau das, was im Spiel selbst den Sonderfall darstellt. Was dort eine Ausnahme ist, wird hier zu einer nicht hintergehbaren Regel.

Der Sieg in der Komödie gründet sich letztlich auf eine besondere Qualität der Spieler, die mit dem Spiel selbst und dessen Voraussetzungen nichts zu tun hat. Unverdient ist er nach den spielinternen Regeln der Wahrscheinlichkeit, als verdient wird er hingegen nach den Maßgaben der Kategorie der poetischen Gerechtigkeit präsentiert – einer Kategorie mithin, die wie schon das lebensweltliche Ergebnis des Komödienagon außerhalb der eigentlichen Spielsphäre zu lokalisieren ist. Mit anderen Worten: Die Komödie als eine spezifische Form des Spiels geht davon aus, dass das Spiel vom im präsentierten Agon selbst Schwächeren, ideell hingegen Überlegenen unverdient-verdient gewonnen wird. Die klassische Komödie präferiert – wie letztlich jede Underdoggeschichte – eine nach der Idee der Kompensation funktionierende Welt, in der man sein Glück ‚woanders‘ verdient hat. Die Komödie geht dabei – so paradox es klingt – von einer ordnungsstiftenden Funktion des Zufalls aus, der unerwünschte Tendenzen der Realität zu korrigieren vermag.

Diese sehr spezielle Struktur macht wiederum darauf aufmerksam, dass im Bereich des spielerischen Wettkampfs selbst derartige Fragen nach einer Moral, die mit der Kategorie der Gerechtigkeit verknüpft ist, gerade keine Rolle spielen sollten: Spielen stellt eine außermoralische Angelegenheit dar, und im Rahmen des Spiels geht es allein um den Erfolg. Die einzige verblie-

bene ‚Moral‘ des Spiels besteht darin, sich an die formalisierten Regeln des Spiels selbst zu halten.

V. Die Schließung der Lücke

Bis zu diesem Punkt erscheint die Komödie dem Spiel bei aller formalen Ähnlichkeit, vor allem was den Grad an Reflektiertheit angeht, hoffnungslos unterlegen. Das Spiel wirkt gerade wegen seiner Abgehobenheit von der Wirklichkeit wie ein verhältnismäßig realistisches Abbild der Welt: Auch wenn der Einzelne über eine gewisse, manchmal größere und manchmal kleinere Gestaltungskompetenz verfügt, muss er immer gewahr sein, dass ihm die Kontingenz in seinen Plänen ein Schnippchen schlägt. Das durchaus nützliche ‚Lernziel‘ besteht nach diesem Spielverständnis also darin, den Fährnissen des Lebens mit einem gewissen Sportsgeist (der somit eigentlich ein ‚Spielgeist‘ ist) zu begegnen. Funktioniert es einmal nicht, so sorgt das Modell des Spiels in der oben ausgeführten Weise für psychische Entlastung.

Dagegen erscheint das Modell der Komödie mit seinem haltlosen Versprechen, dass die Dinge – egal, wie hoffnungslos die aktuelle Situation auch sein mag – auf jeden Fall gut und gerecht ausgehen werden, als ein immer schon illusionäres. Allenfalls ließe sich dieser Entwurf historisch entsorgen, indem man ihn einem mittlerweile untergegangenen Konzept eines durch einen Gott oder eine Vorsehung garantierten harmonischen Weltplans zuordnet. Die Komödie scheint ihr Spiel in diesem Punkt gefährlich ernst zu nehmen – so ernst, dass sie sich zutraut, das Heil ihrer Protagonisten jederzeit als Einsatz zu wagen, wodurch sie zugleich wiederum den ursprünglich gegebenen Rahmen des Spiels selbst überschreitet.

Gleichwohl kann die Komödie als Ganze der hier skizzierten Falle doch noch entkommen. Das Grundmuster des Happyend ist trotz der vielen Male, die es vor allem seit dem späten 18. Jahrhundert in Theorie und Praxis attackiert worden ist, keineswegs endgültig verabschiedet und noch nicht einmal vollständig trivialisiert. Der Grund dafür liegt gerade in dem eingangs beiseite gesetzten reflexiven Element, das die Komödie von anderen Underdoggeschichten etwa im glücklich endenden Roman oder Melodrama unterscheidet. Denn die Komödie präsentiert sich nicht nur in dieser einen Hinsicht, sondern, wie bereits zu Beginn gezeigt wurde, ausdrücklich und auf den verschiedensten Ebenen und in einem umfassenderen Verständnis als ein Spiel.

Diese beiden Hinsichten – also die sehr spezifische und auf eine innerfiktional durchaus unspielerisch-ernste Lösung zielende sowie die allgemeinere eines dominanten Unernstes und eines verminderten Gehalts an ‚Realität‘ – müssen dabei gegeneinander abgewogen werden. Der Blick auf die Folge von Konflikt und Lösung wird blockiert, wenn man die Komödie

aus der Perspektive der Lachtheorie allein als eine Ermöglichungsform komischer Szenen in den Blick nimmt. Der Blick auf das Spielerische als einem allgemeinen Gegenstück zur Realität hingegen wird dann verstellt, wenn man die Komödie und ihre Möglichkeiten zu ernst nimmt – etwa indem man sie durch die Brille des deutschen Aufklärungslustspiels und der rührenden Komödie als einem unmittelbar darauf reagierenden Versuch seiner Überwindung betrachtet. Hier hat eine Didaktisierung stattgefunden, durch die das Genre in einer sehr konkreten Hinsicht auf das bezogen werden sollte, was man zeitgenössisch für die Realität hielt. Hinzu kam eine möglichst vollständige Applikation des klassizistischen Wahrscheinlichkeitsgebots. Verloren gingen dabei geradezu zwangsläufig diejenigen Elemente, die die weiter oben beschriebene Reflexivität der Komödie ausmachen – seien es nun Parabase, Hyperbolik oder ausgestellte Künstlichkeit.

Eine Komödie, die sich entgegen dem hier skizzierten Konzept, das weite Teile des 18. Jahrhunderts beherrschte, selbst auch als ganze als ein Spiel versteht, vermag folgerichtig von ihrem eigenen, immer wieder gleich gearteten Ergebnis durchaus spielerisch zurückzutreten, ohne dabei den ganz großen Widerruf lancieren zu müssen oder gleich in eine komische Nummernrevue zu zerfallen. Es ist mit ihm nämlich keinesfalls ein Versprechen verbunden, sondern hier wird lediglich ein Wunsch erfüllt. Und im Gegensatz zu Versprechen sind Wunscherfüllungen naturgemäß nicht einklagbar. Die Komödie ist hier letztlich noch spielerischer als es das zum Vergleich benutzte, praktisch gewendete Spielmodell insinuiert.

VI. Die Komödie als ein aktivierender Akt der Befreiung

Ein letzter Bogen zurück zu einem zumindest indirekt realitätsbezogenen Modell soll hier – zum guten Schluss sozusagen – aber doch wieder geschlagen werden: Die Komödie präsentiert dem Zuschauer gleichsam eine Situation, in der die Lehre aus dem agonalen Wettspiel – das Wagnis einzugehen! – bereits gezogen und in eine ausdrücklich fiktive Praxis umgesetzt worden ist. Ein Romanheld, nämlich die Titelfigur aus Denis Diderots *Jacques le fataliste*, stellt hiernach die geradezu prototypische Komödienfigur dar. Wie kein anderer zeigt Jacques, wie der Einbezug der Kontingenzen, die bei ihm in Gestalt der Vorsehung auftritt, den Menschen vom völligen Gefangensein im potentiell endlosen Bedenken sämtlicher Folgen seines Tuns befreit. Gerade durch diese Entlastung gewinnt Jacques seine Handlungsfähigkeit, wohingegen sein Herr, der sich für den Verantwortlichen, nicht nur der direkten Ergebnisse, sondern auch aller weiteren Folgen seines Tuns hält, dabei endet, dass er schließlich überhaupt nicht mehr handeln kann.

Während das Beispiel des agonalen Wettspiels also vor allem missliebige Ergebnisse von in der Vergangenheit bereits abgeschlossenen Handlungen

zu verarbeiten lehrt, öffnet die Komödie durch den in ihr präsenten spiegelverkehrten Modus Handlungsspielräume in Gegenwart und Zukunft. Sie versucht, einen produktiven Umgang mit Kontingenz zu ermöglichen, ohne sich dabei jedoch zu möglicherweise nicht haltbaren Versprechungen hinreißen zu lassen. Anders gesagt: Wer dem üblen Widersacher den Schlüssel zum Erfolg unter dessen Kopfkissen hervorstehlen will, wird dies nicht schaffen, wenn er sich nicht in eine Happyend-Story projiziert, aber es zeigt auch einen gewissen Grad an Naivität, dieses Gedankenspiel nicht in Form einer Komödie und somit wieder als Spiel zu arrangieren.

Literatur

- Arntzen, Helmut: Die ernste Komödie. Das deutsche Lustspiel von Lessing bis Kleist. München 1968.
- Bergson, Henri: Das Lachen, viertes bis sechstes Tausend. Jena 1921.
- Frye, Northrop: Analyse der Literaturkritik. Stuttgart 1964 [Sprache und Literatur, Band 15].
- Neuhuber, Christian: Das Lustspiel macht Ernst. Das Ernste in der deutschen Komödie auf dem Weg in die Moderne: von Gottsched bis Lenz. Berlin 2003 [Philologische Studien und Quellen, Band 180].
- Simon, Ralf: Theorie der Komödie. In: Ders. (Hg.): Theorie der Komödie – Poetik der Komödie. Bielefeld 2002, S. 47-66 [Aisthesis Studienbuch, Bd. 2].
- Warning, Rainer: Elemente einer Pragmasemiotik der Komödie. In: Wolfgang Preisendanz; Rainer Warning (Hg.): Das Komische, Poetik und Hermeneutik. Bd VII. München 1976, S. 279-333.
- Winkler, Emil: Zur Geschichte des Begriffs ‚comédie‘ in Frankreich. Heidelberg 1937.