



DAS SPIEL, DER TRAUM, DIE LÜGE UND DER TOD

Essay über das dramatische Werk von Jean Genet

Frank Hoffmann

Spielen.

Et faites-les taire, ils ont volé ma voix! (*Nègres*, 106).

Darüber sprechen, dass man spielt.
Träumen.

Subversiv handeln auch die Zofen, die Madame ihre Gestik (vgl. *Bonnes*, 154, 173), ihre Kleider (vgl. *Bonnes*, 154, 163), ihre Attribute (vgl. Solange, *Bonnes*, 172: «son laitier») stehlen, um —konträr dazu— die Rolle «Zofe», das Bild einer Zofe zu erfassen, um endlich zu ihrem utopisch weit scheinenden Ich über Ereignisse und Aussagen des Widerspruchs und Diebstahls zu gelangen. Dass Madame den Zofen ihre Kleider, Teile ihres «Bildes», schenkt (vgl. *Bonnes*, 163) und das Stehlen dadurch sinnlos macht, ist die Tragik der Mädchen, die am Ende in der Tötung Claires sich selbst berauben. Ängstlich und resigniert hatte diese noch kurz zuvor festgestellt:

Darüber sprechen, dass man träumt.
Lügen.
Darüber sprechen, dass man lügt.

Nous ne sommes pas des voleuses (*Bonnes*, 169).

Sterben.

Darüber sprechen, dass derjenige, der spielt,
träumt und lügt dem Tode geweiht ist.

Anhand der Werke Jean Genets *Les bonnes*, *Le balcon*, *Les nègres*, *Les paravents*, die wir in der bei Gallimard in Paris erschienen Gesamtausgabe (1952-1979) zitieren, beschreiben wir ein unsicheres Terrain, das Terrain des Theaters.

Bei Genet herrscht Chaos

Die Ereignisse verwirren die Spielenden, werfen ihre Bilder durcheinander, nötigen zum Diebstahl, der zuvorderst über die Sprache abläuft. Die Franzosen stehlen den Arabern Worte, um in Algerien zu überleben, um nach dem Kampf ihr Bild —vielleicht etwas verändert— bewahren zu können (vgl. *Paravents*, 246, 291). Der Diebstahl der Schwarzen ist dagegen reine Subversion:

voleurs, nous avons tenté de dérober votre beau langage
(*Nègres*, 86).

sagt Archibald, der Neger, zu den Weissen, deren um ihre Macht besorgte Königin erschreckt aufschreit:

Der Spieler versucht sich an Gestik und Sprache des Anderen, konstituiert sein Bild in der Nachahmung der Wirklichkeit «draussen», in der Präsenz des Zuschauers im Raum, in der Aussage des auf der Bühne Agierenden. Er ahmt nach, er verliert sein Ich, er sucht sein Bild. Darum stellt er (sich) vor und stellt er (sich) dar. Denn das dem Anderen gestohlene Bild kann nur in einer «représentation» (vgl. u.a. *Nègres*, 93) der «rapports dramatiques» (*Celle qui tenait le rôle de la Reine*, *Nègres*, 148) zum Vorschein kommen.

Das Bild, das der Schwarze stehend aufnimmt, beruht auf dem, das der Weisse ihm spiegelnd vorgibt.

Archibald: Nous sommes ce qu'on veut que nous soyons, nous le serons donc jusqu'au bout absurdement (*Nègres*, 155).

Die Erfüllung des schwarzen Bewusstseins geschieht in der Darstellung («représentation») des vom Verbrechen an einer weissen Frau bestimmten Bildes in einem Spiel, das Village, den Regeln gehorchend, wie jeden Abend zu Ende (jusqu'au bout, *Nègres*, 111) führen, das Ville de Saint-Nazaire jedoch, als theaterfremdes Verbindungsglied zwischen der Bühne und dem «Draussen», den Regeln sich widersetzend, endgültig unterbinden will:

Ce sera à moi de parachever la représentation (*Nègres*, 130).

Aber die Aufführung findet kein Ende, weil die Vor- und Darstellung des nie fertigen und nie «so» dargestellten Mordes an der weissen Frau über den kleinen Tod des sich jeden Abend schliessenden Vorhangs hinausgeht.

Die Darstellung fusst nämlich als solche selbst im Tod. Um zum dargestellten Bild zu werden, was sein einziges Bestreben ist (vgl. *Balcon*, 83, 84, 104, 116), tritt der Spieler, im Fall des «Balcon» der Polizeichef, einen Weg des Leidens an (vgl. *Balcon*, 115), der in der Darstellung, d.h. im Tod endet (vgl. *Balcon*, 120, 133). In der «représentation» seines Bildes erlebt der Spieler die Apotheose, auf die seine Rolle zentriert war (vgl. *Balcon*, 123). Denn durch die Bilddarstellung wird Macht gewonnen (vgl. *Balcon*, 111, 117 f.), die dem Polizeichef wichtiger scheint als die Macht der Strasse: die Macht im Theater. Der Macht, die Blick und Spiegel in der Spielsituation erfahren, steht die des Bildes entgegen. Der Blick (des Zuschauers vor allem) baut das Bild des Anderen (des Spielers vor allem) auf, aber dieses Bild verheisst seinerseits Verfügung über den Schauenden. Der Spieler schränkt die Macht des Zuschauers ein.

Traum und lüge oder die falsche wahrheit

Da das im Ereignis der Darstellung verwirklichte Bild auf einem Diebstahl beruht, ist seine Vollkommenheit getrübt, weist es einen Fehler auf, der seine gründliche Nicht-Zugehörigkeit zu dem es tragenden Spieler unterstreicht. Ein vielleicht geringfügiges Detail, das «détail faux» (*Carmen*, *Balcon*, 72), sagt aus:

Jedes Bild ist falsch. Aber gerade diese Falschheit garantiert die Echtheit des Spieles, was Irma im Zusammenhang der ausserhalb des Bordells revoltierenden Spieler äussert.

Mais si, par exemple, ils se laissaient emporter hors du jeu? [...] Oui, oui, je sais, il y a toujours le détail faux qui leur rappelle qu'à un certain moment, à un certain endroit du drame, ils doivent s'arrêter, et même reculer... (*Balcon*, 87).

Grenzen des Spieles werden in diesem Detail sichtbar, und die Spieler bewegen sich in einem Raum zwischen der das Spiel als Spiel garantierenden Falschheit und einer wie auch immer definierbaren, gleichfalls in einem Detail nach- zuvollziehenden, die Verbindung zu einer irgendwie bestimmbareren Wirklichkeit «draussen» herstellenden Wahrheit. Das «détail authentique» (*Carmen*, *Balcon*, 71) sagt aus: Jedes Bild ist wahr. Ein Körper trägt es, der «wirklich» ist, der noch dem falschen Schmuck (vgl. *Balcon*, 56, 115), dem ausschliesslich Sprache scheinenden Diskurs (vgl. *Balcon*, 130), wenn auch nur sehr vermittelt, so doch immerhin eine Wahrheit, eine Authentizität gibt.

Ist «draussen» dagegen reine Wahrheit? Irma zum Publikum:

...il faut rentrer chez vous, où tout, n'en doutez pas, sera encore plus faux qu'ici... (*Balcon*, 135).

Der Blick aus dem Theater ins Freie sagt die Falschheit des Lebens, zeigt dem Zuschauer die Grenzen von Wahrnehmung und Erkenntnis, erhebt das Spiel in all seiner —sehr bewusst akzeptierten— Täuschung und Unwahrhaftigkeit über den starren, jedwede Illusion karikierenden Wahrheitsanspruch der Welt. Das Spiel fragt auf Schritt und Tritt nach Ereignissen des Wahren und Falschen (vgl. *Balcon*, 41, 43, 49, 69, 70, 71, 72, 74, 78), selbst im Tod (vgl. *Balcon*, 98, 99, 131), und Irma betont immer wieder den Willen der Spieler zur Wahrheit:

Ils veulent tous que tout soit le plus vrai possible... (*Balcon*, 73).

Sie fügt jedoch hinzu:

Moins quelque chose d'indéfinissable, qui fera que ce n'est pas vrai (*Balcon*, 73).

Kund situiert damit das Spiel jenseits des «wahren» Lebens, erstellt auch eine Ideologie, die

mit «une seule parole de vérité» (*Balcon*, 89) auskommt, für die die Kunst des Spielens vor allem aber eine.

Kunst der Täuschung ist (vgl. *Balcon*, 97). Chantal, Inkarnation der Revolution, Emblem und Allegorie des Kampfes gegen Unterdrückung und Ausbeutung, errichtet ihr Bild auf falschen Gefühlen («ma colère feinte», *Balcon*, 94) und falschen Äusserlichkeiten («mon illumination peinte», *Balcon*, 94) als Trugbild: Das Höchste und Erhabenste im Theater ist zugleich das Niederste und Verlorenste. Innerhalb des Spielprinzips der Falschheit ist die Möglichkeit zum wahren Bild jedoch kontinuierlich gegeben, was bei der Rollenwandlung Irmas, die zur «Königin» wird, zum Ausdruck kommt:

C'est une image vraie, née d'un spectacle faux (L'Envoyé de la Reine, *Balcon*, 113; vgl. auch *Balcon*, 107).

Roger, der Revolutionär von «draussen», der im Bordell den Polizeichef verkörpert, verwirft nun das Leben «draussen»:

Et dehors, dans ce que tu (= Carmen, F. H.) nommes la vie, tout a flanché. Aucune vérité n'était possible... (*Balcon*, 132).

Für den Spielenden ist das «Draussen» keine Alternative mehr und erscheint ähnlich falsch, im Anspruch vielleicht noch etwas verlogener. Im Spiel hingegen ist jedes Bild —wie überhaupt jedes Ereignis— gleichzeitig falsch und wahr, wahr in seiner ganzen erklärten Falschheit.

«C'est les vérités qui sont fausses» (*Paravents*, 329), sagt Saïds Mutter in den «*Paravents*», lachend, im Zustand des Todes lacht sie die Wahrheiten zu Tode, die man nicht zu Ende führen kann, ohne dass sie vergehen, die sich nicht beweisen lassen und die nicht anwendbar sind: die Wahrheiten des Theaters.

C'est celles-là qu'il faut vivre par le chant qu'elles sont devenues... Vivre le chant (Ommou, *Paravents*, 370).

Gesang geworden, dem Tode verwandt, mit dem Leïla fast sanftmütig spricht:

Bon, si vous le dites, c'est que c'est vrai puisque tout commence à être vrai... (*Paravents*, 331).

Die motorische Kraft des Spieles —«Faire que ça soit plus vrai...» (*Habib*, *Paravents*, 192)— kopiert den Wahrheitswillen der Welt, meint also eine Korrektur des Falschen. Aber trotz dieser

Korrektur wird nicht aufgehoben, was das Spiel am «Leben» hält: die Illusion, auf die alle Falschheit hinausläuft.

Die spanischen Wände zeigen vor allem Illusion an, verdeutlichen mithin den Widerspruch auf dem Fundament, da sie zum einen leere Flächen sind, bereit, Bilder anzunehmen, Zeichnungen und Farben zu tragen, Leben in seiner ganzen Illusionsdichte darzustellen, da sie zum anderen einen objektivierbaren Teil des Dekors (das Dekor überhaupt), Wahrheit dadurch in seiner ganzen Materialität verkörpern: Erscheinungen zugleich des «détail faux» und des «détail vrai», als solche wahr und Träger des Falschen. Ihre Materialität verknüpft sie mit allem Wirklichen, ihr «Sinn» ist gegründet auf Illusion: sie «sind» etwas (z.B. ein Palmenfeld, vgl. *Paravents*, 189), was sie nicht eigentlich sind. Oder: Form und Inhalt entsprechen sich nicht, was das Identität aufhebende und Distanz markierende Wort «représentent...» häufig unterstreicht. Zeichnungen schaffen die Korrelation zwischen Darstellendem und Dargestelltem. Aber die Wände sind darum keine Zeichen, sie sind ganz einfach Wände (und kein Palmenfeld), Widerstand gegen die Illusion, die sie erst hervorrufen. Paradox ist, dass die Wahrheit der Wände (ihre Falschheit!) nur erkennt, wer an ihre Illusionskomponente glaubt. So merken Monsieur Blankensee und Sir Harold, zwei Kolonialherren, nicht, wie ihre Orangenbäume Feuer fangen, weil sie den Aussagen der Wände, den Zeichnungen der Araber, keinen Glauben schenken, Illusion vorschieben und den «cataclysme» nur im Diskurs formulieren, nicht aber sehend registrieren (vgl. *Paravents*, 242-247). Die Wände spielen (vgl. u.a. *Paravents*, 159, 169, 180), haben somit in gleichem Masse Teil an Vermittlung von Illusion und Wahrheit, wie dies die Spieler tun, die zwischen Wänden und Zuschauern Verbindungen herstellen: So zeichnet Leïla die gestohlene Wanduhr auf, um im gleichen Augenblick ihren Diebstahl vor dem Auge des Publikums erst zu vollziehen (vgl. *Paravents*, 230).

Die Illusion erstreckt sich teils auf Objekte, an deren falsche Aussagen und falsche Macht vorübergehend geglaubt (vgl. *Paravents*, 192), deren Inadäquatheit jedoch irgendwann entlarvt wird (vgl. *Paravents*, 247), teils auf Dinge mit rein denotativer Bestimmung (vgl. *Paravents*, 171, 274, 311), teils auf Gesten der Imitation von wahren

Bewegungen (vgl.u.a. *Paravents*, 168, 193, 290, 302), die «reale» Konsequenzen für das Spiel nach sich ziehen. Den Fortgang der Ereignisse geriert die theatralische Nachahmung oder Wiederholung der Wirklichkeit: die Illusion, die das Wahre ins Falsche, das Falsche ins Wahre überträgt. Und der Spieler, der an ihr teilhat, muss erst an sie glauben, um sie am Ende spielend entlarven zu können, und selbst im Tode des Leutnants (vgl. *Paravents*, 327) und der Hure Warda (vgl. *Paravents*, 338) hat die Illusion noch ihren Platz. Das Lachen der Mutter und der anderen Toten meint die (falschen) Wahrheiten, meint aber auch weiterführend die Illusion allgemein. Und das Ereignis dieser Aussagung geschieht im Spiel, im Zustand der Illusion, die so reflexiv zur Sprache gebracht wird.

Für den reflexiven Charakter des Theaters «Genet» steht, stattlich und repräsentativ, der «Grand Balcon», nach den Worten Irmas eine «maison d'illusions» (*Balcon*, 70, 73), wo jeder Spieler seine Art zu spielen, seine Rolle, sozusagen sein eigenes Drehbuch einbringt.

Il me reste à louer la salle et à fournir les accessoires, les acteurs et les actrices (*Balcon*, 73),

sagt Irma, die als Spielleiterin die Regeln des Zusammengehens des Einzelnen mit dem Anderen (Mitspieler und Gegenstände) überwacht. Ihr Haus beruht auf Illusion: «Elle vole» (*Balcon*, 73). Fliegend (und stehend) hebt es sich vom Boden der Wirklichkeit, erkundet es Möglichkeiten des Spieles. Es kommt nicht darauf an:

Une illusion de plus ou de moins! (Arthur, *Balcon*, 79).

Alles läuft nämlich im geschlossenen (nach aussen) und unendlich geöffneten (nach innen) Theaterraum ab:

La lutte ne se passe plus dans la réalité, mais en champ clos. Sur champ d'azur (Roger, *Balcon*, 94).

Der Illusionsort kapselt sich von der «boue du réel et du quotidien» (*Balcon*, 72) ab, um sich im Anschluss an eine Transponierung des Niederen und Hässlichen einer illusorisch reinen Erscheinung zu öffnen:

Ici la Comédie, l'Apparence se gardent pures, la Fête intacte (Irma, *Balcon*, 72).

Dekor (vgl.u.a. *Balcon*, 39) und Handlung (vgl.u.a. Regieanweisung, *Balcon*, 42) werden entwirklicht, ereignen sich im «trompe-l'oeil» (Irma, *Balcon*, 99). Der wissende Zuschauer wird auch nichts von alledem Glauben schenken, denn er hat mittlerweile das theatralische Wort für Fiktion gelernt, Illusion. Sie wird ihm sagen: Ich bin das Andere, die unerreichbare Distanz des Spielers, die unerreichbare Distanz seiner Objekte. Die Illusion beschreiben wir daher nicht nur als das Aussen aller Wirklichkeit, sondern als ihr eigenes Aussen, als eine Verlorenheit in sich selbst, da sie sich auf Schritt und Tritt verrät als das, was sie ist: als Illusion!

Und doch: Das «trompe-l'oeil» wird immer wieder durchbrochen (vgl. *Balcon*, 79), Figuren bewegen sich ohne jede Selbsttäuschung, desillusioniert auf ihr «Schicksal» zu (vgl. *Balcon*, 105), und die Angst vor dem Ende der Illusion (vgl. *Balcon*, 43) beherrscht alle Spieler, zeugt von der gefährlichen Präsenz der Welt «draussen». Vor allem aber ist der Zuschauer diesem Theater der Illusion, das auf sein eigenes, nacktes, verlorenes Leben verweist (vgl. *Balcon*, 35), rückhaltlos ausgeliefert. So gibt es auch für den distanziert Ungläubigen kein Entkommen, die Illusion hält ihn gefangen, angesichts derer er nicht zu lachen vermag (vgl. *Nègres*, 99), weil er das Versteckspiel zwar errät, aber nicht durchschaut. Die «simulation» des Spielers ist auch immer schon eine «dissimulation» des «wirklichen» Dramas (vgl. *Nègres*, 148).

Das Spielen mit der «illusion théâtrale» (Archibald, *Nègres*, 103) verwirrt den Betrachter, die imitative Gestik (vgl. *Nègres*, 117, 135, 136) löst seine Zuversicht, verunwirklicht werden Objekte (vgl. *Nègres*, 148), sogar der Tod wird spielend gehandhabt (vgl. *Nègres* 137, 150), und die entscheidende Handlung geschieht in seinem Rücken, in den Kulissen, wo sie —Höhepunkt der Illusion— dann doch nicht real stattfindet (vgl. *Nègres*, 128, 129). Gleich allen Aktionen auf der Bühne ist das Nicht-Sichtbare seinem Aussen, der Illusion, theatralisch ergeben: nur eine Geschichte, die von den Spielern erfunden wurde (vgl. «histoire» und «invention» in: *Bonnes*, 150, 151, 152, 159, 162, 170), ein Traumspiel, das selbst den geschicktesten Spielerinnen, Claire und Solange, aus den Händen gleitet. Die Zofen appellieren an den Traum, um ihrer sozialen Misere zu entschlüpfen: «un beau rêve!» (Claire, *Bonnes*, 150). Dieser Traum richtet sich insbesondere an die

Sträflinge (vgl. *Bonnes*, 151 f.), die für das «Draussen» stehen, das «Draussen» des Zofenzimmers und des Theaters. «Je disposerai du monde» (*Bonnes*, 156), träumt Claire, und gibt vor, über den Wipfeln der Bäume zu leben (vgl. *Bonnes*, 155). Dem entsprechen Solanges Visionen des Todes von Madame (vgl. *Bonnes*, 173 ff.). Es ist ein Träumen gegen den eigenen Tod im Spiel, ein Sich-Vorlügen, ein Sich-aus-dem-Theater-Hinauslügen. Die Zofe lügt, wie es der Neger tut (vgl. *Nègres*, 86), der den Weissen Wahrheiten vorgaukelt und den schwarzen Mitspieler noch der Lüge bezichtigt (vgl. *Nègres*, 108).

Das Spiel ist eine einzige Denunzierung des Anderen, des Schwarzen für den Weissen (vgl. *Nègres*, 92, 95, 146), des Weissen für den Schwarzen (vgl.

(vgl. *Bonnes*, 141, 151), des Bordells durch Chantal (vgl. *Balcon*, 92 ff.), der Revolte durch Roger (vgl. *Balcon*, 126 ff.). Unter den Verrätern sticht Saïd hervor, der seine algerischen Mitspieler den Kolonialherren verkauft (vgl. *Paravents*, 304), im Bestreben, «tout à fait dégueulasse» (Saïd, *Paravents*, 194) zu sein, «quelqu'un» (Saïd, *Paravents*, 289) wird, ein zum einen von den Arabern verabscheuter (vgl. *Paravents*, 315), zum anderen benötigter (vgl. *Paravents*, 370) Held, der im Verrat so weit geht (vgl. *Paravents*, 330 f.), dass er keiner «weltlichen» Gerichtsbarkeit mehr untersteht (vgl. *Paravents*, 365). Aber letztlich scheitert am Erfolg, wie alle Verräter, auch Saïd, der vom Verrat selbst verraten wird, indem er einen kleinen Fehler begeht, der seine Tat zunichte macht, der ihn in die Schranken weist: die Schranken des Spieles, das die Wahrheit



Nègres, 153), des abwesenden Herrn, den die Zofen ins Gefängnis bringen

zum Falschen, die Falschheit zum Wahren korrigiert (vgl. *Paravents*, 307, 365). Die Zofen scheitern desgleichen,

wenn auch auf andere Art und Weise, denn ihre Angst vor dem Fehler oder der eigenen Ungeschicklichkeit meint vor allem eine Angst, von Monsieur und Madame entdeckt, von den Dingen, die dem Verrat beiwohnten, denunziert zu werden: «Tout va parler» (Solange, *Bonnes*, 155; vgl. allgemein: *Bonnes*, 154 f., 169). Und diese Angst bringt den Verrat am Ende zu Fall. (Dass Monsieur «real» entlassen wird, spielt lediglich eine sekundäre Rolle.) Ohne Verrat jedoch ist keine Ordnung, ohne Sünde keine Moral (vgl. *Paravents*, 260), ohne Regelverstoss kein Spiel gegeben. Diebstahl, Falschheit, Illusion, Traum, Lüge sind Ereignisse, die das Spiel in seinem Fundament erst bedingen und seine ganzen Möglichkeiten ex negativo aufrollen, was nicht zuletzt vom Verrat, dem Lieblingskind des Theaters «Genet», geleistet wird:

Trahison... Trahison... le pauvre petit mot, l'oiseau tombé d'un fil télégraphique, le pauvre petit mot reste seul, sans personne, sans personne pour le ramasser, pour le réchauffer? (*Paravents*, 301),

fragt ängstlich die Mutter Saïds.

Verrat und Betrug. Das Spiel ist gefälscht, der Raum voller Attrappen:

Chaque mur, chaque miroir est truqué (Le Chef de la Police, *Balcon*, 84).

Und im Spiegel erkennt der Spieler nicht sein Gesicht, sondern ein Trugbild, eine Maske.

Les personnages. Si possible, ils seront masqués. Sinon, très maquillés, très fardés (*Paravents*, 160),

heisst es über die Spieler inmitten der Wände, die jeder etwas verschleiern wollen (vgl. «voile, voilette», *Paravents*, 263, 356), zumeist ihre privaten Verletzungen (vgl. *Paravents*, 266), Leïla ihre Hässlichkeit — sie trägt eine «cagoule» (*Paravents*, 181)—, der Sergeant seine Fettleibigkeit — er trägt ein «grand nombre d'ornements puérils» (*Paravents*, 265)—, Monsieur Blankensee sein fehlendes Prestige — er trägt ein Kissen auf Bauch und Hintern (vgl. *Paravents*, 243):

Alors il faut bien truquer un peu... (*Paravents*, 243).

Auch der Krieg wird zu einem Kampf der Masken (vgl. *Paravents*, 270, 305). Nicht jede, freilich, wird freiwillig und frohen Herzens aufgesetzt, und die Mutter trägt die Armseligkeit ihrer Kinder, ohne

sich anfangs überhaupt dessen bewusst zu sein (vgl. *Paravents*, 223). Die Angst der Kolonialherren: Was tragen die Araber unter ihrer maskenartigen Verkleidung?, wiederholt die alte Angst der Menschen «draussen» vor dem Spieler im Theater.

Ce qu'il y a de beau sur la terre, c'est aux masques que vous le devez (*Balcon*, 106),

sagt der Gesandte der Königin, und er wendet sich dabei nicht nur an die Mitspieler. Der «Sinn» der Maskerade im Spiel selbst bleibt ungeklärt, überlassen den Ereignissen, die ihr eine beliebige Richtung verleihen können (vgl. *Balcon*, 110 f.). Primär dagegen stellt sich das Verhältnis von Maske und Betrachter, denn das Spiel soll vor der Welt versteckt ablaufen (vgl. *Balcon*, 74). Aus diesem Grunde will die Puffmutter Irma ihren Balkon den lästigen, ihn entweihenden Ohren «draussen» entziehen, was ihr aber allein mit dem Bau des Todeszimmers gelingt, wo: «Tout est calfeutré» (*Carmen*, *Balcon*, 127; vgl. *Balcon*, 71). Überall sonst sickert der Lärm von aussen ins Haus herein, und der Balkon geht gegen seinen Willen auf die Strasse (Wie das Theater «Genet!»).

Wir sagten, der Spieler sei schwarz, der Zuschauer weiss. Denn die weissen, Zuschauer mimenden Spieler tragen Masken (die sie nur einmal ablegen, vgl. *Nègres*, 146). Aber sowohl die schwarze als die weisse Farbe ist Maske: Village, dem Neger, wird auf Gesicht und Hände schwarzes Wachs aufgetragen (vgl. *Nègres*, 113), während Diouf, der schwarze Mann, in einem Rollenwechsel die Maske einer weissen Frau überzieht, unter der vielleicht noch kurz ein armer Neger zittert (vgl. *Nègres*, 114), aus deren Rock jedoch bald andere weisse Masken zum Vorschein kommen (vgl. *Nègres*, 122). Wie der Neger will auch die Zofe nicht erkennen, dass das Ereignis der Maske bereits mit dem Spiel begonnen hat, dass Schminke überflüssig, sogar verräterisch werden kann (vgl. *Bonnes*, 165). Und doch legen Claire und Solange Puder auf, malen sich die Neger noch einmal schwarz an, entkommen dafür aber dem Spiegel nicht, der nie ihre falsche, immer ihre wahre Maske zeigt. Denn ihr Gesicht allein ist Maske, ist «trucage de théâtre» (*Balcon*, 58).

Sie spielen

Le Diable joue. C'est à cela qu'on le reconnaît. C'est le grand Acteur. Et c'est pourquoi l'Eglise a maudit les comédiens (*Balcon*, 43).

Die Worte des Bischofs zeigen die Regelverwandtschaft des Bösen mit dem Spiel an, indem sie aussagen: Selbst das Böse ist gespielt. Und: Das Spiel ist dem Bösen verwandt. Wie weit geht der Spielende? Zum Bösen, ins Böse hinein! (vgl. *Kapitel*, 2). Aber dies will keine metaphysische Aussage sein. Denn der Kontext ist rein diskursiv, und der Teufel ist nicht nur ein Spieler, der die theatralische Aussage zum Ereignis werden lässt, sondern ein Name für den Spieler, der sonst Zofe, Neger, Hure, Araber heisst, der Rollen übernimmt, Masken aufsetzt, Realität vorspiegelt und Illusion vorspielt, der mit dem Blick über gestohlene Bilder wacht und das Falsche zur Wahrheit erhebt.

Irma tritt im Balkon als teuflische Spielerin auf, die alle Fäden in der Hand hält und das Illusionenbordell spielend leitet (vgl. *Balcon*, 73, 135). Und doch sind ihrer Macht —wohl der Macht der Ausstattung und Regie— Grenzen gesetzt, da jeder Spieler sein Drehbuch (vgl. *Balcon*, 73), seine Gesten (vgl. *Balcon*, 42), seine Figur (vgl. *Balcon*, 132) zu wählen scheint, eine Wahl, deren Grenzen jedoch strikte Reglementierung (vgl. *Balcon*, 132) und Rollenkodierung (vgl. *Balcon*, 84) auf der einen Seite und absolute Freiheit, die auf Unwirklichkeit und Wahnsinn (vgl. *Balcon*, 78, 132) fusst, auf der anderen ziehen. Alles ist einmal vorgegeben, gehorcht Regeln, die Rollen in Abhängigkeit voneinander bringen (vgl. *Balcon*, 100: eine Rolle garantiert die andere), einem Text, der dem Spiel vorausgeht (vgl. *Balcon*, 61), das in die Unbeweglichkeit des Dinges, in den Tod der Rolle mündet (vgl. *Balcon*, 100, 127): Das Spiel ist kalt und eisig (vgl. *Balcon*, 68), auf eine fast gespenstische Art «heilig» (vgl. *Balcon*, 127). Aber dazwischen bricht der hermeneutische Wahnsinn aus, der Codes erneuert, Gesten und Worte erfindet (vgl. *Balcon*, 96), Rollen auf Täuschung gestaltet, über dem Spielen wechselt (vgl. *Balcon*, 97) und eine gewaltige Scheinhandlung («simulacre», *Balcon*, 83, 115) inszeniert. Mit der Aussage «Je ne joue plus. Ou plus le même rôle» (*Balcon*, 81) artikuliert Irma das Ereignis der «wahnsinnigen» Freiheit», die sich im Spiel gegen es selbst wendet.

Diese Freiheit könnte den Spielenden nach «draussen» («l'air libre», le Chef de la Police, *Balcon*, 122) führen, wenn er nicht —wie Irmas Helfer Arthur— so sehr an das Theater gebunden wäre, dass er sich nicht mehr auf die Strasse traut (vgl. *Balcon*, 81), die Unruhe und Verwirrung stiftet,

Rollen in Frage stellt, deren Funktion hinterfragt und ihre Träger verunsichert (vgl. *Balcon*, 118). Heimlich fristet das Theater am Rande des Menschlich-Wirklichen ein Schattendasein, dessen «Sinn» sich gerade im Wahn-Sinn, in der Freiheit, also erst in der Möglichkeit des Nicht-Spiels dokumentiert.

Selbst das Leben jedoch, gegen das sich das Spiel erhebt, wird wie das Theater zuweilen als Bordell bezeichnet (vgl. *Balcon*, 95), und die Realität «draussen» erscheint in der Perspektive des Spielers anfangs von Regeln und Rollen bestimmt (vgl. *Balcon*, 86, 87), das Wirkliche erscheint gespielt. Auch nur gespielt! In folgender Äusserung wird eine Beinahe-Identität von Wirklichkeit und Spiel suggeriert:

je pénètre d'emblée dans la réalité que le jeu nous propose
(*Balcon*, 87).

Der Polizeichef Georges figuriert gleich Ville de Saint Nazaire (vgl. S. 99) als Verbindungsglied zwischen dem Geschehen vor und dem auf der Bühne, benennt seine Vorgehensweise in beiden Welten mit den gleichen Worten. Er empfindet die für uns kaum sichtbare Revolte als Spiel:

La révolte est un jeu. D'ici, tu ne peux rien voir de l'extérieur, mais chaque révolté joue. Et il aime son jeu (*Balcon*, 86 f.).

Sagt er zu Irma. Lassen wir uns nicht von seinen Aussagen täuschen, denen andere, die auf eine deutliche Abgrenzung von Realität und Theater abzielen, diametral entgegenstehen: Der Handelnde bewegt sich ausserhalb, tritt in das Spiel erst ein, wenn seine Taten ihn als Figur und Rolle definiert haben, wenn aus dem Handelnden ein Scheinhandelnder, aus der Handlung («acte») eine Scheinhandlung («simulacre») gediehen ist (vgl. *Balcon*, 83, 123). Der Bewegung folgt der Stillstand, dem Leben der Tod.

La vie est à côté... et elle est très loin (*Balcon*, 131),

sagt der ehemalige Revolutionär Roger, der seinen Widersacher, den Polizeichef, im Bordell verkörpert und mit diesem Schritt die endgültige Trennung vom Leben vollzogen hat. Auch Georges geht diesen Weg (durch Roger!). Und ihm wird wie allen anderen Spielern mit dem Spiel die Fremdartigkeit des «Draussen» bewusst, und die Perspektive der Beinahe-Identität der beiden Welten hebt sich von selbst auf. Der Richter sagt zu Georges:

Ce que vous nommez le dehors est aussi mystérieux pour nous que nous le sommes pour lui (*Balcon*, 124).

Nur ab und zu sickern durch die Abdichtung (vgl. *Balcon*, 127, 128) Nachrichten von aussen nach innen, von innen nach aussen. Im allgemeinen jedoch erfährt der Spieler die Wirklichkeit als leeres Ereignis, als Ereignis der Leere:

C'est illuminé. Eclatant... mais vide (*Balcon*, 50).

Der Blick des Richters über die Mauer wirft ihn auf seine Andersheit zurück.

Und wenn im Spiel die Rede von theatralischer Wirklichkeit geht, so ist immer bloss punktuell die Wirklichkeit des einzelnen Spielers («ma réalité», Irma, *Balcon*, 78), die Wirklichkeit einer Abwesenheit (vgl. *Balcon*, 123) oder die Wirklichkeit, die Sprache dem Spiel verleiht (vgl. *Balcon*, 127), gemeint. Es sei denn, man sage, jedes Spiel sei real, jede Realität spiele: «Draussen» ist nämlich alles gleich, nur ganz anders!

[...] puisque c'est écrit (Diouf, *Nègres*, 155).

[...] puisque nos répliques sont prévues par le texte (Archibald, *Nègres*, 96).

Und:

Tout était prévu pour chacun de nous (Celui qui tenait le rôle du Gouverneur, *Nègres*, 147).

Den überkommenen, hermetisch klausulierten, scheinbar unumstosslichen Textregeln droht dennoch Gefahr von «draussen»: von der Wirklichkeit! Ville de Saint-Nazaire, von aussen kommend, Realität vermittelnd, wird von Village schroff zurückgewiesen:

On nous avait dit de ne plus venir, vous gâchez tout (*Nègres*, 87).

Nicht nur der Wahnsinn (vgl. S. 119 f.) bringt Gefahren für den Code, selbst die Wirklichkeit als die Negation alles dessen, was auf der Bühne passiert, verunsichert den Spieler durch ihre Abwesenheit, was zugleich ihre radikale und doch kaum wahrnehmbare Andersheit unterstreicht: nicht da zu sein, vielleicht sogar nicht wirklich zu sein. «Draussen» wird ein schwarzer Verräter (wirklich?) abgeurteilt und hingerichtet, während die schwarzen Spieler den weissen Zuschauern ein Drama vorführen, das das (wirkliche?) Geschehen verborgen hält (vgl. *Nègres*, 148). Alibi des

Spielenden zu glauben, sein Spiel decke eine immer schon daseiende, auf Abruf bereite Realität und nütze deswegen dem «ailleurs» (vgl. *Nègres*, 146), wo das (wirkliche?) Drama über die (wirkliche?) Szene gehe, während das Spiel nur äusserer Abklatsch einer schon fertigen, inneren Wirklichkeit sei. Nein: Das Drama gehört dem Theater in all seiner bodenlosen Unwirklichkeit des Aussen, nur als Kulisse wird der Spieler des Realen gewahr (vgl. *Nègres*, 98, 129), erfährt es eventuell als negierende, weil abwesende, die Bühnenergebnisse in Frage stellende Kraft oder ab und zu vielleicht als Legitimation für die Exzesse des Spieles. «Draussen» soll nicht gespielt werden, «draussen» sind die Neger unter sich, meint Ville de Saint-Nazaire und betont die Rolle des weissen Publikums für das Theater, das unwirkliche Geschehen. (vgl. *Nègres*, 127 f.) Seine Bemühungen, dem Spiel durch Einbeziehen des Wirklichen (vgl. *Nègres*, 130) ein Ende zu setzen, müssen letztendlich scheitern, da das Theater nie «jusqu'au bout» (vgl. *Nègres*, 128) gehen kann.

Nous sommes des comédiens, et nous avons organisé une soirée pour vous (= les spectateurs, F. H.) divertir (*Nègres*, 139).

Archibald, der Spielleiter, weist das Spiel in seine Schranken, die Schranken der Bühne, «où tout est relatif» (*Nègres*, 103), wo die blutige Tat zur unblutigen Scheinhandlung mit therapeutischer Funktion wird (vgl. *Nègres*, 97; «simulacre» auch: *Nègres*, 112, 119, 129). Auch das Spiel als Therapie stösst jedoch auf Grenzen, private Lebenserfahrungen des Spielers sind zumeist unerwünscht (vgl. *Nègres*, 101).

Mais alors, quel domaine nous reste! Le Théâtre! (*Nègres*, 101),

ruft Archibald aus. Und weiter sagt er zu Village:

Tu es un nègre et un comédien (*Nègres*, 102).

Aus der Rolle, schwarz zu sein und zu spielen, gibt es kein Entrinnen.

Denn der Neger handelt nicht, die Dinge, die er berührt, werden entwirklicht, die Beziehungen, die er knüpft, sind dramat(urg)ischer Art, der Tod, den er spielend auf sich nimmt, mutet wie ein lyrisches Moment an (vgl. *Nègres*, 148) Beliebig erscheint sein Spiel, trotz Text und Regeln nicht der gleichen Notwendigkeit unterworfen, welche den Weissen bewegt. Das schwarze Spiel ist eher «play», das weisse «game» (vgl. *Nègres*, 133).

Das Theater ist nicht die Stadt:

Ici c'est le théâtre, non la ville. Le théâtre, et le drame, et le crime (Archibald, *Nègres*, 114).

Nicht nur «drame», vor allem Tragödie, deren Ton die Spieler zu lernen genötigt sind (vgl. *Nègres*, 78). Claire und Solange haben diesen fremden Ton gelernt, gebärden sich wie grosse alte Spielerinnen in klassischen Rollen: Sie sehen sich fallen (vgl. *Bonnes*, 169). Sie nehmen die Figur von Madame an, erweitern Gesten und Vokabular, imitieren und parodieren, und wenn sie sprechen, rezitieren sie (vgl. *Bonnes*, 167). Es gelingt ihnen aber nicht eigentlich, aus ihren Rollen auszubrechen (vgl. *Bonnes*, 143), das Zofe-Sein hält sie im Sinne des Wortes gefangen und bleibt nicht einmal ihr Privileg, denn Madame beansprucht gleichermassen, «bonne» zu sein (vgl. S. 61 f.). Ihr Abschied vom Theater, ein Abschied von Worten («Adieu les bals, les soirées, le théâtre», *Bonnes*, 162), geschieht auf überlegene und für die Mädchen unerreichbare Art; in der dritten, Distanz zum Ich instituierenden Person tritt sie von der Bühne ab: «Madame s'échappe!» (*Bonnes*, 167), und lässt die eigene und andere Identitäten im Wechsel von «vous» und «tu» (vgl. u.a. *Bonnes*, 170) suchenden Zofen betroffen zurück. Die Zofen spielen schlecht. Von Anfang an haben sie in der Rolle der Madame nur minderwertiges «Theater» («simagrées», *Bonnes*, 144, 155) zeigen können, wobei ihre Gestik zu sehr an das Dienen gebunden war:

J'ai servi. J'ai eu les gestes qu'il faut pour servir (Solange, *Bonnes*, 174).

Und die entindividualisierende (vgl. *Bonnes*, 171) Metamorphose der vereinzelt Rollen in eine einzige «gelingt» Solange erst im Vorgriff auf den Tod der Schwester, im Vorgriff auf den Spielschluss, den kleinen Tod am Abend:

Maintenant, nous sommes Mademoiselle Solange Lemercier (*Bonnes*, 175; Hervorhebung von F. H.).

Am Ende wird deutlich, was spielen heisst: von dir weggehen, die Anderen in dich aufnehmen, sei dies Madame, sei dies Claire. Spielen heisst, den Anderen töten, damit deine Rolle «wirklich» wird. Spielen heisst, den Gefahren des Spiels («Le jeu est dangereux», Solange, *Bonnes*, 154) trotzen. Spielen heisst, im Vorübergehen Worte, Bewegungen, Gesten andeuten (vgl. Notiz, *Bonnes*, 158), aber auch helles Licht auf dir spüren (vgl. *Bonnes*, 155).

Spielen heisst, den Ablauf der Ereignisse hinterfragen (vgl. *Bonnes*, 149) und die Freiheit haben, das Spiel zu unterbrechen (vgl. *Bonnes*, 172). Und spielen heisst lachen:

Il faut rire (Elles rient aux éclats; Sinon le tragique va nous faire nous envoler par la fenêtre. Claire, *Bonnes*, 157).

Die Spieler «Genet» haben den Gestus von Tragöden und lachen sich dabei zu Tode.

So steht über das Bild sechs der «Paravents» geschrieben:

les comédiennes devront [...] (jouer la scène, F. H.) d'une façon clownesque [...], le public doit savoir qu'il s'agit d'une sorte de jeu. En quelque sorte chaque comédienne devra dire ses répliques comme si, intérieurement, un rire énorme la faisait pouffer (*Paravents*, 210).

Darum wird noch kein —im übrigen etwas abfällig bedachtes (vgl. *Paravents*, 281)— Komödientenspektakel aus den dramatischen Ereignissen, das Tragische wird lediglich neu definiert:

Je crois que la tragédie peut être décrite comme ceci: un rire énorme que brise un sanglot qui renvoie au rire originel, c'est-à-dire à la pensée de la mort (*Paravents*, 210).

Das Lachen des Komödianten und die

weinende Maske: Klischees, die hier im Zusammenhang des Todes eine ungewohnte Verbindung eingehen. Die Tragödie ist vom Lachen her konzipiert, das sie aufbricht, indem es die Gleichheit des Anderen zeigt —das Tragische ist so komisch wie das Komische tragisch ist—, das auf deren Anfang («rire originel») und Ende («pensée de la mort»), aber auch immer wieder darauf verweist, dass gespielt wird. Und das Publikum, durch reflexive Spielgesten oder diskursive Andeutungen («trac», *Paravents*, 214; «style», *Paravents*, 312; «acteurs sont dépeignés», *Paravents*, 346 usw.) unterstützt, versteht die Botschaft des «décalage»: Der Spieler verlässt die Wirklichkeit «pour entrer dans le Théâtre» (*Paravents*, 249). Um diesen im Grunde winzigen «écart», der Desillusionierung schafft, zu gestalten lernen, soll er sich einer weiteren Ausbildung unterziehen, andere Schulen besuchen und neue Wege des Spielens erkunden (vgl. *Paravents*, 283).

Der erste Weg ist die Metamorphose der Rolle (vgl. auch S. 87) Mit dem «Je me métamorphose» (*Paravents*, 280) zeigt der Richter der Araber, der Cadi, auf Saïd hin, der nach dem

Verrat nur noch als Geschichte, als Legende seiner selbst, grösser (vgl. *Paravents*, 368), schliesslich tot (vgl. *Paravents*, 374) und endlich in einem Lied aufgehoben (vgl. *Paravents*, 375) erscheint. Doch die entindividualisierende Metamorphose geschieht wie bei den Zofen erst am Ende, und der Cadi hatte lange vorher resignierend erkannt, dass für seine eigene Metamorphose kein Platz mehr übrig sei (vgl. *Paravents*, 280). Der zweite Weg ist die «absence à la salle»:

Les acteurs, pour jouer [...] doivent essayer de rentrer en eux-mêmes, d'être «absents à la salle» comme on est absent au monde (*Paravents*, 237).

Verletzend soll das Spiel für den Betrachter sein, der mehr oder weniger ausserhalb steht, sich dort auf den Spieler zu konzentrieren versucht, während dieser den Raum nach innen vereinnahmt. Er wird unerreichbar: Exhibition und Abkapselung thematisieren die paradoxe Präsenz des abwesenden Spielers. Der dritte Weg, den der Leutnant demonstriert, betont die äussere kontrastierende Gestaltung (vgl. *Paravents*, 160), d.h. die zugleich präzise und überladene Kostümierung des Spielers. Dieser Weg ist beschwerlich:

il faut se livrer à un tel travail théâtral qu'on ne peut pas être à la fois acteur et metteur en scène... (*Paravents*, 306; vgl. auch S.239 ff.).

Den vierten Weg beschreiten die Dinge (vgl.u.a. *Paravents*, 183), die Wände (vgl.u.a. *Paravents*, 159f., 169), indem sie spielen und den Figuren als gleichwertige Mitspieler dienen.

Technik der Subversion (vgl. *Paravents*, 248) möchte ich diese Wege nennen, da sie das Spiel und seine Verschiedenheit von allem Nicht-Gespielten, Nicht-Ver-rückten, Gelebten, Wirklichen hervorstreichen. In bezug auf jede bestehende (Gesellschafts-)Situation ist das Spiel ein Ereignis der Negation, der Aufhebung, der Kritik, da es für den Nicht-Spielenden das Andere schlechthin, vielleicht auch das Falsche, das seinen Wahrheitsanspruch gefährden kann, darstellt. «Furtif» (*Bonnes*, 268) oder «précis, très serré» (*Paravents*, 160), das Spiel braucht helles Licht, läuft in geordneten, geometrischen Bahnen ab (vgl. Notiz, *Bonnes*, 147) und hat doch am Wahnsinn teil, beruht auf dem «décalage», der dem

Zuschauer seine Andersheit, seine Einsamkeit (vgl. *Bonnes*, 269) vor Augen führt.

En fait, je voudrais que le public sût qu'il s'agit d'un jeu (cette évocation d'un mort; mais je voudrais aussi que ce Jeu l'émeuve au point qu'il se demande si, derrière ce Jeu, se cache une réalité (*Paravents*, 227).

Auch dieser Kommentar erklärt das subversive Spielmoment, das —mehr als alle Vortäuschung einer Realität!— aus seiner eigenen Unwirklichkeit heraus Wirkliches setzt, zum Ereignis. Um Wirklichkeit zu zeichnen, darf dem Spiel kein Realismus eignen (vgl. *Paravents*, 308). Ein Moment des Realen —und sei es auch das seines Endes— verknüpft sich dennoch unmittelbar mit dem Ereignis des Spieles: das Moment des Todes. So wollen wir, die Zuschauer, nicht vergessen,

que le théâtre où l'on joue cette pièce, est construit dans un cimetière, qu'en ce moment il y fait nuit, et que, quelque part, on déterre peut-être un mort pour l'enterrer ailleurs (*Paravents*, 227).

Und dieser Tote ist ein Spieler

Der Tote spielt. Er spielt «wirklich». Wie sie alle «wirklich» spielen, d.h. falsch spielen, träumen und lügen. Und die «Wirklichkeit», die «Wahrheit» findet das falsche Spiel aus Traum und Lüge schliesslich nur im eigenen Anderen: Es sagt, es referiert, es spielt immer wieder und endlich nur sich selbst.



RESUMEN: Se describen, en este artículo, las principales características del teatro de Jean Genet mediante el repaso a los diferentes elementos temáticos que estructuran sus dramas: el robo, en sus múltiples formas; el papel desempeñado por lo ilusorio; la crítica y la traición «al otro»; la confusión y el consiguiente caos que ésta provoca, pretendido y buscado de antemano; lo contradictorio como elemento indispensable del drama... La transgresión llevada a cabo tanto por los personajes como por los propios actores, a la vez que ambos se funden de manera original, contribuye, a su vez, a dar a las obras de Genet su aspecto más característico.

En la versión electrónica de *Pliegos de Yuste* (<http://www.fundacionyuste.org/pliegos>) se hallará la versión castellana de este artículo.