

Hans J. Wulff

Mehrfachidentitäten, Maskierungen und Verkleidungen als empathisches Spiel

Eine erste Fassung dieses Artikels erschien in: *Falsche Fahrten in Film und Fernsehen*. Hrsg. v. Patric Blaser, Andrea B. Braidt, Anton Fuxjäger u. Brigitte Mayr. Wien: Böhlau 2007, S. 149-161 (= Maske und Kothurn. 53,2-3.).
URL der Online-Fassung: <http://www.derwulff.de/2-142>.

1. Inkognito

Es gibt Filme, die von Akteuren handeln, die als andere auftreten als die, die sie sind. Ein Beispiel ist Anthony Minghella's *The Talented Mr. Ripley* (USA 1999), der die Geschichte des mittellosen jugendlichen Hochstaplers Tom Ripley erzählt. Hochbegabt, smart, skrupellos läßt er sich anheuern, den Millionärssohn Dickie Greenleaf dazu zu überreden, Italien zu verlassen und in die USA zurückzukehren. Ripley ist vom unbeschwerten Leben der *jeunesse dorée*, vom Reichtum, vor allem von Greenleafs Freundin Marge schnell verführt, gibt seinen Auftrag auf. Als es zum Streit mit Greenleaf kommt, tötet Ripley ihn - und beginnt, seine Identität zu übernehmen, seine Rolle zu spielen. Er wird ihm äußerlich ähnlicher, kopiert manches Stilistische, trägt seine Kleidung. Mit gefälschten Unterschriften erlangt er ausreichend Geld, um den ausschweifenden Lebensstil des Toten fortzuführen. Er bleibt unentdeckt, nur Marge beginnt zu ahnen, was geschehen ist.

Eine Inkognito-Geschichte. Der Zuschauer weiß vom doppelten Spiel. Aber nicht alle Figuren wissen darum. Manche kennen Ripley als Ripley. Andere kennen ihn als Greenleaf. Er muß vermeiden, mit Mitgliedern beider Gruppen gleichzeitig zusammenzutreffen. Manchmal scheint die Zeit abgelaufen zu sein, das Verkleidespiel aufzuliegen. Der Zuschauer weiß immer, wer zu welcher Gruppe gehört. Er kann sich also ausmalen, wann die Gefahr der Enttarnung droht - und das bedeutet im Kontext dieses Films fast immer auch: Identifizierung als Mörder. Und es ist erstaunlich, dass der Zuschauer immer auf Seiten des Helden bleibt, wissend, dass er gemordet, geschwindelt und betrogen hat. Spannung entsteht dann, wenn man das doppelte Spiel beenden könnte. Eine eigenartige Mischung von Sorge um die Zentralfigur mischt sich mit dem privilegierten Wissen, als wer er wem gegenüber bekannt ist. Man sympathisiert mit dem Helden, und man muß mit ihm empathisieren, sonst würde die Dramaturgie nicht aufgehen.

2. Empathie

Empathischer Nachvollzug einer Figur richtet sich scheinbar immer auf die Einheit der empathisierten Person. Nun soll es mir gehen um Fremdverstehen - um die in der Rezeption vollzogene Innenperspektivierung einer Figur. Sie wird dann komplexer, wenn die Figur in mehreren aufeinandergeschichteten Identitäten auftritt, Rollen einnimmt, von denen nicht alle Beteiligten wissen. Mir geht es um *heimliche Mehrfach-Identitäten*. Keine pathologischen oder magischen Fälle, sondern um intentionalen Umgang mit Maskerade, Verkleidung, Vorgabe falscher Identität. Empathie ist eine feldartige Modellierung der Handlungsperspektiven der Beteiligten, keine auf die einzelne Figur bezogene Tätigkeit. Das unterscheidet das *Empathisieren* vom *Sympathisieren*. Wenn nun einzelne in mehreren Identitäten auftreten, muß das Empathisieren das jeweilige Wissen, das die Figuren voneinander haben, nachzeichnen, sonst könnte kein darauf basierender Witz, keine drohende Peinlichkeit u.ä. verstanden werden.

Wie komplex das Geschehen ist, wird deutlich, wenn man versucht, die verschiedenen Wissensstände der Figuren zu notieren. Wenn man das gesamte Wissensfeld auf die Perspektive der Hauptfigur reduziert, wird schon deutlich, wie widersprüchlich die unterschiedlichen Annahmen der Figuren übereinander sind. Ich wähle eine propositionale Darstellung. Grundwissenssträger ist Ripley; ihm wird attribuiert, was er über das Wissen der Figuren, mit denen er interagiert, hat. Wenn also Ripley weiß, dass Marge von seiner Doppelidentität nichts ahnt, notiere ich:

Ripley W(Marge W(Ripley = Ripley))

Lesefassung: Ripley weiß, dass Marge annimmt, Ripley sei Ripley.

Für den Akteur folgert daraus (>), dass er als Ripley agieren kann (und muß). Entsprechend komplizierter wird das Gefüge, wenn der Akteur mit zwei Figuren konfrontiert wird, die verschiedene Wissensstände

haben - dann treten Widersprüche (#) auf und es ist nötig, eine Intrige zu spinnen, die verhindert, dass er angesichts der beiden „Verschieden-Wissenden“ als Doppelfigur erkannt wird. Am Beispiel: Ripley besucht mit Meredith als Greenleaf die Oper; zufällig ist auch Marge mit einem Freund in der Vorstellung, Ripley trifft die beiden - ohne Meredith, sonst würde das Spiel auffliegen - in der Pause. Der Konflikt ist da. In der propositionalen Darstellung, einschließlich der praktischen Implikationen (in kursiv abgesetzt):

- (1) Ripley W(Marge W(Ripley = Ripley)) > Ripley = Ripley
(2) Ripley W(Meredith W(Ripley = Greenleaf)) > Ripley = Greenleaf
(3.1) Ripley W(Marge W(Ripley = Ripley) UND
(3.2) Ripley W(Meredith W(Ripley = Greenleaf))
> *Ripley = Ripley UND Ripley = Greenleaf* > #
ALSO: Intrige

Lesefassung: Ripley weiß, dass Marge Ripley für Ripley hält; er weiß aber auch, dass Meredith ihn für Greenleaf hält; würden er, Marge und Meredith aufeinander treffen, würde seine falsche Identität aufgedeckt werden - also muß er eine Intrige spinnen und das Aufeinandertreffen von Marge und Meredith verhindern.

Der Zuschauer bangt um den Helden. Und er ist gespannt, wie er sich aus dem Dilemma befreien wird. (Er verabredet sich mit beiden Frauen zur gleichen Zeit, erscheint selbst aber nicht zum Rendezvous. Die Frauen unterhalten sich über die beiden Männer, mit denen sie sich treffen wollten, nicht ahnend, dass in beiden Fällen Ripley gemeint ist. Erst als die eine das Café verläßt, taucht Ripley auf, nun vom Dilemma des unvereinbaren Doppelwissens befreit.)

Disharmonien der gegenseitigen Intentionalitätswahrnehmung, Dissonanzen des Vertrauens, Asymmetrien der Personeneinschätzung bilden einen Treibsatz, der die empathische Teilnahme an einem dramatischen Geschehen ebenso verkompliziert wie seinen eigentlichen Reiz ausmacht. Der eine glaubt, der andere hintergehe ihn, und behandelt ihn, als hätte er ihn hintergangen; der andere ist irritiert, hält den einen für verrückt oder zweifelt nun seinerseits an der Loyalität des Gegenübers. Eine Konstellation, wie wir sie insbesondere aus Gruppengeschichten kennen - in der dänischen Gaunerkomödie *Stealing Rembrandt* (2003, Jannik Johansen) stiehlt eine Vierergruppe versehentlich den einzigen Rembrandt, der in einem dänischen Museum hängt; als sie gewahr

werden, wie wertvoll die Beute ist, beginnen sie einander zu mißtrauen, dass der eine die anderen betrügen könnte. Immer ist der Zuschauer auf eine Seite gestellt, nimmt das Geschehen aus einer der Handlungsperspektiven wahr, damit wird seine Teilnahme am Geschehen gesteuert. Aber da er auch die Konterperspektiven nachbilden muß, gerät er in den Strudel der gegenseitigen Unterstellungen hinein, wird zu einem Teilnehmer an einem Spiel, das ausschließlich auf den „inneren sozialen Bezügen“ des Dramas aufbaut. Wenn also - wie in *Stealing Rembrandt* - der Zuschauer sieht, wie einer der Gauner zufällig Zeuge wird, dass ein anderer der Bande Geschäfte mit einem obskuren Holländer macht und einen neuen Computer hat, den er vorher nie hätte bezahlen können, ist ihm plausibel, warum der Beobachtende mißtrauisch wird; und wenn der Verdächtige dann doch den Rembrandt unter dem Bett versteckt hat, nur seine Superhelden-Comics-Sammlung verkauft hat, versteht er auch, dass der Stachel des Mißtrauens umgeht. Um so ironischer wirkt dann der Schluß, wenn der Rembrandt zurückgegeben und das Museum neu eröffnet wurde und der Zuschauer in der letzten Szene just jenen einst Verdächtigten sieht, der das eigentliche Original immer noch unter dem Bett versteckt hat.

Das Spiel mit falschen Identitäten ist nur ein Sonderfall der empathischen Prozesse, soll das heißen. Doch gehen sie weiter, weil sie nicht allein auf Intentionen, Wünsche und Absichten gerichtet sind, sondern auf die Identitäten der Handlungspartner.

Nochmals im Detail: Falsche Identitäten bedürfen der Konterperspektiven. Erst sie produzieren jenen doppelten Blick auf die Figur - auf das Original und die angenommene Rolle. Darum ist es nötig, mehrere Figuren gleichzeitig im Blick zu haben, die Szene als perspektivisches Feld empathisch nachzubilden.

Das bahnt *Emotionen*. Ein junger Mann, der sich verliebt und der gleichzeitig der Königssohn ist, also nie zu seiner Geliebten kommen wird, weil er sich nur *inkognito* unters Volk gemischt hat: Das ist die Voraussetzung für eine sentimentalische und kitschige Wehmut, für ein Auslesen des Verliebtseins unter gleichzeitigem Wissen des Verzichts. Ein Held, der *undercover* in eine fremde Organisation eingeschleust wird, bildet Anlaß für permanente Befürchtung, dass seine wahre Identität aufgedeckt wird und er Schaden erleidet. Der Mann, der seine eigene Organisation als Undercover-Agent ausspionieren soll,

um Praktiken der Korruption aufzudecken und Verantwortliche zu benennen, steht in einer dauernden moralischen Spannung zwischen der Loyalität der Kollegen und der Gerechtigkeit des eigenen Auftrags.

Doppelidentitäten sind auch ein Mittel für gewisse *Wirkungseffekte*. Ein Undercover-Agent zieht Spannungserleben auf sich, weil sich immer die Doppelfrage stellt: Erledigt er seinen Auftrag? Und bleibt er unentdeckt? Das ist gemischt mit der Gefahr, die mit dem Entdeckt-Werden einhergeht. Das mag „nur“ peinlich sein, kann aber auch mit Gefahr für Leib und Leben verbunden sein. Der Zuschauer kann die Problemräume, die als spannend erlebt werden, nur aufbauen, wenn er mehrere unterschiedliche Sichtweisen auf das Geschehen gleichzeitig modelliert. Ein Verhalten mag in der einen Perspektive unauffällig sein, erweist sich in der anderen aber als fragwürdig, weil es vielleicht die falsche Identität aufdecken könnte. Es gehört zur Rezeption dazu, das Verhalten der gedoppelten Figur stets zu evaluieren - hinsichtlich ihrer Sicherheit, der Auffälligkeit des Spiels, die möglichen Anlässe, die Mißtrauen erzeugen könnten.

Möglicherweise gerät die gedoppelte Figur in tiefe *moralische Dilemmata*. Einer ist als Undercover-Agent in die Mafia eingeschleust worden. Er soll einen Kollegen, dessen falsche Identität aufgefliegen ist, für das Kartell hinrichten. Wird er die Tat begehen? Er muß es tun, will er seine Identität als Mafioso glaubhaft machen. Er darf es auf keinen Fall tun, weil er sich dann mit Schuld belädt und zudem gegen die Dienstverpflichtungen seiner ersten Identität als Polizist (und vielleicht sogar als Freund des Delinquenten) verstoßen müßte. Derartige Dilemmata lassen sich nur verstehen, wenn das *Handlungsfeld* als *empathisches Feld* aufgebaut ist. Ripley ist kalt. Als ein gemeinsamer Freund von Greenleaf und ihm herausbekommt, dass Greenleaf gar nicht in Rom ist und dass Ripley seine Rolle übernommen hat, bringt er ihn recht kalten Herzens um. Ihm entsteht das moralische Problem nicht, weil er in der Logik der doppelten Identität bleibt, rigoros das Spiel gegen die Aufdeckung verteidigt.

Falsche Identitäten: Immer geht es darum, daß einer vorgibt, ein anderer zu sein. Im Theater ist die Tatsache, daß der Schauspieler in eine fremde Rolle schlüpft, Teil und Grundlage des Spiels. Aber der Übertritt des einen in die Maskerade ist zeitlich be-

grenzt, es ist die Wirklichkeit des Spiels. Ist das Spiel vorbei und der Vorhang gefallen, ist auch die Geltung der Maskerade beendet. Ist die Deckung von Akteur und Rolle nicht perfekt, ist das im Handlungsrahmen des Theaters nicht dramatisch, weil jeder sowieso weiß, daß die Akteure nicht das sind, was sie spielen. Falsche Identitäten sind ein Theater im Theater. Spiele mit einem zweiten Rahmen.

3. Verdachte und falsche Annahmen

Die Unterstellung von Absichten gehört zum Elementarsten, was Beziehungskommunikation ausmacht. Auch hier sind Asymmetrien höchst interessant und in manchen Genres Anlaß für komödiantische Verwirrung. Ein Beispiel mag eine Szene aus *I Was a Male War Bride* (USA 1949, Howard Hawks) sein. Das unfreiwillige Paar ist spät nachts in Bad Nauheim angekommen. In einem Hotel beziehen sie zwei Zimmer. Der Mann kommt noch herüber, um die Frau, die über Rückenschmerzen klagt, einzureiben und zu massieren. Sie schläft schnell ein. Als er das Zimmer verlassen will, fällt der Türgriff auseinander, die Tür ist nicht mehr zu öffnen. Wohl oder übel nächtigt er im gleichen Zimmer wie die Frau, zunächst unbequem auf einem Sessel, dann auf dem Bett. Die Wirtin entdeckt das Gegenstück des Türgriffs, das auf dem Flur liegt, steckt es wieder in das Schloß hinein. Die Frau wird wach, sie entdeckt den Mann neben sich auf dem Bett. Als er sich entschuldigt, die Türklinke sei defekt, macht sie die Probe, die Tür schließt. Sie bezichtigt ihn als „elenden Lügner“ und unterstellt ihm unlautere Absichten. Der Zuschauer ist in das Gesamtgeschehen eingewiesen, er kennt den Weg, den die Zufälle genommen haben. Die Nichtbereitschaft der Frau, die Erklärung des Mannes zu akzeptieren, wird rück-schließbar an ein Konzept von „Tugend“, das die Frau zu bewahren sucht (allerdings ohne Leidenschaft oder Verbissenheit). Erst als die Wirtin vor der Tür steht, sucht die Frau den Anschein zu wahren und bewegt den Mann, aus dem Fenster zu klettern (was in einer grotesken Wendung mißlingt).

Ein ungleich komplexeres und narrativ erschlossenes Beispiel stammt aus Alfred Hitchcocks *The Thirty-Nine Steps* (Großbritannien 1935): Das ungleiche Paar ist mit Handschellen aneinander gekettet und hat sich spätabends in einen allein gelegenen Landgasthof verirrt. Die Frau glaubt, dass der Mann eine Waffe in der Sakkotasche hat, deshalb wehrt sie sich

nicht, als er den Wirtsleuten eine wirre Geschichte erzählt, die beiden hätten heimlich geheiratet und würden vom Vater der Braut verfolgt werden. Im Zimmer schläft er bald ein. Sie kann sich aus den Handfesseln befreien - und betritt just in dem Augenblick die Empore über dem Schankraum, als zwei der feindlichen Spione, die den Mann und die Frau verfolgen und umbringen wollen, auftauchen. Sie fragen nach dem Paar, aber die Wirtsleute leugnen seine Ankunft. (Die Wirtsleute sind klassische „Helfer der Verstellung“, die also über das doppelte Spiel Bescheid wissen, es aber nicht aufklären. Die Gründe für ihre Kooperativität können sehr verschiedener Art sein, von Sympathie für die Helden über politische Überzeugungen bis hin zur Mitgliedschaft in einer umfassenden Intrige.) Die Frau hat gehört, was unten besprochen wurde, und kehrt ins Zimmer zurück.

Allerdings ist ihre Rückkehr elliptisiert, was einen klaren Hinweis darauf gibt, dass und wie sich auch für den Zuschauer das Gefüge der gegenseitigen Unterstellungen geändert hat: Am nächsten Morgen wird der Mann wach. Er liegt auf einem Bett, die Hand mit der leeren Handschelle neben sich. Er setzt sich auf, zwischen Verwirrung und Schrecken - als am Fußende des Bettes der Kopf der Frau sichtbar wird, sie hatte auf einem Läufer vor dem Bett geschlafen. Galt noch zu Beginn der Sequenz:

- (1) Richard Hannay W(Pamela W(Hannay = Verbrecher))
> *Hannay spielt einen Verbrecher*
- (2) Pamela W(Hannay = Verbrecher)
> *sich zu befreien suchen*
- (3) Hannay W(Wirtspaar (W(Paar = Liebespaar)))
- (4.1) Wirtspaar W(Paar = Liebespaar) UND
- (4.2) Wirtspaar W(Verfolger = Gefolgsleute des Brautvaters)
> *Verfolger abweisen,*

so hat sich nun das Blatt gewendet: Die Frau glaubt dem Mann die Geschichte, die er ihr ursprünglich erzählt hat, sie wird seine wichtigste Helferin bei der Aufklärung des Spionagefalls. Das Wirtspaar wird nicht aufgeklärt, es hat zum Zwecke der Geschichte funktioniert.

- (1a) Hannay W(Pamela W(Hannay = Hannay = ehrenwerter Mann))
- (2a) Pamela W(Hannay = ehrenwerter Mann)
> *nicht fliehen, Hannay helfen*

(3) = (3), (4) = (4)

Der Zuschauer sieht nur das Resultat der kleinen Modifikation des Systems der gegenseitigen Unterstellungen: Aber er kann erschließen, dass sich die Konstellation der narrativen Rollen grundlegend gewandelt hat. Als die Frau sich befreit, kann er immer noch annehmen, dass sie die Verfolger erneut auf den Mann aufmerksam machen kann. Und als der Mann morgens erwacht, kann er nicht sicher sein, ob die Frau nicht doch noch geflohen ist. *Fährten* sind solche Schlüsse, die das mögliche und wahrscheinliche Handeln der Figuren aus den bestehenden Konstellationen extrapolieren. Das Entwerfen von Fährten ist eine Tätigkeit, die auf der Rekonstruktion der Wissenshorizonte, in denen sich die Figuren bewegen, aufruft.

4. Das Spiel der Identitäten

To Be or not to Be, ein besonders komplizierter Fall, ein Film von Lubitsch aus dem Jahre 1942. Er beginnt mit einer *Probe*: Da spielt der Schauspieler Bronski die Rolle des Hitler. Noch weiß der Zuschauer das nicht, seine *Illusion* ist einfacher. Der Erzähler hatte den seltsamen Besuch Hitlers in Warschau zurückgeführt auf das, was im Gestapo-Hauptquartier in Berlin begonnen habe. Das nimmt nicht wunder. Hitler, im August 1939, in Warschau: die Tatsache bedarf der Begründung, sie ist unwahrscheinlich. Der Zuschauer beginnt die Besichtigung eines Films in der Erwartung, daß ihm die Figuren vorgestellt werden. Und er ist es gewöhnt, daß die Figuren als die eingeführt werden, die sie sind. Berlin also, im August 1939. Ein Führungsoffizier der Nazis. Eine eigentümliche Differenz zwischen dem stereotypen Bild der Nazis und der Art, wie sich die Leinwandfiguren verhalten (kann man gähnend „Heil Hitler!“ vollziehen?), bestimmt von Anfang an den Eindruck. Dann Hitler selbst, ein stereotypes „Heil Hitler!“, von Hitler selbst als „Ich heil mich selbst!“ skandiert. Umschnitt auf den Regisseurs-tisch. Die *erste Illusion* wird durch eine *zweite Illusion* abgelöst - dies alles ist nicht Realität, sondern Theater. Eine Theaterrealität in der Filmrealität, wenn man's genauer sagen wollte.

Lubitsch' Film beginnt mit Theater. Hier ist man es gewöhnt, daß Schauspieler Rollen spielen, fremde Identitäten mehr oder weniger gelungen vorspiegeln. Der Film wird wenig später aber von Maskeraden im

tatsächlichen Leben handeln, die *Sicherheit* des Theaters wird dann nicht mehr gegeben sein, hier gelten dann andere Gesetze. Grünstein, der Komparse, der im Theater immer nur Speere tragen durfte, darf die Verse aus Shakespeare erst im realen Kontext verwenden - mit der Konsequenz, daß er verhaftet und mit hoher Wahrscheinlichkeit sterben wird. Das Theater ist ein sicherer Ort, weil auch dann, wenn die Maske durchsichtig ist, dieses nur eine schlechte Maskierung ist. Maskierungen aber, die im realen Leben fallen, bedürfen auf jeden Fall der Rechtfertigung (selbst dann, wenn sie scherzhaft waren). Oft aber drohen *Sanktionen* - wenn sich der Maskierte ein Amt angemaßt hat, wenn er einen anderen verunglimpfte, wenn er die Würde der Uniform beschmutzt hat usw.

Manchmal ist der Witz des Films ein Aberwitz. Joseph Tura, der falsche Nazi, der diese Rolle schon in den Proben des Stücks gespielt hatte, das dann abgesetzt wurde, weil sein Witz die deutschen Nachbarn ärgern könnte, kommt im Kostüm der Theaterproben mit einem berüchtigten Schlächter der Nazis zusammen, man nennt jenen „Konzentrationslager-Erhardt“ wie im Stück. Der Nazi macht ausgerechnet die Witze, die vorher auf der Bühne als Anti-Nazi-Witze erzählt wurden - und der falsche Nazi hat nur eine Möglichkeit zu kontern: Er führt sich als noch authentischerer Nazi auf als der echte. Der Aberwitz dieser Szene entsteht dem Zuschauer aus dem geheimen Wissen, daß hier einer zur Nazi-Räson ruft, der die Ideologie und das Regime selbst zutiefst haßt. Das Lachen entsteht, weil die „reale“ Szene als Wiederholung der offensichtlich satirisch gemeinten Theater-Szene daherkommt. Im Gefüge der Identitäten bleibt der Zuschauer sehr wohl orientiert. Das Empathisieren der formalen Identitäten ist schließlich die Voraussetzung dafür, daß man sowohl die Übertreibung des falschen Nazis verstehen kann wie aber auch die Reaktion des echten Nazis (der sich wie ein pubertärer Jüngling aufführt, als sei er ertappt worden).

To Be or not to Be ist eine Komödie der Verkleidungen und Maskierungen. Darum soll es hier gehen. Aus der Kollision der Wissensstände der Figuren entstehen komische und dramatische Konflikte. Der Zuschauer ist massiv damit beschäftigt, die Architekturen des Wissens und seiner Bindungen an die Figuren zu rekonstruieren. Und er ist gebunden in eine permanente Entwurfstätigkeit, was geschehen wird und was getan werden muß, um das Spiel nicht

auffliegen zu lassen. Gerade die Fixierung auf den kommenden Verlauf der Geschichte und den Abgleich, dass das Geschehen sich anders entwickelt als vermutet oder befürchtet, ist ein Spiel mit Möglichkeiten, Wahrscheinlichkeiten und Dingen, die zu befürchten oder zu erhoffen sind. Kurz: ein Spiel mit Fährten, die in das noch Ungesagte der Geschichte hineinweisen.

Die Notation: Mit P(n) sind jeweils die Figuren benannt, die an einer sozialen Situation resp. einer Szene des Spiel teilnehmen. Die erste Figur ist zugleich Träger der Perspektive und des Wissens, wer in dieser Szene wer ist. Wenn in der Anfangsszene also Bronski den Hitler spielt, weiß er, dass er Bronski ist. Und alle anderen wissen, dass Hitler Bronski ist. Ich notiere:

[(1) Zuschauer des Films (Hitler, Soldaten) UND Nicht-W(2,3)]

Lesefassung: Der Zuschauer des Films sieht Soldaten im Führerhauptquartier, der Führer kommt dazu; er weiß (noch) nicht, dass das alles die Aufführung eines Theaterstücks in Warschau ist. Auf der Bühne gelten andere Wissensstände:

(2.1) Bronski W(Bronski = Hitler) UND

(2.2) Bronski W(Schauspieler = Soldaten))

(3.1) Schauspieler W(Schauspieler = Soldaten) UND

(3.2) Schauspieler W(Bronski = Hitler) UND

(3.3) Schauspieler W(Bronski W(Schauspieler = Soldaten))

Mit dem Brechen der Illusion erlangt der Zuschauer Einblick in die Rollen und wechselseitigen Wissensstände, so dass

(1a) Zuschauer W(2,3)

Alles Wissen der einen über die anderen ist in der Anfangssequenz für den Zuschauer also verborgen. Natürlich weiß er, dass nicht die historische Figur „Hitler“ den „Hitler“ in diesem Film spielt. Aber er kann nicht wissen, dass das Spiel vervielfältigt wurde. Das wird erst dann greifbar, wenn die Illusion gebrochen wird und die (gespielte) Realität unter dem Anschein der Realität greifbar wird. Nun verändern sich auch die Figuren, die „eigentlichen Figuren“ schieben sich vor die gespielten.

Natürlich sind die verschiedenen Ansichten der Figuren voneinander gleichzeitig realisiert. Später

werden immer wieder Asymmetrien auftreten, gleichzeitige Nichtübereinstimmungen des Wissens über die Identität der Figuren. Ich notiere dieses, indem ich zeilenweise festhalte, welche *Identitätsannahmen* die Figuren wechselseitig haben.

Ich werde die „Identitätsannahme“ als Proposition $\langle x=y \rangle$ notieren, wobei der erste Terminus die wahre, der zweite die angenommene oder unterstellte Figur notiert. In den Doppel-Identitätsgeschichten, die ich hier behandle, bleibt der erste Terminus fix, die Figur, die die Rolle spielt, bleibt homogen. In der Normalform gilt immer $\langle x=x \rangle$.

Die Geschichte des Films (oder vielleicht genauer: eine gewisse Ebene der Geschichte, eines ihrer narrativen Substrate) läßt sich so als Folge von Identitätsansichten darstellen. In der Folge der relevanten Veränderungen in Lubitschs *To Be or not to Be*: Der Schauspieler Josef Tura tritt als Konzentrationslager-Ehrhardt auf und empfängt den Verräter-Professor Siletsky, der nach Warschau gekommen ist, um den Deutschen eine Liste der polnischen Untergrundkämpfer zu übergeben. Nun gelten gleichzeitig die beiden - nicht-symmetrischen - Ansichten der Personen:

I

- (1.1) Siletsky W(Siletsky = Siletsky) UND
 - (1.2) Siletsky W(Erhardt = Erhardt)
 - (2.1) Josef Tura W(Josef Tura = Erhardt) UND
 - (2.2) Josef Tura W(Siletsky = Siletsky) UND
 - (2.3) Josef Tura W(Siletsky Nicht-W(Josef Tura = Erhardt)))
- > *Erhardt spielen*
[(3) Zuschauer W(1,2)]

In dem Augenblick, als Siletsky die falsche Identität durchschaut, bricht das Spiel der Rollen und die Differenz der Spieler zusammen; Siletsky weiß zwar nicht, mit wem er es zu tun hat (x), aber er weiß, dass er hintergangen wird:

II

- (1.1) Siletsky W(Siletsky = Siletsky) UND
 - (1.2) Siletsky W(x = Erhardt)
- > *mißtrauisch handeln*
- (2.1) Josef Tura W(Josef Tura = Erhardt) UND
 - (2.2) Josef Tura W(Siletsky = Siletsky) UND
 - (2.3) Josef Tura W(Siletsky W(Josef Tura = Erhardt))

> *Erhardt vorsichtig spielen, Gefahr der eigenen Sicherheit*

Für den Formalismus, den ich benütze (und der nur eine Hilfskonstruktion ist, mit der ich deutlich machen möchte, wie sich auch im Drama interpersonelles Wissen als ein Gefüge gegenseitiger Identitäts-, Charakter- und Intentionalitätsunterstellungen ausfaltet), ist mir die Identitäts-Unterstellung besonders wichtig. Immer dann, wenn es hier Nichtübereinstimmungen gibt, Vermutungen, dass das Gegenüber ein anderer ist als derjenige, als der er sich ausgibt, entsteht ein Konfliktpotential, das narrativ oder dramaturgisch ausgewertet werden kann. Enthält die Identitätsproposition zwei Namen, heißt das in aller Regel, dass die Figur ein Spiel spielt. Von welcher Art es ist, läßt sich daraus nicht schlußfolgern, es kann sich um ein Theaterspiel, ein Spiel mit falschen Identitäten in der ersten Realität, ein Beziehungsspiel handeln. Sind alle Beteiligten in die falschen Identitäten eingewiesen, ist das Spiel ein Kollektivprojekt; sind es nur einige, soll dem Nichteingeweihten ein Streich gespielt oder eine Lektion erteilt werden, er soll betrogen oder überführt werden, das kommt auf den Kontext an. Um dieses deutlich zu machen, ist die Identitätskennzeichnung nützlich.

Zurück zu *To Be or not to Be*. Das Drama nimmt seinen Lauf. Siletsky versucht, der Situation zu entkommen, die er für eine Falle hält, und kommt eher versehentlich um, Tura schlüpft in seine Rolle. Maria Tura und Schultz erwarten ihn schon.

III

- (1.1) Schultz W(Schultz = Schultz) UND
- (1.2) Schultz W(Siletsky = Siletsky) UND
- (1.3) Schultz W(Maria Tura = Maria Tura)
- (2.1) Maria Tura W(Maria Tura = Maria Tura) UND
- (2.2) Maria Tura W(Josef Tura = Siletsky) UND
- (2.3) Maria Tura W(Josef Tura W(Josef Tura = Siletsky)) UND
- (2.4) Maria Tura W(Schultz = Schultz) UND
- (2.5) Maria Tura W(Schultz Nicht-W(Josef Tura = Siletsky))
- (3.1) Josef Tura W(Josef Tura = Siletsky) UND
- (3.2) Josef Tura W(Maria Tura = Maria Tura) UND
- (3.3) Josef Tura W(Maria Tura W(Josef Tura = Siletsky)) UND
- (3.4) Josef Tura W(Schultz = Schultz) UND

(3.5) Josef Tura W(Schultz Nicht-W(Josef Tura = Siletsky))

Es entsteht eine Doppelrealität - die Turas wissen um das doppelte Spiel und können einen zweiten Dialog führen („unterhalb des doppelten Bodens“, wenn man so will), in dem sie einander den Tod des wahren Siletsky mitteilen. Erst als die beiden allein sind, können sie unmarkiert und offen miteinander sprechen.

Die Entwicklung macht deutlich, dass nicht allein das Wissen einer Figur über die eigene Identität oder die anderer in den Verwicklungen eine Rolle spielt, sondern auch die Annahme (der Wunsch, die Befürchtung und alle anderen Abschattungen des Annehmens). Es scheint nötig, zwei verschiedene Grade von Sicherheit des Wissens zu unterscheiden: Man kann sich einer Sache sicher sein (abgekürzt: „W“), oder man kann sich einer Annahme unsicher sein, sei es, dass man nicht genau weiß, sei es, dass man eine Hypothese aus Indizien abgeleitet hat (abgekürzt: „A“).

Das Geschehen schreitet voran. Als die Leiche Siletskys gefunden wird, muß Erhardt davon ausgehen, dass er es mit einem falschen Siletsky zu tun hat. Ohne zu wissen, wer Siletsky spielt, beschließt er, den Betrüger in einer dramatischen Szene zu überführen. Josef Tura, der erneut den Siletsky spielt, wird zu Erhardt geführt, der ihn seinerseits ins Nebenzimmer komplimentiert, in dem die Leiche Siletskys in einem Sessel setzt. Tura erkennt, dass er enttarnt wurde, und sinnt einen Trick aus (er klebt dem wahren Siletsky einen Theaterbart an, den Erhardt zu seiner eigenen Überraschung abzieht). Siletsky erscheint als Täuscher, Tura hat sich selbst als „wahren Siletsky“ authentifiziert. Erhardt ist gezwungen, die Identitätsunterstellung erneut zu revidieren. Wenn also eingangs das folgende Szenario gilt:

IV

(1.1) Erhardt W(Erhardt = Erhardt) UND

(1.2) Erhardt W(x = Siletsky) UND

(1.3) Erhardt A(x Nicht-W(Erhardt W(x = Siletsky)))

> *Enttarnung als dramatische Szene*

(2.1) Josef Tura W(Josef Tura = Siletsky) UND

(2.2) Josef Tura W(Erhardt W(Siletsky = Siletsky)) UND

(2.3) Josef Tura W(Erhardt Nicht-W(Josef Tura = Siletsky)),

/x: der Fremde, der sich als Siletsky ausgibt

so gilt nach dem Eintreten Turas in das Nebenzimmer:

V

(1.1) Erhardt W(Erhardt = Erhardt) UND

(1.2) Erhardt W(x = Siletsky) UND

(1.3) Erhardt A(x Nicht-W(Erhardt W(x = Siletsky)))

(2.1) Josef Tura W(Tura = Siletsky) UND

(2.2) Josef Tura A(Erhardt W(Tura = Siletsky)) UND

(2.3) Josef Tura A(Erhardt Nicht-W(Tura W(Erhardt W(Tura = Siletsky))))

> *Erhardt darf Tura nicht enttarnen > Handeln, Gegentrick*

Das doppelte Spiel darf nicht auffliegen, der Betrüger darf nicht enttarnt werden, das würde für ihn möglicherweise tödliche Konsequenzen haben. Also fingiert Tura die „falsche Enttarnung“, der wahre Siletsky erweist sich als falscher Siletsky, sein Bart ist nur Teil einer Maske. Es bleibt die Implikation für Erhardt: Der tatsächlich falsche Siletsky ist der „wahre Siletsky“. Interessanterweise ist der Zuschauer nur in die Intrige Erhardts eingeweiht, der Trick Turas wird ihm erst in der geplanten Enttarnungsszene vorgeführt, die Erhardt geplant hatte. Und dass Tura Erhardt auffordert, auch ihn am Bart zu ziehen, ist angesichts des Wissens des Zuschauers, dass auch dieser Bart falsch und nur angeklebt ist, eine aberwitzige Extremifizierung des Spiels der Identitäten.

VI

(1.1) Erhardt W(Erhardt = Erhardt) UND

(1.2) Erhardt W(Siletsky = Siletsky) UND

(1.3) Erhardt W(Toter = y) UND

(1.4) Erhardt W(Siletsky W(Erhardt A(Siletsky = y)))

> *Beschädigung des Ansehens Siletskys > Unterwürfigkeit*

(2.1) Josef Tura W(Tura = Siletsky) UND

(2.2) Josef Tura W(Erhardt W(Siletsky = Siletsky))

/ y: Fremder, der sich als Siletsky ausgibt

Tatsächlich ist das Spiel noch komplizierter, weil der Zuschauer schon vorher mitbekommen hat, dass Maria Tura erfahren hatte, dass Erhardt weiß, dass Siletsky tot ist. Sie hatte die Freunde vom Theater ge-

warnen, daß Siletskys Leiche aufgetaucht sei und daß ihr Mann in Lebensgefahr schwebt. Fatalerweise war Josef Tura aber - verkleidet als Siletsky - schon auf dem Wege zu Erhardt.

IVa

(3.2) Maria Tura W(Erhardt W(Tura = Siletsky))

(3.3) Maria Tura W(Josef Tura Nicht-W(Erhardt W(Tura = Siletsky)))

> *Warnung der Gruppe* > *Gegenintrige: Befreiung Turas*

Es folgt eine Kollision der Identitätsannahmen: Die Gegenintrige Turas hatte funktioniert, er gilt wieder als wahrer Siletsky, die Situation ist wieder unter Kontrolle. Im gleichen Augenblick, als Tura sich von Erhardt verabschieden will, öffnet sich die Tür, die Schauspieler-Kollegen Turas dringen ein, sie sind als deutsche Soldaten verkleidet. Sie bezichtigen Tura, ein ein Schwindler zu sein, der ein Attentat auf den Führer plane, und nehmen ihn mit - zur Verwunderung und endgültigen Irritation Erhardts.

VII

(1.1) Erhardt W(Erhardt = Erhardt) UND

(1.2) Erhardt W(Siletsky = Siletsky) UND

(1.3) Erhardt W(Siletsky = Verschwörer)

(1.4) Erhardt W(Toter = Nicht-Siletsky))

Widersprüche Und Inkompatibilitätetn zwischen 1.2/1.3/1.4

(1.5) Erhardt W(deutsche Soldaten = deutsche Soldaten)

(2.1) Josef Tura W(Tura = Siletsky) UND

(2.2) Josef Tura W(Erhardt W(Siletsky = Siletsky)) UND

(2.3) Josef Tura W(Erhardt W(Toter = Nicht-Siletsky)) UND

(2.4) Josef Tura W(polnische Schauspieler = deutsche Soldaten)

(3.1) Deutsche Soldaten Nicht-W(polnische Schauspieler = deutsche Soldaten)

(4.1) polnische Schauspieler W(polnische Schauspieler = deutsche Soldaten) UND

(4.2) polnische Schauspieler W(Erhardt W(deutsche Soldaten = deutsche Soldaten)) UND

(4.3) polnische Schauspieler W(Josef Tura W(polnische Schauspieler = deutsche Soldaten)) UND

(4.4) polnische Schauspieler Nicht-W(Erhardt W(Siletsky = Siletsky)) UND

(4.5) polnische Schauspieler Nicht-W(Josef Tura W(Erhardt W(Siletsky = Siletsky)))

Das hier schon ausgeführte Spiel der Identitätsannahmen verkompliziert sich weiter, die Identitäten geraten endgültig in Bewegung, als die Theatergruppe ein aberwitziges Täuschungsmanöver inszeniert, um die Flucht der ganzen Gruppe zu ermöglichen: Vor deutschen Soldaten spielt Bronski, der schon zu Beginn des Films eine Rolle als Hitler in jenem Warschauer Theaterstück des Filmanfangs probierte, erneut die Rolle Hitlers - aber auf der Bühne der Realität. Die Täuschung gelingt. Auf der Fahrt zum Flugplatz kann Tura seine Frau Maria nicht abholen, weil unterwegs der Schnurrbart verloren ging - die Verkleidung als deutscher Major funktioniert nicht mehr. Bronski - noch in der Maskerade Hitlers - muß sie selbst holen. Erhardt, der gerade von neuem Verdacht erfüllt bei Maria Tura ist, ist entsetzt, daß es ausgerechnet der Führer ist, mit dem die Tura ein Stelldichein hatte. Die Flucht gelingt: Ende gut.

Natürlich ist die Modellierung der jeweiligen Szenen nicht *atomistisch*, wie das hier angedeutete Repräsentationsverfahren nahelegt, sondern *holistisch*. Szenen, die doppelten Boden haben, umfassen zwei verschiedene „Handlungsrahmen“ und zwei verschiedene empathische Interpretationsrahmen, die vom Zuschauer gleichzeitig aufgerichtet werden und die ein ganzheitliches Verständnis von Rollen ermöglichen. Allerdings ist es unter Umständen nötig, in die detaillierten Wissensbestände der Beteiligten einzusteigen, weil einzelne Handlungen manchmal auf spezifischen Unterstellungen basieren, die Beteteiligte einander machen.

Zusammenfassung

Identitätsunterstellungen konstituieren Fährten. Falsche Fährten sind nur ein Sonderfall der Fährten. Fährten sind im virtuellen Raum dessen angesiedelt, wie sich eine Geschichte entwickeln kann. Dass sie sich gelegentlich als falsch erweisen, gehört zum Spiel und macht rezeptiven Genuss aus. Das alles basiert auf einem Kalkül, den der Zuschauer auszuführen hat und der auf empathischer Rekonstruktion basiert. Dem Modell folgend, das ich hier vorgeschlagen habe, lassen sich Identitätsunterstellungen als Wissenskonnexte darstellen, die

(1) Figuren,

(2) Identitätsannahmen,

(3) als sicher geltende Annahmen (W) und hypothetische Unterstellungen (A),

(4) Annahmen über das Wissen oder die Identitätsannahmen der anderen Beteiligten und
(5) praktische Implikationen umfassen.

Aus Nicht-Symmetrien, Nicht-Übereinstimmungen oder Widersprüchen in den einzelnen Wissenspropositionen entstehen dramatische Potentiale, die wiederum Fährten - wahrscheinliche, mögliche, drohende Fortentwicklungen des Geschehens - hervorbringen können.

Eine zentrale Annahme in all diesen Überlegungen ist die Tatsache gewesen, dass der Zuschauer in Fil-

men dieser Art jederzeit von jedem Beteiligten die Annahmen evaluieren könnte, die die einzelne Figur von den anderen Figuren hat. Es wäre möglich, die Handlungssituation aus der Perspektive jedes Beteiligten zu gestalten, sie zu erzählen oder zu erläutern.

Danksagung

In die Arbeit sind Hinweise von Claus Michael Ort, David Georgi und Anton Fuxjäger eingegangen.