

Existenzmöglichkeit und Subversionsversuch – eine Betrachtung des Spiels in Friedrich Dürrenmatts Komödie *Die Panne*

Zhang Shu
(Beijing)

Kurzzusammenfassung: Als ein fundamentaler Modus des Tätigseins und wesentliches Merkmal des Menschen steht das Spiel im engen Zusammenhang mit der Entwicklung der Kultur und der Gesellschaft. In der Literatur gewinnt das Spiel eine Eigendynamik: Es beschränkt sich nicht nur auf Sprachspiele, sondern wird auch als Chance betrachtet, das menschliche Dasein zu inszenieren und ästhetische Erfahrungen zu erschließen. Der Beitrag nimmt Dürrenmatts Komödie *Die Panne* als Beispiel und setzt sie zur Spieltheorie in Beziehung, um zu untersuchen, wie man durch das Spiel – als eine kulturelle und symbolhafte Beschäftigung – aus dem gewöhnlichen Leben heraustritt und neue Möglichkeiten der menschlichen Existenz schafft. Zu beachten ist zudem, welche subversive Kraft die literarische Inszenierung des Spiels in sich birgt.

1 Einführung

Die Kulturwissenschaft hat der deutschen Literatur neue Forschungsräume eröffnet, so dass sich der Gegenstand der Literaturforschung nicht mehr auf literarische Texte beschränkt, da nunmehr alle kulturellen Phänomene als Texte untersucht werden können. Diese interdisziplinär entgrenzende Entwicklung der Kulturtheorie im deutschsprachigen Raum ist in verschiedenen Bereichen, wie z. B. Gedächtnis, Körper, Wahrnehmung, Medien, Ritual u. a. vorangetrieben geworden, im Zuge dessen auch die Kategorie des Spiels zunehmend diskutiert wird.

In den meisten modernen europäischen Sprachen kann der Begriff „Spiel“ als eine freiwillige Handlung oder Beschäftigung definiert werden, die innerhalb gewisser festgesetzter Grenzen von Zeit und Raum nach freiwillig angenommen, aber unbedingt bindenden Regeln verrichtet wird.¹ Das Interesse am Spiel findet sich bereits in der Antike, die darin nicht nur eine fundamentale Tätigkeit des menschlichen Alltagslebens sieht, sondern auch eine allgemeine Metapher, die dazu dient, der Betrachtung der Welt Ausdruck zu verleihen. Lange Zeit – vor allem bei Platon – ist das Spiel, das eng

¹ Vgl. Johan Huizinga, *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur im Spiel*, hg. von Burghard König. Reinbek bei Hamburg 1987, S. 37.

mit dem Begriff der „mimesis“, mit dem Kind und dem Vergnügen zusammenhängt, als Kinderei und als Form des Scheins in seinem Wert herabgesetzt worden.² In der mittelalterlichen Kultur übernimmt das geistliche Spiel als Vermittlung der religiösen Glaubensinhalte eine ausschlaggebende Rolle, indem es vor allem die didaktische Funktion des Spiels betont.³ Mit der Aufwertung des Menschen in der Renaissance zum rationalen, vernunftgesteuerten Subjekt, dem gottähnliche Schöpfungskräfte zugesprochen werden, verlagert sich das Interesse vom geistlichen Schauspiel zur Herstellung künstlicher und autonomer Spielwelten. Die Entfaltung des Spielbegriffs im modernen Sinne findet ihren Anfang im 18. Jahrhundert: Bei Immanuel Kant wird das Spiel neben der Arbeit als einer der fundamentalen Modi des Tätigseins und damit ein wesentliches Merkmal des Menschen entworfen;⁴ Schiller konzipiert das Spiel als schöpferische Lösung der Aufteilung von Sinnlichkeit und Vernunft in der menschlichen Natur und damit als Chance zur Selbstverwirklichung des Menschen. Im 20. Jahrhundert wird der Zusammenhang zwischen Spiel und der Kultur- bzw. Gesellschaftsentwicklung von Johan Huizinga und Roger Caillois weiter untersucht.

Von dem historischen Diskurs ausgehend steht dieser Begriff einerseits für eine abstrakte Idee der höchsten Selbstständigkeit und Freiheit, doch hat er andererseits auch einen engen Bezug zur menschlichen Praxis: Indem das menschliche Spiel aus dem gewöhnlichen Leben heraustritt und Gefühle, Einbildungskraft und Kreativität einbindet, bildet sich eine kulturelle und symbolhafte Beschäftigung heraus.

In der literarischen Inszenierung gewinnt das Spiel eine eigene Dynamik. Das hier diskutierte Spiel zeigt Wege des Menschen, die Realitätsmöglichkeiten zu überschreiten und sich selbst zu erkennen. Dürrenmatt konzipiert in seinen dramaturgischen Überlegungen die Komödie als Welttheater und entlarvt das Spiel des Menschen als ein „Gespieltwerden“, d. h. als Spielball unterwirft sich der Mensch selbst höheren Mächten. In seinen Dramen, wie *Der Besuch der alten Dame*, *Die Physiker*, *Die Panne* u. a., bezeichnet Dürrenmatt das Spiel als Chaos und Unvernunft, das als Symbol und Erklärungsmodell des gegenwärtigen Weltzustandes gilt. Sowohl Ill, die Physiker als auch der „außergewöhnlichste Verbrecher“ Traps verlieren ihre Freiheit, ihre selbstbestimmte Rolle im Spiel, und werden wie ein Spielball oder eine Marionette von äußeren irrationalen Weltgöttern bewegt, bis sie schließlich der Entfremdung und Absurdität des Seins verfallen. Der vorlie-

² Vgl. Tanja Wetzel, Spiel, in: Karlheinz Barck u. a. (Hg.), Handbuch ästhetischer Grundbegriffe, Bd. 6. Stuttgart 2003, S. 577-618, hier S. 581.

³ Vgl. ebenda, S. 583.

⁴ Vgl. Günter Gebauer, Spiel, in: Christoph Wolf (Hg.), Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie. Weinheim u. Basel 1997, S. 1038-1047, hier S. 1039.

gende Beitrag wählt Dürrenmatts Komödie *Die Panne* (1979)⁵ zum Untersuchungsgegenstand und versucht, die Spiel-Thematik in der dramatischen Darstellung zu analysieren und aufgrund dessen die Epochenproblematik in der Nachkriegszeit in den Blick zu nehmen. Im Zentrum der Komödie stehen die Themen der Schuld und Gerechtigkeit, über die nach dem zweiten Weltkrieg aus unterschiedlichen Perspektiven heftig diskutiert wurde. Aber Dürrenmatt behandelt die Schuldfrage aus einer symbolischen Perspektive: Es geht um kein wirkliches Verbrechen und dessen gerechte Strafe, sondern um die altmodische Bedingungstheorie im Hintergrund eines Gerichtsspiels, in dem die Schuld des Angeklagten schon a priori vorbestimmt ist. Auf der Bühne tritt eine groteske Welt in Erscheinung, denn wenn die schändlichen Verbrechen überall begangen werden und alle Verantwortlichkeit verloren gegangen ist, findet die Erfahrung der „Wahrheit“ und „Gerechtigkeit“ ihren Platz erst in der Welt des Spiels.

2 Gerichts- und Trinkspiel: Urteil als Themenbestimmung

Die Komödie spielt sich in einem modernen Landhaus ab, das am Rand eines Dorfes liegt und von der modernen Welt abgeschnitten ist. Die Marginalisierung des Hauses ist nicht nur topographisch, sondern auch zeitlich zu begreifen: die Gestaltung der Landschaft erregt die Assoziation einer altmodischen Alpenidylle. Die abgeschlossene Zeit- und Raumordnung der Villa grenzt sich von dem industriellen Rhythmus der Stadt ab und konstruiert eine eigenständige Spielsphäre. Die Immobilität, die durch eine zufällige Autopanne verursacht wird, leitet den Protagonisten Alfredo Traps aus der Unordnung der Stadt hinaus und in den abgeschlossenen Raum der Villa hinein, wo er von vier Greisen als Gast zum Essen des Herrenabends und zu ihrem Spiel eingeladen wird.

Hervorzuheben ist vor allem, dass es kein gewöhnliches Spiel zum Zweck des Vergnügens und Geldes ist, vielmehr geht es in dem „etwas sonderbaren Spiel“⁶ um Gerechtigkeit. Der ehemalige Richter Wucht erklärt dem Gast die Situation: „Den Richter, den Staatsgewalt, den Verteidiger und

⁵ Das Theaterstück „Die Panne“, als Nachfolge des gleichnamigen Hörspiels (1956) und der Novelle (1956), wurde im Jahr 1979 geschrieben und am 13. September desselben Jahres unter der Regie des Autors zur Uraufführung gebracht. Auf der Basis der Grundsubstanz finden sich in den drei Fassungen eine Übereinstimmung der Handlungselemente. Die Abweichungen zwischen den drei Fassungen erklären sich nicht nur durch die Gattungseigenschaften, sondern auch durch Einzelheiten und unterschiedliche Ausgänge.

⁶ Friedrich Dürrenmatt, *Die Panne*, in: Ders., *Die Panne. Ein Hörspiel und eine Komödie*. Zürich 1998, S. 57-173, hier S. 90. Alle folgenden Zitate aus dieser Komödie beziehen sich mit der Seitenzahl auf diese Ausgabe (P, S.).

den, na ja – haben wir schon, es sind auch Rollen, bei denen eine Kenntnis der Materie und der Spielregeln notwendig ist. Nur die Rolle eines Angeklagten ist unbesetzt“ (P, 92). Die besonders spezielle Spielweise liegt darin, dass die alten Herren ihre alten Berufe spielen und den Gast als den Angeklagten mit seinem lebendigen Material zum Spiel einladen.

In seinem Werk *Homo ludens*, in dem Johan Huizinga dem ursprünglichen und wesentlichen Zusammenhang zwischen Recht und Spiel nachgeht, stellt er fest, dass die Spielqualität und das agonale Wesen in einer Rechtsbehandlung bis heute noch bewahrt worden sind, obwohl das Gericht aufgrund der Heiligkeit und der Ernsthaftigkeit in den modernen Gesellschaften bereits deutlich vom Spiel abgegrenzt worden ist. Die Rechtsidee des frühen Griechentums lag darin, dass das weltliche Gericht aus dem Gottesurteil erwuchs.⁷ Zu dieser Zeit bezog sich das Gottesurteil auf den Willen göttlicher Macht, der durch das Gewinnen und Verlieren des Spiels offenbart wurde. In der Antike galt der gerichtliche Parteienstreit als „Agon“, als ein an feste Regeln gebundener Kampf in geheiligten Formen, bei dem die zwei Streitpartien auf die Entscheidung eines Schiedsrichters angewiesen waren.⁸ Im Zuge der Säkularisierung bildete sich sodann ein Spektrum von Standards und Rechtsregeln heraus, um die Zufälligkeit bei der Gerichtsentscheidung zu mindern und ihren Bezug auf die geistlich-religiöse Bestimmung aufzulösen. Erst als die stoische Lehre das Recht auf allgemeine Normen wie beispielsweise Wahrheit, Würde oder Gerechtigkeit bezogen wurde, konnte die Rechtsprechung in einem ethisch-juristischen System fixiert werden und sich von der Spielform lösen.

Im Unterschied zum fixierten und leblosen Spielobjekt verfügt das lebendige Material in dem Spiel von Dürrenmatts Komödie über eine Vielfalt der Interpretationsmöglichkeit; die Vergangenheit kann durch eigene Erkenntnisse und Hypothesen konstruiert werden, was sich bei Traps' Verhör am klarsten zeigt. Denn als die Greise feststellen, dass Traps den Gygax umgebracht hat, besteht Traps anfangs darauf, dass er „wirklich unschuldig am Tode des alten Gangsters“ (P, 116) sei, aber allmählich lässt er sich von ihrem Argument beeinflussen. In der Komödie wird demnach das Spiel um Recht vor Gericht auf seine ursprüngliche Form, den Wettstreit, zurückgeführt.

Gemäß Huizinga gibt es zwei Merkmale, die die Rechtsprechung aus dem gewöhnlichen Leben heraustreten lassen und in die Sphäre der Heiligkeit erheben. Zum einen wird ein abgegrenzter Raum geschaffen und in der allzu gewöhnlichen Welt erschafft das Gericht einen geweihten Ort, an dem „der gewohnte Rangunterschied zwischen Menschen zeitweilig aufgehoben

⁷ Vgl. Victor Ehrenberg, Die Rechtsidee im frühen Griechentum. Darmstadt 1966, S. 75.

⁸ Vgl. Johan Huizinga, a. a. O., S. 89.

ist“⁹ und an dem nur über Recht gesprochen wird. In der Komödie geschieht das Gerichtsspiel im Speisesaal, wo die Mitspieler in einer bestimmten Reihenfolge um den Esstisch gesetzt werden, was eine sonderbare Raumordnung entstehen lässt. Durch die Sessel werden die Personen voneinander abgegrenzt und zugleich in den Stand selbstständiger Subjekte erhoben. Zum anderen werden die Richter und Anwälte durch besondere Kostüme, wie Talar und Perücke u. ä., die „den Träger zu einem anderen Wesen“¹⁰ machen, gekennzeichnet. Bei der Regieanweisung vor dem gemeinsamen Mahl beschreibt Dürrenmatt die Pensionierten in „Smoking und Pantoffeln“, „Gehrock“ mit „griechischen Göttermasken“ (P, 80). Die angebliche Macht der Maske besteht darin, dass die maskierte Person eine Wirkung als Maskenwesen entfalten kann, durch die er sich den Respekt der Gemeinschaft erwirbt. Es geht um eine geregelte, konventionalisierte Verhaltensweise, bei der der Glaube an eine höhere Macht ein konstitutives Element ist.¹¹ Außerdem führt die Maske auch zu einer unmittelbaren ästhetischen Ergriffenheit, die aus Schönem, Geheimnisvollem und Schrecken zusammengesetzt ist und die Mitglieder aus dem gewöhnlichen Leben heraus in die Sphäre des Spiels leitet.

Parallel zum Gerichtsspiels verläuft auch das reichliche Gastmahl, dessen Reihenfolge der Gerichte die Gerichtsverhandlung synchronisiert. Der pensionierte Richter begreift den Akt des Trinkens auch als ein ritualisiertes Spiel:

Wir betrinken uns [...] nicht auf eine banale, sondern auf eine geniale Weise. Wir sind [...] Virtuosen in der Kunst, sich zu betrinken, gleichsam Dramaturgen der Völlerei. [...], so trinken wir sie – entgegen der Gewohnheit der Banausen – aus den stets gleichen kostbaren Pokalen, die wir zwar leeren, aber nur, um sie mit stets älteren Jahrgängen nachzufüllen. (P, 97f.)

Die Akte des Trinkens und des Essens verweisen auf ein unmäßiges Begehren nach sinnlicher Lust und einen konsumistischen Lebensstil und somit auf eine soziale und kulturelle Dimension der Nahrungsaufnahme. Die litaneihaften Formeln der Trinkliturgie, die sich durch das ganze Stück ziehen, stehen im engen Zusammenhang mit der Rechtsprechung und verkoppeln sich mit dem Akt des Verhörens, Anklagens, Verteidigens und Verurteilens.¹² Die Getränkefolge weist metaphorisch auf die Zurückführung des Er-

⁹ Ebenda, S. 90.

¹⁰ Ebenda.

¹¹ Vgl. Richard Weihe, *Die Paradoxie der Maske. Geschichte einer Form*. München 2004, S. 270.

¹² Vgl. Peter André Bloch, *Die Panne. Das Zuendedenken einer Idee*, in: Daniel Keel (Hg.), *Über Friedrich Dürrenmatt*. Sechste, verbesserte und erweiterte Auflage. Zürich 1998, S. 231.

eignisses und die Ausgrabung der „Wahrheit“ hin. Zur Inszenierung der Komödie gibt Dürrenmatt einen Hinweis darauf, dass der Trinkakt „die immer wiederkehrenden Rituale eines weltlichen Abendmahls“ (P, 62) repräsentiert. Etymologisch leitet das Wort „Mahl“ sich aus dem altnordischen Wort „mal“¹³ (d. h. Sprache, Vertrag, Rechtssache) ab, das auf eine symbolische Beziehung zwischen der Mahlzeit und dem Recht zurückgeht. In christlicher Tradition wird das Abendmahl zu einer spezifischen Form des Gottesurteils stilisiert: Vor seiner Kreuzigung verteilte Jesus Christus beim letzten Abendmahl Brot und einen Kelch mit Wein als seinen Leib und sein Blut an die zwölf Jünger aus, wobei der Ungläubige vom heiligen Abendmahl als ein Gericht geprüft wurde. In diesem Sinne entwickelt sich das Abendmahl von der christlichen Urgemeinde weiter zur „metaphysischen Instanz der göttlichen Welt.“¹⁴ Von dieser Perspektive ausgehend ergibt sich in dieser Komödie eine Doppelhandlung: Im Vordergrund findet eine Rechtsprechung statt, während sich das Abendmahl als Metapher des Gerichtes hintergründig manifestiert. Der Prozess und das Zechgelage bilden eine Parallelität, die die Themabestimmung „Gerechtigkeit“ / „Urteil“ veranschaulicht.

3 Spiel als Möglichkeit des menschlichen Daseins

3.1 Flucht aus der Realität: Loslösung aus der Mittelmäßigkeit

Durch eine Autopanne in einem Dorf gerät der Protagonist in eine aussichtslose Lage und findet in der Villa eines pensionierten Richters Aufnahme. Die Möglichkeit, sich in einer fremden Umgebung zurechtzufinden, zeigt sich hier erst im Akt des Spiels.

Schon am Anfang des Gastmahls ist festzustellen, wie groß der Unterschied zwischen den Greisen und Traps hinsichtlich der Wissensebene und des sozialen Standes ist. Traps stammt aus einer Familie der Arbeiterklasse, versteht „nichts von klassischer Musik“ (P, 112) und zeigt kein Interesse an literarischen Werken. Bei der Beschreibung des Geschäftslebens degradiert er sich zum Tier: „Ich verdiene Geld wie Heu, doch ich schufte auch wie zehn Elefanten“ (P, 107). Im Vergleich dazu sind die alten Herren hochgebildet, kultiviert und in Fragen der Kunst versiert. Georg Simmel deutet in seinen Schriften über die Soziologie des Essens darauf hin, dass sich das Gastmahl nicht nur auf den individuellen Essgenuss bezieht, sondern auch im Zusammenhang mit der Suche nach einem sinnvollen Zusammensein

¹³ Jacob Grimm / Wilhelm Grimm, Deutsches Wörterbuch, Bd. 12. München 1984, S. 1454.

¹⁴ Scarlet Winter, Spielformen der Lebenswelt: Zur Spiel- und Rollenmotivik im Theater von Sartre, Frisch, Dürrenmatt und Genet. München 1995, S. 128.

steht, was als die Seele der Mahlzeit gelten kann.¹⁵ Auch Menschen, die keinerlei gemeinsame Interessen besitzen, können sich beim gemeinsamen Mahl „eine Gewöhnung an das Vereingtsein“¹⁶ finden. In der feierlichen Spielsphäre werden die profanen Unterschiede suspendiert und es entsteht ein Moment der Gemeinschaftlichkeit. Die Tischgemeinschaft manifestiert sich als ein soziales System, das sich durch seine Organisation von Essen, Ritualen und anderen kulturellen Aktivitäten die körperlichen Identitäten seiner Mitglieder „auffrisst“ und „auffüllt“.¹⁷ Auf der einen Seite lässt die Tischgemeinschaft „das in der Speise verkörperte Ideal gleichsam im Subjekt aufgehen.“¹⁸ Die zuvor arrangierte Speisen- und Getränkefolge, Formeln der Trinkliturgie u. ä. spiegeln implizit eine vorbestimmte Ordnung und Verinnerlichung der Gebote wider. Auf der anderen Seite geht der Einzelne eine Verbindung mit den anderen ein, wenn sie sich dieselbe Speise einverleiben und damit eine gemeinsame idealisierte Substanz anerkennen.¹⁹ Dadurch, dass die Greise den Wein, das Brot und die Speisen mit Traps teilen, verbinden sie zugleich den Einzelnen mit den Anderen. Bei der Mahlzeit verwandelt sich der Protagonist von einem geschmacklosen Trinker in einen Weinkenner. Am Anfang kann er den Namen des Weins nicht einmal richtig aussprechen, doch im Laufe des Abends kommentiert er zusehends kennerhaft mit Anmerkungen wie „ein historischer Duft“ (P, 133) und „einfach großartig dieser Nachgeschmack“ (P, 134). Das Schmecken ist eine Reaktion auf mögliche Ersatzobjekte, die dem einzelnen Kind, Jugendlichen, Erwachsenen in dem jeweiligen kulturellen Universum begegnen, in diesem Sinne ist es nichts „Ursprüngliches“, Natürliches.²⁰ Die Orientierung an einem anderen, fremden Geschmacksideal weist auf eine willkürliche Disziplinierung hin, wenn sich der Protagonist an den Geschmack und Lebensstil der Tischgemeinschaft gewöhnt.

Parallel zum Gastmahl findet im Gerichtsspiel, in dem Traps „ein vergnügliches Gesellschaftsspiel“ (P, 97) sieht, auch seine Integration statt. Im Spiel betrifft das Vergnügen nicht nur die sinnliche Zufriedenheit durch Essen und Trinken, sondern auch ein gesteigertes Selbstwertgefühl. In diesem Prozess entfaltet sich die Konstruktion des Scheins, der auf Trapsens Lebensmaterial beruht und dann zu einer Herabsetzung in der Wirklichkeit hinführt. Mit der erlebten Wirklichkeit als Spielstoff und vollständiger Anlage simuliert die Spielwelt in der Villa die wirkliche Welt und gestaltet sich

¹⁵ Vgl. Georg Simmel, *Brücke und Tür*. Stuttgart 1957, S. 249.

¹⁶ Ebenda, S. 250.

¹⁷ Vgl. Chris Shilling, *The Body in Culture, Technology and Society*. London, Thousand Oaks / New Delhi 2005, S. 155.

¹⁸ Claus-Dieter Rath, *Nahrung*. In: Christoph Wulf (Hg.), *Vom Menschen*. Handbuch Historische Anthropologie. Weinheim / Basel 1997, S. 243-256, hier S. 246.

¹⁹ Vgl. ebenda, S. 245.

²⁰ Vgl. ebenda, S. 248.

als eine zweite, künstliche Realität. Der französische Theoretiker Roger Caillois konzipiert Mimicry (Nachahmung) als eine der vier Grundkategorien des Spiels,²¹ bei der der Spieler danach strebt, sich anstatt seines Selbst nach der Vorlage einer illusionären Figur zu inszenieren und sich entsprechend zu verhalten.²² Daraus ergibt sich die Möglichkeit, dass sich der Spieler vorstellt, nicht mehr er selbst, sondern ein anderer zu sein, indem er in eine fremde Persönlichkeit hineinschlüpft.²³ In dem Angeklagten geht die Verschleierung der Realität auf: „Der besondere Reiz dieses Spiels besteht darin, [...] daß einem dabei unheimlich wird. Das Spiel droht in die Wirklichkeit umzukippen. Man fragt sich auf einmal, bin ich nun ein Verbrecher oder nicht, habe ich den alten Gygax getötet oder nicht?“ (P, 116) In diesem Rollenspiel läuft Traps Gefahr, dass er als ein „Schauspieler“ keine Trennung zwischen der Rolle des Angeklagten in der „Theaterwelt“ und dem „Ich“ in der Wirklichkeit zu machen vermag und sich dadurch von sich selbst entfremdet.

Die Gerichtshandlung erreicht ihren Wendepunkt, als Zorn dem Angeklagten mitteilt, dass die Tafelrunde ihre Haltung aufgibt, im Verbrechen etwas Schreckliches zu erblicken, in der Gerechtigkeit dagegen etwas Schönes (Vgl. P, 126). Von der „ästhetisch-philosophischen Seite“ erachten sie die Schönheit im Verbrechen als „die Vorbedingung, die die Gerechtigkeit erst möglich macht“ (P, 126). Daraufhin geht es in diesem Gericht nicht um ein moralisches Urteil, sondern um die Würdigung der menschlichen Klugheit, die durch technische Perfektion der Tat aufgewiesen wird. Während Traps anfangs nur vergeblich versucht, durch bestimmte Zeichen, z. B. die Arbeitsstelle des Generalvertreters und den rotlackierten Jaguar, seine soziale Steigerung zu rühmen, die aber keine Bewunderung erntet, ergreift er im Gerichtsspiel plötzlich die Chance, sein Talent durch eine vermeintliche Mordtat unter Beweis zu stellen. Mit seinen Zugeständnissen kommt der Staatsanwalt dann zum Strafantrag: „Damit schließe ich meine Würdigung ab, vom Hohen Richter die Todesstrafe für Alfredo Traps zu fordern, als Belohnung für ein Verbrechen, das Bewunderung, Staunen, Respekt verdient und ein Anrecht darauf hat, als eines der außergewöhnlichsten des Jahrhunderts zu gelten.“ (P, 139) Da jetzt das Urteil als eine Form der Ehrung gefällt wird, reagiert der Angeklagte begeistert und mit Stolz und zieht den Antrag als neue Selbsterkenntnis in Betracht: „Wirklich, das war ein raffinierter Streich, den ich dem alten Gangster spielte. Merkwürdig! Ich fühle mich verstanden und beginne, auch mich zu verstehen.“ (P, 134)

²¹ Angesichts der großen Vielfalt und Unterschiede der Spielarten entwirft Caillois in seiner Studie vier Grundkategorien von Spiel, nämlich Agon (Wettkampf), Alea (Zufall), Mimicry (Maske / Nachahmung) und Ilinx (Rausch).

²² Vgl. Roger Caillois, Die Spiele und die Menschen. Maske und Rausch. Übersetzt von Sigrid von Massenbach. Frankfurt a. M. 1982, S. 28.

²³ Vgl. ebenda, S. 53.

Anscheinend manifestiert sich bei der Gerichtsverhandlung eine Möglichkeit, dass sich ein angeblich „schuldloser“ Bürger durch ein Spiel zur Erkenntnis seiner persönlichen Schuld gelangt. Jedoch beruhen alle Feststellungen des Gerichtsfalls nur auf einer individuellen Schlussfolgerung: „Nur auf dem reinen Sockel der Erkenntnis ist es möglich, das fugenlose Monument der Gerechtigkeit zu errichten.“ (P, 127) Es liegt nahe, dass nicht die Wahrheit im Mittelpunkt des Gerichtes steht, sondern die Konstruktion der Wahrheit durch Willkür. Dazu merkt Dürrenmatt selbst an: „Er wird stolz, etwas Außerordentliches zu sein.“ (P, 63) Das Gericht erschafft für Traps eine neue Wahrnehmung, die in dieser leistungsorientierten Gesellschaft „einen anderen Weg“ einschlägt und „über das Kanapee in der Wohnung Gygaxens direkt in dessen Ehebett“ (P, 134) führt. Die Verehrung, der der Protagonist verfällt, gilt nur als der konstruierte Schein des Spiels. In der Komödie wächst in dem Protagonisten Traps mit zunehmender Trunkenheit die Anerkennung für das andere Ich, eine Art Wunsch-Verbrecher-Ich, weil er damit die Chance sieht, ein Verbrecher großen Stils zu sein, der „sein recht durchschnittlich-unbedeutendes Leben nur als Deckmantel für ein umsichtig geplantes Verbrechen benützt.“²⁴ Anders als Friedrich Schiller, der das Spiel als Möglichkeit für Menschen betrachtet, sie aus der Entfremdung vom eigenen Selbst zu erretten, manifestiert sich das Spiel bei Dürrenmatt als die Entfremdung und die Verblendung im Schein. Dass der Protagonist am Anfang auf seine Unschuld besteht und sodann schrittweise seine Schuld erkennt, bringt ein subversiv verkehrtes Bild des aufklärerisch-klassischen Ideals ans Licht.

Nicht zu vernachlässigen ist, dass bereits der Name des Protagonisten bedeutungsvoll ist. Der Vorname Alfredo erinnert an den Täter bzw. das Opfer Alfred III, „ein schuldig Unschuldiger“, aus der Tragikomödie *Der Besuch der alten Dame*. Der Familienname hingegen lässt sich entweder auf das englische Wort „trap“ (dt. „in eine Falle treten“) oder auf den berndeutschen Ausdruck „i öppis ine trappe“ (Hochdeutsch „in etwas hineintappen“)²⁵ zurückführen. Aus Traps' Sicht scheint das Spiel eine gefährliche Falle zu sein, die ihn unwillkürlich zum Ich-Verlust verführt. Im metaphorischen Sinne verbirgt sich im kollektiven Akt des Essens bereits eine kannibalische Andeutung, von der Gemeinschaft „gefressen“ zu werden.²⁶ Etymologisch gesehen enthält das Wort „Trap“ auch das Bedeutungsmerkmal „Verlust des Geruchssinn“, was darauf hinweist, dass Traps seine sinnliche Wahrnehmungsfähigkeit verliert und von den Mitspielern allmählich zum Spielzeug degradiert wird, d. h. zu einer Spielpuppe ohne Seele.

²⁴ Peter André Bloch, a. a. O., S. 228.

²⁵ Wolfgang Pasche, Interpretationshilfen. Friedrich Dürrenmatts Kriminalromane. Der Richter und sein Henker: Der Verdacht. Die Panne. Das Versprechen. Stuttgart 1997, S. 125.

²⁶ Vgl. Chris Schilling, a. a. O., S. 155.

3.2 Fortsetzung des Berufslebens: Streben nach Sinnbildung

Während sich der Protagonist an der Grenze zwischen Spiel-Welt und Wirklichkeit verirrt und sich graduell mit der Mörder-Rolle identifiziert, konstruieren die Pensionierten durch das Spiel eine symbolische Ordnung. Der Rechtsanwalt teilt mit, dass sie nach der Pensionierung auf die Idee dieses Spiels gekommen seien. Der Begriff der Pensionierung bedeutet einerseits den Austritt aus dem Arbeitsleben, der zum abruptem Verlust von sozialem Status und weltlicher Präsenz führt, andererseits beinhaltet der Begriff ebenso das Erreichen einer Altersstufe, die eine Herabwertung des Körpers und der Leistungsfähigkeit mit sich bringt.²⁷ Die vier Greise leiden nach ihrer Pensionierung sowohl an Langeweile²⁸ als auch an unterschiedlichen Krankheiten, doch durch die Etablierung des Spiels eröffnet sich ihnen ein Weg, „Energie, Jugendlichkeit, Elastizität, Appetit“ (P, 113) wiederzufinden. Durch gewisse Spielobjekte, d. h. Mitspieler, erreichen die Spieler erneut eine Bindung mit der äußeren Welt, die aus Reaktion und Gegenreaktion entsteht.²⁹ Während sich die Langeweile auf den Verlust des Sinnes bezieht, strebt man durch das Spiel nach Loslösung vom Entwertungsgefühl und der neuen Sinnbildung. Beim Gerichts-Spiel führen die Greise ihre Berufsrollen weiter fort, um wieder zum Stand der „geistigen Kapazität“ (P, 95) zurückzukehren. Bemerkenswert ist jedoch, dass sie sich vom „unnötigen Wust der Formeln, Protokolle, Schreibereien, Gesetze“ (P, 110) befreien möchten und ihren eigenen Willen umsetzen. Sie sind nicht nur Schauspieler, Zuschauer, sondern auch Regisseure des Spiels sowie maskierte Welt-Götter. Trotz Alter und Schwäche gewinnen die Greise durch das spielerische Gericht die Möglichkeit der Wieder-Errichtung der Autorität und Herrschaft. Hier entsteht eine Parallelität zwischen der privaten Justiz, die die Herren vertreten, und der Konstruktion des Künstlers.³⁰ Die Todesstrafe, die schon längst in der

²⁷ Vgl. Birgit Hoppe / Christoph Wulf: Alter. In: Christoph Wulf (Hg.), *Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie*. Weinheim / Basel 1997, S. 398-403, hier S. 401.

²⁸ Langeweile ist schon seit langem ein Gegenbegriff von Spiel. Im Mittelalter war die Ansicht verbreitet, dass die Langeweile sinnlose Leere ist und aus Entfernung von Gott entsteht. Blaise Pascal erklärt die rastlose Geschäftigkeit der Menschen, Unterhaltung und Zerstreuung durch Spielen als Flucht vor der Langeweile. Vgl. Blaise Pascal, *Gedanken über die Religion und über einige andere Themen* [1670], hg. von Jean-Robert Armogathe. Stuttgart 1997, S. 94f.

²⁹ Aufgrund von Untersuchungen bei Jugendlichen vertreten viele Wissenschaftler die Ansicht, dass Bewegungsdrang und Energie aus den Daseinsformen von Menschen und Tierkindern selbst entstehen. Der Biologe Herbert Spencer war der erste, der das Spiel aus einem Überfluss an Energie des Jugendlichen erklärt. Vgl. Frederik J. J. Buytendijk, *Wesen und Sinn des Spiels*. Berlin 1933, S. 157.

³⁰ Vgl. W. Wolfgang Holdheim, *Der Justizirrtum als literarische Problematik. Vergleichende Analyse eines erzählerischen Themas*. Berlin 1969, S. 91.

staatlichen Justiz abgeschafft ist, wird hier wieder eingeführt. Nach Kummers Ansicht liegt die Spannung des Spiels gerade in der Möglichkeit der Todesstrafe. Das Spiel bietet hier die Möglichkeit, das durchzuführen, was in der Wirklichkeit nicht mehr geschehen darf. Vermittels der „privaten“ Imagination und der individuellen Schöpfung wird die Welt zur Perfektion gestaltet.

Die Konstruktion einer symbolischen Ordnung spiegelt sich auch bei der Mahlzeit wider. Die rituelle Ordnung und der Überschuss der Speisen zeigen ein Bewusstsein des Reichtums und Sozialstatus. Mit dieser symbolischen Bedeutung löst die Nahrung die Naturordnung im Zuge der Vergesellschaftung ab und geht in eine kulturelle Ordnung über. Vor dem historischen Hintergrund der Konsumgesellschaft ist die Gier nach immer mehr materiellen Gütern auf die innere Leere und Unsicherheit zurückzuführen. Das Gefühl der Unsicherheit lässt hier auf die Furcht vor der Vernichtungsgewalt des Kriegs und ein Bewusstsein der Gebrechlichkeit des Lebens schließen. „Das Essen und Trinken, das, wie man sagt, Leib und Seele zusammenhält, ist eines der wichtigsten Mittel, derartige Löcher zu stopfen, eine imaginäre Ganzheit wiederherzustellen, zu restaurieren.“³¹

Im Laufe des Spiels gerät die Gesellschaft langsam in eine tiefe dionysische Trunkenheit. Caillois weist mit der Spielkategorie „Ilinx“ auf das Begehren nach Rausch hin und verfolgt das Ziel, durch zeitweilige Zerstörung der stabilen Wahrnehmung und des Bewusstseins die Wirklichkeit zu unterwerfen. Der Rausch hängt auch oft mit einer Suspendierung des Ethischen zusammen, „meist tritt dieses Schwindelgefühl zusammen mit dem normalerweise unterdrückten Hang zur Unordnung und zur Zerstörung auf.“³² Mit dem steigenden Rausch geht auch ein Einbruch in die Wirklichkeit einher. Während Traps sich im Rauschzustand mit seinem Wunsch-Ich zu identifizieren beginnt, werden die Greise von der körperlichen Schwäche abgelenkt und hängen ihrer Autorität in ihrem privaten Gericht nach. Als Kummer für Traps verteidigt und immer „Gigax“ statt den eigentlichen Namen „Gygax“ ausspricht, bemüht sich Zorn, ihn insgesamt elf Male zu korrigieren, allerdings vergeblich. Der Streit um die Aussprache des Wortes weist auf die Hartnäckigkeit aufgrund der Trunkenheit hin: der Tote bleibt nur ein schwankender Signifikant, der deshalb auch nur zu einer zweifelhaften „Wahrheit“ hinführt.

Es wirkt äußerst grotesk, wenn das „Privatgericht“ hier bei Urteilsszene keine eindeutige Entscheidung zu fällen vermag, sondern zwei Gegensätze – Todesstrafe und Freispruch – entwirft. Die Spielqualität des Gerichts besteht darin, dass die Schuld bzw. Unschuld des Angeklagten „gleicherweise unbeweisbar“ (P, 164) sind. „Die Welten-Götter inszenieren hier in der All-

³¹ Claus-Dieter Rath, a. a. O., S. 245.

³² Roger Caillois, a. a. O., S. 33.

macht des Spiels ein skurriles weltliches Götterspiel, in dem sie belustigt an den Spielfäden Traps ziehen.“³³ Die Zweideutigkeit von Unschuld und Schuld bringt das Paradoxon des Gerichtsspiels zum Ausdruck.

Die vier Juristen illustrieren die römischen Götter in parodistischen und grotesken Bildern: als „obszöner, fett gewordener Herr“ lässt Jupiter den Menschen im Chaos versinken, mit bösen Augen lüstert Mars „stets nach neuen Morden“, als „Puffmutter“ pervertiert Venus die Welt zum „Weltbordell“, während Merkur, „der Diebe Fürst, des Kapitals“ (P, 167ff.) ist, der nicht nur die Menschen, sondern auch die Götter zu Korruption verführt. Die antiken Götter, die nicht das Prinzip der Gnade und Gerechtigkeit verkörpern, sondern in die Unwürde der menschlichen Natur versinken, werden der „Abgetakeltheit, Verkommenheit, Überlebtheit bezichtigt“³⁴, und von den Greisen in Masken mit einem Schuss in ihr Sternzeichen hingerichtet. Zu beachten ist hier die Wirkungsweise der Maske als ein „zentrales Ordnungskriterium.“³⁵ Caillois bezeichnet die Masken als Werkzeuge der Metamorphose: einerseits verwandeln sie die Maskenträger in Götter, Gestalten von übernatürlichen Mächten; andererseits dienen sie als Repräsentation von Göttern dazu, die vorübergehende Ordnung aufzulösen und in der Welt eine neue Ordnung wiederherzustellen.³⁶ Wucht kündigt an, dass alle in Göttermaske nun das Spiel vom Gericht des Menschen über die Götter spielen, welche die Welt regieren (vgl. P, 166). Der Akt, mit Maske auf die Götter zu schießen, kann als ein metaphorisches Urteil über die Götter angesehen werden, die als „die Vollkommenen“ erschienen, aber die Menschen „unvollkommen schufen“ (P, 165). Anstelle der Götter üben die Greise das heilige Recht aus, verkehren die konventionelle Gott-Mensch-Hierarchie.

Wucht sagt zu Traps: „Welches Urteil du akzeptierst, ist deine Sache. Uns kommt das Urteilen zu, dir das Wählen“ (P, 164). Durch das doppelte Urteil geht der richtige Kausalzusammenhang zwischen Tat und Sühne verloren. Das Spiel, das als Parodie der Gerechtigkeit zu betrachten ist, dekonstruiert den ernstesten Standard des heiligen Gerichts - der Dichotomie von Gut und Böse, Reinheit und Sühne wird die Gültigkeit abgesprochen. Das Gericht scheint in dieser Komödie nur als eine Spielform des modernen Rechtssystems in Muße zu sein, dennoch parodiert das „Spiel des Menschen“ auf eine groteske Weise die Gesellschaft der Nachkriegszeit, die von Korruption, Regellosigkeit und leeren Trieben beherrscht ist.

³³ Scarlett Winter, a. a. O., S. 126.

³⁴ Ebenda, S. 132. Vgl. zudem Peter André Bloch, a. a. O., S. 237.

³⁵ Richard Weihe, a. a. O., S. 271.

³⁶ Vgl. Roger Caillois, a. a. O., S. 97.

4 (Theater-)Spiel als Gestaltung der labyrinthischen Welt

Der Begriff „Theaterspiel“ offenbart bereits die enge Verbindung von Theater und Spiel. Dürrenmatt betrachtet das Theaterspiel nicht als ein Spielfeld für Theorien, Weltanschauungen und Aussagen, sondern als ein Mittel, dessen Möglichkeiten durch das Spiel selbst zu ermitteln sind.³⁷ Insofern steht das Theaterspiel bei Dürrenmatt mit dem Spielbegriff im engen Zusammenhang. Im Vergleich zu anderen literarischen Gattungen entsteht das Drama bzw. das Theaterspiel erst vermittelt der Inszenierung durch den Menschen, durch die Aufführung des Theaterstücks, wobei das Theaterspiel ins Sichtbare, ins Sinnliche und ins Unmittelbare gewandelt und wahrgenommen wird.³⁸ Die im schriftlichen Drama in Klammern festgehaltenen Anmerkungen werden auf der Bühne körperlich in Bewegungen, Gestik und Mimik transformiert. Beim Vergleich der drei Fassungen bezeichnet Dürrenmatt die Transposition in ein Theaterstück als inkommensurabel. Ein einleuchtender Grund liegt darin, dass die Überführung in eine Novelle nur auf der Ebene der Sprache einschließlich der dazugehörigen Assoziationen stattfindet, während das Theater Sprache, Schauspiel und Bühne umfasst (Vgl. P, 64). Durch eine Komödie, deren Gattungstitel bereits das semantische Merkmal der Vortäuschung impliziert, dekonstruiert Dürrenmatt die Tragik des Freitodes des Protagonisten und anschließend die Gerechtigkeit des Gerichts.

Traps verirrt sich in der Scheinwelt des Spiels: er wählt die Todesstrafe als gerechtes Urteil und will seine Schuld sühnen, denn er hat, wie es im Stück heisst, „gleichsam zu einer Autopanne noch eine zweite, eine geistige Panne erlitten“ (P, 152). Der Angelpunkt, der den Protagonisten von einem tragischen Helden zum sinnlosen Selbstopfer, besteht darin, dass Traps seine „Schuld“ einfach fingiert haben könnte: „Möglicherweise hatte er sich immer gewünscht, mit Frau Gygax ein Verhältnis zu haben, es sogar versucht, [...] nun behauptet er plötzlich, eines gehabt zu haben“ (P, 63). Sein Freitod ist so gesehen nicht mehr Buße der Schuld, denn er wählt und will etwas beweisen, dass er nicht ist: ein Verbrecher und damit etwas Außergewöhnliches. In diesem Sinne gilt ihm der Tod als „Ausweg aus der eigenen Bedeutungslosigkeit bzw. Überwindung der Nichtigkeit.“³⁹ Auf der Handlungsebene aber ist sein Tod auch einem Zufall zu verdanken: Die Pistolen waren von Justine gekauft und nur aus Spaß scharf geladen, um ihrem Großvater eine Freude zu machen. Hinsichtlich Traps' Tod zeigen die anderen keine Sympathie und keinerlei Mitleid, stattdessen werfen sie ihm vor, „den schönsten Herrenabend“ (P, 173) verteufelt zu haben. Kaltblütig diskutieren sie darüber, wie sie einen Sarg besorgen könnten und ob das blutige Tischtuch gereinigt werden solle. Außerhalb des Spiels bleibt alles unverän-

³⁷ Vgl. Friedrich Dürrenmatt, Theater. Essays, Gedichte und Reden. Zürich 1998. S. 32.

³⁸ Vgl. ebenda, S. 32.

³⁹ Vgl. Peter André Bloch, a. a. O., S. 230.

dert. In der Villa besteht das Abendmahl weiterhin, die Polizei zeigt auch kein Interesse an seinem Tod und betrachtet seinen Fall als Belastung ihrer Arbeit.

Eine weitere Umkehrung liegt darin, dass das Gericht, das aus pensionierten Juristen besteht und angeblich die verlorene Gerechtigkeit wieder einzusetzen versucht, sich am Ende nur als eine Parodie auf Gerechtigkeit entlarvt. Was tatsächlich in *Die Panne* stattfindet, ist „ein Schauprozess, durchgeführt von einem korrupten Gericht, in welchem ein harmloser Durchschnittsbürger dazu gebracht wird, sich schuldig zu bekennen“ (P, 63). Anders ausgedrückt kommt in *Die Panne* eine radikale „Aufklärung“ zur Erscheinung, die den unschuldigen Angeklagten endlich zur Identifizierung mit dem Mörder verführt. Keine wahrhaftige Gerechtigkeit findet statt, im Mittel des Spiels steht nur eine groteske, schrullige, pensionierte Gerechtigkeit, die jedem eine unausweichliche Schuld a priori zuschreibt: „Ein Verbrechen läßt sich immer finden“ (P, 92); „gestehen muß man, ob man will oder nicht, und zu gestehen hat man immer was“ (P, 115). Die Mitspieler sind keine richtigen Henker, sondern ebenso Mörder, die Traps' Selbstmord herbeigeführt haben. Das Gericht, das anfänglich nach der Gerechtigkeit strebt, verwandelt sich durch spielerische Weise in eine verknöcherte Machtmaschine.

In seinem theoretischen Aufsatz *Theaterproblem* entwirft Dürrenmatt die Epochenproblematik als Unmöglichkeit der reinen Tragödie: In der Wurstelei des Jahrhunderts gibt es keine Schuldigen und auch keine Verantwortlichen mehr.⁴⁰ In der Nachkriegszeit sind alle kollektiv schuldig, als Kindeskinder zu sehr kollektiv eingebettet in die Sünden von Vätern und Vorvätern. In *Panne* geht es auch um die Verallgemeinerung der Schuld, von der jeder mehr oder wenig betroffen ist, denn „niemand ist unschuldig“ (P, 158). Kummer gesteht, dass er als jahrzehntelanger Anwalt der obersten Weltkonzerne ein sehr hübsches Sümmchen erhalten habe. Auch der Richter Wucht hat durch Freisprüche ein großes Vermögen angehäuft und konnte daher einen gut bestückten Weinkeller „einheimsen“. Dazu ließ er auch seine Enkelin einen mittelmäßigen Millionär heiraten, um dessen Weinkeller erben zu können. Wie der Großvater vertritt auch Justine die Ansicht, dass es kein größeres Verbrechen als die Unschuld gebe, die den Protagonisten endlich zum Selbstmord verführt. Sie gilt als die „galante Mordwaffe ihres Großväterchens Wucht“ (P, 64) und als Fortführung der Schuld. Im Zeitalter der kollektiven Schuld ist das Individuum nicht mehr imstande, die Schuld allein auf sich zu nehmen.

Da sich die Welt nur schwerlich in der Form des geschichtlichen Dramas Schillers bewältigen lässt, ist die reine Tragödie auch nicht mehr möglich. Im Unterschied zu Schillers Drama, das die Welt als überschaubare

⁴⁰ Vgl. Friedrich Dürrenmatt, *Theater. Essays, Gedichte und Reden*, a. a. O., S. 62.

transformiert, ist der heutige Staat anonym und bürokratisch. Aus Hitler und Stalin lassen sich keine tragischen Helden mehr machen, denn die Macht ist derartig riesenhaft geworden, dass sie selber nur noch zufällige und äußere Ausdrucksformen dieser Macht sind.⁴¹ Angesichts der Entwicklung der technisch beschleunigten Mechanisierung des Lebens hebt Dürrenmatt in der Novelle-Edition die aktuelle Problematik des Zeitalters als Erscheinung der unsichtbaren Macht hervor:

Eine Spule in Unordnung gerät, ein Taster falsch reagiert, Weltuntergang aus technischem Kurzschluß, Fehlschaltung. So droht kein Gott mehr, keine Gerechtigkeit, kein Fatum wie in der fünften Symphonie, sondern Verkehrsunfälle, Deichbrüche infolge Fehlkonstruktion, Explosion einer Atombombenfabrik, hervorgerufen durch einen zerstreuten Laboranten, falsch eingestellte Brutmaschinen. Welt der Pannen.⁴²

Im Vergleich zu den griechischen Dramen, in denen die Protagonisten unter dem ihnen zugewiesenen Schicksal leiden, ist die Spielwelt in dieser Komödie nicht determiniert: Traps erleidet keine Schicksalsfügung, sondern nur eine Panne (Vgl. P, 65). Als Metapher des bloßen Zufalls führt die Autopanne den Protagonisten vom Geschäftsleben in den Tod. Dürrenmatt wählt den Zusammenbruch eines Automobils als Symbol für die Unüberschaubarkeit und die Zufälligkeit der Welt. Die äußere Panne wird in eine innere, der erlittene Zufall in den aktiven Einfall verwandelt.⁴³ In der Komödie wird außerhalb der Spielwelt eine ernste Welt illustriert, die „nicht gespielt ist“ (P, 64): das Dorffest, die Ölkatastrophe, die Verkehrsunfälle, der im Sterben liegende Gemeindepräsident. Dürrenmatt entwirft apokalyptische Bilder eines Weltzustandes, die nicht mehr im Zeichen eines grausamen transzendenten Gottes stehen, sondern sich im biologisch und technologisch hochentwickelten Weltgetriebe als Panne entlarven.⁴⁴ Durch die technische Störung und die unvorhersehbaren Zufälle, die als Bühne des Gerichtsspiels dienen, wird die unsichtbare Macht zum Ausdruck gebracht und wahrgenommen. Der feierliche Herrenabend, der durch den Genuss bei der Mahlzeit und der Lust an Rollenspiel gekennzeichnet ist, inszeniert einen künstlichen Schein aufgrund einer toten und katastrophalen Wirklichkeit, in dem die Justiz nur als Würze dient.

Dürrenmatt sieht die Macht Wallensteins im Zeitalter von Schiller als eine noch sichtbare Macht, während die heutige Macht zusehends an Sichtbarkeit verliert. Wie bei einem Eisberg ist der größte Teil im Gesichtlosen,

⁴¹ Vgl. ebenda, S. 59.

⁴² Friedrich Dürrenmatt, *Die Panne. Eine noch mögliche Geschichte*, a. a. O., S. 39.

⁴³ Vgl. W. Wolfgang Holdheim, a. a. O., S. 96. Für ihn ist es auch bemerkenswert, dass man Traps mit dem Fahrzeug durch die Panne identifiziert.

⁴⁴ Scarlett Winter, a. a. O., S. 133.

Abstrakten versunken.⁴⁵ Die Komödie bringt dieses Eisberg-Modell zum Ausdruck: Die unsichtbare Macht wird durch das Gerichtsspiel inszeniert, was aber nur einen sehr kleinen Ausschnitt davon darstellt. Das Spiel endet mit Traps' Selbstmord als Ausweg aus der eigenen Bedeutungslosigkeit und Nichtigkeit, der auf die Ausweglosigkeit der Wirklichkeit anspielt. In der Stadt erweitert sich das katastrophale Chaos: Die in einen Verkehrsunfall verwickelten Ölwaggons sind endgültig in die Milchsiederei ausgelaufen. Das Auslaufen des Öls symbolisiert die biblische Sintflut, die den Untergang der Welt andeutet.

Im Vergleich zur Tragödie, die die Distanz zwischen der Bühne und den Zuschauern zu überwinden versucht, erzeugt die Komödie vorsätzlich eine Distanz.⁴⁶ Dürrenmatt führt das Ende des Stückes einschließlich des Schlussapplauses zu Beginn auf, um die Grenze zwischen Theater und Realität zu durchbrechen. Die Figur Wucht wendet sich zum Publikum und erklärt, dass es in dieser Komödie um ein Spiel geht. Er stellt sich und andere Figuren vor, durchbricht mit diesem Verfremdungseffekt die theatralische Illusion und fordert die Zuschauer zur Nüchternheit auf. Im Zeitalter, in dem die Tragödie nicht mehr möglich ist, ist es die Aufgabe der heutigen Dramatik, vor allem der Komödie, eine ungestaltete, im Werden und im Umsturz begriffene Welt darzustellen, die im Zusammenhang mit der unsrigen steht.⁴⁷ Durch die Inszenierung des grotesken Daseins des Menschen strebt Dürrenmatt danach, die gesichtslose und ungestaltete Welt zu skizzieren, wie glänzend der Schein des Wirtschaftswunders auch immer sein mag.

⁴⁵ Vgl. Friedrich Dürrenmatt, Theater. Essays, Gedichte und Reden, a. a. O., S. 59.

⁴⁶ Vgl. ebenda, S. 61.

⁴⁷ Vgl. ebenda, S. 60.