

sende «kinesische» Code, im verbalen der die Rede regelnde «sprachliche» wie der Intonation und ähnliches bezeichnende «parasprachliche» Code. Raumbezogene Codes betreffen hingegen vornehmlich den architektonischen Entwurf und die Ausgestaltung der Bühne, die Beleuchtungstechnik, die Verwendung von Requisiten sowie den Einsatz von Geräuschen und Musik. In der sechsten Szene des dritten Akts, einer der Heideszenen des *King Lear*, zeigt sich auf der Bühne ein sturmumtoster, spärlich beleuchteter, armseliger Innenraum eines Bauernhauses, in dem sich zu den Beschützerfiguren Gloucester und Kent das Trio der Wahnsinnigen – Lear, Edgar und der Fool – gesellt. Vor dieser Geräusch- und Raumkulisse entwickelt sich sodann ein Spiel, das die Flexibilität und Dynamik von Inszenierungsformen gleichsam an sich selbst vorführt. Vom Spielleiter Lear wird ein figurales Diskursuniversum (Welt in der «Welt-im-Stück»; E₄) aufgebaut, das den als Poor Tom bereits verkleideten Edgar zum vorsitzenden Richter sowie den Fool und Kent zu dessen Beisitzern macht. Die Gruppierung der drei Figuren zum Tribunal (Proxemik), ihre autoritative Gestik (Kinesik) und deiktische Sprachverwendung («Come hither»; Sprache, Parasprache) verwandeln die Heideszene vor den Augen der Zuschauer in eine Gerichtsszene mit den Angeklagten Goneril und Regan. Dabei wird der äussere Rahmen (E₄) des Spiels stets aufrechterhalten⁵³: zum einen durch Kent, der zunächst noch ausserhalb steht, zum anderen durch Edgars aus der Rolle fallendes, mitleidvolles Beiseitesprechen, vor allem aber durch den Fool, dessen Bemerkung angesichts Gonerils vermeintlicher Weigerung, ihren Namen zu nennen: «Cry you mercy, I took you for a joint-stool», als proverbiale Äusserung («Ich habe Euch ganz übersehen») oder als wörtlicher, szenischer Bezug («Ich habe Euch bloss für einen Schemel gehalten») interpretiert werden kann.⁵⁴ Goneril wird hier also entweder durch ein Bühnenrequisit oder aber überhaupt nicht dargestellt und ist doch im Spiel präsent. Insofern als das Spiel im Spiel (E₄) mit der Verurteilung der bösen Töchter anstrebt, was in der fiktiven Wirklichkeit (E₄) zu diesem Zeitpunkt kaum mehr möglich scheint, liegt zudem eine Form der Spiegelung, eine *mise en abyme*, vor, die imaginativ zu bewältigen sucht, was faktisch ungelöst ist.⁵⁵

53 Zum Zusammenhang von Rahmung, Interaktion und Drama siehe, mit Bezug auf Erving Goffman, Schwantitz, Systemtheorie und Literatur (Anmerkung 15), S. 100ff.

54 Shakespeare: *King Lear* (Anmerkung 5), III.6.51; zur Semantik des «joint-stool» siehe dort die Anmerkung des Herausgebers (S. 125f.).

55 Der Begriff der *mise en abyme* stammt von André Gide; Formen und Funktionen solcher Ineinander-schachtelung beschreibt knapp Rimmon-Kenan, Narrative Fiction (Anmerkung 29), S. 91ff.