

tung aufgebaut wird, dass man defensiv spiele, um dann überraschend sehr offensiv vorzugehen. Bei Kartenspielen wie dem Poker besteht das Antäuschen darin, dass man die Mitspielenden durch Mienenspiel, emotionale Geräusche, »verräterische« Gesten in den Glauben bringt, sie hätten Informationen über das Blatt, die eigentlich geheim bleiben sollten, aber durch spontane Gesten und durch ihre überlegene Menschenkenntnis dechiffriert wurden. Kurz: Durch das Antäuschen entsteht eine performative Ebene des Spiels, ein Spiel mit den Erwartungen der Mitspielenden, das gleichzeitig mit den Erwartungen der Zuschauenden korrespondiert. Mit dem Antäuschen schleicht sich das performative Spiel in fast alle Spiele ein und ermöglicht das Erreichen eines höheren Levels: Wenn die Spielmechanik eigentlich ausgereizt ist, kann das antäuschende Spiel den Reiz des Spiels noch lange aufrechterhalten. Schauspielende sind in der Regel recht gut in dieser Disziplin, wie nicht anders zu erwarten, und die Technik des Antäuschens hat viel mit dem Theater gemeinsam.

4.2 Erwartungen

Durch das emotionale Involvement entstehen permanent Erwartungen in den Zuschauenden. Sie machen innerlich und oft unbewusst Vorhersagen über den Spielverlauf, und man kann sagen, dass die daraus resultierenden Erwartungen bestimmend sind für das Involvement der Zuschauenden. Je stärker das Involvement, desto stärker die Erwartungsproduktion. Zu Beginn des Spiels ist die Erwartung oft bereits hoch. Das gilt auch für das Theater. Johnstone schreibt, jedes Publikum sei zu Beginn der Aufführung in Erwartung eines Wunders (Johnstone 1998, 36), und ich teile seine Meinung. Es ist etwas ausgesprochen Gehobenes, Pures, Wunderbares im Raum, bevor die Aufführung losgeht, eine Hoffnung, die größer ist als alles, was wir als Theatermacher:innen jemals schaffen können. Sie ist einfach so da, ein Rohstoff, mit dem wir arbeiten können. Schauspielende spüren den Erwartungsaufbau des Publikums in ihren Körpern und genießen ihn irgendwie. Viele Schauspielende stehen vor ihrem Auftritt hinter dem Vorhang und »spüren das Publikum«. Sie spüren den Rhythmus der Erwartungen des Publikums, wie ein Surfer den Rhythmus des Ozeans spürt. Wenn es gelingt, können sie die Welle surfen; das Timing sitzt, die Modulation des Spiels verändert sich für genau dieses präsenste Publikum.

Verpasst man den idealen Zeitpunkt, dann sinkt die Erwartung sehr schnell und die Wirkung verpufft oder ist eine völlig andere. Nach einer Weile baut sich die Erwartung wieder auf, sie strömt von selbst nach, die theatrale Situation sorgt dafür, dass dieser Rohstoff ständig nachwächst. Das eigentliche Material des Theaters sind daher nicht Schauspielerkörper, Kostüme, Bühnenbild oder Dialoge, sondern Erwartungen. Keine Erwartungen = kein Theater. Schauspielende oder Autor:innen, die keine Erwartungen hervorrufen, haben nichts, womit sie arbeiten können.

4.2.1 Kleine Typologie der Erwartungsmodellierung

Ich vermute, dass jeder und jede von uns in der Kindheit ein bestimmtes Muster im Umgang mit Erwartungen gelernt hat, und die folgende Typologie skizziert acht basale Strategien des Umgangs mit Erwartungen. Ein Theaterstück bedient sich in der Regel mehrerer solcher Erwartungsstrategien und Autor:innen, Performer:innen und Schauspieler:innen haben ein Autor, ein Performer, ein Tänzer, ein Schauspieler hat vermutlich ebenfalls mehrere dieser Strategien im Repertoire. Wie alle Typologien ist auch die folgende nicht ganz ernst zu nehmen. Sie soll illustrieren, wie unterschiedliche Strategien von Erwartungsmodellierung mit performativen Strategien verknüpft sind.

1. *Erwartungen einheizen – Die Animation:* Animator:innen wecken den Lebensgeist (Anima) in den Zuschauenden und steigern damit die Erwartungen. Oft ist dies ein körperlicher Prozess: Aufstehen, Klatschen, rhythmische Bewegungen und Rufen gehören dazu, ebenso laute Musik und eine gewisse Enthemmung. Animator:innen bedienen dabei eine sehr elementare Erwartung, nämlich die auf eine Intensität des Lebens und auf einen Genuss der eigenen Vitalität. »Wir sind nicht tot und möchten dies auch zeigen.« Das Leben ist ein Fest, und die Aufführung dient immer dem Vollzug dieses Festes. Inhalte spielen kaum eine Rolle und werden im Glutofen des Warm-ups eingeschmolzen. Das Einheizen von Erwartungen bedeutet für die Animator:innen wie für das Publikum, dass sie sich lebendig fühlen, eins mit sich selbst und mit der anwesenden Gemeinschaft. Manchmal werden unerfüllbare Erwartungen geweckt. Animator:innen müssen dann schnell verschwinden, bevor das Publikum auf Einlösung der Erwartungen drängt.
2. *Erwartungen ignorieren – Künstlergenies:* Das Genie schafft Kunst ganz aus sich selbst heraus und ignoriert Erwartungen. Meist ist es männlich. Es spürt, dass eine Aufführung so – und nur so! – stattfinden darf. Oft packt die Inspiration das Künstlergenie mit Haut und Haar und verursacht einen *Furor poeticus*, einen kreativen Wahnsinn und Schaffensrausch, in welchem alle Fragen verschwinden und ein direkter Kontakt zu einer höheren Wahrheit und Quelle entsteht, die keine Interaktion mit anderen Menschen benötigt und durch diese nur verschmutzt würde. Das Genie bringt das Werk unter Schmerzen, allein, zur Welt (nur mit der unerwähnten Hilfe von zwei bis drei Personen, die ihr Leben opfern, um die Entwürfe ins Reine zu schreiben, zum Einwohnermeldeamt zu gehen und die Miete zu bezahlen). Alle Erwartungen werden wütend abgewehrt mit Hinweis auf einen nicht hinterfragbaren Auftrag. Im Idealfall nimmt das Genie die Erwartungen seiner Umwelt und seines Publikums gar nicht erst wahr und errichtet eine Mauer, an welcher diese abprallen.

3. *Erwartungen bedienen – Entertainer*: Entertainer sind Expert:innen darin, die Erwartungen des Publikums zu kennen und in der jeweiligen Situation zu befriedigen. Sie sind grundsätzlich damit einverstanden, dass die Zuschauenden ein Recht haben, unterhalten und in ihren Erwartungen bestätigt zu werden, was ihnen unter seriösen Künstler:innen den schlechten Ruf eingebracht hat, *affirmativ* zu sein. Aber was ist eigentlich schlecht daran, affirmativ, also bestätigend, zu sein? Unsere Welt destabilisiert uns schon genug, da kann doch wenigstens die Kunst ein Ort sein, wo unsere Erwartungen und Hoffnungen erfüllt werden! Damit Entertainer die Erwartungen erfüllen können, müssen sie zu Virtuosen werden, denn das Publikum liebt Virtuosität. Es will einen Löwen durch einen Feuerreif springen sehen, es will eine Jungfrau schweben sehen, es will einen vierfachen Salto auf dem Hochseil beklatschen. Und Entertainer sollen gut aussehen. Singen sollten sie auch können. Und natürlich immer gute Laune haben. Mit einem Wort: Entertainer sind wie Sisyphos, jeden Abend wälzen sie den Fels der Publikumserwartungen einen Berg hinauf, um am nächsten Morgen festzustellen, dass er wieder unten im Tal liegt. Entertainer sind die verachteten Helden des Showbiz. Ihre Tragik liegt darin, dass niemand alle Erwartungen erfüllen kann, denn Erwartungen steigen exponentiell, wenn sie befriedigt werden.
4. *Erwartungen brechen – Postdramatische Performer:innen*: Postdramatische Performer:innen kennen die Erwartungen des Publikums, setzen aber alles daran, sie zu brechen, weil die Erschütterung des Weltbildes der Zuschauenden das Ziel ihrer Arbeit ist, wofür in der gewohnten Wahrnehmung zumindest ein kleiner Riss geschaffen werden muss. Es handelt sich um einen heiligen Akt der Erwartungsbrechung. Was in den Zuschauenden an Erwartungen entsteht, muss im Namen ihrer Emanzipation unbedingt enttäuscht werden. Muster dürfen nicht zu deutlich erkennbar sein und Sehgewohnheiten aus dem Theater, der bildenden Kunst, der Musik, dem Tanz müssen zerstört oder zumindest gestört werden. Die Performance entsteht erst aus dieser Irritation und Destabilisierung der Erwartung. Die Performer:innen kennen oder ahnen die Erwartungen des Publikums, agieren aber bewusst dagegen. Sie lernen (oft schon in den Kunsthochschulen), mit der Enttäuschung des Publikums zu leben und diese als eine Bestätigung ihrer Kunst zu verstehen.
5. *Erwartungen umleiten – Magier:innen*: Zauberer und Zauberinnen lenken die Erwartungen der Zuschauenden bewusst in eine falsche Richtung, um ihnen in einem Nebenraum der Aufmerksamkeit eine Überraschung vorzubereiten, während diese abgelenkt sind. Sie wissen genau, wie Aufmerksamkeit und Erwartungsbildung funktionieren und wie man sie manipuliert. Dafür bereiten sie ihre Tricks akribisch vor und trainieren sie sehr lange, denn ihre eigene Aufmerksamkeit muss von den Zuschauenden abgekoppelt sein, ohne dass diese es merken. Magier:innen können auf einen Gegenstand deuten, dabei aber in ih-

rer Jackentasche einen ganz anderen Gegenstand präparieren. Die Erwartungen des Publikums sind ganz selbstverständlich das Material, mit dem Magier:innen spielen. Sie gehen durch eine Tür hinaus und kommen am anderen Ende des Raumes wieder zum Vorschein. Sie setzen die physikalischen Gesetze außer Kraft und freuen sich an der Überraschung der Zuschauenden. Sie kennen die Mechanismen der Erwartungsbildung und haben gelernt, damit manipulativ zu spielen. Sie können dies genauso gut auf einem Kindergeburtstag tun wie bei einem Betrug in Millionenhöhe. Sie tun es, weil sie es können.

6. *Erwartungen spiegeln – Die Maske*: Masken haben keine Mimik, und gerade dadurch werden sie zu idealen Projektionsflächen für Erwartungen. Ganz besonders trifft dies natürlich auf Neutralmasken zu, aber auch Schauspielende lernen, ihr Gesicht so zu öffnen, dass der Zuschauenden sich selbst darin sieht. Voraussetzung dafür ist eine gewisse Selbstlosigkeit: Je mehr die Schauspielenden sich selbst aus ihrem Gesicht zurücknehmen können, desto mehr wird es zu einer Einladung an die Zuschauenden, dieses Gesicht zu bewohnen. Masken können deswegen weinen, ohne Tränen zu vergießen, lachen, ohne den Mund zu bewegen, Angst haben, ohne die Augen aufzureißen und so weiter. Sie funktionieren als Leinwand für Zuschauererwartungen. Im Spiegel sehen die Zuschauenden also sich selbst, unverfälscht von irgendwelchen Manipulationen der Bühnenkünstler:innen. Dieser Umgang mit Publikumserwartungen führt über eine Zen-artige Selbstentleerung und ist ein langer Weg.
7. *Erwartungen um die Ohren schlagen – Clowns*: Clowns besaufen sich an Erwartungen, ohne sich im Geringsten um deren Erfüllung und Befriedigung zu kümmern. Sie erwachen, sobald ein gewisses Maß an Aufmerksamkeit auf sie gerichtet ist, und werden sofort von dieser abhängig, weshalb sie alles tun werden, um diese Aufmerksamkeit nicht zu verlieren – alles, außer die Erwartungen zu bedienen. Sie nehmen die Aufmerksamkeit als Geisel und machen damit, was sie wollen. Sobald die Zuschauenden nicht mehr wegschauen können, werden Clowns zu Alleinherrscher:innen, die sich an keine Regeln mehr halten. Sie schlagen den Zuschauenden ihre eigenen Erwartungen rechts und links um die Ohren, sie zweckentfremden ihre Aufmerksamkeit in einem Akt von Größenwahn und Selbstermächtigung und lassen den Zuschauenden als einzigen Ausweg das Lachen. Sie müssen gute Miene zum bösen Spiel machen. Und seltsamerweise scheint dieser rebellische Umgang mit Erwartung befreiend und gesund zu wirken. Nach der Begegnung mit Clowns sind die Zuschauenden selbst besser in der Lage, sich gegen fremde und eigene Erwartungen zu wehren.
8. *Erwartungen verknoten – Kabarettist:innen*: Kabarettist:innen führen Erwartungen in kunstvollen Schlaufen auf sich selbst zurück, indem sie deren Voraussetzungen entlarven. Da sind sie ganz nah an der Philosophie, die immer wieder die Grundlagen des Denkens ausputzt. Scheinbar vom gesunden Menschenverstand geleitet, erzeugen Kabarettist:innen die Erwartung eines harmlosen

Spaziergangs, der aber dann seltsam im Kreis herumführt, die eigenen Anfänge kreuzt und sich selbst von hinten betrachtet. Kabarettist:innen kennen die Erwartungen des Publikums, insbesondere die Erwartung, dass die Welt irgendwie logisch und möglicherweise sogar gerecht sein sollte. Diese Erwartung ziehen sie wie einen Ochsen am Nasenring durch die Manege, erzeugen eine alternative Logik und bringen den Ochsen damit zum Stolpern. Kabarettist:innen sind Kinder der Aufklärung mit unterschwelligem Heilserwartungen, die sie sowohl verspotten als auch zelebrieren. Im Gegensatz zu Magier:innen verfügen sie nicht nur über Menschenkenntnis, sondern auch über Einfühlung und einen gewissen Optimismus, dass die Menschen im Prinzip fähig sind, ihre Erwartungen selbst zu erfüllen, wenn sie deren Voraussetzungen verstehen.

4.2.2 Erwartungen im primären und sekundären Spiel

Erwartungen verbinden also sekundäres und primäres Spiel, indem die Zuschauererwartungen auf die Spielenden zurückwirken. Ich hatte im obigen Abschnitt darauf hingewiesen, dass die Zuschauenden tendenziell die Erwartung haben, dass die Spielenden ein hohes Risiko eingehen mögen, während sie selbst gleichzeitig möglichst in Sicherheit sind. Der Einfluss von Erwartungen geht aber noch viel weiter: Durch sie strömt permanent Imagination und damit Unbewusstes in das Spiel. Die Erwartungen erzeugen einen zweiten Film, der im Hintergrund abläuft und mit unseren Hoffnungen und Ängsten verbunden ist. Je näher das Spiel seinem Ziel kommt, desto höher ist in der Regel diese tiefenpsychologische Komponente und desto wilder werden unsere Vorhersagen: Wird mein Mitspieler oder meine Mitspielerin genau diesen einen Zug machen, den ich befürchte oder den ich erhoffe? Diese gegenseitig abhängigen Erwartungen verraten viel über unsere emotionalen Grunderwartungen.

Erwartungen laufen nicht immer durch das Großhirn. Psycholog:innen unterscheiden zwischen Makroerwartungen und Mikroerwartungen. Makroerwartungen sind halbwegs rationale Abwägungen von Wahrscheinlichkeiten, Mikroerwartungen dagegen sind sehr schnell und automatisch. Sie beziehen sich nicht auf längere Vorhersagen, sondern darauf, was die Mitspielenden im nächsten Moment tun werden. Das können mikroskopisch kleine Vorhersagen sein, etwa darüber, wohin sich ein Spielender in der nächsten Millisekunde bewegen wird. Diese Mikroerwartungen laufen im Gegensatz zu den Makroerwartungen automatisch ab, das heißt, das Gehirn produziert diese Erwartungen ohne unseren Willen, einfach, weil es für Vorhersagen im Lauf der Evolution optimiert wurde (Clark 2016).

Man muss sich die Erwartungssituation zwischen zwei Akteuren (A und B) daher doppelt verknüpft vorstellen, einmal über Mikro- und einmal über Makroerwartungen, wobei die fortschreitende Zeit die Erwartungen permanent wieder auflöst, indem sie diese entweder bestätigt oder widerlegt. So entstehen zwei ständige Strö-

me von Erwartungen, die miteinander verkoppelt sind. Auf beiden Ebenen fließen unbewusste Anteile, Fantasien, Imaginationen und verdrängte Teile mit ein.

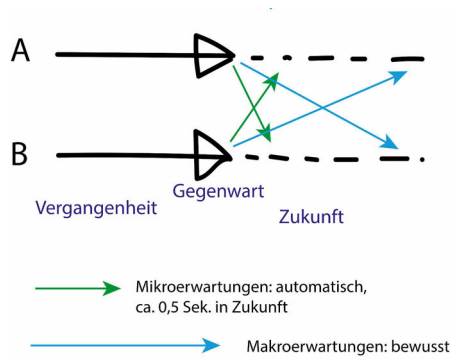


Abb. 12: Mikro- und Makroerwartungen

Jedes performative Spiel generiert daher Mikro- und Makroerwartungen, um diese dann zu erfüllen oder zu brechen. Das Spiel auf der Bühne als primäres Spiel dient dazu, im Publikumsraum Erwartungen aufzubauen, und das ist verbunden mit einem Versprechen, diese Erwartungen zu erfüllen oder zumindest nicht zu ignorieren. Die Bühne wird dadurch zu einem Ort gesteigerter und verpflichtender Erwartungen, denn in der Zuschauererwartung ist etwas enthalten, das mehr oder weniger geduldig auf die Erfüllung eines Versprechens wartet, als bestünde eine Vereinbarung oder sogar ein Vertrag. Im Moment, in welchem ein Darsteller oder eine Darstellerin die Bühne betritt, erklärt er oder sie sich einverstanden mit diesem Vertrag. Er oder sie hat »zu liefern«, darf aber auch mit der Erwartung spielen, sie dehnen, verändern, quetschen, stauchen und sogar brechen. Das Publikum sucht im Theater nicht die exakte Erfüllung seiner Erwartung, sondern erwartet auch den Widerstand gegen diese Erwartung, das Überraschende, Eigenständige, Eigensinnige. Es wäre paradoxerweise geradezu enttäuscht, wenn seine Erwartungen einfach erfüllt würden. Der springende Punkt für die Schauspielenden sind die Mikroerwartungen, denn sie umfassen unmittelbar das Bewegen und Sprechen, die Mimik, die Gestik usw. Der springende Punkt für Autor:innen ist das Spiel mit den Makroerwartungen, also der Aufbau einer narrativen Spannung. Das Theater insgesamt ist der Resonanzraum für die daraus resultierenden Spannungen.

4.2.3 Erwartung und Storytelling

In gewisser Weise besteht daher jede Aufführung in einem Öffnen und Schließen von Erwartungsbögen. Das gilt besonders für das Storytelling, das ja im klassischen Theater mit der Aufführung zusammenfällt, indem die Aufführung genau eine einzige Geschichte erzählt. Deutlicher hat sich dieses Prinzip im Film erhalten, wo das Storytelling immer weiterentwickelt wird (während es im Theater mit snobistischer Geste als altmodisch verworfen wird). Jan Pinkava, Regisseur, Animator und Drehbuchautor (*Ratatouille*), skizziert den Aufbau einer Story als einerseits einer linearen Sequenz von Szenen. Andererseits als ein Gewebe von Erwartungen, die in der Seele der Zuschauenden entstehen und die durch den ›Payoff‹, die Auszahlung, erfüllt werden sollten:

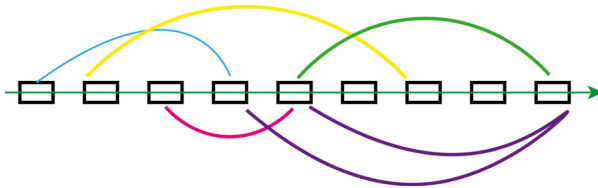


Abb. 13: Storytelling als Architektur von Erwartungsbögen
(Pinkava 2022)

Der Begriff ›Payoff‹ stammt eigentlich aus der Finanzbranche und verweist darauf, dass die Zuschauenden in irgendeiner Weise ›investieren‹ und daraus Erwartungen ableiten. Sobald die Zuschauenden investiert haben, besteht der Trick der Storyteller darin, den Gewinn fast auszuzahlen, um dann noch weiteren Einsatz zu fordern, um noch größeren Gewinn zu erwarten usw. Die Zuschauenden erleben also einen Verlauf, in welchem es Zeitpunkte gibt, an denen ihre Erwartungen beinahe erfüllt werden, enttäuscht und schließlich, in der Regel, erfüllt werden. Dieses Einsteigen, Investieren, Involviertsein, das Herausbilden von emotional gefüllten Erwartungen ist der Kern dessen, was wir als Spannungsaufbau erleben und was offenbar sehr befriedigend ist.

4.2.4 Der Circle of Expectations

Johnstone führt in seinem Buch »Impro for Storytellers« den Begriff »Circle of Expectations« ein (Johnstone 1999, 79). Er bezeichnet die Gesamtheit der Erwartun-

gen, die zu einem bestimmten Zeitpunkt einer Interaktion bestehen¹. Der Circle of Expectations besteht nicht aus benennbarem, explizitem Wissen, aber wir können dennoch sehr genau sagen, ob eine Äußerung innerhalb des Kreises lag oder außerhalb, sobald sie gemacht ist. Wir haben dafür ein sehr deutliches Sensorium in Form von Überraschung, Verwirrung oder Verstörung, wenn etwas außerhalb des Circle of Expectation liegt, und in Form von Bestätigung oder Langeweile, wenn etwas innerhalb liegt. Weiterhin haben wir ein Gespür für die Schwere der Erwartung zu einem bestimmten Zeitpunkt der Interaktion. Ein Gespräch kann über weite Strecken nur kleine Erwartungen aufbauen (Small Talk), dann aber wieder Momente haben, wo die Erwartungen sich auftürmen. Die Spannung steigt, ebenso wie die Anspannung. Mindestens ein Interaktionspartner spürt die Last einer gewaltigen Erwartung, denn der nächste Zug wird für den Fortgang der Interaktion entscheidend sein. Man kann ein Gespräch als eine Abfolge von Zügen darstellen, und jeder Zug baut einen Circle of Expectations auf:

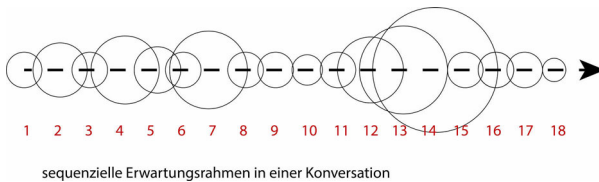


Abb. 14: Ständiger Wandel des Circle of Expectations

Der Circle of Expectations bezieht sich sowohl auf Mikroerwartungen als auch auf Makroerwartungen und er enthält neben offensichtlichen Vorhersagen große Mengen von unbewussten Fantasien.

4.3 Die Kunst der Aufspaltung

Noch einmal: Was ist also das Spezifische des Theaters als performatives Spiel? Wozu hat sich unsere Spezies ein Spiel ausgedacht, das zu einem zweiten Spiel, dem des Zuschauens, führt? Wozu spalten wir uns immer wieder in eine Gruppe von

¹ Später verwendete er die Formulierung »Circle of Possibilities«, offenbar um dem Missverständnis vorzubeugen, die Improvisierenden sollten sich den Erwartungen des Publikums unterwerfen. Doch damit geht ein wichtiger Aspekt des Konzepts verloren, weshalb ich hier die ursprüngliche Begriffsbildung verwende.