

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:

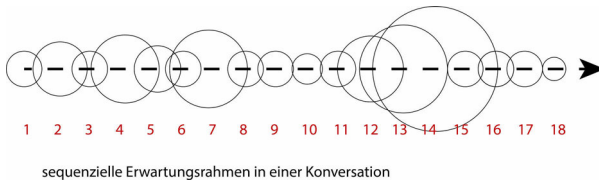


Abb. 14: Ständiger Wandel des Circle of Expectations

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.

Performer:innen und eine Gruppe von Zuschauer:innen auf, um Handlungen zu simulieren? Gibt es ein Spielziel jenseits des offensichtlichen Ziels, zu unterhalten, Geschichten zu erzählen und verschiedene Ebenen von Bedeutung zu erzeugen, ein Ziel, das in der Performativität selbst liegt, also im Betrachten von Artgenoss:innen auf eine bestimmte Weise und in einem bestimmten Kontext?

Als zentrale Praxis wird zunehmend die Praxis der Aufspaltung deutlich:

Wie im vorigen Kapitel herausgearbeitet, sind Schauspielende Expert:innen in der Aufspaltung des eigenen Selbst in Ich, Spielende/r, Figur. Dem entspricht eine Aufspaltung der Zuschauenden. Zusätzlich habe ich in diesem Kapitel eine noch fundamentalere Aufspaltung untersucht, nämlich die in eine Gruppe von Performenden und eine Gruppe von Zuschauenden. Wie die Pole einer Batterie produziert diese Aufspaltung eine besondere Energie, nämlich die Energie der Erwartungen. Diese reichen von Mikroerwartungen, die sich nur auf den nächsten Moment beziehen, zu Makroerwartungen, die den gesamten Verlauf der Aufführung und der Story umfassen. Zwei Punkte scheinen mir entscheidend zu sein: Erstens führt das Aufbrechen der Alltagswirklichkeit in ihre Bestandteile Wirklichkeit/Spiel/Fiktion zu einer Vervollständigung der Wahrnehmung, die auch starke imaginative Anteile zulässt, das Unbewusste einlädt und einen Zugang zu einer kindlich-ganzheitlichen Weltvorstellung ermöglicht. Weil alle unsere Zugänge zur Welt einmal spielerisch waren, sind sie auch nur im Spielerischen vollständig.

Zweitens erzeugt die Aufspaltung in eine Gruppe von Akteur:innen und eine Gruppe von Zuschauenden eine unsymmetrische Erwartung: Die Zuschauenden erwarten aus ihrer sicheren Position heraus ein gesteigertes Risiko auf der Bühne. Dies kann ein gefährlicher Akt im Zirkus sein, der die Akrobat:innen ins Risiko bringt, oder ein Theaterstück, in welchem die Figuren in fiktives Risiko geschickt werden. Ohne dieses Risiko wäre das Zuschauen sinnlos. Würde Rotkäppchen auf dem Weg bleiben, gäbe es kein Märchen.

Die Betrachtung von Artgenossen in gefährlichen Situationen scheint auf Menschen einen großen Reiz zu haben. Sie betrachten sich selbst in Lagen, in die sie nicht kommen möchten und die nur in der dreifachen Rahmung als Wirklichkeit/Spiel/Fiktion überhaupt genießbar sind. Das gesamte Spiel Theater führt dazu, dass die Akteur:innen (Generatoren) sich darin überbieten, immer neue riskante Lagen zu erfinden, die bei den Zuschauenden (Diskriminatoren) eine sehr spezifische Angstlust erzeugen, ein verbotenes Prickeln.