

10. *Das Macht handhabende Selbst*: Die Interaktion mit der Umgebung wird ganz wesentlich bestimmt durch den Grad an Macht, den das Individuum über die jeweilige Situation hat. Es versucht in der Regel, diese zu maximieren und damit die Situation zu gestalten.

Goffmans Konzept betrachtet das Selbst also als einen Akt der Präsentation auf der Bühne des Sozialen und identifiziert 10 Ziele, die wir als Spielende verfolgen. Er lässt dabei offen, ob wir diese Spiele des Selbst bewusst spielen oder unbewusst, aber seine Analogie zum Theater legt nahe, dass zumindest wir selbst sehr genau wissen, wann wir unser Selbst nur spielen, wie wir dies tun und welches Ziel wir gerade verfolgen. Selbstverständlich behalten wir dieses Wissen für uns, bleiben damit allein und verwandeln die Spiele des Selbst in dunkle Spiele.

5.3 Dunkle Aufspaltung

Nehmen wir mit Goffman an, dass der Ursprung des Dark Play in der frühkindlichen Spielphase des Solitary Play liegt, dann wird sehr schnell deutlich, dass sie auch verbunden sind mit frühen Formen des Selbst, das noch nicht ganz kohärent und stabil ist, sondern aus verschiedenen Ich-Kernen besteht.

Viele von uns kennen Solospiele aus der Pubertät, wo sie wieder aufleben, weil die bisherige kindliche Identität an Stabilität verliert. Durch das Spiel kleinerer Einheiten unseres Selbst miteinander und gegeneinander haben wir eine Möglichkeit, uns von äußeren Abhängigkeiten zu befreien. Wir steigen aus den sozialen Spielen aus, um in ein inneres Spiel einzusteigen, indem wir uns in unsere verschiedenen Selbst aufspalten und mit uns selbst spielen können. Solitary Play ist daher immer auch eine Auseinandersetzung mit Abhängigkeit und Autonomie.

5.3.1 Abhängigkeitsspiele und Autonomiespiele

Menschen kommen in vollständiger Abhängigkeit zur Welt und würden ohne Unterstützung schnell sterben. Sie wurden von Biologen deshalb manchmal als ›Frühgeburten‹ bezeichnet, die nach der Geburt noch eine soziale Gebärmutter brauchen, einen Schutz-, Versorgungs- und Lernraum, in welchem sie auf Erwachsene existenziell angewiesen sind. Diese Erfahrung prägt uns tief und bildet eine Matrix von Abhängigkeit versus Autonomie, der wir niemals entkommen. Alfred Adler nannte dies den Minderwertigkeitskomplex und sah ihn als universell an: Wir teilen als Angehörige der Spezies Mensch die Grunderfahrung, dass wir selbst unfähig und schutzlos sind, umgeben von mächtigen, kompetenten Wesen, von deren Wohlwollen wir abhängig sind. Das sind gewaltige Gefühle, die sich mal in Unterwerfung, mal in Rebellion immer wieder Bahn brechen. Sie machen den Menschen auch zu

einem schwer vorhersagbaren Wesen, denn immer, wenn wir glauben, jemanden einschätzen zu können, wird er oder sie etwas tun, um die eigene Autonomie wieder hervorzuheben. Psycholog:innen nennen das Reaktanz: die innere Notwendigkeit, die eigenen Freiheitsgrade zu erhalten und nicht zur Marionette des anderen zu werden.

Johnstone führt ein sehr einfaches Beispiel an: Wenn ein Improspieler oder eine Improspielerin fragt: »Kaffee?«, dann ist die Antwort fast immer: »Tee, bitte.« (Johnstone 1998, 159) Dies ist ganz unabhängig davon, ob er oder sie Kaffee oder Tee bevorzugt, und man kann genauso gut nach Tee fragen und wird dann die umgekehrte Antwort »Kaffee, bitte!« erhalten (gereicht wird es nur pantomimisch, es macht also sowieso keinen Unterschied). Es geht vielmehr darum, sich nicht dem Vorschlag des anderen unterzuordnen, weil dadurch automatisch ein Gefühl von Autonomieverlust entsteht.

An der Kleinheit und Unsinnigkeit dieses Beispiels sieht man, wie sensibel Menschen in diesem Feld sind – ein zuverlässiges Zeichen dafür, dass es sich um ein sehr altes Spiel handelt, das seine Spuren in unserem Organismus hinterlassen hat. Die Angst ist die, hinter die erreichte Autonomie zurückzufallen und die mühsam erarbeitete Individualität aufzulösen. Der korrespondierende Wunsch ist leider genau gegenläufig und zielt darauf, die anstrengende Autonomie endlich aufzugeben, um sich in das Paradies der Verantwortungslosigkeit und Selbstauflösung zurücksinken zu lassen.

Reaktanz als ein Kampf um Kontrolle findet sich auch in Abhängigkeits- und Autonomiespielen. Da werden Flüssigkeiten zurückgehalten, Nahrung verweigert, Körper ausgehungert oder Körperteile verändert. Seelisch und sozial wird um Autarkie gekämpft, das Individuum verwandelt sich in eine Festung, eine Insel, ein Perpetuum mobile, eine geschlossene Biosphäre. Der Kampf um Autonomie kann erstaunlicherweise eine höhere Priorität bekommen als das tatsächliche Überleben – etwa im Fall von Magersucht –, ein weiterer Beleg dafür, dass ein Spiel sich von seiner ursprünglichen biologischen Funktionalität lösen kann. Innerlich bedeutet das Autonomiespiel eine Aufspaltung des Ich.

5.3.2 Robinson – die dunkle Fantasie der Autonomie

Auf einer fiktiven Ebene ist Robinson Crusoe ein gutes Beispiel für ein Autonomiespiel. In der Hauptgeschichte strandet Crusoe auf einer Insel in der Karibik und überlebt als einziges Mitglied der Mannschaft. Über viele Kapitel wird erzählt, wie er die unbewohnte Insel erkundet und eine Existenz aufbaut, wie er mit Disziplin, christlichem Glauben und westlichem Wissen ein autonomes Dasein erreicht. Das Einzige, was ihm fehlt, ist ein menschlicher Kamerad. Irgendwann stellt er fest, dass die Bewohner einer benachbarten Insel hin und wieder landen, um ein Festgelage zu veranstalten. Es sind Kannibalen, und Teil des Festes ist das Verspeisen eines gefan-

genen Gegners. Es gelingt Crusoe, einen der zum Tode Bestimmten bei der Flucht zu unterstützen und zu retten. In der Folge leben die beiden zusammen in einer Herr-Diener-Beziehung gemeinsam auf der Insel. Er gibt seinem Gefährten den Namen »Freitag«, weil er ihn an einem Freitag befreien konnte, bringt ihm die englische Sprache bei und unterrichtet ihn im christlichen Glauben. Nach 34 Jahren auf der Insel gelingt es ihm, ein ankerndes Schiff, dessen Mannschaft gemeutert hat, unter seine Gewalt zu bringen. Gemeinsam mit Freitag erreicht er nach 35-jähriger Abwesenheit London. Er stellt fest, dass sein Vermögen sich inzwischen beträchtlich vermehrt hat und lebt fortan als reicher Mann. In gehobenem Alter besucht er noch einmal seine Insel und hilft dabei, diese zu kolonisieren.

Man erkennt die zentrale Wunschfantasie (des weißen Mannes), nicht von seiner Umgebung abhängig zu sein, sondern durch eigenes Wissen und Können auch unter widrigsten Umständen zu überleben, eine Fantasie, die sich ähnlich durch die vielen Entdeckergeschichten des 19. Jahrhunderts zieht. Auf einer tieferen Ebene ist es die Geschichte eines extremen Strebens nach Autonomie, die Fantasie des Nichts-und-Niemanden-Brauchens, eine Antwort auf die kränkende Erinnerung, auf eine Mutter oder eine andere versorgende Person angewiesen zu sein. Robinson lebt nicht nur auf einer Insel, er wird regelrecht zur Insel, ein abgeschlossenes Reich, in welchem er seine eigenen Regeln verwirklichen kann und die Kunst erlernt, für sich alleine zu wirtschaften. Eine seltsame Selbstzufriedenheit durchzieht das Buch, eine Spießigkeit, ein Grundgefühl von Gutmenschentum in einer feindlichen, zähnebleckenden Umgebung. Beide Ebenen, die offensichtliche des sich selbst rechtfertigenden Kolonialismus und die der vollkommenen Autarkie, durchdringen sich gegenseitig und ergänzen sich zu einer sehr starken Dynamik.

In der Fantasie der Autarkie muss gleichzeitig das Problem der Einsamkeit gelöst werden, und auch hier zeigt die Geschichte von Robinson, wie das Autonomie-spiel einen imaginären Partner erzeugen muss. Robinson braucht Freitag hier vor allem als Zuschauer bei der Vorführung seiner bereits erworbenen Autonomie, die sowohl das Wirtschaftliche als auch das Soziale umfasst. In dieser Rolle kann er sich sowohl emotional autark fühlen als auch zumindest einen einzigen sozialen Kontakt zulassen. Ein inneres Problem wird gelöst: Wie kann ich überlegen und unabhängig sein und trotzdem eine Beziehung haben? Es ist in dieser Form vermutlich eine typisch westlich-patriarchale Position, gleichzeitig aber ein universelles Phänomen, weil Autonomiespiele für die menschliche Spezies zentral sind.

Die Beispiele von Dark Game beziehen sich oft auf Situationen, wo ein Mensch gegen sich selbst spielt. Wie ist es aber überhaupt möglich, dass jemand gegen sich selbst spielt? Er oder sie muss sich dazu in mehrere Aspekte aufspalten, beispielsweise in Geist und Körper. Eine Variation des Autonomiespiels ist das »Asketenspiel«. Es geht dabei auf den ersten Blick darum, die genauen Grenzen und Beziehungen zwischen Körper und Geist auszutesten, Schmerzen mental zu bewältigen, Leistungsgrenzen zu überwinden usw. Auf den zweiten Blick wird aber noch eine weite-

re Dynamik sichtbar: Die Aufspaltung in Körper und Geist schafft zwei Spielpositionen, die immer und immer wieder gegeneinander spielen können. Sie entwickeln im Laufe der Zeit mehr und mehr Strategien – und darüber hinaus Ressourcen für die Entwicklung von Strategien. Dies kann sich in hochkomplexe und hochspezialisierte Spiele entwickeln, die auf einem Level gespielt werden, die dem Außenstehenden geradezu absurd vorkommen können. Ein Mensch entdeckt vielleicht, dass man ein psychisches High hervorbringen kann, indem man sich erbricht. Dieser psychophysische Zusammenhang kann zu dem komplexen Dark Play ›Magersucht‹ führen. Ein anderer entdeckt, dass man durch mentale Techniken Schmerzen bewältigen kann. Das Spiel entwickelt eine Eigendynamik. Es will weitergespielt werden, bis es seine ganze Komplexität erreicht hat.

Die Aufspaltung in ein Körperselbst und ein geistiges Selbst ist nur eine von vielen Aufspaltungen, die möglich sind, sie ist aber in unserer Kultur sehr stark verbreitet.

Was bedeuten solche Überlegungen für das Theater? Könnte es sein, dass Theater ein künstlich und künstlerisch erzeugter dissoziativer Zustand ist, in welchem sich sowohl die Spielenden als auch die Zuschauenden in drei Teile aufteilen – die Spielenden in Figur/Spieler:in/Person, die Zuschauenden in Beobachter:in/Teilnehmer:in/Person?

5.3.3 Besessenheit: Die krasse Verwandte der Schauspielerei

Ein sehr interessantes Dark Play am Rande des Kontrollverlustes ist die Besessenheit. Sie ist Teil vieler ritueller Kulte, insbesondere in Afrika, der Karibik und Südostasien, und die strukturelle Ähnlichkeit von Theater und Besessenheitskulten ist schon vielen Theaterwissenschaftler:innen aufgefallen. Eine Zusammenfassung von theatralen Formen im Kontext von Besessenheit und Theater findet sich bei Christopher Balme (Balme 1995). Besonders gut untersucht sind die Besessenheitskulte auf Haiti, insbesondere die des Voudoun-Kultes. Balme zählt vier Aspekte auf, in welchem sich das Ritual und das Theater in diesen Kulturen ähneln und überlappen: (1) Rollenverständnis: Das Medium/der Schauspielende wird während der Performance von einer fremden Entität (im Voudoun sind das die ›Loa‹, was manchmal mit Geist, manchmal mit Gott übersetzt wird) in Besitz genommen (›geritten‹). Wie die Metaphern von Pferd und Reiter nahelegen, wird eine klare Trennung von Körper und Geist angenommen. Die Identität des jeweils erschienenen Loas ist für Eingeweihte an dessen Gesten und Bewegungen klar erkennbar. Es besteht ein überschaubares Arsenal von Figuren. (2) Körpersprache: Die nonverbale Kommunikation der Geister via den Körper des Mediums ist nicht alltäglich, sondern besitzt eine Art von Theatralität und Überhöhung. (3) Tanz und Musik: Diese Elemente sind laut Balme zwar nicht notwendig, jedoch in der Regel vorhanden. Sie versetzen dabei nicht nur das Medium, sondern alle Teilnehmenden in einen außeralltäglichen

Zustand. (4) Katharsis: Balme betont, dass der Fokus der Katharsis nicht so genau bestimmt werden kann, wie dies gewöhnlich für das antike Drama angenommen wird, wo die Hauptfigur stellvertretend für das Publikum eine Art seelischer Reinigung durchläuft. Bei Besessenheitskulten scheint die Katharsis vielmehr potenziell die gesamte Gemeinschaft zu umfassen.

Balme beschreibt verschiedene Versuche, die Theatralität der jeweiligen Besessenheitsrituale in zeitgenössische Theaterformen zu übernehmen. Selbst bei indigenen Theatermacher:innen konstatiert er jedoch, dass damit immer eine Verschiebung der Perspektive verbunden ist, die von einem Außerhalb auf das authentische Ritual zugreift und damit eine Verfälschung und Aneignung bedeutet. Die Überführung von Besessenheitskulten in einen außerhalb des Kultes liegenden theatralen Rahmen ist damit per se ein fragwürdiges Unterfangen, selbst wenn es von Protagonist:innen dieses Kultes selbst geschieht.

In der Person des französischen Theateravantgardisten Antonin Artaud vermischen sich ethnologische Beobachtungen, Fantasien und ein surrealistisches Kunstverständnis zu einem neuen, grandios gesteigerten »Theater der Grausamkeit«, das auch Besessenheit umfasst. Inspiriert wurde er 1931 auf der Pariser Kolonialausstellung durch das Spiel einer balinesischen Theatertruppe und forderte danach ein Theater mit »Schreien aus Eingeweiden, rollenden Augen, Geräuschen von Zweigen, von Becken und hölzernen Trommelwirbeln, eine neue und konkrete Anschauung vom Abstrakten«. (Artaud 2012) Diese Art von Besessenheit ist nicht eingebettet in ein Ritual und ein geschlossenes Weltbild, sondern rührt aus einer Kritik der Moderne und ihres Theaters. Sie ist also nicht rückwärtsgewandt mit der Gefahr der Folklorisierung, sondern nach vorne gewandt auf der Suche nach einem modernen Theater, geboren aus dem Unbehagen an der (westlichen) Kultur.

Johnstone widmet sich ebenfalls ausführlich dem Thema Besessenheit, insbesondere im Zusammenhang von Masken und Trance. (Johnstone 1979) Auch seine Experimente fallen in einen solchen zivilisationskritischen Kontext und sind keine Imitationen fremder Rituale. Vielmehr versuchen sie, einen Aspekt des Theaters wiederzubeleben, der durch die Dominanz des Literaturtheaters verloren gegangen ist, aber durchaus seinen Platz auch in westlichen Traditionen wie der *Commedia dell'arte* hatte und daher von diesen Relikten aus wieder aufgegriffen werden kann. Der Bezug zu ethnografischen Studien stellt hier hauptsächlich einen Versuch dar, die eigenen verloren gegangenen Bezüge zur Besessenheit im westlichen Theater zu rekonstruieren.

Was Besessenheit genau ist, lässt sich nach wie vor schwer erfassen, aber man kann durchaus argumentieren, dass sie tatsächlich einem ähnlichen Prozess folgt wie das Schauspielen. Wendet man daher das Drei-Welten-Theorem auf die Besessenheit an, so ergibt sich folgendes Bild: Die jeweilige Maske, Gottheit oder Loa entsteht auf der Ebene der Fiktion und bringt hier eine Figur hervor, die den meisten Anwesenden bekannt ist und etwas sagt. Im Gegensatz zur Rolle beim Schauspiel

hat das Medium aber wenig Gestaltungsmacht, sondern wird von außen besessen, energetisiert und gesteuert. Im Fall einer Rolle kann dies zwar auch der Fall sein, aber in weit geringerem Ausmaß. Auf der Ebene der Wirklichkeit bewohnen Gottheit und Medium für eine begrenzte Zeit denselben Körper, genau wie Schauspielende ihren Körper mit der gespielten Figur teilen. Zwischen diesen Ebenen befindet sich bei der Besessenheit allerdings: nichts. Die vermittelnde Ebene des Spiels und der Spielenden ist quasi ausgelöscht, weshalb das Medium nicht für die Aktionen der besitzenden Gottheit verantwortlich gemacht werden kann. Damit wird unklar, wer die Figur eigentlich spielt, und genau diese Unklarheit macht Besessenheit zum Dark Play. Im Dunkeln agieren Mächte, die sich nicht zu erkennen geben und die verbergen, ob es sich überhaupt um ein Spiel handelt. Die Agency – und damit die Verantwortung – wird dabei verschleiert, es wird unklar, wer eigentlich als Urheber:in oder Prinzipal:in für die gesprochenen Worte oder die vollbrachten Handlungen geradesteht.

5.3.4 Die Entdeckung der seelischen Intransparenz

Irgendwann um das 7./8. Lebensjahr entdecken Kinder repräsentative Formen des Sprachgebrauchs wie die Metapher, Ironie und Lügen. (Demorest et al. 1983) Dabei wird Sprache ›maskiert‹ verwendet, also nicht zum Bezeichnen eines Sachverhaltes, sondern nicht wörtlich zum Erzeugen von Bildern, zum Unterstellen des Gegenteils und zum Verschleiern eines Sachverhalts. Das Kind muss dazu verstanden haben, dass sprachliche Zeichen vom Gegenüber vor dem Hintergrund von dessen Erwartungen verstanden werden und dass mit diesen Erwartungen gespielt werden kann. Die Theory of Mind (ToM) bildet sich aus und ermöglicht es uns, die Perspektive des anderen zu rekonstruieren – und damit auch uns selbst durch dessen Augen zu sehen. Erste Zeichen von ToM sind meist ab dem 4. Lebensjahr nachweisbar, aber erst deutlich später sind Kinder in der Lage, mit diesen Fremdbildern zu spielen.

Zunächst muss das Kind verstehen, dass Selbstbild und Fremdbild nicht identisch sind. Die anderen erleben mich nicht so, wie ich mich selbst erlebe. Gut möglich, dass dies als schockierende Erkenntnis passiert: Die Mutter empfindet meinen Schmerz nicht. Sie spürt meinen Hunger nicht. Sie ist nicht Ich. Psycholog:innen bringen die Entdeckung eines Fremdbildes mit dem Moment in Verbindung, in welchem das Kind sich im Spiegel erkennt, (ab dem 18. Lebensmonat). Das Bild im Spiegel ist plötzlich nicht mehr irgendein Wahrnehmungsgegenstand, sondern wird stürmisch begrüßt, geküsst und offenbar emotional stark positiv besetzt. Das Kind sieht sich von außen und kann daraus (deutlich später) erschließen, wie es von anderen wahrgenommen wird. Es bemerkt dabei einen Unterschied zu dem, wie es sich von innen wahrnimmt. Es entsteht also eine Trennung von Selbstbild und Fremdbild.

Danach ist es nur eine Frage der Zeit, dass das Kind drei fundamentale Entdeckungen macht:

1. *Die Entdeckung der seelischen Intransparenz:* Irgendwann entdeckt das Kind, dass die eigenen seelischen Zustände sich nicht ›von selbst‹ nach draußen transportieren. Die Mutter ist nicht mehr verbunden mit dem Kind, nimmt dessen Bedürfnisse nicht mehr als die eigenen wahr, dass vielmehr die inneren Zustände für die anderen im Wesentlichen intransparent sind. Diese Entdeckung bedeutet eine heftige und nachhaltige Erschütterung.
2. *Die Entdeckung der Regulierung der seelischen Intransparenz:* Das Individuum lernt, dass die seelische Intransparenz unter seiner willkürlichen Kontrolle liegt, insbesondere, dass es verhindern kann, dass andere ›in es hineinschauen‹. Es kann sich also für andere unlesbar machen und damit das eigene innere Erleben vor der sozialen Umwelt schützen. Es bekommt ein individuelles, das heißt unteilbares Innenleben, das einen immensen Reichtum darstellt. Die Kontrolle über diese Grenze zu gewinnen, bedeutet für das Kind einen unglaublichen psychischen Fortschritt, verbunden mit einer Funktionslust, die dem Aufrechtgehen ähnlich ist.
3. *Die Entdeckung der Manipulierbarkeit des Fremdbildes:* In einem nächsten Schritt entdeckt das Individuum, dass die Art, wie es gesehen wird, kein passives Erleiden ist, sondern von ihm selbst gestaltet werden kann. Es folgt ein Experimentieren mit Looks und sozialen Rollen, das bis weit in die Pubertät geht und oft durch das ganze Leben hindurch weiter. Die Manipulation des Fremdbildes ist dabei meist spielerisch, kann aber auch gravierende Rückwirkungen auf das Selbstbild haben. Es entstehen Rückkoppelungen (etwa bei Essstörungen), die verstörend sein können, aber ebenso entstehen lustvolle Momente, wenn die Manipulation des Fremdbildes besonders gut gelungen ist. Die kognitive Leistung der Manipulation des Fremdbildes entspricht ungefähr der Leistung des Lügens im Sprachlichen, nur dass sie auch den Körper umfasst. Wie beim Lügen müssen Fremdbildmanipulatoren ein Wissen über die Wahrnehmung und die Erwartung des Gegenübers haben.

Diese drei Entwicklungsstufen des Fremdbildes dürften für das Schauspielen relevant sein. Dabei werden Schauspielende zwar zu Meistern in der Manipulation des Fremdbildes, der psychische Prozess dahinter ist aber noch viel fundamentaler und viel positiver, nämlich der Wunsch nach Aufhebung der seelischen Intransparenz.

Die Aufspaltung des Menschen im Schauspiel in Figur/Spielende(r)/Person folgt der Angstlust, die aus dieser Ambivalenz entsteht: Einerseits wollen wir, dass das Gegenüber auf unsere gespielte Rolle hereinfällt und uns als das versteht, was wir vorspielen. Andererseits sehnen wir uns danach, dass unser Gegenüber uns durchschaut und wir hinter der Rolle sichtbar werden, als Spielende und als Person. Wir

sorgen unbewusst dafür, dass unser Spiel nie perfekt ist, dass es immer einen unklaren Rand gibt. Die Hoffnung, die seelische Intransparenz zu umgehen, verlässt uns nie, während wir gleichzeitig nichts so sehr fürchten wie die Aufhebung genau dieser Intransparenz. Wir haben es also mit Angstlust zu tun. Sie ist der heimliche Kern des Schauspielens, und sie ist der Grund dafür, dass das Schauspielen immer ein dunkles Spiel bleibt. Das erklärt auch, warum die Versuche, Theater zwischen Spiel und Ritual zu verorten, so schwierig sind: Es fällt in einen dritten Bereich, dessen Hauptmerkmal genau die beschriebene Angstlust ist und die drei Qualitäten annehmen kann:

1. Angst vor dem Unbekannten → Ritual
2. Lust auf Unbekanntes → Spiel
3. Angstlust → Dark Play

5.4 Im Rausch der Verantwortungslosigkeit

Das Beispiel der Besessenheit zeigt, dass Dark Play auch das Publikum erfasst. Tatsächlich scheint es mir sogar wahrscheinlich, dass das sekundäre Spiel dazu tendiert, noch stärker zu dunklem Spiel zu werden als das primäre Spiel. Wie bereits ausgeführt, ist es außerordentlich verführerisch, aus einer bequemen und sicheren Zuschauerposition heraus Risiken einzufordern. Irgendein Zuschauer schreit bei jedem Kampf »Schlag zu!« und »Gib ihm!« und »Lass dir nichts gefallen!«, um die Dynamik anzuheizen. Die Tendenz, die Spielenden in ein immer größeres Risiko zu treiben, ist, soweit ich das sehen kann, eine inhärente Tendenz performativer Spiele, die ihnen nicht auszutreiben ist. Wo immer Menschen diese seltsame Mischung aus Verantwortungslosigkeit und Macht verspüren, verlieren sie ihre Moralität. Es ist, als wäre dies eine Droge: Risiko ohne Konsequenzen, Macht ohne Verantwortung.

Um das primäre Spiel herum entsteht daher oft ein dunkles Spiel – unabhängig davon, ob es selbst dunkel ist oder nicht. Die Zuschauenden fordern es ein, und wenn sie genügend zentripetale Wirkung haben, kippt dann auch das primäre Spiel ins Dunkle.

Theater lebt zu einem großen Teil von genau dieser Spannung: Die Zuschauenden wollen, dass das Spiel eskaliert, dass das Risiko der Figuren/Schauspielenden/Individuen auf der Bühne zunimmt und dass Konflikte sich radikal entladen. Sie erwarten, dass dies mindestens zu einem gewissen Grad passiert. Die Theatermacher:innen dagegen wollen meist etwas ganz anderes, etwas viel Positiveres, Kultivierteres, Moralischeres. Sie wissen aber auch über die Dynamik der Zuschauerherzen Bescheid, und so wird jedes Theater ein Spiel mit dem Feuer, oder anders gesagt ein Spiel mit dem dunklen Spiel.