

28. Stadt als Bühne

Stadt auf der Bühne

Immanuel Schipper

Dramaturg, Leiter des Forschungsprojekts »Sehn-Sucht nach Authentizität«, Institut Design2context, ZHdK

Die Stadt als Theaterthema ist fast so alt wie das Theater selbst. Eines der ältesten Theaterstücke unseres Kulturkreises, *Ödipus* von Sophokles, handelt neben der privaten Tragödie vom Schicksal der Stadt Theben und ihrer Bewohner. Ödipus wird nur König, weil er die Stadt von einem Fluch befreit, indem er das Rätsel der Sphinx löst.

Da die Stadt der Ort ist, in dem ein Theater steht, und die Stadtbewohner den Grossteil der Theaterbesucher ausmachen, scheint es verständlich, warum die Stadt selbst oft als Thema eines Dramas gewählt wurde. Besonders deutlich wird das in den Stücken von Bertolt Brecht, zum Beispiel in *Aufstieg und Fall der Stadt Mahagony*, wo die Stadt sogar die Hauptrolle spielt. Bei Brecht ist die Stadt ein bedrohender Moloch, den Menschen bedrohend. Ein anderes Stadtbild zeigen die Stücke von Tennessee Williams, man erfährt die Stadt als eine beinahe beschützende Nische auf dem Weg von der Gosse in den Club (*Endstation Sehnsucht*). Bei Simon Stephens wiederum ist die Stadt der Ort der verstörten Beziehungen, ein Ort, der die Unmöglichkeit des Existierens evoziert (zum Beispiel in *Motortown*). René Pollesch dagegen variiert in *Stadt als Beute* den Mahagony-Stoff und zeigt die Stadt als Turbo-Zentrifuge im neoliberalen Kapitalismus, die den Bewohnern nur noch den Ausweg in den Wahnsinn offenlässt. Die deutsche Autorin Dea Loher verknüpfte die Biografien einiger Randexistenzen der Megametropole São Paulo zu einer verzweifelten kollektiven Suche nach Erlösung (*Das Leben auf der Praça Roosevelt*). Auch Regisseure oder Teams haben in der letzten Zeit die Stadt des Öfteren auf die Bühne gehoben und sie als eine überschaubare Welt dargestellt. So porträtierte Ruedi Häusermann mit der Inszenierung *Engelrain* seine Geburtsstadt Lenzburg. Darin stellten die Bewohner der Stadt sich gleich selber dar. Bert Neumann installierte in der Berliner Volksbühne die Neustadt als beispielbares Kunstwerk. Die Gruppe Plasma stellte für ihr Stück *Walk-Don't-Walk* ein ganzes Häusermeer auf die Bühne und zeigte die Einsamkeit der Städtebewohner aus der Vogelperspektive.

Diese Produktionen werden und wurden – bis auf die ersten Inszenierungen von Ödipus, die in einem klassischen griechischen Theater stattfanden – allesamt in festen Gebäuden, auf einer Bühne, abgeschirmt von der Stadt zur Aufführung gebracht. Das klassische Theater-Setting garantiert die notwendige Konzentration, den Schutz vor dem Wetter, bessere technische Möglichkeiten und nicht zuletzt eine klare, hierarchische Trennung zwischen Akteuren und Zuschauern. Das Zuschauer-Kollektiv sitzt ruhig in Reihen im Dunkeln, und oben im Scheinwerferlicht präsentiert der Protagonist sein Leiden.

Diese klaren Verhältnisse werden bei Inszenierungen von Theaterprojekten im öffentlichen Raum aufgehoben. Ebenfalls schon lange gibt es immer wieder Experimente, das Theater aus den festen Räumen des Stadttheaters herauszuholen und auf Plätzen, im Freien, im öffentlichen Raum zu inszenieren. Theaterproduktionen auf Plätzen in Städten (*Jedermann* vor dem Salzburger Dom, Mysterienspiele auf mittelalterlichen Marktplätzen) benutzen die Stadtarchitektur als Bühnenbild.

Seit den 1960er-Jahren wird Theater immer wieder vom dunklen Theaterraum ins helle Tageslicht geführt, oft motiviert durch das politische Anliegen, die Grenze von Leben und Kunst zu überschreiten und die öffentlichen Räume als solche zu behaupten. Protagonisten des Strassentheaters benutzen die Strassen und Plätze für ihre politischen Kundgebungen. Richard Schechner fordert in seinem Werk

Environmental Theatre eine Auflösung der Trennung und eine Gleichberechtigung von Schauspielern und Zuschauern sowohl in den klassischen Theatergebäuden als eben auch ausserhalb davon. Im zeitgenössischen Theater hat diese Tendenz wieder eine grössere Bedeutung erhalten und ist sowohl beim Staatstheater als auch in der freien Szene zu beobachten. Dabei gibt es die verschiedensten Formen:

1. Inszenierte Spaziergänge mit oder ohne gespielten Szenen an verschiedenen Orten (zum Beispiel *Freie Sicht aufs Mittelmeer*, Dani Levy, Theater Basel; *Ghost machine*, Janet Cardiff und George Bures Miller, HAU Berlin; *GHOSTS*, Mikeška:plus:blendwerk, Theaterhaus Gessnerallee Zürich). Bei dem Projekt *X-Wohnungen* (Konzept: Matthias Lilienthal), das in vielen Städten schon realisiert wurde, begibt sich der Zuschauer auf eine Art Spaziergang von einer Wohnung zu einer anderen und wird so durch ein Spiel von Inszenierung und Realität des privaten Lebens in der Stadt geführt.

2. Verschränkungen von draussen und drinnen. Einige Szenen werden ausserhalb des Theaters gespielt, andere auf der Bühne. Die Zuschauer wechseln ihre Position und ihren Platz (zum Beispiel *Othello*, Stefan Pucher, Schauspielhaus Hamburg).

3. Theatrale Installationen im öffentlichen Raum (zum Beispiel *City of Abstracts*, William Forsythe).

4. Diverse Arten von Open-Air-Inszenierungen, Theater an Originalschauplätzen (zum Beispiel *Wilhelm Tell* auf dem Rütli).

Bei allen Arten von Aufführungen im öffentlichen Raum wird das Theaterereignis erweitert, bekannte Strukturen und Rollen werden aufgelöst. Passanten

werden zu Protagonisten (oder Zuschauern), zufällige Aktionen werden zu zentralen Handlungen, eigene Beobachtung vermischen sich mit geplanten Szenen. Der Theaterzuschauer nimmt einen neuen Platz ein, sieht Theater in einer neuen Perspektive und nimmt den Raum anders wahr. Der Umgebungsraum gewinnt an Bedeutung, die Konzentration auf die *eine* Theaterhandlung, die in einem Theaterraum bewusst hergestellt wird, fällt hier weg. Die Aufmerksamkeit richtet sich überlagernd auf verschiedene Dinge, die Wahrnehmung schwankt zwischen gespielter, fiktivem Theater und realer Umgebungshandlung.

Eine spezielle Gattung des Theaters im öffentlichen Raum sind die *Site-specific*-Produktionen. Dieser Begriff, der aus der bildenden Kunst übernommen wurde, bezeichnet bestimmte Aufführungen, die den Kontext ihrer Bühnen, also den jeweiligen Ort, im Stück mitthematisieren. »Gemeint sind Inszenierungen, die keinen Text zum Ausgangspunkt nehmen, sondern einen Ort und seine architektonischen Besonderheiten untersuchen, sich mit dem historischen oder sozialen Kontext, den der Ort vorgibt, auseinandersetzen. Damit wird der Ort, an dem die Arbeit entsteht, zum konstituierenden Faktor der Inszenierung.«⁽¹⁾

Dabei stehen diese Produktionen im Gegensatz zu der Situation des klassischen Theaters. »Ich kann jeden leeren Raum nehmen und ihn eine nackte Bühne nennen. Ein Mann geht durch den Raum, während ihm ein anderer zusieht; das ist alles, was zur Theaterhandlung notwendig ist.«⁽²⁾, beschreibt Peter Brook einen seiner Grundsätze über das Theater. Der konventionelle Bühnenraum besticht durch seine Besonderheit, immer wieder neue und unterschiedliche Räume entstehen lassen zu können.

Diese konstruierten Bühnenbilder können sogar für Gastspiele an anderen Orten wieder aufgebaut werden. Der Ort im klassischen Theater ist also mobil, die Stadt als Austragungsort irrelevant.

CALL CUTTA – MOBILE PHONE THEATRE – RIMINI PROTOKOLL

Stellvertretend werde ich im Folgenden anhand der Produktion *Call Cutta* von Rimini Protokoll einige Gedanken zu dem Komplex »Orientierung/Desorientierung im Theater« ausführen. Rimini Protokoll ist das Label für die Arbeiten von Helgard Haug, Stefan Kaegi und Daniel Wetzler, die seit 2000 im Team oder alleine Projekte im Bereich Theater und Rundfunk realisieren. Ihre Arbeiten im Theaterbereich sind einerseits Bühnenstücke, die an verschiedenen Orten gezeigt werden können, andererseits *Site-specific*-Produktionen vor Ort, die nur in der jeweiligen Stadt aufgeführt werden.

Die Bühnenstücke werden mit Experten aus der Wirklichkeit statt mit Schauspielern besetzt, und basieren auf deren Biografien, dem Spezialwissen der Experten und den Recherchen der drei Autoren/Regisseure. Im Gegensatz zum Laientheater treten diese Experten in der Rolle sie selbst auf. Mit dieser Fremdnutzung des Theaters durch theaterferne Menschen durchforstet Rimini Protokoll Lebenswirklichkeit ausserhalb des Theaters mit den Mitteln des konventionellen Theaters. Die Bühne wird zum Podium und zur Plattform. »Rimini Protokoll kann das Leben auf eine Weise auf die Bühne bringen wie kein anderer. Die unverwechselbare Stärke dieser Arbeiten liegt vor allem dort, wo ein Spalt auftritt, zwischen Rolle und Persönlichkeit. Und mit ihm eine Ahnung vom Risiko, das Leben könnte Überhand gewinnen, das Theater die Kontrolle verlieren über sich selbst.«⁽³⁾

1 Mieke Matzke, »Touristen, Passanten, Mitbewohner: Strategien des zeitgenössischen Site-Specific Theatre«, in: David Roemer et al. (Hg.), *Szenische Orte – Mediale Räume*, Hildesheim: Georg Olms Verlag, 2005, S. 75–87.

2 Peter Brook, *Der leere Raum*, Berlin: Alexander Verlag, 2001.

3 Florian Malzacher, »als Hamlet, Gretchen als Gretchen«, in: *Frankfurter Rundschau*, 2003.

Im Gegensatz dazu stehen die *Site-specific*-Projekte nur für einen Aufführungsort zur Verfügung. Diese andere Situation fordert mehr vom Zuschauer, er muss sich mehr interessieren. Rimini Protokoll hat einige spannende Projekte in diesem Bereich realisiert, unter anderem *Sonde Hannover 2002*. Die Zuschauer sitzen im zehnten Stock eines Bürogebäudes hoch über dem Kröpcke, einem zentralen Platz in Hannover. Bewaffnet mit Feldstechern und Kopfhörern blicken sie auf das Dächermeer und das Gewimmel in der Einkaufspassage. Ihr Blick wird von einer Moderatorenstimme auf bestimmte Aktionen einzelner Passanten gelenkt. Der Platz wird zur Theaterbühne, Hunderte von Passanten zu Darstellern, ohne es selber zu bemerken.

2004 verbrachte Rimini Protokoll auf Einladung des Goethe-Instituts von Kolkata einige Zeit in der ostindischen Megametropole, um nach Themen für eine neue Produktion zu suchen. Das Regie-Kollektiv besuchte ein indisches Callcenter und begann, sich für diese Institution zu interessieren. Indien besitzt neben dem zweitgrößten Satellitensystem die niedrigsten Telefonkosten der Welt und eignet sich deshalb für das System der Off-Shore-Callcenter, dem Outsourcing der Hotlines westlicher Firmen. Die Agenten benutzen »falsche« westliche Namen (Sunny statt Sanayana) und spielen dem Anrufer eine geografische Nähe vor, indem sie zum Beispiel erwähnen, wie das Wetter beim Anrufer ist oder wie das gestrige Fussballspiel der Lokalmannschaft ausgefallen ist. Ein theatrales Verwirrspiel, um von der Absurdität der örtlichen Distanz abzulenken.

Nach weiteren Besuchen und Treffen mit Betreibern und ehemaligen Mitarbeitern von Callcenteragenturen, Journalisten, Theaterleuten et cetera

entstand der Plan für das mittlerweile dreiteilige Telefon-Theater-Projekt in Kolkata, zwischen Kolkata und Berlin sowie zwischen Kolkata und Büroräumen in diversen Städten gleichzeitig (*Call Cutta in a Box*). Im ersten Teil erhalten die Theaterbesucher in Kolkata ein Mobiltelefon ausgehändigt, auf dem eine Person mit britischem Akzent anruft. Sie werden durch ihnen unbekannte Gassen und Hinterhöfe ihrer Stadt geführt, die sie nun mit anderen Augen sehen. Das Gespräch ist nur zu einem gewissen Teil vorgegeben. Den Callcenteragenten liegt eine selbst angefertigte Stadtkarte vor, auf der viele Details vermerkt sind, damit die Agenten nicht die Orientierung verlieren.

Im zweiten Teil *Call Cutta Berlin* wird diese Angelegenheit verkompliziert. Der «Zuschauer» und der Agent befinden sich nun in verschiedenen Städten, wobei sie die jeweils andere Stadt nicht kennen. Die räumliche Trennung beträgt mehrere tausend Kilometer, die sprachliche Verständigung geschieht in Englisch, eine für beide fremde Vermittlungssprache. Die kulturelle und soziale Distanz zwischen den beiden Akteuren ist nahezu maximal. Der Agent in Indien führt nun durch eine Stadt, die er noch nie besucht hat und die er nur anhand von Fotografien, Karten und schriftlichen Beschreibungen kennt. Mittels eines Powerpointdokuments führt er den Berliner Zuschauer durch eine ihm fremde Welt.

Call Cutta ist eine Art interaktive Stadtführung durch Berlin-Kreuzberg. Der Zuschauer (oder besser: der Teilnehmer des Spiels) erhält über ein Mobiltelefon und ein Headset Richtungsanweisungen und bewegt sich anhand dieser Vorgaben durch den öffentlichen Raum. Die Rolle des Teilnehmers beschränkt sich aber nicht

nur auf die des passiven Spaziergängers, sondern wechselt zwischen anonym Lernendem, intimem Gesprächspartner und flirtendem Flanierender. Der Teilnehmer wird an unbekannte Orte geführt, soll auf Hinterhöfen ein Revolutionsbekenntnis ausrufen (»Ich bin dabei!«), einem U-Bahn-Fahrer von einer Brücke aus zuwinken oder dem indischen Agenten ein Lied vorsingen. Ständig wird er verunsichert, welche Rolle er spielen soll, immer muss er selbst entscheiden, ob das, was ihm erzählt wird, wahr oder erfunden ist. Der Zuschauer übernimmt einen wichtigen Part in dem Theaterstück und wird zu dessen Co-Autor. Und: Wenn man bei einer Theateraufführung denjenigen als Spieler bezeichnen würde, der sich (im Verhältnis zum Zuschauer) in der aktiveren Position befindet, dann wird der Teilnehmer/Zuschauer bei *Call Cutta* zum Protagonisten. Neunzig Minuten lang dreht sich alles um seinen Blick, seinen Weg, seine Gedanken, seine Wahrnehmungen. Er nimmt seine Stadt mit neuen Augen wahr, kleine Details aus dem Stadtraum erhalten ungewöhnlich grosse Bedeutung (Mülleimer, Glastüren, Fussgängerüberwege ...). Die gewohnte Unterscheidung zwischen theatraler Kunstaktion (im Theaterraum) und realen Alltagshandlungen (im Stadtraum) kann hier nicht gemacht werden. Nach neunzigminütiger akustischer Zweisamkeit wird der Zuschauer/Protagonist vor das Schaufenster eines Computergeschäfts geführt und kann auf einem Monitor das Bild seines Agenten sehen, das per Webkamera dorthin gesendet wird. Er macht mit dem Handy ein Foto und schickt es per Mobilfunk nach Indien. Der Agent oder die Agentin (meist wird das »andere« Geschlecht besetzt) verabschiedet sich, man hat noch die Gelegenheit, E-Mail-Adressen auszutauschen, dann wird der Zuschauer vom Potsdamer Platz mit einem Bus zum Theater (HAU) zurückgebracht.

Während der Fahrt ertönt noch einmal indische Musik in seinem Ohr, bevor er wieder mit allen Sinnen in Berlin ankommt.

Die interessante politische Komponente dieses Zusammentreffens zweier Menschen liegt weniger in der Aktivierung des Zuschauers, sondern vielmehr in der Struktur der Kommunikationssituation: Eine Person der westlichen Welt wird von einem Agenten aus Indien durch die eigene Stadt gelotst.

Die Umkehrung des Machtverhältnisses, das in ökonomischen oder politischen Bereichen diametral verläuft, zeigt neue Strukturen in unserer postkolonialen Zeit auf: Die Orientierungsrichtung wird umgepol. *Call Cutta* ist in vielerlei Hinsicht ein besonderes Theaterprojekt. Zur Beschränkung unterteile ich meine Überlegungen über Orientierungsmöglichkeiten in einer Theatervorstellung in die Bereiche Raum, Text/Dramaturgie und Rolle. Zum Abschluss wende ich mich der Position des Zuschauers zu.

ZUM RAUM

Bei der Raumanalyse interessiert nicht nur der Ort, an dem sich Theater ereignet, sondern auch die Aufteilung zwischen Zuschauenden und Agierenden sowie die Gestaltung des eigentlichen Bühnenraumes. Neben der Dekoration, den Requisiten oder dem Licht spielen Parameter wie der Blick beziehungsweise die Perspektive des Publikums auf das Bühnengeschehen eine Rolle. Aus der Anordnung von Zuschauern und Akteuren ergibt sich der Kommunikations- und Interaktionsraum.

Der Bühnenraum besitzt nicht nur die Funktion, Zuschauer und Akteure zu gruppieren, sondern hat auch die

Aufgabe, Blicke und Perspektiven zu organisieren. Schon im antiken Theater wurde das Lenken des Blickes als Konzentrations- und Orientierungshilfe benutzt. Auch bei den heutigen modernen Theaterbauten ist die Blickrichtung klar. Alle Sitze stehen in Reihen und sind zur Bühne hin ausgerichtet. Aber auch sonst ist die Orientierung auf das Ereignis Theater klar gestaltet, Klingelzeichen kündigen den Beginn an, Platzanweiserinnen führen zum richtigen Platz, wenn alle sitzen, geht langsam das Licht aus, nur noch der Vorhang ist heller erleuchtet, wenn Ruhe eingekehrt ist, lüftet sich dieser und gibt den Blick auf die Szene frei. Spätestens dann, wenn die Schauspieler in ihrer Rolle die Bühne betreten, sehen und denken die Zuschauer sie nicht mehr als professionelle Darsteller, sondern als ebendiese fiktive Person, die vom Drama vorgegeben wird. Nun ist auch ein Wechsel beim Zuschauer möglich. Er ist nicht mehr (nur) derjenige, der das Eintrittsticket gekauft, den Parkplatz gesucht, sich über die Enge der Sitzreihen aufgeregt hat oder vom Parfum der Nachbarin erregt wurde. Nun identifiziert er sich mit den Gefühlen der Figuren auf der Bühne. Die Architektur (und das Verhalten der Mitzuschauer) helfen ihm, diese Konzentration nicht zu verlieren.

Ich möchte mit Raum nicht nur den physischen Raum bezeichnen, der in Form der Orte, an denen *Call Cutta* vorbeiführt, aufgespannt wird. Bei *Call Cutta* existieren verschiedene Sinnesräume, die sowohl aufgetrennt werden als sich auch gegenseitig überlagern. Diese Sinnesräume (akustischer Raum, Sehraum ...) ergeben den subjektiv erlebten Wahrnehmungsraum. Es spielen hier mehrere physische Räume und verschiedene Wahrnehmungsräume eine Rolle. Bei *Call Cutta* interessiert besonders das Zusammenspiel von Sehraum und akustischem Raum.

Durch die Trennung des gewohnten Zusammenspiels von Hören/Sprechen und Sehen/Spüren/Tasten wird hier ein Effekt der Störung, der Fremdheit, der Desorientierung hergestellt, der wiederum eine erhöhte Aufmerksamkeit hervorruft. Durch die räumliche Distanz (Berlin-Kolkata) einerseits, die nur über das Hören überbrückt wird, und durch die ständige Übervorsicht, bloss nicht den falschen Weg zu wählen und den neuen Anweisungen (in fremdem indischem Englisch) zu folgen, andererseits bekommt der Hörraum eine erhöhte Wichtigkeit in Bezug auf die Orientierung und das Wahrnehmen überhaupt. Dieser Effekt hat wiederum einen Einfluss auf die optische Wahrnehmung: »... das dauernde Zuhören macht das Sehen fremd, man befindet sich in einem sonderbar gedoppelten Raum, in zwei Welten, die doch auch eine sind«. (4) Die beiden Gesprächspartner haben zwar den gleichen Hörraum (von Umgebungsgeräuschen abgesehen), aber sie haben beide einen komplett anderen Sehraum. Damit der Agent, der in Indien vor einem PC-Bildschirm sitzt, den Mitspieler weiter führen kann, muss er von Zeit zu Zeit wissen, wo (geografisch) sich der *Spaziergänger* genau befindet. Der Berliner Partner wird also nach bestimmten örtlichen Details in seinem Blickfeld (Sehraum) befragt und muss diese mit einem vereinbarten Passwort (»Ich kaufe« oder »Ich bin dabei«) bestätigen (Sprech-/Hörraum). Dadurch löst er auch bei Passanten einige Verwirrung und Reaktionen aus.

Der Sehraum des Zuschauers entspricht dem Bühnenbild, der Szenerie, in der er sich während des Stückes bewegt – der Stadt, mit all ihren Menschen, Lichtern, Geräuschen, Bewegungen, Gruppierungen und so weiter. Durch das Abgehen einer Route verändert sich diese Bühne ständig. Der Mitspieler geht, geführt von einer

4 Hans-Thies Lehmann, *Postdramatisches Theater*, Verlag der Autoren, 2. veränderte Auflage, Frankfurt am Main 2001.

5 Hans-Thies Lehmann: »Das neue Theater: Urbauer Raum, potentieller Räume«, in: *Kongress der Deutschen Theaterwissenschaft (Hg.), Theaterwissenschaftliche Beiträge. Inset Theater der Zeit 10/2000*, Berlin 2000, S. 27–29.

Art Filmskript, durch das Set eines »Films«, der in seinem Kopf abläuft, aber gleichzeitig an realen Orten und Dingen festgemacht wird. Reale und fiktive Räume überschneiden sich fortlaufend.

Das Bühnenbild bei klassischen Inszenierungen gibt der Szene, der Handlung einen Ort und schafft eine Atmosphäre, die dem Stück dienlich ist. Bei *Call Cutta* bleibt ambivalent, ob die Stadt alleine das Bühnenbild respektive die Bühne ist. Da der wichtigste Teil dieses Stückes die Kommunikation der beiden voneinander entfernten Protagonisten ist, könnte man auch behaupten, dass die Bühne irgendwo im Telefongespräch liegt. Es ist eine Art mediale, interaktive Bühne, die irgendwo zwischen Deutschland und Indien schwebt, ein interkultureller Kommunikationsraum.

Diese verschiedenen Bühnen (oder Welten) sind durch die Entfernung, das Medium Telefon und das Theaterskript zwar voneinander getrennt, gleichzeitig überlagern sie sich andauernd: Die akustische Telefonwelt vermischt sich mit der visuellen Bühne der Stadt, reale und fiktive Räume finden simultan statt. »Der theatral erzeugte Raum und der alltägliche Umraum überlagern sich: eine verunsichernde Raumverdopplung geschieht, in der man sich auf unvorhersehbare Ereignisse und Begegnungen einstellt.« (5) Erst das »Sehen« des bisher nur akustisch gekannten Partners und seiner unmittelbaren Umwelt (*Callcenter*) verlinkt diverse Welten miteinander und hilft bei der Orientierung der Wahrnehmung. Obwohl die räumliche Distanz immer noch existiert, ist eine grössere Nähe zum Agenten spürbar. Gleichzeitig schrumpfen aber auch die Dimensionen der erlebten Wahrnehmungsräume.

ZUM TEXT UND ZUR DRAMATURGIE

Eine wesentliche Gemeinsamkeit (fast) aller Theaterstücke ist deren Zeitachse. Ein Drama ist, verallgemeinert, eine in Worte gefasste, linear ablaufende Handlung. Das Stück ist bei der Aufführung fertig geschrieben, die Szenenfolge steht fest. Die Entwicklung des Plots folgt einer vorgegebenen Logik, die der Zuschauer nun nachvollziehen muss. Bis auf wenige Ausnahmen läuft nur eine Handlung an einem Ort zur gleichen Zeit. Die verstrichene Zeit auf der Bühne, die die Bühnenfiguren erleben, entspricht der Zeitdauer, die vom Schauspieler zum Spielen dieser Szene gebraucht wird, sowie der Zeit, die der Zuschauer im Theater verbringt, abgesehen von den (im Vergleich zum Film oder Roman) selten eingesetzten Rückblenden. Die einzige Möglichkeit, Zeit zu raffen, besteht also zwischen den Szenen, indem eine Szene eine gewisse Zeit (Minuten, Tage, Jahre) später spielt als die vorige. Die vorgegebene Richtung der Zeit ist eine wichtige Orientierungshilfe in einer Theatervorstellung.

Zwar gibt es bei *Call Cutta* eine Art Fahrplan, ein Skript, das als Stützdient. Es gibt eine festgelegte Route durch die verschiedenen Orte in Kreuzberg. Die Themenschwerpunkte sind vorgegeben. Allerdings ist das Theaterstück auf die Mithilfe des Zuschauers angewiesen. Wenn der Berliner Partner nicht mitspielt, seine fünfzig Prozent zu dem Gespräch, dem Theaterstück nicht beiträgt, findet es nicht statt, kann es nicht stattfinden. Dadurch bekommt der Zuschauer Einfluss auf das Stück, er wird Mitgestalter und Co-Autor des Dramas, welches er besichtigt, während er es besichtigt. Verirrungen auf allen Ebenen sind möglich und sehr wahrscheinlich. Einmal wird eine Abzweigung verpasst, rechts mit links verwechselt, ein andermal verlieren

sich die Gesprächspartner in einem Gespräch über ein Thema, das ausserhalb des Stückes angesiedelt ist, oder ein Zuschauer verweilt zu lange an einem Ort, der ihm besonders gefällt.

ZUR ROLLE

Im klassischen Theater existiert eine erste Unterscheidung zwischen dem Zuschauer und den Schauspielern. Weitere Differenzen bestehen zwischen den Rollen auf der Bühne einerseits sowie den Bühnenfiguren und den Schauspielern andererseits, wobei Letztere sich während des Stückes als Person manchmal auflösen können. Zwar wird in modernen Inszenierungen bisweilen auch mit dem Mittel der Vervielfachung der Rollenfiguren gespielt (zum Beispiel zehn Hamlets), aber meistens vertritt ein Schauspieler eine Rolle. In verschiedenen Vorstellungen und in verschiedenen Inszenierungen des gleichen Stückes bleiben die Rollen die gleichen. Die einzelnen Rollen können oft bestimmten Stücken zugeordnet werden. Wenn man eine Figur sieht, die mit dem Namen Hamlet angesprochen wird, dann betrachtet man meistens das gleichnamige Stück.

Bei *Call Cutta*, wie bei allen Rimini-Protokoll-Produktionen, gibt es keine Rollen, die von jemandem gespielt werden. Alle Mitspieler vertreten nur sich selber. In dieser Produktion ist das besonders interessant, da von den zwei Mitspielern einer den abzuschreitenden Weg des Spiels kennt, eine Karte besitzt und eine Spielführerhaltung einnimmt, während der andere sich führen lässt, gleichzeitig aber aktiver ist. Während des Gesprächs verändern sich die Positionen mehrmals. Einmal ist der Berliner Mitspieler in der fragenden Position und der Agent in Kolkata erzählt, ein andermal ist es umgekehrt,

manchmal arbeiten sie zusammen. Die einzigen Rollen in diesem Stück sind die Menschen, die einmalig zu eben diesem Zeitpunkt miteinander spielen. Während ihres Spieles werden sie von niemandem betrachtet. Die Funktionen der Rollen, des Spielers und des Zuschauers, fallen in diesem »Paar auf bestimmte Zeit« zusammen.

ZUR POSITIONIERUNG DES ZUSCHAUERS

Während bei einem klassischen Theaterstück das Publikum auf einem ihm zugewiesenen, oft zu engen und unbequemen Platz zwei Stunden lang still im Dunkeln zu sitzen hat und auf einer hell erleuchteten, etwas erhöhten Bühne anderen Menschen beim »Leben spielen« zusieht, ist seine Position bei *Call Cutta* eine deutlich aktivere. Vom ersten Moment an ist der Zuschauer Partner des Schauspielers. Obwohl der Agent den Ablauf der nächsten neunzig Minuten koordiniert und leitet, kann er (anders als der klassische Schauspieler) das »Stück« nicht ohne den Berliner Partner spielen. Gibt der Geführte am Anfang eher nur Antworten auf gestellte Fragen, verändert sich das im Verlauf des Spaziergangs zu einem gleichberechtigten Dialog, bei dem jederzeit beide Gesprächspartner unvorgesene Themen anschneiden können. Der zahlende Zuschauer ist zum gleichberechtigten Co-Autor des Theaterstückes geworden und gestaltet sein Erlebnis und seine Zeit aktiv mit. Besonders interessant wird dieses Verhältnis bei all den möglichen Pannen, insbesondere bei »falsch« eingeschlagenen Richtungen. Wird nur einmal rechts mit links verwechselt oder eine Kreuzung zu weit gegangen, müssen die Gesprächspartner sehr genau zusammenarbeiten, um wieder auf den geplanten Track zu kommen. Zusätzlich zur kommunikativen Ebene und den Herausforderungen in Bezug auf die Orientierung bewegt sich der Zuschauer durch die Strassen, legt eine Strecke zurück, ist körperlich aktiv. Seine Aktivität ist also viel eher die eines Mitspielers, wenn nicht sogar die des Protagonisten. Seine kreative Arbeit, die Verbindung von akustischen Informationen aus Kolkata und den sinnlichen Wahrnehmungen in Berlin,

stellt erst die Handlung, das Stück und die Theaterbühne her. Während man im klassischen Theater auf seinem Platz sitzt, gebannt auf die Bühne schaut und die unglaubliche sprachliche Virtuosität und die emotionalen Höhen und Tiefen der Schauspieler bewundert, kann bei *Call Cutta* nichts bewundert werden. Es gibt keine Künstler, das Stück kann nicht »ankommen« oder »scheitern«, sogar Fehler zu machen ist schwer vorstellbar, nichts wird vorgeführt. Das sichtbare Theater findet auf keiner Bühne statt. Alles, was der Zuschauer/Protagonist erlebt, erspielt, erfährt, findet in seinem Kopf statt und ist nur für ihn in diesem Moment erlebbar. Dieses private, aktive, mitgeschriebene Theater im Kopf überschreitet viele bisher gültige Merkmale einer Theatervorstellung. Das bewusste Verlassen von orientierenden Strukturen (fertiger Text, konzentrierte, gelenkte Blickrichtung, stillsitzendes Kollektiv) und das Spiel mit Desorientierung sowohl auf der räumlichen, als auch auf der dramaturgischen Ebene verwandelt den passiven Zuschauer in einen aktiven, kreativen Mitgestalter seines eigenen Erlebens und beschenkt ihn mit einem neunzigminütigen Dialog in selten erlebter Intimität.