

„Alles wirkliche Leben ist Begegnung.“

Martin Buber

Das Theater der Begegnung

Vortrag von Stefan Behr – Theater Anu – zur Wintertagung des Bundesverbands für Theater im Öffentlichen Raum 2011 in Leipzig

Einleitung

Wenn ich im Folgenden über ein Theater der Begegnung spreche, meine ich damit alle Anteile im Theater, die zu direkten Begegnungen zwischen Spieler und Zuschauer führen. Dies kann nur ein kurzer Blick sein oder aber eine gemeinsame Handlung, in der Zuschauer und Schauspieler in ein intensives Spiel miteinander geraten. Es ist ein Theater sozialer Interaktionen. Begegnungen können nur kurze Momente andauern oder den gesamten Verlauf der „Aufführung“ bestimmen.

Beispiele für Theater der Begegnung finden wir in vielen Walkacts, bei Projekten des Performance Duos Signa, bei Teatro de los Sentidos, Shi Shi Pop aus Berlin, bei dem Institut für Überlebensstrategien (IFÜ) von Grotest Maru aber auch in unseren Arbeiten von Theater Anu.

Dieser Theaterform kommt in gewisser Weise eine Sonderstellung zu. Dies schon deshalb, weil es eine Auflösung wesentlicher Kategorien des Theaters impliziert. Wenn wir von Begegnungen sprechen, passt es nicht mehr, auf der einen Seite von Schauspielern und auf der anderen Seite von Zuschauern zu reden. Beide Begriffe scheinen in diesem Kontext als unpassend, da sie per se zu viel Distanz auszudrücken.

Wir von Theater Anu nennen den Schauspieler „Spieler“ – aus dem Zuschauer wird ein „Besucher“. Aber auch andere Festlegungen lösen sich auf: Die Trennung von Zuschauerraum und Bühne, der Applaus spielt in dieser Form keine Rolle mehr, der *eine* Autor wird abgelöst von einer gemeinsamen Autorenschaft von Regisseur, Spieler und Besucher.

Das Theater der Begegnung hat großes Potential für das Theater der Zukunft. Es verwundert mich, dass es bisher kaum erforscht und beschrieben wurde. Beachtenswert ist, dass gerade die Walkacts eine langjährige Erfahrung vorzuweisen haben – und in gewisser Weise Wegbereiter für diese Theaterform sind.

1. Das klassische Theater – wie wir es kennen

Die Welt des klassischen Theaters hat sich in den vergangenen hundert Jahren grundlegend verändert. Vor allem hat es von anderen Medien Konkurrenz bekommen. So viel Konkurrenz, dass das Theater sich heute neu bestimmen muss, herausarbeiten muss, was eigentlich wirklich der signifikante Unterschied im Gegensatz zu Film oder Fernsehen ist. Ich finde, darin liegt eine große Chance. Was also ist das eigentliche Wesen des Theaters? Was kann das Theater, was der Film nicht kann? Stellen wir uns vor, jemand würde einen Spiegel hochhalten in Richtung Publikum. Wenn ich das im Film mache, sehen die Zuschauer die Kamera. Mache ich das im Theater sehen die Zuschauer sich oder andere.

Wie ist dieses Phänomen zu werten. Im theatertheoretischen Diskurs wird aktuell von Live-Art oder Live-Situation des Theaters gesprochen (Vgl. Hans-Thies Lehmann). Ich glaube, dass man mit diesen Begriffen dem Phänomen nicht gerecht wird. Auch „Wetten Dass...“ ist live und eine Live-Konzertübertragung der Wiener Philharmoniker ist eben auch in gewisser Weise Live-Art. Um dem Phänomen gerecht zu werden, möchte ich einen qualitativen Begriff wählen, der auch das Potential dieses Wesens beschreibt – den der Gegenwärtigkeit. Das Theater hat das Potential Gegenwärtigkeit zwischen Schauspieler und Zuschauer herzustellen. Gegenwart heißt ursprünglich „gegenüber seiend“. In unserer Arbeit sprechen wir von einem Möglichkeitsraum, der sich zwischen Spieler und Besucher aufspannen kann. Es gibt eine gemeinsame Zeit an einem gemeinsamen Ort und eine Bewusstheit füreinander.

Martin Buber schreibt in seinem Werk „Du und Ich“:

„Gegenwart (...) gibt es nur insofern, als es Gegenwärtigkeit, Begegnung, Beziehung gibt. Nur dadurch, daß das Du gegenwärtig wird, entsteht Gegenwart (...).“

Wenn aber vor allem durch Begegnung Gegenwärtigkeit erzeugt wird, bedeutet dies, sich wieder einmal Gedanken über die Auflösung der vierten Wand zu machen. Wieder einmal, weil dieses Thema schon seit rund 100 Jahren kontrovers diskutiert wird.

Die Auflösung der vierten Wand ist eine grundlegende Entscheidung. Sie ist eine Entscheidung, die alles verändert. Sie ist kein modernistischer Einfall oder das Konzept irgendwelcher jungen Wilden. Sie bedeutet eine tiefgreifende Veränderung im Theater. Sie kann das Theater vernichten oder es zu einer neuen Kunstform erheben. Und zu oft erleben wir ein Scheitern.

Das Durchdringen der vierten Wand beginnt mit dem Blick. Damit ist aber nicht einfach ein Blick ins Publikum gemeint. Dieser Blick muss eindeutig und wahrhaftig sein. Er bedeutet: „Ich meine Dich!“ Nicht Dich und Dich auch nicht, sondern Dich! Erst mit dieser genauen Ansprache wird die vierte Wand überwunden.

Es gibt eine alte Schauspielregel: Sprichst Du ins Publikum schaue immer 30 cm über die Köpfe der Zuschauer hinweg. Ulrich Matthes berichtete vor kurzem bei einer Veranstaltung in Berlin, dass er es als äußerst unangenehm und irritierend empfand, als nach vielen Jahren Spiel auf der Bühne des Deutschen Theaters hinaus in die Dunkelheit des Publikumsraums, plötzlich der Regisseur Jürgen Gosch entschied, das Saallicht während der Vorstellung anzulassen und Matthes in hunderte Augenpaare sah, die ihn anstarrten.

Dieses „Ich meine Dich“ geht aber noch weiter. Für den Schauspieler ist es die Auflösung des Begriffes „Publikum“ Es ist die Absage: Theater könnte ein Massenmedium sein. Die undefinierbare, wenn auch spürbare Masse in den Zuschauerrängen tritt in dem Moment in den Hintergrund, wenn er sagt: „Ich meine Dich!“ Bei dem Zuschauer geschieht etwas ähnliches: Bei so direkter Ansprache verschwindet auch für ihn der Schutz in der Masse – und das schon bei der Möglichkeit „der Gemeinde“ zu sein.

Viele von uns kennen Leo Bassi und seine Show „Weird Instinkt“. Um jemandem eine Rasierschaumtorte ins Gesicht zu werfen, geht er im Publikum auf die Suche nach einem Zuschauer. Der Auswahlprozess führt bei allen zu höchster Anspannung. „Ich könnte gemeint sein.“ Der Zuschauer wird zum Beteiligten – er ist, selbst wenn er nicht ausgewählt wird, kein Zuschauer mehr, sondern ist eingebunden in das Ereignis. Ein Zustand, den man auch bei Ritualen findet. Es gibt die aktiven Beteiligten und die Passiven. Doch die Passiven sind keineswegs Zuschauer. Sobald man in das Ritual eingeweiht wurde, ist man Beteiligter. Nur der Uneingeweihte ist Zuschauer. Am Beispiel des Hochzeitsrituals lässt sich das gut erkennen. Die Hochzeitsgäste sind weit mehr als Zuschauer – auch wenn sie selbst das Eheversprechen nicht geben. Sie sind Eingebundene. Nur der Zaungast ist Zuschauer, ist zufälliger Zeuge – für ihn bleibt das Ritual meist nur Geschehen und wird nicht zu einem Ereignis.

2. Theatergeschichte mal anders

Um die kulturelle Errungenschaft „Theater“ besser zu verstehen, macht es Sinn auf die Anfänge zu blicken. 6000 Jahre Theatergeschichte lassen den Beginn doch sehr im Dunklen.

Deshalb habe ich einen neuen Ansatz für die Theatergeschichte gewählt und eine Formel entwickelt, mit der der Beginn der Theatergeschichte mit etwa fünf Jahren Genauigkeit bestimmt werden kann. Diese Formel wird die Theatergeschichte revolutionieren – da bin ich mir sicher – und jetzt ist der Moment gekommen, dass ich sie erstmals präsentiere!

Die Formel lautet:

Beginn des Theaters(+/- 5) = Dein Geburtsjahr + 8

Um den Beginn der Theatergeschichte zu errechnen, müssen Sie nur noch das eigene Geburtsjahr einsetzen und schon bekommen Sie den Beginn der *eigenen* Theatergeschichte mit einer Genauigkeit von 5 Jahren. Sie beginnt irgendwann im Alter zwischen 3 und 13 Jahren. Für manche ist es eine sehr kurze Geschichte, für andere eine lebenslange Liebe.

Was wie ein Witz daher kommt lenkt den Blick auf eine für uns Theatermacher und Schauspieler entscheidende Frage: Warum haben wir begonnen Theater zu spielen? Wenn wir alle hehren Motive der Weltverbesserung einmal beiseite lassen, bleiben vielleicht nur zwei Punkte übrig: Weil wir gerne spielen und weil wir Bewunderung lieben. Hier scheinen sich zwei Antipoden auf der Weltkarte des Theaters aufzutun, die sich nicht unbedingt ausschließen müssen.

Diese Idee, die eigene Geschichte mit dem Theater zu beleuchten, ist weit mehr als ein Scherz. Sie führt uns auf einen ganz wesentlichen Moment zurück: Der Moment, an dem das zweckfreie Spiel noch ein wesentlicher Teil unseres Lebens war. Wir konnten in Rollen schlüpfen, alte Welten nachspielen und neue erfinden. Wir konnten sein, wer wir wollten und solche Spiele stundenlang spielen ohne Rücksicht auf Dramaturgie, Text, Regie oder Zuschauer. Es gab den Zuschauer noch nicht. Wir brauchten ihn nicht.

Aber im Alter zwischen 3 und 13 Jahren gab es eine entscheidende Veränderung: Irgendwann taucht der Zuschauer in unserem Spiel auf und aus dem Spiel wurde Schau-Spiel.

Warum wird das Spiel zur Schau gestellt?

Ich kann das nur vermuten. Vielleicht ja deshalb, weil der Erwachsene Schwierigkeiten hat, Mimikry-Spiele – also Verwandlungs- und Rollenspiele – mit seinen Kindern zu spielen. Der Erwachsene kann mit dem Kind Regelspiele spielen, er kann bei Fangspielen oder Sportspielen mitmachen. Mit dem darstellenden Spiel hat er aber so seine Schwierigkeiten. Der Erwachsene taugt meist nur zum Bewunderer eines zur Schau gestellten Rollenspiels. Das merkt das Kind schnell. Bewunderungsspiele gibt es auch unter Tieren – da allerdings nur zur Balz!

Vom Rollenspiel zum Schauspiel – das ist der Verlauf unserer Theatergeschichte. Für die Motivation der Bewunderung gibt es heute noch viele Anzeichen. Neben dem Hype bei berühmten Schauspielern ist dies vor allem der Applaus. Die Aussage: „Der wahre Lohn des Schauspielers ist der Applaus“, zeigt dies. Die Theateraufführung ist in seinem letzten Akt ein Spiel von Bewunderern und Bewunderten. Der Schauspieler

verlässt die mit Mühe und Lust erschaffene Figur wie selbstverständlich und stellt sich als er selbst vor den Vorhang und lässt sich – ich sage dies einmal ganz überspitzt – wie ein Taschenspieler für seine gezeigten Kunststücke beklatschen.

Spielen nimmt im Leben eines älter werdenden Kindes immer weniger Platz ein. Nicht, weil es selbst keine Lust mehr darauf hätte. Es wird verdrängt von der Erwachsenenwelt – und mit ihm seine Kindheit. Doch der Mensch ist und bleibt immer auch homo ludens. Die wenigen Mimikri-Orte des Spiels in der Erwachsenenwelt finden sich noch im Karneval (z.B. in Luzern das Intrigieren), bei Live-Rollenspielen oder in regionalen Riten wie das Klausentreiben in den Alpen.

Das Spiel wird aber vor allem in der Erwachsenenwelt negiert oder deformiert. Die Kommerzialisierung im Profifußball zeigt diese Deformierung eindrucksvoll. Zuschauen kostet Geld. Es wird hart trainiert und im Zweifel mit Medikamenten nachgeholfen. Leistungen müssen erbracht werden, sonst darf man nicht mehr mitspielen. Es geht um Geld, um Existenzen. Und auch um die damit verbundenen Ängste – eine unglaubliche Deformation eines einfachen Spiels, das irgendwo im Hinterhof unserer Kindheit einfach nur einmal Spaß machen durfte.

Das Spiel in der Erwachsenenwelt läuft immer Gefahr funktionalisiert zu werden. Dies scheint in unserer Gesellschaft ein typischer Umgang mit Spiel zu sein. Insofern wäre zu überprüfen, ob nicht auch das Theater ein Spiel ist, das eine solche Deformation erlitten hat.

Und es wäre zu fragen, warum wir Erwachsenen eigentlich nicht mehr Orte des „reinen“ Spiels zulassen.

Vielleicht ja deshalb, weil wir das Spiel und seine Bedeutung für uns Menschen noch nicht verstanden haben?

Johan Huizinga schreibt:

„Was ist nun eigentlich der Witz des Spiels? Warum kräht das Baby vor Vergnügen. Warum verrennt sich der Spieler in seine Leidenschaft (...) Die Natur, so scheint der logische Verstand zu sagen, hätte doch alle die nützlichen Funktionen wie Entladung überschüssiger Energie, Entspannung nach Kraftanstrengung, Vorbereitung für Forderungen des Lebens und Ausgleich für Nichtverwirklichtes ihren Kindern auch in der Form rein mechanischer Übungen und Reaktionen mit auf den Weg geben können. Aber sie gab uns gerade eben das Spiel mit seiner Spannung, seiner Freude, seinem Spaß. (...) Im Spiel haben wir es mit einer für jedermann ohne weiteres erkennbaren, unbedingt primären Lebenskategorie zu tun, mit einer Ganzheit, wenn es je etwas gibt, was diesen Namen verdient.“(Huizinga: Homo ludens, S. 11)

Vielleicht bietet sich ja das Theater der Begegnung an, um einen lebendigen Ort des Spiels für den Erwachsenen zu erschaffen. Eine in die Tiefe gehende theoretische Analyse und Reflexion in der Theatertheorie sucht man vergeblich. Deshalb kann man

Theatermachern, die sich mit diesem Thema auseinander setzen nur empfehlen, mehr Kommunikations- und Spieltheorie zu lesen.

3. Rahmungen

Eine der ersten Handlungen im Spiel ist das Abstecken des Spielraums. Von hier bis hier spielen wir Verstecken und dort gilt es nicht mehr. Huizinga weist darauf hin, dass das Abstecken eines „geweihten Flecks“ auch das allererste Zeichen einer jeden geweihten Handlung ist.“ (Huizinga: Homo Ludens, S. 29)

Man könnte auch sagen, das Spiel erschafft einen heiligen Ort, an deren Außengrenzen die alltägliche Welt endet.

Es entsteht „eine zweite erdichtete Welt, neben der Welt der Natur“, schreibt Huizinga weiter in seinem bekannten Buch Homo Ludens. Es ist eine Welt, in der die Regeln und Verabredungen der Realität nicht gelten.

Damit diese neuen Welten überhaupt existieren können, müssen Rahmungen vereinbart werden.

Damit ist nicht nur ein Abstecken der äußeren Grenzen gemeint, man muss sich über das Thema verständigen und Regeln festlegen, die in dieser Welt gelten sollen. In der Spieltheorie spricht man von Rahmungssignalen, die vor dem Spiel zu setzen sind. Wer sich nicht daran hält, gefährdet das Spiel und die gemeinsam erschaffene Welt. Diese Spielvereinbarung ist entscheidend für das Gelingen des Spiels wie für das Gelingen eines Theaters der Begegnung. Nun hängen diese Vereinbarungen im Theater der Begegnung aber nicht irgendwo wie eine Hausordnung am Eingang herum und sie können auch nicht wie im Kinderspiel verbal ausgehandelt werden, bevor man mit dem Spiel beginnt. Sie müssen aber vor dem Spiel- oder Begegnungsangebot dem Besucher verständlich sein!

Wenn Spielprozesse mit dem Publikum im Theater nicht funktionieren, so liegt das oft daran, dass die Spielrahmungen nicht klar geworden sind oder diese vom Publikum innerlich abgelehnt werden.

Denn eines muss in diesem Zusammenhang erwähnt werden: Ein Theater der Begegnung kann immer nur Angebot sein. Es funktioniert nur, wenn es uns als Spieler gelingt, den Besucher ins Spiel zu bringen. Das ist viel mehr, als nur Aktion bei unserem Gegenüber auszulösen. Jemanden ins Spiel bringen bedeutet, dass er sich in seiner Ganzheit und Lebendigkeit auf das Spiel einlässt. Wie oft spielen Erwachsene mit ihren Kindern und haben eigentlich keine Lust dazu. Das kann für alle Beteiligten sehr quälend sein. Ein Theater der Begegnung muss Besucher für das Spiel gewinnen.

Spiel unterscheidet sich nicht grundsätzlich von anderen kommunikativen Prozessen. Die Zeit, in der wir entscheiden, wie wir das uns fremde Gegenüber einschätzen und ob wir uns auf den anderen einlassen, ist sehr kurz. Wir können dies erleben, wenn wir beispielsweise jemand Fremden ansprechen, um nach dem Weg zu fragen. Innerhalb kürzester Zeit entscheidet uns das Gegenüber, ob es uns vertrauen kann oder ob wir etwas „im Schilde“ führen – also unsere wahren Absichten verbergen. Kleidung, Alter, Aussehen, aber auch Ort, Uhrzeit, Art der Ansprache, Körpersignale werden blitzschnell gescannt, analysiert und mit Erfahrungen und Wissen abgeglichen. Erst nach diesem Abgleich der Rahmungssignale kann unser Gegenüber angemessen reagieren und sich abwenden oder sich auf uns einlassen.

Vertrauen ist also eine elementare Grundvoraussetzung für Begegnung und damit auch für das Theater der Begegnung.

Mit Signalen müssen wir zu allererst das Vertrauen des Gegenübers gewinnen.

Dafür wählen wir in unseren Stücken einen sehr vorsichtigen und behutsamen Beginn von Begegnung. Die erste Kontaktaufnahme geht über Augen – ein freundlicher, einladender Blick. Dann vorsichtige Annäherung bei genauer Beobachtung unseres Gegenübers und seiner Reaktionen. Ich als Spieler möchte, dass der Blick erwidert wird, dass der Besucher zurücklächelt. Es ist der Versuch eines Synchronisierens, wie das Synchronisieren zweier fremder Systeme, die auf die gleiche Schwingung gebracht werden sollen. Der Spieler lässt dem Besucher Zeit, herauszufinden, ob er diese Einladung zur Begegnung annehmen möchte oder nicht. Die Atmosphäre der Spielorte und die Freundlichkeit der Figuren versuchen zu signalisieren: Hier kannst Du Dich ohne Sorge auf eine Begegnung einlassen. Auch die vorgelagerten und einfachen Spielsequenzen verdeutlichen Thema und Regeln.

Das dänische-österreichische Künstlerduo Signa setzt in ihrer Inszenierung RubyTown – eingeladen zum Berliner Theatertreffen 2008 – auf einen spannungsgeladenen Anfang: Das Passieren einer Grenze wird kontrolliert. Am Einlass von RubyTown wird man von einer Kontrolleurin befragt, man bekommt Grundinformationen zur Stadt und sieht einen Film über die Regeln, die es in RubyTown gibt, einem Niemandsland zwischen den Nord- und den Südstaaten. Mit diesen Informationen wird man auf RubyTown eingestimmt und kann dort in 25 Häusern die Nachfahren der Martha Ruby kennenlernen.

Hier wird also über zur Kenntnis gebrachte Regeln der Rahmen abgesteckt. Die einzelnen Begegnungen funktionieren dann aber durchaus sehr unterschiedlich, je nach Figur, Aufgabe und Charakter.

Das Paradoxon ist, dass erst in einem klar geregelten Rahmen, der durch beide Parteien akzeptiert wurde, sich ein Möglichkeitsraum aufspannt, in dem ein lebendiges Spiel beginnen kann.

4. Vom Schauspieler zum Spieler

Was bedeutet das Theater der Begegnung für den Schauspieler? Natürlich bleibt er immer in gewisser Weise Schauspieler. Allerdings sprechen wir in unserer Arbeit vom Spieler. Vor allem anderen ist unerlässlich, dass der Spieler Spaß am Spiel und an der Begegnung hat. Er muss das Spiel mit „heiligem Ernst“ führen, wie es Max Reinhardt in seiner „Rede über den Schauspieler“ fordert. Er muss neugierig sein auf die Menschen, denen er begegnet. Er muss weniger ein Schau-Spieler als ein Seh-Spieler sein, der sensibel für das Gegenüber ist und für das, was dieser in die Begegnung einbringt. Alles Dinge, die wir als Kind eigentlich schon einmal konnten. Doch nicht selten müssen wir es noch einmal neu lernen.

Eine präzise erarbeitete Figur ist für das Theater der Begegnung unerlässlich. Bei den Vorbereitungen zu unseren Inszenierungen nimmt die Rollendarbeit einen breiten Raum ein. Dies geschieht vor dem Hintergrund, dass wir die Erfahrung gemacht haben, dass nur ein festes und erforschtes Rollenfundament den Anforderungen eines Theaters der Begegnung gewachsen ist. Es ist nicht nur das Standbein des Spielers, sondern auch die Welt aus der er kommt und auf der er steht. Wenn die Welt des Spiels vor allem Abenteuer ist, dann ist die Figur das einzige, das ich habe um nicht vom wilden Fluss der Improvisation und des Spiels fortgetragen zu werden. Es gibt nichts Schlimmeres, als wenn ein Schauspieler in einer Begegnung anfängt zu „schwimmen“. Dieses Schwimmen ist noch schlimmer als wenn ein Schauspieler im Bühnentheater seinen Text vergessen hat und „rudert“, um wieder ins Spiel zu finden. Der mitspielende Schauspieler und das Publikum mögen ihm dies verzeihen, in der Situation einer Begegnung bedeutet dies das Ende.

Der Besucher merkt, wenn man ihm etwas vormacht. Spätestens wenn wir eine Blume näher untersuchen und an ihr riechen, sie berühren, merken wir, ob sie zusammengeklebt wurde oder organisch gewachsen ist und lebt. Letzteres muss der Anspruch an die erschaffene Figur sein: Sie muss organisch sein und leben. Nur dann bekommt die Begegnung Wahrhaftigkeit.

Auf die „schönen“ Spielangebote von Besuchern, aber auch auf die von schwierigen Besuchern oder sogar Störern, hat nach Möglichkeit allein die Figur und nicht der Spieler zu reagieren. Dabei kann es in schwierigen Situationen zu einem ständigen gedanklichen Oszillieren zwischen Spieler und Figur kommen.

Als Spielleiter oder Regisseur ist es unsere Aufgabe in einer Inszenierung wiederum den Spieler zu schützen. Letztlich gibt es in jeder unserer Inszenierung einen Hüter, der im Notfall den Spieler auch vor Übergriffen schützt. Das ist aber wirklich das letzte Mittel, denn die Figur hat viele Möglichkeiten mit schwierigen Situationen fertig zu werden. Diese sollten auch im Vorfeld besprochen, evtl. erprobt werden.

Signa wie das Teatro de los Sentidos haben eigene Signalsysteme entwickelt, um im Notfall ihre Spieler vor Übergriffen zu schützen.

5. Der Besucher

Für den Besucher stellt ein Theater der Begegnung ebenfalls eine meist ungewohnte Herausforderung dar. Er, der geschützt durch die vierte Wand im bequemen Sitz dem Bühnengeschehen zusah, sieht sich nun damit konfrontiert, selbst aktiv zu werden.

Was ist aber die Rolle des Besuchers? Wen soll er denn spielen im Spiel? Und ist nicht der Besucher dem professionellen Spieler hoffnungslos unterlegen? Er konnte sich ja nicht vorbereiten, hatte keine Proben und keinen Regisseur. Ist das Spiel da nicht von Anfang an zum Scheitern verurteilt? Die Antwort ist einfacher als man denkt: Die Rolle des Besuchers ist es, er selbst zu sein. Das Ideal wäre, wenn er die vielen Rollen, die er im Leben spielt ablegt und spürt, dass in dieser Atmosphäre des Vertrauens er ganz er selbst sein darf.

In den Theaterinstallationen sind die Besucher mit Reisenden zu vergleichen, die ein fremdes Land erkunden. Sie können mit den dort lebenden Bewohnern in Kontakt treten, müssen es aber nicht. Der Grad ihrer Bereitschaft sich zu beteiligen entscheidet aber darüber, was und wie viel sie erleben werden.

6. Dramaturgische Überlegungen

Auch zu einer Dramaturgie im Theater der Begegnung lässt sich einiges sagen. Ich will mich hier auf wenige Anmerkungen beschränken.

In der Regel ist es ja nicht wie bei einem Kinderspiel, dass das Thema des Spiels von vorne herein aus einer sogenannten Regieebene gemeinsam ausgehandelt wird. Vielmehr spielt der Spieler eine Geschichte und es kommt zu einer Begegnung mit jemandem (eben dem Besucher), der die Möglichkeit hat in ein Spiel einzutreten.

Die einzelnen Geschichten sind meist sehr kurz. Bei Teatro de los Sentidos sind sie auf 4 Minuten getaktet. Bei uns wird die Dauer der Begegnung gemeinsam bestimmt von Spieler und Mitspieler. Was kann man aber in wenigen Minuten erzählen? Meist sind es kurze in sich abgeschlossene Episoden – vergleichbar mit literarischen Kurzgeschichten. Gegenüber einem Roman gibt es in diesen Fällen natürlich keine großen dramaturgischen Bögen. Das ist aber auch nicht notwendig. Auch kurze Geschichten können Wichtiges zu erzählen haben. Während ein Walkact sich in der Regel auf eine oder wenige Geschichten festlegt, erzählen große Inszenierungen wie bei Signa oder Teatro de los Sentidos viele Geschichten, die in einem Kontext zueinander stehen.

In unseren Theaterinstallationen sprechen wir von einer Mosaikdramaturgie. Jede Geschichte ist in sich geschlossen, doch alle Geschichten, die der Besucher an einem Abend erleben kann, ergeben ein größeres Ganzes. So wird zum Beispiel in der Großen Reise die Geschichte eines Prinzen erzählt, der nicht König werden will. Alle Geschichten des Abends beleuchten aber ein großes Thema, in diesem Fall das Steckenbleiben auf dem eigenen Lebensweg. In unserer neuesten Inszenierung Come to MoraLand gehen wir dramaturgisch noch weiter und haben einen ganzen Geschichtenkosmos und eine eigene Kultur der Inszenierung hinterlegt. Sie steht bereit, um vom Besucher entdeckt und erlebt zu werden.

Wozu aber die Beteiligung des Besuchers in Form von einer Begegnung? Für mich geht es dabei um zwei Punkte:

Erstens: Der Besucher wird durch das Spiel auf eine sehr sinnliche und leibhaftige Weise zum Mitverstrickten der Geschichten. Ich möchte hier auf den Philosophen Wilhelm Schapp und seiner Philosophie der Geschichten hinweisen. Er schreibt:

„Wenn wir uns unserem Selbst nähern wollen, so können wir das nicht über die Wissenschaften, nicht über Sachverhalte, sondern nur über Geschichten. Wir selbst sind da nicht blutleere gespenstige Beziehungspunkte, die Sachverhalte intendieren, sondern in Geschichten [V]erstrickte (...). Die Geschichten stehen nur dem Mitverstrickten offen.“ (Wilhelm Schapp: Philosophie der Geschichten, S. 15f)

In einer Begegnung bzw. einem Spiel hat der Besucher die Möglichkeit, sich auf eine sehr unmittelbare Weise mit der Geschichte zu verbinden, er wird Teil der Geschichte – auch wenn er sie nicht komplett bestimmen kann. Das kann er in einem Spiel auch nicht.

Und Zweitens: Ein Theater der Begegnung muss seine Geschichten auch veränderbar halten. Wenn wir das einmal gestaltpsychologisch betrachten, würden wir sagen, die Gestalt darf nicht geschlossen sein. Der Besucher soll die Gestalten nicht nur deuten, sondern die Möglichkeit haben, sie im Spiel selbst zu schließen. Sonst wäre ein Theater der Begegnung nicht glaubwürdig. Ich habe mich schon immer gewundert, warum noch nie ein Zuschauer Julia auf der Bühne gerettet hat. Und als Kind war ich schon empört, warum es Dokumentartierfilme gibt, in denen sich ein Löwe an die Antilope anschleicht und der Filmemacher es offenkundig mitbekommt, dass die Antilope es nicht merkt und sie nicht warnt. Deshalb sagen wir auch immer zu unseren Schauspielern: Wenn jemand Euch erretten will und davon nicht ablässt, lasst Euch erretten.

7. Wirkungen

Ich halte das Theater der Begegnung für eine sehr intensive Wirkform.

Zuerst möchte ich einmal konstatieren, dass es in der Spieltheorie unstrittig ist, dass, wenn ein Spiel stattfindet, es per se eine Bedeutung hat. Einen Hinweis darauf gibt uns unsere Sprache: Dort sagen wir, wenn etwas von Bedeutung ist „es spielt eine Rolle“.

Die Wirkung die eine Begegnung zwischen zwei Menschen haben kann, sollten wir nicht gering schätzen. Sich plötzlich und unerklärlich mit einem Fremden und seiner Geschichte verbunden zu fühlen, kann für einen Besucher ein eindrückliches Erlebnis sein.

Das Theater erschafft aber mit dem Theater der Begegnung vor allem eine Versuchswelt, in dem wir Menschen gemeinsam – wie Ernst Bloch es in seinem „Prinzip Hoffnung“ beschreibt – uns an einer „tätige Umarbeitung“ der Welt (Bloch: Prinzip Hoffnung, S. 50) versuchen können. Jürgen Fritz, Professor für Spielpädagogik, Interaktionspädagogik und komplexe Kommunikation, schreibt:

„Die Spielwelt gibt ihm [dem Menschen, Anm. des Verfassers] die Möglichkeit für kurzfristige Aufenthalte in anderen möglichen Welten. Der Mensch verlässt für einige Zeit die ‚Sandbank‘ seiner ‚Realität‘, um im ‚Fluss der Möglichkeiten‘ als ein anderer anders leben zu können: mit seiner Sinnlichkeit, seinen Wünschen, Impulsen und Bedürfnissen. Der spielende Mensch bestätigt nicht die reale Welt, sondern entwickelt mit ‚Bausteinen der Wirklichkeit‘ neue Welten – teilweise der realen Welt genau entgegengesetzt (...). Auf dem ‚Fluss der Möglichkeiten‘ fügt er ‚Treibgut der Wirklichkeit‘ zu einem ‚Floß‘ zusammen, auf dem er für einige Zeit verweilen kann.“
(Fritz: Das Spiel verstehen, S. 27-28)

Ich füge hinzu: Das in dieser anderen Welt Erprobte, trägt der Besucher vielleicht hinüber in die Realität und verändert so schließlich auch seine Welt. Wer möchte da widersprechen, dass wir so eine Versuchswelt nicht dringend nötig hätten!

Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

©
Stefan Behr
Pohlstr. 41
10785 Berlin
030.263.959.99
stefan-behr@t-online.de
www.theater-anu.de