

ULRIKE BOROWCZYK

Als Theater- und Veranstaltungsorte im Lockdown geschlossen wurden und Kultur Mangelware war, hat das Kollektiv Raum + Zeit den Audiowalk aus der Taufe gehoben. Und mit den Spaziergängen das Theater entgrenzt und auf die Straße verlegt. Die Audiowalks führen durch den öffentlichen Raum, fiktive Bühnenräume oder reale Gebäude.

Den Auftakt machte Ende April des vergangenen Jahres der Audio-Spaziergang „Tod in Venedig“. Ende April 2021 folgte „Brecht stirbt“ in Zusammenarbeit mit dem Berliner Ensemble. Jetzt feierte mit „Rendezvous“ erstmals ein Audiowalk für zwei Personen Premiere.



Bernhard Mikeska
FOTO: ACKERMANN



Lothar Kittstein
FOTO: THEN

Für die Weltenrettung muss man nur geschlossene Kopfhörer aufsetzen, mit einem Handy koppeln und die zuvor draufgeladene Audiodatei abspielen. Auf einmal wird man in eine andere Wirklichkeit gezogen. Folgt den Anweisungen der Stimme im Ohr. Gesprochen von Schauspiel-Star Bibiana Beglau. Audiowalk-Erfinder Bernhard Mineska und Lothar Kittstein erzählen, was das Format ausmacht und warum es so besonders ist.

Berliner Morgenpost: Wie sind Sie denn überhaupt auf die Idee gekommen, Audiowalks zu entwickeln?

Lothar Kittstein: Als die Pandemie kam und man nicht mehr ins Theater gehen konnte, haben wir mit den Audiowalks angefangen. Wir haben die Zuschauer schon bei anderen Arbeiten durch Installationen geführt und da bereits mit Elementen des Audiowalks gearbeitet. Daher wussten wir schon ungefähr, wie das funktioniert. Nur einen reinen Audiowalk hatten wir noch nicht gemacht. Das sprang uns an in der Situation, als man am Anfang im ersten Lockdown allein durch die Straße ging und die Plätze leer waren. Die Stadt war eine perfekte Bühne für dieses Format.

Bernhard Mikeska: Unsere drei Audiowalks der „Berliner Trilogie“ haben einen jeweils unterschiedlichen Zugang. „Tod in Venedig“ hat man noch allein mit einer Stimme gemacht. Bei „Brecht stirbt“ hatte man dann schon mehrere Stimmen im Ohr. Und jetzt, wo das Bedürfnis nach anderen und die Sehnsucht nach Kontakt so lange uneinlösbar waren, gibt es mit „Rendezvous“ einen Audiowalk für zwei Zuschauer. Die starten gleichzeitig, umspielen sich und begegnen sich auf ihren unterschiedlichen Wegen.

Für „Rendezvous“ haben Sie Bibiana Beglau als Stimme in vier Rollen gewonnen. Wie kam die Zusammenarbeit für Ihren Audiowalk zustande?



Auf der Suche nach Patient Null zwischen Lustgarten, Dom und Schloss: Dem Audiowalk „Rendezvous“ leiht die Schauspielerin Bibiana Beglau ihre Stimme.
FOTO: VALERIE GROTH

Wenn die Straße zur Bühne des Zuhörers wird

Lothar Kittstein und Bernhard Mikeska machen mit ihren Audiowalks Theater fürs Ohr. Ein Gespräch

Mikeska: Wir haben 2018 in München „Playing Karlstadt“ mit ihr gemacht. Daher kannten wir uns. Jetzt bei dieser sehr zerrissenen Figur haben wir sofort an sie gedacht und gemeinsame Termine gefunden. Sie ist ja am Wiener Burgtheater sehr eingebunden.

Wie finden Sie denn eigentlich die passenden Locations und Strecken für Ihre diversen Audiowalks?

Mikeska: Ich wohne seit 20 Jahren in Berlin. Daher habe ich am Anfang immer zwei, drei Ideen. Während bei „Brecht stirbt“ die Originalorte schon historisch vorgegeben waren, sind wir mit „Rendezvous“ an Orte gegangen, wo Vergangenheit thematisiert wird. Denn man macht ja dabei als Agent eine Zeitreise aus der Zukunft in unsere Gegenwart. Wir wollen aber auch Ecken finden, wo man vorher noch

nicht war. Wo man normalerweise nicht hingeht.

Kittstein: Zugleich interessiert uns auch eine Stadt wie Berlin, die sich rasant verändert. In der es auch Nicht-Orte wie das Viertel um die Klosterstraße zu entdecken gibt. Oder tote Winkel der Geschichte, die uns persönlich interessieren. Wie der Lustgarten, wo sich viele Zeiten überlagern. Das Spree-Athen von früher, das hypermoderne Plastikschloss, die Museumsinsel mit ihren Sammlungen. Dabei überlagern sich Zeitschichten, in die man labyrinthische Gänge hineinmachen kann. Für mich bedient das alles einen alten Zauber des Theaters: In fremde Welten eintauchen. Was auch im öffentlichen Stadtraum gelingen kann, wenn man in eine fremde Geschichte katapultiert wird.

Audiowalk

Die neun Künstler des Kollektivs Raum + Zeit sind Dramaturgen, Sounddesigner, Sprecher, Spieler, Musiker, Autoren und Regisseure. Im Zentrum ihrer Arbeiten steht der Zuschauer. Der weiß irgendwann nicht mehr, ob er Beobachter oder Teil der Inszenierung ist, denn die Grenzen verschwimmen. So ist man im 40-minütigen Audiowalk „Rendezvous“ die Hauptperson. **Start ist die große Treppe am Alten Museum.** Für den Spaziergang zu zweit gibt es zwei Audiodateien. Sowie die Empfehlung, den Audiowalk am besten in der Abenddämmerung zu machen, wenn das Licht am schönsten ist. Download: www.raumundzeit.art

Fernab von klassischen Theatervorstellungen, erlaufen die Zuschauer die Audiowalks ja allein. Oder im Fall von „Rendezvous“ zu zweit. Bekommen Sie dennoch irgendwie ein Feedback?

Mikeska: Ja, über unsere Website. Es gab schon Leute, die uns geschrieben haben: „Toll, dass man so etwas machen kann!“ Man kann die Audiowalks bei uns auf der Homepage herunterladen. Bei „Tod in Venedig“ haben wir uns über Spenden gefreut. Auf manchen Überweisungen steht dann etwas drauf. Wie: „Vielen Dank! Bitte mehr davon.“ „Rendezvous“ kann man jetzt in unserem kleinen Audioshop herunterladen. Die Leute mögen die Audiowalks sehr. Durch die Geschichten, die wir erzählen, wird man Teil der Stadt. Man ist dabei in einer lebendigen Umgebung selbst wie in einer Blase. Aber auch die Passanten um einen herum merken, dass da etwas stattfindet.

Sie leben in unterschiedlichen Städten. Wie sieht die Zusammenarbeit aus?

Mikeska: Das hat sich über die Jahre verändert, was ich etwas bedauere. Im Moment läuft fast alles über Videogespräche. Aber ich versuche immer wieder, Treffen loszutreten. Dabei kommt man anders voran. Allein schon der Geruch eines Ortes, eines Lokals oder Kinos, lässt Dinge auf eine andere Weise entstehen.

Kittstein: Man fragt sich heute, warum bin ich früher eigentlich nach Frankfurt gefahren für ein Arbeitstreffen? Ich finde, es ist ein seltsamer Effekt der Pandemie, dass man sich daran gewöhnt hat, alles auf digitalem Weg miteinander zu besprechen und sich nicht mehr zu treffen. Das macht was mit einem. Was dabei auf der Soll- und was auf der Haben-seite steht, ist noch nicht ausgemacht. Jenseits dieser Fragen eint uns etwas bei der Arbeit an den verschiedenen Projekten: dass wir jedes Mal aufs Neue gern verzweifeln, wieder auf die Suche gehen, um erneut scheitern und besser zu werden. Den Dingen noch näher zu kommen.

Der Name Ihres Kollektivs „Raum + Zeit“ hat eine astrophysikalische Konnotation. Ist das beabsichtigt, oder steht der Name für etwas anderes?

Mikeska: Die Dramaturgin Alexandra Althoff, Lothar und ich haben 2009 das erste gemeinsame Projekt entwickelt. Den Namen haben wir uns aber erst 2014 nach einer Reihe von Arbeiten gegeben. Ich bin zwar studierter Physiker, doch der Name hat etwas damit zu tun, dass wir unsere Arbeiten an Räumen und Zeiten ausrichten. Es sind sehr genau getaktete Reisen durch Raum und Zeit, die etwas mit dem Publikum machen. Man reist wirklich durch andere Welten in unseren Installationen und begegnet dabei Menschen auf eine andere Art.

Kittstein: Der traditionelle Bühnenraum ist dreidimensional, wird aber in der Regel zweidimensional genutzt. Wir gestalten den Raum dreidimensional. Es geht vom Start an um Zuschauerbewegung, geknüpft an die Unentrinnbarkeit und Wirrungen der Zeit, deren verschiedene Ebenen wir gern durcheinander wüffeln. Was ein starkes inhaltliches Element ist.

Ihr nächstes Projekt „Berlau :: Königreich der Geister“ arbeitet mit VR-Brillen. Das erinnert fast schon an das Holodeck auf dem Raumschiff Enterprise. Ist das die nächste Generation von Theater?

Kittstein: Es gibt eine große Verführung, die von den VR-Brillen als Mittel ausgeht. Sie sind modern und zeitgemäß. Aber wenn man sie zu leichtfertig einsetzt, läuft man Gefahr, dass sie zur Effektmachine werden. Daher versuchen wir, einen doppelten Boden einzuziehen, der das Mittel als Mittel offen legt.

Mikeska: Ruth Berlau war selbst sehr interessiert an neuen Gestaltungsmöglichkeiten. So freue ich mich besonders, dieses Projekt über sie und Brecht mit dem neuen Medium VR am Berliner Ensemble machen zu können. Wir generieren mit den VR-Brillen Momente, in denen Realität und Fiktion durcheinandergieren. Das ist ein neues Mittel im Theater, etwa so wie Video, das Mitte der Neunziger aufkam. Ich glaube aber, es wird nicht die Zukunft sein, das Theater damit auf dem Sofa zuhause zu erleben. Es ist wichtig, dass Publikum, Schauspielerrinnen und Schauspieler sich treffen und in einem gemeinsamen Raum etwas erleben. Das ist unersetzlich.