

Christian Rakow

### Game-Theater

2015

<https://doi.org/10.25969/mediarep/821>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

#### Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Rakow, Christian: Game-Theater. In: *POP. Kultur und Kritik*, Jg. 6 (2015), S. 88–93. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/821>.

#### Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Deposit-Lizenz (Keine Weiterverbreitung - keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

#### Terms of use:

This document is made available under a Deposit License (No Redistribution - no modifications). We grant a non-exclusive, non-transferable, individual, and limited right for using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. All copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute, or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the conditions of use stated above.

## GAME - THEATER

*Christian Rakow*

88 **E**ine junge Kunstform erreicht das Theater. Eine Kunstform, geboren aus dem Geiste des Computerspiels, angetreten, das Verhältnis zwischen Publikum und Produktion in neuer Weise interaktiv einzurichten: das Game-Theater.

Dabei schien doch Interaktion ein abgelegter Hut zu sein. Vom radikal-demokratischen »Environmental Theater« eines Richard Schechner oder den aggressiv dem Zuschauer zugewandten Leibesvisitationen einer Marina Abramović – von den Altvorderen der Performancekunst seit den 1960er Jahren also – bis in die jüngere Gegenwart mit Mitmach-Abenden à la »Die Relevanz-Show« von She She Pop (2007) oder dem Trash-Talk-Stand-up einer Ann Liv Young (als »Sherry«, seit 2010) war das Theater dem Zuschauer nach Strich und Faden auf die Pelle gerückt. René Pollesch hat in seinem Soloabend mit Fabian Hinrichs »Ich schau dir in die Augen, gesellschaftlicher Verblendungszusammenhang« (2010) ein schönes Bild für die Penetranz solcher notorischen Zuschauerbespielungen gefunden, als Hinrichs über den »Terror des interaktiven Theaters« dozierte und dabei mit einer offensichtlich gebrauchten Zahnbürste langsam aufs Publikum zuschritt, quasi: »Willst du auch mal?«

Dieser Hohn antwortete auf den aufklärerisch aktionistischen Gestus, der dem Interaktionstheater oft anhaftet, auf seine landläufige, ebenso unbewiesene wie unbeleckte Annahme, dass der typische Theatergänger ein passiver, denk- und handlungsfauler Tschechow-Bürger sei. Dieses Klischee hatte schon Polleschs Thesenflüsterer Robert Pfaller in seiner Interpassivitätstheorie kritisiert.

Und damit gleichsam die Antithese zur kanonischen Theaterwissenschaft geliefert, die sich um Formen des aktiven Mitspiels herum gegründet hatte, weil dort geradezu idealtypisch die performative »feedback-Schleife« zwischen Bühne und Saal (Erika Fischer-Lichte) sichtbar wird.

Abseits dieser Theaterdebatten hat sich die Welt natürlich weitergedreht, hinein in die On-Demand-Gesellschaft des 21. Jahrhunderts mit ihren partizipativen Medien und 2.0-Kommunikationen. Mit dem Computerspiel ist die interaktive Kunstform par excellence dem Konzert der Fine Arts hinzugetreten und wurde 2008 – spät, aber immerhin – vom Deutschen Kulturrat offiziell als »Kulturgut« anerkannt. Eine Valorisierung, die gerade noch rechtzeitig kam, bevor der Game-Designer Eric Zimmerman medienwirksam das »Jahrhundert der Spiele« (»Manifesto for a Ludic Century«, 2013) ausrief und die Game-Theoretikerin Jane McGonigal (»Reality is broken«, 2011) die gesellschaftsrevolutionierende Kraft der Spiele in die Mitte der Feuilletons trug. Das Stichwort »Gamification« besitzt jetzt einen festen Platz in den gesellschaftlichen Debatten.

Das derart aufgewertete Computerspiel stößt auch im Theater neue Entwicklungen an. Lange kamen Computerspiele auf Bühnen lediglich als Repräsentationsgegenstand vor. Vor allem Jugendstücke zeigten den prekären, suchtfähigen Daddler vor seiner Playstation. In Ausnahmefällen, wie etwa der luziden World-of-Warcraft-Adaption »Next Level Parzival« von Tim Staffel (2007), gab es Einblicke in die Welt der LAN-Partys und der dort verhandelten Wertprobleme. Aber es verblieb im Modus der Repräsentation.

Erst das jüngere Game-Theater bildet nicht mehr nur Computerspielthemen ab, sondern eignet sich die interaktiven Mechaniken von Games für die eigenen Bühnenfiktionen an. Game-Theater setzt im Gegensatz zum klassischen interaktiven Theater nicht bloß einen Rahmen für einen dann vergleichsweise spontanen, kontingenten Austausch zwischen Zuschauer und Akteur. Es will vielmehr über spielförmige Regelsysteme und in explizitem Rückgriff auf tradierte Computerspielformate Interaktion »gestalten«. Dabei wird der Besucher in diesen Systemen nicht mehr zum Schauspieler wider Willen (Schrecken des traditionellen Interaktionstheaters: der peinliche Schritt des Zuschauers auf die Bühne), sondern seine Rolle beschränkt sich auf das vom System präfigurierte Teilnehmen ohne Repräsentanz für Dritte. Die Frühformen dieses Genres nahmen sich vergleichsweise eindimensional aus, etwa in der Kickbox-Simulation »Fight Club – Realtekken« der Wiener Live Art Gruppe God's Entertainment (2007), in der Zuschauer per Joystick die Bewegungen real zuschlagender Schauspieler steuern konnten – ein schlichtes Lehrstück über das Verhältnis von Simulation und Präsenz.

Paradigmatischen Status erlangte das Game-Theater in Deutschland mit den Arbeiten der 2011 auf die Bildfläche tretenden Hildesheimer Gruppe machina eX, die sich Adventure-Spiele im Stile des Lucas-Arts-Klassikers »The Secret

of Monkey Island« auf die Fahnen geschrieben hat und inzwischen schon vom Goethe-Institut auf Auslandsgastspiele geschickt wird. Genretypisch ist man in den ein- bis zweistündigen Performances der Gruppe vor allem damit beschäftigt, manuell Rätselaufgaben zu lösen, um dadurch die regelmäßig stoppende Bühnenerzählung wieder in Gang zu setzen. Wie entschärfen wir die Bombe? Wo finden wir den Code für den Computer? Wie schalten wir den Elektrokasten richtig? Während die meist etwa zehnköpfige, stets kooperativ vorgehende Spielergruppe knobelt, verharren die Performerinnen, die einem die Fiktion in kurzen Szenen vor Augen bringen, in einem eigentümlich mechanischen Input-Modus: Sie bewegen sich eingeschränkt automatenhaft und wiederholen die impliziten Handlungsanweisungen (»Wo habe ich bloß mein Passwort hinterlegt?«) – ganz so, wie man es von Computerspiel-Figuren kennt, die auf den nächsten Mausklick warten. Das Ganze vermittelt in seiner skurrilen Retro-Darbietung den Eindruck einer augenzwinkernden Hommage an Point-'n-Click-Adventure der 90er Jahre.

machina eX legten mit trashigen Science-Fiction-Stories los, wechselten dann mit dem Börsenspiel »Hedge Knights« und dem Einwanderungspolitik-Spiel »Right of Passage« ins – förderpolitisch stets erwünschte – ernstere Fach. Mit wachsender inhaltlicher Komplexität zeigte sich dabei auch das Dilemma dieser Form des Game-Theaters: Die Knochelei in der Game-Mechanik steht im Konflikt mit der Bedeutungsproduktion des Narrativs. Je stärker man sich als Handelnder in die Spielaufgaben vertieft, desto leichter entgehen wichtige Aspekte der Story, rückt das plotgemäße Wozu der Rätsellösung aus dem Blick. Was allemal schade ist, weil die Interaktion tatsächlich Einfluss auf den Verlauf der Geschichte hat. Acht unterschiedliche Enden besaß etwa »Hedge Knights«, abhängig von den Entscheidungen der Spielgruppe.

90

In ihrer jüngsten Arbeit für den Steirischen Herbst 2014 sind machina eX in der Lösung dieses Dilemmas weitergekommen. In »machina Exkursion: Kingdom« verzichtet die Gruppe auf Schauspieler und lenkt stattdessen die Zuschauergruppe mittels SMS-Nachrichten durch die recht verlassene Gemeinde Wildon vor den Toren von Graz. Die Fiktion: Ein Privatdetektiv wird unter mysteriösen Umständen in einem Keller gefangen gehalten, bittet die Spieler per SMS um Hilfe, was wiederum nur gelingt, wenn man seine detektivischen Recherchen in Wildon rekonstruiert. In diversen Häusern des Ortes (vom alten Uhrmacher bis zur »Fleischerei Toni«) sichtet man Indizien und knackt Maschinenrätsel, wodurch wiederum wie in einem Flashback Tonspuren der Vergangenheit angeschaltet werden. Die Knochelei unter Zeitdruck bringt den Spieler in den Gamer's Flow. Aber auf dem Fußweg zwischen den Stationen dieses Mystery-Hörspiels gibt es Raum für Hermeneutik, bekommt die Gruppe genügend Zeit, die Fragmente der dargebotenen Geschichte zu sortieren, zu deuten und Hypothesen über den weiteren Verlauf zu bilden. So entfaltet sich gewissermaßen in den Lücken der technischen Aktion das spezielle künstlerische

Potenzial dieser Form des Game Theaters: die Möglichkeit einer kooperativen, dialogischen Lektüre einer interaktiv beeinflussbaren Geschichte.

Während *machina eX* vom traditionell linearen Erzählen herkommen, verzichtet ein zweiter wichtiger Strang des Game-Theaters auf ein vorgeordnetes Skript: Das Open World Game setzt an die Stelle der übergreifenden Narration eine räumliche Struktur, die vom Spieler je unterschiedlich durchlaufen wird (man denke an Computerspiele wie »Skyrim«, deren Topographie sich gänzlich unabhängig von der zentralen Story – der Hauptquest – individuell erkunden lässt). Im Theater wurden solche offenen, installativen Strukturen wirkungsmächtig von der dänisch-österreichischen Gruppe SIGNA entworfen. Dabei sind SIGNAs Welten – etwa ihr 2008 zum Berliner Theatertreffen eingeladenes fiktives Dorf Ruby Town (»Die Erscheinungen der Martha Rubin«) – selbst nicht auf Game-Mechaniken aufgebaut (die Gruppe ist eher von der Bildenden Kunst inspiriert). SIGNA schaffen vielmehr »bewohnbare Strukturen« ohne konkrete Spielziele. Sie motivieren gleichsam ethnografische Erkundungen: Man spricht mit Insassen, durchstöbert die zumeist hyperrealistisch genau ausgestatteten Räume, nimmt gelegentlich an den eigentümlichen Ritualen oder auch an Gewalthandlungen teil, tanzt mit Akteuren oder peitscht sie aus etc. Das dubiose, von sadomasochistischen Fantasien getragene Halbweltambiente der Arbeiten von SIGNA ist notorisch; im Idealfall reflektiert man hier die Grenzen des eigenen ethischen Koordinatensystems; im Krisenfall befriedigen die Szenarien eher voyeuristische Bedürfnisse.

Demgegenüber nehmen sich die in expliziter Aneignung von Computerspielvorgaben eingerichteten neuen Open World Games weitaus aufklärerischer aus, setzen weniger auf Schau- denn auf Erkenntniswert. Als Pilotarbeit darf das 2013 am Theater Freiburg eingerichtete 24stündige Siedler-Szenario »Regiodrom« von Regisseur Klaus Gehre und Game-Designer Lev Ledit gelten. Im gesamten Theatergebäude und auf dem Vorplatz war eine Art Goldgräberstadt aufgebaut samt Mine, Bank, Geschäften und einer Unterwelt für Tanz, Alkohol und Glücksspiel. Der Zuschauer, der seine Habseligkeiten beim Eintritt ins »Regiodrom« abgeben musste, zahlte in der Spielwelt mit der fiktiven Binnenwährung »Blüten«, die man – zumindest zu Beginn – ausschließlich über Sandschuppen in der Mine oder das Feilbieten von Dienstleistungen erwarb (z.B. Klavierspiel in der Bar, Recherchen für den Newsticker, Theaterspiel). In der zugangsbeschränkten Unterwelt nutzte man ein Kreditsystem, das wiederum den Realwert der »Blüten« beeinflusste. Da einige Trittbrettfahrer unter den Mitspielern sich dieses System geschickt zunutze machten, schossen die Preise im Lauf des Abends kräftig in die Höhe, und mancher schippte noch um zwei Uhr in der Nacht eine halbe Stunde lang Sand, um sich von dem Verdienst in der Unterwelt ein einziges Bier zu leisten. 0,3 Liter, versteht sich.

Die Anekdote verrät schon einen Gutteil der Leistungsfähigkeit dieser Spielform: Game-Theater konkretisiert abstrakte Zusammenhänge. Es bleibt

nicht, wie das traditionelle Repräsentationstheater, beim zeichenhaften Verweis stehen, sondern es rückübersetzt die Sinnbezüge in vergleichsweise unmittelbare Handlungszusammenhänge. Wer – um einen populären Vergleich zum aktuellen Stadttheaterbetrieb zu ziehen – Elfriede Jelineks Finanzsystem-Rhetorisierung in »Die Kontrakte des Kaufmanns« erlebt, der lauscht dem Rauschen eines ästhetisch zugespitzten Feuilleton-Diskurses. Wer »Regiodrom« spielt, bezahlt für einen modellhaften unregulierten Finanzmarkt mit barer Muskelkraft.

Das Freiburger Spiel ermöglichte die Versinnlichung von Diskurs-Konzepten auf verschiedenen Ebenen: Zur Selbstorganisation wurden die Mitspieler auf zwei Dörfer verteilt, die sich per Bürgermeister- und Gremienwahl ein eigenes Steuersystem und eine eigene politische Agenda setzen konnten. In einem Dorf wurde schon im ersten Wahlkampf das Modell des »bedingungslosen Grundeinkommens« favorisiert. Allerdings scheiterte die Dorfversammlung hernach daran, ein operationalisierbares Ordnungsmodell zur entsprechenden Einkommensbemessung und -verteilung festzulegen. Im Widerstreit zwischen sozialistischer Gesinnung und individualistischer Bedürfnisentfaltung blieb der Diskurstopos vom »bedingungslosen Grundeinkommen« eine Floskel ohne Handlungsrelevanz (manche Dorfmitglieder zahlten dann quasi aristokratisch nach Gutdünken in den Gemeindetopf ein). Besser klappte die Kooperation untereinander, als die Mine – der physiokratische Quell des Reichtums – ausgebeutet war und die Dörfer nur durch die Erfüllung von »Forschungsaufträgen« (Rätsel und Puzzle) weitere Tiefenschichten der Mine freilegen konnten. Das sinnlich erfahrbare Problem der Ressourcenknappheit sorgte für die größtmögliche kollektive Aktivität.

92

In ähnlicher Form wie »Regiodrom« hat zuletzt das »Spiel des Lebens« der Gruppe Prinzip Gonzo (2014 am Berliner Ballhaus Ost) die Möglichkeiten des Open World Games im Theater aufgezeigt. Auch hier stieß man auf eine komplexe Wirklichkeitssimulation, eingerichtet in einer alten Fabrikhalle, mit insgesamt achtzehn »Lebensräumen« (mit Werkhallen, Ämtern, Urlaubsdomicilen, Kunst- und Sporträumen). Auf eigens angelegten Ausweiskarten wurden per QR-Code die drei Verrechnungseinheiten dieser Welt je individuell festgehalten: Geld, Gesundheit, Karma. Jeder Eintritt in die »Lebensräume«, jede Leistung, jede Form des Nutzerverhaltens wurde gescannt und zentral gespeichert. Ein Big-Data-Experiment in der Nussschale. Schon bald entwickelte die lockere Spielanordnung ihre hintergründige Logik: An jeder Station hatten die Wachkräfte Zugriff auf die Spieler-Daten und beschränkten den Zugang entsprechend: Wer einmal in Quarantäne war, hatte es schwer, die Flitterwochen auf der Urlaubsinsel zu buchen. Ein Schalk, wer dabei an »Prism« und die Überwachungsmöglichkeiten digitaler Personendaten denkt.

Wiewohl das Game-Theater noch in der Erprobungsphase steckt, ist es bereits Gegenstand weitläufiger Berichterstattung, werden seine Visionen auf

Konferenzen diskutiert. Nicht zuletzt, weil es eine Antwort auf aktuelle dramaturgische Debatten über die Zugangsschwellen zum Theater bereithält. Mit dem hochgradig anspielungsreichen, dekonstruktiven Regietheater in der Tradition von Frank Castorf, das einer Heerschar junger Regiekünstler den Weg bereitete, hat nicht nur eine – lang vermisste – hippe Jugendlichkeit ins Stadttheater Einzug gehalten, sondern auch ein gewisser Elitismus. Dagegen mehren sich die Rufe nach einem »Theater der Teilhabe« (wie es der Dramaturg und Autor Björn Bicker nennt), das urbane Erfahrungen direkter verhandelt sehen will – auch unter Beteiligung der Leute, die davon betroffen sind. Gedacht ist hierbei vor allem an Rechercheprojekte mit »Experten des Alltags«, wie Rimini Protokoll sie paradigmatisch vertreten: Es ist ein Mitteilungstheater von Bürgern für Bürger, das in seiner künstlerischen Ansprache tendenziell realistisch, nicht allegorisch oder symbolisch verfährt. Wobei es in der Regel der theatralen Grundsituation des Repräsentationstheaters (A spielt B für C) verpflichtet bleibt.

Das Game-Theater tritt aus dieser klassischen Theatersituation heraus, wenn es den Mitspieler an die Stelle von Darsteller und Zuschauer setzt. Ähnlich wie im Recherchetheater bleibt seine semantische Stoßrichtung konkret, nicht auf die sekundäre Bedeutsamkeit bezogen, sondern auf die primäre Erfassung von Sachverhalten und Handlungsabläufen. Nur dass diese Abläufe hier interaktiv mitbestimmt werden, im Lichte vor allem praktischer und ethischer Erwägungen, die durch die Wahlfreiheit aufgeworfen werden. Darin liegt sein eigener Akzent für das Paradigma eines »Theaters der Teilhabe«. ◆