

DIE ZUSCHAUER ALS SPIELER

„SITUATION ROOMS“ – MIT IPAD DURCH DIE PRODUKTION DER RUHTRIENNALE

Sie ist immer auf der Suche nach der nächsten Herausforderung: Die Künstlergruppe Rimini Protokoll. Ihr Stück „Situation Rooms“ wurde im Rahmen der Ruhrtriennale 2013 uraufgeführt. Das Stück ist in einem Bühnenhaus als Parcours für 20 aktive Besucher eingerichtet. Sie werden mit den Auswirkungen von Waffenhandel und -produktion konfrontiert, können aber den Verlauf mitbestimmen. Die Produktion wurde zum diesjährigen Theatertreffen eingeladen.

von ANTJE GRAJETZKY

Nach dem militärischen Desaster in der kubanischen Schweinebucht ließ John F. Kennedy den „Situation Room“ im Weißen Haus bauen. Er befindet sich im Keller des Westflügels vom Weißen Haus, ist abhörsicher und gegen atomare, biologische und chemische Kampfstoffe geschützt. Als 2011 eine Spezialtruppe das Anwesen Osama bin Ladens stürmte, waren Präsident Barack Obama und sein Sicherheitsteam im Situation Room mit zahlreichen Schauplätzen in Echtzeit vernetzt. Ereignisse, die geografisch, tageszeitlich und kulturell keine direkte Verbindung haben, werden im Situation Room zu einem Ereignis verbunden. Genau das passiert auch in den „Situation Rooms“ von Rimini Protokoll. Die Resonanz war so groß, dass zahlreiche zusätzliche Vorstellungen auf den Spielplan gesetzt wurden.

20 Besucher, 15 Räume

Wir warten vor dem Eingang zur Dampfgebläsehalle in Bochum. Mitarbeiter der Ruhrtriennale zählen uns immer wieder. Genau 20 müssen wir sein. Wir sollen, wenn wir hineingehen, zuerst unsere Taschen, Jacken und alles, was unsere Bewegungsfreiheit einschränken könnte, in Schließfächer legen, aber ein Pfand zurückhalten. Das Pfand ist für ein iPad, das jeder Besucher bekommt. Die iPads haben einen Holzgriff, der eher zu einem Schürhaken passen würde, und jeweils ein Kopfhörer gehört noch dazu. Es gilt nun, dem Film und den Anweisungen auf dem iPad zu folgen. In der Dampfgebläsehalle steht ein Haus mit 15 Räumen und zehn Eingängen. Vor den Eingängen sind jeweils zwei Wartepunkte markiert. Der Film auf dem iPad startet und zeigt mir zuerst an, zu welchem Eingang ich gehen muss. Die Geschichte beginnt. Ich sehe eine Hand,



Bild links: Die Besucherin spiegelt sich selbst im Film

Bild oben: Das Bühnenhaus, ein Labyrinth. Die Besucher werden per iPad geführt

haupt Tee drin? Es kommen auch andere Besucher in den Raum. Jemand gibt mir die Hand, räumt das Geschirr ab, stellt neue Suppe auf den Tisch. Dann erzählt Rushwans Frau Aziza, dass sie Medizintechnik studiert hat und davon, wie gut sie in Libyen gelebt haben.

Als das Icon mit dem Teeglas zum zweiten Mal erscheint, nehme ich doch einen Tee und setze mich hin, wie es mir das andere Icon vorschreibt. Immer wieder schaue ich, ob die Perspektive des Films mit meiner im Bühnenbild übereinstimmt. Mir kommt die Geschichte lang vor – ist es richtig, dass ich immer noch hier bin? Dann ein Break. Nun bin ich Irina Panibratowa, Kantinenchefin einer russischen Munitionsfabrik. Familie R. ist vor den Waffen geflüchtet. Irina Panibratowa versorgt Rüstungsarbeiter in Russland.



Situation Room: Die Besucherin entscheidet, wie der Weg weiterführt durch die Geschichten um den internationalen Waffenhandel

die die Tür öffnet, warte jedoch, ob eine Schrift auf dem iPad mir sagen wird, dass ich das jetzt bin und die Tür öffnen soll. Eine Mitarbeiterin der Ruhrtriennale öffnet mir die Tür und schiebt mich ins Bühnenbild hinein. Jetzt weiß ich, dass nicht eine Schrift mir Anweisungen geben wird, sondern ich dem Film folgen muss.

Reales Spiel mit Anweisungen

Ich bin im Stress. Sieht es hier aus wie in dem Film? Da ist eine Leiter, gut, ich gehe hinauf. Muss ich hier stehen bleiben oder in das Zimmer dort oben? Ich weiß nicht so recht, versuche ständig, meine reale Umgebung mit dem Film abzugleichen. Dabei ist die reale Umgebung ein Ausschnitt des Bühnenbilds. Es ist das Zimmer der libyschen Flüchtlingsfamilie, die in genau demselben Raum sitzend im Film ihre Geschichte erzählt. Manchmal erscheinen oben rechts Icons, zum Beispiel ein Teeglas. Ich bin mir nicht sicher. Soll ich wirklich einen Tee aus dem Samowar zapfen, ist da über-



[Bühnen-]Realität oder Film? Ein Schießstand führt die Besucher in die internationalen Waffengeschäfte ein

Das Leben der anderen, global vernetzt

Die Künstler von Rimini Protokoll haben 20 „Experten des Alltags“ für „Situation Rooms“ erzählen lassen. Diese „Experten“ stammen von verschiedenen Kontinenten, haben aber gemeinsam, dass ihr Leben etwas mit Waffen zu tun hat. Da sind etwa ein Sportschütze, ein Entwickler von Sicherheitskleidung, ein Friedensaktivist oder ein ehemaliger Kindersoldat. Sie erzählen ihre Geschichten in den Filmen auf den iPads. Jeder Besucher durchlebt zehn Leben und kreuzt dabei ständig auch die Leben der anderen. Die Ausstattung des Filmsets ist dieselbe wie die der Theaterbühne. Die Filme sind in dem Bühnenhaus produziert worden. Und auch im Film laufen Besucher mit iPads durch die Räume des Bühnenhauses, sodass der Theaterbesucher sich ständig neu einloggen und überprüfen kann, ob ihm jetzt an genau dieser Stelle jemand mit einem iPad im Griff entgegenkommt.

Nicht umsonst haben Rimini Protokoll „Situation Rooms“ mit „Multilayer Video-Stück“ untertitelt. Da sind zuerst die Geschichten der 20 Protagonisten aus aller Welt, die in den 15 Räumen des Bühnenhauses inszeniert wurden. Daraus sind 20 Filmsequenzen entstanden, in denen die „Experten des Alltags“ zu sehen und zu hören sind. Icons oder eine Stimme geben vor, was der Theaterbesucher spielen soll.

Die Filme selbst sind ein kompletter Durchlauf des Sets. Es sind dieselben 15 Räume, durch die die Theaterbesucher geführt werden. Zum Teil sind sie doppelt codiert. So wurde der kleine Raum im ersten Stock als Bleibe der Flüchtlingsfamilie R. gezeigt, aber auch als Bühne für die Geschichte der Kantinenchefin. Sie stellt einem Arbeiter einen Teller Suppe hin. Für sie ist das ein russischer Fabrikarbeiter, während der Besucher/Spieler gerade die Geschichte eines Messtechnikers eines schweizerischen Rüstungskonzerns erlebt. Auf die also schon doppelte Filmfolie kommen nun im Theaterstück die Aktionen der Besucher/Darsteller. Rimini Protokoll macht damit in vielfältiger Weise die Komplexität des Themas Waffen und die Komplexität unserer Wahrnehmungsmöglichkeiten erlebbar.

Komplexität gestisch erfahren und nachvollziehen

Weniger medienerfahrenen Besuchern fällt es schwer, sich über den Film als diese Person zu identifizieren und also die Tür zu öffnen, wenn diese, also meine Hand, das tut. Wer noch niemals Avatar war, lernt das hier. Diese erste Wahrnehmungsebene bildet genau die Schwierigkeit ab, sich über mediale Informationen in das Leben der anderen hineinzuversetzen und nachzupfinden. Drohnenopfer sind in den Nachrichten eben Drohnenopfer. Wir sehen nicht den Schreibtischsoldaten, hören nicht den Menschenrechtsanwalt in dieser Angelegenheit oder einen Augenzeugen. Die Überforderung des Besucher/Darstellers bildet die Komplexität des Themas und die Konzentration auf die eine Geschichte, die eindimensionale Perspektive, mit der wir in der Regel agieren, es sei denn, wir sind in den „Situation Rooms“.

Bei allem Medieneinsatz, der in dieser Produktion betrieben wird, geht es nicht um die Medien oder Wahrnehmungsveränderungen selbst. Vielmehr machen das Medium Film und die Verknüpfung der zeitgleich aber für jeden Besucher/Darsteller anders ablaufenden Geschichten deutlich, in welcher Weise unterschiedliche Perspektiven auf eine Geschichte tatsächlich andere Bedeutungen generieren. Einer der gefilmten „Experten des Alltags“ ist der Theologe und Friedensarbeiter Ulrich Pfaff. Er stammt aus Oberndorf, wo die Mauser-Waffenfabrik jetzt als Heckler & Koch firmiert. Pfaff hat ein Mahnmal gegen Krieg und Faschismus im Garten seines Elternhauses eingerichtet und erzählt: „Es versteht sich von selbst, dass das eine permanente Provokation ist für das ganze Umfeld, denn so viele Leute hier leben direkt oder indirekt vom Krieg und von der Waffenproduktion. Ich werde regelmäßig physisch angegriffen, die Umgebung dieses Mahnmals wird verwüstet, und es kommt sogar vor,

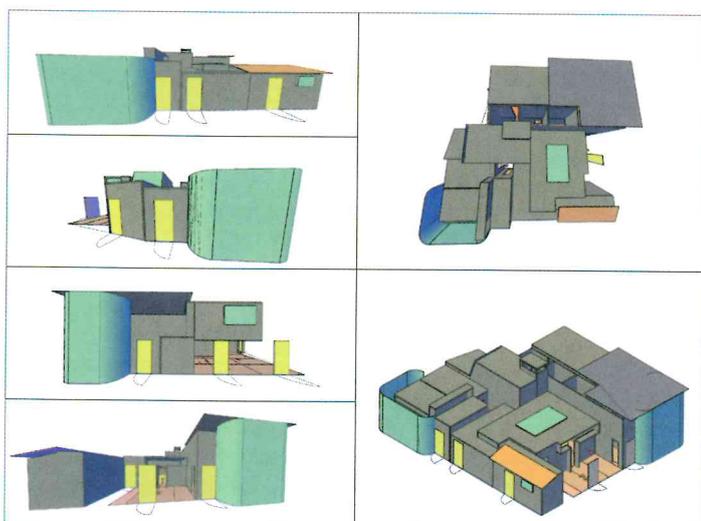
dass auf dieses Mahnmal geschossen wird.“ Während Pfaff erzählt, steht der Besucher/Darsteller in einem Heimwerkerkeller vor einem Modell von Oberndorf mit Fabrik und Mahnmal. Aus einem offenen HT-Rohranschluss in der Wand kugelt plötzlich eine große Murre und „schießt“ auf das Mahnmal. Eine Station später sitze ich an einem Arbeitsplatz, von dem aus Drohnen gesteuert werden. Ich bin aber kein Schreibtischsoldat, sondern höre die Geschichte des Menschenrechtsanwalts Shahzad Akbar, der zivile Drohnenopfer vertritt. Nach seiner Geschichte werde ich aufgefordert, eine Murre in eine Rohröffnung zu stecken. Vorhin noch habe ich unten im Keller erlebt, was sie anrichten wird.

Ein Ende für alle

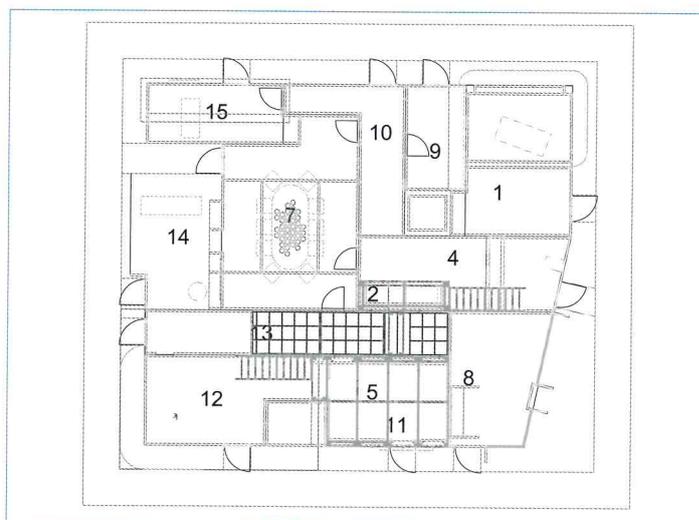
Ich folge weiter dem Film. Die Besucher werden über einen Clip in den Konferenzraum gelotst. Dort treffen sich alle 20 Zuschauer/Spieler und nehmen die Plätze im Raum ein, die ihre aktu-

ellen Protagonisten einnehmen. Auf dem Bildschirm erscheint die Aufforderung, diesen zu drehen, sodass alle die anderen Bildschirme sehen können. Dann erscheinen die Porträts der Protagonisten in immer schnellerer Abfolge auf den iPads. Ein Black auf den Monitoren und im Raum markiert das Ende des Stücks.

Mit „Situation Rooms“ ist Rimini Protokoll eine kongeniale Produktion gelungen. Der Zuschauer ist auch Darsteller. Durch den Medieneinsatz in allen Dimensionen – von der mündlichen Überlieferung, der Tonaufzeichnung, über das Bühnenbild und die Filmproduktion bis hin zur rezeptiven und darstellerischen Aktion des Besuchers wird eine neue Wahrnehmungsebene für das Publikum inszeniert, wie sie bislang im Theater noch nicht zu erleben war. Die Gleichzeitigkeit von Ereignissen wird nicht durch ein Schaubild nebeneinander ablaufender Szenen gezeigt, sondern im Parcours durch die Schichten und Knotenpunkte der „Situation Rooms“ im eigenen Körper erfahren.



Situation Rooms im Aufbau: Das komplizierte Labyrinth des Bühnenhauses



Grundriss: Viele Türen und Gänge führen zu den Erlebnisräumen

Fortschritt aus Tradition!

seit 1924



RITTER

BÜHNENTECHNIK



zur Webseite:
QR-Code scannen

www.ritter-maschinen.com | info@ritter-maschinen.com | Tel. +49 (0) 7835-6387-0