

# Propagandabilder, Kriegsbilder, Videospielebilder

MIENER Die Performance-Gruppe Rimini Protokoll zeigt ihr Stück „Situation Room“ auf dem Hamburger Kampnagel-Festival.

Plötzlich sitzt man vor dem Computerbildschirm auf dem Schreibtisch eines Flüchtlings aus der syrischen Stadt Homs. Man sieht einen großkönnigen Amateurfilm, wahrscheinlich mit einem Mobiltelefon aufgenommen. Bei einer friedlichen Demonstration gegen das Assad-Regime war dieser Mann 2011 von einer Polizeikugel schwer verletzt worden. Weil Verwandete von der syrischen Polizei als Rebellen gefügt, gefoltert und ermordet werden, floh er nach Deutschland. Was in Syrien geschicht, verfolgt er unter anderem via Facebook, erzählt er nun. Wo zum Beispiel Filme gepostet werden wie jener, der auf seinem Bildschirm gerade zu sehen ist: Ein Mann wird in einem syrischen Gefängnis von Mitgliedern der Miliz mit Eisenstangen totesgeschlagen.

Der Handyfilm ist authentisch. Der Schreibtisch mit dem Computer des syrischen Flüchtlings in Hannover ist es nicht. Geradeaus wenig hört man ihn lebhaft sprechen. Lebhaftig sitzt der Zuschauer mit Kopfhörern, aus dem seine Stimme dringt, in einem seinem Zimmer nachgebauten Szenenbild. Es ist Teil ei-

nes Filmsets, in dem sich noch andere Räume befinden, unter anderem das Büro eines Managers eines Rüstungskonzerns, ein Konferenzraum, ein Wachturn oder ein Operationszelt der „Ärzte ohne Grenzen“ in Sierra Leone, wo ein Arzt unter katastrophalen Bedingungen fürchterliche Verletzungen zu versorgen hat, die Rebellen Zivilisten zufügten. Zum Beispiel hackten sie ihnen die Hände ab, weshalb der Arzt jetzt fast 20 Jahre später immer noch nachts aufstehen muss, um nachzusehen, ob seine Familie ihre Hände noch hat.

**Drohnen und Streubomben**  
„Situation Rooms“ hat das Performance-Kollektiv Rimini Protokoll diese Arbeit überschrieben, die mit Menschen konfrontiert, deren Leben von Waffen geprägt ist, darunter ein Sportler, der indischen Luftwaffe, der dienstbeflissen von seinem Einsatz in Kaschmir berichtet, wo die Vernichtungsangriffe gegen Terroristen von unbemannten Drohnen ausgeführt werden. Man trifft eine Friedensaktivistin, die die Deutsche Bank gezwungen hat, sich aus dem Ge-

schäft mit Streubomben zurückzuziehen. Es sind Nutzer und Opfer von Waffen, Produzenten und Menschen, die sich mit den verheerenden Folgen befassen, die Waffen für einzelne Menschen oder Gesellschaften haben. Entstanden im vergangenen Jahr und im August 2013 Rahmen der Ruhrtriennale herausgekommen, war diese inhaltlich wie logisch virtuos durchdachte und umgesetzte Produktion 2014 zum Berliner Theatertreffen eingeladen. Dort konnte sie aus organismischen Gründen nicht gezeigt werden: jetzt ist sie in Hamburg auf dem Kampnagel-Sommerfest zu sehen.

Es ist eine Arbeit, die auf geradezu haptnische Weise die Frage nach den Bildern stellt, die der Krieg produziert, und zwar der (gefälschten) Propagandabilder ebenso wie der neuesten Alptraumbilder. Erzählt wird von der für den Einzelnen so un-durchdringbaren medialen Benutzeroberfläche dieser Bilder ebenso wie von der Totalität des Krieges, der inzwischen fast jeden zum Akteur und Mätker macht: Man braucht nur ein Konto bei einer Bank zu haben, die das Geld ihrer Anleger mit Rüs-

tungsgeschäften vermehrt. Man ist also längst nicht mehr bloß der Kamera dieses Filmbildes leiten zu lassen, deren Perspektive man so automatisch einnehmen muss. In den teilweise dokumentarisch funktionierenden Bildern (von Chris Kondek) tauchen dann die realen Figuren auf, aus deren Geschichten „Situation Rooms“ gebaut ist. Die Aktivisten gegen Finanzierung von Waffen-geschäften von Banken mit ihren Kundengeldern zum Beispiel, die als Filmbild plötzlich einem Zuschauer gegenübertritt, der real am Schreibtisch des Bankdirektors Platz genommen hat und so in seine Rolle schlüpfen mus-

te. Die Zuschauer werden so selber zu Akteuren wie in einem Ego-Shooter. Aber auch zu Statisten und Zielobjekten für die anderen Mitspieler in „Situation Rooms“ für die in dem letzten geschnittenen Filmmaterial auf dem kleinen iPad-Bildschirm Wirklichkeit und Inszenierung bald ununterscheidbar übereinanderliegen und das bald einen stärkeren Sog als die reale physische Umgebung erzeugt. Schärfer kann man die Facetten heutiger Kriege nicht ins Visier heben.

**Erzählt wird von der Totalität des Krieges in der Gegenwart sowie von der Benutzeroberfläche seiner Bilder**