



Zwei Situationen aus „Right of Passage“ von machina
eX: mit Laura Naumann und Jan Jaroszek

SPIELEN UND GESPIELT WERDEN

Die Theatergruppe machina eX überträgt die Regelsysteme von Computerspielen auf den Bühnenraum. Ihre Zuschauer werden zu Akteuren, aber ebenso zum Objekt bürokratischer Prozesse

Text_Christian Huberts



A

Am Anfang von machina eX steht nicht etwa die Revolution des Theaters durch digitale Spiele, sondern ein naiver Wunsch: „Wir wollen Computerspiele in echt machen“, sagt Philip Steimel, Gründungsmitglied der Gruppe. Eine Verbindung zum Theater ist jedoch schnell gefunden. „Gerade Point-and-Click-Adventures haben in ihrer Ästhetik bereits Anlagen von Bühne und Kammerspiel“, so Steimel. Im Adventure-Genre können die Spielenden – meist über das Klicken mit dem Mauszeiger – die Spielwelt manipulieren und so das Fortschreiten der Narration bewirken. Eine Übertragung der Dramaturgie von Point-and-Click-Adventures auf die Theaterbühne liegt nahe und wird 2010 – im Rahmen einer studentischen Abschlussarbeit am Institut für Medien und Theater der Universität Hildesheim – zur Realität. „Maurice“, das erste theatrale Game der Gruppe, macht das Publikum zum Cursor.

Machina eX besteht aus neun festen Mitgliedern, die zum größten Teil schon seit „Maurice“ mit an Bord sind. Laura Schäfer und Philip Steimel führen die Geschäfte. Anna Fries ist künstlerische Leiterin und betreut das Bühnenbild. Lasse Marburg und Robin Krause sind zuständig für die aufwendige Technik der Stücke. Mathias Prinz gestaltet Sounds und Musik. Laura Naumann (auch als Dramatikerin in der Theaterwelt keine Unbekannte) und Yves Regensass sind Per-

former der Gruppe und ebenso für Text und Dramaturgie verantwortlich. Nele Lenz produziert Videomaterial und leistet den Publikumskontakt. Doch verbindliche Rollen sind das nicht. „Wir arbeiten semikollektiv, das heißt: Es gibt zwar spezialisierte Aufgabenbereiche, aber jeder darf sich zu allen Zeiten überall einmischen“, beschreibt Steimel den Arbeitsmodus. Hinzu kommt ein wachsender Pool externer Mitarbeiter, die regelmäßig an Projekten mitwirken.

Der Durchbruch von machina eX in der Welt des freien Theaters kommt unerwartet. Mit einer Einladung zum Festival 100° im Jahre 2011 steht die Gruppe zunächst vor der unmöglichen Herausforderung, das abendfüllende und platzhungrige „Maurice“ in den Räumen des *Hebbel am Ufer* (HAU) in Berlin umzusetzen. „15.000 Gray“ entsteht als Kompromiss. „Es war als Visitenkarte gedacht, um ein paar unserer Formate vorzustellen“, erklärt Steimel. In der Gaming-Branche würde man von einem Prototyp reden. Offenbar ist er gelungen, denn das Live-Game um eine tickende Zeitbombe räumt den Jurypreis des Festivals ab. Seitdem wird machina eX von Haus zu Haus

weitergereicht. „Eine privilegierte Position“, so Steimel, „weil wir jetzt innerhalb der freien Theaterstrukturen experimentieren dürfen.“

Während sich selbst die Game-Studies – die akademische Erforschung von Computerspielen – noch um die Definition ihres Gegenstands streiten, scheint in der Theaterwelt alles als digitales Spiel durchzugehen, was die Zuschauer nicht bloß zuschauen lässt. Skepsis wird durch Fachbegriffe (Level statt Akte), durch Referenzen in der Ausstattung (riesige Waffen und bunte Rüstungen) oder schlicht Videoprojektionen tatsächlicher Computerspiele zerstreut. Das Ergebnis bleibt jedoch meist Theater – mal ganz klassisch und mal geöffnet zum Plan- oder Live-Rollenspiel. Doch Computerspiele sind vor allem Spiele mit dem Computer. Ihnen liegen die Steuer-, Mess- und Optimierungsprozesse einer digitalen Maschine zugrunde. Die Live-Games von machina eX erproben die Übertragung dieser Prozesse auf das Theater. Denn die Gruppe versteht sich ebenso als experimentelles Labor zur Erforschung der Rückkopplungen von Mensch und exakten Regelsystemen.



machina eX im Set der Produktion „Happy Hour“

„Was unser Computerspieldenken ausmacht, ist die Logik des Loops, wir arbeiten viel mit ästhetischen Schleifen“, sagt Steimel. In den theatralen Games von *machina eX* kommt die Handlung regelmäßig zum Stillstand. Die Performer wiederholen dann nur noch ihre letzten Worte – etwa: „Wo ist nur diese Telefonnummer?“ Die Szene setzt sich erst fort, sobald die aus Zuschauern bestehende Spielergruppe in Aktion tritt und die gesuchte Nummer ausfindig macht. Direkter Kontakt mit den Schauspielern ist nicht möglich. Der Bühnenraum selbst muss umkonfiguriert werden, häufig in Form von aufwendig modifizierten und durch die graphische Entwicklungsumgebung Max/MSP miteinander verbundenen elektronischen Geräten. Die autopoietische Feedbackschleife des Theaters wird durch die exakten Rückkopplungen des Computers gebändigt. Fortschritt ist nur möglich, wenn die Vorgaben eines Programms genau erfüllt sind. In gewisser Weise sind die Stücke von *machina eX* – ebenso wie digitale Spiele – also bürokratische Systeme.

Immer wieder versetzen die theatralen Computerspiele von *machina eX* die Spielergruppen in Situationen, in denen sie nicht nur die lineare Handlung vorantreiben können, sondern aus Handlungsoptionen auswählen müssen. Etwa in „*Hedge Knights*“ von 2013, einem Live-Game über windige Finanzgeschäfte, in dem selbst eine harmlose Aktienbewegung zu schweren Verheerungen auf der anderen Seite des Globus führen kann. Im Rausch der Routine schreddert das Publikum dort schon mal Beweismittel für einen Finanzbetrug. Ein alternatives Verhalten wäre möglich, aber der Reiz des verantwortungslosen Sich-Einfügens in ein bürokratisches Regelsystem ist oft zu groß. „Wir mögen es sehr, die Spielenden mit unserer Rhetorik zu einer Handlung zu verlocken und ihnen anschließend die Konsequenzen vor Augen zu führen“, erklärt Steimel. Der kanadische Literaturwissenschaftler Marshall McLuhan be-

schreibt Spiele als Maschinen, die nur dann funktionieren, wenn ihre Spieler freiwillig für eine Weile zu Marionetten werden. Auch in den Live-Games von *machina eX* spielt das Publikum nur unter der Bedingung mit, dass sie sich umkehrt von den Regeln spielen lassen.

Die Macht der Bürokratie kann sich auch gegen die Spielenden selbst richten. In „*Right of Passage*“, 2014 uraufgeführt am *Forum Freies Theater* in Düsseldorf, entfällt die vierte Wand, die das Publikum sonst zu distanzierenden Mauszeigern macht. Als Migranten finden sich die Spielenden nun an einer fiktiven Landesgrenze wieder. Nur wer die richtigen Formulare vorweisen kann, die ständig veränderten Regeln befolgt und mit den als Beamte agierenden Schauspielern verhandelt, kann es rechtzeitig über die Grenze schaffen. „Das Ergebnis war, dass die Spielenden zwar persönlich angesprochen wurden, aber nun gleichzeitig von der Bürokratie wieder entpersonalisiert werden konnten“, so Steimel. Wo bürokratische Regelsysteme also vorher dazu dienten, dem Publikum eine angenehme Distanz zum Spielverlauf zu ermöglichen, werden sie nun zum spürbaren Unterdrückungsinstrument.

So ist *machina eX* zunehmend auch ein soziales Experimentierfeld. Die einmal entwickelten Game-Formate lassen sich mit stets neuen Kontexten verbinden. Die Zeitbombe aus „15.000 Gray“, die

mit der richtigen Anordnung von Drähten entschärft werden kann, funktioniert auf spielerischer Ebene nicht anders als ein Einreiseformular in „*Right of Passage*“. Nur eine korrekte Konfiguration erlaubt Spielfortschritt. Was im Rahmen einer Pulp-Science-Fiction-Erzählung aber kurzweiligen Nervenkitzel bietet, wird im Kontext aktueller Ereignisse zum politischen Lehrstück über Grenzbürokratie. Auch im aktuellen Live-Game „*TOXIK*“ von 2015, dessen Konzept und Narration vom externen Game-Autor Martin Ganteföhr entwickelt wurde, wird das Scheitern der Spielenden kontextuell vom Scheitern der Ermittlung in einem an die NSU-Morde angelehnten Kriminalfall gespiegelt.

„Unsere Utopie ist es, irgendwann ein eigenes Haus zu haben, wo wir unser Repertoire dauerhaft aufgebaut lassen und parallel nach Neuem forschen können“, erläutert Steimel die potenzielle Zukunft von *machina eX*. Doch bis es soweit ist, experimentiert die Gruppe an anderen Theaterhäusern weiter. Für 2016 ist an den Münchner Kammerspielen ein neues theatrales Computerspiel geplant. Die Produktion widmet sich diesmal dem Spiel der Politik. Auch hier gibt es Regelsysteme zu erforschen und mit Menschen in Konflikt zu setzen. „*Power Party*“ spielt in einer Welt – wie es schon in der offiziellen Ankündigung heißt –, „where you can never be sure if you’re playing or if you’re being played“.



UNSER AUTOR

Christian Huberts, Diplom-Kulturwissenschaftler, Jahrgang 1982, ist Redakteur für das Games-Bookzine *WASD* und tritt regelmäßig als Experte für digitale Spiele auf Kulturtagungen und Workshops auf. Er hat zuletzt an der *Games Academy* in Berlin doziert sowie den Game-Studies-Sammelband „*Zwischen|Welten: Atmosphären im Computerspiel*“ im *vwh-Verlag* herausgegeben. Daneben schreibt er für wissenschaftliche Publikationen, Kulturmagazine und Online-Zeitungen Texte über die Präsenz in virtuellen Welten und die Kultur von Computerspielen.