

Miriam Dreysse

***Situation Rooms* von Rimini Protokoll. Zum Verhältnis von Immersion und Distanz**

Erscheint in: *L'oeil immersif, Etudes théâtrales*, hg. von Florence Baillet, Mireille Losco-Lena, Arnaud Rykner, Louvain 2019, unter dem Titel: „*Situation Rooms* de Rimini Protokoll, entre immersion et distance »

«Ich bin dabei! », soll ich laut über eine Straße rufen, aber ich weiß gar nicht genau, wobei eigentlich, und schon drehen sich Passanten nach mir um. Ist das noch Theater oder ist es eine immersive Erfahrung? In *Call Cutta* von Rimini Protokoll (Goethe Institut, Kalkutta, Hebbel am Ufer, Berlin, 2005) werden die Teilnehmer*innen von Call Center-Mitarbeiter*innen in Kalkutta per Mobiltelefon durch Berlin geleitet, tauchen mithin in eine reale Situation ein, anstatt einer Inszenierung gegenüber zu sitzen. Es ist eine individualisierte Form der Rezeption, bei der ich aktiv an der Realisierung der Aufführung beteiligt bin und einen Dialog mit meinem Gesprächspartner in Indien führe, zugleich aber passiv den Anweisungen, die er mir erteilt, folge. Die Erfahrung des Eintauchens in eine Situation wird zugleich gebrochen durch die Frage, woran genau man hier eigentlich teilnimmt, wo genau die Grenze zwischen Theater und Realität verläuft, und welche Rolle man selbst dabei spielt.

Arbeiten des Regiekollektivs Rimini Protokoll werden immer wieder als Beispiel für immersive Theaterformen angeführt. Auch Rimini selbst verwenden den Begriff, so sprechen sie z.B. in Bezug auf *Nachlass. Pièces sans Personnes* (Théâtre de Vidy, Lausanne, 2016) von «immersiven Rauminstallationen».¹ Für *Situation Rooms* (Ruhrtriennale, Bochum, 2013) fällt der Begriff des Immersiven besonders häufig; die Inszenierung wird beispielsweise als «immersiven Reise» bezeichnet, in die man «eintauchen» könne.² Und auch Rimini Protokoll selbst schreiben, man verstricke sich «in ein Netz von Begebenheiten» und schlüpfe in die Perspektiven der Protagonisten.³ Aber wie sehr taucht man tatsächlich ein? Handelt es sich bei dem Besuch der Aufführung um eine immersive Erfahrung?

1. Zum Begriff der Immersion

¹ <<https://www.rimini-protokoll.de/website/de/project/nachlass>>, page consultée le 10.11.2018.

² Mike Doherty in der National Post, 14.06.2016, <<https://www.rimini-protokoll.de/website/de/text/the-situation-rooms-is-an-immersive-journey-opening-the-fourth-wall-between-spectator-and-performer>>, page consultée le 10.11.2018.

³ <<https://www.rimini-protokoll.de/website/de/project/situation-rooms>>, page consultée le 10.11.2018.

Der Begriff der Immersion meint das möglichst vollständige Eintauchen in eine reale oder virtuelle Umgebung, beschreibt also eine bestimmte Form der Wahrnehmung, bei der möglichst jede Distanz zum Wahrgenommenen aufgelöst wird. Er wird meist im Kontext der Virtuellen Realität verwendet und bezeichnet hier das Eintauchen in eine digital erzeugte Umgebung, die unabhängig von der alltäglichen Realität besteht, und mit der ich interagieren kann. Die Erfahrungen, die wir in der Virtuellen Realität machen, beziehen sämtliche Sinne mit ein und sind kaum oder gar nicht von Erfahrungen in der nicht-virtuellen Welt zu unterscheiden, die Grenze zwischen der künstlich erzeugten und der real existierenden Wirklichkeit verschwimmt also.⁴ Effekte der Immersion werden nicht nur im Computerspiel verwendet, um eigene Realitäten zu erschaffen, sondern auch in der Welt der Arbeit, des Konsums, der Werbung und des Entertainments. Hier dienen sie in erster Linie ökonomischen Zwecken, bedeuten aber auch die Implementierung von Macht- und Kontrollinstanzen. Immersion ist nicht nur eine ästhetische Strategie der Intensivierung von Wahrnehmungen, sondern auch eine Machttechnik. Gerade in der Arbeits- und Konsumwelt wird Immersion als Steuerungs- und Kontrollinstrument verwendet. Mittels immersiver Effekte können Menschen gebunden, Affekte selektiert und intensiviert, Bedürfnisse erzeugt und Verhalten gesteuert werden. Hierarchien und Ausschlüsse werden dabei durch die Suggestion von Individualität und Freiheit verdeckt.⁵ Die darstellenden Künste arbeiten schon immer mit immersiven Mitteln,⁶ ohne jedoch die Distanz zwischen Illusionsraum und Realraum je vollständig aufzulösen. Je nach Spielart und Epoche des Theaters verbinden sich Illusion, realer Vollzug, körperliches Erleben, räumliche Einbeziehung und reflektierende Distanz auf unterschiedliche Weise, das Bewusstsein des Rahmens bleibt aber letztlich immer erhalten. Laura Bieger zufolge ist die Ästhetik der Immersion «ein kalkuliertes Spiel mit der Auflösung von Distanz.»⁷ Andere sehen in der Immersion ein körperliches, unmittelbares Erleben, das jede kritische Distanz unmöglich macht.⁸ Doris Kolesch zufolge ist «das Moment der Distanz, des

⁴ Vgl. Laura Bieger, *Ästhetik der Immersion. Raum-Erleben zwischen Welt und Bild. Las Vegas, Washington und die White City*, Bielefeld, transcript, 2007, S. 9.

⁵ Zur «immersiven Macht» in Arbeitsprozessen s. Rainer Mühlhoff, *Immersive Macht. Affekttheorie nach Spinoza und Foucault*, Frankfurt/New York, Campus, 2018; zu Kontrollmechanismen in Spielen s. Niklas Schrape, «Gamification and Governmentality», in Mathias Fuchs, Sonia Fitzek et al. (Hg.), *Rethinking Gamification*, Lüneburg, meson press, 2014, S. 21-46.

⁶ Vgl. Doris Kolesch, «Immersion und Theater», <<https://blog.berlinerfestspiele.de/theater-und-immersion/>>, page consultée le 10.11.2018.

⁷ Laura Bieger, *Ästhetik der Immersion*, S. 9.

⁸ So etwa Dorothea von Hantelmann, «Partizipation und Immersion in Theater und Museum», Vortrag im Rahmen des Berliner Theatertreffens 2016, 26.05.2016, <<https://blog.berlinerfestspiele.de/andere-raeume/>>, page consultée le 10.11.2018.

Bruchs» geradezu konstitutiv für die Erfahrung der Versunkenheit.⁹ Sicher scheint, dass das Verhältnis von Immersion, im Sinne eines unmittelbaren Erlebens, und Distanz für die Möglichkeit der kritischen Reflexion wesentlich ist.

Bezogen auf ein Fallbeispiel wie das der *Situation Rooms* von Rimini Protokoll stellt sich mithin die Frage, wie genau das Verhältnis von immersiven und distanzierenden Mitteln sich gestaltet. Führen Mittel der Immersion zu einem demokratischen Raum, in dem der absolute Blick des Fürsten ein für alle Mal abgeschafft ist? Oder bedeuten sie den Verlust der kritischen Reflexionsfähigkeit und ermöglichen so eine neue Form der Machtzentrierung? Inwiefern werden durch die Verwendung immersiver Mittel, die in nicht-künstlerischen Kontexten Kontrolle, Normierungen und Exklusion mithilfe der Suggestion von Individualität und Freiheit verdecken, solche Mechanismen reproduziert oder aber sichtbar gemacht und kritisch hinterfragt?

2. Situation Rooms¹⁰

In den Projekten von Rimini Protokoll lässt sich ein wesentliches Kennzeichen immersiver Ästhetik, die Auflösung der Grenze zwischen Illusions- und Realraum, beobachten. Sie bringen Elemente der Wirklichkeit in das Theater und befragen reale Vorgänge auf ihre theatralen Anteile. Einige ihrer Arbeiten verunsichern die Grenze zwischen Realität und Theatralität, indem sie sich direkt in die Alltagsrealität begeben und Zuschauer zu Teilnehmenden machen, wie in dem eingangs erwähnten Beispiel *Call Cutta*, oder wenn sie dazu einladen, als Aktionär an der Hauptversammlung der Daimler AG in Berlin teilzunehmen (*Hauptversammlung*, Berlin 2009). Trotz der Verunsicherung dieser Grenze setzen Rimini aber immer einen bewussten Rahmen, der ein vollständiges Abtauchen verhindert und die kritische Reflexion fördert.¹¹ Wie verhält es sich in *Situation Rooms*, einem «Multi Player Video-Stück», wie Helgard Haug, Stefan Kaegi und Daniel Wetzel ihre Arbeit von 2013 nennen? Bereits dieser Untertitel spielt auf ein Computerspiel an, an dem keine Zuschauer, sondern viele ‚Player‘ beteiligt sind, und das zugleich Theater und Videofilm ist. Führt die Verwendung digitaler Medien im Rahmen der Aufführung und die Beteiligung der Zuschauer*innen als ‚Player‘ zu einer immersiven Erfahrung?

⁹ Vgl. Doris Kolesch: «Theater und Immersion».

¹⁰ Rimini Protokoll: *Situation Rooms. Ein Multiplayer Videostück*, Regie: Helgard Haug, Stefan Kaegi, Daniel Wetzel, Szenografie: Dominic Huber/blendwerk, Video: Chris Kondek, Sound: Frank Böhle, mit: Abu Abdu Al Homssi, Shahzad Akbar, Jan van Aken, Narendra Divekar, Nathan Fain, Reto Hürlimann, Maurizio Gambarini, Andreas Geikowski, Marcel Gloor, Barbara Happe, Volker Herzog, Richard Khamis, Wolfgang Ohlert, Irina Panibratowa, Ulrich Pfaff, Emmanuel Thaunay, Amir Yagel, Yaoundé Mulamba Nkita, Familie R, Alberto X, Karen Admiraal, Christopher Dell, Alexander Lurz. Produziert von Rimini Apparat und Ruhrtriennale 2013.

¹¹ Vgl. Miriam Dreyse, «Die Aufführung beginnt jetzt. Zum Verhältnis von Realität und Fiktion bei Rimini Protokoll», in Miriam Dreyse, Florian Malzacher (Hg.), *Experten des Alltags. Das Theater von Rimini Protokoll*, Berlin, Alexander Verlag, 2007, S. 76-97.

Thematisch beschäftigt sich *Situation Rooms* mit den weltweiten Verflechtungen von Waffenhandel und Gewalt. Der Titel setzt das Situation Room des Weißen Hauses in den Plural und verweist damit bereits auf die Vielzahl und Vielfalt der Akteure, Ereignisse und Perspektiven, die, trotz digitaler Vernetzung, nicht mehr in einem Raum gebündelt werden können. Bei Rimini Protokoll gibt es diesen einen Raum, in dem die Fäden aus der ganzen Welt zusammenlaufen und eine Entscheidung gefällt werden kann, nicht. Stattdessen besteht das Set der Aufführung aus einem zweigeschossigen Gebäude mit 15 unterschiedlichen Räumen. In diesen Räumen berichten zwanzig Menschen aus mehr als zehn verschiedenen Ländern von ihren Erlebnissen mit Waffen, Krieg und Gewalt. Es sind Menschen, deren «Biografien von Waffen mitgeschrieben wurden»,¹² aber auf völlig unterschiedliche Art und Weise: Kriegsflüchtlinge, Soldaten, Journalisten, Friedensaktivisten, Arbeiter und Manager von Rüstungsbetrieben, ein Kindersoldat, ein Sportschütze und andere mehr. Ihre Geschichten erzählen sie nicht live, sondern sie wurden in dem Set voraufgenommen und werden während der Aufführung über Tablets abgespielt. Die Zuschauer*innen betreten das Filmset jeweils einzeln durch eine Tür, ausgestattet mit Tablet und Kopfhörer. Jede*r durchläuft die Räume in einer via Kopfhörer vorgegebenen Reihenfolge, jede*r sieht eine unterschiedliche Aufführung, je nachdem, durch welche der 14 Türen er/sie eingetreten ist. Über Kopfhörer wird man zu Beginn informiert, dass man im Folgenden zehn Rollen spielen wird, und dass die Situation, in der die Menschen, deren Rolle man spielt, sich befinden, zur eigenen Situation werden wird.

Wir sehen auf unserem Tablet also, wie eine Hand eine Tür öffnet, und werden aufgefordert, es ihr gleichzutun, und öffnen mit unserer Hand dieselbe Tür. Dann werden wir in einen Konferenzraum geführt und Volker Herzog, Chirurg, fordert uns auf, uns hinzusetzen, so wie er sich auf dem Tablet auch hinsetzt. Er erklärt, dass wir uns in der Pariser Zentrale von Médecins sans frontières befinden, und dass er nun die Ländermappe von Sierra Leone ausgehändigt bekommt. Wie Herzog auf unserem Tablet, nehmen wir eine Mappe aus der Schublade des Tisches und schlagen sie auf. Wie er blättern wir in den Informationsmaterialien und betrachten seinen Reisepass mit Visum. Dabei erörtert Herzog den Bürgerkrieg in Sierra Leone und beschreibt sein Einsatzgebiet. In das Blickfeld des Monitors kommt ein Mann, der einen Modellpanzer auf den Tisch stellt. In der realen Situation haben wir schon länger einen anderen Zuschauer wahrgenommen, der wie wir mit einem Tablet durch den Raum läuft, eine Weile hinter uns steht, und nun den Panzer auf den Tisch stellt. Im Verlauf unseres Rundgangs werden wir auch noch in diese Rolle schlüpfen und ebenfalls den Panzer auf den Tisch stellen, beobachtet von einem anderen Zuschauer, der dann dort sitzen wird, wo wir jetzt sitzen.

¹² Rimini Protokoll im Programmheft von *Situation Rooms*, Berlin, 2013, S. 4.

Volker Herzog fordert uns nun auf, mit ihm zu kommen, und wir begeben uns in den nächsten Raum, der eine Klinik in Sierra Leone darstellt. Er zeigt uns Operationspläne und Fotos, die in einer Schublade liegen, und die wir selbst in die Hand nehmen. Es sind Fotos von abgehackten Händen und verstümmelten Lippen, Verletzungen, die er im Bürgerkrieg von Sierra Leone als einer der Ärzte ohne Grenzen behandeln musste. Auf der Liege liegt ein anderer ‚Player‘, und Herzog erklärt uns, mit welcher Farbe er aufgrund einer Schussverletzung in der Hüfte markiert wird, und wir kleben ihm einen kleinen gelben Aufkleber auf die Hand. Später werden wir aufgefordert, uns ebenfalls auf die Liege zu legen, und nachdem Herzog mit seinem Bericht geendet hat, werden wir zu Abu Abdu al Homssi, einem Flüchtling aus Syrien.

Man ist hier also tatsächlich mehr Teilnehmende als Zuschauende, bewegt sich physisch durch Räume und tritt in die Rolle eines anderen, vollzieht seine Bewegungen nach und nimmt seine Perspektive ein. Der Rundgang ist individualisiert, man wird einzeln angesprochen, interagiert mit anderen Playern, vollzieht kleine Aufgaben und nimmt Dokumente in die Hand, die man selbstständig betrachten oder lesen kann. Die Erfahrungen des Erzählenden rücken auf diese Weise beklemmend nah, die Bilder der Verstümmelten erhalten eine sehr reale Konkretheit, der man sich kaum entziehen kann. Auch die Position des Liegens wirkt unmittelbar, da sie, zumal im räumlichen und narrativen Kontext von Krankenhaus, Verletzung und Schmerz, das Gefühl von Verletzbarkeit und Ausgeliefertsein körperlich spürbar werden lässt. Solche Szenen, in denen wir physisch in eine ungewöhnliche Lage gebracht werden, gibt es mehrere im Verlauf des Rundgangs. So müssen wir uns mit Yaoundé Nkita, einem ehemaligen Kindersoldaten aus dem Kongo, auf den Boden knien und halb unter einem Tisch verkriechen, während ohrenbetäubender Maschinengewehrlärm durch die Kopfhörer auf uns einprasselt. Oder uns mit Amir Yagel, einem israelischen Soldaten, in einem schmalen, grauen Gang auf den Boden legen, das Gewehr im Anschlag, und auf einen möglichen Angriff warten, «for another 64 hours, quietly, without moving or speaking».

Man taucht also tatsächlich ein in eine Situation, die man nicht nur intellektuell, sondern auch physisch und emotional erlebt, und deren Wahrnehmung in dieser Hinsicht als intensiver bezeichnet werden kann, als eine Rezeptionshaltung der kontemplativen oder kritischen Distanz. Es gibt aber zugleich verschiedene Faktoren, die dieses Eintauchen verfremden, unterbrechen oder stören.

Da ist zunächst die räumliche Situation. Bieger zufolge ist die Ästhetik der Immersion eine Ästhetik des Raumes, da «sich das Eintaucherleben in einer Verwischung der Grenze zwischen Bildraum und Realraum vollzieht».¹³ Eine solche Verwischung der verschiedenen Raumebenen

¹³ Laura Bieger, *Ästhetik der Immersion*, S. 9.

findet in *Situation Rooms* zwar statt, aber nicht ungebrochen. So sind die Räume zwar den Orten nachempfunden, von denen die Erzähler*innen berichten, und teils detailreich und realistisch ausgestattet, zugleich wird die Kulissenhaftigkeit der Wände und Treppen, des ganzen Raumkonstrukts, aber nicht verdeckt, es ist deutlich als Filmset zu erkennen. Zudem brechen sich die verschiedenen Raumebenen gegenseitig, da auch die Technik als Mittel offensichtlich ist: wir tragen das Tablet die ganze Zeit mit uns herum, es ist nicht nur Hilfsmittel, sondern auch Störfaktor, weil unsere eine Hand ständig mit ihm beschäftigt ist. Auch das kleinformatige Filmbild selbst stellt Distanz her. Der konkrete Raum und sein mediales Bild brechen sich beständig gegenseitig. Immer wieder blicken wir zwischen dem Realraum und dem Bildraum hin und her, gleichen beide miteinander ab und stellen Entsprechungen, aber auch Unterschiede fest. Und zwar sowohl bezüglich des Bildinhalts – die Hand auf der Klinke sieht anders aus als meine – als auch des Formats, da der Bildausschnitt auf dem Tablet eingeschränkt ist. Die offensichtliche Rahmung des Bildes auf dem Monitor schafft Distanz und macht die mediale Anordnung sowie die Begrenzung unserer Wahrnehmung durch die Vorgaben sichtbar. Durch die Lenkung der Kameraperspektive wird auch die Konstruktion unseres Blicks offengelegt. Ganz offensichtlich wird unsere Aufmerksamkeit über den Blick gelenkt, Selektionen vorgenommen, Fokussierungen vorgegeben, unser Blickfeld gerahmt, jedes Abschweifen geht einher mit dem Risiko, etwas zu verpassen. Auf diese Weise tauchen wir nicht distanzlos ein, sondern es wird ein Bewusstsein für die Konstruiertheit der Situation und unserer Wahrnehmung geschaffen. Ein „ganzheitlicher Wahrnehmungseindruck“, wie er Doris Kolesch zufolge Kennzeichen immersiver Theaterformen der Gegenwart ist,¹⁴ wird auf diese Weise immer wieder gestört, die Mittelbarkeit unserer Wahrnehmung wird selbst zum Thema und unser alltäglicher Zugang zur Welt hinterfragt.

Diese Distanznahme erfolgt auch, wenn wir tatsächlich körperlich in eine ähnliche Lage gebracht werden wie die Erzählenden, wie z.B. im Fall von Abu Abdu al Homssi aus Syrien, dessen Bericht wir zunächst liegend in dem Lazarettraum anhören. Er beschreibt, wie er mit einer Schussverletzung in einem Krankenhaus in Homs lag und sein rechtes Bein nicht bewegen konnte. Das Liegen als physische Situation bindet uns, wie bereits erwähnt, emotional ein, die Identifikation wird aber durch die Differenz von Monitorbild und Realität zugleich unterbrochen: unsere Hose ist nicht blutdurchtränkt, wir haben keine Schmerzen, und die Person, die kurz

¹⁴ Doris Kolesch, «Re/produktionsmaschine Theaterwissenschaft. Herausforderung durch immersive Theaterformen», in Friedemann Kreuder, Ellen Koban, Hanna Voss (Hg.), *Re/produktionsmaschine Kunst. Kategorisierungen des Körpers in den darstellenden Künsten*, Bielefeld, transcript, 2017, S.31-47, hier S. 36.

darauf den Raum betritt, ist kein Arzt, sondern ein*e andere*r Zuschauer*in, die selbst ebenfalls auf ein Tablet starrt.

Auch das Bewusstsein für die Kontrolle und Überwachung, der wir unterliegen, wird geschärft. Wir bewegen uns zwar individualisiert durch den Raum, aber nicht selbstbestimmt. Unsere Bewegungen, unsere Blickrichtungen, auch Tempo und Dauer eines Verweilens werden uns via Kopfhörer und Tablet vorgegeben. Wir können die Informationsmaterialien zu Sierra Leone oder die Operationspläne nicht vollständig lesen, einen Gegenstand nicht näher betrachten, eine Tür nicht öffnen, denn Herzog geht weiter, und wir müssen ihm folgen. *Situation Rooms* bewegt sich hier quasi an der Grenze von Aufführung und Ausstellung. Es ist keine kollektive Rezeption, sie ist aber auch nicht völlig individualisiert und liberalisiert, wie der Rezeptionsmodus einer Ausstellung. Von einem Computerspiel wiederum unterscheidet sie sich durch die fehlenden Wahlmöglichkeiten, die im Bereich von Entertainment und Konsum individuelle Freiheit vorgaukeln. Auf diese Weise wird die Kontrollmacht, die immersiven Mitteln eigen ist, ausgestellt.

Der Raum wird durch ein weiteres Mittel gebrochen bzw. vervielfältigt: wir sehen auf dem Tablet in mehreren der Erzählungen auch dokumentarisches Filmmaterial, z.B. aus Kinshasa oder von gewalttätig niedergeschlagenen Demonstrationen in Syrien. Auch dieses dokumentarische Material stellt die Frage nach dem Verhältnis von Realität und Fiktion und von unserer Rolle als passive Konsumenten von Bildern und/oder aktiv Beteiligte an der Realität anderer Menschen. Das Filmmaterial geht einher mit Sachinformationen, und auch in anderen Berichten und Dokumenten erhalten wir eine Fülle von Informationen, über einzelne Kriege und Konflikte, das internationale Waffengeschäft oder globale Verstrickungen von ökonomischen Interessen und Politik. Wenn die Ästhetik der Immersion «eine Ästhetik des emphatischen körperlichen Erlebens und keine Ästhetik der kühlen Interpretation» ist,¹⁵ dann wirken diese Sachinformationen verfremdend und verhindern ein rein immersives Erleben, da sie den Intellekt ansprechen. Und so wechseln sich emotional berührende Momente ab mit ‚kühler Interpretation‘, unmittelbar wirkende Situationen werden unterbrochen durch kritische Reflexion.

Ein geradezu klassischer Verfremdungseffekt sind die Beschriftungen einzelner Szenen auf dem Monitor, beispielsweise in Form von Orts- und Zeitangaben oder Namen und Berufe auftretender Personen. Auch der Wechsel der verschiedenen Protagonisten erfolgt zunächst über diese schriftliche Bezeichnung. So liegen wir auf der Liege und haben noch die letzten Worte von Volker Herzog, dem Chirurg, im Ohr, da erscheint auf unserem Monitor die Schrift: «Abu Abdu al Homssi, Jeansverkäufer, Flüchtling aus Homs, Syrien». Durch die Schrift wird ein

¹⁵ Laura Bieger, *Ästhetik der Immersion*, S. 9.

distanzierender Rahmen gesetzt. Zudem werden die Ich-Erzählungen durch sie unterbrochen, so dass nicht nur die unterschiedlichen, sich teils konterkarierenden Perspektiven unversöhnlich nebeneinanderstehen, sondern auch mögliche Identifikationen abrupt abgebrochen werden. Brechungen geschehen auch, wenn andere Zuschauer ins Blickfeld kommen. So besucht man z.B. die Familie R. aus Lybien, die mit einem Boot über das Mittelmeer nach Europa geflüchtet ist, in einem Zimmer, in dem sich zugleich die Küche von Irina Panibratowa, der ehemaligen Kantinenchefin einer russischen Munitionsfabrik, befindet. Während ich auf einem Sofa bei Familie R. sitze und Rushwan und Aziza mir von ihrer Flucht erzählen, sehe ich eine andere Zuschauerin, die sich an Irinas Tisch zum Bortsch Essen setzt. Und ich selbst wiederum werde in diesem Moment auch zur Angeschauten, zu einem Objekt der Betrachtung, und stelle so meine eigene Rolle in Frage. In ähnlicher Weise werden auch konkrete Interaktionen zu Unterbrechungen: Indem ich die Geste, die mir auf dem Monitor vorgemacht wird, wie beispielsweise ein Händeschütteln, ausführe, unterbreche ich bereits die Realität des Bildraums und sehe deutlich den Unterschied zwischen meiner Hand und derjenigen auf dem Bildschirm oder auch zwischen meinem Gegenüber auf dem Tablet und im Realraum. Besonders deutlich wird diese Spaltung, wenn die Akteure sich selbst im Spiegel filmen, ich aber natürlich mein eigenes Spiegelbild sehe. Ich befinde mich zwar räumlich in derselben Situation wie die Performer, nehme im Raum auch ihre Perspektive ein und bekomme Dinge aus ihrer Perspektive erzählt, identifiziere mich aber nicht bruchlos mit ihnen. Im Gegenteil: die ständigen Wechsel zwischen Video und Realraum, zwischen Erzählerfigur und meinem eigenen Körper, stellen meine Rolle in dem Spiel und in den globalen Macht- und Gewaltverstrickungen immer wieder in Frage. Dieser Effekt wird dadurch verstärkt, dass uns die meisten der Rollen, die uns angeboten werden, ausgesprochen fremd sind. Die Menschen, die uns ihre Geschichte erzählen, haben völlig anderen Lebenserfahrungen als wir, häufig von extremer Gewalt geprägte. So wird mir meine eigene privilegierte Situation – als Zuschauerin, als Westeuropäerin, als Weiße - bewusst, wenn ich mich über die Ich-Perspektive des Erzählens einfühle in den anderen, der mir dann aber so offensichtlich *anders* – beispielsweise anderes Geschlecht, anderes Alter, andere Hautfarbe - im Spiegel auf dem Monitor gegenübertritt. Auf diese Weise wird die Möglichkeit von Identifikation überhaupt hinterfragt und meine Erwartungshaltung und ihr immanente Normierungen offengelegt.

Einerseits wird mithin Nähe erzeugt, Einfühlung gefördert, andererseits aber auch Distanz ausgestellt. Der mediale Aufbau ist grundlegend für dieses Wechselspiel, denn die Tatsache, dass die Akteure eben nicht live dabei sind, ermöglicht eine identifikatorische Nähe, die sie als konkretes Gegenüber im Hier und Jetzt vielleicht gar nicht zulassen würden. Als Stimme und Bild bieten sie Fläche für Projektionen, die durch den realen An-Blick, ein konkretes Zurück-

Blicken, vielleicht zurückgewiesen werden würden. Dies wird im Moment der Spiegel-Blicke deutlich. Eine direkte Kommunikation, eine wirkliche Begegnung, ist dadurch aber auch nicht möglich, sodass durch die mediale Mittelbarkeit wiederum Distanz erzeugt und die medialen Mittel auf ihre Wirkung hin befragt werden.

Das Wechselspiel von Nähe und Distanz, von Nacherleben und Reflexion, die vielen verschiedenen, teils einander widersprechenden Perspektiven, die non-lineare Erzählweise, die Brüche und Brechungen, die Verunsicherung von Identität und unserer eigenen Rolle ebenso wie der Grenze von Fiktion und Realität, dies alles dient keinem Selbstzweck, sondern versucht, der Realität unserer globalen Gegenwart möglichst nahe zu kommen. Rimini Protokoll suchen neue Möglichkeiten des Erzählens, da die Geschichten, die sie erzählen, zu komplex sind, um sie linear zu erzählen und zu einer Wahrheit zusammenzufassen. Die labyrinthartige Verschachtelung der Räume und unsere Wege in ihnen, die Aufspaltung der Blickpunkte und die Verunsicherung unserer Wahrnehmung, bilden die unüberschaubare Simultaneität und Non-Linearität des weltweiten Waffenhandels nach, «die globale Architektur des Krieges».¹⁶

Situation Rooms bietet gerade keinen panoptischen Blick, der eine Kontrolle über das Geschehen garantieren würde. Das *eine* Zentrum der Macht – das «Situation Room» im Weißen Haus – gibt es hier nicht, es ist aufgespalten in viele Situation Rooms, die jeweils nur eine Perspektive, einen Ausschnitt bieten, nie aber einen Überblick über das Ganze. Das Thema des globalen Waffenhandels, der Ökonomie des Todes, wird auf diese Weise gerade in seiner Unüberschaubarkeit vermittelt. *Die* Aufführung gibt es nicht, sondern eine Vielzahl von möglichen Abläufen, die jede*r Zuschauer*in einzeln erlebt. Ebenso wenig gibt es den einen, zentralistisch organisierten Blick, wie ihn das neuzeitliche Theater entwickelt hat, und der zugleich Kontrolle, Macht und Deutungshoheit bedeutet. Stattdessen nehmen wir multiple Perspektiven ein, lernen subjektive Wahrheiten, Erinnerungen und Sehnsüchte kennen, und erfahren zugleich die weltweite Vernetzung von Gewalt, Macht und Ökonomie, die Unübersichtlichkeit der Realität, die nicht in *einer* Bedeutung aufgeht, am eigenen Leibe. Da uns nicht die eine Geschichte und die eine Identifikationsmöglichkeit geboten wird, rücken wir auch selbst in den Fokus. Die Verunsicherung unserer Orientierung in dem Gewirr der Räume, Biografien und Geschichten bedeutet auch eine Verunsicherung des eigenen Standpunkts, unserer eigenen Rolle sowohl in der Aufführung als auch in der Realität.

3. Abschließende Überlegungen

¹⁶ Nikolaus Hirsch, «Theatrum Belli», in Rimini Protokoll, Programmheft *Situation Rooms*, Berlin 2013, S. 17.

Theater hat schon immer mit der Einbeziehung der Zuschauenden gespielt, sei es auf physische, affektive oder imaginäre Weise. Rimini Protokoll verwenden in *Situation Rooms* ein Setting, das die Zuschauenden als Teilnehmende räumlich, physisch und emotional einbindet und ihnen den Überblick verwehrt. Steht der Blick, den der Theaterzuschauer von außen auf das Geschehen der Guckkastenbühne wirft, für einen solchen Überblick im Sinne von Deutungshoheit und sicherer Distanz, so befinden wir uns in *Situation Rooms* tatsächlich in einer Situation, in der wir Eindeutigkeit gerade nicht herstellen können und unsere Position als Zuschauende nachhaltig verunsichert wird. Zugleich aber arbeitet es mit Brüchen, offenen Widersprüchen und bewusster Rahmung und fördert so eine kritische Reflexion sowohl des Inhalts als auch der kreierten Situation und der verwendeten Mittel. Hierin unterscheidet es sich von immersiven Erlebnissen, die im Bereich des Konsums und des Entertainments erzeugt werden und die eine solche kritische Distanz, ein Bewusstsein der Inszenierung, zu verhindern suchen.

Immersive Mittel werden in *Situation Rooms* bewusst eingesetzt, um uns verschiedene Perspektiven einzelner Menschen nahe zu bringen, die Grenze zwischen Realität und Theater zu hinterfragen und uns die Unüberschaubarkeit globaler Verstrickungen zu vermitteln. Indem wir in die Mitte des Geschehens versetzt werden und uns der panoptische Blick verwehrt wird, wird unsere eigene Position verunsichert. Wir können uns nicht wie gewohnt zurücklehnen und von außen betrachten, sondern hinterfragen unsere eigene Perspektive, unseren Anteil an den Ereignissen. Diese Hinterfragung ist aber nur möglich durch die bewusste Rahmung und den offenen Konstruktionscharakter. Geht man davon aus, dass der Begriff der Immersion ein bruchloses Eintauchen und emphatisches körperliches Erleben meint, so ist es fraglich, ob er für solche Spielarten des zeitgenössischen Theaters wie *Situation Rooms* überhaupt sinnvoll ist, denn eine tatsächliche Immersion findet gerade nicht statt.