

# Interview mit Rolf Kasteleiner (Regisseur)

von Dominik Tresowski  
info@prosumeconduce.info

**Theaterproduktion: HERAKLIDEN.NET**  
im Rahmen des Performing Arts Festivals

Aufführungen: 26. Mai bis 05. Juni 2016  
Spielort: Willner-Brauerei, Berlin

Kompanie Lapama: <http://herakliden.net>  
Link zum Festival: <https://performingartsfestival.de>

29. Mai 2016

*Zunächst bedanke ich mich für das Theaterstück. Obwohl ich Theaterwissenschaft studiert habe, kannte ich dieses Format noch nicht. Ein Mitspieler aus meiner Gruppe, mit dem ich als Zuschauer im Stück gewesen bin, erzählte mir, dass es auch noch andere Ensembles gibt, die so etwas Ähnliches machen.*

Es gibt Spielformate im Theater, die zum Beispiel aus dem Bereich des „Point-and-Klick-Adventures“ kommen. Dann gibt es noch „Escape Room“ als ein weiteres System. Gamestorm Berlin e.V. haben als Gäste in unserem zweiten Level so ein Format erarbeitet.

Wir als festes Team mit der Dramaturgin Anne-Sylvie König und der Spielentwicklerin Inge Ling entwickeln unsere Stücke an der Schnittstelle zwischen Theater und Computerspiel und suchen damit einen engen Kontakt mit dem Publikum.

Für uns ist es interessant, Elemente aus Computerspielen auf das Theater zu übertragen und damit das Theaterpublikum herauszufordern. Wir haben den Anspruch, dass die Zuschauer als Spieler Entscheidungen treffen sollen. Sie sollen zum Nachdenken kommen, was mit ihnen passiert, wenn sie sich nicht weiter selbst „optimieren“. Sie müssen etwas von ihrem Sein als Mensch abgeben, denn Entwicklung hat seinen Preis. Ich glaube schon, dass das Theaterpublikum das stark mit bekommen hat.

*Dieser Gamer-Aspekt ist in eurem Stück überhaupt nicht so stark vertreten. Ich finde es gut, dass diese bunten Punkte, welche man auf sein Nummernschildchen aufgesteckt bekommt, gar nicht so stark im Fokus sind. Viel intensiver und spannender fand ich die sozialen Situationen, wie sie in der Gruppe entstanden sind.*

*Ich kann mich an die erste Szene erinnern, in der wir als Gruppe aufgefordert wurden, alle drei unsere Hand in diese Ringe zu legen. Für mich sind da sehr viele Konnotationen darin, zum Beispiel zur „Unendlichen Geschichte“ von Michael Ende, in der man seine Erinnerung abgeben muss, wenn man einen Wunsch erfüllt bekommen will. Wir haben das als Gruppe gleichzeitig gemacht. Einer unserer Mitspieler hat in Anwesenheit der anderen eben eine Erinnerung „abgegeben“. Das war fast wie ein Ritual und eine stellvertretende Handlung für die anderen. Eine Initiation in das nächste „Level“.*

*Gleichzeitig hat das Stück eine gewisse Offenheit und Freiheit gehabt, sodass man sich nicht in eine bestimmte Richtung „entwickeln“ muss. Es gibt nur mehr Andeutungen, in welche Richtung es gehen könnte. Ich finde es gut, dass man sich selber die Frage stellen kann: „in welche Richtung geht unsere Gesellschaft?“ Denn das ist im Prinzip eine Allegorie.*

*Wie würdest du die Rolle des Theaterbesuchers bzw. des „Bewerbers“ sehen? Denn wir werden ja als Bewerber abgestempelt. Wie unterscheidet sich diese Rolle deiner Meinung nach zum konventionellen Theater?*

*Wir wollen den Zuschauer zunächst anreizen, ein Zuschauer der Zukunft zu werden. Er muss sich für die Stadt HERA bewerben, um von Anfang an in die Stadt eingebaut zu werden. Das ist zunächst unsere Möglichkeit, ihm eine Rolle und die Sicherheit zu geben, statt wie beim Mitmachtheater ihn unter Druck zu setzen. Wir bieten dem Zuschauer einen Platz an, den er spielerisch behaupten muss.*

*Als Mitspieler kann ich immer wieder in die Rolle einsteigen, aus der Rolle aussteigen und beobachten: wie machen das die anderen? Die anderen erleben das ähnlich, und ich erlebe mich über sie. Es ist interessant zu beobachten, wie die Leute in ihrer Rolle auch privat agieren, wie sehr sie eigentlich schon in der Stadt sind, beziehungsweise die Stadt in ihnen.*

*Das ist auch ein Ausspruch, den ich im Stück mit bekommen habe. Man gibt dem Zuschauer die Möglichkeit, selber in (oder mit) einer Rolle zu agieren. Ich finde das auch sehr angenehm, muss ich sagen. Bevor ich eingelassen wurde, habe ich gefragt: „Ist das anstrengend?“ Darauf sagte der junge Mann an der Kasse „Nee“.*

*Als Theaterzuschauer erwartet man keine Anstrengung. Man erwartet eigentlich, dass man da sitzt und zuschaut. Für den Theatergänger ist das in eurem Stück eine angenehme Situation, weil man zu nichts gezwungen wird. Es werden nur einfache Aufgaben gestellt, das macht es dem Zuschauern sehr leicht.*

*Durch die Interaktion der Herakliden untereinander, der Figuren in diesem Stück, werden hierarchische Strukturen sichtbar. Zum Beispiel in dem ersten*

*Raum. Da gibt es eine Aufpasser-Figur und eine andere, die die Besucher anleitet. Ebenso in der Barsituation im dritten Raum, als das Essen serviert wird. Es scheint ganz klare Regeln zu geben, an die sich die Herakliden halten müssen. Wie habt ihr diese hierarchischen Strukturen verstanden oder auch erarbeitet?*

In vielen Computerspielen gibt es den „Endboss“, gegen den du antrittst. Wir nehmen zunächst einmal an, dass Computerspiele in der Regel hierarchisch aufgebaut sind und arbeiten dann mit den Fragen, die in dem Zusammenhang aufkommen. Machen die Zuschauer diese Hierarchie mit? Führen sie die aufgebaute Abhängigkeit weiter?

*Die letzte Figur Hera (so heißt auch die Stadt) sagte etwas Interessantes zu mir, als ich den Raum betrat. An ihrer Gangart hatte ich bemerkt, dass sie nicht so geht, wie die anderen und sprach zu ihr: „Die Gangart stimmt nicht!“. Darauf antwortete sie: „ich bin nicht programmiert, ich kann mich bewegen, wie ich will!“*

Natürlich ist sie programmiert! Sie ist perfekt programmiert, nicht wahr? So perfekt, dass sie behauptet, nicht programmiert zu sein.

*Sie sagte mehrmals „ich arbeite für niemanden“. Wie unterscheidet sich Hera, also die Führungsperson – denn da sind wir als Bewerber schon in der Führungsebene angekommen – zu den anderen Figuren?*

Wir haben mit filmischen Vorlagen gearbeitet, wie zum Beispiel mit dem Film „Ex Machina“, in dem menschliche Projektionen thematisiert werden. Was projizieren wir auf die andere Person? Inwieweit benutzt uns die Maschine in dem Moment? Diese Fragen faszinieren mich in dem letzten Raum. Anna Ortmann schafft es dort, den Zuschauern immer wieder eine Bewertung für ihre gezeigten Emotionen zu entlocken, obwohl alle wissen, dass sie eine Maschine spielt. Die Frage ist, ob eine Emotion überhaupt eine ist, wenn sie nur programmiert ist. Da wird es zum Teil schwierig, zwischen Mensch und Maschine zu unterscheiden.

*Das Programmierte spricht für mich den technischen Aspekt an, das Menschliche die Emotionen, doch auch ganz normale menschliche Grundbedürfnisse. Ich beobachte eine Faszination an der Technik in unserer Gesellschaft, die heute ein Profil von etwas „Reinem“ hat, etwas von dem menschlichen Körper Losgelöstem.*

*Der menschliche Körper hat jedoch Grundbedürfnisse, die befriedigt werden müssen. Das wird aus der technischen Welt völlig ausgeblendet. In eurem Stück habe ich zwei Herakliden bei einer Kopulation gesehen, mit der Verbindung zweier Audio-Klinkensteckern dargestellt, bei der Informationen übertragen wurden statt Ejakulat.*

Ja, sie haben die Zuschauerinformation weiter geleitet.

*Siehst du auch, dass wir uns durch die Technisierung immer weiter von Körper entfernen?*

Das ist so ein riesiges und idealistisch aufgeladenes Thema. Ich sehe das populäre Verständnis von „Körper und Natur“ eher problematisch. Um das abzukürzen, fange ich bei Theater und Computerspielen an. Das sind zwei Bereiche, bei denen wir normalerweise „den Menschen“ und „die Maschine“ assoziieren. Wenn das Theaterpublikum „Computerspiel“ hört, denken sich die wenigsten, welchen (Theater-)Spaß es machen kann, wenn ich als Zuschauer wie in einem Computerspiel die Möglichkeit habe, Vorgänge anzutriggern, das heißt in Bewegung zu setzen. Genauso nehmen sich die Leute in der Computerspielszene (auch wenn sie super interessante Sachen machen) die Möglichkeit, virtuelle Welten auf der Bühne zu verorten und damit zu hinterfragen.

Dass die Maschine schon lange unser Leben bestimmt, versuchen wir ja permanent auszublenden, das ist ein grundsätzliches Problem in unserer Gesellschaft. Ein Stichwort ist Transhumanismus, dessen Szene wir in unserer Produktion stark ansprechen. Es existiert der Glaube, die Optimierung des Menschen durch die Maschine käme einer Rettung der Menschheit gleich – ein neoliberaler Gedanke. Dieses Boot hat nicht viele Plätze frei und dieser Gedanke spielt in unserem Stück eine große Rolle. In den letzten Raum der Stadt kommt nicht jeder rein - wir sind sozusagen ein neoliberales Insider-Produkt.

*Wie war deine Arbeit als Regisseur und womit hast du bei dieser Produktion die meiste Zeit verbracht?*

Als Regisseur und Stückentwickler (gemeinsam mit der Dramaturgin Anne-Sylvie König) floss beides ineinander über. Besonders in diesem Projekt haben wir uns etwas mehr Zeit genommen. So versuchten wir, mit dem wenigen Geld etwas mehr auf längere Zeit zu machen - schreiben, recherchieren, wieder schreiben. Wir haben zum Teil mit jugendlichen Schauspielern gearbeitet, die ich 3 Monate auf die Produktion vorbereitet hatte. Mit Anne-Sylvie König arbeite ich bereits seit Längerem zusammen und lerne in der Entwicklung stets dazu. Inge Ling ist als Spielentwicklerin bei diesem Level das erste Mal dabei und jetzt schon nicht mehr wegzudenken. Unsere Zusammenarbeit ist gut gelungen, muss ich sagen.

*Ich habe mir viele Gedanken gemacht, weil ich das Stück wahnsinnig interessant finde. Es steckt so viel darin und man merkt, dass ihr harmonisch zusammen gearbeitet habt - Bühnenbild, Kostüm, Schauspieler, Regie und Produktion. Mein Eindruck war jedenfalls, dass alle ihren Job gerne gemacht haben und man das auch sehen kann. Das ist selten.*

Danke, freut mich zu hören.