

LOOK OUT

# Virtuelle Komplizenschaften

## Das Bochumer Kollektiv Anna Kpok befragt die Welt mittels digitaler Verfremdung

von Sascha Westphal

Der Lockdown macht gezwungenermaßen erfinderisch. Wenn wir schon nicht in einem Saal zusammenkommen können, dann müssen andere Wege beschritten werden, um ein Gefühl von Gemeinschaft zu erzeugen. Einen faszinierenden Weg, das zu erreichen, hat das freie Theaterkollektiv Anna Kpok mit der Online-Gaming-Performance „Anna Kpok und die Dinge aus einer anderen Zeit“ gefunden. Entstanden im ersten Lockdown im Frühjahr 2020, ermöglicht dieses zuletzt über die Schaubude Berlin präsentierte Text-Adventure sechs Spielerinnen und Spielern, die sich in einer Zoom-Konferenz treffen, die Detektivin Anna Kpok auf ihrem Weg durch ein weitgehend verlassenes Mülheim an der Ruhr zu navigieren.

Die sechs Teilnehmerinnen, die jeweils in Zweierkonstellationen gemeinsam spielen, tauchen mittels der Texte, die auf ihren Bildschirmen erscheinen und zugleich von einer Frauenstimme vorgetragen werden, in eine surreale Welt ein, die ebenso an Lewis Carrolls „Alice im Wunderland“ wie an klassische Science-Fiction-Stories erinnert. Wie bei den in den 1980ern populären interaktiven „Spielbüchern“ müssen die Spielerinnen und Spieler bei „Anna Kpok und die Dinge aus einer anderen Zeit“ entscheiden, welchen Weg sie für ihre Heldin wählen. Jede Entscheidung fächert die Geschichte weiter auf und beleuchtet einen weiteren Ausschnitt des Spielkosmos, den man doch nie ganz erkunden kann.

Da immer zwei Personen gemeinsam entscheiden müssen, entwickelt das Spiel noch eine weitere Dimension. Es entsteht ein Austausch zwischen meist Fremden, die sich für die Performance im digitalen Raum treffen. Das ist ein zentraler Aspekt nahezu aller Arbeiten des Performancekollektivs, das sich 2009 im Umfeld der Bochumer Ruhr-Universität konstituiert hat. Anna Kpok führt Menschen zusammen – vor der Pandemie in (Theater-)Räumen, für die die „Annas“, wie sich die wechselnden Mitglieder des Kollektivs selbst nennen, ortsspezifische Gaming-Performances entwickeln, und jetzt im Internet. Klaas Werner, eines der Gründungsmitglieder der Gruppe, beschreibt das so: „Unsere Arbeiten sind Angebote, und diese Angebote beinhalten Begegnungen, Interaktionen und natürlich auch die reine Rezeption.“

Man kann bei einer Performance wie „Shell Game – Lost in Paranoialand“, die im Herbst 2020 in Mülheim an der Ruhr uraufgeführt wurde, einfach nur in die Welt eintauchen, die das Kollektiv erschaffen hat. Der liebevoll ausgestattete große Saal des Ringlokschuppens hatte sich in eine extraterrestrische Landschaft wie aus einem Science-Fiction-B-Movie der 1950er Jahre verwandelt. Die Bühne war ein seltsamer Planet, den es zu erkunden galt. Aber erst im Dialog und im Zusammenspiel mit den anderen Zuschauern offenbarte sich die ganze Dimension dieser interaktiven Performance. Wie ihr Untertitel schon andeutete, spielte „Shell Game“ mit Ängsten, die wir alle in uns tragen. Ängste, die in einer Gruppe schnell Fuß fassen, aber letztlich nur gemeinsam überwunden werden können.

Die Anspielungen und Verweise auf spekulative Fiktionen wie die Kurzgeschichte von Philip K. Dick, auf der „Shell Game“ basiert, sind dabei nie Selbstzweck. „Diese Arten von Utopien oder auch Dystopien ermöglichen uns, auf unsere Gesellschaft durch die Brille der Erfindung einer ganz anderen Gesellschaft zu schauen“, sagt Klaas Werner und umreißt damit zugleich den zentralen Punkt der „digitalen Dramaturgie“, an der Anna Kpok arbeitet. Erst das Andere und Fremde ermöglicht es uns, die Welt, in der wir leben, wirklich zu durchschauen. //

Quelle: <https://www.theaterderzeit.de/index.php/2021/03/39486/komplett/>

Abgerufen am: 19.01.2022