

Alles kann passieren

Die Projekte der Theatergruppe machina eX funktionieren wie Computerspiele – nur mit echten Menschen. Das Publikum spielt selbst.

Möglichst echt soll sie aussehen, die virtuelle Welt, in die ein Computerspiel seine Spieler entführt, und das erfordert immer noch enormen technischen Aufwand. Dabei könnte es so einfach sein: Man muss statt virtueller Figuren nur echte Menschen nehmen. Das ist das Prinzip der Theatergruppe machina eX. Sie entwickelt Projekte, die wie Computerspiele funktionieren, inszeniert sie dann aber mit realen Menschen. Der Zuschauer wird zum Spieler und beeinflusst mit seinen Aktionen und Entscheidungen das weitere Geschehen. Im neuen Projekt von machina eX, das Ende Januar am Schauspiel Leipzig herauskommt, ist das Setting ein Archiv. Aber wessen Hinterlassenschaften werden da eigentlich gesammelt? Jeweils elf Zuschauer müssen sich zusammen auf die Suche machen. Es geht um die Frage, »welche Gegenstände authentisch sind und welche Geschichte sie miteinander verbindet«, erklärt Mathias Prinz, eines der acht Mitglieder von machina eX. Prinz, 27, ist Autor und Sounddesigner von »Life of N in a Nutshell«, aber nicht der Chef der Truppe. Machina eX arbeitet als Kollektiv, daran hat sich seit ihrer Gründung am Fachbereich für Kulturwissenschaften an der Universität Hildesheim 2009 nichts geändert. Wieso sie nicht lieber Computerspiele entwickeln? »Mich reizt die Tatsache, dass in einem lebensechten Raum alles passieren kann«, sagt Prinz, »unser Publikum kann Situationen erfinden, die wir gar nicht programmiert haben.« ANKE DÜRR

Leipzig: Life of N in a Nutshell
Premiere am 24.1.
in der Residenz
des Schauspiels,
Tel. 0341/
12 64 81 68.



Szene aus »Life of N in a Nutshell«:
Was ist authentisch?