

# Spielerisch zu neuem Wir-Gefühl

Eine interaktive Installation führt bei der Sommerszene auf „Planet 09“.

CLEMENS PANAGL

**SALZBURG.** Nur zuschauen? Das gilt nicht. Wer den Saal der Salzburger Argekultur betritt, spielt in jedem Fall mit. Im Projekt „Planet 09 – Eine Spekulation“ von Carmen Schwarz, Yvonne Schäfer und Theresa Seraphin gibt es kein Publikum, sondern Akteurinnen und Akteure. Zehn Personen können an der interaktiven Installation teilnehmen. Ob sie einander bis zuletzt fremd bleiben oder am Ende vielleicht ein Wir-Gefühl verspüren, hängt stark vom Verlauf der rund 90 Spielminuten ab.

Die Suche nach gemeinsamen Handlungsmöglichkeiten sei eine Grundidee des Projekts gewesen, erzählt Regisseurin Carmen Schwarz. Nicht erst seit den beiden vergangenen Pandemie Jahren sind der Rückzug in die eigene Internet-Bubble und das Beharren auf der radikalen Ich-Perspektive zu geläufigen Phänomenen geworden. „Da stellt sich immer mehr die Frage, wie eigentlich das Miteinander funktioniert“, erläutert Schwarz.

Für die Beantwortung wählt sie nicht zum ersten Mal einen spielerischen Zugang. Im Stück „Youtopoly“, der Abschlussarbeit ihres Regiestudiums am Mozarteum, ließ sie 2019 die Mitwirkenden nach denselben Regeln der Selbstoptimierung und des Effizienzdrangs spielen, nach denen auch die reale Ego-Gesellschaft funktioniert.



Das Publikum spielt die Hauptrolle in der interaktiven Installation „Planet 09 – Eine Spekulation“. BILD: SN/ARGEKULTUR/WOLFGANG LIENBACHER

Um diesmal die Suche nach einem Gemeinschaftsgefühl spielerisch erfahrbar zu machen, hat Schwarz indes mit Yvonne Schäfer (Bühne) und Theresa Seraphin (Dramaturgie) ein Setting geschaffen, „das mir als Teilnehmerin oder Teilnehmer erst einmal sehr wenig Halt verspricht. Wir schicken die Mitwirkenden als Crew auf einen fremden Planeten.“ Dort angekommen, gelte es, gemeinsame Aufgaben zu lösen, erzählt die Regisseurin. Nicht nur die Gruppe sei damit zunächst auf sich gestellt. Die Versuchsanordnung „ist auch für uns jedes Mal spannend, weil ja jede Gruppe und damit auch jeder Abend wieder anders ist“. Das Regieteam steuere den Verlauf nur über die Zeitpunkte, an denen neue Aufgaben gestellt und neue Hinweise gegeben werden.

Von den populären „Escape Room“-Spielen, in denen meist Aufgaben gemeinsam geknackt werden

müssen, um sich einen Weg in die Freiheit zu erspielen, unterscheidet sich die Spielumgebung auf „Planet 09“ aber wesentlich: „In einem ‚Escape Room‘ folgt auf das Lösen eines Rätsels immer eine Belohnung.“ In der interaktiven Installation, die im Rahmen des Salzburger Performancefestivals Sommerszene Premiere hat, werde diese Erwartungshaltung hingegen nicht bedient, sondern unterwandert: „Es gibt kein Belohnungssystem, aber auch keine falschen Antworten.“

Der Weg ist das Ziel. Bei den Testläufen, sagt Schwarz, „war immer wieder auch schön zu sehen, wie die Gruppen an bestimmten Punkten zusammenfinden und gemeinsam zu diskutieren beginnen“.

**Premiere:** Schwarz, Schäfer, Seraphin, „Planet 09 – Eine Spekulation“, Donnerstag, 9. 6., Argekultur, 18 Uhr, im Rahmen der Eröffnung der Sommerszene, Termine bis 11. 6.