

## „Wie sollen wir weiterspielen?“

### Über das Repräsentations- und Stellvertretungsdilemma in Inszenierungsentscheidungen anhand des dokumentarischen Real-Live Games *Escape the Room 2.0*

Sophia Hussain

#### **Abstract**

Das Projekt *Escape the Room 2.0 – Unlearn racism, verlerne Diskriminierung und Vorurteile* fand als digitales Real-Live Game zum Thema Diskriminierungserfahrungen im Alltag von Jugendlichen im Rahmen des KRASS Kultur Crash Festivals auf Kampnagel statt. Der Artikel lässt die Leser:innen selbst an die Stelle der Entscheidungstragenden im Produktionsteam treten und aktiv Szenarien durchspielen, die im Umgang mit Besetzungs- und Inszenierungsfragen in der Theaterarbeit auftauchen.

In diesem Text werden Sie eingeladen, Entscheidungsprozesse um Inszenierungs- und Besetzungsfragen anhand des Real-Live Games *Escape the Room 2.0* nachzuspielen. Sie nehmen hierfür die Perspektive des Entscheidungstragenden innerhalb des Produktionsteams ein.<sup>1</sup> Als diese:r durchlaufen Sie unterschiedliche Szenarien, in denen Sie auf Repräsentations- und Stellvertreterdilemmata stoßen, für die es inszenatorische Entscheidungen zu fällen gilt. Treffen Sie Ihre Wahl nach eigenem Ermessen und folgen Sie dem Text entsprechend.

---

<sup>1</sup> Dieser Text basiert auf der Inszenierung *Escape the Room 2.0* auf Kampnagel (<https://www.kampnagel.de/de/programm/escape-the-room-20-unlearn-racism-verlerne-diskriminierung-und-vorurteile/>). **Wie sollen wir weiterspielen?** ist nicht Teil von *Escape the Room 2.0*, sondern wurde auf Basis des Vortrags „Wie sollen wir jetzt weiterspielen?“ *Ein immersives Live Game und das Theater der Empowerten* vom 25. Juni 2021 im Rahmen des Workshops *Auftrittsmöglichkeiten – Aspekte eines „postinklusive“ Theaters* an der Universität Hamburg entwickelt. Die Entscheidungssituationen sind von tatsächlichen Begebenheiten innerhalb des Produktionsprozesses inspiriert.

Wenn Sie vorab allgemeine Informationen zum Real-Live Game *Escape the Room 2.0 – Unlearn Racism, verlerne Diskriminierung und Vorurteile* erhalten wollen, springen Sie bitte zum Kapitel **Escape the Room 2.0: SPIELAUFBAU**. Gehen Sie zu **SARA**, um das Spielprinzip von *Escape the Room 2.0* anhand eines Auszugs aus einem Originalskript auszutesten.

Lesen Sie hier weiter, um zu **starten**.

## **START**

Sie dürfen **einmalig** einen **JOKER** setzen. Nutzen Sie diesen, falls Sie bei der Entscheidungsfindung nicht weiterkommen.

Stellen Sie sich vor, Sie wurden engagiert, um Skripte für Tagesabläufe aus der Egoperspektive von Menschen mit Diskriminierungserfahrungen zu entwickeln und für ein Real-Live Game als eine Art theatrales Antidiskriminierungstraining zu inszenieren, welches als pädagogisches Tool für Jugendliche verwendet werden soll. Dafür liegen Ihnen die Ergebnisse einer Datenerhebung mit Schüler:innen zu erlebten Diskriminierungssituationen vor. Ferner sind Sie dazu eingeladen, biografisches Material miteinzubringen. Ziel ist, die Geschichte eines fiktiven Charakters zu entwickeln, der an verschiedenen Orten aufgrund eines Diskriminierungsmerkmals (bspw. ethnische Herkunft, Geschlechtsidentität, Religion, Behinderung) benachteiligt oder angegriffen wird.

Während im Theater zumeist keine Übereinstimmung zwischen Biographien von Darstellenden und Figuren erwartet wird, wird in dieser Produktion gesetzt, dass inszenieren soll, wer einen biografischen Bezug zum Erzählten hat. Nun liegt es an Ihnen, aus Autofiktion und aus Erfahrungsberichten gewonnener Dokumentation eine:n geskriptete:n Stellvertreter:in zu entwickeln.

Die Rahmung des Games legt die Anzahl der Perspektiven auf fünf fest, die auf insgesamt drei Regieteams verteilt werden. Probenräume und -zeiten sind limitiert, weshalb Sie versetzt arbeiten. Nachdem die anderen Teams bereits mit den Proben begonnen haben, starten Sie als letzte:r. Man tritt mit dem Wunsch an Sie heran, die Geschichte eines Charakters zu entwickeln, dessen Diskriminierungsmerkmal nicht mit ihren eigenen Erfahrungen übereinstimmt: Sie werden gebeten, einen Tag aus der Perspektive einer Hijab tragenden Schülerin zu inszenieren. Dies widerspricht zwar der ursprünglichen Setzung, sei mit Blick auf das Zielpublikum jedoch dringend

erwünscht. Im Folgenden geht es konkret um den Entscheidungsprozess dieser Besetzungsfrage. Wie wollen Sie weiterspielen?

Wenn Sie an der Setzung festhalten wollen, dass nur inszenieren soll, wer einen biografischen Bezug zum Erzählten aufweist, gehen Sie zu **A**.

Wenn Sie glauben, dass die Inszenierung auch unabhängig der biografischen Erfahrungen von Regisseur:innen umgesetzt werden kann, gehen Sie zu **B**.

## **A**

Sie entscheiden sich dafür, die Geschichte einer Hijab tragenden Schülerin nicht zu inszenieren. Diese Diskriminierungsperspektive wird in der Produktion keine Bühne erhalten. Der Entscheidungsprozess ist damit abgeschlossen. Ihr Spielzug endet hier. Gehen Sie zurück zum **START** oder springen Sie zum Kapitel **Escape the Room 2.0: SPIELAUFBAU**, um allgemeine Informationen zur Produktion *Escape the Room 2.0* zu erhalten.

## **B**

Sie übernehmen die Entwicklung und Umsetzung des Skriptes für *Sara Karimi*. Auf Basis Ihrer Recherche und unter Zuhilfenahme der Datenerhebung unter Hamburger Schüler:innen entwickeln Sie fünf Szenen aus der Egoperspektive der jungen, Hijab tragenden Figur. Weil aus der Inszenierung ein pädagogisches Tool für den Einsatz im Unterricht an Schulen entwickelt werden soll, setzt sich der Cast zielgruppengemäß aus jungen Performer:innen (Schüler:innen) zusammen. Für die Rolle der Protagonist:innen gilt, dass diese nur verkörpern soll, wer einen biografischen Bezug zur Diskriminierungsperspektive aufweist. Die jungen Performer:innen werden über den Proben- und Aufführungszeitraum in die Entwicklung des Skriptes eingebunden und müssen wiederholt potentiell triggernde Situationen reenacten. Es stellt sich die Frage nach der Verantwortbarkeit bei der Besetzung durch Schüler:innen, da diese potentiell verletzenden Situationen ausgesetzt sind und sich durch den Druck der Theatersituation nicht in der Lage sehen könnten, ihr Unbehagen mit der Aufführung zu artikulieren. Sollen stattdessen erwachsene und ausgebildete Performer:innen die Rollen der Jugendlichen übernehmen? Wie wollen Sie weiterspielen?

Wenn Sie *Sara* mit einer Schülerin besetzen wollen, gehen Sie zu **C**.

Wenn Sie denken, dass die Rolle der Protagonistin *Sara Karimi* von einer ausgebildeten Performerin übernommen werden soll, gehen Sie zu **D**.

## C

Sie wollen die Rolle der *Sara* durch eine Schülerin besetzen. Die Proben- und Aufführungsphasen liegen in der Unterrichtszeit und nur eine begrenzte Anzahl von Schüler:innen wird von den kooperierenden Schulen für die Produktionszeit freigestellt. In der Klasse, aus der Sie ihren Cast bilden, befindet sich keine Hijabi. Eine erweiterte Suche an den Schulen bleibt erfolglos. Die angefragten Schüler:innen befinden sich entweder im Abitur, haben kein Interesse oder lehnen eine Teilnahme schlicht ab. Zudem fällt die Produktionszeit in den Ramadan. Sie können sich an dieser Stelle dafür entscheiden, das Inszenierungsvorhaben abubrechen und den Spielzug beenden. Gehen Sie hierfür zurück zum **START** oder springen Sie zum Kapitel **Escape the Room 2.0: SPIELAUFBAU**, um allgemeine Informationen zur Produktion *Escape the Room 2.0* zu erhalten. Sie haben ferner die Möglichkeit, noch eine professionelle Performerin zu besetzen. Allerdings hat die vorangegangene Suche viel Zeit in Anspruch genommen und an diesem Punkt fehlen Ihnen Zeit und Budget, um weitere externe Performer:innen zu casten. Gehen Sie zu **E**.

## D

Sie beginnen eine vergebliche Suche nach Hijab tragenden Performer:innen in sämtlichen einschlägigen Schauspieler:innendatenbanken des deutschsprachigen Raums und veröffentlichen zusätzlich einen Castingaufruf über Social Media. Ihre Unterfangen bleiben ergebnislos. Der Spielzug ist beendet. Gehen Sie zurück zum **START** oder springen Sie zum Kapitel **Escape the Room 2.0: SPIELAUFBAU**, um allgemeine Informationen zur Produktion *Escape the Room 2.0* zu erhalten.

## E

Da die Premiere näher rückt, müssen Sie nun schnelle Entscheidungen treffen. Ihnen bleibt noch die Option, aus dem Cast der bereits engagierten Performer:innen diejenige zu wählen, die die Rolle der *Sara Karimi* konfessions- und hijabunabhängig übernimmt. Damit brächen Sie mit der ursprünglichen Setzung sowohl auf Regie- wie auch auf Darsteller:innenseite, würden jedoch daran festhalten, der Diskriminierungsperspektive eine Bühne zu geben. Da die Szenen aus der Egoperspektive erzählt werden und das Publikum der Geschichte über den Videostream einer Helmkamera auf dem Kopf der Protagonist:innen folgt, könnten Sie die Rolle besetzen, ohne sie jemals zeigen zu müssen. Sichtbar sind nur die Rollen,

die den Antagonismus der Geschichten repräsentieren. Diese wurden von Beginn an unabhängig von den Merkmalen der Performer:innen besetzt. Hier spielen alle alles. Wollen Sie dieses Besetzungsprinzip auch für die Rollen anwenden, durch die das Publikum die Diskriminierung erleben soll? Kann eine Produktion, die sich auf Rezeptions- und Produktionsseite der Antidiskriminierung verschreiben will, alle alles spielen lassen?

Lesen Sie in der **Fußnote 2**, wie das Besetzungsdilemma in der realen Produktion schließlich gelöst wurde.

## **JOKER**

Das Prinzip des Real-Live Games *Escape the Room 2.0* sieht vor, dass das Publikum dem Geschehen über einen live auf Leinwand übertragenen Videostream folgen kann. Hierfür wird die Protagonistin der Perspektive mit einer Helmkamera ausgestattet. Sie selbst ist dadurch mit Ausnahme ihrer Hände nicht zu sehen, während sie auf andere Charaktere in den Szenarios trifft. Aus den Aufnahmen entsteht in der Postproduktion ein Mobile Game, das im Unterricht an Schulen eingesetzt werden soll. Hierfür werden sämtliche Charaktere digital verändert, sodass die Performer:innen nicht erkenntlich sind. Da Sie sich für den Joker entschieden haben, ist anzunehmen, dass Sie an dem Besetzungsvorhaben, das darauf abzielte, diejenigen mit Regie und Performance zu betrauen, die einen biografischen Bezug zur erzählten Diskriminierungsperspektive aufweisen, gescheitert sind. Überlegen Sie an dieser Stelle, ob die technische Rahmung Ihnen erlauben kann, die strenge Setzung aufzulockern. Hierfür kann ein Stellvertretungssystem mit Hijab tragenden Schülerinnen entwickelt werden. Diese, die jedoch anonym bleiben möchten und entsprechend auch nicht als Performerinnen in Erscheinung treten, inspizieren das von Ihnen entwickelte Skript und geben es zur Aufführung durch eine:n gewählte:n Performer:in aus dem Cast frei – unabhängig von Diskriminierungsmerkmalen.<sup>2</sup> Doch was bedeutet das für eine Produktion wie diese? Wenn wir dem Repräsentations- und Stellvertretungsdilemma durch derlei Kniffe entkommen und am Ende alle alles spielen und inszenieren können, hat *Escape the Room 2.0* dann seine Aufgabe erfüllt oder verfehlt?

---

<sup>2</sup> Als ich als künstlerische Leiterin in der Produktionsphase an diesen Entscheidungspunkt gelangt war, stieß unerwartet Kübra Bora, eine Hijab tragende Hamburger Schülerin, als junge Performerin in letzter Sekunde zu meinem Team hinzu und übernahm die Rolle der Sara Karimi.

## Escape the Room 2.0: SPIELAUFBAU

Zuschauen ist eine Form der Unterdrückung<sup>3</sup>

*Escape the Room 2.0 – Unlearn Racism, verlerne Diskriminierung und Vorurteile* war ein dokumentarisches Real-Live Game, das im Rahmen des KRASS Festivals auf Kampnagel am 19. Mai 2021 Premiere feierte. Das Spielprinzip des Real-Live Games folgte der Methode des Theaters der Unterdrückten nach Augusto Boal und setzte sich zum Ziel, die Zuschauenden durch direkte Aufforderung aus ihrer Passivität zu locken und zum Eingreifen in den Szenenverlauf zu bewegen. Hierfür wurde das Publikum in die Halle 3 im Hamburger Oberhafenquartier geladen, in die ein Escape Room von etwa 130 Quadratmetern gebaut worden war, durch dessen fünf Unterräume sich die Performenden wie durch ein Computerspiel in mehreren Levels spielten. Die fünf durch Geheimgänge verbundenen Kammern – Jugendzimmer, Bus, Klassenzimmer, Kiosk und die sogenannte Synapsenparty – bildeten typische Begegnungsstätten und Konflikträume innerhalb eines Schüler:innenalltags ab. Die vier Liveshows von *Escape the Room 2.0* bildeten nach einer vorangegangenen Datenerhebungsphase mit Hamburger Schüler:innen die Grundlage für die Entwicklung eines Mobile Games<sup>4</sup>, das im Unterricht an Schulen zum Einsatz kommen soll. Mobile Game und Real-Live Game fungieren dabei als Empowerment-Werkzeug für Publikum und Performende. Insgesamt drei Regieteams inszenierten fünf Tagesabläufe, durch die jeweils ein:e mit einer Helmkamera ausgestattete:r Performer:in führte. Die Videoaufnahmen wurden live in den hinteren Teil der Halle auf eine Leinwand übertragen, vor der das Publikum im Beisein des Spielleiters dem Geschehen im Escape Room aus der Egoperspektive der Protagonist:innen folgte. In den Räumen wurden die Protagonist:innen Opfer verschiedener Diskriminierungsmomente, denen sie mithilfe der Publikumsentscheidungen entkommen sollten, bis sie am Ende die Synapsenparty, eine Art fiktionalen Safe Space, erreichten. Unter dem gesetzten pädagogischen Ziel des Empowerments sollten die Situationen in einer sicheren und ermächtigenden Abschlussituation ausgehen, auch wenn dies nicht zwangsläufig der Realität entspricht.

---

<sup>3</sup> Boal, Augusto: *Theater der Unterdrückten*. Frankfurt a.M. 1979, S. 119.

<sup>4</sup> Zum Zeitpunkt der Erstellung dieses Beitrags im August 2021 befindet sich das Mobile Game noch in der Produktionsphase.

Die Hijab tragende Sara war eine fiktive Protagonistin, deren Diskriminierungserlebnisse im Escape Room inszeniert wurden, neben dem von Armut betroffenen Albert, der Schwarzen Schülerin Glory, der jungen Romni Vanessa, und Alex, eine:r:m non-binary Schüler:in. Die Skripte der einzelnen Perspektiven wurden von den jeweiligen Regisseur:innen in Zusammenarbeit mit den Performer:innen erstellt. Ihre Geschichten setzten sich überwiegend aus den Erlebnissen von Hamburger Schüler:innen zusammen, die in der ersten Phase der Produktion mittels Fragebögen an den kooperierenden Schulen erhoben wurden. Die Inszenierenden sowie die Performer:innen trugen zusätzliches biografisches Material bei. Aus dem Spektrum der dokumentierten Erfahrungen diejenigen zu bestimmen, die als Stellvertreter in den Erzählungen der Protagonist:innen eine Auftrittsmöglichkeit erhalten, ebenso wie die Auswahl der Darstellenden, war ein Prozess, der das Produktionsteam wiederholt vor grundlegende Entscheidungen stellte. Am Ende sind es nicht ausschließlich, jedoch maßgeblich diese Entscheidungen, welche die Frage nach den Auftrittsmöglichkeiten in *Escape the Room 2.0* beantworten.

Lesen Sie in einem Auszug des Skripts von **SARA**, wie das Spielprinzip umgesetzt wurde.

### **Escape the Room 2.0: SARA**

*Sara Karimi. Alter: 16 Jahre. Lieblingsfarbe: rot. Lieblingstier: Elefant. Lieblingsband: One Direction. Lieblingsserie: Euphoria. Hobbies: Line Dance und Zeichnen. Drei Dinge, die ich auf eine einsame Insel mitnehmen würde: Buch, Essen, Boot.*

*Level Zwei. Ort: Bus. Rollen: Sara, drei junge Männer.*

*Sara klettert durch ein Loch im Kleiderschrank des Jugendzimmers über die zurückgeklappte Sitzbank in einen Bus. Sie steht auf und blickt sich um. Im vorderen Teil des Busses sitzen drei junge Männer. Sara klappt die Sitze der Rückbank hoch und nimmt darauf Platz, sie lässt den Blick durch den vorderen Bereich des Busses schweifen. Plötzlich drehen sich die Köpfe der jungen Männer zu ihr herum. Die drei starren auf Sara – interessiert, anzüglich – blicken einander dann an, feixen. Sara schaut in ihren Schoß und knetet ihre Hände. Sie holt ein Paar Kopfhörer hervor und setzt sie auf. Musik ertönt. Die Männer stieren weiter in ihre Richtung, dann erhebt sich der Erste. Mit ruhiger Bedrohlichkeit wechseln die Männer wiederholt ihre Sitzplätze und drängen dabei immer weiter in den hinteren Teil des Busses auf Sara*

zu. Zum Schluss bauen sie sich vor ihr auf und schirmen sie vom Ausgang ab. Die Musik verstummt. Einer der jungen Männer kommt Sara gefährlich nah, lacht ihr zähnebleckend ins Gesicht: „Na, Aishe, ganz allein ohne deine Brüder unterwegs?“ Der Zweite greift nach Saras Hijab und spielt beiläufig mit dem Saum. Mit falschem Grinsen: „Aber keine Angst. Wir können uns ja jetzt um dich kümmern.“ Ein lauter Gong ertönt. Das Kamerabild wechselt zum Spielleiter: „Eine brenzlige Situation, die viele Frauen, ob mit Hijab oder ohne, nur zu gut kennen. Sara will da irgendwie herauskommen. Liebes Publikum, wie sollen wir jetzt weiterspielen? Soll sie versuchen, an den Jungs vorbeizudrängen und die Situation verlassen oder soll sie kämpfen?“<sup>5</sup>

Wie sollen wir Ihrer Meinung nach weiterspielen?<sup>6</sup>

Blättern Sie zurück zum **START**, um sich spielerisch in diesen Entscheidungsprozessen auszuprobieren.

### Escape the Room 2.0 – Unlearn Racism, verlerne Diskriminierung und Vorurteile

IDEE/KONZEPT: Eva Maria Stütting DRAMATURGIE: Nikola Duric  
KOMMUNIKATIONSDESIGN: Katrin Bahrs / b-seiten BÜHNE: Felix Jung, Marc Einsiedel  
FILM/BILDREGIE/TECH LEITUNG: Lion Frenster GAMEENTWICKLUNG: waza! Games Berlin  
BETEILIGTE SCHULEN : STS Winterhude, STS Am Hafen, STS Otto Hahn, STS Stellingen, STS Niendorf, Gretel Bergmann Schule  
REGIETEAMS: Mable Preach, Rike Maerten, Julia Merten, Sophia Hussain, Dominik Bliefert, Branko Šimić, Tina Keserović, Dzoni Sichelschmidt  
MODERATION: Michel Abdollahi  
DARSTELLER:INNEN: Andinia Owusu-Gyamfi, Bilkiss Bamba, Leila Atte-Oudeyi, Michelle „Mimi“ Lange, Mine Mokhlis, Mjellma Sala, Nasrin Azizi, Precious Kiesler, Michelle „Schelly“ Schiefer, Vanessa Stefanović, Anastasija Riter, David Gavrilović, Alexander Gavrilović, Albert Lichtenstern, Kübra Bora, Julian Bröcher, Puja Abbassi,

---

<sup>5</sup> Ausschnitt aus dem Skript *SARA/HIJABI* von Sophia Hussain für *Escape the Room 2.0 - Unlearn Racism, verlerne Diskriminierung und Vorurteile*. Dokumentarisches Real-Live Game. Premiere: 19. Mai 2021, Halle 3 Oberhafenquartier, Hamburg.

<sup>6</sup> Fiel die Wahl des Publikums darauf, die Situation schnellstmöglich zu verlassen, stieß Sara die Männer mit einem spöttischen Kommentar kraftvoll von sich und eilte aus dem Bus. Wählte das Publikum einen Kampf, so wurde die Situation durch einen magischen Kniff gelöst: Sara, zu deren Kostüm auf Wunsch der Performerin rote Westernstiefel gehörten, zauberte dann unter einem der Bussitze eine Peitsche hervor, lieferte sich zu den Klängen einer Mundharmonika ein Standoff im Mittelgang und schritt darauf siegreich aus dem Bus. Neben den zwei Entscheidungsmöglichkeiten konnte das Publikum zusätzlich den Fact-Button anwählen, durch welchen es von den Performenden oder dem Spielleiter mit zusätzlichen Hintergrundinformationen zur Situation versorgt wurde.



Robbe Parplies, Emil Lübbert, Bjarne Tiemann TON: Kay Engert LICHT: Arne Apitzsch, Annika Schlüter SOUNDDESIGN: Lukas Troendle SOCIAL MEDIA: Naomi Odhiambo, Tamika Odhiambo FOTO: Mario Ilić KOSTÜMBILD: Ineska Barić TEXTBERATUNG: Maja Bogojević, Arpana Aysa Berndt

---

## Referenzen

- Boal, Augusto: *Theater der Unterdrückten*. Frankfurt a.M. 1979.
- <https://www.kampnagel.de/de/programm/escape-the-room-20-unlearn-racism-verlerne-diskriminierung-und-vorurteile/>
- Skript *SARA/HIJABI* von Sophia Hussain für *Escape the Room 2.0 - Unlearn Racism, verlerne Diskriminierung und Vorurteile*. Dokumentarisches Real-Live Game. Premiere: 19. Mai 2021, Halle 3 Oberhafenquartier, Hamburg.
- **Wie sollen wir weiterspielen?** auf Basis des Vortrags „Wie sollen wir jetzt weiterspielen?“ *Ein immersives Live Game und das Theater der Empowerten* vom 25. Juni 2021 im Rahmen des Workshops *Auftrittsmöglichkeiten – Aspekte eines „postinklusiven“ Theaters* an der Universität Hamburg.

Hussain, Sophia: „Wie sollen wir weiterspielen?“ Über das Repräsentations- und Stellvertretungsdilemma in Inszenierungsentscheidungen anhand des dokumentarischen Real-Live Games *Escape the Room 2.0*“, in: Tobias Funke, Mirjam Groll, Philipp Just, Sophia Koutrakos, Martin Jörg Schäfer (Hg.): *Auftrittsmöglichkeiten – Aspekte eines „postinklusiven“ Theaters* (Thewis. Online-Zeitschrift der Gesellschaft für Theaterwissenschaft, Jg. 2022 / Vol. 10 / Ausg. 2), S. 18-27, DOI 10.21248/thewis.10.2022.119 CC BY 4.0.