

Premiere für Dunkeltheater "Betaville" in Jena

Für gewöhnlich geht Unbehagen mit völliger Dunkelheit einher. Am Dienstagabend löst Neugier die Furcht ab. Denn das Jenaer Theaterhaus hat in Zusammenarbeit mit O-Team auch ein Dunkeltheater in den Premieren-Reigen zum Spielzeitauftakt aufgenommen.

Der Keller des Kulturbahnhofs wird zu "Betaville", einem Moloch, zukunftslos und verlassen. Entworfen in Philipp K. Dicks Science-Fiction-Roman "Blade Runner". Am Eingang zur totalen Finsternis stehen Mitglieder des Jenaer Blindenvereins die Platzanweiser. Im Gänsemarsch, die Hände auf den Schultern des vor einem Laufenden, wird der kurze Weg zum Stuhl zur Herausforderung. Hier eine Kurve, da eine Stufe. Ups! Da stand ein Fuß im Weg. Angekommen. Erleichtert. Aufgeregt.

Die eigentliche Show läuft vor Beginn. Kichernd und wild durcheinander redend adaptieren die Besucher ihre Situation. Die Hoffnung, dass sich das Auge schon irgendwann an die totale Dunkelheit gewöhnen wird, ist ein Trugschluss. Es ist stocknacht. Nach wenigen Minuten löst eine seltsame innere Ruhe das anfängliche Gefühl des Ausgeliefertseins ab.

Alle Sinne außer das Sehen sind am Anschlag. Ein aufmerksames Publikum könnten sich die Veranstalter nicht wünschen. Und Konzentration ist auch von Nöten, will man den Faden in der bizarren Erzählung von Rick Deckard, der außer Kontrolle geratene Androiden aufspürt und tötet, nicht verlieren. Ausdrucksstark inszenieren Natalie Hünig, Benjamin Mährlein und Mathias Znidarec vom gastierenden Ensemble O-Team faszinierende Science-Fiction-Welten für das persönliche Kopfkino. Unsichtbar für den Zuschauer schweben die Schauspieler dabei durch den Raum, schreien hier, flüstern dort. Ein Lautsprecher krächzt, ein Fernsehgerät läuft vor sich hin.

Als grelles Licht den dunklen Abend beendet, bleibt der Besucher zunächst blind. Künstlicher Nebel hat den Raum dick eingehüllt. Nur ganz langsam lichtet sich der Dunst, das gibt dem Zuschauer die Zeit, diesen abgefahrenen Erfahrungstrip für sich zu reflektieren.

Susann Grunert / 01.12.11 / OTZ

Theaterhaus Jena: "Betaville"-Premiere im Kulturbahnhof

Die Hände des Hintermanns liegen auf den Schultern des Vordermanns, so mäandert ein blinder Zehn-Füßler durch unterirdische Räume - der Frauenstimme nach, die den Weg durch das Schwarz zu kennen scheint: "Vorsicht, Stufe!"

Jena. Das neue Jenaer Theaterhaus-Ensemble präsentierte am Dienstag im Bunker unter dem Kulturbahnhof "Betaville", eine Koproduktion mit der freien Gruppe O-Team in absoluter Dunkelheit: Nachdem man zu seinem Platz geleitet wurde, gibt es keinen Anhaltspunkt mehr, wo man sich befindet: Vor dem inneren Auge entstehen Räume und zerfallen wieder, um neu zu entstehen - Hallen, Kammern, Keller. Die Phantasie übernimmt die Rolle der Augen. Der Raum füllt sich unaufhörlich mit Stimmen - dann setzt die Musik ein. Das Publikum verstummt und wie aus der Tiefe einer Tropfsteinhöhle beginnt jemand, von Betaville zu erzählen, vom Krieg, dem radioaktiven Staub, von der Flucht der Menschen zum Mars, von den gefühlskalten Androiden und den wenigen Zurückgebliebenen auf der Erde, den wenigen Lebenden in einer sterbenden Welt.

Die Geschichte nach Philipp K. Dicks "Blade Runner", die von Regisseur Ridley Scott 1982 verfilmt wurde, ist eine finstere Zukunftsvision: Rick Deckard jagt Androiden. Er lebt auf Messers Schneide, stumpf und desillusioniert geht er seiner brutalen Arbeit nach, bis er beginnt zu lieben, was er töten soll. Die Dunkelheit entfaltet mit der Geschichte ihre ganze Kraft: Betaville wächst in das Schwarz hinein. Natalie Hünig, Benjamin Mährlein und Mathias Znidarec umwandern ungesehen das Publikum - überraschen aus allen Richtungen. Die Schauspieler erzeugen das Gefühl, sie seien körperlose Stimmen.

Als schließlich ein Funke der Hoffnung in das sterbende Betaville dringt, erhellt dieser Funke den Raum. Das Licht ist schmerzliches Stechen. Neugierig blinzeln die Besucher in den Bunker, der gefüllt ist von weißem Nebel. Der radioaktive Staub ist das Letzte, was von der Geschichte bleibt. In die Realität muss jeder Besucher allein zurückfinden. "Betaville" ist nicht nur ein Theaterstück, es ist eine neue Erfahrung, die Regisseur Jonas Zipf uns schenkt.

Jördis Bachmann / 01.12.11 / TLZ

Theaterkritik: „Betaville“

Dunkeltheater am Rosa-Luxemburg-Platz

von Gregor Siber (26.05.2011)

Letzte Lichtquellen wie Handys, Feuerzeuge oder phosphoreszierende Gegenstände werden am Eingang abgegeben - ehe man in die totale Dunkelheit gelangt. Selbst blind geworden wird man von Blinden zu seinem Sitzplatz geführt. In der Dunkelheit angekommen, drängt alles danach, die sinnliche Lücke wieder zu schließen. Umso dringlicher wirkt das, was folgt.

Nach der nuklearen Katastrophe breitet sich über die ganze Erde nuklearer Staub aus, der alles Leben Stück für Stück begräbt. Kaum noch Pflanzen, kaum noch Tiere existieren, die Erde gleicht einer Müllhalde und nur noch wenige Menschen sind nicht auf den Mars geflüchtet: Betaville. Hier lebt Androidenjäger Rick Deckard. Andoridenjagen ist nicht so einfach, denn Androiden sind von Menschen so gut wie nicht mehr zu unterscheiden. Nur mit Hilfe eines Empathietests kann Deckard sie entlarven. Ausgerechnet seine Empathie ist es, die in ihm Skrupel wecken, Androiden weiterhin töten zu können. Seine Welt – ähnlich wie die sinnliche des Zuhörers - gerät ins Schwanken.

Es ist mehr als ein Live-Hörspiel: Man hört mit den Augen, man sieht mit den Ohren wie drei „Hörspieler“ (Elena Garcia-Gerlach, Steffen Klewar, Mathias Znidarec) die Geschichte teils erzählen, teils spielen. Indem sie sich im Raum (Samuel Hof) bewegen, geben sie ihm seine Dimension. Um diese allerdings gleich darauf aufzulösen, wenn ihre Stimmen plötzlich wieder unverortbar aus dem Lautsprecher erklingen. Eben noch von spürbar lebenden Körpern im Raum gesprochen, werden die Stimmen elektronisch – um nicht zu sagen android – und vermengen sich so mit der Dimension der elektronischen Musik (Lenard Gimpel), die wesentlich die Atmosphäre bestimmt.

Das Wechselspiel zwischen den sinnlichen Dimensionen entspricht nicht nur der sinnlichen Situation des Zuhörers, sondern versinnlicht genauso die emotionale Situation Rick Deckards. Verlässt man die Dunkelheit zwar so, dass die eben gemachte sinnliche Erfahrung die eben gehörte Geschichte überschattet, nistet sich der emotionale Kern der Geschichte dennoch in der Psyche des Zuhörers ein. Hierdurch gelingt die Inszenierung (Jonas Zipf).

Das Licht kommt am Ende fast wie ein Schock: es bringt allmählich die ersehnte sinnliche Befreiung, nicht aber die emotionale. Erscheint die Welt und ihre Menschen dem Auge schon wieder in klaren Konturen, wirken sie innerlich noch grell und verzerrt – vielleicht elektronisch.