

„Mach' sie kalt, ich will Rache“

Theaterstück beschäftigt sich mit Risiken des Computerkonsums

Die Schüler der 10b staunen: Statt ihrer Geschichtslehrerin kommt Max Payne in die Klasse, die Hauptfigur eines Computerspiels. Rund 50 Zuschauer verfolgten die Premiere eines Lehrstücks an der Waldorfschule.

SANDRA EICHHORN

Schwäbisch Hall. Er sei Polizist, sagt der Fremde, auf der Suche nach wahren Helden. Klassenspre-

cher und Musterschüler Paul-Kilian (Gregor Bleile) glaubt Payne (Janis Knigge) kein Wort. Allerdings muss auch er sich fügen, denn der Mann im Anzug gibt sich kompromisslos: „Keiner verlässt das Klassenzimmer bis meine Mission beendet ist!“

Unter der Regie von Vito Susca – gleichzeitig Autor des Stücks – bot „Max Payne rettet die 10b“ den Zuschauern 45 Minuten Lehrtheater. Der Ansatz: Ein Computerspiel-Charakter wird lebendig. Die Botschaft: Wer zu sorglos mit der virtuellen Welt umgeht, wird irgendwann nicht mehr zwischen Fiktion und Realität unterscheiden können.

Max Payne brüstet sich damit, ein wahrer Held zu sein, „ein Idol, ein Mythos“. Er springt aufs Pult und schießt um sich, die Szene wird mit Gangster-Rap unterlegt – der Videospieleffekt ist unverkennbar. Das Video dieses „Auftritts“ will Payne online stellen unter der Überschrift „Max Payne rettet die 10b“.

Gerettet fühlt sich Paul-Kilian indes noch lange nicht: Er sorgt sich um seine Lehrerin, misstraut deren vermeintlichem Vertreter und wundert sich, wie Max Payne überhaupt aus dem Spiel in sein Klassenzimmer kommt. Die Situation eskalier-



Ein virtueller Anti-Held wird lebendig und macht sich in einer realen Schulklasse auf die Suche nach Helden.

eskalieren, bis die Schülerin Ophelia (Jana Stecher) aufspringt und zugeht, dass sie es war, die Payne hergeholt hat. Sie hasst ihre Umgebung, ihre Mitschüler, ihre Mitmenschen. Darum bat sie Payne in einem Chatroom: „Mach' sie kalt, ich will Rache.“ Ophelia ergreift Paynes Waffe. Doch wen soll sie erschießen? Sich selbst, ihre Mitschüler oder den fiktiven Ermittler? Gerade noch rechtzeitig erkennt sie, dass das wahre Leben außerhalb von Chatrooms und virtuellen Realitäten stattfindet. Ophelia und Paul-Kilian verlassen die Szene, um Hilfe zu holen. Payne erklärt seine Mission für geglückt und schreibt an die Tafel: „Paul-Kilian + Ophelia = Helden“.

Nach Ende des Stückes hatten die Zuschauer Gelegenheit, dem Autor und den Darstellern Fragen zu stellen. Susca möchte als Aussage

sommene Umgang mit Internet und Computerspielen Gefahren für Jugendliche birgt. Diese Botschaft wird zwar im Stück deutlich, allerdings wirkt die Geschichte zu wenig zielgerichtet und der Bühnen-Payne zu schwammig. Mit seinem virtuellen Vorbild hat er nicht mehr viel gemein. Während er im Spiel allein den Tod seiner Familie rächen will, hat der Payne im Stück gleich drei Wünsche auf einmal: das Finden von Helden, das Streben nach Freiheit und die Rache im Dienste

Freiheit und die Rache im Dienste der Ophelias. Vom tragischen Ende des Videospieleffekts bleibt der Name übrig, aufgeladen mit pädagogischen Botschaft des

Weshalb Susca für sein Stück ausgerechnet einen Shooter als Held der nie in Deutschland erdacht ist und inwieweit die Verantwortung für Computerkonsum bei deren Eltern liegt, werden auf diese Fragen bei dem Autor im Nachgespräch

Info

Das Stück wird heute Abend um 19 Uhr in der Kulturscheune nochmal