

Theater Spektakel Zürich

VIRUS: Wenn ein Spiel zur Realität wird

«Was passiert, wenn du entscheidest, wie wir mit der Pandemie umgehen?» Das diesjährige Theater Spektakel ist anders: Neben Projekten auf der Bühne erleben die Besucher auch Formate, wie Interventionen im öffentlichen Raum oder Distance DJ-Sets. Die Produktion VIRUS stammt aus der Feder von Yan Duyvendak und scheint für die Zeit einer Pandemie erfunden.



VIRUS trifft den Nerv der Zeit. Das interaktive Spiel behandelt das Thema Umgang mit einer Pandemie. Zwischen dem 14. und 18. August feiert die Produktion am Theaterspektakel die Weltpremiere. Es klingt danach, als hätte er sich das Spiel, das aus einer echten EU-Simulation entwickelt wurde, für die Covid-19-Situation ausgedacht. Dem ist allerdings nicht so: Gemeinsam mit einem Team von Spieleentwicklern arbeitet Yan Duyvendak, Träger des Schweizer Grand Prix Theater 2019, seit zwei Jahren an VIRUS.

Wie sind Sie auf die Idee gekommen, aus EU-Simulationen ein Spiel zu entwickeln?
Yan Duyvendak: Ein befreundeter Arzt, Philippe Cano, stand hinter den Simulationen, die 2018 in Westafrika durchgeführt wurden, um die Regierungen von drei Nachbarländern auf das Auftreten einer neuen Epidemie vorzubereiten. Die Simulationen basierten auf den Erfahrungen, die mit den Ebola-Pandemien zwischen 2013 und 2016 gesammelt wurden.

Was hat Sie an diesem Thema fasziniert?
 Er erzählte mir von dem Geist der Zusammenarbeit, der notwendig ist, um eine Pandemie einzudämmen, und von der relativen Ignoranz jedes einzelnen Teilnehmers, auch wenn es sich um Regierungsbeamte, Presse und Forschung handelt: Angesichts eines neuen Virus ist jeder unwissend. Diese



Elemente schienen mir interessant, um sie als Erfahrung durchzumachen. Das war vor der Pandemie!

Das Spiel ist eine Simulation, aber gleichzeitig die Realität, in der wir uns zurzeit befinden. Hat die Arbeit Ihren Blick auf die tatsächliche Situation verändert?

Vor Covid-19 hatten wir die ersten öffentlichen Durchläufe. Die Testspieler hielten das Spiel für lustig und dystopisch. Sie hatten aber eher Mühe, es wirklich ernst zu nehmen. Während der dritten Residenz im November 2019 wurden wir über Wuhan informiert. Es war schwindelerregend: Alles, was wir theoretisch in unseren Händen hatten, geschah tatsächlich auf der anderen Seite des Planeten. Wir konnten die getroffenen Entscheidungen sehen und kannten bereits die Konsequenzen. Wir wussten auch, dass es hier ankomen würde.

Wie habt ihr dann reagiert?

Als Covid-19 dann hier war, dachten wir eine Zeit lang, unser Projekt sei tot. Nie wieder würden wir genug Abstand haben, um uns in eine viel tödlichere Pandemie hineinprojizieren zu wollen. Unser Virus HTN9 hat eine Letalitätssrate von 39 Prozent gegenüber Covid-19, die bei etwa zwei Prozent liegt. Dann liessen wir unser Material erneut durch - wieder Schwindel: In der Simulation war alles da, was wir gerade erleben!

Und dann?

Der Einsatz des Projekts hat sich geändert: Das Distanzproblem unserer Testspieler war gelöst. Jetzt haben wir Erfahrung damit, wie Regierungen mit der Krise umgegangen sind. Wir wissen von den schwedischen, koreanischen, und spanischen Eindämmungsmodellen und den kanadischen oder deutschen finanziellen Ausgleichsmassnahmen. Wir haben eine Meinung zu diesen unterschiedlichen Ansätzen. Und wir haben - ziemlich passiv - hinter unseren Bildschirmen unter den Folgen dieser Entscheidungen gelitten. Hier haben wir also das Spiel geahndert: Was passiert, wenn wir tun, was die Spieler:in will? In welcher Welt wollen wir leben, wenn wir aus diesem Schlamassel herauskommen?

Versteht die Spieler:innen nach dem Spiel die verschiedenen Ansätze besser?

Das Interessante an einer Pandemie



ist, dass keiner sie zuvor erlebt hat. Und so ist jeder gezwungen, sich mit den Behauptungen von Wissenschaftler:innen und sogenannten Experten sowie seiner eigenen Überzeugungen auseinanderzusetzen. Jeder ist kraftvoll zur Improvisation verpflichtet. Und ich finde es beeindruckend zu sehen, wie unterschiedlich die Verantwortlichen reagiert haben und reagieren, wie sie die Bevölkerung ansprechen, wo und wie Sachen besser werden, und wo schlechter.

Sie arbeiten an einer Online-Version. Wie unterscheidet es sich zum physischen Spiel?

Das Spiel findet auf Twitch, dem Live-Streaming-Videoportal, statt. Es dauert nur eine Stunde - bei der physischen

Version sind es zwei - und hat eine andere Dynamik. Passend zu dieser sich konstant ändernden Zeit verwenden wir den Slogan «Be Water My Friend»: Das Zitat von Bruce Lee verwenden die pro-demokratischen Manifestanten in Hong Kong, ich habe es bei Demonstrationen in Hongkong aktiv wahrgenommen: Die Demonstranten waren tatsächlich wie Wasser, passten sich an und waren nie dort, wo man sie erwartete. Auch wenn dies ein anderes Problem mit anderen Lösungen ist, halte ich diese Einstellung im Umgang mit Covid-19 für notwendig. Jedes Hindernis zu integrieren, um es zu einem Vorteil zu machen. Dass wir parallel zur physischen Version eine Digitale entwickelt haben, scheint mir in diese Richtung zu gehen.

Salome Kern

