Wenn das KZ ins Disneyland glitcht

Schwelleninszenierungen in der Produktion *Der Bus nach Dachau* von De Warme Winkel

Julia Prager

Drawing on the example of the production *Der Bus nach Dachau* by the theatre collective De Warme Winkel, this article highlights possibilities for theatrical spaces of remembrance of the Shoah. In particular, it discusses theatre as a threshold zone between off and on, then and now, hidden and revealed, analog and digital, in order to elaborate how the production exposes and challenges the 'dark spot' of the performance space itself.[1]

Content Note: Im Beitrag wird körperliche Gewalt sowie NS-Gewalt beschrieben.

Noch lange vor den heute allgegenwärtigen Social-Media-Anwendungen und KI-Prozessen kämpfte Heiner Müller gegen ‚westliche' Entwicklungen der Computertechnologie, gegen die „Hochzeit von Mensch und Maschine"; gegen eine „Kolonisierung" der Phantasie durch die bild- und tongewordenen Klischees der Disney Produktionen; gegen einen fortschreitenden postfaschistischen Nihilismus und die damit verbundene Verstellung von Erfahrung, die sich in einer Ignoranz der Lebenden gegenüber den Verstorbenen ausdrückt.[2] Wenn sich die „gesamte Geschichte und Politik" auf die „Verdrängung der Sterblichkeit" reduziert, dann „geht es darum, daß die Toten einen Platz bekommen", einen Platz, der Schwellenraum bleiben muss, in dem das Hier und Jetzt von vergangenen und zukünftigen Geistern bedingt wird. Das Theater kommt dieser Aufgabe nach, wenn es (gemäß der griechischen Tragödie) zur

1 Der Beitrag geht zurück auf ein Werkstattgespräch, das im Rahmen des gtw-Kongresses gemeinsam mit Sebastian Köthe und Bettine Menke durchgeführt wurde (vgl. die Beiträge von Bettine Menke: „Auftreten – Passieren" und Sebastian Köthe: „Du habest einen Körper: Prekäre Öffentlichkeit in Laurie Andersons Multimedia-Performance *Habeas Corpus* mit Mohammed el-Ghorani" in diesem Band).

2 Vgl. hierzu Laurence Shyer: *Robert Wilson and his Collaborators*, New York: Theatre Communications Group, 1989, 133.

Julia Prager: „Wenn das KZ ins Disneyland glitcht. Schwelleninszenierungen in der Produktion *Der Bus nach Dachau* von De Warme Winkel", in: Micha Braun/Veronika Darian/Melanie Gruß/Patrick Primavesi/Ingo Rekatzky/Janine Schulze-Fellmann/Torben Schleiner/Lydia Wilinski (Hg.): *Offene Räume. Theaterwissenschaftliche Perspektiven* (*PERFORMING ARTS Books*, Band 1), Heidelberg: arthistoricum.net 2026, S. 497–502. https://doi.org/10.11588/arthistoricum.1757.c26496 (CC BY-SA 4.0)

Totenbeschwörung wird: „Der Dialog mit den Toten darf nicht abreißen, bis sie herausgeben, was an Zukunft mit ihnen begraben worden ist“.[3]
Heute, in der von Müller nicht mehr erlebten Zukunft, bieten die jeweiligen Kommunikationsplattformen im Kampf der Aufmerksamkeitsökonomie einerseits und im Wettrennen um eskapistische Technologien der Realitätsbeugung andererseits eine Unmenge an Möglichkeiten, nicht nur die Umgebung, sondern sogar sich selbst durch Filter und KI-Tools – zumindest im virtuellen Raum – zum bild- und tongewordenen Klischee zu machen. Bezugnehmend auf Müllers Mahnen scheint es dabei fast ironisch, dass beispielsweise der Instant-Messaging-Dienst *Snapchat* eine Funktion anbietet, das eigene Körperbild in einen comichaften Avatar zu morphen. Nicht zuletzt wirken diese und andere Maskierungen des Körpers und seine Transformationen ins Übernatürliche wie auch die daran gekoppelte Lust an der Ablenkung daran mit, das Sterben aus dem Bereich des Wahrnehmbaren immer weiter zu verbannen. Und somit stellt sich die Frage, welcher (theatralen) Mittel es gegenwärtig bedarf, den Dialog mit den Toten fortzuführen.

Eben diese Frage spielt das niederländische Theaterkollektiv De Warme Winkel in ihrer Produktion *Der Bus nach Dachau*[4] durch, indem es wieder, ein weiteres Mal, das Theater als Schauplatz des Erinnerns an nationalsozialistische Verbrechen und die fortwirkenden Gewaltstrukturen beschwört. Wenn hierbei das Theater in immer anderen medialen Konstellationen als Schwellenzone von off und on, damals und heute, verborgen und gezeigt, analog und digital exponiert wird, dann sucht ihr ausgestelltes Spiel mit der konstitutiven ‚Dunkelstelle‘ des Darstellungsraumes (vgl. den Beitrag von Bettine Menke in diesem Band) eben genau darin nach der Verbindung mit den Toten. Um Insassen des Konzentrationslagers Dachau bei den jeweiligen Weisen des gewaltvollen Sterbens zuzusehen und zuzuhören, spielen sie das Unvermittelbare, die immer schon medial gerahmte Erinnerung, radikal gegen die Medialität der Theatermaschine aus. Worum es De Warme Winkel in vergleichbarer Weise mit Müllers Kritik an der medialen Besetzung von Fantasie und Vorstellung geht, ist das Auseinanderbrechen der Verkoppelung von populärkulturellen Bild- und Ton-Universen mit der Erinnerung an die Shoah. Ganz konkret: die Überblendung der KZ-Gräuel mit Steven Spielbergs Hollywoodepos *Schindlers Liste* (USA 1993) und das zunehmende Vergessen-Machen medialer Transformationen im gegenwärtigen Medienkonsum.

Um das Theater als Schwellenzone zu exponieren und damit die Ränder des Theaterraumes sowohl zu betonen als auch in ihrer Porosität hervortreten zu lassen, wird u.a. das Modell einer Lagerbaracke auf die Bühne gebracht: ein für das Publikum uneinsichtiger Holzkubus, dessen vom Boden bis zur einsehbaren Decke reichende Außenwand die linke Bühnenhälfte

3 Heiner Müller: *Gesammelte Irrtümer. Interviews und Gespräche*, Bd. 2, hg. v. Gregor Edelmann/Renate Ziemer, Frankfurt/M.: Verlag der Autoren, 1990, 64.

4 De Warme Winkel: *Der Bus nach Dachau*, UA: 5.11.2022, Schauspielhaus Bochum.

dominiert und dabei dem Publikumsraum frontal zugewandt ist. Diese Wand wird nicht nur zur Projektionsfläche von späteren Videoaufnahmen aus dem Inneren der vorgestellten Baracke, sie wird vor allem zum Spieleinsatz der medialen Rahmung des Sicht- und Hörbaren. Dabei wird die Rahmengeschichte der Barackensituation als ebenso komplexes wie abgründig komisch-tragisches Narrativ inszeniert: Der sich als Ensemblemitglied Ward Weemhoff vorstellende Schauspieler erzählt zu Beginn davon, dass er das unvollendete Filmprojekt seines Vaters sowie auch dessen Produktionszusammenhang in den 1990er Jahren *reenacten* wolle. Der damals geplante Film sollte die Reise von niederländischen Überlebenden nach Dachau dokumentieren und dabei an einen blinden Fleck der Nachkriegsgeschichte der Niederlande erinnern. Als nämlich die Lager von den Alliierten befreit wurden, schickten viele Länder Repräsentanten, um Überlebende der jeweiligen Staatszugehörigkeit abzuholen. Aus den Niederlanden kam jedoch niemand; die Überlebenden blieben zunächst im Lager, arbeiteten in der Küche und bekamen dann einen Bus von den Amerikanern gestellt, um in der ‚Heimat' zuerst in Quarantäne zu kommen, aus dieser zu fliehen und dann wiederum von der Polizei behelligt zu werden.

Dieser narrative Rahmen zeichnet auf der Ebene des Spiels vielfache Schwellenzonen vor, indem sich das Nachspielen der Proben und Vorbereitungen des Filmvorhabens mit einem nicht für das Theater, sondern eben für den Film konzipierten Schauspiel von erinnerten Lagersituationen verkreuzt, wobei dieses Spiel wiederum in der Bühnensituation als ‚bloßes' Nachspielen reflektiert wird. Beispielsweise betreten die Spielenden in einer Sequenz den weiterhin für das Theaterpublikum uneinsichtig bleibenden Holzkubus. Aus dem Inneren heraus hören wir, wie Weemhoff die Spielenden nach Assoziationen und Empfindungen zur neuen Räumlichkeit befragt. Er bittet sie, einige Klangfragmente aufzunehmen, die benutzt werden sollen, um im Film eine „Lageratmosphäre" zu erzeugen. Hörbar wird dann ein Geräusch wie ein Schaufeln, wobei unklar bleibt, ob die Geräusche mit dem Mund erzeugt werden oder ob nicht doch eine Schaufel zum Einsatz kommt. Ebenso muss unklar bleiben, wie der Ton in das ‚Außen' der Baracke, den Bühnenraum, übertragen wird oder ob es sich sogar um eingespielte Soundeffekte handelt – wobei die uneinsehbare Baracke zugleich die kennzeichnenden ‚innen-außen-Relationen' der Bühne ins (vermeintlich) Innere einfaltet.

Was hingegen deutlich hervortritt, ist die Erinnerung an das Vergessen-Machen der Bedingung und Bedingtheit des Erscheinens des szenischen Mittels selbst. Für die Produktion eines weiteren Klangfragments wird eine Person angewiesen, versuchsweise eine Peitsche zu schwingen. Das im ersten Versuch entstehende Geräusch erklingt dabei so laut und klar, als stamme es aus dem Aufnahmestudio des *Foley Artist* einer (im Übrigen auch von Spielberg inszenierten) *Indiana-Jones*-Filmproduktion (1981–2023).[5] Für die tatsächliche Aufnahme des Klangfragments soll der Peitschenschlag erneut

5 Für diese Beobachtung danke ich Jakob Dillner.

ausgeführt werden. Die Wiederholung des Geräuschs klingt wie eine exakte Kopie des ersten, wird auf diese Weise geradezu gestisch und distanziert sich von einer möglichen realen Situation des Auspeitschens.

In einem weiteren Versuch, „Lageratmosphäre" klanglich zu erzeugen und für einen späteren Einsatz aufzunehmen, beginnen die verborgenen Spielenden laut zu schreien. Das ertönende Geschrei transformiert sich plötzlich in das Gebrüll eines T-Rex – der Übergang von *Schindlers Liste* zu dem ebenfalls von Spielberg inszenierten *Jurassic Park* erscheint hier geradezu bruchlos. Was sich zeigt, ist die affektive Codierung der Töne und die Prekarität ihrer Vernehmbarkeit jenseits ihrer im Müller'schen Sinn gefassten ‚Kolonialisierung' durch stereotype Bildwelten der Popkultur. Verstärkt wird das Spiel mit der Affektion noch durch die eingespielte melancholische Streichmusik. Wieder in der scheinbar ‚korrekten' Zusammenfügung von Ton und (assoziativem) Bild geht die Sequenz in eine andere über. Nun wird die visuelle Ebene der Dunkelstelle des Darstellungsraums herausgefordert: Einer der Schauspieler verlässt für einen kurzen Moment die Bühne, um anschließend wieder von der Seite mit einem Topf und einer darin befindlichen Suppenkelle zurückzukehren. Währenddessen wird durch das geöffnete Tor der Holzbox hindurch ein Schienensystem mit einem darauf positionierten Kamerawagen in das Barackeninnere geschoben. Der Schauspieler mit Topf und Kelle betritt nun in gestreifter Insassenkleidung den Kubus, wobei im Moment seines Eintritts das Innere der Baracke als Video-Übertragung auf der auch für das Publikum sichtbaren Außenwand erscheint. Die Musik geht allmählich in ein Stimmengewirr, Räuspern, Husten, Poltern und Rauschen über, das aber durch ein kurzes abruptes Aussetzen der Tonspur als Einspieler exponiert wird.

Das nach außen projizierte Innere des Kubus zeigt einen Ausschnitt der nachgebauten KZ-Baracke, wobei Holzverschläge mit rechteckigen Öffnungen die Liegen der Insassen nachstellen. Aus den Öffnungen recken sich Hände mit Metallschüsseln dem Spielenden mit der Kelle entgegen, der nun sehr langsam jeweils eine Kelle mit einer wässrigen Flüssigkeit in die Behältnisse füllt. Einer der Insassen ragt bis zur Hüfte aus dem Verschlag, fleht um ein wenig mehr, hält die Kelle momenthaft fest. In dem Moment als der zunächst zögernde Insasse seinem Gegenüber noch einen weiteren Schöpfer gibt, ertönt eine laute Stimme, die unverständliche Worte spricht und das nicht gezeigte Eintreten eines Aufsehers suggeriert. Der als ‚Fremder' oder Eindringling inszenierte Repräsentant des Gewaltregimes erscheint hier lediglich in seiner Funktion als rahmende Stimme und Gesetz, das die Situation der Insassen voraussetzt. Der sichtbar verängstigte Verteiler der Suppe beginnt nun mit der Kelle auf den anderen Häftling einzuschlagen und schreit dazu wiederholt, dieser solle sterben. Die Kamera gerät hier aus dem Fokus und lässt das Gewaltgeschehen einmal mehr ins Off gleiten. Als die Kamera wieder auf das Tun fokussiert, erscheint auf der Projektion der Außenwand nur mehr eine wie leblos aus der Öffnung heraushängende Hand. Während die Stimmen über Mikroport nach außen übertragen werden, dringt

das grauenvolle Geräusch des Einschlagens in seiner Materialität durch die Holzwand. Nach einem *cut* erscheint das filmische Bild einer weiteren, am Boden liegenden Person. Ein lautes Stöhnen dringt wiederum durch den Holzverschlag in den Hörraum des Theaters. Als sich der aufrichtende Körper der Kamera zuwendet, ist für einen kurzen Moment noch das Gesicht eines der Schauspieler zu erkennen, bevor dieses plötzlich in das Antlitz einer Disneyfigur morpht. Dieser CGI-Effekt verweist eben auf den populären, in der Social Media App Snapchat integrierten Videofilter, der die Gesichter der Gefilmten in das Aussehen der 3D-animierten Disneycharaktere neuerer Produktionen des Filmstudios transformiert.

Die Kamera wandert weiter zu jener Person, von der das Stöhnen auszugehen scheint und die sich auf einer Pritsche hin und her wälzt. Nur ein Teil ihres Oberkörpers sowie das Gesicht werden ausschnitthaft filmisch projiziert. Während sich ihr Kopf hin- und herbewegt, setzt die Projektion des Gesichts fortwährend aus und glitcht wie in einem technischen *bug* in das durch CGI-Technik animierte Disney-Antlitz. Unentscheidbar bleibt, welches Bild nun von anderen gestört wird, welche Animation des Leidens hier eigentlich glitcht. In der Zuspitzung einer Feststellung von Störung im Allgemeinen oder eines beispielsweise auch von Agamben mit dem Potenzial der Veränderung aufgeladenen Zögerns[6] werden Glitches als Lücken in Programmcodes etwa im *gaming*-Bereich zum eigenen Vorteil genutzt, um ein Spiel besonders schnell durchzuspielen.[7] In der theatralen Situation stellt sich jedoch nicht so recht die Möglichkeit ein, das radikal nachgespielte Leid durch die Maskierung des schmerzverzerrten Antlitzes auf diese Weise besser auszuhalten. Vielmehr drängt sich der Eskapismus gegenwärtiger Filtertechnologien in seiner mitgeführten Gewalt auf, das Unpassende, die Störung des Stereotyps selbst unkenntlich zu machen. Die so vervielfachte Frage nach der medialen Gewalt lässt sich dabei nicht nur auf die verkörperten und durch Medienanwendungen mitgeprägten Wahrnehmungsraster der Theaterbesucher:innen beziehen, sondern auch auf die notwendig zu wiederholende Darstellung der nationalsozialistischen Verbrechen auf dem Theater.[8]

Am Ende zeigt sich das Unzeigbare der Dunkelstelle des Darstellungsraumes: Die Schauspieler:innen verlassen nach und nach Arm in Arm die Bühne, während diese von einem warmen Licht bestrahlt wird und die Projektion auf

6 Vgl. Giorgio Agamben: *Bartleby oder die Kontingenz*, Berlin: Merve, 1998, 37.

7 Vgl. hierzu das Lemma „glitch" (o.V.), in: *Merriam-Webster*, o. J., https://www.merriam-webster.com/dictionary/glitch (30.5.2025).

8 Viktor Fritzenkötter weist darauf hin, dass im Feld der Glitch Theory zum Teil zwischen dem *glitch* als technischem Ausfall und seiner künstlerischen Verwendung unterschieden bzw. die Unterscheidbarkeit selbst debattiert wird. Hier wird die Exposition von Störung zum Spieleinsatz, weswegen diese Diskussion vernachlässigt wird. Vgl. Viktor Fritzenkötter: *Glitch*, Berlin: Wagenbach, 2025. Philipp Ohnesorge diskutiert die aufmerksamkeitsverändernde, auch heimsuchende Dimension künstlerisch erzeugter *glitches*. Vgl. Philipp Ohnesorge: „‚nicht eingefroren, sondern vital u. lebendig'. Glitches als Heimsuchung in Juan S. Guses ‚Miami Punk'", in: *Literatur nach der Digitalisierung: Zeitkonzepte und Gegenwartsdiagnosen*, hg. v. Elias Kreuzmair/Eckhard Schumacher, Berlin/Boston: De Gruyter, 2022. https://doi.org/10.1515/9783110758603-008

der Außenwand des Kubus zu verblassen beginnt. Das Licht wird mehr und mehr heruntergedimmt, der Kubus dreht sich nun um seine Achse und bewegt sich dabei in Richtung Bühnenmitte. Als er seinen Innenraum dem Publikum zuwendet, beginnt er von innen heraus blau zu leuchten. Die letzten zwei Minuten der Inszenierung blickt das Publikum in völliger Stille ins Blau. Im Assoziationsraum technischer Störungen lässt sich dieses Blau auch mit dem Bluescreen relationieren, einem Fehlerbildschirm, der in Windows erscheint, wenn ein kritischer Fehler im System festgestellt wird, der nicht behoben werden kann. In Anknüpfung an Müllers Klage um das Vergessen der Toten lässt sich daran erinnern, dass dieses Aussetzen der Funktionsfähigkeit auch als *Blue Screen of Death (BSOD)* bezeichnet wird. Aus einer solchen Perspektive setzt diese Inszenierung also nicht nur eine Medienkritik fort, sondern auch eine Totenbeschwörung ein, die durch die Verbindung von Mensch und Maschine bzw. Technologie nicht etwa überwunden, sondern für sich beansprucht wird.