



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Theaterdramaturgie 2.0 – virtuelles Leben im realen Raum
Untersuchung eines non-linearen Theaterkonzepts anhand
von *Jeruvile 3*“

verfasst von

Sarah Hollender

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, 2015

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 317

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Theater,- Film- und Medienwissenschaft

Betreut von:

Ao. Univ. Prof. Dr. Monika Meister

Inhaltsverzeichnis

1. EINLEITUNG	4
2. ENTSTEHUNGSGESCHICHTE	6
2.1. Containerstadt	6
2.2. <i>JeruVille</i>	8
2.3. Virtuelle Welt	11
2.4. Förderantrag	13
3. BESCHREIBUNG DES PROJEKTES	13
3.1. Was ist <i>JeruVille</i> vol.3?	13
3.2. Themenauswahl	15
3.2.1. Exkurs Ungarn - Politik und Pressefreiheit in Ungarn	16
3.3. Facebook – Fragen – Manifest	19
3.3.1. Das Manifest entsteht	22
3.4. Figurenentwicklung	23
4. DRAMATURGIE	26
4.1. Dramaturgie historisch	27
4.1.1. Dramentheorie nach Aristoteles	27
4.1.2. Episches Theater	29
4.1.3. Piscators Multimediales Theater	29
4.1.4. Die Heldenreise	31
4.2. Zeit	32
4.3. Simultanität	34
4.3.1. Polydrama	36
4.4. Episodisches Erzählen	38
4.5. Räume	43
4.5.1. (Theater-)Raum	44
4.5.2. Raum der Containerstadt	47
5. INSZENIERUNGSANALYSE	51
5.1. Setting	51
5.1.1. Containerstadt	51
5.1.2. Headquarter	54
5.2. Figuren	54
5.2.1. Figurencharaktere	54

5.2.2. Figurenkonstellation	57
5.3. Szenenbau	59
5.3.1. Szenenanalyse	63
5.3.1.1. Der Junk Yard	63
5.3.1.2. Überwachung	66
5.3.1.3. Unsterblichkeit	68
5.3.1.4. Wo finde ich Glück?	69
5.3.1.5. Timeline	70
5.4. Mediengebrauch	72
6. AUFFÜHRUNGSANALYSE	74
6.1. Performativität nach Erika Fischer-Lichte	74
6.2. Analyse der Umsetzung	76
6.2.1. Präsenz	76
6.2.2. Raumatmosphäre	78
6.2.3. Wahrnehmung	79
6.2.4. Setting und Kostüm	80
6.3. Presseberichte	81
6.4. Besetzung	82
6.5. Zusammenfassung	84
7. AUSBLICK	85
8. RESÜMEE	86
9. QUELLENVERZEICHNIS	89
9.1. Bibliografie	89
9.2. Internetquellen	92
9.3. Mediografie	94
9.4. Abbildungsverzeichnis	95
10. ANHANG	96
10.1. Abstract	96
10.2. Curriculum Vitae	97
10.3. Grafiken	98

1. EINLEITUNG

Containerstadt – Darsteller – Virtualität – Publikum – Emotionen – Simultanität

Eine Auswahl an Begriffen, welche diese Diplomarbeit thematisch gestalten.

Die Prognose des Google Chefs, Eric Schmidt, dass das Internet in der Zukunft verschwinden würde, war einer der Aspekte, welcher während des Weltwirtschaftskongresses im Januar 2015 in Davos behandelt wurde. Seine Annahme lautete:

“It will be part of your presence all the time. Imagine you walk into a room and you are interacting with all the things going on in that room.[...] There will be so many sensors, so many devices, that you won't even sense it, it will be all around you.”¹

JeruVille ist die Stimme einer Generation – die der digital natives. Für sie ist das Internet und die Virtualität bereits ein Ort und kein Werkzeug mehr. Im Rahmen einer Stadtdramaturgie performen 30 Jugendliche an zwei Orten – simultan – per Skype verbunden über ihre Wünsche, Perspektiven, Sehnsüchte und Lebenskonzepte. Ihre Themen sind Cyberangriff, Freiheit, Überwachung, Grenzen, Krieg, Generationen, Heimat, Menschenrechte und die Apokalypse. Schiffscontainer, die aufgrund ihrer Mobilität und Flexibilität sehr wandelbar sind, dienen der Stadtdramaturgie als Bühne.

Der Weg der begehbaren Performance ist vom Publikum selbst zu wählen, es existiert keine vorgegebene Szenenabfolge im Partizipations- und Rezeptionsprozess. Die Darsteller*innen bewegen sich frei durch die gesamte Containerstadt und das Publikum interaktiv mit ihnen. Alles ist in Bewegung, kein Stillstand – eine gemeinsame Reise mit den JeruVilleanern in die Welt der digital natives.

Im Vorfeld der Inszenierung werden in Interviews und Gruppengesprächen die Gedanken und Gefühle der jugendlichen Darsteller*innen, JeruVilleaner, gesammelt. Als Hilfsmittel dienen hier Facebook und YouTube. Über Monate hinweg wird den JeruVilleanern jede Woche eine Frage über Facebook gestellt, welche es mittels Kommentar oder

¹ AFP, “WEF 2015: Internet will ‘disappear’, Google boss Eric Schmidt tells Davos“, *The Economic Times*, http://economictimes.indiatimes.com/articleshow/45991616.cms?utm_source=contentofinterest&utm_medium=text&utm_campaign=cpps 23.01.2015, Zugriff 28.01.2015.

Videobotschaft zu beantworten gilt. Das gesammelte Material verwendet man anschließend zur Textgenerierung. Die Texte der Darsteller*innen werden von einer Autorin bearbeitet, die Sprache bleibt die der Jugendlichen. Mit dem Textbuch gilt es eine Dramaturgie zu finden, die zum einen den Simultanbühnen und zum anderen auch dem Erzählstrang gerecht wird.

Eine Analyse des dramaturgischen Aufbaus und der Aufführung sollen der Frage nachgehen, inwiefern sich der Entwurf einer dramatischen Struktur mit Textvorlagen aus dem Web 2.0 gestaltet. Welchen Einfluss hat der Parameter Containerstadt-Simultanbühne in der Szenenabfolge? Und wie unterscheidet sich die Rezeption und Partizipation der Zuschauerschaft im Vergleich zu einem herkömmlichen beziehungsweise traditionellen Bühnenbau?

Darüber hinaus soll im Rahmen dieser Arbeit untersucht werden, wie neue Medien respektive neue Kommunikationsformen das Verständnis von Heimat, Grenzen, Emotionen und Zugehörigkeit der digital natives verändern. Wenn die Containerstadt ein Zeichen der Gleichzeitigkeit der Momente beschreibt - kann sie dann als eine Analogie des Internets verstanden werden?

Anstoß für dieses Thema gab eine Assistenz bei den Containerstadt-Projekten 2010 und 2011. Basierend auf der intensiven Mitarbeit und der damit verbundenen Einblicke in die Entstehung und Umsetzung *JeruVilles vol.3* mag an manchen Stellen, aufgrund des persönlichen Zugangs, die objektive Sicht auf die Thematik erschwert worden sein.

2. ENTSTEHUNGSGESCHICHTE

2.1. Containerstadt

JeruVille setzt sich aus den Wörtern *Jeru*, von Jerusalem, und *Ville*, französisch für Stadt, zusammen. Es beschreibt eine Zusammenkunft sozial, kulturell und religiös unterschiedlicher Jugendlicher an einem Ort – der Containerstadt. Das Konzept zu diesem theatralen Projekt stammt von Petra Lammers und wurde von ihr im Jahr 2009 konzipiert.

Die Intention entstand aus der Idee heraus, die Sichtweisen auf soziale, gesellschaftliche und politische Themen der heutigen Gesellschaft in ihrem Facettenreichtum aufzuzeigen. Es musste ein Gebilde gefunden werden, das die Pluralität und Parallelität respektive Konformität der Gesellschaft bewusst macht. Mit diesen Grundgedanken entwickelte sich die Form einer Containerstadt: Schiffscontainer als Symbol für Mobilität, Flexibilität und Globalisierung. Durch ihre räumliche Anordnung in Kreisform ergeben sie eine geschlossene Einheit. Die Container sind flexibel in ihrem Auf- und Abbau, können modular angeordnet und die jeweiligen Fenster oder Seitenwände ein- oder ausgebaut werden. Die Größe des Containers entspricht einer Länge von sechs bis zwölf Metern, einer Breite von zwei Meter fünfzig und einer Höhe von zwei Meter fünfzig bis zwei Meter achtzig. Aufgrund ihrer Anordnung, teilweise auch übereinander, werden die Container sowohl innerhalb als auch oberhalb bespielt. Fast immer ist mindestens eine der vier Seiten herausgetrennt und es ergibt sich die Möglichkeit einer Guckkastenbühne.

Im Rahmen der drei *JeruVille* Projekte finden zwischen neun und zwölf bespielte Container ihre Verwendung. Weitere Container dienen der Regie, Technik und Umkleide. Container sind das Raumäquivalent für eine junge, kommunikative, mobile Welt.

Die Auswahl der Darsteller*innen erfolgt durch ein Casting von einem professionellen Theater- und Pädagogenteam, das eine Gruppe von 30-40 Jugendlichen auswählt. Das Casting entspricht einer offenen Einladung an alle Jugendlichen aus besonders sozial schwierigeren oder Migrations-Hintergründen² mit Interesse an Theater, Film, Tanz, Performance, Musik, et cetera.

Mit Beginn des Castings wird den Jugendlichen vermittelt, dass sie sich für ein professionelles Theaterkonzept bewerben, welches Zeit und Einsatz verlangt. Ziel ist es,

² Die jüdische Gemeinde Düsseldorf unterstützte *JeruVille* organisatorisch und finanziell. Prämisse war hierbei die Arbeit mit Jugendlichen mit Migrations-Hintergrund.

eine stabile Darsteller-Gruppe zu finden, die sich jener beschriebenen Herausforderung bewusst ist. Durch das Team werden der ausgewählten Gruppe ein vorher erarbeitetes, grundsätzliches Containerkonzept und ein Thema vorgeschlagen, die sich in der Realität der Jugendlichen klar und präsent widerspiegeln und von ihnen weiter bearbeitet werden können.

Zu Beginn führen Gruppengespräche, die per Video aufgezeichnet werden, in die Thematik ein. Im Rahmen von Diskussionen, angeleitet von der Regisseurin und der Theaterpädagogin, weiten sich diese aus, beziehungsweise werden präzisiert. Hier zeigen sich die Tendenzen der Jugendlichen, welche der Themen sie interessieren und berühren. Ab diesem Punkt ist auch eine spielerische Form der Themenentwicklung möglich. Die Videoaufzeichnungen dienen ersten Figurenideen und Textgenerierungen. Das gesammelte Material ermöglicht die Figurenerarbeitung, die das Team und die einzelnen Jugendlichen zusammen gestalten. Diese müssen thematisch auf die Gruppe und Containerstadt abgestimmt sein und zugleich den Jugendlichen genug Potenzial bieten, die Figuren im Laufe der Zeit weiterentwickeln zu können.

Die erste Probenphase beginnt spielerisch mit Improvisationen, woraus sich erste Texte zu den erarbeitenden Figuren der Jugendlichen generieren. Die Regisseurin leitet die Jugendlichen mittels theaterpädagogischer Spielanleitungen an, um sie ein Gefühl für die Figuren entwickeln zu lassen. Sie sollen ihre Gedanken, Sprache und Bewegungen fühlen und übernehmen. Aus dem gesammelten Textmaterial, von einer Autorin transkribiert und gekürzt, entstehen erste kleine Szenen, die inhaltlich wie auch sprachlich dem Klang der Jugendlichen entsprechen.

Der Prozess der Textgenerierung zeigt eine Parallele zum *Forumtheater* nach Augusto Boal auf, dessen Methode sich aus dem Theater der Unterdrückten entwickelt. Hier werden in Workshops Texte mit dem Publikum erarbeitet und im Spiel neue Handlungsmöglichkeiten ausprobiert.

Mit dem neuen Szenenmaterial wird in Hinblick auf die Containerbühnen eine neue Probenphase auf der Probephase eingeleitet, die Szenen werden ausgebaut und verdichtet. Die nächste Phase beginnt sobald die Container aufgestellt sind – nun kann auf der Bühne in der Containerstadt geprobt werden. Die Probensituation stellt hier eine neue Herausforderung dar, der zu bespielende Raum ist viel größer und materiell massiver gestaltet. Aus den Einzelszenen entsteht langsam ein großes Ganzes - es gilt, gemeinsam

den Raum zu füllen. Die Gruppendynamik und -gemeinschaft müssen fortlaufend unterstützt werden, beispielsweise durch gemeinsame Filmabende, Grillen, et cetera. Nur ein geschlossenes, homogenes Team schafft es, die Containerstadt zu besetzen/ zu bespielen und sein Territorium zu nennen. Mit Einzelproben und Durchläufen tastet sich das Team Richtung Premiere. Je näher diese tritt, desto mehr steigt die Anzahl der Probendurchläufe. Kleinere und größere Fehler, beispielsweise die Koordination beziehungsweise der zeitliche Ablauf von Szenen, werden nun erst gesichtet und verbessert.

Durch die Lokalisierung der Containerstadt im öffentlichen Raum entsteht bereits vor der Premiere Kontakt zur Öffentlichkeit. Vorbeigehende Passanten und Kinder zeigen ihr Interesse und es kommt zu einem Gespräch mit dem Team, das auch zweitrangig der Öffentlichkeitsarbeit dient. Zunächst stärkt es die Darsteller*innen in ihrer Position des Schauspieler*in-seins und dient dem Hintergrund der (öffentlichkeits-)Kommunikation, welcher in *JeruVille* stark thematisiert wird.

2.2. *JeruVille*

JeruVille vol.1 feiert am 18. Juni 2009 seine Premiere auf dem Gustav-Gründgens Platz in Düsseldorf. Vor dem Düsseldorfer Schauspielhaus zeigen 30 Jugendliche, mit den unterschiedlichsten sozialen und kulturellen Hintergründen, ihre Performance zu den Themen Nationalität, Religion, Kommunikation, Fremdsein, Eigenverantwortlichkeit, Überforderung und Regeln. Es gilt herauszufinden: Wie unterschiedlich oder gleich gestellt sich die Jugendlichen in einer Gesellschaft sehen, in der über 30 Prozent einen Migrations- beziehungsweise Integrationshintergrund aufzuweisen haben.³ Mit Hilfe des Fragenkataloges werden die Jugendlichen an jene Themen herangeführt und präzisieren so in Interviews und Rollenspielen ihre persönliche Meinung. Die individuelle Einstellung bildet in den meisten Fällen einen Konsens des Kollektivs.

³ Amt für Statistik und Wahlen (2010), „Migrantinnen und Migranten in Düsseldorf. Indikatoren für ein kommunales Integrationsmonitoring“, *Landeshauptstadt Düsseldorf*, http://www.duesseldorf.de/statistik/stadtforschung/download/sb_migration.pdf, Zugriff am 28.12.2014.

In der weiteren Vorgehensweise werden für die Darsteller*innen Rollen konzipiert, die Figur, welche es später zu verkörpern gilt, entspricht in Grundzügen den Einstellungen des Einzelnen. Durch die Technik der Verfremdung werden die Figuren im Probenprozess von den realen Persönlichkeiten hinter den Darsteller*innen immer weiter abstrahiert und finden ihren Platz in der Containerstadt.

Das Stück beruft sich auf die Grundlagen der Interviews, der Fragenkatalog für diese Interviews wird im Vorfeld von der Regie und Dramaturgie erstellt. Hier gilt es, sich so präzise wie möglich dem Kern der Thematik zu nähern. Folgende Beispielfragen werden den Jugendlichen gestellt:

„Ist Herkunft wichtig in dieser Stadt? Ist Glauben wichtig in dieser Stadt? Was bedeutet Zeit? Wie geht man mit Verantwortung um? Muss man bestimmten Regeln folgen? Schafft man tatsächlich den Schritt zu einem unabhängigen Raum?“⁴

Den Fragen entnehmend zielen diese schon auf die Vorstellung ab, wie es wäre, in einem anderen Raum zu leben. Die Phantasien und Wünsche der Jugendlichen sollen ihren Ausdruck finden. Ihnen [den Jugendlichen, Anm. S.H.] soll ein Raum gegeben werden, den sie eigenständig mit Leben füllen, in dem sich Wirklichkeit, Phantasie und Wünsche begegnen und ebenso ihre Erfüllung finden. Aus den Antworten kann der Raum definiert werden, nun ist ein Gerüst der Performance gebaut, welches im Folgenden ausgeschmückt wird und in dem sich eine erste Handlung entfaltet.

Die Containerstadt von *JeruVille vol.1* besteht aus 16 Containern, die zwei Monate lang vor dem Düsseldorfer Schauspielplatz, ringförmig und mit zwei Containern in der Mitte, platziert sind. Thematisch behandeln 22 jugendliche Darsteller*innen und acht Tänzerinnen die Themen Integration, Kommunikation, Begegnung, Religion und Fremdsein. Während der Performances haben die Besucher die Möglichkeit, sich mehrere Stunden durch die Stadt zu bewegen und den Szenen zu folgen.

Das Projekt findet Anklang und startet 2010 in die zweite Runde: Diesmal verkörpern 35 Jugendliche ihre neue Rolle, die sich mit Realitäten, Sehnsüchten und Visionen auseinandersetzt. Der Gedanke aus dem Vorjahr wird ausgebaut, diesmal konzentriert sich der Fokus auf Kommunikation. Die Idee ist, eine öffentliche, performativ aufgearbeitete Studie zu neuen Kommunikationswegen in der Containerstadt durchzuführen. Hier stehen insbesondere die neuen Medien und ihre

⁴ *JeruVille* Homepage, <http://www.jeruville.de/index1.htm>, Zugriff: 28.5.2013.

Kommunikationsmittel im Zentrum. Es gilt heraus zu finden, in wie fern sich Kommunikation verändert und die Möglichkeit bietet, eine neue Gesellschaft zu bilden. Erneut wird die Thematik vorerst in Interviews mit den Darstellern*innen erarbeitet. Um dem Gegenstand näher zu kommen, werden den Jugendlichen unter anderem diese Fragen gestellt: „Welche Kommunikationswege werden genutzt?, Was sind deren Qualitäten?, Wie funktionieren Vernetzung, Beziehungen, soziale Kompetenzen?, Wie entstehen Emotionen?“⁵

Wie schon im Vorjahr arbeitet das Team um Petra Lammers mit den Darstellern*innen zusammen, in Improvisationsszenen und mit den Ergebnissen aus den Interviews werden deren Rollen definiert. Des Weiteren haben sich einige der Jugendlichen einen YouTube Kanal angelegt, in welchem sie in Videos ihre Figuren vorstellen und sich zu bestimmten Themen äußern.

Der Probenprozess vollzog sich von Januar bis Juni 2010, in der Zeit wurden die Rollen gefunden, das Textbuch erstellt sowie die Containeranordnung geplant und aufgestellt. Die Containerstadt glich diesmal mehr einem Labyrinth und hatte erstmals auch zwei Ebenen. Zudem waren einige der Container offen und boten, im Vergleich zu einer Containerbühne, nur eine Rahmung der Szenen. Im Schutze des Drei-Scheiben-Hauses⁶ und des Schauspielhauses fand die Containerstadt ihre Örtlichkeit.

Am 17.Juni 2010 erfolgte die Premiere von *JeruVille vol.2* in Düsseldorf:

Den Besuchern wurde im Rahmen von neun Vorstellungen die Möglichkeit gegeben, die Stadt und deren Bewohner*innen kennenzulernen. Speziell die Themen digital natives, Portale, Selbstdarstellung, Macht, Mobbing, Liebe und Angst wurden behandelt und gewährten den Außenstehenden Einblick in die Realitäten der Jugendlichen. Um dem Anspruch der neuen Kommunikationswege gerecht zu werden, fanden Medienformate wie Facebook, YouTube, Twitter und Skype ihren Platz in den Vorbereitungen und ebenso in der finalen Inszenierung.⁷

⁵ ebd.

⁶ Büro- und Verwaltungsgebäude des Thyssen-Krupp Konzerns gegenüber dem Schauspielhaus Düsseldorf.

⁷ *JeruVille vol.2*, „Trailer“, <https://www.youtube.com/watch?v=CEGO34G7xvk> 29.12.2010, Zugriff: 21.01.2015.

2.3. Virtuelle Welt

Vilém Flusser übersetzt virtuell mit „wahrscheinlich“, etwas „schaut aus, als ob es wahr wäre“.⁸ Virtualität ist ein Begriff der Ontologie, er beschreibt die Möglichkeiten in der Ausbreitung ihrer [der Virtualität, Anm. S.H.] Grenzen: vom Unwahrscheinlichen zum Wahrscheinlichen. Der höchste Punkt des Wahrscheinlichwerdens kurz vor der Wirklichkeit ist das Virtuelle.⁹

Digital natives sind laut Seufert und Brahm Menschen, die mit dem Internet und den neuen Informations- und Kommunikationstechniken aufgewachsen sind. Dieses mediale Umfeld wird von ihnen als Bestandteil ihrer Kommunikation genutzt.¹⁰ Urs Gasser bezeichnet die ab 1980 geborenen Jahrgänge als solche.¹¹

Marc Prensky beschreibt in seinem Aufsatz *Digital Natives, Digital Imigrants* aus dem Jahr 2001 erstmals dieses neue Phänomen: „Digital Natives. Our students today are all native speakers of the digital language of computers, video games and the Internet.“¹² Die ‚digitalen Einheimischen‘ wachsen mit zahlreichen technologischen devices auf, die sie sich zu nutzen machen. Prensky vergleicht in seinem Aufsatz die Stundenanzahl, welche Jugendliche mit Lesen, Videospielen und Fernsehen verbringen: 5000 Stunden Lesen versus 10000 Stunden Videospielen versus 20000 Stunden Fernsehschauen.¹³ Die Stundenanzahl steigert sich jeweils um 100% - nur ein Beispiel dafür, mit welchen Medien sich Jugendliche beschäftigen. In der JIM-Studie (Jugend, Information (Multi-) Media) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest aus dem Jahr 2013 mit Jugendlichen zwischen 12 bis 19 Jahren geht hervor, dass pro Haushalt 81% das Handy täglich beziehungsweise es 8% mehrmals die Woche benutzen. Gleich stark wie der Internetgebrauch – 73% täglich und 16% öfters in der Woche. Die Besitzanzahl der Tablet-PC's hat sich im Vergleich zur Studie von 2012 fast verdoppelt.¹⁴ Laut

⁸ Flusser, Vilém, „Virtuelle Räume-Simultane Welten“, Vilém Flusser im Gespräch mit Sabine Kraft und Philipp Oswald, *ARCH+* 111 1992, S. 40.

⁹ Vgl. ebd. S. 34.

¹⁰ Seufert, Sabine/Taiga Brahm, *Ne(x)t generation learning*, St. Gallen: SCIL 2007, S.7.

¹¹ Träger, Paul, „Urs Gasser über Digital Natives und solche die es nicht sind“, *Medienbewusst*, 4.02.2011 <http://medienbewusst.de/internet/20110204/urs-gasser-ueber-digital-natives-und-solche-die-es-nicht-sind.html>, Zugriff: 09.09.2014.

¹² Prensky, Marc, „Digital Natives, Digital Imigrants“, *On the Horizon*, 2001, <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>, Zugriff: 09.09.2014.

¹³ Vgl. ebd.

¹⁴ Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, „JIM-Studie 2013“, <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf>, Zugriff: 09.09.2014.

Selbstauskunft der Jugendlichen sind diese 179 Minuten am Tag (Montag bis Freitag) online.¹⁵

Die Welt der digital natives baut sich aus Computern, Handys (Smartphones), Tablets, Videospielen, social network-Plattformen und messaging-Programmen zusammen. Sie können immer und überall kommunizieren und sich miteinander vernetzen – vorausgesetzt, sie haben Internet. Das world wide web erlaubt ihnen ein Eintauchen in eine andere Welt, in die virtuelle. Den Zugang ermöglichen diverse devices, welche sie zahlreich besitzen. Die Jugendlichen machen keinen Unterschied zwischen der realen und virtuellen Welt, für sie ist es eine Welt. Ob offline oder online, analog oder digital, alles verschmilzt miteinander und wird im täglichen Leben genutzt.

Die Virtualisierung des Urbanen führt zu einer Omnipräsenz aller Orte zu jeder Zeit.¹⁶

Suchmaschinen, Chatrooms, Facebook, Twitter, YouTube, Skype, Blogs, Whatsapp und weitere Apps dienen der Kommunikation untereinander, aber auch dem Einholen von Informationen. Das bekannteste soziale Netzwerk Facebook existiert seit 2004. Mit stetigem Wachstum an Userzahlen in den letzten Jahren ist es das größte und bekannteste Netzwerk der Welt geworden. Nicht nur Jugendliche nutzen dieses Netzwerk, auch andere Altersgruppen und Geschäftsbereiche haben viele Vorteile für sich entdeckt.

Neben anderen spielt das Netzwerk Facebook eine zentrale Rolle in *JeruVille* und dem Leben seiner Stadtbewohner*innen: Mit Hilfe des Netzwerkes hat sich eine geschlossene community gebildet. Die User legten unter dem jeweiligen Pseudonym XXX JeruVillean ein Profil an und posteten mittels diesem über ein halbes Jahr lang. Das Netzwerk war die Basis der JeruVilleaner, es unterstützte sowohl die Kommunikation innerhalb der JeruVilleaner-Gemeinschaft als auch ihre Verbindung nach außen. Jeder konnte mit seinem eigenen Facebook-account oder auch einem Gast-Account, die Debatten verfolgen. Das Netzwerk wurde für die Jugendlichen zu einem Ort, an den sie sich mindestens einmal die Woche hingaben, um auf die Frage der Administratoren der Seite *JeruVille Virtuell* zu antworten.

¹⁵ Ebd., Zugriff: 09.09.2014.

¹⁶ Vgl. Bourdin, Alain/Frank Eckardt/Andrew Wood, *Die ortlose Stadt*, Bielefeld: transcript 2014, S. 11.

2.4. Förderantrag

Den Antrag auf Fördergelder stellte Dora Kanizsai-Nagy, *Angestellte des Reformiertes Missions Zentrums Budapest*. Sie besuchte im Jahr 2009 eine Aufführung von *JeruVille vol.1* in Düsseldorf und beschloss, das Konzept nach Ungarn zu holen. Sie organisierte somit die finanzielle Grundlage des Projekts. Mittels eines Antrages auf Fördergelder wurde das Projekt durch den European Integration Fund mit unterstützt.¹⁷ Die wirtschaftliche Unterstützung des “national programme of Hungary for the European Fund for the Integration of third-country nationals” (*EIF*) betrug 54633200,00 HUF, umgerechnet waren dies 177.815,00€. Aufgrund des EU-Geldes ergab sich die bindende Einhaltung klar definierter Richtlinien: Die Teilnahme einer bestimmten Anzahl an Personen aus Drittländern an dem Theaterprojekt fiel ebenso unter die bindenden Punkte als auch der Umstand, dass das Projekt keinen finanziellen Gewinn abwerfen durfte.

3. BESCHREIBUNG DES PROJEKTES

3.1. Was ist *JeruVille vol.3*?

Die Idee, die dritte Containerstadt in Ungarn aufzubauen geht von Dora Kanizsai-Nagy aus. Erst durch sie wird das internationale Konzept realisiert. Mit Hintergrund der vorausgehenden Themen und den politischen Verhältnissen in Ungarn sollte eine Geschichte erzählt werden, die sowohl eine Fortsetzung der vorherigen Containerstädte erzählt, als auch eine politische Aussage trifft. Dem Team ist bewusst, dass eine Kritik des Systems nur vorsichtig geäußert werden darf.

Die Welt von *JeruVille vol.3* beschreibt eine Welt mit zahlreichen Möglichkeiten, in erster Linie ist sie eine Welt der Freiheit und Jeru, eines der weißen Kaninchen, führt die JeruVilleaner in diese Freiheit. Die Geschichte von *JeruVille vol.3* unterteilt sich in zwei Erzählstränge: die Erzählung der fake rabbits und die Erzählung von Emotionen.

¹⁷ Projektnummer: „EIA/2010/3.1.3.3“, http://www.solidalapok.hu/sites/default/files/EIA_2010_nyilt_elso_eredmeny.pdf, Zugriff: 09.09.2014.

Nur mit Hilfe der Kaninchen kann diese Welt entdeckt und gelebt werden, die weißen Kaninchen ermöglichen einen sicheren Zugang zu dieser Welt.¹⁸ Die Kontrahenten der weißen Kaninchen sind die fake rabbits, sie sind Computerviren, welche die sicheren Zugänge zur Welt der Freiheit gefährden. Sie symbolisieren die Bedrohung in der Welt.

Die JeruVilleaner entsenden eine Expedition, um neue JeruVilleaner ausfindig zu machen. Währenddessen bleibt das Headquarter in Düsseldorf per Skype in stetigem Kontakt mit den Reisenden.

Eine Kamera, die am Skypecontainer befestigt ist, überträgt das Geschehen aus der Containerstadt. Die zuhause gebliebenen Jugendlichen verfolgen die Mission ihrer Mitstreiter über eine große Leinwand und können sich live per Skype hinzuschalten, sowie auch die JeruVilleaner in Budapest mit dem Headquarter in Verbindung treten können. Neun der sich im Headquarter befindenden zehn JeruVilleaner performen zu den Themen Cyberangriff, Überwachung, Krieg, Freiheit und Grenzen, Menschenrechte und Weltuntergang. Ein JeruVilleaner ist für die Technik zuständig und hält sich mehr im Hintergrund auf. Bei jedem „report“¹⁹ der Expeditions Mannschaft versammeln sie sich und beratschlagen die weitere Vorgehensweise der Mission.

JeruVilleaner, junge Menschen, die in einer freien Welt leben möchten, gehen auf eine Expedition, um fremde Länder zu entdecken und herauszufinden, ob die Menschen dort mit ihren Freiheitsgedanken ein Mitglied von *JeruVille* werden wollen. Diese Expedition hat einen Teil der JeruVilleaner nach Budapest, Ungarn gebracht. Rohanid Hamed JeruVillean bricht auf, die Stadt zu erkunden, derzeit kümmert sich sein Freund Izzy JeruVillean um Hameds Handyblumen. Nachdem Hamed einige Zeit unterwegs ist, erfahren die übrigen JeruVilleaner, dass Hamed verschwunden ist und von fake rabbits angegriffen wurde. Durch diesen Angriff wird der sichere Zugang zurück nach *JeruVille* blockiert. Die JeruVilleaner versetzt dies in große Aufregung und es muss eine schnelle Lösung gefunden werden, wie Hamed wieder nach *JeruVille* zurückkehren kann. Sie entscheiden sich für die Entsendung eines weißen Kaninchens, welches Palma JeruVillean auf seinen Weg schicken soll. Doch zuvor muss ein fake rabbit ermordet werden. Die JeruVilleaner bitten Gentlee JeruVillean, den Dorfältesten, diesen Part zu übernehmen.

¹⁸ Die Idee leitet sich unter anderem von der Geschichte *Alice im Wunderland* ab.

¹⁹ Aufgrund der Benennung der Szenen in englischer Sprache, bleibe ich hier bei den englischen Begrifflichkeiten.

Gentlee beschließt den Moment der Ermordung von allen fotografieren zu lassen und die Bilder auf allen Kanälen zu verbreiten. So wird ein Moment des Schocks kreiert, der es Palma ermöglicht ein weißes Kaninchen zu entsenden, welches Hamed nach Hause geleiten soll. Das weiße Kaninchen ist erfolgreich und Hamed kehrt wohl auf zu den anderen zurück. Nach der ersten Freude des Wiedersehens platzieren die JeruVilleaner ihr Manifest – ein Charakteristikum ihrer Werte. Erst danach kann die Expedition für beendet erklärt werden, um ins Headquarter zurück zu kehren.

Die Erzählung von Emotionen beginnt bei Palma JeruVillean, der hohen Priesterin *JeruVilles*. Palma sammelt Blumen, die aus den Zeichnungen Serafina JeruVilleans entstehen. Diese Blumen werden mit den Emotionen der Containerstadtbesucher beschrieben und in den großen Baum gehängt. Mit jeder neuen Blume durchläuft der Baum eine weitere Transformation, bis er schließlich eine silberne Färbung zeigt. Auf diese Weise hinterlassen die JeruVilleaner ein Zeichen ihrer Expedition.

3.2. Themenauswahl

Durch den Anstoß von Dora Kanizsai-Nagy weitete sich *JeruVille vol.3* nach Budapest aus. Jenes erwies sich durch die in Ungarn vorherrschende politische Situation als spannender Ort, um die Containerstadt landen zu lassen. Mit Hilfe der Flüchtlingsmission fand ein Casting für junge Menschen zwischen 12 und 25 Jahren statt, die Interesse am Theaterspielen hatten. Man erklärte den Jugendlichen die Idee hinter dem Konzept und ihre Aufgabe innerhalb des Projektes. Es wurde versucht, so viele Interessierte wie möglich in das Projekt mit einzubinden. Letzten Endes kristallisierten sich 20 Jugendliche heraus, die im Rahmen des Theaterprojektes JeruVilleaner werden sollten.

Mögliche Themen stellen die Regisseurin Petra Lammers und die Dramaturgin Katja Vaders vor: Die äußere Rahmenhandlung beinhaltet den Aufbruch zu einer Expedition ins ferne Ungarn, dort sollen die JeruVilleaner Land und Leute erkunden und feststellen, ob sich die Ungarn als mögliche JeruVilleaner eignen. Die Expedition steht immer in Kontakt zum Headquarter, an das die gesammelten Informationen weitergegeben werden.

Mit Blick auf die Themen der vorhergegangenen Containerstädte sollen auch diese eine Erweiterung erfahren. Das Internet als positiver Ort, der andere Orte und Menschen

miteinander vernetzt. Somit war klar festgelegt, dass die beiden JeruVilleaner-Gruppen durch unterschiedliche Medien und Kanäle in ständigem Kontakt stehen sollen. Die Einbindung von Kanälen, wie zum Beispiel Skype und Facebook, ist hier nicht nur thematisch und dramaturgisch sinnvoll, auch technisch ist sie die einfachste Lösung der Vernetzung. Aber auch die negativen Seiten der Vernetzung, die Gefahren und Ängste der Menschen, finden ein Symbol. Als Kommunikationssprache zwischen dem deutschen und ungarischen Team wurde sich für englisch entschieden. Eine Übersetzerin, Ungarisch-Deutsch, half bei der Kommunikation mit den ungarischen Jugendlichen. Die Aufführungssprache in der Containerstadt ist überwiegend ungarisch, Teile sind in englischer Sprache. Im Headquarter wird in deutscher Sprache performt. Die Skypereports setzen sich aus ungarischen, englischen und deutschen Texten zusammen. In Gesprächen zwischen der Regisseurin, der Dramaturgin und den Darsteller*innen fragten diese die Jugendlichen nach ihrer Herkunft, ihren Lebensformen, Gewohnheiten und Wünschen. Aus diesem gesammelten Material konnte für jede*n Darsteller*in eine Figur gebaut werden, die einem Mitglied von *JeruVille* gerecht wird. Die Containerstadt soll ein Ort gesellschaftlichen Lebens sein, an dem unterschiedliche Menschen und Kulturen (aufeinander-)treffen. Insbesondere die Vielfältigkeit der Gesellschaft soll sich hier abbilden.

3.2.1. Exkurs Ungarn - Politik und Pressefreiheit in Ungarn

Ungarn, das Land an der Donau mit einer Einwohnerzahl von knapp 10 Millionen Menschen und seiner Hauptstadt Budapest mit circa 1,3 Millionen Einwohner*innen.²⁰ Die größte ethnische Minderheit bilden die Roma (316.000), gefolgt von der deutschen Minderheit.²¹ In Ungarn herrscht Religionsfreiheit, den größten Teil machen Christen (87%) aus, circa 1% ist jüdischen Glaubens. Die größte jüdische Gemeinde Mitteleuropas befindet sich in Budapest.²²

Ungarn, ein Land durch den Stalinismus in den 50er Jahren geprägt und sozialistisch geführt. Nach Fall des *Eisernen Vorhangs* 1989/90 wurde die Republik Ungarn ausgerufen und jene glich sich dem westlichen Staatensystem an. 1999 durfte Ungarn erst der NATO und 2004 schließlich der EU beitreten. Die ersten freien Wahlen fanden 1990

²⁰ Volkszählung 2011.

²¹ Auswärtiges Amt, http://www.auswaertiges-amt.de/DE/Aussenpolitik/Laender/Laenderinfos/01-Nodes_Uebersichtsseiten/Ungarn_node.html, Zugriff: 20.09.2014.

²² Vgl. Rastlos, http://www.rastlos.com/ungarn/einwohner_und_religion/, Zugriff: 20.09.2014.

statt und aus dieser ging als Gewinner die konservative Partei MDF mit ihrem Regierungschef József Antall hervor. Ab 1994 wurde der Druck der Linken immer spürbarer und es kristallisierten sich zwei Lager heraus: die Konservativen und die Sozialisten.

Nach einer weiteren Amtszeit der konservativen Partei unter Viktor Orbán, 1998-2002, wurde die sozialistische Partei MSzP (Ungarische Sozialistische Partei) zusammen mit der SzDSZ (Bund Freier Demokraten) von der Bevölkerung als Regierung gewählt. Diese Koalition blieb eine weitere Amtszeit bestehen. Erst im Jahr 2010 wählte die ungarische Bevölkerung erneut Viktor Orbán mit seiner Partei Fidesz (Ungarischer Bürgerbund) und die KDNP (Christlich-demokratische Volkspartei) zusammen als regierende Parteien, welche gemeinsam eine zweidrittel Mehrheit erlangten. Der Ministerpräsident erhielt im ersten Wahlgang 52,73 Prozent der Stimmen, doch die Rechtsradikale Jobbik-Bewegung (Bewegung für ein besseres Ungarn) lag dicht hinter ihm. Obwohl Orbán den Konservativen angehört, ist seine politische Orientierung strittig. Im April 2014 verlängerte sich seine Regierungszeit um eine zweite Amtszeit.

Die Regierung unter Viktor Orbán nimmt starken Einfluss auf die Medien und Journalisten in ihrem Land und auf jene, die über Ungarn berichten. So kam es zu einem Streit um die „Kontrollgruppe“: Auslandsjournalisten, die negativ über Ungarn berichtet hatten, wurden von der „Kontrollgruppe“ ins Visier genommen. Strittig blieb, ob die „Kontrollgruppe“ im Auftrag der Regierung handelte. Die beobachteten Journalisten*innen waren Mitarbeiter der *FAZ*, *Handelsblatt* und *Neue Züricher Zeitung*.²³

Des Weiteren gab es Massenentlassungen bei zahlreichen elektronischen Medien. „Das Mediengesetz von 1999 unterscheidet nicht mehr zwischen den Begriffen öffentlich-rechtliches und staatliches Medium“²⁴, kritisiert der Autor Marc Stegherr. 80% der Printmedien und ca. 70% der Rundfunk- und Fernsehanstalten befinden sich in Privatbesitz.²⁵ Dies zeigt, dass keine unabhängig-öffentlich-rechtlichen Sender existieren. Aufgrund der starken Zustimmung für die Rechtsextreme Partei Jobbik ist es für Journalisten*innen immer schwieriger, sich ihnen gegenüber kritisch zu äußern.

Ivor Janik schreibt in seinem Buch über Viktor Orbán:

²³ Vgl. Stegherr, Marc/Kerstin Liesem, *Die Medien in Osteuropa. Mediensysteme im Transformationsprozess*, Wiesbaden: Springer Verlag 2010, S. 254.

²⁴ Stegherr/Liesem, *Die Medien in Osteuropa. Mediensysteme im Transformationsprozess*, S. 256.

²⁵ Vgl. ebd. S. 255.

„In Ungarn gibt es unter den Fidesz-Anhängern kaum jemanden, der bestreiten würde, dass das ungarische Mediensystem durch und durch politisiert ist und es praktisch keine unabhängigen gibt. Meine Fidesz-Gesprächspartner quittierten das Phänomen entweder mit höflichem Schweigen oder erklären, dass sie gezwungen waren, eine Alternative zu den Mediennetzen aufzubauen, die ihre Partei angriffen.“²⁶

Mit dem Beschluss der Fidesz-Partei ein neues Mediengesetz, den Medienrat, einzuführen, werden dessen größtenteils parteiunabhängige Mitglieder für die Dauer von neun Jahren verpflichtet. Das Gesetz gibt unter anderem das Verhältnis von Musik- und Prosasendungen vor. Der vorgesehene Punkt, Journalisten*innen müssen auf Nachfrage ihre Quellen veröffentlichen, wurde wieder zurückgezogen. Die Ungarische Medienfront teilt sich in zwei Parteien – in linke und rechte Medien – als Journalist*in kann man nicht beliebig seine Position ändern, sondern muss sich für eine Seite entscheiden. Dies zeigt deutlich, wie abhängig der Journalismus von der Regierung Ungarns ist.

Im Juli 2014 wollte die Regierung eine Werbesteuer einführen: Werbeeinnahmen von Medienunternehmen sollten demnach mit 10% - 30% neben sonstigen Steuern besteuert werden. Dies wäre das Ende kleiner unabhängiger Medien gewesen, die sich diese Zahlungen kaum hätten leisten können.

„Die Werbesteuer ist ein Mittel der Regierung, denjenigen Teil der unabhängigen Presse abzuwürgen, der noch nicht unter ihrer Kontrolle ist“, sagt Zsolt Bogár, stellvertretender Chefredakteur des Online-Portals der Wochenzeitung *hvg*.²⁷

Die Philosophin Agnes Heller gab im März 2014 der Zeitung *Die Zeit* ein Interview zur aktuellen Lage Ungarns. Auch sie wirft dem Staat Propaganda vor.²⁸ Doch nicht nur die Medien wie Radio, Fernsehen und Zeitungen sind staatlich kontrolliert. Die Situation der freien Künste und Künstler*innen ist seit 2010 immer prekärer geworden.

²⁶ Janke, Igor, *Viktor Orbán. Ein Stürmer in der Politik*, Passau: Schenk 2014, S. 311.

²⁷ Verseck, Keno, „Proteste gegen ungarisches Pressegesetz: Schwarze Bildschirme, weiße Seiten“, *Spiegel Online*, <http://www.spiegel.de/politik/ausland/ungarn-medien-protestieren-gegen-die-beschneidung-der-pressefreiheit-a-973575.html> 06.06.2014, Zugriff: 18.9.2014.

²⁸ „ZEIT ONLINE: Wie viele der Sender berichten Ihrer Meinung nach nicht unabhängig? Heller: 90 Prozent werden durch Fidesz kontrolliert. Und die zehn Prozent an unabhängigen Sendern, die geblieben sind, kann man nicht überall im Land empfangen. Und wenn man es kann, muss man dafür viel Geld bezahlen. Nur die staatlichen Sender sind billig zu empfangen. Dort ist alles Fidesz-Propaganda, von morgens bis abends und auch in der Nacht. Ich kann natürlich im einzigen unabhängigen Fernsehsender ATV sprechen, den man in Budapest und anderswo kostenpflichtig empfangen kann, dort bin ich auch oft zu sehen. Oder im Radiosender Klubrádió. Das sind die beiden einzigen Kanäle, auf denen Liberale, wirkliche Konservative und Linke zur Sprache kommen.“

Heinrich, Kaspar, „Es gibt überhaupt keine Pressefreiheit in Ungarn“, *ZEIT ONLINE*, http://www.zeit.de/kultur/2014-03/Interview_Agnes_Heller 06.04.2014, Zugriff: 18.09.2014.

Subventionierungen werden gekürzt oder sogar gestrichen, ein früher national und internationaler bedeutender Kunstbereich erreicht seinen Tiefpunkt. Der Regisseur und Dramatiker Béla Pintér reagiert sarkastisch: „Die letzte Regierung gab uns Geld, die jetzige liefert uns Stoff für unsere Arbeit.“²⁹ Große Repertoiretheater werden durch „Auswahlverfahren“ in der Besetzung ihrer Leitungen kontrolliert, die freie Szene, welche von Subventionen abhängig ist, wird durch Budgetkürzungen in ihren künstlerischen Prozessen eingeschränkt.³⁰

Igor Janik befragte Viktor Orbán zu seinem Verständnis von Freiheit. Dieser entgegnete ihm, dass Freiheit Verpflichtung bedeute, von der man sich nicht befreien könne.³¹

Die politische Situation Ungarns unterbindet Pressefreiheit, die Freiheit der Künste und Meinungsfreiheit. Kontrolle findet sich in allen Bereichen wieder. Für jene Freiheiten treten die JeruVilleaner ein und wollen sich nicht in diesen einschränken lassen. Der Exkurs nach Budapest mag prekär sein, doch ist es einer von vielen Orten, der Kritik am System nicht zulässt. Die jugendlichen Darsteller*innen zeigen im Spiel die Missstände ihres Landes auf und fragen sich, was ihnen dieses noch zu bieten hat.

3.3. Facebook – Fragen – Manifest

JeruVille vol.3 ist die Fortsetzung einer Stadtdramaturgie, die von ihren Bewohner*innen erzählt wird. Ihre Weiterführung bringt die Expedition nach Ungarn, wo sich weitere JeruVilleaner befinden.

²⁹ Trompa, Andrea, „Gehen oder bleiben?“, *Theater heute* 01/13, S.20.

³⁰ Vgl. ebd.

³¹ „Im heutigen Europa nähert man sich also auf zwei Arten der Frage der Freiheit. Ich bin kein Philosoph und will keine Hausmacherphilosophie verbreiten. Ich betrachte diesen Problemkreis als Politiker und nicht als Philosoph. Die Freiheit ist nichts anderes als die Verpflichtung, die sich aus der Lage ergibt, in de[m] ein[en] Menschen sich befinden. Bestimmte Dinge entscheiden sich schon im Augenblick unserer Geburt. In meinem Fall bedeutet das, dass ich ein Mann bin, Ungar und Christ. All dem entspringen, meiner Meinung nach, konkrete Verpflichtungen. Die Freiheit, die ich vom Herrgott im politischen System bekommen habe, muss ich dazu nutzen, um das Beste zu leisten, zu dem ich mit meiner Geburt verpflichtet bin. So verstehe ich die Freiheit. Als Verpflichtung. Sagen wir, ich bin der Typ A. Aber es gibt auch den Typ B, der die Freiheit vollkommen anders versteht. Der europäische Typ B meint, die Freiheit bedeutet, dass er die Verpflichtungen abschüttelt, die seit seiner Geburt auf seinen Schultern lasten. Der Typ B definiert die Freiheit so, dass er an dem Zustand, den seine Geburt bestimmt hat, nicht festhalten muss. Ein solcher Typ B denkt: Obwohl ich als man geboren bin, als Ungar und Christ, habe ich die Freiheit nicht Mann, Ungar, und Christ zu sein. In der europäischen Politik bildet heutzutage der Typ B die Mehrheit.“

Janke, Igor, *Viktor Orbán. Ein Stürmer in der Politik*, Passau: Schenk 2014, S. 336 ff.

Zu den zentralen Gedanken *JeruVilles* zählen zum einen die Freiheit im Netz und zum anderem die Vernetzung untereinander als auch die Kommunikation miteinander: JeruVilleaner leben in der Virtualität. So gab die Regisseurin allen JeruVilleanern die Aufgabe, sich ein JeruVillean-Profil auf Facebook anzulegen. Die Profile der JeruVilleaner konnten sich zwar untereinander, jedoch nicht mit Außenstehenden befreunden, um sich klar als Gruppe zu präsentieren. Zusätzlich zur Facebook-Hauptseite *JeruVille*³² wurde eine Facebookseite *JeruVille Virtuell*³³ angelegt, auf der jede Woche eine Frage von den Administratorinnen gepostet wurde. Diese Frage galt seitens der JeruVilleaner beantwortet zu werden, des Weiteren konnten „externe Freunde“³⁴ der Seite *JeruVille Virtuell* Kommentare auf der Pinnwand hinterlassen.

Auch die Homepage von *JeruVille* wurde dem dritten Projekt angepasst:

Unter dem Punkt „meet the JeruVilleans“ gelangt man auf eine weitere Seite, welche die Stadtbewohner vorstellt.³⁵ Mit Klick auf das Profilbild werden Besucher*innen auf die Facebookprofilseite weitergeleitet und können sich die einzelnen JeruVilleaner expliziter anschauen. Die gesamte Übersicht der *JeruVille* Homepage führt ferner zu einer separaten Seite nur über das Projekt *vol.3*.³⁶ Hier findet man Informationen über das Kunstprojekt im Allgemeinen, seine zugrunde liegende Philosophie, den Stadtaufbau, Fotos, Aufführungsdaten, das Team und Kontaktdaten.

Mitte Januar 2011 begann das Projekt anzulaufen, die Jugendlichen in Deutschland legten ihrer Rolle entsprechend ein Facebookprofil an und hießen die Gemeinschaft mit einem Begrüßungsvideo willkommen, welches auf YouTube hochgeladen wurde.³⁷ In diesen kurzen Videos stellten sie sich in ihrer Rolle als JeruVilleaner vor. Insgesamt zwölf

³² *JeruVille Live*, <https://www.facebook.com/jeruville.live>, Zugriff: 28.01.2015.

³³ *JeruVille Virtuell*, <https://www.facebook.com/pages/JeruVille-Virtuell/132769673451090?fref=ts>, Zugriff: 28.01.2015.

³⁴ Facebook Mitglieder können sich mit der Seite *JeruVille Virtuell* befreunden und Kommentare auf der Profilseite hinterlassen.

³⁵ *JeruVille* Homepage, „Profile“, <http://www.jeruville.de/virtuelle/profile1.html>, Zugriff: 28.01.2015.

³⁶ *JeruVille vol.3*, <http://www.jeruville.de/framesetvol3.htm>, Zugriff: 28.01.2015.

³⁷ JeruVillean, Alexander, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=vYT-CA6xKro> 28.01.2011, Zugriff: 21.01.2015.

JeruVillean, Altair, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=K4kI5J9IEu> 29.01.2011, Zugriff: 21.01.2015.

JeruVillean, Lola, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=5VVA14LJwr0> 28.01.2011, Zugriff: 21.01.2015.

JeruVillean, Prof. Dr. Sky, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=dZthA5d6mLs> 29.01.2011, Zugriff: 21.01.2015.

deutschsprachige JeruVilleaner begrüßten die Gemeinschaft im Januar. Sie bildeten das erste Team und beantworteten die erste Frage „What is freedom?“, die am 29. Januar 2011 via Facebook an die JeruVilleaner gestellt wurde. Es folgte jeden Freitag eine weitere Frage, die es mittels Facebook-post, einer persönlichen Botschaft, eines Artikels oder Videos zu beantworten galt. Anstelle von Fragen gab es manchmal auch Aufgaben, wie beispielsweise in der dritten Woche, in welcher die Stadtbewohner eine globale Stadt bauen sollten.

Zeitgleich zu dem Beginn des Theaterprojektes begannen in Ägypten die Unruhen bezüglich der dortigen politischen Verhältnisse.³⁸ Diese nahm ein Teil der JeruVilleaner zum Anlass, mit einer Straßenperformance auf die Ausschreitungen aufmerksam zu machen. An einem Abend Anfang Februar performten sieben JeruVilleaner unter dem Motto *no borders (human rights and egypt)* auf der Straße der Düsseldorfer Altstadt. Ziel war es, Aufmerksamkeit für die politische Situation zu schaffen, zu irritieren und so in Kontakt mit Interessierten und Passanten zu treten. Im Rahmen der Performance wurden die Menschenrechte und ein Text zu Ägypten auf die Straße geschrieben, Grenzen und ihre Einschränkungen wurden simuliert und Profile gesammelt. Manche Passanten blieben stehen, beobachteten das Treiben neugierig oder gingen irritiert weiter. Die stärksten Rückmeldungen seitens des Publikums kamen von Ägyptern, während die meisten Passanten mit Desinteresse weiter gingen.

Die weiteren Fragen der kommenden Wochen beschäftigten sich immer mit der globalen Stadt, Grenzen, Freiheit und der eigenen Rolle in dieser Welt.³⁹ Die Fragen und Aufgaben

³⁸ Im Januar 2011 gingen die Menschen in Ägypten auf die Straße und demonstrierten gegen die Regierung unter Hosni Mubarek, später benannt als „Arabischer Frühling“. Der Aufruf zur Demonstration erschien als erstes auf Facebook. Während der anhaltenden Demonstrationen auf dem Tahir Platz beschloss die Regierung das Internet und Telefonleitungen zu kappen. Doch die Demonstranten ließen sich nicht davon einschüchtern, im Gegenteil unter dem #jan25 konnte das Geschehen in Ägypten mittels Twitter verfolgt werden.

³⁹ JeruVille Fragenkatalog: 1. What is freedom? 2. What are frontiers? 3. Build a global city. 4. You in the global city. 5. Friendship in the global city. 6. What is your role in the global city? 7. How honest is he global city? //I look honest. 8. What is your favourite place in this f** huge global city of Jeruville? 9. What is freedom? 10. What are boarders/ frontiers? 11. What is he global city? 12. How is it to land in a strange city? 13. What would you throw into a junkyard of history? 14. If you could throw anything away that got on nerves or was just simply superfluous, what would it be? 15. What are emotions? More and more we are moving through the Internet and especially JeruVilleans – digital natives – live it and it's freedom. But what does that do to our emotions? How much o fit is still real? How much are they in our heads, how much on our skin? 16. What are the reasons for a revolution?
JeruVille Fragenkatalog, Privataarchiv Sarah Hollender, Zugriff: 28.01.2015.

stießen auch Diskussionen an, nicht nur unter den JeruVilleanern und Administratoren, auch externe Freunde beteiligten sich mit postings.

Am 23. März 2011 vergrößerte sich die Gemeinschaft der JeruVilleaner um 19 weitere JeruVilleans aus Budapest. Nicht alle neu hinzu gekommenen JeruVilleans legten sich ein Facebookprofil an. Doch fünf von ihnen konnten ab diesem Tag auf *JeruVille Virtuell* begrüßt werden. Auch sie stellten sich mit einem Introvideo vor und wurden von der Gemeinschaft im Gegenzug willkommen geheißen.⁴⁰ Zu diesem Zeitpunkt entschlossen sich die Administratorinnen, aufgrund von zu viel Verwirrung, beide Facebook Seiten von *JeruVille* zusammenzulegen und von da ab nur noch via *JeruVille live* zu agieren.

Die neuen JeruVilleaner stießen bei Frage neun: „What is freedom?“ hinzu, auch sie kommentierten die Fragen und posteten Dinge, die sie in ihrer Welt mögen und/oder beschäftigen. Die Wochen vergingen mit jeweils einer Fragestellung pro Woche, bis zur 16. Frage: „What are the reasons for a revolution?“. Mit dieser letzten Frage am 30. Mai 2011 war die Befragung der JeruVilleaner beendet, jedoch nicht die Berichterstattung der weiteren Vorbereitungen und Geschehnisse in *JeruVille*.

3.3.1. Das Manifest entsteht

Die Stadtbewohner*innen der Expedition von *JeruVille vol.3* leben nach Werten und Normen, die sie für sich festgelegt haben. Diese Werte geben ihrem Handeln eine Richtlinie, durch sie wird ihre Welt geformt. In einem Manifest haben die JeruVilleaner Werte und Vorstellungen ihres Denkens deklariert:

„Wir sind *JeruVille*. Wir sind Digital Natives, Bürger dieser freien Welt. Teil dieser Welt. Wir infiltrieren mit unseren Gedanken, unseren Ansprüchen, unseren Ansichten. Wir fordern euch – die Medien, die gesamte Bevölkerung – auf, sich unserem Kampf anzuschließen. Redefreiheit. Gedankenfreiheit. Die Freiheit, der zu sein, der du sein möchtest. Im Internet. Und in der Realität. Grenzenlos. Immer und überall. Die Grenzen zwischen Realität und Internet sind aufgehoben. Ein Versuch, uns und unsere Freiheit mit konservativen Werten, den veralteten Mitteln von real-nationalen Gesetzen oder Zensur kontrollieren zu wollen, ist zwecklos und absurd. Wir leben eine Freiheit im Netz, die real geworden ist. Ohne Hautfarbe, Nationalität und Religion. Aber unsere Körper sind hier. Wir definieren uns und eure Welt – mit

⁴⁰ JeruVillean, Rohani Hamed, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=uP3czMdbeVs> 10.04.2011, Zugriff: 21.01.2015.

JeruVillean, Palma, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=hkJLvJgyeA> 10.04.2011, Zugriff: 21.01.2015.

JeruVillean, Speak Up, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=TsUKOyypJU0> 02.04.2011, Zugriff: 21.01.2015.

den Gedanken der Freiheit – mit den Gedanken der Möglichkeiten – über die gängige Politik hinaus. Folge uns! Nicht für uns, sondern für dich. Vielleicht kann man einen von uns stoppen, aber niemals uns alle. Das ist unsere Welt. Wir sind JeruVilleaner und das ist unser Manifest.“⁴¹

Entstanden ist dieses Manifest in Gesprächen mit den JeruVilleanern, in denen sie gefragt wurden, was ihnen wichtig sei im Leben, wie sie leben möchten, welche Problematiken sie in der Welt sehen beziehungsweise welche sie erlebt haben.

Es geht den JeruVilleanern nicht um Coolness, Alkohol, Drogen, Sexualität oder ähnliche Themen, die man schnell mit Jugendlichen in Verbindung bringt. Diese Jugendlichen haben fast alle einen Migrationshintergrund, sie haben unterschiedliche Hautfarben, Pässe und Erfahrungen mit Integration und wollen ihre Geschichten thematisieren. Nicht in dem die eigene Geschichte erhöht wird, sondern in dem diese zurück tritt und damit den Blick von außen in das Innere erlaubt. Ihr Blick auf Ungarn und seine Menschen, Positives wie Negatives. Die JeruVilleaner wollen keine Unterschiede zwischen Menschen aufzeigen aufgrund von Nationalität, Hautfarbe und Religion, es spielt für sie keine Rolle. Jeder Mensch ist individuell und doch konform – weil er dieselben Rechte für sich in Anspruch nehmen kann. Sowohl Ausgrenzung als auch Begrenzung wollen sie nicht zulassen und erheben Anspruch auf Grenzenlosigkeit und Freiheit, wie sie es in ihrem Manifest beschreiben.

3.4. Figurenentwicklung

Mit Auswahl der Jugendlichen für das Theaterprojekt wurden von Seiten des Betreuungsteams auch Charakterskizzen gefertigt. Die Anzahl an Darsteller*innen, die in dem Stück mitspielen sollten, war nicht klar definiert und wurde erst im Rahmen des Castings präzisiert. Zu der Audition kamen circa 20 Teilnehmer. Aus den sich vorgestellten Jugendlichen wählte das Team um Petra Lammers 18 Jugendliche aus, mit denen weiter gearbeitet wurde.

Das Gerüst der zu erzählenden Geschichte stand bereits zu diesem Zeitpunkt – es war einerseits die logische Fortsetzung der Erzählungen aus den vorangegangenen *JeruVille* Projekten, das Leben im Netz und den daraus resultierenden Möglichkeiten, und zum anderen die Geschichte eines internationalen *JeruVilles*. Mit dem Hintergrund der

⁴¹ *JeruVille-Manifest, Manifest*, Privatarhiv Sarah Hollender.

Internationalisierung konnten neue Figuren geschaffen werden, die eine Analogie zu den bereits bestehenden Figuren aus *JeruVille vol.2* bildeten. Die Jugendlichen wussten über das grobe Konzept der Geschichte Bescheid und hatten ab Castingende die Aufgabe, sich mit Ideen zu ihrem Charakter einzubringen. In Einzel- und Gruppengesprächen mit den Darsteller*innen sammelten die Regisseurin und eine Autorin die Ideen und Vorstellungen der Jugendlichen.

Im Folgenden wird die Figurenentwicklung einiger ausgewählter Charaktere beschrieben:

Palma, 14 Jahre, erzählt:

Sie wäre gerne Schriftstellerin und möchte ein Buch schreiben, in dem sie emotionale Erfahrungen sammelt. Auf diesem Cover würde das lateinische Wort ‚Gefühl‘ stehen. Sie sieht sich nicht als Romanschriftstellerin, eher in einem wissenschaftlich-philosophischen Bereich. Das Buch beinhaltet Filme, Fotos, Auszüge aus Romanen, alles, was in Verbindung mit Erfahrungen gebracht werden kann. Ein multimediales Buch – heilig, anachronistisch, gewaltig aussehend und das damit ein Gegensatz zum Internet und seiner Schnelligkeit darstellt. In der modernen Welt ist die Wissenschaft wichtiger als Gefühle. Doch für sie ist es umgekehrt, sie will den Gefühlen ihren Wert zurückgeben.⁴²

Palmas Figurenskizze ist eine Beschreibung für die Gefühls-Alchimistin, wie sie im weiteren Prozess genannt wurde. Im Verlauf der Geschichtsentwicklung wurde ihre Rolle die der hohen Priesterin, die für Gefühle und Intuition steht. Palma füllt die Containerstadt mit Emotionen und versucht, diese auf das Publikum zu übertragen.

Hamed ist 19 Jahre alt und kommt ursprünglich aus Afghanistan. Er ist als Flüchtling nach Ungarn gekommen und lebt erst seit kurzer Zeit in Budapest.

Hameds Charakter spielt die Schlüsselfigur in der Geschichte von *JeruVille vol.3*. Rohani
Hamed geht bei der Erkundung Budapests durch einen Angriff der fake rabbits verloren, während die anderen Bewohner versuchen, ihn wieder sicher in die Containerstadt zu lotsen.

In dem Gespräch mit ihm beschreibt er folgendes:

Streit ist Erfahrung, man muss über alles sprechen – Kommunikation, damit man Erfahrungen sammelt. Manchmal muss man den Streit, den Konflikt ausleben. Er benutze keine E-Mails, viel lieber Facebook. Jedoch will er seinen Eltern nichts über Facebook erzählen, er hat auch keinen Kontakt zu ihnen. „Live is easy because of internet.“ Früher hat man wochenlang auf einen Brief gewartet. Er hat einen Film gesehen, der ihn beeindruckt hat: Story aus dem zweiten Weltkrieg, als die Soldaten wochenlang auf einen Brief von Zuhause gewartet haben. Diese wussten teilweise

⁴² Vgl. Palmas Gedanken, *Figuren JeruVille3*, Privataarchiv Sarah Hollender, S. 2.

gar nicht, dass sie ein Kind bekommen haben. Er findet es faszinierend, dass das Leben früher so schwer war, eine andere Welt die aber auch schön war.⁴³

Die Figur Rohani Hameds beschreibt einen Historiker der Zukunft, auf seiner Erkundung durch Budapest teilt er den anderen JeruVilleanern seine Entdeckungen mit. Er will die Menschen und Orte, an denen sie leben, kennen und verstehen lernen. Rohani Hamed hat einen Garten aus Handyblumen, mit denen er liebevoll spricht, sie pflegt und streichelt. Die Handyblumen sind ein Symbol für Kommunikation und Emotionen. Durch sie und mit ihnen lässt sich Kommunikation betreiben, sie sind zum einen Medium der Kommunikation als auch Empfänger und Sender. Mit den Handyblumen bleiben er und die Stadtbewohner in Kontakt. Gleichzeitig stehen die Blumen für Leben und Lebendigkeit, durch sie werden Botschaften und Gefühle weitervermittelt.

Jeremia, 20 Jahre alt, stammt aus Nigeria und spricht kein ungarisch. Er lebt seit ein paar Jahren in Budapest. Seine Erklärung zum Umgang mit dem Internet und zu seinem Leben in Ungarn:

Er ist bei Facebook, um Kontakt mit seinen Freunden zu halten, einige haben jedoch keinen account, warum, weiß er nicht. Facebook nutzt er für die Kommunikation, das Internet für Recherche. Mag Recherche, weil man nicht alle Infos von den Lehrern bekommt und so Wissen generieren kann. Er findet die Wahrheit im Netz. Es wäre schwer, ohne Internet zu leben, vieles wäre ohne Netz schwieriger (Job, Kommunikation). Surft manchmal auch einfach nur so rum: YouTube, Filme schauen, Musik. Für ihn ist es sehr schwer, in Ungarn anzukommen, da er die Sprache nicht spricht. Trotzdem ist es immer besser, etwas auszuprobieren, als es nicht auszuprobieren. Hat schon mehrmals rassistische Bemerkungen und Drohungen zu hören bekommen. Sieht Ungarn nicht als ‚ein Land‘, da es sich zu gespalten gibt. Dort herrschen viel Korruption und Vorurteile. In *JeruVille* sieht er eine Familie, die einander respektiert und ehrlich miteinander umgeht. Ehrlichkeit ist einer der wichtigsten Faktoren für ein friedliches Miteinander.⁴⁴

Jerry führt in seiner Rolle des Mr. Speak Ups durch die Stadt. Er sucht nach Informationen und Wahrheit in der Stadt. Speak Up empfängt die Besucher *JeruVilles* und berichtet während des Stückes im *Speak Up TV* über die Ereignisse in *JeruVille*.

Ferenc ist gebürtiger Ungar und 16 Jahre alt. Er lebt in einem Vorort von Budapest.

Ferenc ist besonders an der Vielschichtigkeit eines Menschen interessiert. Eine Person kann sich in mehreren Dingen ausdrücken, er möchte wissen, wie sich die Menschen in *JeruVille* ausdrücken können. Die Vielschichtigkeit eines Menschen gibt ihm die Möglichkeit, sich zu vernetzen und Menschen untereinander zu

⁴³ Vgl. Hameds Gedanken, *Figuren JeruVille3*, Privataarchiv Sarah Hollender, S. 3.

⁴⁴ Vgl. Jeremias Gedanken, *Figuren JeruVille3*, Privataarchiv Sarah Hollender, S.3-4.

verbinden. Dadurch können auch sehr unterschiedliche Personen zusammenkommen, weil sie die gleichen Vorlieben haben. Es ist die natürliche Eigenschaft des Menschen, Vielschichtigkeit zu zeigen; und das Internet gibt einem die Möglichkeit, diese Vielschichtigkeit, all deine Facetten, auszuleben. Er möchte in *JeruVille* seine Facetten ausleben, er bleibt dieselbe Person, die sich jedoch im Inneren ändert, eine Art Schizophrenie. Er will sich Stück für Stück steigern, in verschiedene Persönlichkeiten switchen, um sie kennenzulernen. Eine Form von Privatdetektiv.⁴⁵

Ferencs Rolle nennt sich Dr. Fantasy. Er ist ein Psychodetektiv, der in seinen Figuren die Selbsterfahrung sucht und allgemeine Erfahrungen sammelt. Er ist der Spiegel der Gesellschaft, die Selbstreflektion. Er analysiert sich und damit alle anderen. Seine Aufgaben sind die Versorgung wie auch Erforschung von Krankheiten der weißen Kaninchen.

In den Gesprächen mit den Jugendlichen fällt auf, dass sie vor allem ihre eigenen Erfahrungen, aber auch Wünsche deutlich machen wollen. Sie spielen einen Charakter, der mit ihrem echten Leben in Verbindung steht. Vor allem dem Thema „Fremdsein“⁴⁶ und den damit verbundenen Erfahrungen werden eine wichtige Bedeutung zugesprochen. Keiner von ihnen zeigt Tendenzen, eine Außenposition oder einen extrem abweichenden Charakter spielen zu wollen. Es scheint mehr der Wunsch nach einer Verarbeitung von bisher Erlebtem im Vordergrund zu stehen, wie auch der damit verbundene Drang, dies auf spielerische Weise nach außen hin zu kommunizieren.

4. DRAMATURGIE

Um das Konzept von *JeruVille* in die Geschichte der Dramaturgie einzuordnen, erfolgt in diesem Kapitel ein Abriss ihrer Entwicklung über mehrere Stationen. Sowohl die historische Entstehung als auch das Element Zeit und das Verfahren der Simultanität werden verifiziert. Das Beispiel des Polydramas erläutert anschließend die Simultanität. Ein weiteres dramaturgisches Mittel stellt das episodische Erzählen dar, welches im

⁴⁵ Vgl. Ferencs Gedanken, *Figuren JeruVille*³, Privatarhiv Sarah Hollender, S.1.

⁴⁶ Alois Hahn formuliert in seinem Aufsatz *Die soziale Konstruktion des Fremden* Fremdsein folgend: „Fremdheit ist keine Eigenschaft, auch kein objektives Verhältnis zweier Personen oder Gruppen, sondern die Definition einer Beziehung. Wenn man so will handelt es sich bei der Entscheidung andere als Fremde einzustufen, stets um eine Zuschreibung, die oft auch hätte anders ausfallen können. Es gibt in diesem Zusammenhang keine Automatismen, sondern nur Bedeutungsinvestitionen.“
Hahn, Alois, „Die soziale Konstruktion des Fremden“, *Die Objektivität der Ordnungen und ihre kommunikative Konstruktion*, Hg. Walter M. Sprondel, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994, S. 140.

Anschluss untersucht wird. Die letzte Station ist eine Überprüfung des Raumes und des Raumes in der Containerstadt.

Die *Theatertheorie des Metzler Lexikons* erklärt den Begriff *Dramaturgie* als die „Beziehung zwischen den beiden Bereichen Text [...] und Aufführung“⁴⁷. Der Ausdruck stammt aus dem griechischen *dramatourgia*: „eine Handlung aufführen“⁴⁸. Eine der bekanntesten deutschen Schriften ist die *Hamburgische Dramaturgie* von Gotthold Ephraim Lessing aus dem Jahr 1767. In dieser beschreibt und analysiert jener die (Theater) Kunst zur Zeit des Nationaltheaters und setzt sich unter anderem mit der *Poetik* auseinander.

4.1. Dramaturgie historisch

Im Folgenden wird ein kurzer Abriss der historischen Dramentheorie und Dramaturgie gegeben: Diese beginnt mit der Dramentheorie nach Aristoteles, wird weitergeführt zu Gustav Freytag, hin zum epischen Theater von Brecht und dem multimedialen Theater von Erwin Piscator, bis schließlich zu Campbells Analyse der Heldenreise.

4.1.1. Dramentheorie nach Aristoteles

Aristoteles hat seine Dramentheorie in der *Poetik* circa 335 v. Christus festgehalten. Seine Vorstellung von einem guten Drama prägt viele Werke. Seine *aristotelische Poetik* beschreibt den Aufbau und die Absichten eines Dramas. Aristoteles beschäftigt sich in der *Poetik* mit der Tragödie und definiert diese in sechs Elementen.

Sie ist „Nachahmung“, eingebettet in eine „geschlossene Handlung“.⁴⁹ „Die Tragödie ist Nachahmung (mimesis) einer guten in sich geschlossenen Handlung [...], die Jammer und Schaudern hervorruft und hierdurch eine Reinigung von derartigen Erregungszuständen bewirkt.“⁵⁰ Eine geschlossene Handlung hat immer einen Anfang, eine Mitte und ein Ende.⁵¹

⁴⁷ Ebd.

⁴⁸ Fischer-Lichte, Erika/Doris Kolesch/Matthias Warstat (Hg.), *Metzler Lexikon. Theatertheorie*, J.B. Stuttgart: Metzler 2005, S. 80.

⁴⁹ Vgl. Aristoteles, *Poetik*, Übers. und Hg. von Manfred Fuhrmann, Stuttgart: Reclam 1982, S. 19.

⁵⁰ Ebd.

⁵¹ Vgl. Ebd. S. 25.

Mehrere Schriften berufen sich auf die Forderung Aristoteles nach der Einheit von Handlung, Ort und Zeit. Die Handlung solle keine Nebenhandlung haben und zielgerichtet sein. Der Ort solle während der Handlung nicht gewechselt werden und die Dauer des Dramas beschränke sich auf einen Tag, von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang.⁵² Doch ausgenommen der Forderung nach Einheit der Handlung, führt Aristoteles keine weitere Größe in der *Poetik* auf. Nach Gustav Freytag wird diese Art des Dramas auch geschlossene Dramaturgie genannt.

Zur Episode der Fabel äußert sich Aristoteles zudem missmutig: Er sieht in ihnen nicht das „Wunderbare“, wie in der „Nachahmung“, sondern nur den „Zufall“.⁵³

Die sechs Elemente jeder Tragödie sind „Mythos“, „Charaktere“, „Sprache“, „Erkenntnisfähigkeit“, „Inszenierung“ und „Melodik“.⁵⁴ Die Mittel der Nachahmung sind Melodik und Sprache, die Art, die Inszenierung und die Gegenstände sind Mythos, Charaktere und Erkenntnisfähigkeit.⁵⁵ Der Aufbau gliedert sich in „Exposition“⁵⁶, „Wiedererkennung“⁵⁷, „Peripetie“⁵⁸ und „Katastrophe“⁵⁹. Das Ziel aller ist die Reinigung, die „Katharsis“ der Menschen. Eine Befreiung von Mitleid und Furcht, die Auflösung der Spannung in Emotionen.

Nach Gustav Freytag unterteilt sich das „Drama in fünf Teile und drei Stellen“⁶⁰. Freytag stellt den Aufbau des Dramas pyramidal dar: a. Einleitung, 1. erregendes Moment, b. Steigerung, c. Höhepunkt, 2. tragisches Moment, der Fall oder die Umkehr, 3. Moment der letzten Spannung und abschließend e. die Katastrophe.⁶¹ Die Momente eins bis drei sind Inhalt der drei szenischen Wirkungen und verbinden die fünf Teile a bis e. Der Fünffakter findet sich in jedem klassischen Drama wieder und kann als Erweiterung des *aristotelischen Dramas* gesehen werden.

⁵² Vgl. Lessing, Gotthold E., *Hamburgische Dramaturgie. 46. Stück*, Stuttgart: Reclam 1981 (Orig. 1767), S. 237.

⁵³ Vgl. Aristoteles, *Poetik*, Übers. und Hg. von Manfred Fuhrmann, Stuttgart: Reclam 1982, S. 33.

⁵⁴ Vgl. ebd. S. 21.

⁵⁵ Vgl. ebd. S. 110.

⁵⁶ Meist im Prolog zu finden.

⁵⁷ Umschlag von Unkenntnis in Kenntnis.

⁵⁸ Umschlag in das Gegenteil des eigentlich zu erreichenden.

⁵⁹ Schmerzliches Geschehen.

⁶⁰ Freytag, Gustav, *Die Technik des Dramas*, Stuttgart: Reclam ⁵1983 (Orig. Leipzig 1886), S. 7-13.

⁶¹ Vgl. ebd.

4.1.2. Episches Theater

Dem gegenüber steht die *nicht aristotelische Dramatik*, welche in den 30er Jahren von Brecht geprägt wurde. Brechts Theater, auch *episches Theater* genannt, arbeitet entgegen dem „Katharsis Effekt“. Vielmehr soll sich das Publikum von Mitleid und Furcht lösen und auf mehrere Handlungsmöglichkeiten hingewiesen werden. Das epische Theater geht von einem gesellschaftskritischen Charakter aus, es soll Alltägliches so verfremden, dass es hinterfragbar wird: „Die neuen Verfremdungen sollten nur den gesellschaftlichen beeinflussbaren [sic!] Vorgängen den Stempel des Vertrauten wegnehmen, der sie heute vor dem Eingriff bewahrt“⁶² Brecht arbeitet hier mit Hilfe des „Verfremdungseffekts“⁶³. Der Schauspieler wird dazu angehalten eine distanzierte Haltung zu seiner Rolle zu bewahren, er zitiert seine Rolle.⁶⁴ Der Verfremdungseffekt soll durch einen zeigenden Gestus, der sich in der Sprache und Mimik, der Möglichkeit aus der Rolle herauszutreten und außerdem das Publikum anzusprechen, hervorgebracht werden. Dem Publikum wird dadurch die Möglichkeit sich einzufühlen entzogen, um einen kritischen Standpunkt zum Geschehen zu erhalten. Es bleibt so auf Distanz. Brechts Lehrstücke appellieren an das Publikum, eigenständig zu denken und zu handeln und beschreiben eine offene Dramaturgie.

4.1.3. Piscators Multimediales Theater

Ich möchte hier einen Überblick über den Theaterintendanten und Regisseur Erwin Piscator geben. Insbesondere sein Multimediales Theater als auch sein Einsatz von Simultanbühnen sollen hier genannt werden.

Erwin Piscators gilt als politischer Theatermacher. Er war ein Avantgardist zur Zeit der Weimarer Republik. Piscator leitete in den 20er Jahren die Piscator-Bühne in Berlin und zeigte dort viele Uraufführungen auf der Bühne.⁶⁵ Piscators Ziel war die Politisierung des Theaters, welche er mit Mitteln des *epischen* und *dokumentarischen Theaters* zu erreichen

⁶² Brecht, Bertolt, „Kleines Organon für das Theater“, *Bertolt Brecht Werke in fünf Bänden. Bd.5: Schriften*, Hg. Werner Mittenzwei, Mitw. Fritz Hofmann, Berlin: Aufbau ³ 1981, S. 369.

⁶³ Eine Illusionsbrechung durch Projektionen, Plakaten, Chören.

⁶⁴ Vgl. Brecht, Bertolt, „Neue Techniken der Schauspielkunst“, *Schriften zum Theater. Über eine nicht-aristotelische Dramatik*, Zusammenestellt von Siegfried Unseld, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1993, (22. Auflage), S. 109.

⁶⁵ Vgl. Heibach, Christiane, *Multimediale Aufführungskunst. Medienästhetische Studien zur Entstehung einer neuen Kunstform*, München: Wilhelm Fink Verlag 2010, S. 326.

versuchte.⁶⁶ Das *epische Theater* sieht die Benutzung von „Projektionen, Filme[n], Schrifttafeln, laufende[n] Bändern sowie Chöre und Sprecher“⁶⁷ vor.⁶⁸

Er bediente sich schon früh am Film als dramaturgisches Mittel, wie bei Paquets Stück *Sturmflut* von 1926, in dem er den Film zum ersten Mal einsetzte.⁶⁹ In einer Rezension des Kritikers Arthir Eloessers lautet es:

„Es war ein Versuch [der Einsatz des Films, C.H.], wir wollen nicht gleich richten und hinrichten, besonders bei so wenig passender Gelegenheit; denn der Film hat in diesem Fall zu viele Vorteile. Erfrischung und Genuß[sic!] waren schon da, wenn die Leute einmal nicht mehr redeten oder die mindestens sehr naive Handlung abstoppen. Grundsätzlich meine ich immer noch, daß[sic!] das Theater dem Film auch nicht einen Zollbreit seiner Bretter abtreten soll, weil beide sich ausschließen, weil das eine auf einem symbolischen, das andere auf einem wirklichen Schauplatz spielt, weil das eine das innere, das andere das äußere Auge beschäftigt, weil das eine die Phantasie erregt, das andere sie füttert, so daß[sic!] man auf die eine Weise aktiv, auf die andere passiv gemacht werden kann.[...].“⁷⁰

Eloessers Kritik macht deutlich, dass er keine Zukunft in einer Vereinbarung von Film und Theater sieht. Die veränderte Wahrnehmung des Literarischen durch das neue Medium scheint dem Kritiker nicht unterstützend zu wirken, sondern vielmehr das Theater in seinen Möglichkeiten einzuschränken.

Piscator hingegen nutzt multimediale Darstellungsmittel um neue, komplexe Erzählstrukturen im Theater zu inszenieren. Die neuen Aufführungsstrukturen entstehen auch durch seine Romanadaptionen, welchen er sich nach den Dramen vermehrt widmet. Auch Simultandramatik und Simultaninszenierungen gewinnen seine Aufmerksamkeit. Piscators Inszenierung von Schillers *Räuber* 1926 und Ernst Tollers *Hoppla, wir leben* aus dem Jahr 1927 sind Werke der Theaterbühnen-Simultanität.⁷¹ Hierfür bedient er sich Hilfsmittel: Schneller Schauplatzwechsel bei Reden, das Telefongespräch, den Film und Projektionen und die Temposteigerungen durch Raffung von Szenen und

⁶⁶ Brecht arbeitete nur einmalig, vereinfacht mit einer Simultanbühne.

⁶⁷ Piscator, Erwin, *Schriften*, Hg. von Ludwig Hoffmann, Berlin: Henschel 1968, Bd. 2, S. 145, (Orig.1942).

⁶⁸ Piscator inszenierte zu Lebzeiten Brechts keines seiner Stücke.

⁶⁹ Vgl. ebd. S. 328.

⁷⁰ Jhering, Herbert/Edith Krull (Hg.), *Theater in Aktion, Kritiken aus drei Jahrzehnten*, Berlin: Henschel 1986, S. 236.

⁷¹ Vgl. Hörner, Karin/Eberhard Mannack (Hg.), *Möglichkeiten und Grenzen der Simultanität. Unter Besonderer Berücksichtigung der Simultandramen Ferdinand Bruckners*, Frankfurt am Main: Peter Lang 1986 (Beiträge zur Literatur und Literaturwissenschaft des 20. Jahrhunderts Band 6), S. 173.

Charakterkontrasten.⁷² Für andere Inszenierungen macht er Gebrauch von Drehbühnen, Aufzügen, Laufbändern und immer wieder Film und Ton.⁷³

Piscator war ein Pionier mit seinen Inszenierungen, seine damals neue multimediale Aufführungskunst, „die Tendenz der Fragmentarisierung der Bühne und der szenischen Abfolge“⁷⁴, legte einen der Grundsteine als Stilmittel des *postdramatischen Theaters*.

4.1.4. Die Heldenreise

Ein weiteres Werk prägt ab 1949 das dramaturgische Verfahren: In Joseph Campbells Heldenreise *Der Heros in tausend Gestalten* beschreibt dieser den emotionalen Weg, mit seinen Aufgaben und Hindernisse, eines Helden auf seinen Abenteuern. Er entwickelt ein Schema, nach dem sich fast alle Heldenepen analysieren lassen.

Nach Campbell müsse der Held elf Stationen durchlaufen, um mit der zwölften und letzten Station seine Freiheit zu erlangen. Die Reise des Helden kann auf drei Stationen-Themen hinunter gebrochen werden: 1. Der Aufbruch – Der Held wird berufen, eine Aufgabe zu bewältigen, nach erster Zurückhaltung und Weigerung bricht er zu neuen Abenteuern auf. Übernatürliche Hilfe und Mentoren helfen ihm bei seinen ersten Problemen. Er ist in einer anderen Welt angekommen. Das zweite Thema lautet Initiation: Seine erste Prüfung steht bevor. Durch die Hilfe von übernatürlichen Wesen gelingt ihm auch diese Aufgabe. Das dritte und letzte Motiv ist die Rückkehr: Der Held verweigert zunächst diese, doch dann verlässt er schließlich die Unterwelt und kann in die reale Alltagswelt zurückkehren. Seine Reise ermöglicht es ihm nun, das neugewonnene Wissen mit der Gesellschaft zu teilen und in Freiheit zu leben.⁷⁵

Joseph Campbell analysiert Mythologien, Märchen und Erzählungen, um die Motive der Heldenreise aufzudecken. Seine Heldenreise findet sich in großen Erzählungen wieder, wie beispielsweise Homers griechischer Epos *Odyssee* oder auch in *The Lord of the Rings* von J. R.R. Tolkien. Campbells Analyse liefert ein dramaturgisches Muster, dessen sich Autoren, Dramaturgen und Konzeptioner bedienen.

⁷² Vgl. ebd. S. 193.

⁷³ Vgl. Willett, John, *Erwin Piscator. Die Eröffnung des politischen Zeitalters auf dem Theater*, Frankfurt am Main: Edition Suhrkamp 1982 (Orig. *The Theatre of Erwin Piscator. Half a Century of Politics in the Theatre*. London: Eyre Methuen 1978), S. 72.

⁷⁴ Heibach, Christiane, *Multimediale Aufführungskunst. Medienästhetische Studien zur Entstehung einer neuen Kunstform*, S. 296.

⁷⁵ Vgl. Campbell, Joseph, *Der Heroes in Tausend Gestalten*, Frankfurt am Main: Fischer 1953.

4.2. Zeit

Zeit ist eines der Machtinstrumente jeder Gesellschaft.

Ein Beispiel ist der *Julianische Kalender*, entworfen von Cäsar, oder der Kalender zur Zeit der französischen Revolution, welcher die Anzahl der Tage in einer Woche von acht Tagen auf zehn steigerte. „Zeit, so könnte gefolgert werden, ist mitnichten eine Konstante, die selbstzweckhaft existiert, sie konditioniert den Menschen und ist Ausdruck spezifischer Machtverhältnisse.“⁷⁶

Zeit bestimmt unser Leben und seine Stationen: Wann ist man Kind? Ab wann gilt man als Erwachsener? Sie bestimmt unseren Alltag: Wann haben wir Zeit? Wie viel Zeit bleibt uns noch? Zeit ist eine Ressource, deren Abhängigkeit wir alle, wenn auch in unterschiedlichen Maßen, unterliegen.⁷⁷ Mit Beginn der Moderne des 20. Jahrhundert wird die Gleichzeitigkeit der technischen Modernisierungen und Mobilisierung als Bedrohung empfunden. Der Zeitrhythmus wird von den Menschen als unruhiger wahrgenommen und überfordert jene.⁷⁸

Zeit ist immer subjektiv und existiert nicht einheitlich – trotz aller modernen Versuche, die Zeit zu synchronisieren. In Kants *Kritik der reinen Vernunft* sieht er Raum und Zeit als „reine Formen sinnlicher Anschauung, als Prinzipien der Erkenntnis a priori“⁷⁹.

Kant sieht die Zeit und den Raum als etwas bestehendes, eine Materie, die immer existiere und unsere Wahrnehmung bestimme. Allein der Faktor Kausalität determiniere den Zeitpunkt unserer Wahrnehmung. Die zeitgleiche Wahrnehmung stehe dann in Wechselwirkung zueinander, laut Kant.⁸⁰

Eine neue Revolution ergibt sich aus Einsteins *Relativitätstheorie*, welche Newtons Theorie der Konstanz von Raum und Zeit widerlegt. Durch Einsteins Anstoß des relativen Raumes und der relativen Zeit entsteht nicht nur in der Physik ein neues Denken, sondern

⁷⁶ Hubmann, Philipp/Till Julian Huss, „Einleitung: Das Gleichzeitigkeits-Paradigma der Moderne“, *Simultanität. Modell der Gleichzeitigkeit in den Wissenschaften und Künsten*, Hg. Philipp Hubmann, Till Julian Huss, Bielefeld: transcript 2003, S. 11.

⁷⁷ Vgl. ebd.

⁷⁸ Vgl. ebd. S. 13.

⁷⁹ Kant, Immanuel/Jens Timmermann (Hg.), *Kritik der reinen Vernunft*, Hamburg: Meiner, 1998, A22, B36, S.95f.

⁸⁰ Vgl. ebd. A211, B257, S. 306f.

auch in der Kunst und insbesondere in der Fotografie finden sich neue künstlerische Darstellungsformen. Beispielsweise der Fotograf Etienne-Jules Marey stellt mit Mehrfachbelichtung simultane Bewegungen auf einem Foto dar. Simultanität hat die Künste erreicht und findet fortan als beliebtes Stilmittel Verwendung.⁸¹

Im Theater ist Zeit eine nicht messbarere Einheit, sie kann nur erfahren beziehungsweise erlebt werden.⁸² Wie schon in 4.1.1 bereits erwähnt, hat nach Aristoteles das Drama eine geschlossene Form. Die Einheit von Zeit, Ort und Handlung haben einen Anfang und ein Ende.

Mit Hilfe von Montage kann die Zeit im Theater mittels Unterbrechungen verlangsamt, durch Pausen stillgelegt oder in Zeitraffermontagen beschleunigt werden. Die Zunahme der Geschwindigkeit wird mit der Medienzeit und seiner „Videoclip-Ästhetik“, wie Hans-Thies Lehmann sie nennt, immer präsenter. Er zählt hier die Verfahren des Videoclip-Einspielers, das Spiel aus Live-Momenten und Aufzeichnungen und die Aufteilung der Theaterzeit in Anlehnung an Fernsehserien auf.⁸³

Durch die Mediasierung sei Zeit keine Einheit mehr, die überwunden werden müsse, Ort und Zeit würden sich nicht mehr bedingen. Die Möglichkeit, verschiedene Orte gleichzeitig zusammen zuschalten, befreie die Zeit von ihrer Ortsabhängigkeit. Hans-Thies Lehmann sieht darin einen „elektronisch-determinierten Zeit-Raum“⁸⁴. Die Realität werde von überall auf die Bühne transportiert und dies ohne Zeitüberbrückung; Realität und virtuelle Realität schalten sich gleich.⁸⁵

Simultanität gelte ebenso als Beschleuniger, ihre Gleichzeitigkeit erhöhe das Tempo und den Rhythmus der wahrgenommenen Zeit. Der stetige Wechsel zwischen den Zeiträumen schaffe Brüche. Lehmann fasst dies zusammen in: „Der Ausfall homogener Zeit raubt der auseinanderspringenden Erfahrung die Möglichkeit der wiederholenden Vergewisserung.“⁸⁶

⁸¹ Insbesondere in der Malerei: Marcel Duchamp experimentiert mit Mareys Bewegungsbildern, Picasso als Vorreiter der Ära des Kubismus, welche mit den Sehgewohnheiten der Betrachter spielt.

⁸² Vgl. Lehmann, Hans-Thies, *Postdramatisches Theater*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren ³ 2005, S.309.

⁸³ Vgl. ebd. S. 342.

⁸⁴ Ebd. S. 343.

⁸⁵ Vgl. ebd. S. 343.

⁸⁶ Ebd. S. 344.

4.3. Simultanität

Der Begriff der Simultanität verortet seine Herkunft im französischen *simultanéité* und entwickelte sich zu *simultané*, welches mit „gleichzeitig“ übersetzt wird.⁸⁷ Das Verfahren der Simultanität beschreibt somit eine Gleichzeitigkeit, wie auch Gleichwertigkeit. Im Theater kann man Simultanität auf mehrere Elemente beziehen: Zeichen, Sprache und Bühne. Bereits im Mittelalter gab es „Simultanbühnen“. Die Schausteller*innen zogen mit ihren Wagen umher und bauten ihre Bühne auf den Marktplätzen der Städte und Dörfer auf. Oftmals gab es nicht nur eine, sondern mehrere Bühnen, auf denen gleichwertige und auch parallele Handlungen gezeigt wurden.⁸⁸

Simultanität gilt als nicht linear, somit beschreibt es die Gleichzeitigkeit des Lebens und die Momente der Erfahrung erreichen uns im Plural, geben uns also einen Hinweis auf seine Vielschichtigkeit. Die Autoren James Joyce und Alfred Döblin thematisieren um 1920 in ihren Werken *Ulysses* und *Berlin Alexanderplatz* jene Aspekte der Pluralität und Vielschichtigkeit und die damit einhergehende Überforderung des Menschen.

Heiner Müllers Texte und die darin vorzufindende Simultanität der Sprache und Zeichen zielt auf eine Überforderung des Publikums ab.⁸⁹ Lehmann erklärt, das Ziel des Simultanen sei es: „[...] den Wahrnehmungsapparat häufig – und wie man hinzufügen muß[sic!]: oft mit systematischer Absicht – [zu] überfordern.“⁹⁰ Und damit würde „das Ausschnitthafte der Wahrnehmung zur unvermeidlichen Erfahrung gemacht“⁹¹. Das Publikum werde durch die Überforderung der Situation mit seiner eigenen Wahrnehmung konfrontiert und müsse sich dem Zusammenhang der dramatischen Handlung stellen. Der vom Publikum wahrgenommene Ausschnitt sei Teil eines Ganzen und solle von diesem in den Kontext gesetzt werden. Lehmann sieht hier die Aufgabe der Zuschauenden, ein „Double-Blind“ zu entschlüsseln: „[...] zugleich auf das konkrete einzelne aufmerken und

⁸⁷ Vgl. Duden, „Deutsches Universalwörterbuch“, <http://www.duden.de/node/721114/revisions/1239989/view>, Zugriff: 18.01.2015.

⁸⁸ Aufgrund der mangelnden technischen Möglichkeiten das Bühnenbild zu verändern wurden mehrere Bühnen für ein Theaterstück verwendet.

⁸⁹ Vgl. Lehmann, *Postdramatisches Theater*, S. 149.

⁹⁰ Lehmann, *Postdramatisches Theater*, S. 149.

⁹¹ Ebd. S. 149ff.

das Ganze wahrnehmen.“⁹² Die Zuschauer müssen ihre Wahrnehmung strukturieren und gelten in dem Moment als nicht „handlungsentlastet“.⁹³

Die theatrale Simultanität schließt einen Überblick auf das gesamte Dargestellte aus. Es können nur Fragmente, Ausschnitte der Handlung wahrgenommen werden. Entgegen sei der „Ausfall der Totalen“⁹⁴ als Animation des eigenen Denkens zu sehen.

In Karin Hörners Werk *Möglichkeiten und Grenzen der Simultandramatik* untersucht sie die Wahrnehmung simultaner Schauplätze. Hierbei beruft sie sich unter anderem auf Arnold Hauser Theorie der Moderne:

„Als ‚simultan‘ wird die Wahrnehmung verstanden, die unter der Reizschwelle der Trennbarkeit sukzessiver Stimuli liegt. Simultanität ist also ein Mangel an zeitlicher Trennschärfe, die bei den verschiedenen Sinnen verschiedene Maße hat; das Gehör, nach dem Gesichtssinn der am häufigsten untersuchte Wahrnehmungsmodus, ist darin viel empfindlicher als das Sehen.“⁹⁵

Demnach ist die eigentliche Wahrnehmung simultaner Schauplätze eine sukzessive.

Der Philosoph Michael Foucault bezeichnet Simultanität als einen Gedankenwechsel:

„Wir leben im Zeitalter der Gleichzeitigkeit, des Aneinanderreihens, des Nahen und Fernen, des Nebeneinander und des Zerstreuten. Die Welt wird heute nicht so sehr als ein großes Lebewesen verstanden, das sich in der Zeit entwickelt, sondern als ein Netz, dessen Stränge sich kreuzen und Punkte verbinden.“⁹⁶

Der Einzug des Simultanen zeigt ein sich lösen von festen Strukturen, eine Flexibilität und Spontanität. Analog bedeutet dies den Bruch von Regeln und Strukturen und damit einhergehende Muster, die Halt bieten.

Ein weiteres Vorkommnis der „Simultanität kann in der Produktion und Rezeption von Wahrnehmungsereignissen“⁹⁷ festgestellt werden. Eric Bentley fasst eine Aufführungssituation dementsprechend zusammen: “The theatrical situation, reduced to a

⁹² Ebd. S. 150.

⁹³ Rodatz, Christoph, *Der Schnitt durch den Raum. Atmosphärische Wahrnehmung in und außerhalb von Theaterräumen*, Bielefeld: transcript 2010, S. 96.

⁹⁴ Lehmann, *Postdramatisches Theater*, S. 151.

⁹⁵ Vgl. Hörner/Mannack (Hg.), *Möglichkeiten und Grenzen der Simultanität. Unter Besonderer Berücksichtigung der Simultandramen Ferdinand Bruckners*, S. 19.

⁹⁶ Foucault, „Von anderen Räumen“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Hg. Jörg Dünne, Stephan Günzel, Hermann Doetsch, Rodker Lüdeke, Frankfurt a.M.: Suhrkamp 2006, S. 317.

⁹⁷ Zumhof, Tim, „Theater ohne leibliche Ko-Präsenz“, *Simultanität. Modelle der Gleichzeitigkeit in den Wissenschaften und Künsten*, Hg. Philipp Hubmann/Till Julian Huss, Bielefeld: transcript 2003, S.373.

minimum, is that A impersonates B while C looks on.“⁹⁸ Bentley sieht die Anwesenheit von Zuschauern und Schauspielern als bindende Notwendigkeit für eine theatrale Situation. Erika Fischer-Lichte ist der Meinung, die leibliche und örtliche „Ko-Präsenz“ bedinge und induziere die Aufführungssituation.⁹⁹

Jedoch kann man im postdramatischen Theater zunehmend eine Tendenz zur medialen Ko-Präsenz beobachten, wie das Beispiel der *Call Cutta* Inszenierung von Rimini Protokoll zeigt. Hier wird „[d]ie Erfahrung von Präsenz [...] gerade durch die Abwesenheit hergestellt.“¹⁰⁰ Demnach könne sich eine Livesness¹⁰¹ Situation auch ohne leibliche und örtliche Ko-Präsenz ereignen, Bedingung bleibe die Vermittlung der Ko-Präsenz.

4.3.1. Polydrama

Paulus Manker inszenierte 1997 das Stück *Alma- a Show Bis ans Ende* von Joshua Sobol im Rahmen der Wiener Festwochen. Das Theaterstück wird als Polydrama ausgewiesen. Als Polydrama versteht Sobol ein Stück, welches den Fokus nicht auf die zu erzählende Geschichte legt. Sobol erklärt:

“A Polydrama supposes that truth resides in a comprehensive structure of the entire story. And it does not matter in what way you are progressing or surfing through the story. First of all: truth resides in every single moment there. So every episode is as important as the entire story. Every episode is a world in itself, and the order of the episodes is not important. So it supposes or it presupposes that it is not going from A to B to C that is important, but the fact that you have the twentytwo letters of the alphabet in front of you, and that you can do with them whatever you want. You can either put B before A, or C after A, and so on.“¹⁰²

Sobols Vergleich mit dem Alphabet¹⁰³ drückt aus, dass das Polydrama demnach eine Geschichte mit einer nicht festgelegten Szenenreihenfolge sei: Das Polydrama beschreibt eine Form der Simultandramatik. Jede Szene stehe für sich und sei austauschbar: “A Polydrama denies the idea of the meaning in itself.“¹⁰⁴ Dies würde bedeuten, dass das

⁹⁸ Bentley, Eric, *The Life of the Drama*, London: Methuen 1996, S. 50.

⁹⁹ Vgl. Fischer-Lichte, Erika, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004, S. 47.

¹⁰⁰ Zumhof, *Theater ohne leibliche Ko-Präsenz*, S. 378.

¹⁰¹ Begriff von Erika Fischer-Lichte für Ko-Präsenz.

¹⁰² Sobol, Joshua, „Polydrama“, http://www.alma-mahler.com/text_deutsch/sobol/sobol_interview01.html
Zugriff: 30.12.2014.

¹⁰³ Er meint vermutlich alle 26 Buchstaben des Alphabets.

¹⁰⁴ Ebd.

Polydrama erst einen Sinn und eine Bedeutung erfahre, wenn es Beachtung und damit einhergehende bewusste Wahrnehmung finde und anschließend die Zuschauer*innen Bedeutung im Drama suchen. Erst mit der Suche erfahre das Polydrama eine Gültigkeit, die jedoch abhängig vom Betrachter sei.¹⁰⁵ Diese Form von Drama konfrontiert die Zuschauer*innen mit einer ihm ungewohnten Wahrnehmung.

Das Publikum muss zunächst selbstständig auswählen, welche Szenen ihm interessant und beachtenswert erscheinen. Es muss seinem Gefühl, dem Instinkt, folgen. Abschätzen welche Szene mit welcher Dringlichkeit nachgegangen werden soll. Der nächste Schritt ist das Folgen der Szene – im Widerspruch zu der herkömmlichen Theatervorstellung findet die Inszenierung an mehreren Orten statt, die Zuschauerschaft folgt daher den Schauspieler*innen oder sucht sich einen Raum aus, in welchem eine Szene gespielt wird, die Szenen geschehen gleichzeitig.

Das Polydrama beschreibt somit eine Inszenierung an simultanen Schauplätzen. Sobol erklärt die Wahl von simultanen Szenen als eine Übersetzung des Lebens von Momenten:

“There is no storyline, there are only moments. And the moments are not really connected with one another. - We finish a conversation in a room, we go to the other room, and suddenly the door closes before us, and before we know we are making love with someone. And the person who was a minute before having a very serious discourse about the European Market or the Maastricht [sic!] agreements says: ‘excuse me’, he goes to the other room, and he makes love to someone. And I think if you can follow a person to that other room then you get the meaning of a Polydrama.”¹⁰⁶

Diese Momente des Lebens zeigen Szenen einer nicht linear Erzählten Geschichte. Nach Sobol verdeutliche dies auch, wie künstlich linear gebaute Geschichten seien. Denn sie haben keinen Bezug zum wirklichen Leben.¹⁰⁷

Für Sobol sei das Polydrama eine neue Möglichkeit des dramatischen Ausdrucks: Eine neue Art des Schauspielens. In Mankers Inszenierung spielen die Darsteller*innen ohne Rahmung. Sie versuchen keine Illusion zu erzeugen, vielmehr zeigen sie einen Lebensmoment, an dem sie andere, das Publikum, teilhaben lassen. Das Publikum wird nicht angehalten eine Distanz zu den Darsteller*innen zu wahren, Zuschauer*innen und Schauspieler*innen teilen sich einen, nicht unterteilten Raum. Es ist frei in seiner*ihrer

¹⁰⁵ Vgl. ebd.

¹⁰⁶ Ebd.

¹⁰⁷ Vgl. ebd.

Entscheidung des Zuschauer*innen Blickpunkts, in der Distanz oder Nähe zu den Schauspieler*innen und in seine*ihren Bewegungen den Darsteller*innen zu folgen. Zudem wird dem Publikum bewusst, wenn es eine Szene verfolgt, verpasst es eine andere. Es kann niemals omni-präsent sein. Eine neue Form der Realität wird erzeugt.

Mit diesen Merkmalen des Polydramas sieht Sobol eine Ausdehnung des *epischen Theaters*. Die Forderung Brechts, des Mitdenkens und –Handelns seitens des Publikums, erfüllen sich in der dramatischen Form eines Polydramas.¹⁰⁸

4.4. Episodisches Erzählen

JeruVille beschreibt eine Stadtdramaturgie, ein Ort, an dem mehrere Menschen gleichzeitig leben und handeln, wie in einer realen Stadt, im realen Leben. Die Ereignisse folgen keiner Linearität, sie geschehen simultan. Die Stadtdramaturgie stellt eine non-lineare Dramaturgie, eine „temporale Unordnung“¹⁰⁹ dar, die einzelnen Protagonist*innen erzählen ihre Geschichte, unabhängig von den Geschichten der anderen Stadtbewohner. Die Summe aller Geschichten ergibt eine in sich schlüssige, zusammenhängende Erzählung.

Ich möchte in diesem Kapitel die Dramaturgie des episodischen Erzählens aufgreifen, wie es beispielsweise in den abendländischen Märchen wie *Tausendundeine Nacht* oder auch Episodenfilmen geschieht, und auf die Stadtdramaturgie *JeruVilles* anwenden, um mögliche Vergleiche beziehungsweise Abweichungen herauszuarbeiten.

Bei der Literaturrecherche zu simultanen Dramaturgien bin ich auf Episodenfilme gestoßen.¹¹⁰ Eine allgemeine Definition findet sich in James Monacos *Film und Neue Medien. Lexikon der Fachbegriffe*: „Episodenfilm. Ein Film, der mehrere in sich geschlossene Episoden eines oder mehrerer Regisseure enthält, die durch eine

¹⁰⁸ Vgl. Alma: *Göttin, Monstrum, Heilige. Die Witwe der 4 Künste*. Regie: Paulus Manker, DVD, Nanook-Film Wien 2007. [Interview mit Joshua Sebold, Bonusmaterial].

¹⁰⁹ Steinke, Antrhin. *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2007. S. 43.

¹¹⁰ Vgl. Treber, Karsten, *Auf Abwegen. Episodisches Erzählen im Film*, Remscheid: Gardez! 2005, S. 17.

Gemeinsamkeit (Thema, Autos, Darsteller, Schauplatz et cetera) verbunden sind.“¹¹¹ Eine Unterkategorie des Episodenfilms sind „Omnibusfilme“¹¹², sie bestehen ebenso aus zeitlich und räumlich für sich abgeschlossenen, narrativen Segmenten.

Eine klare Abgrenzung zum episodischen Erzählen im Film ist notwendig, da gewisse Stilmittel wie Kamera und Montage nicht in der Stadtdramaturgie *JeruVilles* gegeben sind. Für diese Arbeit soll ausschließlich das Stilmittel episodisches Erzählen der Dramaturgie Erklärung dienen.

Aristoteles sah die episodische Erzählform als eine niedrige Form der Fabel an:

„Von den unvollkommenen Fabeln, d.h. Handlungen, sind die episodischen die schlechtesten. Unter einer episodischen Fabel versteh ich eine solche, bei der die einzelnen Auftritte (Eepisodien) ohne Wahrscheinlichkeit oder Notwendigkeit aufeinanderfolgen. Solche Stücke machen die schlechten Dichter um ihrer selbst willen, die guten mit Rücksicht auf die Schauspieler.“¹¹³

Die Episode entstammt dem Wort *epeisodion*, eine zwischen zwei Chorgesängen eingeschobene Sprechpartie im altgriechischen Drama.¹¹⁴ Sie ist eine Nebenhandlung, die den eigentlichen Erzählfluss unterbricht beziehungsweise verzögert und die Haupthandlung fragmentiert. Der Zuschauer sieht den kausalen Zusammenhang unterbrochen und damit eine einhergehende Unordnung, die nicht immer dem fortwährenden Erzählfluss nutzen mag. Es gleicht mehr einem Labyrinth, dessen Gänge und Räume miteinander verbunden, doch nicht auf den ersten oder auch zweiten Blick ersichtlich für den Zuschauer sind. Ein Netzwerk aus Geschichten, verwoben in Details, kollidierende oder sich austauschende Erzählstränge in einem Raum. Diese Konfrontation mit dem*r Zuschauer*in nennt Karsten Treber: „[...] Ausmaß an Unübersichtlichkeit und Durcheinander, das zielgerichtet menschliches Handeln im Kontext der Lebenswelt relativiert und auf miteinander vernetzte Abwege führt.“¹¹⁵ Das Netzwerk steht für Non-Linearität, es breitet sich zu allen Seiten aus und es bedarf keiner Hierarchiebildung.¹¹⁶ Mit einer Metapher aus der Pflanzenkunde haben Deleuze und Guattari dieses wuchernde

¹¹¹ Monaco, James, *Film und Neue Medien. Lexikon der Fachbegriffe*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt³ 2006, S. 58.

¹¹² Einzelne Episoden von einem oder mehreren Regisseuren die sich einem Oberthema widmen.

¹¹³ Aristoteles, *Poetik*, S.33.

¹¹⁴ Vgl. ebd. S. 37, 114.

¹¹⁵ Treber, *Auf Abwegen*. S. 20.

¹¹⁶ Vgl. Capra, Fritjof, *Lebensnetz. Ein neues Verständnis der lebendigen Welt*, Übers. Michael Schmidt, Bern, München, Wien: Scherz 1996, S. 102.

Netzwerk mit einem *Rhizom* verglichen: Ein dezentriertes Gewächs, das sich mit seinen Auswüchsen jeder Logik widersetzt.¹¹⁷

In der Stadtdramaturgie ist dies im Wechsel der Figurenhierarchien zu erkennen. Die Rollen wechseln stetig zwischen Haupt- und Nebenrollen. Jede neue Szene entscheidet aufs Neue, ob sich die Figur unterordnen muss oder im Mittelpunkt des Geschehens steht, die Charaktere stehen immer in Wechselbeziehung zueinander.

Eine Wechselbeziehung verglichen mit Organismen untereinander in einem ökologischen System.¹¹⁸ Die Darsteller*innen erfahren demnach keine übergeordnete hierarchische Differenzierung in ihren Rollen.

Treber beschreibt zwei narrative Formen der episodischen Fragmentierung: die „pikareske Erzählung“ und das „Erzählen von Handlungsversionen“. Ein Einzelprotagonist figuriert im Zentrum der Geschichte in episodischen Abschnitten, während die Handlungsversionen verschiedene mögliche Ausführungen darstellen.¹¹⁹ Beide narrative Formen können nicht in der Stadtdramaturgie festgestellt und das Erzählen von Handlungsversionen komplett ausgeschlossen werden. Es herrschen keine unterschiedlich aufgezeigten Handlungsmöglichkeiten im Geschehen. Während meiner Recherche nach einem Theaterstückbeispiel für das Aufzeigen von mehreren Realitäten, bin ich auf ein Jugendstück gestoßen: *Sonjas Entscheidung* von Lorenz Hippe.¹²⁰

Die Form des pikaresken Erzählens scheint vorerst zutreffend zu sein; Rohani Hamed JeruVillean geht auf seiner Budapest-Expedition durch einen externen Angriff verloren. Die Kamera begleitet Hamed auf seiner Erkundungstour in Ungarn und zeigt immer wieder Bilder von ihm in der Stadt. Der Zuschauerschaft wird mehrmals fragmentierte Ausschnitte seiner Erkundungstour gezeigt, bis er schließlich in die Containerstadt zurückkehrt. Der Gedanke, diese Erzählart unterliege einer pikaresken Erzählweise, ist naheliegend, doch grenzt sie sich in einem entschiedenen Punkt hiervon ab. Hameds Reise ist der Treibstoff der Geschichte der anderen Protagonisten, sowie ihr Handeln seine Geschichte beeinflusst und andersherum. Sie stehen in Wechselwirkung zueinander, Hamed kann nicht als Einzelprotagonist definiert werden, wie es Treber in seiner Definition fordert.

¹¹⁷ Vgl. Deleuze, Gilles/Felix Guattari, *Rhizom*, Übers. Dagmar Berger, Berlin: Merve 1977, S. 8, 11, 27.

¹¹⁸ Capra, Fritjof, *Lebensnetz. Ein neues Verständnis der lebendigen Welt*, S. 384-389.

¹¹⁹ Vgl. Treber, *Auf Abwegen*, S. 21ff.

¹²⁰ Vgl. Hippe, Lorenz, *Sonjas Entscheidung*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 2009.

Kristin Thompson hat sich mit narrativen Formen in der Film- und Fernsehkultur beschäftigt, unter anderem auch mit Serien, die dem episodischen/ seriellen Erzählen unterliegen. Sie zitiert Madeline Dimaggio, welche die narrative Form des episodischen Erzählens der Werbeunterbrechung im Erzählfluss der Serie unterlegen sieht:

“All one-hour scripts are broken into four acts. Each acts averages fourteen to fifteen pages. Each act in the hour episode is a separate unit with a crisis and climax all it’s own. Why? The commercial breaks are placed between acts.“¹²¹ Somit ergeben sich aus der Unterbrechung mehrere narrative Teile. Auf die Stadtdramaturgie übertragen ist Thompons/ Dimaggios These hier wiederzufinden: Die Geschichten der Figuren werden im Laufe des Stückes durch drei Ereignisse, „reboot“¹²² eins bis drei, unterbrochen. Jeder reboot unterbricht das Geschehen unerwartet, dauert bis zu einer Minute – und wird nach Vollendung ohne weitere Aufmerksamkeit von den Zuschauern hingenommen. Nach jenem setzt sich die Handlung weiter fort. Der reboot ist eine Unterbrechung der Handlung, weitestgehend Metapher einer Werbeunterbrechung, und doch entscheidendes Element der Handlung, in dem er Teil der Kausalität der Geschichte ist. Er [der reboot, Anm. S.H.] symbolisiert die Schwäche der JeruVilleaner und die immer stetig wachsende Angriffsfläche der fake rabbits. Die immer kürzer werdenden Abschnitte zwischen den reboots bis zum Ende der Geschichte steigern zudem die Spannung um die Frage, wie die Expedition weitergeht.

Die Stadtdramaturgie erzählt ihre Geschichten in parallelen Handlungen aus unterschiedlichen Erlebnisperspektiven. Im episodischen Erzählen im Film übernimmt die Kamera den Blick und informiert die Zuschauerschaft über das Geschehen. Sie schwenkt zwischen den Protagonisten hin und her entscheidet, wann das Publikum anteilnehmen darf, Wissen vermittelt wird, und wann es ahnungslos bleibt. Der Kamerablick bemächtigt sich des Informationsflusses.

In *JeruVille* ersetzt die Zuschauerschaft den Kamerablick mit ihrem eigenen Blick, wandert selbstbestimmt in der Stadt umher, beobachtet das Treiben, die erzählten Geschichten. Sie nimmt Anteil am Leben der Figuren. Das Publikum kann für sich

¹²¹ Tompson, Kristin, *Storytelling in Film and Television*. Cambridge Mass: Harvard Univ. Press 2003, S. 42.

¹²² Die reboots stellen den Energieverlust der JeruVilleaner dar, ausgelöst durch die Zunahme der fake rabbits. Bei jedem reboot muss einer der JeruVilleaner den reboot-Button drücken, damit sie wieder neue Kraft gewinnen.

entscheiden, ob es einer oder vielleicht mehreren Figuren folgen möchte, oder an einem Ort verweilt und das Stadtleben von dort beobachtet. Einzig die Kamera, die Hamed auf seiner Erkundungstour begleitet, und die Skypekamera geben einen Sehausschnitt vor. Hier wird der*die Rezipient*in fremdbestimmt in seinem*ihrem Wissen.

Durch die Unabhängigkeit der Zuschauer*innen erkennen diese schnell das Netz an Beziehungsgeflechten in *JeruVille*. Die Handlungsmuster der einzelnen Protagonisten werden nicht im Detail hinterfragt, der Gesamtkomplex an Geschichten ist von vorwiegendem Interesse. So beschreibt Karsten Treber:

„Auf der einen Seite steht somit das Enthüllen einer individuellen verborgenen Identität, auf der anderen das Verfolgen eines allgemeinen ‘nackten’ Geschehens, das oft durch emotionale Distanz und die Empfindung von Fremdheit gegenüber den Figuren bestimmt ist. Die Frage nach dem ‘Warum?’ wird hauptsächlich durch ‘Was passiert als nächstes?’ verdrängt.“¹²³

Die zentrale Frage scheint demnach „Was passiert als nächstes?“ zu sein, die einzelnen Figuren und ihr Handeln müssen nicht in der Tiefe psychologisch erklärbar sein, doch sind es mehrdimensionale Figuren, deren fragmentartiger Ausschnitt ihrer Persönlichkeit ausreicht, um das Interesse der Zuschauer*innen zu wecken und sie in den Erzähl-Bann zu ziehen. Eine ausführliche Charakterzeichnung jeder einzelnen Figur ist im Rahmen der Stadtdramaturgie und der vorhandenen Aufführungszeit nur schwer möglich. Außerdem würde es von der Intention, die Gleichheit in der Variation aufzuzeigen, ablenken. Vielmehr soll deutlich werden, dass hier ein Zeitgeist dargestellt wird. Alle Protagonisten verfolgen ein Ziel: Antworten auf ihre Fragen zu erhalten und Gleichgesinnte zu finden.

Durch ihre gleiche Zielsetzung vereinen sich Handlungsstränge miteinander, Figuren treffen aufeinander und verfolgen für den Moment dieselbe Mission. Der Zuschauerschaft wird in dem Moment der Verfolgung das narrative Geschehen vereinfacht, da sich die Handlungsstränge minimieren. Zudem ist die Einheit von Raum und Zeit innerhalb der Stadt kontinuierlich gegeben. Der Raum löst sich in zwei Bildern auf: 1. im Skype - Gespräch nach Deutschland – hier öffnet sich ein neuer fremder Raum, der in seiner Struktur und seinem Zweck unbekannt ist, 2. im Kamerablick, welcher Hamed begleitet, hier werden viele neue Räume ersichtlich, von ihrer Topografie und Beziehung zu Hamed unbekannt.

¹²³ Treber, *Auf Abwegen*, S. 23.

Nach Trebers Analyse der Handlungsbedeutung im Episodenfilm sind seine Feststellungen auch auf die Handlungsmotivation der *JeruVille*aner zutreffend. Wie im episodisch erzählten Film hat die *JeruVille*-Zuschauerschaft mit Hilfe ihres eigenen Handelns die Möglichkeit, Form und Ordnung in den Handlungssträngen, mit all ihren Querverbindungen, zu sehen. Sie haben auch hier die Aufgabe, das Gewirr an Verzweigungen in eine narrative Ordnung zu bringen „oder als nicht aufgelöstes Nebeneinander hinnehmen müssen“¹²⁴. Das vermutliche Chaos suggeriert die Suche nach dem Sinn dieser Welt, „[...]die Einheit wird in zersplitterter Vielfalt gesucht [...]“¹²⁵. Die Unordnung des Chaos als Motiv episodischen Erzählens.¹²⁶

Karsten Treber zitiert Marshall McLuhan, dieser sieht dieses Motiv als “long accustomed to splitting and dividing all things as a means of control“¹²⁷. Die Funktion des Fragmentierens helfe, das Chaos zu bewältigen und Herr über dieses zu werden. Man bemächtige sich der Situation, um sich anschließend von ihr entfremden zu können. Erst durch die Entfremdung wird die Sicht auf das Gesamtkonstrukt klar und verständlich.

Die Gemeinschaft *JeruVilles*, ein Netzwerk an Figuren und Beziehungen, die sich als ein System in einem anderen System verstehen, wechselseitig bedingt, ihr Dogma, ihr Leben miteinander, wird mittels des Fragmentierens innerhalb der episodischen Erzählung eingefangen und in einem narrativen Handlungsstrang gebündelt.

4.5. Räume

Die narrativen Erzählungen der Figuren treffen in der Stadt aufeinander, bündeln und/oder verzweigen sich. Die Orte, an denen dies geschieht, bleiben immer dieselben. Obwohl die Erzählungen und Handlungen den Raum verlassen, behält er die Erzählstränge beieinander und ermöglicht eine logisch kausale Geschichte. „[...] Der Raum selbst etabliert sich als eine einheitliche und zusammenhängende Basis“¹²⁸. Er schafft die Voraussetzungen für die Einheitlichkeit, das Netz von Beziehungen ist nicht

¹²⁴ Treber, *Auf Abwegen*, S. 27.

¹²⁵ Ebd. S. 28.

¹²⁶ Vgl. ebd. S. 27-28.

¹²⁷ McLuhan, Marshall, *Understanding Media. The Extensions of Man*, Toronto: Signet 1966, S. 23.

¹²⁸ Treber, *Auf Abwegen*, S. 36.

statisch, Handlungsstränge konstituieren sich immer wieder aufs Neue. Die Gefahr der Desorientierung ist im episodischen Erzählen größer als in linearen Handlungsabläufen.

Alain Bourdin sieht die Stadt als eine Fiktion:

„Auf der einen Seite sind Orte etwas sehr reales, auf der anderen Seite gebe es sie nicht ohne die Vorstellungskraft des Menschen. Orte sind deshalb auch immer fiktional, ohne diese Fiktionalität können wir nicht leben.[...] Die Stadt ist also eine gemeinschaftlich geteilte Fiktion, die sich an einzelnen Orten konkretisiert.“¹²⁹

Die Konstitution des Raumes ist daher ein wichtiger Faktor, der Raum ersetzt die Figur als Fixpunkt. Der Raum dient der Orientierung, er ist die Quelle, aus der alles entspringt.

4.5.1. (Theater-)Raum

Ein Theaterraum, wie er in dem meisten Theatern vorzufinden ist, ist kein gewöhnlicher Raum, er konstituiert sich durch verschiedenen Faktoren. Foucault beschreibt in seinem Aufsatz *Von anderen Räumen* den Theaterraum als einen Ort der Heterotopie:

„[...] Heterotopien besitzen die Fähigkeit mehrere reale Räume, mehrere Orte, die eigentlich nicht miteinander verträglich sind, an einem einzigen Ort nebeneinander zu stellen. So bringt das Theater auf dem Rechteck der Bühne nacheinander eine ganze Reihe von Orten zur Darstellung, die sich gänzlich fremd sind.“¹³⁰

Heterotopien seien gleichsamer, reale Orte, die außerhalb aller Orte liegen, sich jedoch lokalisieren ließen. Ihre Analogie seien die Utopien, irreale Räume.¹³¹ Foucault entwirft ein Schema, nach dem er die Heterotopien kategorisiert: Theater seien Orte, „die vollkommen anders [seien] als die übrigen Orte, die sich allen anderen widersetzen und sie in gewisser Weise sogar auslöschen, ersetzen, neutralisieren oder reinigen sollen“¹³². Der Theaterraum sei ein Ort, an dem die Illusion die Wirklichkeit ersetze, ein Kunstraum, der Innen und Außen wie auch Publikum und Bühne trenne. In ihm vollziehe sich eine Aufführungssituation, bei der Zuschauer*in und Akteur*in zusammenkommen würden, um gemeinsam einer Situation beizuwohnen. Dieser Raum sei stabil, kontinuierlich und spiele mit der Illusion..¹³³

¹²⁹ Bourdin/Eckardt/Wood, *Die ortlose Stadt*, S. 8.

¹³⁰ Foucault, „Von anderen Räumen“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, S. 324.

¹³¹ Vgl. S. 320.

¹³² Foucault, Michel/Michael Defert, *Die Heterotopien. Der utopische Körper*, Übers. von Michael Bischoff, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2005 (Orig. *Les Hétérotopies*), S. 9.

¹³³ Vgl. ebd.

Wenn man diesen klassisch gesetzten Theaterraum verlässt und sich den urbanen, heterogenen Raum wie beim Straßentheater oder der Containerstadt anschaut, dann konstituieren sich diese Räume durch andere Faktoren.¹³⁴ Auch hier findet man sowohl die Trennung zwischen Innen und Außen als auch eine Trennung zwischen Zuschauer*in und Bühne. Doch sind diese Trennungen räumlich viel näher als in einem Theaterbau. Das Publikum bekommt keinen Platz mehr zugewiesen, hat keinen Fixpunkt mehr, auf den es ausgerichtet ist, kann sich während der Aufführungssituation frei bewegen und ist nicht mehr vollständig „handlungsentlastet“.¹³⁵ Zuschauer*innen und Schauspieler*innen werden nicht wie im Theaterbau zueinander ins Verhältnis gesetzt.

In der Containerstadt ist das Publikum den Darsteller*innen physisch nahe, sie bewegen sich zwischen ihren Containerbühnen durch dieses [das Publikum, Anm. S.H.] hindurch, berühren es eventuell im Vorbeilaufen. Doch sind die Bühnen nicht dem Publikum, sondern nur ausschließlich den Darsteller*innen zugänglich. Der Bühnenraum wahrt die nötige Distanz des Spiels. Der Raum konstituiert sich durch die Umkehr der zuvor beschriebenen Theaterraum-Charakteristika: „[...] Anstelle von Stabilität treten Instabilität, anstelle von Kontinuität Abruptheit und von Illusion Wirklichkeit.“¹³⁶ Der Anspruch, das Flüchtige des Theaters festzuhalten, ist in diesen Raumsituationen, in der Unordnung und Labilität des Raumes, nur temporär gegeben. Das Flüchtige ist abhängig von der Zusammenkunft der beiden Pole Publikum und Akteur*in und der Aufmerksamkeit, die der Handlung geschenkt wird. Dem Raum wird für die Dauer des Zusammenkommens eine Stabilität verliehen, deren Charakteristika sich in ihrer Schnittmenge zu einem Theaterraum konstituieren. Jens Roselt zielt in seinem Essay *Der Raum als Zeichen* auf das Verhältnis von Raum, Akteuren und Zuschauerschaft ab: „Der Raum organisiert grundlegend das Verhältnis von Akteuren und Zuschauern, macht sie gar erst zu solchen indem er ihnen einen Ort zuweist und sie so zueinander ins Verhältnis setzt.“¹³⁷ Demnach konstituiert sich der Theaterraum bereits durch die Anwesenheit von Akteuren und Zuschauerschaft

Der Aspekt der Handlungsentlastung, wie Christoph Rodatz es beschreibt, ist fernab vom klassischen Theaterraum nicht gegeben. In theatralen Situationen des Straßentheaters oder

¹³⁴ Theater außerhalb von Theaterräumen gab es schon bei Mysterienspielen auf Marktplätzen im Mittelalter. Das Künstlerkollektiv Rimini Protokoll, wie auch Christoph Schlingensiefel verorteten ihre Kunst des Öfteren im urbanen Raum.

¹³⁵ Rodatz, Christoph, *Der Schnitt durch den Raum*, S. 96.

¹³⁶ ebd.

¹³⁷ Roselt, Jens, „Der Raum als Zeichen“, *Die Deutsche Bühne* 9/2001, S. 26.

der Containerstadt wird die Zuschauerschaft oftmals in die Aufführung mit einbezogen, sei es, dass sie angesprochen oder sogar zur Handlung aufgefordert wird. Die Handlungsaufforderung bewirkt eine emanzipierte Zuschauerschaft. Rodatz sieht hier eine andere Konzentration und die Zuschauer*innen von einer Eindimensionalität und Starre befreit.¹³⁸ Diese Art von Störungen oder möglichen Brüchen ist in einem freien Raum wahrscheinlicher als in einem festgesetzten Theaterraum.

Ein gesetzter Raum kann mit dem Synonym des privaten, ein freier mit dem Synonym des öffentlichen Raumes besetzt werden. Vilém Flusser hat in seinem Aufsatz *Räume* über den virtuellen Raum geschrieben. Er skizziert drei Arten von Räumen: das Weltall, den Lebensraum und den virtuellen Raum.

Der virtuelle Raum gleiche in mancher Hinsicht dem Weltall, wir würden den Lebensraum anders als die beiden anderen Räume erfassen, dort sei nichts falsch oder richtig, alles sei wahrscheinlich.¹³⁹ Flusser sieht diese Räume in einer direkten Abhängigkeit: „Sie bilden eine verzwickte Schleife: der Weltraum wird vom virtuellen enthalten und der virtuelle vom Weltraum, und der Lebensraum ist ein Sonderfall sowohl des Weltraums, wie des virtuellen Raumes.“¹⁴⁰ Der Lebensraum wird demnach in den privaten und den öffentlichen Raum unterschieden, wobei diese Unterteilung oszilliert. Flusser sieht die Zeit als Pendel zwischen Öffentlichem und Privatem, das Pendel sei der Lebenslauf.¹⁴¹

Mit Blick ins 21. Jahrhundert, in dem sich der virtuelle Raum dem Lebensraum stetig angenähert hat, ist eine Trennung zwischen diesen kaum mehr möglich. Der virtuelle Raum, das Internet, hat sich als neuer Rückzugsraum im Lebensraum etabliert. Die Trennung zwischen öffentlichem und privatem Raum im virtuellen Raum ist eine komplexe Angelegenheit, welche bisher weder wissenschaftlich noch politisch oder juristisch geklärt werden konnte. Der Versuch, eine Unterscheidung mittels des Faktors Zeit zu erreichen, scheitert. Der virtuelle Raum gibt die Möglichkeit, Zeit- und Raumdifferenzen zu überwinden, Geographie und Chronologie sind obsolet in diesem Raum. Es müssen keine Hindernisse mehr überwunden werden, um an Informationen zu

¹³⁸ Vgl. ebd. S. 100.

¹³⁹ Vgl. Flusser, Vilém, „Räume“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Hg. Jörg Dünne, Stephan Günzel, Hermann Doetsch, Rodker Lüdeke, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006, S. 277.

¹⁴⁰ Ebd. S. 277 ff.

¹⁴¹ Vgl. ebd. S. 279.

gelangen, Menschen zu treffen, mit ihnen zu kommunizieren, sich zu vernetzen und Nähe zu schaffen.

„Die sich dadurch öffnenden, neuen, virtuellen, ‘alternativen’,[sic!] Lebensräume, die sich ontologisch vom gegebenen Lebensraum unterscheiden müssen, bringen zwar eine traditionelle, aber nicht ausgearbeitete Raumzeit-Kategorie ins Spiel, nämlich die Nähe.“¹⁴²

Die neue Nähe ermöglicht ein sich vernetzen, das zuvor nur durch den persönlichen Kontakt stattfand. Chatrooms, soziale Netzwerke und Business Plattformen bilden die neue Basis unserer Kommunikation. Das ehemals Private ist mit dem virtuellen Raum öffentlich geworden. Privatsphäre verschwindet aus unserem Leben, denn auch der private Lebensraum kann nicht mehr als solcher garantiert werden.

Um hier den Bogen zu *JeruVille* zu spannen, zeigt sich die Containerstadt auch als ein öffentlicher Raum, an dem Menschen persönlich und virtuell zusammenkommen, um ein Ereignis gemeinsam zu erleben. Der virtuelle Raum in *JeruVille* hat sich bereits vorab der Aufführung konstituiert. Facebook und YouTube haben den JeruVillianern eine Plattform der Kommunikation geboten, im Rahmen der Aufführung wird der virtuelle Raum mit Skype weiter gefüllt. Lebens- und virtueller Raum treffen aufeinander und bedingen sich im Spiel. Hier zeigt sich die Aussicht auf den Nutzen, die Möglichkeiten des Virtuellen. Wenn das Virtuelle, die Lebenswelt, mit ihrer Stadt und damit auch den Containern ein Raum ist, und all diese Räume öffentlich sind – was ist dann noch privater Raum und wo lässt sich im Öffentlichen das Private finden?

4.5.2. Raum der Containerstadt

Die Containerstadt setzt sich aus vierzehn Containern zusammen, von denen neun Container bespielt werden. Die übrigen fünf Container werden zur Produktion und Aufbewahrung genutzt. Die Topografie der Container bildet eine Einheit, der sich daraus ergebene Raum ist nicht geschlossen, steht jedoch für sich. Die äußeren Container sind in einem *offenen Kreis* angeordnet – sie bilden den äußeren Rahmen, ein Container steht im Zentrum. Allesamt sind sie in einem Park, unter einem schützenden Blätterdach, vor der Universität Budapest aufgestellt.

¹⁴² Ebd. S. 282.

Der Empfangscontainer, Meeting Point, befindet sich exponiert als erster im Eingangsbereich. Hier wird das Publikum in Empfang genommen, willkommen geheißen und gebeten, sich mit seinem Profil einzuchecken. Im ersten Container findet das Publikum eine Installation, die einen Übersichtsblick von oben auf die Containerstadt erlaubt, vor. Im Film wäre diese Übersicht mit einem establishing shot der Zuschauerschaft gezeigt worden. Dieser, meist in der Vogelperspektive gezeigt, dient der Orientierung und stellt Raum und Zeit der Handlung dar. In der Containerstadt unterstützt er die Orientierung im Raum. Eine Handlung oder Zeit ist zu diesem Zeitpunkt noch nicht einsehbar.

Die Container gliedern sich in Meeting Point-, Changing World-, Skype-, Elevator-, Mirror-, Junk Yard-, Facebook-, Greenbox- und *JeruVille*-TV auf. Der Bereich der Containerstadt ist mit einer blauen Unterlage versehen, damit sich diese von ihrem äußeren Umfeld unterscheidet und deutlich macht, dass nur das blaue Gebiet Teil der Containerstadt ist. Die JeruVilleaner bewegen sich, ausgenommen zweier Szenen, in ihrer Stadt.

Die Situierung der Container im öffentlichen, urbanen Raum schafft Authentizität¹⁴³. Die Grenze zwischen Realität und Fiktion ist fließend, reale Räume werden mit fiktiven Geschichten, die wiederum aus einer Realität geschaffen wurden, gefüllt. Lehmann nennt diese Räume „metonymisch“, sie würden die durchlässige Grenze zwischen fiktivem und realem Erleben symbolisieren.¹⁴⁴ Der Plot erzählt eine fiktive Geschichte in der Containerstadt, die Einbringung der Zuschauer*innen durch direktes Ansprechen der Akteur*innen lässt die Darsteller*innen für einen Moment aus ihrer Geschichte fallen, indem sie auf das Spontane, Unvorhersehbare reagieren. Das Reale bringt sich hier mit ein.

Jens Roselt unterscheidet den Raum in zwei Komponenten: den „physischen Raum“ und den „Wahrnehmungsraum“. Der physische Raum beschreibe die Größe, während der Wahrnehmungsraum auf das menschliche Erleben ziele.¹⁴⁵ In der Containerstadt wird die Wahrnehmung über den visuellen und auditiven Sinn gesteuert. Sehen und Hören

¹⁴³ Authentizität ist ein in der Theaterwissenschaft umstrittenes Schlagwort. Hier beschreibt es, wie theatrale Elemente und die Alltagswelt sich vereinen.

¹⁴⁴ Vgl. Lehmann, *Postdramatisches Theater*, S. 287-289.

¹⁴⁵ Vgl. Roselt, Jens, „Der Raum als Zeichen“, S. 26, 28.

entkoppeln sich in wenigen Szenen, wie beispielsweise Hameds Erkundungen der Stadt nur visuell dargestellt werden. Die übrigen Szenen vereinen beide Sinneswahrnehmungen.

Durch die Doppelung des theatralen- und urbanen Raumes entsteht ein neuer Raum: „ein Raum der Beobachtung, der Möglichkeit, auch der Angst [...]“. ¹⁴⁶ Der theatrale Raum im urbanen Raum öffnet eine neue „Wahrnehmungsdisposition“ ¹⁴⁷, die bis dato gewohnte Wahrnehmung wird unterbrochen und nach Lehmann mit einem neuen Bestreben gefüllt. „Die Bereitschaft mit Intensität [...], mit Neugier [...] und mit einer gewissen Angstfreiheit [...] sich dem Neuen, Fremden, Anderen, Überraschenden auszusetzen.“ ¹⁴⁸

Die Konstitution des Raumes entscheidet über die einzunehmende Perspektive der Zuschauer*innen. Die Containerstadt ist erst mal nicht einsehbar, das Publikum betritt die Stadt, wird am ersten Container in Empfang genommen, im klassischen Theaterbau wäre hier das Foyer, und begibt sich dann nach links in Richtung der anderen Container. Von diesem Punkt aus sind vier Container sichtbar, die übrigen bleiben dem Publikum noch verborgen. Es kann sich zu diesem Zeitpunkt noch keinen Überblick verschaffen beziehungsweise auch nicht in der Stadttopografie orientieren. Erst mit Beginn des Stückes fühlt sich das Publikum aufgefordert, die Stadt zu erkunden und in das Innere einzudringen. ¹⁴⁹

Mit einem akustischen Signal öffnen sich die Containertüren und das Theaterstück beginnt. Die Darsteller*innen bewegen sich in der Stadt und das Publikum mit ihnen.

Die Darsteller*innen bespielen vielfältige Orte in der Stadt. Hierbei können sich die Aktionen in oder vor dem eigenen Container, wie auch in und vor anderen Containern und in der Stadt ausgebreitet vollziehen.



Abb. 1, Raumplan Containerstadt

¹⁴⁶ Lehmann, Hans-Thies, „Das neue Theater: Urbaner Raum, potentieller Raum“, *Theater der Zeit*, 1/2000, S. 28.

¹⁴⁷ Ebd. S. 29.

¹⁴⁸ Ebd.

¹⁴⁹ Die Containerstadt hat keine Absperrung, weder Außenherum, noch zum Inneren der Container. Der überwiegende Teil an Zuschauern ist unaufgefordert, vor Beginn des Theaterstückes, im Eingangsbereich stehen geblieben und hat sich dort versammelt.

Die Darsteller*innen finden sich in wenigen Akkumulationsszenen an einem gemeinsamen Ort zusammen, beispielsweise in der Trauer- und Arbeiterszene. Ansonsten verteilen sie sich über die Stadt.

Die Zuschauer*innen bemerken mit Beginn der ersten Szene, dass es sich nicht um eine statische Schauspieldarbietung handelt. Die Bewegung der Darsteller*innen im Raum fordern somit auch das Publikum auf, ihnen zu folgen. Die Zuschauer*innen können hier selbst entscheiden, ob sie das Spiel von einem Punkt aus beobachten oder einem, mehreren oder unterschiedlichen Darsteller*innen im Spiel folgen. Das emanzipierte und partizipierende Publikum ist in die Aufführung eingebunden und changiert zwischen Beteiligtem*r und Mitspieler*in. Die Aufteilung von Akteure*innen und Zuschauer*innen ist nicht vorhersehbar, jedoch ist davon auszugehen, dass die meisten Zuschauer*innen sich während der Aufführung autark im Raum bewegen, um den größten Spielverlauf verfolgen zu können.

Mit der Bewegung der Darsteller*innen und den ihnen folgenden Zuschauer*innen wird ein Spielfluss erzeugt, der neue Interaktionsräume schafft. Ein*e Darsteller*in spielt für und an das Publikum. Die Performer*innen ersuchen das Publikum zur Handlung, sei es, wenn das Publikum aufgefordert wird Requisiten entgegen zu nehmen oder auch direkt angesprochen wird.¹⁵⁰ Hier entsteht ein neuer Kommunikationsraum, ein realer Raum zwischen Akteur*in und Zuschauer*in. Ein weiterer Kommunikationsraum bildet das Skypefenster im Skypecontainer. Dieser Container dient ausschließlich der Kommunikation zwischen dem Headquarter in Düsseldorf und den JeruVilleanern in der Containerstadt. Nur mit einem aktiven Skypegespräch transformiert sich der Container zu einem Zwischenraum, der durch das Medium eine Verbindung zwischen zwei Welten schafft und auf diese Weise den Austausch ermöglicht. Ein weiterer Kommunikationsraum öffnet sich.

¹⁵⁰ Anima JeruVillean fragt nach den Vorzügen anderer Orte und verteilt in einer späteren Szene Flugtickets in verschiedene Länder.

5. INSZENIERUNGSANALYSE

Die Inszenierungsanalyse, basierend auf einen „Theatertext“¹⁵¹, analysiert sprachliche und räumliche Zeichen. Eine Partitur an Zeichen bildet den Inszenierungstext.¹⁵²

Das nachfolgende Kapitel ist eine Inszenierungsanalyse des *JeruVille* vol.3 Projektes. Das zu analysierende Material sind das Setting, die Figuren und ihre Konstellation, wie auch die Szenen und der Szenenbau. Zudem wird der Mediengebrauch der Inszenierung näher betrachtet und in seiner Notwendigkeit untersucht.

5.1. Setting

Das Setting des dritten *JeruVille* Theaterprojektes verteilt sich auf zwei Standorte, Ungarn und Deutschland. Während das Headquarter in Düsseldorf seine Basis hält, ist die Containerstadt in Budapest gelandet.

5.1.1. Containerstadt

Die Containerstadt ist in einem Park, nahe der Donau vor der Andrassy Universität Budapest, platziert. Vierzehn Container bilden das Setting, welche vier Wochen vor der Premiere aufgebaut wurden. Ein Team, bestehend aus vier Bühnenbauer*innen und angeleitet von Claudia Tolusso, präpariert und gestaltet die Container über Wochen. Die Schiffscontainer erfahren eine Zweckentfremdung und fungieren nun in ihrer neuen Aufgabe als Containerstadt der JeruVilleaner. Schiffscontainer eignen sich insbesondere durch ihre vielfältige Nutzung, Mobilität und Architektur als Gestaltungsmittel. Ein Container besteht immer aus einer Rahmung, die den Performer*innen die nötige Sicherheit im Spiel bieten.

Neun der Container dienen als Bühne, jeder Container unterliegt einer thematischen Zuordnung und wurde nach dieser ausgestattet. Die Stadt ist mit einem blauen Stoff Unterboden zum Waldboden hin abgegrenzt.

¹⁵¹ Nach Gerda Poschmann ist dies ein sprachlicher Text mit performativen Zeichen.

¹⁵² Vgl. Nissen-Rizvani, Karin, *Autorenregie. Theater und Texte von Sabine Harbeke, Armin Petras/Fritz Kater, Christoph Schlingensiefel und René Pollesch*, Bielefeld: transcript 2011, S. 44.

Der erste Container dient als Meeting Point, das Publikum wird hier von Jerry JeruVillean und Sevgi JeruVillean in Empfang genommen. Die beiden begrüßen das Publikum, verteilen Fragebögen an jenes. Mit den Fragebögen erstellen die Besucher*innen ein Profil, mit dem sie wiederum in die Containerstadt einchecken. Jedes Profil wird öffentlich und für alle sichtbar an der zweiten Containerwandseite aufgehängt. Zudem liegen Post-its aus, auf denen die Besucher*innen Antworten auf die Fragen: „Ha állat lennél, milyen állat szeretnél lenni?, Mit jelent neked a szabadság?, Ha te lenné az ország elnöke, mi lenne az első dolog, amit a népedért tennél?“¹⁵³ schreiben können. Auch die Post-its kleben sichtbar neben den Fragen an der Containerwand. Der erste Container zeigt eine Modellinstallation der Containerstadt, einen Doppelung des Raumes.



Abb. 2, Meeting Point – vor Aufführungsbeginn

Der zweite Container, Changing World, ist mit einem Vorgarten bestückt, in dem Rohani Hamed JeruVilleans Handyblumen wachsen. Der Container selbst ist vollständig mit weichen Materialien ausgekleidet. Er enthält ein Blumenbeet als Symbol für Natur und Emotionen. In der Mitte hängt ein Rahmen, den Serafina JeruVillean mit ihrem Puppentheater bespielt. Der Skypecontainer beschreibt den dritten Container, eine große Leinwand an der Rückwand lässt das Skypebild hierauf projizieren. Der Boden ist mit grünem Teppich ausgelegt, an der linken Seite sind eine Kamera und ein Mikrofon befestigt. Beide stellen für die Skypeübertragung notwendige Materialien dar. Auf den Innenwänden der Containertüren kleben einzelne Facebookfragen aus der Vorfeldkommunikation.

¹⁵³ Die Frage stand unterhalb im englischen: “If you were an animal, which one would you choose to be?, What does freedom mean to you?, If you were the president of your country what would be the first thing that you would do for your people?”

Der Elevator ist das Zuhause der weißen Kaninchen. Der vierte Container ist wie die anderen ohne Fenster ausgestattet, jedoch bleiben seine Türen die meiste Zeit geschlossen. Der Raum liegt somit fast in völliger Dunkelheit, nur ein schwaches Licht beleuchtet den Innenraum. Die Kaninchen beanspruchen zwei Drittel des Containers, während Dr. Fantasy JeruVillean den vorderen Bereich für seine Forschung nutzt. An den Elevator ist zusätzlich eine kleine Außenbox angebracht, welcher als Zu- und Ausgang den Kaninchen dient.

Der nächste und fünfte Container beschreibt den Mirrorcontainer. Dieser ist vollständig mit Silberfolie ausgekleidet, alles und jeder spiegelt sich in einer verzerrten Perspektive. Sowohl Jack JeruVillean als auch Electromon JeruVillean finden hier ihre Bühne.

Der Facebookcontainer, mit einem Computer auf einem Podest und einer großen Leinwand auf der Rückwand ausgestattet, fungiert als sechster Container. Von hier aus kann in der Performance auf Facebook gepostet werden. Die Leinwand ist eine Doppelung des Computermonitors.

Der siebte Container nennt sich Junkyard, hier wird alles abgeladen, was eine Gesellschaft nicht mehr braucht: Kleine und große Pappkisten füllen die Regale des sonst eher steril gehaltenen Containers. Nadezsda JeruVillean verwaltet und behütet die ausrangierten Einzelheiten.

Die Greenbox, Nummer acht, ist ein mit grünem Stoff ausgeschmückter Container. Der Boden ist wellenartig aufgebrochen und erzeugt mit dem Höhenunterschied eine Tiefe im Kamerabild. Der neunte Container zeigt *Jeruville TV*, hier werden Ausschnitte von Hameds Streifzug durch Budapest gezeigt oder auch das Skypebild während der reports.

Die übrigen Container dienen der Produktion, Ausstattung und Technik. Die Technik selber sitzt erhöht auf einem der Produktionscontainer neben dem ersten Container und kann von oben herab die Stadt überblicken und die Technik fahren.

5.1.2. Headquarter

Das Headquarter in Düsseldorf ist die Basisstation der JeruVilleaner. Im Gegensatz zu *vol.1* und *vol.2* befindet es sich diesmal nicht in einer Containerstadt vor dem Düsseldorfer Schauspielplatz, sondern im *Damen und Herren Kulturverein* in Düsseldorf-Bilk. Der Verein diente bereits in der Probenzeit den JeruVilleanern als Treffpunkt. Das Headquarter besteht aus acht Jugendlichen, den Ur-JeruVilleanern. Mit Ausnahme von Kathi und Shanella gehören die übrigen Jugendlichen den Ur-JeruVilleanern seit Jahren an.

Die Räumlichkeiten des *Damen und Herren* sind auf zwei Räume beschränkt, einem großen Ladenlokal mit Bar und einem Toilettenraum. Für die Inszenierung wird das komplette Lokal genutzt.

An zwei nebeneinanderliegenden Wänden befinden sich projizierte Bilder, ein Kamerabild auf die Containerstadt in Ungarn und ein Computermonitorbild von der Erde mit Koordinaten. Dieses Bild wird von der Technik des Headquarters gesteuert und verfolgt die Expedition auf ihrem Weg. Zudem sind ein Röhrenfernseher, der ein Bild aus dem Toilettenraum überträgt, ein Facebook-Raum¹⁵⁴, mehrere Sitzgelegenheiten für Darsteller*innen und Publikum vorhanden. Die JeruVilleaner spielen zwischen dem Publikum im gesamten Raum verteilt.

5.2. Figuren

JeruVille vol.3 beschreibt ein Theaterstück, indem über 30 Darsteller*innen mitwirken:

17 JeruVilleanern in der Containerstadt und zehn JeruVilleaner im Headquarter.

Im Weiteren möchte ich die Figurencharaktere skizzieren, ein paar ausgewählte Figuren näher beleuchten und in ihren Spielkonstellationen graphisch vorstellen.

5.2.1. Figurencharaktere

Die Expedition der JeruVilleaner führt diese in die Containerstadt in Budapest. Diese gemeinsame Reise treten 17 Darsteller*innen, einige Tänzer*innen und drei weiße

¹⁵⁴ Ein Getränk Kühlschrank mit der Bezeichnung „Facebook“.

Kaninchen an. Im Verlauf der Charakterskizzierung wird auf den Nachnamen JeruVillean verzichtet.

Gentlees Figur beschreibt den Stadtältesten *JeruVilles*, als weiser Mann gibt er den anderen Stadtbewohner*innen hilfreiche Tipps und Ratschläge. Auch diskutiert er gerne über die globalen Probleme der Menschen und Welt.

Palma, die hohe Priesterin sammelt Gefühle und Emotionen der Stadtbewohner*innen und ihrer Besucher*innen. Ihre Sammlung hinterlässt sie als Zeichen, der Idee *JeruVilles*, in Budapest.

Serafina, eine Designerin in der Containerstadt. Sie baut mit ihren Puppen eine neue, veränderte Welt. In ihrer Kunst findet man ihre und anderer Menschen Sehnsüchte wieder.

Dr. Fantasy analysiert die Menschen in seiner Funktion als Psychodetektiv. Er erforscht und untersucht außerdem Krankheiten. Des Weiteren versorgt er die weißen Kaninchen in der Containerstadt.

Jack, Hacker: Ein Kämpfer für das Chaos und die Freiheit. Jack ist für die Sicherheit *JeruVilles* zuständig. Er kontrolliert Überwachungskameras, in und um die Containerstadt herum, als auch die Firewall *JeruVilles*.

Anima begibt sich auf die Suche nach dem Glück. Sie stellt Nachforschungen an, welche anderen Möglichkeiten sie und andere junge Menschen in der Welt, und im speziellen in Ungarn haben.

Tobi, der Auserwählte: Er spricht die Sprache der weißen Kaninchen. Er kommuniziert mit ihnen und vermittelt zwischen den weißen Kaninchen und dem Publikum.

TSY96, ist kein Roboter – TSY96 ist ein Abbild unserer Zukunft. Seine Bewegungen sind mechanisch gesteuert, doch sein Wesen ist menschlich.

Rohani Hamed erkundet Budapest und geht bei dieser durch einen Angriff von außen verloren.

Izzy, ein Freund Hameds, betreut während dessen Abwesenheit seinen Garten. Mit dem Verschwinden Hameds, bemüht sich Izzy um sein schnelles Aufspüren und seine Rückkehr in die Containerstadt.

Kiki kontrolliert alle Grenzen dieser Welt und vermittelt den Menschen, dass Liebe keine Grenzen kennt.

Speak Up, Reporter von *JeruVille-TV*. Er ist in der globalen Stadt unterwegs, interviewt das Publikum und berichtet von den Ereignissen aus der Containerstadt.

Kamran moderiert im Jeruville Radio über die Generationen in Ungarn, ihr Verhältnis und ihren Umgang miteinander. Auch die Unterschiede zu früher finden ihren Platz in seinen Sendungen.

Philip, von Beruf Kartograf. Als Hamed verschwindet ist es seine Aufgabe ihm den Weg nach Hause zu erklären.

Nadezsda, die Wächterin des Junk Yards, betreut alle ausgelagerten Fakten, Dinge, und Zustände, welche die JeruVilleaner nicht in ihrer Welt brauchen und herrschen sollen.

Bird, die Generationenanalystin. Sie ist bestens mit der ungarischen Geschichte vertraut und teilt ihr Wissen mit dem Publikum. Bird analysiert mit Kamran zusammen die heutigen Generationen Ungarns.

Electromon, ist neben Tobi die zweite auserwählte Seele der Containerstadt. Seine Mission ist der Schutz Tobis vor den fake rabbits. Dies betreibt er unauffällig aus dem Hintergrund.

Sevgi, Conférencier *JeruVilles*: Sie nimmt die Gäste der Containerstadt in Empfang und checkt diese in die globale Stadt ein.

Die Worriers, Tänzer*innen, bewachen und beschützen die Containerstadt vor Angriffen der fake rabbits.

Jeru, eines der weißen Kaninchen *JeruVilles*. Es ermöglicht den Zugang zu einer sicheren, bunten, vielfältigen Welt.

Im Headquarter in Düsseldorf gedulden sich zehn JeruVilleaner auf reports von ihren Mitstreitern aus der Containerstadt. Während des Wartens spielen die JeruVilleaner ebenso vor einer Zuschauerschaft ihre Szenen. Folgende Charaktere sind Mitglied der Ur-JeruVilleans:

Alexander, ehemaliger Cyborg mit der Fähigkeit zu luziden Träumen. Altair, Chaostheoretiker und Freiheitskämpfer – ebenso wie sein Mitstreiter Jack. Beide sind auf der Suche nach nicht hackbaren Chips. Hannah, wechselt ihre Rolle entsprechend den ihr vorgegebenen Profilen. Kathy, die Königin der Straße. Kim-Lao, zuständig für das Archiv *JeruVilles*. Lola, Anarchistin. Zudem Verwalterin und Händlerin von Profilen. Olivia, Apokalypsenforscherin. Sieht den Weltuntergang in naher Zukunft. Prof. Dr. Sky, Gehirnforscher, untersucht gemeinsam mit Dr. Fantasy die Menschen und Kaninchen. Shanella handelt für die Personalabteilung *Jeruvilles*. Besonders die Rechte eines jeden Menschen und das Grundgesetz liegen ihr am Herzen. Marx, das Gehör *Jeruvilles*, betreut die Technik.



Abb. 3, Ur-Jeruvilleans im Headquarter

5.2.2. Figurenkonstellation

Für eine übersichtliche Darstellung der Figuren dient eine von mir erstellte Infografik: Die Charaktere der Containerstadt, als auch die des Headquarters sind in dieser notiert. Zudem ist die Interaktion der Figuren an den zwei verschiedenen Aufführungsorten, ebenso wie das Zusammenspiel zwischen Containerstadt und Headquarter dargestellt.

Die 19 Charaktere der Containerstadt befinden sich auf der rechten, die zehn des Headquarters auf der linken Seite. Die Interkommunikationslinien beziehen sich auf die Szenen, in denen die JeruVilleaner zusammen spielen. Ausgenommen hierbei sind die Akkumulationsszenen, wie beispielsweise die Trauerszene um Jeru, Szene 4 und 7, die Arbeitsszene 11, und reboot 1 bis 3. Der Grafik zu entnehmen sind die Figuren mit dem größten Interaktionsverlauf. Dies sind auf der ungarischen Seite Jeru vier Spielpartner, Izzy mit sechs Kontakten, Palmas fünf Gegenspieler und Jack mit vier Interaktionen. Die Kommunikationsszenen der übrig gebliebenen Darsteller*innen beschränken sich auf eins bis drei Szenen. Im Headquarter ist die Interaktion übersichtlicher. Von den zehn Figuren sind ausschließlich neun Charaktere in das Spiel eingebunden. Des Weiteren performen die JeruVilleaner hier in mehr Einzelszenen. Die stärkste Interaktionsfrequenz ist mit vier Mitspielern bei Lola zu beobachten. Die restlichen Darsteller*innen Zusammenspiele sind auf eins bis zwei einzugrenzen.

Hinzu kommend sind die Kommunikationspfade zwischen der Containerstadt und dem Headquarter. Von allen Darsteller*innen beschränken sich 15 Figuren auf einen

Austausch. Ebenfalls zählt Lola, neben Kamran, zu einer der stärksten Kommunikationspartner mit drei Spielpartnern. Die höchste Dichte an Gegenspielern kann Altair verzeichnen: mit fünf Kommunikationspfaden.

Alle Interaktionsszenen innerhalb der Containerstadt und dem Headquarter verteilen sich auf die gesamte Performance und sind in beiden Szenarien eingebaut und aufeinander abgestimmt.

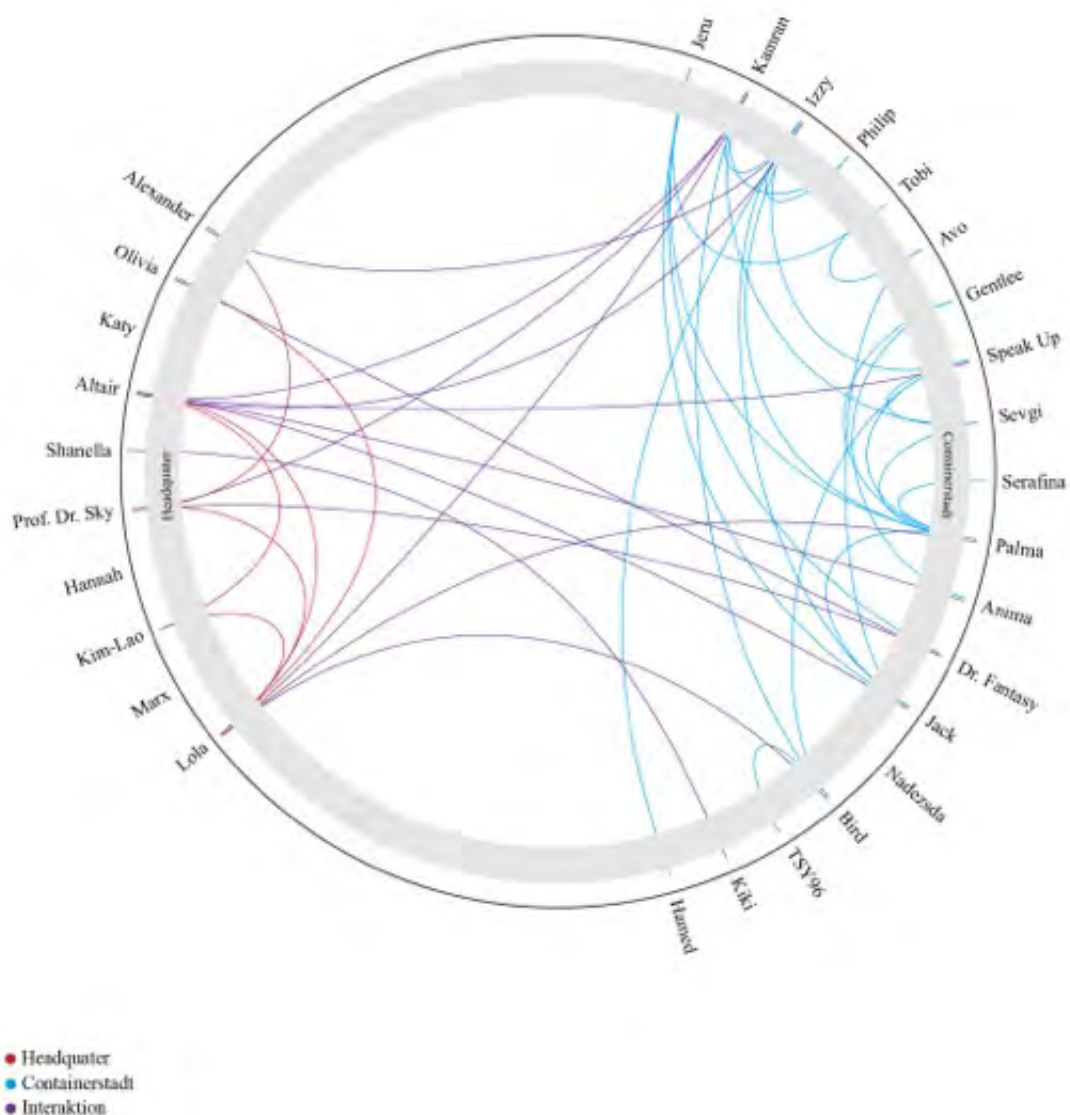


Abb. 4, Infografik Figureninteraktionen

5.3. Szenenbau

Theresia Birkenhauers *Schauplatz der Sprache* untersucht im Rahmen der dramaturgischen Analyse die Verschiebungen der Ebenen der Darstellung und sprachlichen Mittel, des Raumes und der Zeit.¹⁵⁵

„Das Prinzip der Inszenierung sind Verschiebungen, dort wo im realistischen Schauspiel Verbindungen hergestellt werden. Die Bewegung der Figuren gehorchen nicht ganz dem dramatischen Geschehen, ihr Aussehen nicht vollständig dem realistischen Kontext, die Sprechweisen nicht allein dem Inhalt des Gesagten, die Gesten nicht ausschließlich den behaupteten Situationen. Doch sind diese Abweichungen nie so eindeutig, daß[sic!] aus ihnen Verfremdungen werden oder eine strikte Dissoziierung von Text, Figur und Gesten, die als Verfahren demonstriert wäre.“¹⁵⁶

Die Dramaturgie *JeruVilles vol.3* zeigt Verschiebungen auf mehreren Ebenen: Der Ebene des Raumes und der Ebene der Zeit.

Die Aufhebung der vierten Wand ist hier deutlich zu vermerken. Es herrsche keine Trennung mehr zwischen Innen und Außen und damit werde die Zuschauerschaft orientierungslos.¹⁵⁷ Ebenso ist ein Nebeneinander der Szenen zu beobachten, welches eine Diskontinuität verursache.¹⁵⁸ Die Verschiebung der Zeitebene durch Simultanität, Störungen und Pausen führt des Weiteren zu einer Diskontinuität der Inszenierung. Die Störungen und Pausen dienen der Dramaturgie der Containerstadt für Momente der Akkumulation. In diesen treffen die JeruVillender aufeinander, um sich in der nächsten Szene erneut zu verstreuen. Dieses Verfahren hilft zum einen dem dramatischen Erzählvorgang, die Momente des Innehaltens, der Störung, ermöglichen den Beginn einer neuen Szene – eine zeitliche Strukturierung. Und der Neuorientierung des Publikums. Die Störung wird beispielsweise durch ein akustisches Signal, einen reboot oder report verkörpert. Der Raum der Störung ermöglicht einen Moment der Reflexion und Wahrnehmung für das Publikum.

Die folgenden Grafikausschnitte sind dem Szenarium der Containerstadt und dem Headquarter entnommen. Die Szenarien beschreiben die Szenenabfolge der Performances. Es ähnelt einem Regieplan, jedoch sind die Szenarien nicht so detailliert

¹⁵⁵ Birkenhauer, Theresia, *Schauplatz der Sprache – das Theater als Ort der Literatur*. Maeterlinck, Cechov, Genet, Beckett, Müller, Berlin: Vorwerk 8 2005, S. 73f..

¹⁵⁶ Ebd. S. 73f.

¹⁵⁷ Vgl. ebd. S. 101.

¹⁵⁸ Vgl. ebd. S. 113.

bestückt. Es wurden zwei separate Szenarien angelegt, um eine bessere Übersicht zu gewährleisten. Szenen, die beide Aufführungsorte betreffen sind blau markiert.¹⁵⁹

Die Szenarien sind wie ein Koordinatensystem zu lesen: Die Darsteller*innen als x-Leiste und die Szenenabfolge als y-Leiste.

Das Szenarium Ungarn enthält Spalten für die Szenennummerierung und Szenenbeschreibung, den Ton, Videoprojektion allgemein und im Greenscreen, wie auch 17 Darsteller*innen plus Tänzer*innen.

Szenen	Beschreibung	Ton	Video	Greenscreen	Kamran	Izzy	Philip	Tobi	Avo	Gentlee	Speak Up
0	Audience coming in / Video landing		Video: Landing		in Elevator	in CW	in JY	in Elevator	in M	in CL	intervenes through screen, asking people to post
	Opening report		Skype		Skype report nr. 1						
			Prof. Dr. Sky first report								
	doors open	take off	Airplane landing								
1	people in Jeruville Budapest		Scene 1: Egypt + Dr. Fantasy		Radio soundcheck	setting up flowers, first call with Hamed	explain Budapest directions, go to MP	warm up (plaza in front of Edus bench)	hiding in mirror container	sitting on bench - people in Budapest	MP write the info together (collect), with Philip there stay out
1.1	Skype report Speak Up		Skype				translation with paper				Skype report connecting to Palms
2	Scene		five minute slot 1 + Hamed 1+2	Budapest picture react to Kamran	Radio Greenscreen		Breenscreen	facebook rabbits report			silver path/ bird
2.1	Skype Izzy, Alexander, Jack					Alexander Jeruvillean calls, asks for chip					
2.2	Report Jack observation camera with Altair + Alexander		Skype								
3	Scene		five minute slot 2 + Hamed 3+4	observation camera react to Picti	Rap 3. generation - MP		tree explain Jeruville				video... Anima tickets
4	Rap // Jeru has died		Skype	Tahia square			Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died

Abb. 5, Szenarium Containerstadt

Dieser Ausschnitt beschreibt die Anfangsszenen in der Containerstadt. Die Nummerierung beginnt bei 0, der Landung der Expedition und dem Openingreport von Kamran ins Headquarter. Erst danach öffnen sich die Containertüren, die JeruVilleaner treten heraus, bauen ihre Requisiten auf und die erste Szene beginnt mit Speak Up's Skypereport. Die blaue Markierung zeigt die Interaktion mit dem Headquarter. Die vornehmlich leere Zeile in der zweiten Szene bedeutet, dass die Darsteller*innen ihre zuvor angefangene Szene weiterspielen. Die vierte Szene, "Jeru has died" zeigt die erste Akkumulationsszene. Alle JeruVilleaner versammeln sich vor dem Skypecontainer und stehen der Unendlichkeitswerdung von Jeru's Profil bei.

¹⁵⁹ Beide vollständige Szenarien befinden sich im Anhang.

SCENE	BESCHREIBUNG	Kamran	Olivia	Lola	Alexander	Prof. Dr. Sey	Katy
Einblick	Video + Speak Up						
Einblick	Landungsvideo, alle auf Sofas, essen "Chip"						über Freiheit
Eröffnung	over Skype	Hallo, Stia, JeruVillean (Mit)					
		We landed				Prof. Dr. Sey: check, check, check, yes, we're home	
		Wait... (he checks coordinates) 47°28'19"N 19°03'05"E				What are your coordinates	
		Budapest, Hungary				Where is that?	
		We explored the city.				Good spot.	
		Don't know who they are. Seem to be Hungarians, Budapestians.				And you found all these people?	
		I'm not sure.				Do they want to become JeruVillean?	
		Roger.				Find it out.	
		over end/out				Roger. We're ready to listen to your report.	
	TQM: take-off						1. rap
10			ich bin, runtetztahen:	Diktatoren kicken	Schafen (geht aber nicht, weil Olivia immer zahlt)		menschrechte auf Boden
				Diktatoren			
11				Übersetzung:			
11.1	Report Speak Up						
11.1	Alexander calls Izzy, Jack walks by				Call Hamed/Izzy		
11.2	Report Izzy Observation camera						
11			Raum 1:	Begrüßung			Gehin aus dem Kibitzersk
					Begrüßung, Ende Richtung Lola		hören.
12	Jeru has died			Jeru has died	Schrift in FB-Szene		

Abb. 6, Szenarium Headquarter

Auf der deutschen Seite im Headquarter beginnt die Szenenabfolge ähnlich. Die JeruVilleaner warten gemeinsam auf die erste Nachricht der Expedition. Über ein Videobild verfolgen sie gespannt die Reise. Der erste report von Kamran sagt ihnen, wo die Expedition gelandet ist: Die Mission startet. Auch die Darsteller*innen im Headquarter steigen prompt in ihre Szenen ein und nehmen das Spiel auf. Die nachfolgenden Skypereports sind überwiegend an die einzelnen JeruVilleaner gerichtet. Die berichteten Informationen werden dann an die Gruppe im Headquarter weitergegeben.

Das zuvor beschriebene Verfahren der Störung betrifft beide Aufführungsorte parallel – die reboots. Hier ist nach Szene elf, der “working scene“, reboot 1 zu erkennen. Die reboots wurden mittels eines akustischen Signals an beiden Aufführungsorten eingeleitet.

10	Skype Sergei + Chanella										
11	Working Scene	rain		working scene	working scene on side	working scene on side	Working Scene	Working Scene	Working Scene in V	Working Scene	Working scene Report
11	Reboot 1	propeller slowing down over Skype		Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1
12	Hamed is calling	ring - right after reboot	Hamed is lost	listen, then reaction	on the phone with Hamed, he is lost	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	report about Izzy on the phone.
13	Ziki report- Hamed is lost		Skype		Report // Hamed is lost						Report Izzy- Hamed is lost.

Abb. 7, Szenarium Containerstadt

	Globalisierung:						Globalisierung:
				Prof. Dr. Sky / Lola 1		Prof. Dr. Sky / Lola 1	
R1	Reboot 3		Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1
13	Irzy Report (Hamed wird attackiert)			Prof. Dr. Sky / Lola 1		Prof. Dr. Sky / Lola 1	
	oh Gott oh Gott...			Prof. Dr. Sky / Lola 1		Prof. Dr. Sky / Lola 1	
	beraten			Prof. Dr. Sky / Lola 1		Prof. Dr. Sky / Lola 1	

Abb. 8, Szenarium Headquarter

Exemplarisch für eine Akkumulationsszene, in beiden Performances, kann das Aufsagen des Manifestes genannt werden. Sowohl in der Containerstadt, wie auch im Headquarter wird nach Szene 22, dem “Sign Language Report“, das Manifest *JeruVilles* verkündet.

R3	Reboot 3	propeller slowing down over Skype	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3
22	Sign Language Report	Skype	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	sign language report
23	Manifest	Propeller working	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest
24	Report come home	Skype	report + final Rap	Final Rap	in Containers	in Containers	in Containers	in Containers	in Containers	in Containers
0	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home

Abb. 9, Szenarium Containerstadt

13	beraten dann... Manifest		Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest
24	Report Káman- come home						
0	let's fly home						

Abb. 10, Szenarium Headquarter

Insgesamt beschreiben die Szenarien 24 Szenen plus Anfangs- und Schlusszene. Die Performances beinhalten unter anderem 12 reports, drei parallele reboots und eine interaktive Akkumulationsszene.

Der Bau des Szenariums gleicht einem Setzkastenprinzip: Die Grundstruktur der zu erzählenden Geschichte ist bereits vorhanden. Für jede Figur werden vier bis fünf Szenen geschrieben, in denen diese eine Entwicklung erlebt. Die Handlungsstränge sind teilweise auf andere Figuren abgestimmt oder als Interaktionsstränge angelegt. Wenn alle einzelnen Szenen gebaut sind, werden diese, in Chronologie des Haupthandlungsstrangs, wie in einem Setzkasten zu einem Szenarium zusammengefügt. Dies erfordert viel ausprobieren, verschieben und neu anordnen. Dieser Vorgang ist bei beiden Szenarien gleich. Bei *JeruVille vol.3* konzentriert sich die Handlungsentwicklung entlang des Expeditionsteams. Die Szenen des Headquarters müssen nur bedingt diesen Handlungsstrang berücksichtigen. Die Ur-JeruVilleaner spielen ihre separaten Szenen mit Interesse die eigenen Entwicklungen voran zutreiben. Momente der Störung sind auf das Szenarium der Containerstadt abgestimmt, das Headquarter reagiert zusätzlich auf diese. Die Skypereports sind so exakt wie möglich, zeitlich und thematisch, auf beide Szenarien

und Szenen angepasst. Die Szenendauer sind in den Endproben immer wieder gestoppt und dem gesamten zeitlichen Verlauf angepasst worden. Jede einzelne Szene muss so genau wie möglich abgemessen sein, um das Gefüge zusammen zuhalten.

5.3.1. Szenenanalyse

In der Szenenanalyse werde ich mich auf sieben Charaktere beschränken. Im Folgenden möchte ich diese Figuren näher erörtern: Nadezsda JeruVillean, die Verwalterin des Junk Yards, sowie den Computerexperten und Hacker Jack JeruVillean im Dialog mit Altair JeruVillean. Des Weiteren Lola JeruVillean, die Profilverwalterin, im Gespräch mit Prof. Dr. Sky, bei dem Lola ihn bittet, sie durch die Einpflanzung eines neuen Gehirns unsterblich werden zu lassen. Birdi, die Historikerin *JeruVilles*, die den Menschen Ungarns Geschichte näher bringt und Anima JeruVillean, welche sich auf die Suche nach dem Glück begibt.

5.3.1.1. Der Junk Yard

Nadezsda JeruVillean ist die Verwalterin des Junk Yards, in dem Dinge gelagert werden, welche die Welt und im speziellen die JeruVilleaner nicht brauchen. Hier verbleiben sie bis zu ihrer Entsorgung. Der Junk Yard ist mit vielen Emotionen und Ereignissen gefüllt. In Regalen und Kartons sind diese gut verstaut.

Nadezsda ist jedoch neugierig und öffnet den einen oder anderen Karton: so entdeckt und erlebt sie den Zustand der Abhängigkeit, die Gefühle des Hasses und des Vorurteils, den Zustand des Alkoholismus, die Lüge und den Krieg. All jenen begegnet sie unerwartet und unschuldig.

Der erste Karton, den sie öffnet, beinhaltet den Zustand der Abhängigkeit. Sobald die Box geöffnet ist, nimmt die Abhängigkeit Besitz von ihr. Nadezsda JeruVillean degradiert zu einem hilflosen Wesen:

„Most mit csináljak. Hova menjek? Segítsetek. Balra menjek, vagy egyenesen? És most? A bal lábbal, vagy a jobbal lépjek ki? Milyen ruhát vegyek fel? Segítenétek? Ha te egy nőies lila trikóban vagy, legyen én is abban? Akkor kell szereznem egy lila trikót. Ha te egy hupikék zokniban vagy, nekem is olyat kell felvennem., Így van? Mndjátok meg, mit csináljak, mit vegyek fel, melyik lábbal induljak el? És egyáltalán mit csináljak??? Segítsetek. Ne hagyjatok egyedül. Istenem, miért mentek el. Ne hagyjatok itt, ne hagyjatok egyedül. Mit csináljak? Mit kell csinálnom? Ne menj el,

kérlek, ne menj el. Istenem, rosszul vagyok. Mindenki elment, Szükségem van rátok.
Most mi lesz? A szenvedéstől fizikai fájdalmat érzek.“¹⁶⁰

Diese Abhängigkeit überfällt sie und lässt sie jenen für sie neuen Zustand erleben.

Das Thema Abhängigkeit wurde von Nadezsda im Gespräch mit der Regisseurin und der Autorin gewählt. Abhängigkeit ist ein Gefühl, das der ungarischen Bevölkerung nicht fremd ist. In der früheren *Donaumonarchie* war Ungarn unter anderem wirtschaftlich abhängig von Österreich. Mit dem Nationalsozialismus verschob sich diese Abhängigkeit nach Deutschland. Nach dem Nationalsozialismus wurde Ungarn sozialistisch. Dieses stalinistische System prägte die heutige ältere bis mittlere Generation Ungarns. Nach Ende des Sozialismus haben sich die Menschen von den Amerikanern und den Russen im Stich gelassen gefühlt. Keine Nation hat ihnen, den Ungarn, geholfen aus der nun kapitalistischen ungarischen Republik ein wirtschaftlich attraktives Land zu schaffen. Abhängigkeit scheint demnach ein Zustand der Ungarn zu sein, der sie ihr Leben lang begleitet.

Weitere Themen, wie die Alkoholabhängigkeit, sind der Bevölkerung nicht unbekannt. Die *Budapester Zeitung* berichtet im August 2005 über den überdurchschnittlich erhöhten Alkoholkonsum der Ungarn im Vergleich zu der Nachbarlandsbevölkerung.¹⁶¹ Der Missbrauch von Alkohol wird von Nadezsda JeruVillean in der dritten Szene dargestellt:

„Olyan boldog vagyok. Olyan boldog vagyok. Olyan szép a világ. Minden szép és én olyan boldog vagyok. Mindent szeretek. Mindent elértem, amit akartam. Sikeres vagyok. Ma már három üveget elintéztem. Boldog vagyok. (hány) Érzem az erőmet.“¹⁶²

¹⁶⁰ Jeruvillean, Nadezsda, *Textbuch Ungarn*, Privatarhiv Sarah Hollender, S. 4.

Übersetzung: Was soll ich jetzt machen? Wohin soll ich gehen? Helft mir. Soll ich links gehen oder geradeaus. Ihr sagt geradeaus. Also gut. Ihr sagt geradeaus, dann geh ich geradeaus. Und jetzt? Soll ich mit dem rechten oder mit dem linken Fuß gehen? Welche Klamotten soll ich anziehen? Könnt ihr mir helfen? Wenn du ein lila Mädchenshirt anhast, sollte ich das vielleicht auch anziehen. Dann muss ich auch ein lila Shirt besorgen. Wenn du zum Beispiel Schlumpf-blaue Socken hast, muss ich die auch anziehen? Stimmt, sag mir bloß, was ich machen soll, welche Klamotten ich anziehen soll. Und mit welchem Bein soll ich losgehen? Und überhaupt, was soll ich machen? Helft mir! Lasst mich nicht alleine hier. Oh Gott, warum geht ihr raus? Lasst mich nicht alleine! Was soll ich machen? Was muss ich machen? Geh nicht weg, bitte, bitte geh nicht weg!!!! Mein Gott. Mir ist schlecht. Alle sind weg. Ich brauche euch. Was wird jetzt? Vom Leid ist mir schon physisch schlecht.

¹⁶¹ Bognar, Peter, „Niedrige Lebenserwartung in Ungarn“, *Budapester Zeitung*, <http://www.budapester.hu/2010/10/11/niedrige-lebenserwartung-in-ungarn/> 11.10.2010, Zugriff: 11.01.2015.

¹⁶² Jeruvillean, Nadezsda, *Textbuch Ungarn*, S. 14.

Übersetzung: Ich bin so glücklich. Ich bin sooo glücklich. Schöne Welt. Alles ist schön, ich bin so glücklich. Ich liebe alles. Ich habe alles erreicht, was ich wollte. Ich bin erfolgreich. Ich habe heute schon drei Flaschen geschafft. Ich bin glücklich. *Kotzen* ich fühle meine Kraft.

Der Alkohol versetzt sie in einen Höhenrausch, sie ist nicht mehr sie selbst und zeigt die typischen Anzeichen des Alkoholkonsums. Ihre Sprache ist langsamer und undeutlicher, ihre Haltung mehr geduckt bis teilweise auf dem Containerboden liegend. Der Blick wandert suchend umher nach einem Fixpunkt. Ihre Gestalt wirkt zerbrechlich und elendig. Ihr Auftritt ist konträr zu ihrer Aussage, sie sei glücklich.

Ein weiteres Thema, welches Nadezsda szenisch darstellt, ist das Vorurteil:

„Ö ott, ö biztos egy rockkos, mert mindig fekete ruhában jár. Én ismerem az oroszokat. Ö biztos az, mert a vodkát idáig lehet érezni. Mindig vodkát isznak, már kora reggel. Biztos matrioskávl játszott. Minden orosz matrioskával játszik. Én ismerem az oroszokat. Mindegyik egyforma, ha egyet ismersz, ismered mindet.“¹⁶³

Sie beschreibt die Ungarn als ein mit Vorurteilen belastetes Volk. Hier beschränkt sich die darstellerische Sichtweise auf die Vorurteile gegenüber anderen Menschen und Gesellschaften. Ihre Haltung bezüglich des Fremden, hier in Gestalt der Russen, ist abwertend und distanziert. Es werden Generalisierungen und Pauschalisierungen gebraucht, um einen Menschen zu diskriminieren. Im Fokus steht nicht die Ablehnung des Einzelnen, sondern die vorherrschende Antipathie gegenüber einer ganzen Nation. Die Verallgemeinerung von Stereotypen in Verbindung mit einem nicht reflektierten Urteil führen zu Vorurteilen und können zur Gefahr für eine gesamte Gesellschaft degradieren. Dieser Problematik möchte Nadezsda JeruVillean Aufmerksamkeit verschaffen und zur Reflexion anregen.

Die letzte Szene beschreibt den Zustand Krieg. Zur Zeit der Textgenerierung war die Thematik des arabischen Frühlings allgegenwärtig. Dies nahmen die JeruVilleaner zum Anlass, sich mit dieser Problematik auseinanderzusetzen. Sie fragten, aus welchen Beweggründen Menschen Kriege führen. Anita JeruVillean hat versucht für sich eine Antwort zu finden:

„Az országomért teszem. A családomért mindenre képes vagyok. Nem érdekel, hogy nem akartál katona lenni.Fáj? Nem érdekel. A te családod nem érdekel, a sajátomért teszem. A nemzetemért mindenre képes vagyok.“¹⁶⁴

¹⁶³ Ebd. S. 19, Übersetzung: Die da, ist bestimmt ein Rocker, weil die IMMER schwarze Klamotten tragen. Ich kenn doch die Russen. Die ist bestimmt eine, weil ich den Wodka bis hierhin riechen kann. Die trinken immer Wodka, schon morgens. Außerdem hat sie bestimmt mit Marushkas gespielt. Alle Russen spielen immer mit Marushkas. Ich kenn doch die Russen. Die sind alle gleich, kennst du einen, kennst du alle.

¹⁶⁴ Ebd. S. 24, Übersetzung: Ich mache das für meine Nation. Für meine Familie bin ich zu allem bereit. Mich interessiert nicht, dass du kein Soldat werden wolltest. Für meine Familie bin ich bereit zu allem.

Hier zeigt sich die Bereitschaft, für die eigene Nation zu kämpfen, in den Krieg zu ziehen, zu töten und eventuell zu sterben. Nadezsda spielt diese Szene voller Aggressivität und Hass. Die Illusion eines Gewehres unterstützt sie in ihre Rolle als Kämpferin für ihre Nation.

Die Themenauswahl für den Junk Yard stammt von den Jugendlichen. All jene empfinden sie als überflüssig, unbrauchbar und moralisch nicht vertretbar. Diese Themen beschreiben die negativen Seiten einer Gesellschaft, die in ihren Auswirkungen die Substanz einer Gesellschaftszerstörung bergen.



Abb. 11, Szene 1 - Nadezsda dependence

5.3.1.2. Überwachung

Jack JeruVillean, ein Hacker der ersten Stunde, macht sich in Budapest auf die Suche nach nicht hackbaren Chips. Er ist für die Sicherheitskontrolle der Containerstadt zuständig. Jack analysiert jegliche Sicherheitssysteme und ist immer auf der Suche nach neuen Innovationen und Möglichkeiten.

Sein Freund Altair JeruVillean wartet im Headquarter auf die neusten Informationen bezüglich Jacks Recherche zu den Überwachungskameras in Budapest. Per Skype besprechen die beiden JeruVilleaner den Fortschritts Jacks. Er möchte die Funktionen der

Tut weh? Interessiert mich nicht. Deine Familie interessiert mich nicht, ich mach das für meine. Für meine Nation bin ich zu allem bereit.

Überwachungskameras kontrollieren, um sie für seine eigenen Zwecke zu missbrauchen. Sein erklärtes Ziel ist es, die Eigentümer und Funktionäre der Überwachungssysteme auszuspionieren. Mit der Auswertung der Daten möchte er der Korruption des Landes ein Ende bereiten.

Anschließend an das Gespräch mit Altair stellt sich Jack Jeruvillean in seiner Funktion in der Containerstadt vor:

„A nevem Jack JeruVillean. Hacker vagyok. Szeretnék öt kamerát áthelyezni máshová. Az első kamera a nyolcadik kerületben van, a második a Rózsadombon. A nyolcadik kerületben jobb a kommunikáció és mindenki ismer mindenkit. A Rózsadombon minden szép és rendes, de nincs kommunikáció. És van még egy kamera a Parlament előtt és ott meg lehet figyelni, ahogy a szépen felöltözött politikusok ki és bejárnak. Ezen kívül szeretném megfigyelni a politikusokat. Ha valamit felvennék, nem adnám oda a rendőröknek, hanem megtartanám, hogy a politikusokat sakkban tudjam tartani. Valamint lenne egy kamera egy kocsmában, ami megfigyelné az embereket, mialatt a többiek alszanak. Ahol táncolnak, beszélgetnek, mozognak és azt mind pihenésnek nevezik. A megfigyelő kamerák anyagát meg szeretném mutatni Jeruvillben. Szeretnék egy kamerát egy színházba beszerezni. Az egyik a nézőkre a másik a színpadra lenne irányítva. Ez azért lenne fontos mert a huszonegyedik századi emberek úgy öltöznek fel, mint emberek a tizennyolcadik századból, ugyanis a „művészet adjon reményt“ és én szeretném látni, hogy néz ki a remény. Ezt utána bemutatjuk Jeruvillben, hogy legyen fogalmunk arról, hogyan működnek az emberek itt Budapesten, Magyarországon. Végre nyilvánosságra kell hozni a megfigyelőkamerákat.”¹⁶⁵

Jack JeruVillean agiert nicht gegen die Überwachung der Gesellschaft, viel mehr versucht er, die Gegebenheiten zu seinem und *JeruVilles* Vorteil zu nutzen. Mit Hilfe der Kameras kann er Budapest und seine Menschen besser verstehen lernen. Überwachung versteht Jack nicht nur als Möglichkeit der Kontrolle, sondern auch der Nachahmung, des Verstehens und des Lernens. Die Überwachung der Zustände gibt ihm die Sicherheit der

¹⁶⁵ JeruVillean, Jack, *Textbuch Ungarn*, Privatarchiv Sarah Hollender, S. 13.

Übersetzung: Mein Name ist Jack JeruVillean, ich bin Hacker.

Ich möchte gerne fünf Kameras umplatzieren. Die erste Kamera steht im 8. Bezirk und die zweite in Reichenviertel. Im 8. Bezirk ist die Kommunikation besser und jeder kennt jeden. Im Reichenviertel ist alles schön und ordentlich, aber es gibt keine Kommunikation.

Und dann gibt es noch eine Kamera vor dem Parlament und da kann man beobachten, wie die schön gekleideten Menschen rein und rausgehen. Außerdem würde ich gern die Politiker beobachten. Wenn ich was aufnehme, würde ich das nicht der Polizei geben, sondern es behalten, um die Politiker in Schach zu halten. Und dann gibt es eine Kamera in einer Kneipe, wo die Leute beobachtet werden, während andere schlafen. Wo sie tanzen, sich unterhalten, sich bewegen, was sie als Erholung ansehen. Die Videotapes der Überwachungskameras wollen wir in JeruVille zeigen. Wir wollen auch eine Kamera in einem Theater installieren. Eine wäre auf die Zuschauer gerichtet und eine auf die Bühne gerichtet. Das ist deshalb wichtig, weil Menschen im 21. Jahrhundert kleiden sich wie Menschen aus dem 18. Jahrhundert, denn „Kunst soll Hoffnung geben“. Und ich will wissen, wie diese Hoffnung aussieht. Das zeigen wir dann in JeruVille, damit wir eine Ahnung haben, wie die Menschen hier funktionieren, in Budapest, in Ungarn. Denn man muss diese Überwachungskameras mal öffentlich machen.

Kontrolle über das Chaos. Ohne diese Kontrollen würde das Chaos überhandnehmen und alles beherrschen. Jack JeruVilleans Verständnis von Chaos stellt er in den Szenen 14 und 27 dar.¹⁶⁶



Abb. 12, Szene 2.2 - Report Jack observation camera with Altair + Alexander

5.3.1.3. Unsterblichkeit

Die Suche nach Unsterblichkeit spielt bei den JeruVilleanern eine zentrale Rolle. Lola JeruVillean, Profilverwalterin, besitzt Millionen an Profilen von Verstorbenen und verwaltet diese. Im Umkehrschluss bedeutet dies, dass das Profil eines Menschen durch Lola nach seinem*ihrem Tod fortbesteht. So kann sie auch den verstorbenen Jeru durch sein Profil weiterleben lassen.



Abb. 13, Szene 4 - Jeru has died

Lola JeruVillean ist nicht unsterblich, jedoch möchte sie dies werden. Sie wendet sich mit ihrem Anliegen an Prof. Dr. Sky, den Gehirnforscher. Er untersucht, wie sich ein Gehirn

¹⁶⁶ Ebd. S. 17.

klonen lassen würde, um es dann mit dem Klonursprung auszutauschen. Die Bedingung dafür ist die Individualität des Gehirns:

„LOLA: ‘Mein Gehirn fragt, ob es dann immer zu dir kommen könnte und dann hilfst du dem Gehirn immer wieder, indem du das Gehirn irgendwo anschließt und die Zellen kopierst und erneuerst.’ SKY: ‘Du meinst also, du erschaffst dem Gehirn eine eigene Individualität?’ LOLA: ‘Ja.’ SKY: ‘Und du lässt ihm mehr Freiraum, du lässt es aus dem Kopf, aus seinem Gefängnis raus? Und schaffst ihm eine neue Welt und dadurch wird es dann unsterblich? Das ist eine großartige Idee.’“¹⁶⁷

Damit ist die Idee geboren, dem Gehirn, unserem Denken, eine eigene Individualität zu zusprechen und es eigenständig handeln zu lassen. Damit würde das Gehirn unabhängig vom Körper werden und dem menschlichen Zellenverfall entsagen. Der Mensch wäre nicht unsterblich, jedoch würden seine Gedanken weiterleben.



Abb. 14, Szene 13 - Prof. Dr. Sky/ Lola

5.3.1.4. Wo finde ich Glück?

Anima JeruVillean ist auf der Suche nach dem Glück in der Containerstadt und in Ungarn. Auf ihrer Suche befragt sie die Besucher nach Glück im Allgemeinen, nach ihrem persönlichen Glück und nach den Dingen, die sie glücklich machen. Sie muss zu ihrer Enttäuschung feststellen, dass viele der Befragten nicht glücklich sind und eher zu einer Melancholie bis Depression neigen.

In Szene drei verteilt sie Flugtickets in andere Länder an das Publikum. Jenes nimmt diese gerne entgegen. Daraufhin entwickelt Anima ein besonderes Interesse an der Frage, warum andere Länder besser sind?¹⁶⁸ Manche der Zuschauer*innen können ihre Frage beantworten, einige wissen es jedoch nicht. Daraufhin dreht sie ihre Fragestellung um:

¹⁶⁷ JeruVillean, Prof. Dr. Sky/ Lola JeruVillean, *Textbuch Deutschland*, Privataarchiv Sarah Hollender, S. 11.

¹⁶⁸ JeruVillean, Anima, *Textbuch Ungarn*, Privataarchiv Sarah Hollender, S. 13.

“Why should I not leave?”¹⁶⁹ Jedoch erhält sie daraufhin auch keine für sie adäquate Antwort. Im weiteren Verlauf der Expedition wird Anima JeruVillean immer trauriger und sucht Rat bei Gentle JeruVillean, dem Dorfältesten. Er weiß um die Problematik in Ungarn und beruhigt sie mit seinen Ratschlägen. Nach Gentlees Weisheit ist das Glück überall zu finden, ein jeder muss es nur zulassen.



Abb. 15, Szene 6 -Why should I not leave?

5.3.1.5. Timeline

Bird JeruVillean übernimmt die Funktion der Historikerin in *JeruVille*. Sie erzählt und erklärt den Besuchern *JeruVilles* in der ersten und zweiten Szene die Geschichte Ungarns. Ihre Timeline enthält bekannte und bemerkenswerte Persönlichkeiten Ungarns, wie auch Produkte, die über die Grenzen hinaus bekannt sind.

Die Historie Ungarns beginnt mit Atilla – dem Hunnenkönig, der im Mittelalter über das heutige Gebiet Ungarns herrschte und wird fortgeführt mit Erzsébet Báthory – einer mörderischen Gräfin aus dem 16. Jahrhundert. Auch Sissy – die Kaiserin Österreichs und Königin Ungarns, welche von ihrem Schlankheitswahn besessen war und Anna Ratko, die Gesundheitsministerin vor der Revolution – auf welche der Name „Ratko Boob“ zurückzuführen ist, finden ihre Erwähnung. Des Weiteren referiert sie über den ungarischen Helden Imre Nagy, er löste die Diktatur in ein Mehrparteiensystem auf, und den bekanntesten Fußballspieler Ungarns, Puskás Öcsi, der mit seinem Wechsel zu Real Madrid erst einmal abnehmen musste. Eine besondere Lobhudelei erweist sie dem berühmtesten Schokoriegel der Nation: *Túró Rudi*. Diese Süßigkeit ist unter dem Namen *Turo Kitty* bis nach China vermarktet worden. Eine weitere Erfindung Ungarns ist der

¹⁶⁹ Ebd. S. 21.

Rubic Cube, bekannt als Zauberwürfel. Der Weltrekord beim Zusammenfügen des Würfels liegt bei sieben Sekunden. Der nächste Weltrekord ist auf die Anzahl der Shopping Malls und McDonald Restaurants im Budapest der 90er Jahre zurückzuführen. Ein Merkmal Ungarns ist die Folklore, sei es in der Mode oder in Essensgerichten, folkloristischer Elemente finden sich überall. Bemerkenswert an Budapest ist die Wifi Zone in der Stadt, überall kann man kostenlos im Internet surfen. Das letzte Produkt auf Birds Timeline ist der *Pálinka*, ein Aushängeschild Ungarns, welchen die Ungarn seit April 2012 wieder selber brennen dürfen.¹⁷⁰

Mit ihrer Timeline versucht Bird, Ereignisausschnitte aus der Geschichte Ungarns, dessen Berühmtheiten und Helden dem Publikum und den JeruVilleanern näher zu bringen. Auch soll dies ein Verständnis für die ungarische Nation erzeugen. Erst durch Wissen kann ein Aussenstehender das Verhalten dieses Volkes deuten und interpretieren.

In weiteren Szenen begibt sich Bird JeruVillean auf die Suche nach den heutigen Bewohnern Budapests, um sie kennen und verstehen zu lernen. In Szene acht geben Birdi und Kamran JeruVillean in einem report eine Analyse der derzeitigen Generationen-Situation in Ungarn wieder: Das Problem seien die Unterschiede in den Generationen. Entwicklungen seien so rasant, dass ältere Menschen nicht mehr folgen können und somit den Anschluss verlieren. Zudem habe sich die Arbeitszeit verändert. Folglich gestalte sich ein Zusammenkommen der Generationen, wie es früher möglich war, immer schwieriger.¹⁷¹



Abb. 16, Szene 1 + 2 - Explain History 1 + 2

¹⁷⁰ Vgl. JeruVillean, Bird, *Textbuch Ungarn*, Privatarhiv Sarah Hollender, S. 5-10.

¹⁷¹ Vgl. ebd. S. 7.

Die Recherche der Jeruvillleaner verdeutlicht immer eingehender, dass es sich bei Ungarn um ein gespaltenes Land handelt. Eine allgemeingültige Antwort auf: Wer sind die Menschen Ungarns? Und, wie leben sie?, ist nicht ohne (Alters-)Differenzierung zu erfahren.

5.4. Mediengebrauch

Das Konzept hinter *JeruVille vol.3* schließt nicht nur eine Performance mit Darsteller*innen, sondern auch einen regen Gebrauch an Medien und deren Performance ein.

Bereits in der Entstehungsperiode des Theaterkonzeptes dienen neue Medien, wie Facebook und YouTube der inhaltlichen Themen- und Szenenfindung, als auch Kommunikationsmittel. Durch die wöchentlichen Fragestellungen, via Facebook, an die JeruVillleaner und deren Antworten, können Szenen generiert werden. Über den YouTube-Kanal der einzelnen JeruVillleians werden von ihnen Videos gepostet, die ihre Figur vorstellen und sich thematisch mit der globalen Stadt auseinandersetzen. In der Probenzeit drehen die Darsteller*innen weitere Videos und posteten diese über den allgemeinen JeruVille YouTube-Kanal.¹⁷² Alle Videos der JeruVillleians werden mit Facebook verlinkt und finden teilweise ihren Auftritt während der Performance. Die Einbeziehung zweier moderner und großen Kommunikationsmedien entspricht konzeptionell den Gedanken *JeruVilles*. Das Leben in der virtuellen Welt, der globalen Freiheit.

Des Weiteren stellt eine Homepage die Idee, das Konzept, das Team und die Figuren mit ihren Facebookprofilen *JeruVilles vol.3* vor.¹⁷³ Die aktuelle Frage an die Bewohner Jeruvilles kann hier unter anderem verfolgt werden. Über einen Twitteraccount werden kurze Statements und Informationen seitens des Teams getwittert.¹⁷⁴ Die Einbindung und Vernetzung aller fortschrittlichen Medien ist hier zu beobachten. Eine Form des crossmedialen Storytellings wird genutzt. Der Verweis von einem Medium auf das nächste, welches weitere Informationen für den User bereit hält. Und die Containerstadt als Medium, auf das alles hinführen soll.

¹⁷² Jeruville YouTube-Kanal, <https://www.youtube.com/user/jeruville>, Zugriff: 21.01.2015.

¹⁷³ JeruVille Homepage, <http://www.jeruville.de/framesetvol3.htm>, Zugriff: 21.01.2015.

¹⁷⁴ JeruVille Twitter, <https://twitter.com/JeruVille>, Zugriff: 21.01.2015.

Für die Aufführung bedienen sich die JeruVilleaner eines weiteren Kommunikationsmittels: Skype. Die Verbindung und Übermittlung von Bild und Ton kann damit zwischen dem Headquarter und der Containerstadt hergestellt werden. Das Skypebild überträgt nicht nur Bild und Ton eines fernen Ortes, gleichfalls öffnet es einen neuen, verborgenen Raum. Einen Raum hinter dem eigentlichen Containerraum, ein Fenster zur Welt hinaus. Durch das Skypebild kann die Zuschauerschaft eine bisher fremde Umgebung sehen und erkunden.

Die Abwesenheit Hameds wird mit Video-Einspielern, die ihn auf seiner Erkundungstour durch Budapest zeigen, erklärt. Diese Videos sind vorproduziert, alle weiteren Kommunikationsmedien und -Mittel geschehen live in der Aufführungssituation. Mit Hilfe einer separaten Kamera im Headquarter wird die Performance gefilmt und ist per Livestream im Internet zu verfolgen. Das Publikum außerhalb des Aufführungsortes kann per Livestream¹⁷⁵ die Performance verfolgen. Eine Livestream Übertragung aus der Containerstadt ist aufgrund der Topologie der Container und ihrer Spielflächen nicht möglich. Während der Aufführung werden zudem von den Darsteller*innen Ereignisse und Geschichten aus der Containerstadt auf Facebook gepostet.

Den Gebrauch von vielen technischen und modernen Medien ist dem Konzept von *JeruVille* geschuldet. Die Idee, die Welt der digital natives vorzustellen, fordert alleine schon einen zeitgenössischen Umgang mit Medien. Für die Vernetzung beider Aufführungsorte erschien Skype als einfachste und kostengünstigste, aber auch visuell angenehme Lösung. Die Vorfeldkommunikation unter und mit den JeruVilleanern via Facebook entspricht der heutigen Kommunikation der Jugendlichen und findet dadurch seine Berechtigung.

¹⁷⁵ JeruVille Livestream, <http://bambuser.com/v/1958379>, Zugriff: 21.01.2015.

6. Aufführungsanalyse

6.1. Performativität nach Erika Fischer-Lichte

Die Theaterwissenschaftlerin Erika Fischer-Lichte setzt sich in vielen ihrer Werke mit den Begriffen und Theorien der Aufführung und des Performativen auseinander. Ihr Buch *Performativität* behandelt eben diese Aspekte. Ich werde mich in diesem Kapitel mit dem Aspekt der Aufführung beschäftigen und im Rahmen dessen mit den Begrifflichkeiten der Performance, der Präsenz, dem Raum und der Wahrnehmung.

Laut Fischer-Lichte sei eine Aufführung immer auch eine Performance, jedoch performativ nicht immer in Zusammenhang stehend mit einer Aufführung.¹⁷⁶ Das englische Wort Performance kann zudem mit „Aufführung/Leistung“ übersetzt werden.¹⁷⁷ Die Autorin [Erika Fischer-Lichte, Anm. S.H.] verwendet diese Terminologie unterschiedlich. Damit eine performative Handlung als Performance beziehungsweise Aufführung gilt, benötigt die Handlung eine*n Zuschauer*in.

Dies führt zu dem Aspekt der „leiblichen Ko-Präsenz“¹⁷⁸. Fischer-Lichte greift an diesem Punkt Max Hermann auf, dieser sehe in einer Aufführung ein „’Spiel’ [...], an dem alle beteiligt sind – Akteure und Zuschauer“¹⁷⁹. Die leibliche Ko-Präsenz sei die Voraussetzung für eine Aufführung. Die Wahrnehmungen der Zuschauerschaft, wie die der Akteure bedinge sich wechselseitig, der Verlauf der Aufführung „entsteht – und vergeht“ und könne diesbezüglich als „wirklichkeitskonstituierend“ bezeichnet werden.¹⁸⁰ Das Resultat sei ein nicht vorhersehbarer, planbarer Verlauf mit einem hohen Maß an Kontingenz.¹⁸¹ Die Konstitution der Aufführung ist von allen Beteiligten abhängig, als auch „das Verhältnis von Intentionalität und Emergenz“¹⁸². Ein weiterer Punkt sei die Konstituierung des Handlungsbestimmenden und –empfangenen Subjekts.¹⁸³ Aus diesem könne sich ein sozialer Prozess vollziehen, bei dem sich unterschiedliche Gemeinschaften bilden.¹⁸⁴

„Dieser soziale Prozess wird zu einem politischen, wenn in den Aufführungen Machtkämpfe zwischen Akteuren und Zuschauer oder auch zwischen verschiedenen

¹⁷⁶ Vgl. Fischer-Lichte, Erika, *Performativität. Eine Einführung*, Bielefeld: transcript 2013, S. 53.

¹⁷⁷ Vgl. ebd.

¹⁷⁸ Ebd. S. 54.

¹⁷⁹ Ebd.

¹⁸⁰ Vgl. ebd.

¹⁸¹ Vgl. ebd. S. 55.

¹⁸² Ebd. S. 56.

¹⁸³ Vgl. ebd.

¹⁸⁴ Vgl. ebd. S. 57.

Zuschauern entbrennen, in dem einer dem anderen eine bestimmte Beziehungsdefinition, Ansichten, Werte, Überzeugungen aufzuzwingen sucht. Entsprechend sind künstlerische Aufführungen sowohl als ästhetische als auch als soziale als auch politische zu begreifen.“¹⁸⁵

Künstlerische Prozesse seien jedoch auch durch ihre Flüchtigkeit charakterisiert und nach der Aufführung vergänglich. Fischer-Lichte untersucht diesbezüglich die Materialität der Aufführung.¹⁸⁶

Eine dieser Materialien ist die Räumlichkeit und in ihr spezifisch die Atmosphäre. Diese sei ortlos und setze sich unter anderem aus den Elementen „Objekte, Gerüche, Laute [...und] Licht“ zusammen.¹⁸⁷ Das Zusammenspiel der Elemente und des Subjekts bedinge diese Atmosphäre und könne mit „Sphären der Anwesenheit“¹⁸⁸ übersetzt werden. Diese Materialität, wie auch die Körperlichkeit ist der Flüchtigkeit untergeordnet.

Das menschliche Wesen könne während einer Aufführung in zwei Dimensionen unterteilt werden: in den „phänomenalen Leib“ und den „semiotischen Körper“.¹⁸⁹ Der phänomenale Leib sei immer gegeben, nicht nur in einem Aufführungsprozess. Seine Präsenz übe auf andere Personen eine Wahrnehmung aus, die bei diesen einen Zustand hervorrufe. Erst im Spiel könne dem ein semiotischer Körper hinzugefügt werden, der dann als Signifikat fungiere.¹⁹⁰ Der phänomenale Leib kann ohne den semiotischen Körper existieren, umgekehrt ist dies nicht möglich. Ob nur eine oder gar beide Dimension anwesend sind, hängt von der Wahrnehmung des*der Betrachter*in ab.

Das Element des Rhythmus, eine Unterkategorie der Zeit, sei ein „Ordnungsprinzip“ um Elemente zu synchronisieren oder um auf ihre Unabhängigkeit von einander aufmerksam zu machen.¹⁹¹ „Indem der Rhythmus die performative Hervorbringung von Materialität organisiert und strukturiert, lässt er die Materialität als Wirkungsfaktor in der Autopoiesis der Aufführung in Erscheinung treten.“¹⁹² Der Rhythmus bestimmt demnach die Wahrnehmbarkeit der Materialität.

Das letzte zu untersuchende Element ist die Wahrnehmung. Sie unterteile sich in theatrale und performative Wahrnehmung, welche in einer Aufführungssituation kaum zu unterscheiden sei. Die performative beschreibe zusätzlich die Art und Weise und Wirkung

¹⁸⁵ Ebd. S. 57.

¹⁸⁶ Vgl. S. 58.

¹⁸⁷ Vgl. ebd. S. 59.

¹⁸⁸ Ebd.

¹⁸⁹ Vgl. ebd. 61.

¹⁹⁰ Vgl. ebd. S. 61f..

¹⁹¹ Vgl. ebd. S. 64.

¹⁹² Ebd. S. 65.

Vgl. ebd. „autopoietische Feedbackschleife“, S. 58.

der Wahrnehmung.¹⁹³ Fischer-Lichte differenziert die Wahrnehmung „von selbstbezüglichen Phänomenen“, „von unterschiedlichen symbolischen Ordnungen“ und „als Umspringen der Wahrnehmung“ zwischen den zuvor genannten.¹⁹⁴ Ersteres sei die Wahrnehmung „von etwas als Etwas“ und die damit verbundene Bedeutungsassoziation des Etwas.¹⁹⁵ Symbolische Ordnungen seinen Wahrnehmungen von Zeichen in Handlungen, welche zielgerichtet geschehen.¹⁹⁶ Der Unterschied zeige sich in der chaotisch- und zielgerichteten Wahrnehmung. Eine Vermengung beider Formen und die damit einhergehende Verschiebung der Wahrnehmung auf die eigene Wahrnehmung – sei der eigentliche Wahrnehmungsprozess.¹⁹⁷ Demnach werde dem Wahrnehmenden bewusst, dass sich ihm keine Bedeutung aufzeige, sondern er diese selbst konstituiere. Er erzeuge erst den performativen Prozess.¹⁹⁸

6.2. Analyse der Umsetzung

Um in der Sprache Erika Fischer-Lichtes zu bleiben analysiere ich in den nächsten Punkten ein Ereignis vom 2. September 2011– die Premiere von *JeruVille vol.3*. Die Aufführung hat insgesamt an sechs Terminen im September stattgefunden und hatte eine Spieldauer von circa 01:10 Stunden. Zur Premiere in der Containerstadt kamen um die 90 Zuschauer*innen, Erwachsene wie auch Kinder. Die Besucheranzahl des Headquarters belief sich auf circa 50 Personen.

6.2.1. Präsenz

Im Zusammenhang mit der Präsenz steht die Kontingenz eines Ereignisses. Aufgrund der Dramaturgie *JeruVilles* beschreibt diese einen wichtigen Faktor der Aufführung. Im Rahmen zweier Situationen beleuchte ich diesen Aspekt:

Die erste Situation beschreibt vier Szenen [Szene 1,2,3,6] Anima JeruVilleans. In denen tritt sie in direkten Kontakt mit dem Publikum. Zu Beginn hilft ihr ein Fragebogen beim ersten Kontakt, dann sucht sie direkte Antworten bei den Zuschauer*innen. In der dritten

¹⁹³ Vgl. S. 65.

¹⁹⁴ Vgl. S. 66.

¹⁹⁵ Vgl. ebd.

¹⁹⁶ Vgl. ebd.

¹⁹⁷ Vgl. S. 67.

¹⁹⁸ Vgl. ebd.

Szene verteilt sie Flugtickets an das Publikum, um in Szene sechs der Frage nachzugehen, warum nicht auch sie fortgehen solle. Jegliche Form des Spielkontaktes mit dem Publikum ist in diesen Szenen nicht vorhersehbar oder planbar. Die Inszenierung ist wohl auf eine Erwiderung seitens des Publikums aufgebaut, jedoch kann diese im Vorfeld weder in ihrer Art noch Ausprägung abgeschätzt werden. Im Falle dieser Aufführung zeigt sich das Publikum aufgeschlossen und handlungsbereit.

Die zweite Situation ereignet sich bei einem kleinen Zwischenfall während der Aufführung. Zwei jugendliche Skinheads, welche bereits ein paar Tage zuvor die Proben störten – mit auffallend rechtsextremen Accessoires behangen – mischen sich unter das Publikum. Speak Up JeruVillean beobachtet die neuen Besucher der Containerstadt und beschließt die Situation zu lösen, indem er sie in sein Spiel integriert. Die beiden Jungs sind irritiert und nehmen aus Verunsicherung das Spielangebot an. Obwohl die Darsteller*innen erschreckt sind beim Anblick der Jugendlichen, setzten sie ihre Performance fort. Die rechtsextremen Jugendlichen verlassen nach dem Gespräch mit Speak Up die Containerstadt.

Hier lässt sich erkennen, dass es immer wieder zu Zwischenfälle oder Störmomenten kommen kann. In Betrachtung dessen vollzieht sich die Problemlösung schnell durch das spontane Handeln seitens des Darstellers und hat keine weiteren negativen Auswirkungen auf den Spielverlauf.



Abb. 17, Szene 2 - What is better about other countries?

6.2.2. Raumatmosphäre

Der Raum und seine Atmosphäre werden noch vor jeglicher darstellerischer körperlichen Präsenz wahrgenommen. Mit Ankunft im Raum umhüllt die Atmosphäre das Publikum und stimmt sie auf die Performance ein. Auffallende Elemente der Containerstadt sind zum einen die Container und das Setting an sich, und der zu vernehmende leicht vibrierende technische Sound. Flutter und Theaterlampen beleuchten das Setting schwach zum Vorstellungsbeginn um 18:30 Uhr. Im Laufe der Aufführung verändert sich sowohl das Setting, die Container sind geöffnet, die Darsteller*innen bewegen sich im Raum, Requisiten sind aufgebaut. Auch die Lichtverhältnisse ändern sich. Eine halbe Stunde nach Vorstellungsbeginn dämmt es bereits. Die technische Beleuchtung des Settings wird verstärkt und erzeugt eine neue Atmosphäre im Raum. Bis zum Ende der Aufführung schwindet das Tageslicht und alles muss technisch erhellt werden. Dies kommt der Inszenierung zugute, indem Objekte wie beispielsweise der silver tree mit Licht in Szene gesetzt werden können. Die 23. Szene spielt sich vor jenem ab, alle JeruVilleaner verlassen die Containerstadt und positionieren sich vor dem silver tree – das Publikum folgt ihnen. Nach kurzem innehalten sagen sie choral ihr Manifest auf. Das chorale Moment unterstützt die Vermittlung des Gemeinschaftlichen. Dieses birgt etwas magisches, der Verbund der Darsteller*innen wirkt zudem stark und überzeugend auf die Zuschauerschaft. Die Raumatmosphäre verändert sich mit dieser Szene nochmals. Nachdem die JeruVilleaner ihre Expedition abschließen und nach Hause fliegen, die Vorstellung damit beendet ist, verlässt das Publikum die Containerstadt und die „Sphären der Anwesenheit“ verflüchtigen sich wieder.



Abb. 18, Szene 23 - Manifest

6.2.3. Wahrnehmung

Der überwiegende Anteil des Premierenpublikums der Containerstadt findet sich zum ersten Mal in seinem*ihrem Leben in einer begehbaren Performance wieder. Mehrere Zuschauerschauer*innen des Headquarters sind, aus vorherigen Aufführungsbesuchen *JeruVilles*, in dem Punkt leicht überlegen. Das Publikum, welches nun eine neue Form der Zuschauerschaft erlebt, mag zunächst irritiert sein. Dies spiegelt sich überwiegend in anfänglicher Zurückhaltung wieder. Obwohl das Setting und die Bühnen der Containerstadt nicht abgesperrt sind, sammelt sich das Publikum vor dem Meeting Point und betritt nicht das Innere der Stadt. Erst bei Kamrans Openingreport und mit öffnen der Containertüren beginnt das Publikum zu erkennen, dass es den Darsteller*innen folgen muss um den möglichst größten Anteil der Performance zu erfahren. Hier trifft der*die Zuschauer*in seine*ihre erste Entscheidung – bleibe ich an einem Punkt und beobachte das Geschehen aus sicherem Abstand oder folge ich einem*einer oder mehreren Darsteller*innen und werde möglicherweise nicht nur physisch sondern sogar handlungsbestimmend in das Spiel involviert. Wie bereits im Vorfeld erwähnt, ist das Publikum in diesem Aufführungskonzept niemals handlungsentlastet, sondern muss partizipieren und dabei immer wieder aufs Neue entscheiden, welcher Szene er*sie beiwohnen möchte und wird von den Darsteller*innen auch frontal angespielt.

Das „Umspringen der Wahrnehmung“ wird anhand der stetig gegenwärtigen Handlungsaufforderung des Publikums deutlich. Die sich abwechselnde chaotisch- und zielgerichtete Wahrnehmung sind zu beobachten. Des Weiteren nimmt jeder individuell das Gezeigte wahr und konstruiert sich seinen Bedeutungsinhalt – ein Wahrnehmungsprozess der sich bei jedem Menschen zu jeder Zeit abspielt und sich nicht nur in performative Situation vollzieht. Interessant zu beobachten ist die Wahrnehmungsüberforderung des Publikums in den ersten 20 Minuten. Mit Szene neun, dem Skypereport von Kamran und Bird tritt eine Entspannung des Publikums ein. Bis dahin hat das Publikum die Topologie der Containerstadt überblickt, das Prinzip der reports verstanden und eine erste Akkumulationsszene erlebt. Nach der Bündelung durch die Massenszene verteilen sich die Darsteller*innen abermals und die Zuschauerschaft erhält die Möglichkeit der Neuorientierung.

Besondere Aspekte der Wahrnehmung entfalten sich sowohl in den Skypereports als auch in den reboots. Im Falle der reports eröffnet sich dem Publikum ein neuer realer Raum, der zuvor unauffällig ist: Der Raum des Headquarters. Durch die Rahmung des

Containers und der darin erzeugten Tiefenperspektive erscheint das Headquarter als neuer, sich öffnender Realitätenraum. Ähnliches geschieht bei den reboots – die Energieverluste der JeruVilleaner vollziehen sich exakt parallel. Das Publikum kann sowohl im sich anwesenden Raum, als auch im Realitätsraum den gleichen Szenenvorgang beobachten. Auch hier öffnet sich eine neue „Wahrnehmungsdisposition“¹⁹⁹. In diesem Moment der Störung wird dem Publikum erst bewusst, dass es sich tatsächlich um ein parallel aufgeführtes Ereignis handelt. Die Öffnung des „elektronisch-determinierten Zeit-Raum[es]“²⁰⁰.

Ein weiterer Punkt ist die Wahrnehmung der Containerarchitektur und den in ihnen sich befindenden Szenen. Container sind nicht nur Symbol für Mobilität und Urbanität, auch ihre Konstruktion eignet sich hervorragend für performative Darstellungen. Die Rahmung ermöglicht einen sicheren Spielhintergrund für die Darsteller*innen und der Containerboden ist leicht erhöht zum Waldboden. Der Container ist damit eine Form von Bühne. Jedoch kann in diesem Performancekonzept die Containerstadt und im speziellen die Containerrahmung auch als eine Analogie des Internets verstanden werden. Das Containerfenster als Eintritt in die virtuelle Welt – der Zugang zu neuen Realitäten. Auch das Prinzip der Containerstadt, die Simultanität der Geschichten und Ereignisse und seine ständige Handlungsaufforderung an die User/ Zuschauer*innen, stellt ein Spiegelbild des world wide webs dar. Die virtuelle Welt, in der sich alles non-linear und parallel vollzieht hat in *JeruVille* einen künstlerischen Ausdruck gefunden.

6.2.4. Setting und Kostüm

Wie bereits in der Infografik der Figurenkonstellation und den vorausgehenden Bildern zu sehen, unterscheiden sich das Setting und die Kostüme der JeruVilleaner am auffallendsten in ihrer Farbgebung. Blau für die Containerstadt und rot als Farbe für das Headquarter.

Für das Setting der Containerstadt wurde in Anlehnung der Containerfarbgebung die Farbe blau gewählt. Sowohl die Container, als auch der Untergrundstoff sind in dieser Farbgebung. Kati Kolb glich die Kostüme dem an und gestaltete sie zudem futuristisch. Sie wechseln zwischen blauen, schwarzen und silbernen Elementen. Die Mehrzahl der Darsteller*innen tragen schwarze Hosen mit schwarzen T-Shirts, welches in türkis-blauer

¹⁹⁹ Lehmann, *Postdramatisches Theater*, S. 287-289.

²⁰⁰ Ebd. S. 343.

Schrift, mit netzartigen Hintergrund, ihren Namen bekannt gibt. Dazu silberne Gummistiefel. Speak Up und Sevgi tragen anstelle eines schwarzen- ein weißes T-Shirt. Damit sind sie optisch leicht exponiert und in ihrer Funktion als Begrüßungs-JeruVillians von den anderen zu unterscheiden. An Accessoires dienen Stirn-, Hals- und Unterarmbänder, wie ein charakteristisches Adjektiv in silberner Schrift auf den Unterarm geschrieben. Auch die Gesichter sind mit silberner Schminke verziert. Ausgenommen hiervon sind Palma und Electromon. Sie sind ausschließlich in silberne Kostüme gehüllt. Palma trägt einen langen Umhang und Electromon einen Komplettoverall. Die Kostümfarben spiegeln sich im gesamten Setting, das Blau in den Containern und Silber in den Blumen und dem silver tree.

Im Headquarter findet sich die Farbe rot wieder. Der größere Raum ist mit roten Requisiten bestückt, der Toilettenraum in rotem Licht ausgeleuchtet. Die Ur-JeruVillians tragen dunkle Hosen und schwarze T-Shirts, hier zeigt sich der Name, umgeben von einem optischen Netz, in rotem Schriftzug. Lola trägt einen roten Rock anstelle einer Hose. Auch die deutschen JeruVillianser schmücken sich mit roten Accessoires: Stirnbänder, Tücher und Gesichtsverzierungen.

6.3. Presseberichte

Vor der Premiere des Stückes wurde in der Containerstadt eine Pressekonferenz abgehalten. Zu diesem Zeitpunkt befand sich das JeruVille Team bereits in den Endproben und die Journalist*innen wurden im Rahmen der Pressekonferenz als erstes Publikum eingeladen. Nach der Performance nahmen die Darsteller*innen und das Team Fragen seitens der Journalisten entgegen. Eingeladen waren Reporter*innen der *Budapester Zeitung*, *Szinhaz*, *ÓRA 7* und *Parokia*. Die Berichterstattungen folgten zumeist noch vor der Premiere und erwiesen sich als gute Werbung für das Kunstprojekt. Des Weiteren berichtete das Goethe Institut auf seiner Homepage über *JeruVille vol.3*.

Ausgenommen der Budapester Zeitung und dem Goethe Institut informierten die übrigen Journalist*innen ihre Leser*innen in ungarischer Sprache. Aus dem Grund möchte ich gerne näher auf diese beiden Quellen eingehen:

Das Goethe Institut Ungarn beschreibt das Projekt als eine Installationsperformance, erklärt seine Geschichte und informiert über die Aussage des Stückes auf seiner

Homepage. Diese laute: „Sei der, der du sein möchtest, tu das, was du tun willst – über alle gesellschaftlichen und geografischen Grenzen hinweg.“²⁰¹ Über dies hinaus werden die Aufführungsdaten genannt. Die Budapester Zeitung berichtet sowohl in seiner Print- als auch Onlineausgabe über *JeruVille* vol.3. Der online Bericht erscheint am 19. September 2011, nach der letzten Aufführung. Der Artikel beginnt mit „ein unkonventionelles Konzept geht auf“ und geht über zu einem Aufführungsbericht.²⁰² Er schildert Szenen, die Idee und Botschaft von *JeruVille*, seinen Darsteller*innen und berichtet von einem kleinen Zwischenfall, der sich während einer Aufführung ereignete. Trotz der eher unkonventionellen Darbietung fällt die Berichterstattung allgemein positiv aus. Weitere online Artikel sind hier nachzulesen.²⁰³

Im Nachhinein wurde ein Trailer für die Containerstadt *JeruVille* produziert, welcher auf YouTube anzuschauen ist.²⁰⁴

6.4. Besetzung

Darsteller*innen Containerstadt

Anima JeruVillean	Fatime Lili Traore
Bird Jeruvillean	Dorottya Kovács
Dr. Fantasy JeruVillean	Ference Csik
Electromon JeruVillean	Avo Avene
Gentlee Jeruvillean	Edu Anthony Nwabueze
Izzy JeruVillean	Isaac Onoriode Oroyovwe
Jack JeruVillean	István Tóth
Kamran JeruVillean	Cazaib Canadey
Kiki JeruVillean	Christina Bujdosó
Nadezsda JeruVillean	Anita Gyulai

²⁰¹ Goethe Institut Ungarn, *JeruVille – eine Containerstadt*, In Veranstaltungen, Privataarchiv Sarah Hollender.

²⁰² Admin, „Ein unkonventionelles Konzept geht auf. JeruVille 2011“, *BUDAPESTER ZEITUNG*, <http://www.budapester.hu/2011/09/19/jeruville-2011/> 19. 11.2011, Zugriff: 21.01.2015.

²⁰³ Knorre, Dorothea, „City sprawls beyond mind’s limits“, *THE BUDAPEST TIMES*, <http://budapesttimes.hu/2011/09/12/city-sprawls-beyond-minds-limits/> 12.09.2011, Zugriff: 20.01.2015.
Jakus, Ágnes, „Kék az ég és kék a fü“, *Parókia*, <http://www.parokia.hu/hir/mutat/2688/> 02.11.2011, Zugriff: 20.01.2015.

²⁰⁴ *JeruVille ContainerStadt*, „Trailer“, <https://www.youtube.com/watch?v=roHMPs26CWI> 24.11.2014, Zugriff: 21.05.2015.

Palma JeruVillean	Pálma Fazakas
Philip JeruVillean	Philip Oroyovwe
Rohani Hamed JeruVillean	Hamed Rohani
Serafina JeruVillean	Sophie Magalashvili
Sevgi JeruVillean	Sevgi Önal
Speak Up JeruVillean	Jeremiah Nnamdi Nwaejie
Tobi Jeruvillean	Tobi Ogodo Anthony
TSY96 JeruVillean	Youssuf Sibien Traore
Worriers	Tänzer
Jeru	weißes Kaninchen

Darsteller*innen Headquarter

Alexander JeruVillean	Puyan Sadri
Altair JeruVillean	Zejhun Demirov
Hannah JeruVillean	Lea Pfitzer
Katy JeruVillean	Serena Lerose
Kim-Lao JeruVillean	Tim Weskamp
Lola JeruVillean	Janina Diergarten
Olivia JeruVillean	Jasmina Hanf
Prof. Dr. Sky JeruVillean	Adrian Karategin
Shanella JeruVillean	Kati Kalala

Team Containerstadt

Konzept / Regie	Petra Lammers
Dramaturgie / Autorin	Katja Vaders
Pädagogik	Márta Schermann
Bühne	Claudia Tolusso
Kostüm	Kati Kolb
Musikalische Leitung	Matthias Flores
Komposition	Werner Flores
Video / Licht	Zsolt Korai
Maske	Kinga Földi / Alida Kovács
Produktion	Zoltán Imely
Übersetzerin	Beáta Nagy

Projektleitung	Dóra Kanizsai-Nagy
Regieassistentz	Sarah Hollender
Dramaturgieassistentz	Ármin Szabó-Székely
Produktionsassistentz	Genovéva Petrovits
Bühnenassistentz	Anastasia Grossmann

Team Headquarter

Konzept / Regie	Petra Lammers
Endprobenregie	Bianca Künzel
Dramaturgie / Autorin	Katja Vaders
Pädagogik / Dramaturgie	Sandra Röseler
Bühne	Anastasia Grossmann [Claudia Tulusso]
Kostüm	Kati Kolb
Musikalische Leitung	Matthias Flores
Komposition	Werner Flores
Musikalische Performance	Max Rürup
Video	Zsolt Korai
Maske	Seda Cetintas / Kati Kolb

6.5. Zusammenfassung

Die Premiere und die fünf weiteren Aufführungen von *JeruVille vol.3* im September 2011 wurden alle positiv vom Publikum und der Presse aufgenommen und bewertet. Auch für die Darsteller*innen und das Team war das Projekt ein großer Erfolg.

Die anfängliche Idee, die Containerstadt in Budapest mit ungarischen Laienschauspielern aufzuführen, brachte auch manche Bedenken mit sich. Die größte Sorge galt der Kommunikation und der wenig vorhandenen Probenzeit in Budapest. Das Team um Petra Lammers versuchte den Sprachbarrieren-Problematiken mit einer Dolmetscherin entgegen zu wirken, welche sich jedoch auch dadurch nicht immer lösen ließen. Ein Theaterstück, das in drei Sprachen entsteht, birgt manche Verwirrung und Missverständnisse. Doch auch diese Hürde schreckte niemanden ab. Das zeitliche Problem stellte eine andere Schwierigkeit dar: Mit der Regisseurin war ein Probenzeitraum von vier langen

Wochenenden bis August vorgesehen, danach begann die gemeinsame Periode der Endproben von drei Wochen bis zur Premiere. Die restliche Probenzeit sollte von der Theaterpädagogin Márta Schermann übernommen werden. Die Ur-JeruVilleaner hatten bereits Erfahrung im Schauspiel und mehr Probenzeit im Vorfeld zur Verfügung. Jedoch ist es nicht möglich, beide JeruVillean-Team Performances gleichzeitig zu inszenieren. Daher wurde die Inszenierung des Headquarters von der Dramaturgin Bianca Künzel zu Ende geführt, während die Regisseurin in Ungarn die Endproben leitete. Aufgrund der wenigen Zeit sind manche Szenen leider nicht „sauber“ inszeniert, was bei genauerem Hinschauen auffällt. Eine weitere Herausforderung galt der technischen Komponente: eine stabile Internetverbindung musste gewährleistet sein. Auch dies konnte mit wenigen Ausnahmen die überwiegende Zeit gemeistert werden. Einzelne Skypeverbindungsprobleme konnten die Darsteller*innen mit Improvisation überwinden. Als besondere Schwierigkeit stellten sich die einzelnen Szenendauer heraus. Aufgrund der Simultanität innerhalb der Containerstadt, als auch mit dem Headquarter in allen reboots und der Manifestszene, mussten diese zeitlich genau passen. Mit vielen Durchläufen gelang schließlich die Parallelität der Szenen. Im Rahmen einer Aufführung waren die JeruVilleaner der Containerstadt schneller als gewöhnlich in ihren Szenen, so dass das Manifest an beiden Aufführungsorten nicht parallel gesprochen wurde. Doch konnte auch dies die Aufführung nicht trüben.

Seit der letzten Aufführung am 11. September 2011 gab es keine weiteren *JeruVille* Vorstellungen.

7. Ausblick

Ein Artikel vom Juni 2014, erschienen in der Theaterzeitschrift *Theater heute*, beschreibt den aktuellen Theaterstand in Ungarn und wie das Theater nach langer Zeit langsam wieder politisch wird. In *Im Orbán-Ungarn erwacht politisches Theater wieder zum Leben* wird die gegenwärtige Theaterszene reflektiert und die Politisierung der Stücke positiv bewertet. Themen wie die „Verfassung der Intellektuellen, [...] Korruption und Zensur, die Haltung der EU und die Frage: Gehen oder bleiben?“²⁰⁵ finden Einzug in die

²⁰⁵ Tompa, Andrea, „Im Orbán-Ungarn erwacht politisches Theater wieder zum Leben“, *Theater heute* 2014/6, S. 32-35.

Theaterstätten. In *JeruVille vol.3* setzen sich bereits drei Jahre zuvor ungarische Jugendliche mit diesen Thematiken auseinander und stellten dieselben Fragen. Auch wenn die Inszenierung eine vorsichtige²⁰⁶ war und nicht die radikalen Züge der augenblicklichen Inszenierungen vorzuweisen hatte, so zeigte sie sich dennoch politisch und vorausschauend in ihren Thematiken.

Ein weiterer Wunsch ist es, die Containerstadt weiter auszubauen, sie internationaler und größer werden zu lassen: Über mindestens drei Kontinente verteilt sollen Themen und Problematiken verhandelt und über einen längeren Zeitraum theatral inszeniert werden. Hierfür müsste es an jedem Containerstandort ein festes Team geben, welches das Konzept und seine Durchführung betreuen würde. Um zugleich an Professionalität zu gewinnen, wäre eine Schauspielbesetzung aus professionellen- und Laienschauspielern optimal.

8. Resümee

Die zu Beginn aufgeworfenen Frage, ob moderne Kommunikationsmittel das Verständnis der digital natives von Heimat, Grenzen und Nationalität verändern, kann mit ja beantwortet werden. Die Themen der jugendlichen Darsteller*innen spiegeln ihre Wahrnehmung der analogen und digitalen Welt. Ihr Leben in der Virtualität ist grenzenlos. Für sie sind Grenzen und Nationen nicht mehr von Bedeutung. Ihre Suche nach Zugehörigkeit und Glück erfahren sie unter Gleichgesinnten – ohne Belang, wo sich diese finden lassen. Unterstützung erfahren sie durch ihre Bindung in der Gemeinschaft.

Die in Kapitel zwei und drei beschriebenen Prozesse der Entstehung und Erklärung des Projektes geben einen Einblick in die Idee und ihren Entwicklungsverlauf.

Kapitel vier setzt sich mit einem Abriss historisch dramaturgischer Verfahren auseinander. Das Motiv der episodischen Erzählweise wird hier aufgegriffen und in Anbetracht der Methode der Simultanität in der Containerstadt angewendet und untersucht. *JeruVille vol.3* und ihre Containerstadt beschreiben eine non-lineare,

²⁰⁶ Mehrere Szenen bergen deutliche Kritik am ungarischen System, wie beispielsweise die working- und Alice Szene. In beiden wird die Thematik, dass Kunst nichts Wert sei verhandelt.

simultane und in sich geschlossene dramatische Struktur. Die Analyse der episodischen Erzählstrukturen und der Vergleich zur Containerstadt ist hinsichtlich der Wahrnehmungsprozesse der Rezipienten gelungen. Die von Karsten Treber vorgeschlagenen Erzählstrukturen, die pikareske Handlung und die verschiedenen Handlungsversionen, erfahren bei *JeruVille* keine Anwendung. Seine Deutung der Wahrnehmung und Handlungsmotivation mit der Suche nach dem Sinn im Chaos ist hingegen wiederzufinden.

Mit dem Polydrama wird eine weitere Form der non-Linearität des Erzählens aufgezeigt: Sobol sieht das Polydrama als ein neues Medium, das zwischen Theater und Kino oszilliere, diese Medien sogar überschreite und damit einen neuen dramatischen Ausdruck finde. Ich teile Sobolds Meinung in diesem Punkt nicht, ich verstehe das Polydrama als eine Analogie zum Internet in Kombination theatraler Mittel. Das Polydrama bleibt ein Medium des Theaters, jedoch verändert es die Handlungen und Wahrnehmungen des Publikums. Es fordert die Zuschauerschaft zum Handeln auf, sodass sie entscheiden muss, welche der zahlreichen Möglichkeiten sie interessiert beziehungsweise sie in Anspruch nehmen möchte. Das Polydrama zeigt ihr einen Ausschnitt von einem Ganzen – dieses Ganze wird sich ihr gleichwohl nie komplett erschließen.

Das Internet ist ähnlich aufgebaut, die User haben Zugang zum world wide web und sehen jedoch nur Fragmente seiner Summe. Sie erfahren einen Moment des Ganzen, verschaffen sich einen Überblick, werden mit Informationen versorgt. Das Resultat ist bestenfalls positiv. Ein Anspruch auf Absolutheit besteht hier nicht: Durch die hohe Geschwindigkeit der Szenenabfolge im Polydrama ist es hinzukommend als Pendant des Internets zu verstehen. Sobols Verständnis, das Polydrama auch als eine Erweiterung des *epischen Theaters* anzusehen, schließe ich mich an. Brechts Gedanken, das Publikum zum Selbstdenken und -handeln zu animieren, erfahren im Polydrama wie auch bei *JeruVille* ihre Entwicklung.

Die Interaktion zwischen den beiden Aufführungsplätzen und ihre Bildung eines neuen Raumes – des Realitätenraumes –, war für viele Zuschauer*innen ein besonderes Merkmal der Performance. Obwohl sich der Raum bereits bei jedem report öffnete, wurde der neue Realitätenraum erst wirklich bei den reboots erkannt. Hier hat die Zuschauerschaft wahrgenommen, dass es sich tatsächlich um eine simultane Performance handelte.

Um ein Beispiel der gegenwärtigen Theaterästhetik aufzuzeigen, kann hier das Theatercombinat unter Claudia Bosse genannt werden. Diese setzt mit ihrer szenischen

Installation *designed desires* unter anderem auf die Partizipation der Zuschauerschaft im Rahmen einer simultanen Performance.

Als persönliche Besonderheit ist mir zum einen die Entwicklung und Art der Kommunikation im Gedächtnis geblieben. Die Mission, eine Performance auf drei Sprachen zu erarbeiten, stellte eine Herausforderung dar. Trotz Übersetzerin traten manche Sprachbarrieren auf, die es zu überwinden galt. Ein für mich faszinierendes Erlebnis war die Erkenntnis, dass Kommunikation in allen Sprachen und auch ohne Sprache gelingt. Obwohl die Darsteller*innen den größten Anteil an Sprechtexten in ungarisch performten, waren mir, als nicht ungarisch verstehende und sprechende Person, ihre Aussagen verständlich. Mein Fokus verschob sich nach zwei Wochen intensiver Probenzeit von der Sprache auf Gestik, Mimik und Körperhaltung. Zum anderen liegt die Vermutung nahe, trotz unzähliger Probendurchläufe, niemals alle Szenen im Rahmen der Aufführung gesehen zu haben. Doch genau diese Vielfältigkeit spiegelt die Einzigartigkeit der Momente und der Qualität des Projektes.

9. Quellenverzeichnis

9.1. Bibliografie

- Aristoteles, *Poetik*, Übers. und Hrsg. von Manfred Fuhrmann, Stuttgart u.a.: Reclam 1982.
- Bentley, Eric, *The Life oft he Drama*, London: Methuen 1996.
- Birkenhauer, Theresia, *Schauplatz der Sprache – das Theater als Ort der Literatur. Maeterlinck, Cechov, Genet, Beckett, Müller*, Berlin: Vorwerk 8 2005.
- Bourdin, Alain/Frank Eckardt/Andrew Wood, *Die ortlose Stadt*, Bielefeld: transcript 2014.
- Brecht, Bertold, „Kleines Organon für das Theater“. *Bertolt Brecht Werke in fünf Bänden. Bd.5: Schriften*, Hg. Werner Mittenzwei, Mitw. Fritz Hofmann, Berlin: Aufbau ³ 1981, S. 349-396.
- Brecht, Bertolt, „Neue Techniken der Schauspielkunst“, *Schriften zum Theater. Über eine nicht-aristotelische Dramatik*, Zusammengestellt von Siegfried Unseld, Frankfurt am Main: Suhrkamp ²² 1993, S. 106 –114.
- Campbell, Joseph, *Der Heroes in Tausend Gestalten*, Frankfurt am Main: Fischer 1953.
- Capra, Fritjof, *Lebensnetz. Ein neues Verständnis der lebendigen Welt*, Übers. Michael Schmidt, Bern, München & Wien: Scherz 1996.
- Deleuze, Gilles/Felix Guattari, *Rhizom* (1976), Übers. Dagmar Berger, Berlin: Merve 1977.
- Fischer-Lichte, Erika, *Ästhetik des Performativen*, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2004.
- Fischer-Lichte, Erika, *Performativität. Eine Einführung*, Bielefeld: transcript 2013.
- Fischer-Lichte, Erike/Doris, Kolesch/Matthias Warstat (Hg.), *Metzler Lexikon. Theatertheorie*, J.B. Stuttgart: Metzler 2005.
- Flusser, Vilém, „Räume“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Hg. Jörg Dünne, Stephan Günzel, Hermann Doetsch, Rodker Lüdeke, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006, S. 274-285.
- Flusser, Vilém, „Virtuelle Räume-Simultane Welten“, Vilém Flusser im Gespräch mit Sabine Kraft und Philipp Oswald, *ARCH+* 111 1992, S. 33-40.
- Foucault, Michel/Michael Defert, *Die Heterotopien. Der utopische Körper*, Übers. von Michael Bischoff, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2005.

- Foucault, „Von anderen Räumen“, *Raumtheorie. Grundlagentexte aus Philosophie und Kulturwissenschaften*, Hg. Jörg Dünne, Stephan Günzel, Hermann Doetsch, Rodker Lüdeke, Frankfurt am Main: Suhrkamp 2006, S. 317-329.
- Freytag, Gustav, *Die Technik des Dramas*, Stuttgart: Reclam ⁵1983 (Orig. Leipzig 1886).
- Goethe Institut Ungarn, *JeruVile – eine Containerstadt*, In Veranstaltungen, Privataarchiv Sarah Hollender.
- Hahn, Alois, „Die soziale Konstruktion des Fremden“, *Die Objektivität der Ordnungen und ihre kommunikative Konstruktion*, Hg. Walter M. Sprondel, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1994, S. 140-166.
- Heibach, Christiane, *Multimediale Aufführungskunst. Medienästhetische Studien zur Entstehung einer neuen Kunstform*, München: Wilhelm Fink Verlag 2010.
- Hippe, Lorenz, *Sonjas Entscheidung*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren 2009.
- Hörner, Karin, Eberhard Mannack (Hg.), *Möglichkeiten und Grenzen der Simultanität. Unter Besonderer Berücksichtigung der Simultandramen Ferdinand Bruckners*, Frankfurt am Main: Peter Lang 1986 (Beiträge zur Literatur und Literaturwissenschaft des 20. Jahrhunderts Band 6).
- Hubmann, Philipp/Till Julian Huss, „Einleitung: Das Gleichzeitigkeits-Paradigma der Moderne“, *Simultanität. Modell der Gleichzeitigkeit in den Wissenschaften und Künsten*, Hg. Philipp Hubmann, Till Julian Huss, Bielefeld: transcript 2003, S. 9-36.
- Janke, Igor, *Viktor Orbán. Ein Stürmer in der Politik*, Passau: Schenk 2014.
- Jhering, Herbert/Edith Krull (Hg.), *Theater in Aktion, Kritiken aus drei Jahrzehnten*, Berlin: Henschel 1986.
- Kant, Immanuel/Jens Timmermann (Hg.), *Kritik der reinen Vernunft*, Hamburg: Meiner, 1998.
- Lehmann, Hans-Thies, *Postdramatisches Theater*, Frankfurt am Main: Verlag der Autoren ³ 2005.
- Lehmann, Hans-Thies, „Das neue Theater: Urbaner Raum, potentieller Raum“, *Theater der Zeit*, 1/2000, S. 27-29.
- Lessing, Gotthold E., *Hamburgische Dramaturgie. 46. Stück*, Stuttgart: Reclam 1981(Orig. 1767).
- McLuhan, Marshall, *Understanding Media. The Extensions of Man*, Toronto: Signet 1966.
- Monaco, James, *Film und Neue Medien. Lexikon der Fachbegriffe*, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt ³ 2006.

- Nissen-Rizvani, Karin, *Autorenregie. Theater und Texte von Sabine Harbeke, Armin Petras/Fritz Kater, Christoph Schlingensief und René Pollesch*, Bielefeld: transcript 2011.
- Piscator, Erwin, *Schriften*, Hg. von Ludwig Hoffmann, Berlin: Henschel 1968, Bd. 2, (Orig.1942).
- Rodatz, Christoph, *Der Schnitt durch den Raum. Atmosphärische Wahrnehmung in und außerhalb von Theaterräumen*, Bielefeld: transcript 2010.
- Roselt, Jens, „Der Raum als Zeichen“, *Die Deutsche Bühne* 9/2001, S. 26-29.
- Seufert, Sabine/Taiga Brahm, *Ne(x)t generation learning*, St. Gallen: SCIL 2007.
- Stegherr, Marc/Kerstin Liesem, *Die Medien in Osteuropa. Mediensysteme im Transformationsprozess*, Wiesbaden: Springer Verlag 2010.
- Steinke, Antrhin. *Aspekte postmodernen Erzählens im amerikanischen Film der Gegenwart*, Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier 2007.
- Tompson, Kristin, *Storytelling in Film and Television*, Cambridge Mass: Harvard Univ. Press 2003.
- Treber, Karsten, *Auf Abwegen. Episodisches Erzählen Im Film*, Remscheid: Gardez! 2005.
- Trompa, Andrea, „Gehen oder bleiben?“, *Theater heute* 01/13, S. 20.
- Tompa, Andrea, „Im Orbán-Ungarn erwacht politisches Theater wieder zum Leben“, *Theater heute* 2014/6, S. 32-35.
- Willett, John, *Erwin Piscator. Die Eröffnung des politischen Zeitalters auf dem Theater*, Frankfurt am Main: Edition Suhrkamp 1982 (Orig. *The Theatre of Erwin Piscator. Half a Century of Politics in the Theatre*. London: Eyre Methuen 1978).
- Zumhof, Tim, „Theater ohne leibliche Ko-Präsenz“, *Simultaneität. Modelle der Gleichzeitigkeit in den Wissenschaften und Künsten*, Hg. Philipp Hubmann/Till Julian Huss, Bielefeld: transcript 2003, S.371-380.
- Ferencs Gedanken, *Figuren JeruVille3*, Privataarchiv Sarah Hollender.
- Hameds Gedanken, *Figuren JeruVille3*, Privataarchiv Sarah Hollender.
- Jeremias Gedanken, *Figuren JeruVille3*, Privataarchiv Sarah Hollender.
- Palmas Gedanken, *Figuren JeruVille3*, Privataarchiv Sarah Hollender.

JeruVille Fragenkatalog, Privataarchiv Sarah Hollender, Zugriff: 28.01.2015.

JeruVille-Manifest, Manifest, Privataarchiv Sarah Hollender, 09.10.2014.

JeruVillean, Anima, *Textbuch Ungarn*, Privataarchiv Sarah Hollender.

JeruVillean, Bird, *Textbuch Ungarn*, Privataarchiv Sarah Hollender.

JeruVillean, Jack, *Textbuch Ungarn*, Privataarchiv Sarah Hollender.

JeruVillean, Nadezsda, *Textbuch Ungarn*, Privataarchiv Sarah Hollender.

JeruVillean, Prof. Dr. Sky/Lola JeruVillean, *Textbuch Deutschland*, Privataarchiv Sarah Hollender.

9.2. Internetquellen

Admin, „Ein unkonventionelles Konzept geht auf. JeruVille 2011“, *BUDAPESTER ZEITUNG*, <http://www.budapester.hu/2011/09/19/jeruville-2011/> 19. 11.2011, Zugriff: 21.01.2015.

AFP, “WEF 2015: Internet will ‘disappear’, Google boss Eric Schmidt tells Davos“, *The Economic Times*, http://economictimes.indiatimes.com/articleshow/45991616.cms?utm_source=contentofinterest&utm_medium=text&utm_campaign=cpps 23.01.2015, Zugriff 28.01.2015.

Amt für Statistik und Wahlen (2010), „Migrantinnen und Migranten in Düsseldorf. Indikatoren für ein kommunales Integrationsmonitoring“, *Landeshauptstadt Düsseldorf*, http://www.duesseldorf.de/statistik/stadtforschung/download/sb_migration.pdf, Zugriff am 28.12.2014.

Auswärtiges Amt, http://www.auswaertigesamt.de/DE/Aussenpolitik/Laender/-Laenderinfos/01-Nodes_Uebersichtsseiten/Ungarn_node.html, Zugriff: 20.09.2014.

- Bognar, Peter, „Niedrige Lebenserwartung in Ungarn“, *Budapester Zeitung*, <http://www.budapester.hu/2010/10/11/niedrige-lebenserwartung-in-ungarn/>, 11.10.2010, Zugriff: 11.01.2015.
- Duden, „Deutsches Universalwörterbuch“, <http://www.duden.de/node/721114/revisions/1239989/view>, Zugriff: 18.01.2015.
- Heinrich, Kaspar, „Es gibt überhaupt keine Pressefreiheit in Ungarn“, *ZEIT ONLINE*, http://www.zeit.de/kultur/2014-03/Interview_Agnes_Heller 06.04.2014, Zugriff: 18.09.2014.
- Jakus, Ágnes, „Kék az ég és kék a fü“, *Parókia*, <http://www.parokia.hu/hir/mutat/2688/> 02.11.2011, Zugriff: 20.01.2015.
- JeruVille ContainerStadt*, „Trailer“, <https://www.youtube.com/watch?v=roHMPs26CWI> 24.11.2014, Zugriff: 21.05.2015.
- Jeruville* Homepage, <http://www.jeruville.de/index1.htm>, Zugriff: 28.5.2013.
- JeruVille* Homepage, „Profile“, <http://www.jeruville.de/virtuelle%20profile1.html>, Zugriff: 28.01.2015.
- JeruVille Live*, <https://www.facebook.com/jeruville.live>, Zugriff: 28.01.2015.
- JeruVille* Livestream, <http://bambuser.com/v/1958379>, Zugriff: 21.01.2015.
- JeruVille* Projektnummer, „EIA/2010/3.1.3.3“, http://www.solidalapok.hu/sites/default/files/EIA_2010_nyilt_elso_eredmeny.pdf, Zugriff: 09.09.2014.
- JeruVille* Twitter, <https://twitter.com/JeruVille>, Zugriff: 21.01.2015.
- JeruVille Virtuellt*, <https://www.facebook.com/pages/JeruVille-Virtuell/132769673451090?fref=ts>, Zugriff: 28.01.2015.
- JeruVille vol.2*, „Trailer“, <https://www.youtube.com/watch?v=CEGO34G7xvk> 29.12.2010, Zugriff 21.01.2015.
- JeruVille vol.3*, <http://www.jeruville.de/framesetvol3.htm>, Zugriff: 28.01.2015.
- Jeruville* YouTube-Kanal, <https://www.youtube.com/user/jeruville>, Zugriff: 21.01.2015.
- JeruVillean, Alexander, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=vYT-CA6xKro> 28.01.2011, Zugriff: 21.01.2015.
- JeruVillean, Altair, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=K4kI5J9lEmU> 29.01.2011, Zugriff: 21.01.2015.
- JeruVillean, Lola, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=5VVaI4LJwr0> 28.01.2011, Zugriff: 21.01.2015.

- JeruVillean, Palma, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=hkJLvJgyeA> 10.04.2011, Zugriff: 21.01.2015.
- JeruVillean, Prof. Dr. Sky, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=dZthA5d6mLs> 29.01.2011, Zugriff: 21.01.2015.
- JeruVillean, Rohani Hamed, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=uP3czMdbeVs> 10.04.2011, Zugriff: 21.01.2015.
- JeruVillean, Speak Up, „Introvideo“, <https://www.youtube.com/watch?v=TsUKOyypJUJ> 02.04.2011, Zugriff: 21.01.2015.
- Knorre, Dorothea, „City sprawls beyond mind’s limits“, *THE BUDAPEST TIMES*, <http://budapesttimes.hu/2011/09/12/city-sprawls-beyond-minds-limits/> 12.09.2011, Zugriff: 20.01.2015.
- Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, „JIM-Studie 2013“, <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf13/JIMStudie2013.pdf>, Zugriff: 09.09.2014.
- Prensky, Marc, „Digital Natives, Digital Imigrants“, *On the Horizon*, 2001 <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>, Zugriff: 09.09.2014.
- Rastlos, http://www.rastlos.com/ungarn/einwohner_und_religion/, Zugriff: 20.09.2014.
- Sobol, Joshua, „Polydrama“ http://www.alma-mahler.com/text_deutsch/sobol/sobol_interview01.html Zugriff: 30.12.2014.
- Träger, Paul, „Urs Gasser über Digital Natives und solche die es nicht sind“, *Medienbewusst*, 4.02.2011, <http://medienbewusst.de/internet/20110204/urs-gasser-ueber-digital-natives-und-solche-die-es-nicht-sind.html>, Zugriff : 09.09. 2014.
- Verseck, Keno, „Proteste gegen ungarisches Pressegesetz: Schwarze Bildschirme, weiße Seiten“, *Spiegel Online*, <http://www.spiegel.de/politik/ausland/ungarn-medien-protestieren-gegen-die-beschneidung-der-pressefreiheit-a-973575.html> 06.06.2014, Zugriff: 18.9.2014.

9.3. Mediografie

Alma: Göttin, Monstrum, Heilige. Die Witwe der 4 Künste. Regie: Paulus Manker, DVD, Nanook-Film Wien 2007. [Interview mit Joshua Sebold, Bonusmaterial].

9.4. Abbildungsverzeichnis

Alle Abbildungen entstammen dem Privataarchiv Sarah Hollender.

Abbildung 1: Raumplan Containerstadt

Abbildung 2: Meeting Point – vor Aufführungsbeginn

Abbildung 3: Ur-JeruVilleans im Headquarter

Abbildung 4: Infografik Figureninteraktionen

Abbildung 5: Szenarium Containerstadt

Abbildung 6: Szenarium Headquarter

Abbildung 7: Szenarium Containerstadt

Abbildung 8: Szenarium Headquarter

Abbildung 9: Szenarium Containerstadt

Abbildung 10: Szenarium Headquarter

Abbildung 11: Szene 1 - Nadezsda dependence

Abbildung 12: Szene 2.2 - Report Jack observation camera with Altair + Alexander

Abbildung 13: Szene 4 - Jeru has died

Abbildung 14: Szene 13 - Prof. Dr. Sky/ Lola1

Abbildung 15: Szene 6 - Why should I not leave?

Abbildung 16: Szene 1+2 - Explain History 1+2

Abbildung 17: Szene 2 - What is better about other countries?

Abbildung 18: Szene 23 - Manifest

10. Anhang

10.1. Abstract

The idea of the thesis was freelancing this project in 2011. This art project, *JeruVille vol.3*, was staged for the first time in 2009 in front of the theatre in Düsseldorf. In 2011 it found its way to Budapest, Hungary.

30 actors, teenagers, perform simultaneously in two different countries about – cyber war, freedom, control, borders, war, generations, human rights and the apocalypse – connected via skype.

The container city describes the method of a polydrama and offers the complexity of real life. Including all residents' facets, wishes and desires. The residents, the JeruVilleans, are *digital natives*. They do not distinguish between analogue and digital anymore. The thesis explains the construction of the art project and analyses its simultaneous order, media influences of the project and its analogy to the Internet.

Die Diplomarbeit beschäftigt sich mit dem dramaturgischen Aufbau und einer Analyse der Containerstadt *JeruVille vol.3*. Das Kunstprojekt fand zum ersten Mal 2009 vor dem Düsseldorfer Schauspielhaus statt bis es im Jahr 2011 in Budapest, Ungarn zur Aufführung gelang.

30 jugendliche Darsteller*innen performen parallel, in zwei Ländern, zu den Themen – Cyberangriff, Freiheit, Überwachung, Grenzen, Krieg, Generationen, Menschenrechte und der Apokalypse – verbunden über Skype.

Das Kunstprojekt JeruVille beschreibt das Verfahren der Simultandramatik, die Containerstadt spiegelt das alltägliche, parallel verlaufende Leben der Jugendlichen mit all seinen Facetten, Wünschen und Sehnsüchten. Die Bewohner der Containerstadt, JeruVilleaner, sind *digital natives*, die in ihrem Leben nicht mehr zwischen analog und digital unterscheiden. Diese Arbeit erklärt den Aufbau des Kunstprojektes und untersucht es hinsichtlich seiner simultanen Anordnung, den Einfluss von Medien auf das Projekt und seiner Analogie zum Internet.

10.2. Curriculum Vitae

Persönliche Angaben

Name: Sarah Hollender
Wohnort: Köln
E-Mail: sarah.c.hollender@gmail.com
Staatsbürgerschaft: deutsch

Ausbildung

10/ 2008 – 04/2015 Studium der Theater-, Film- und Medienwissenschaft
Universität Wien
07/ 2007 Abitur Städt. Gymnasium Wülfrath

Praxis

Seit 09/2013 Projektassistenz bei onliveline
02/2012 – 05/2012 Regieassistenz *Woyzeck* von Helene Ewert
02/2011 – 09/2011 Dramaturgieassistenz *JeruVille vol. 3* von Petra Lammers
11/2010 Volontärin beim Filmfestival *This Human World*
05/2010 – 06/2010 Regieassistenz *The Medium* von Nikolaus Habjan
02/2010 Dramaturgiehospitanz, *JeruVille vol. 2* von Petra Lammers

10.3. Grafiken

Szenarium Containerstadt

Szenen	Beschreibung	Ton	Video	Greenscreen	Kamran	Izzy	Philip	Tobi	Electromon	Gentlee	Speak Up
0	Audience coming in / Video landing		Video: Landing		in Elevator	in CW	in JY	in Elevator	in M	in C1	interviews through screen, asking people to post
	Opening report		Skype		Skype report nr. 1						
	doors open	take off	Prof. Dr. Sky first report Airplane landing								
1	people in Jeruville Budapest		Scene 1: Egypt + Dr. Fantasy		Radio soundcheck	setting up flowers, first call with Hamed	explain Budapest directions, go to MP	warm up (plaza in front of Edus bench)	hidding in mirror container	sitting on bench - people in Budapest	MP write the info together (collect), with Philip there stay out
1.1	Skype report Speak Up		Skype				translation with paper				Skype report connecting to Palma
2	Scene		five minute slot 1 + Hamed 1+2	Budapest picture react to Kamran	Radio Greenscreen		Breenscreen	facebook rabbits report			silver path/ Bird
2.1	Skype Izzy, Alexander, Jack					Alexander Jeruville calls, asks for chip					
2.2	Report Jack observation camera with Altair + Alexander		Skype								
3	Scene		five minute slot 2 + Hamed 3+4	observation camera react to Posti	Rap 3. generation MP		tree explain Jeruville				video... Anima tickets
4	Rap // Jeru has died		Skype	tahia square			Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died
5	Report Dr. Fantasy // Woodsounds 1		Skype// propeller working		make tree silver	Woodsounds 1	make tree silver	Woodsounds 1	Woodsounds 1	Woodsounds 1	Woodsounds 1
6	Scene			borders	radio gypsy			fb rabbit's report			chaos M
7	Rap			US-Flag	Rap middle generation - GS	Rap middle generation - GS	Rap middle generation - in costume, GS	sniffing	sniffing	sniffing	rap
8	Crying	rain			crying	crying	crying	crying	crying	crying	get tissues
9	Skype Bird + Kamran				with Bird skype over small loudspeakers					Anima + Gentlee	
10	Skype Sevgi + Chanella										
11	Working Scene	rain			working scene	working scene on side	working scene on side	Working Scene	Working Scene	Working Scene in V	Working scene report
R1	Reboot 1		propeller slowing down over Skype		Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1
12	Hamed is calling	ring - right after reboot	Hamed is lost		listen, then reaction	on the phone with Hamed, he is lost	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	report about Izzy on the phone
13	Ziki report: Hamed is lost		Skype			Report // Hamed is lost					Report Izzy - Hamed is lost
14	mapping				mapping	Ziki mapping Budapest, to get Hamed back	mapping	mapping	mapping	mapping	mapping
15	Izzy + Palma					Ziki stop all Ziki + Palma					
16	listen to Gentlee + Palma			facebook	listen to Gentlee + Palma	listen to Gentlee + Palma	listen to Gentlee + Palma	listen to Gentlee + Palma	listen to Gentlee + Palma	listen to Gentlee + Palma	listen to Gentlee + Palma
17	Killing the Fake Rabbit	Skype			Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit
18	Anima report		Skype								
19	Olivia from HQ calling										
20	Rap // Woodsounds 2		no fake rabbit/ propeller working		Rap 1 Generation - GS	Woodsounds 2	turn tree silver	turn tree silver	turn tree silver	Woodsounds 2	Woodsounds 2
R2	Reboot 2		propeller slowing down over Skype		Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2
21	Jack, Palma + Rabbit		Hamed Flicker 2 and fake rabbit sign								
R3	Reboot 3		propeller slowing down over Skype		Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3
22	Sign Language Report		Skype		all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	sign language report
23	Manifest		Propeller working		Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest
24	Report come home		Skype		report + final Rap	Final Rap	in Containers	in Containers	in Containers	in Containers	in Containers
0	Flying home		Flying home		Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home

Szenarium Containerstadt

Scenen	Beschreibung	Sevgi	Serafina	Palma	Anima	Dr. Fantasy	Jack	Nadesda	Bird	TSY 96	Kiki	Dancers
0	Audience coming in / Video landing	questionnaire, welcome	in CW	in CW	in C1	in Elevator	in M	in JY	in GS	in GS	in JY	
	Opening report											
	doors open											open doors
1	people in Jeruville Budapest	post on facebook number of visitors and potential Jeruvilleans	people in Budapest look all the same! They should wear... " puts up sketches into her container	plant flowers + emotions	put up survey - C1 survey analysis	watch people take notes	Taking the observation camera apart - in M	junkyard sort things dependence	explain history 1 - put up pictures - V	Robot words - GS	look at all the fences - JY + Fb	base
1.1	Skype report Speak Up				What is better about other countries?		going around with camera			surprise on the way - character intro MP		look up
2	Scene		puppets 1	silver path				hated	explain history 2		family - M	base
2.1	Skype Izzy, Alexander, Jack						jump into Skype with Alexander Jeruvillean and Izzy					look up
2.2	Report Jack observation camera with Altair + Alexander						Skype with Altair: observation camera					look up
3	Scene	Go to Palma and give her the profile of Jeru	play with puppets 2	emotion Sevgi brings profile of Jeru	giving away tickets near Edu's bench		Monolog: camera in the city, in GS standing in observation camera in GS (camera hiding)	Alkoholismus	rap 3rd generation - in MP	robot monologue - M	Fb	base follow, mourning pose
4	Rap // Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	Jeru has died	
5	Report Dr. Fantasy // Woodsounds 1	Woodsounds 1	Woodsounds 1	make tree silver	Woodsounds 1	Report about rabbit with Prof. Dr. Sky	make tree silver	Woodsounds 1	Woodsounds 1	make tree silver	get fence - JY	Woodsounds + hide
6	Scene	post of potentials on fb	Sophie goes to Jeru	tree climbing	Why shoul I not leave - C1		Chaos 1 - M	Greed	2nd Generation dance - place before MP	actions in MP	eye, eye	base
7	Rap	sniffing	sniffing		sniffing	sniffing	setting up the table	sniffing	sniffing	sniffing	sniffing in fb	choreo nr. 1
8	Crying	crying	crying	laughing	crying	crying	studying manifest on table	crying	crying	crying	crying	crying
9	Skype Bird + Kamsran				Anima + Gentlee			prejudices	Report			look up
10	Skype Sevgi + Chanella											
11	Working Scene	Working scene V	Working scene	Working scene with finger	Working scene	Working scene	bring table, working scene on side	Working scene	Working scene	Working scene	post on fb about working scene	stand
11	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1 - press button	Reboot 1	Reboot
12	Hamed is calling	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	listen, then reaction	listen
13	Izzy report- Hamed is lost			get back to city	Hamed is lost	report						fighting pose
14	mapping	mapping	mapping	mapping	mapping	mapping	mapping + GS	mapping	mapping	mapping	mapping	fighting pose
15	Izzy + Palma		Palma whispers in her ear	Izzy + Palma then whisper in Sophies ear								fighting pose
16	listen to Gentlee + Palma	listen to Gentlee + Palma	listen to Gentlee + Palma	Palma + Gentlee	listen to Gentlee + Palma	listen to Gentlee + Palma	facial fb monolog in GS	lies	listen to Gentlee + Palma	listen to Gentlee + Palma	listen to Gentlee + Palma	fighting pose
17	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	Killing the Fake Rabbit	fighting pose // store
18	Anima report				report		Chaos 2					listen
19	Olivia from HQ calling			send out white rabbit		call from Olivia			Alice im Wonderland	Alice im Wonderland		listen
20	Rap // Woodsounds 2	Woodsounds 2	Woodsounds 2	make tree silver	Woodsounds 2	Woodsounds 2	turn tree silver	turn tree silver	Woodsounds 2	turn tree silver	Woodsounds 2	choreo 2 + woodsounds
21	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot
22	Jack, Palma + Rabbit			Jack+ Palma + Rabbit - at rabbit	Happiness		Jack+ Palma+ Rabbit - at rabbit	War				fighting pose
23	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot
24	Sign Language Report	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	all come to skype cause no sound	fighting pose
25	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	manifest without words
26	Report come home	in Containers	in Containers	in Containers	in Containers	in Containers	in Containers	in Containers	in Containers	in Containers	in Containers	next to containers
0	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	Flying home	close doors

Szenarium Headquarter

SENE	BESCHREIBUNG	Kamran	Olivia	Lola	Alexander	Prof. Dr. Sky	Katy
Einlass	Video + Speak Up						
Einlass	Landungsvideo, alle auf Sofa, essen "Chip"						über Freiheit
Eröffnung	over skype	Hallo, Sola, JeruVilean (Mic)				Prof. Dr. Sky: check, check, yes, we're here	
		We landed				What are your coordinates	
		Wait... (he checks coordinates) 47°28'19"N 19°03'01"E				Where is that?	
		Budapest, Hungary.				Good spot.	
		We explored the city.				And you found all these people?	
		Don't know who they are. Seem to be Hungarians. Budapestians.				Do they want to become JeruVileans?	
		I'm not sure.				Find it out.	
		Roger.				Roger. We're ready to listen to your report.	
		over and out.					
	TON: take-off						I rap
0			ich bin, runterzahlen	Diktatoren lieben	schlafen (geht aber nicht, weil Olivia immer zählt)		menschenrechte auf boden
				Diktatoren			
1				Länderzettel			
1.1	Report Speak Up						
2.1	Alexander calls Izzy. Jack walks by				Call Hamed/Izzy		
2.2	Report Jack Observation camera						
3			Baumst	Begrüßung		Gehört aus dem Kühlschrank. Holen	
					Begrüßung. Ende Richtung Lola		
						Schließt im FB-Schrank	
4	Jeru has died			Jeru has died			
5	Dr Fantasy					Prof. Dr. Sky ruft Dr. Fantasy	
				Chama			
				Apertem vor Tir			
				Spiegeltext über Ehrlichkeit			Nomische gesetzte
			mist Strahlung				
8	Crying Parade (watch)						
			Lola + Olivia Unsterblichkeit	Lola + Olivia Unsterblichkeit			
9	Dori & Cazeab about Generations			Dori & Kamran about Generations			Freiheitstext
10	Sevgi & Chanela						
			Lola + Olivia Unsterblichkeit	Lola + Olivia Unsterblichkeit	Alexander/ Prof. Dr. Sky/ Altair	Puqun/ DR. Sky/ Rocky	Globalisierung
	Auf dem Klo						
	Globalisierung			Prof. Dr. Sky / Lola 1		Prof. Dr. Sky / Lola 1	
R1	Reboot 1		Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1
13	Izzy Report (Hamed wird attackiert)			Prof. Dr. Sky / Lola 1		Prof. Dr. Sky / Lola 1	
	Ich Gott oh Gott...			Prof. Dr. Sky / Lola 1		Prof. Dr. Sky / Lola 1	
	beraten			Prof. Dr. Sky / Lola 1		Prof. Dr. Sky / Lola 1	
	Gesetze		Weltuntergang				Gesetze
18	Report Anima			Kim-Lao / Altair / Lola	Alexander + Prof. Dr. Sky	Alexander + Prof. Dr. Sky	
19	Dr Fantasy		Dr. Fantasy (Gemütszustände)				
	E-Personalausweis			bei Tim an der Theke			
				Alexander/ Dr. Sky	Alexander/ Dr. Sky		strage
R2	reboot 2		Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2
	Krisenbesprechung ALLE						
R3	reboot 3		Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3
	Krisenbesprechung ALLE						
22	Report Jack - Mime (fake rabbit attack)						
	Japan		Japan	Fake Rabbit Demo			Fake Rabbit Demo
	Freiheit						
	Eingepflanztes Gehirn			Prof. Dr. Sky / Lola 2		Prof. Dr. Sky / Lola 2	
			Fake Rabbit Demo	Fake Rabbit Demo			
23	beraten dann... Manifest		Manifest	Manifest	Manifest	Manifest	Manifest
24	Report Kamran- come home						
0	let's fly home						

Szenarium Headquarter

SZENE	BESCHREIBUNG	Akair / Kim-Lao	Hannah	Shanella
Einlass	Video + Jerry			
Einlass Eröffnung	Landungsvideo, alle auf Sofas, essen "Chip" over Skype			
	TDR: take-off			
0				
1		Begrüßung		Bruce2
1.1	Report Speak Up	Report Speak Up		
2.1	Alexander calls Terry, Jack walks by	Diktatoren		
2.2	Report Jack Observation camera	Report Jack		
3				
			Nachrichten - Apokalypse	Bruce 1
4	Jerry has died			
5	Dr Fantasy		Olivia Baumert nachspielen	
		Hakim Bey		singt
		Hakim Bey		
8	Crying Parade (watch)		singt	
			in FB-Schrank	
9	Bird & Kamran about Generations			
10	Senzi & Shanella			Senzi & Shanella
		Alexander/ Prof. Dr. Sky/ Akair		
	Auf dem Klo Globalisierung			
R1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1	Reboot 1
13	Zili Report (Hamed wird attackiert) oh Gott oh Gott... beraten	Ermitteln Anzahl der Fake Rabbits		
			chaos	tanzt schlecht
	Gesetze	rocky schmeißt purjan von der theke	sammelt Profile Emotionen in FB-Schrank	amazing grace auf die
18	report Fatime	Kim-Lao / Akair / Lila		
19	Dr Fantasy			Heddi Klum
	E-Personalausweis	Lila an der Theke	FB FB	
R2	reboot 2	Reboot 2	Reboot 2	Reboot 2
R3	Krisenbesprechung ALLE			
R3	reboot 3	Reboot 3	Reboot 3	Reboot 3
	Krisenbesprechung ALLE			
22	Report Jack - Mime (fake rabbit attack) Japan			Fake Rabbit Demo
	Freiheit		Freiheit, der zu sein, der man sein möchte	
	Eingeflüantes Gehirn			
23	Sensation dance - Manifest	Manifest	Manifest	Fake Rabbit Demo
24	Report come home			Manifest
0	let's fly home			

Infografik: Figureninteraktionen

