

ANTIGONE 2.0



Interaktives Theater - Chat auf der Bühne

Der theatrale Raum wird bei Antigone 2.0 zum Chatraum transformiert werden. Das heißt, dass zufällig ausgewählte Zuschauer als antiker Chor in der Lage sein werden, das Bühnengeschehen per Live-Chat zu kommentieren, wann immer sie möchten. Die Handlung wird dadurch begleitet und das Publikum ist in der Lage, zu kritisieren, agitieren oder anzuklagen.

Inhalt - Bestattung mit Hindernissen

Polyneikes ist tot. Er hat seine Heimatstadt Theben angegriffen und wurde vor den Toren erschlagen. Folglich verbietet der dortige König Kreon, der Onkel des Toten, die Bestattung. Das Volk gehorcht dem Herrscher – bis auf eine Ausnahme: Antigone, die Schwester des Polyneikes. Ihre Rebellion verursacht beim König einen Gewissenskonflikt: Sie ist nicht nur seine Nichte sondern zugleich die Verlobte seines Sohnes Haimon. Verschont er sie jedoch, steht er als König unglaublich vor seinem Volk. Schließlich will er gerade mit Willkürherrschaft und Selbstjustiz aufräumen. Antigone, als Anhängerin alter göttlicher Gesetze und traditioneller Riten, ist nicht bereit, das königliche Gesetz zu akzeptieren, König Kreon kann nicht lernen einen Fehler zuzugeben, aus Angst sein Gesicht zu verlieren. Es kommt zum Drama.

Thematische Schwerpunkte

Kaum ein Stück wurde bereits so intensiv analysiert und bearbeitet wie die Antigone des Sophokles. Die Vorgeschichte bilden die "Sieben gegen Theben". Es handelt sich um Adrastos, Amphiaros, Hippomedon, Kapaneus, Parthenopeus, Tydeus und Polyneikes, die die siebentorige Stadt Theben angreifen. Bei letzterem handelt es sich um den "rechtmäßigen Herrscher", den Erstgeborenen des ehemaligen Königs Ödipus, der von seinem Bruder Eteokles aus Theben vertrieben wurde.

Die Sieben unterliegen den Thebanern und das Brüderpaar - Polyneikes und Eteokles - erschlägt sich gegenseitig. Nun setzt die Handlung von Antigone ein. Diese will nämlich beide Brüder - so wie es alter Brauch und göttliches Recht ist - bestatten, während König Kreon die Beerdigung des Angreifers Polyneikes verbietet. Klassische Interpretationen sehen in der Antigone hauptsächlich die Frage nach der Gewichtung von individuellen Moralvorstellungen gegenüber den Gesetzen des Staates. Auch der Überwachungsstaat, der ein permanentes unangenehmes Klima der Unterstellungen und Diffamierungen schafft, spiegelt sich im antiken Vorbild bereits wieder.

Gendertheoretische Ansätze, die in Antigone eine Vertreterin des Matriarchats und in Kreon des Patriarchats sehen, sind auch denkbar. In unserem Projekt wollen wir noch einen Schritt weitergehen und Antigone als Vertreterin der chthonischen (alten) Gottheiten sehen, die sich aber gleichzeitig zum Neuen hingezogen fühlt. Die Frage nach der "digitalen Spaltung" der (antiken) Gesellschaft soll ebenso gestellt werden, wie die nach alternativen Familienkonzepten, die aus der Personenkonstellation um Ödipus und seine Kinder unmittelbar erwächst.

Genauso wichtig ist die Suche von Auswegen aus der vermeintlichen Auswegslosigkeit. Insbesondere werden neue Demokratiekonzepte (Stichwort: "Web 2.0") hinterfragt, die durch "user generated content", soziale Netzwerke und intuitive Interfaces nicht nur die digitale Kluft überbrücken, sondern auch Wegweiser für gesellschaftlich-politische Entwicklungen sein können.

Kontakt

Aufführungstermine: 23.11.2007, 24.11.2007, 25.11.2007, 26.11.2007

Homepage:

<http://www.antigone20.de/>

<http://www.antigonezweynull.de/>

Regie: Benedict Roeser (regie@antigone20.de bzw. 0160 93 88 38 26)

PR & Pressearbeit: Annika Packmor (presse@antigone20.de bzw. 0176 641 22 478)