

„wenn es keinen krieg gibt, muß man ihn in tragödien machen" christian dietrich grabbe

wegen seiner schweren aufführbarkeit gerät dieses drama in die nähe der concept art. trotzdem ist es mit den heute zur verfügung stehenden technischen mitteln leicht zu realisieren. Die aufführungs-nach wären um vieles geringer als für militärische übungen aufgewendet werden. nach jeder aktion sind die in dem jeweiligen raum zu registrierenden gerüche angegeben. gerüche die sich aus der aktion nicht unmittelbar ergeben, werden aus spraydosen versprüht. die für jede aktion benötigte besetzung der lärmmusik ist ebenfalls angegeben. wenn nicht anders vorgeschrieben, wird während der gesamten dauer der jeweiligen aktion gelärmt. die bühne ist zu einer unterirdischen stadt erweitert. der beigegebene pian zeigt mit nummern gekennzeichnete unterirdische gänge und raume, in welchen sich die aktionen ereignen. die decken, böden und wände der in die erde gegrabenen gänge und räume sind betoniert. die beleuchtung der gänge und räume ist, wenn nicht anders angegeben, sehr hell. bezüglich der aufführungsweisen ist alles offen gelassen. es ist keine genaue aufführungsdauer vorgesehen. es können sich alle geschehnisse innerhalb weniger stunden, einiger wochen, einiger monate oder jahre ereignen. obwohl die geschehnisse auf der partitur, bedingt durch die enge unserer sprachordnung, nacheinander angegeben sind, heißt das nicht, daß sie sich auch tatsächlich nacheinander ereignen müssen. viele geschehnisse können sich gleichzeitig oder in einer beliebigen ganz anderen reihenfolge ereignen. die aktionsabfolgen sollen für den spielteilnehmer nicht wie auf einer guckkastenbühne übersichtlich angeordnet werden. der spielteilnehmer soli lediglich von dem jeweiligen regieplan in kenntnis gesetzt werden, um selbst zu wählen, welche ereignisse er erleben will. es kann sich ergeben, daß der spielteilnehmer zu manchen ereignissen stößt, deren dramatischer kulminationspunkt, höhepunkt bereits überschritten ist; oder das geschehnis ist vorbei, nur mehr die relikte der aktion sind zu registrieren, die verwendeten substanzen beginnen bereits zu faulen. die wegrichtung der spielteilnehmer kann durch Jos oder wi.irfel bestimmt werden. es kann sich ergeben, daß wege gegangen und räume betreten werden, wo sich nichts ereignet, vielleicht ist lediglich die lärmmusik von der ferne zu hören wie das donnern einer untergrundbahn. die am einfachsten zu realisierende aufführungsart bleibt die unmittelbare aneinanderreihung der geschehnisse. die mitspieler gehen in einen raum, besichtigen ihn bzw. nehrnen an der in dem raum stattfindenden aktion teil, gehen von da in den nächsten raum und nehmen dort an der aktion teil. es wird sich öfters ergeben, daß die verschiedenen prozessionen und tierherden gleiche gänge und räume benützen d. h. sie können sich begegnen. die begegnung ist bestandteil des spieles. auch werden viete räume zu mehreren zwecken benützt.