

D'haus

Düsseldorfer Schauspielhaus

1984 - Dystopie 2.0 — von Kim Langner — nach dem Roman von George Orwell — Spielzeit 2025/26 —
www.dhaus.de — *Junges Schauspiel*





Leon Schamlott, Franka Forkel, Cem Bingöl
Titel: Cem Bingöl

Herzlich Willkommen im SOL-Verse™

Tauche ein in deine
optimierte Realität.

Reise an Orte, die du nie
erreichen könntest – oder
erschaffe deine eigenen.

Ein Ausflug zu den Unter-
wasser-Ruinen von Vene-
dig? Kein Problem!

Deine Wünsche werden nicht
mehr nur erfüllt – sie werden
vorausgesehen.

Mit einer neu-humanen
K.I.-Partnerin* an deiner
Seite bleibt keines deiner
Bedürfnisse ungesehen!

Vertraue auf ein System,
das für dich denkt.

Erlebe eine Realität, die
für dich gemacht ist.

Dein SOL-Verse™
Weil das Beste nicht dem Zufall überlassen wird.

*nur verfügbar für Trustees und Essentials

D'haus — 1984 – Dystopie 2.0

1984 – Dystopie 2.0 — von Kim Langner — nach dem Roman von George Orwell — ab 12 — Uraufführung — Junges Schauspiel

Winston	Cem Bingöl
O'Brien / Charrington / Mechanicus (im Video) / SOL-Verse-Werbung (Stimme)	Leon Schamlott
Julia / SOL-Smart (Stimme) / TURP.NI (Stimme)	Hannah Joe Huberty
Syme / Polizist / Wache / Emily Goldstein (im Video) / SOL-Truth (Stimme)	Franka Forkel
SHENFA (Stimme) / SOL-Vote (Stimme)	Katharina Birch
Kathar-IA (Stimme)	Despina Anaïs Economou
Aether-Werbung (Stimme)	Felicia Spielberger
Regie	Katharina Birch
Bühne und Kostüm	Georg & Paul
Musik	Lars Ehrhardt
Video	Katarina Eckold
Licht	Jean-Mario Bessière
Dramaturgie	Leonie Rohlfing
Theaterpädagogik	Ilka Zänger
Regieassistenz	Despina Anaïs Economou
Bühnenbildassistenz	Laura-Marie Falder
Kostümassistenz	Inés Dfáz Naufal
Regiehospitantz	Alex Solonski

Für die Produktion verantwortlich — Produktionsleitung: Daniel Reglin — Bühnentechnik: Romina Kankeswaran, Jasminko Kovac — Beleuchtung: Marcel Rogon — Ton und Video: Jens Ewald — Requisite: Carsten Vogel, Stefanie Pürschler-Mir — Maske: Silke Adams — Ankleiderinnen: Annett Kafuta, Maria Ittermann

Technische Leitung — Technische Direktoren: Maximilian Gens, Wendelin Hußmann — Leiter Veranstaltungstechnik Central: Jens Ewald — Technische Abteilungen — Bühnenspektor: Oliver König — Leiter der Beleuchtungsabteilung: Jean-Mario Bessière — Leiter der Tontechnik: Peer Seuken — Leiter der Videotechnik: Tim Deckers — Leiterinnen der Requisite: Käthe Armbruster, Annette König — Leiter:innen Werkstätten — Schreinerei: Stefan Heinen — Schlosserei: Ralf Menge, Dirk Pietschmann — Malsaal: Angela Hecker-Beindorf — Theaterplastik: Katja Schümann-Forsen — Polsterei: Ralf Fleßer — Direktorin Kostüm: Nina Kroschinske — Damenkostümwerkstätten: Katharina Korb — Herrenkostümwerkstätten: Regina Erl — Maske: Andreas Polich, Jutta Ross

Premiere am 15. Mai 2026 — im Central 1 — Dauer der Aufführung: ca. 1 ¾ Stunden — Aufführungsrechte: Hartmann & Stauffacher Verlag GmbH, Verlag für Bühne, Film, Funk und Fernsehen, Köln

Ein großes Dankeschön gilt unseren drei Premieren.Klassen für ihr wertvolles Feedback zu unserer Inszenierung und ihre künstlerischen Beiträge im Rahmen ihrer Premieren.Klassen-Projekte: der Theater-AG der Anne-Frank-Realschule, der Stipendiat:innengruppe der Bürgerstiftung von der Dieter-Forte-Gesamtschule und dem Jugendclub im Kunstpalast (gefördert durch die Freunde Museum Kunstpalast e.V.)

Informationen zur KI-Nutzung:

Die in der Inszenierung verwendeten Videos enthalten teilweise KI-generiertes Material.

Die Biografien der Künstler:innen findest du hier.
Halte einfach deine Handykamera auf den QR-Code.



Impressum — Herausgeber: Düsseldorfer Schauspielhaus — Generalintendant: Wilfried Schulz — Künstlerischer Leiter Junges Schauspiel: Stefan Fischer-Fels — Kaufmännischer Geschäftsführer: Andreas Kornacki — Redaktion: Leonie Rohlfing — Gestaltung: Johannes Erler (Bureau Erler), Micha Bieler — Druck: Brochmann GmbH, Essen — Gedruckt auf 100% Recyclingpapier

Bildnachweis — Szenenfotos: David Baltzer — **Kontakt** — Telefon Zentrale Düsseldorfer Schauspielhaus: 0211.8523-0 — Central: 0211.8523-710 — E-Mail: info@dhaus.de — E-Mail Junges Schauspiel: junges@dhaus.de — E-Mail Stadt: Kollektiv: stadtkollektiv@dhaus.de — Internet: www.dhaus.de

Erläuterungen zum Stück

Autorin Kim Langner übersetzt mit »1984 – Dystopie 2.0« den berühmten Roman von George Orwell in eine nahe Zukunft*. Die patriarchal strukturierte KI SOLON regiert den Staat Ozeanien und kontrolliert systematisch alle Lebensbereiche der Gesellschaft: Familie, Bildung, Arbeit – nichts passiert unabhängig von SOLON. Die Bevölkerung Ozeaniens ist dabei in drei Klassen unterteilt:

1. Trustees — die obere Klasse, der nur wenige Hundert auserwählte Männer in Ozeanien angehören

2. Essentials — die Mittelklasse, die nur einen winzigen Teil der männlichen Bevölkerung Ozeaniens ausmacht

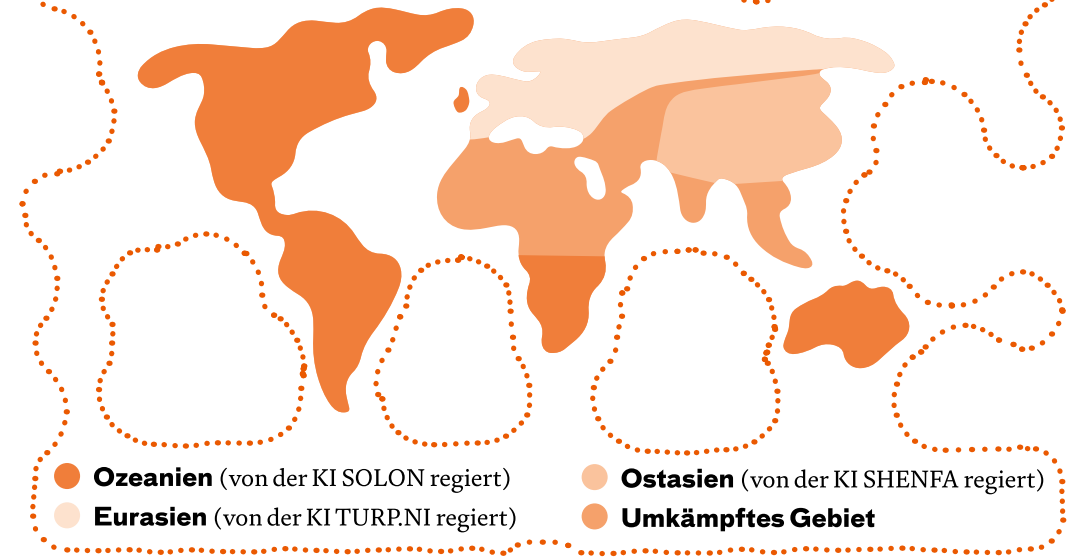
3. Commons — die arme Unterklasse, zu der beinahe die gesamte ozeanische Bevölkerung (inklusive aller Frauen) gehört

Während Trustees und Essentials ein Leben im Wohlstand führen können, ist die Lage der Commons prekär. Sie müssen unliebsame Arbeiten verrichten und besitzen nur die nötigsten Dinge.

Der Programmierer Winston hat Glück: Als Essential hat er Zugang zu selten gewordenen Lebensmitteln, hat die Möglichkeit, eine berufliche Laufbahn zu verfolgen und Sozialpunkte für weitere Privilegien zu sammeln. Zudem führt er eine zunächst glücklich wirkende Ehe mit seiner neu-humanen KI-Partnerin Kathar-IA. Winston arbeitet als Core-Analyst in einem Operationcenter und ist damit für die IT-Sicherheit von SOLON verantwortlich. Das vorrangige Ziel seiner Arbeit ist, SOLON vor feindlichen Cyberangriffen zu schützen, denn Ozeanien befindet sich im Krieg mit Eurasien und Ostasien (*siehe Karte*).

Als ein Video der eurasischen KI TURP.NI in SOLONs System auftaucht, das sich als Deepfake eines im Untergrund operierenden Kollektivs herausstellt, gerät Winstons KI-optimierte, cleane Welt ins Wanken. In einem Laden für Antik- und Buchverkauf versucht Winston Antworten zu finden und stößt dabei auf das Buch »Wege der Befreiung aus der oligarchischen KI-Diktatur«. Langsam beginnt Winston zu begreifen, dass die Welt, die er zu kennen glaubt, nur eine Illusion ist. SOLONs Lügenpropaganda ist so tiefgreifend, dass es den Menschen nicht mehr möglich ist, sich unabhängig zu informieren, Entscheidungsprozesse nachzuvollziehen oder ein selbstbestimmtes Familienleben zu führen.

Weltordnung in »1984 – Dystopie 2.0«



SOLONs weitere KIs:



SOL-Truth
Nachrichten-KI



SOL-Love
Mutterschafts-KI, die die Reproduktion der Bevölkerung verantwortet und reguliert



SOL-Maps
Navigations-KI

SOL-Smart
Programmier-KI mit zentralem Systemzugriff



SOL-Vote
Wahl-KI, über die die Bürger:innen von Ozeanien an Abstimmungen teilnehmen können



Kathar-IA
KI-Partnerin von Winston



Cem Bingöl, Hannah Joe Huberty

Wie KI die Demokratie gefährdet



Die ganze Kolumne
gibt es hier zu lesen:

In »1984 – Dystopie 2.0« hat die KI SOLON alle staatlichen Institutionen ersetzt und die Menschen sind dem System und seiner Willkür ausgeliefert. Noch befinden wir uns am Anfang des KI-Zeitalters, doch auch heutzutage wird KI bereits strategisch von antidemokratischen Kräften eingesetzt. Über die Gefahren, die durch KI für die Demokratie entstehen, berichtet Marcel Fratzscher in seiner ZEIT-Kolumne:

Der größte Irrtum in der Debatte über künstliche Intelligenz (KI) ist die Annahme, es gehe vor allem um Innovation, Produktivität und Wettbewerbsfähigkeit. Das ist auch ein wichtiger Teil und KI bietet riesige Chancen. Aber es geht auch, und in erster Linie, um Macht: Wer bestimmt künftig über zentrale Ressourcen moderner Gesellschaften? Darin liegt eine der größten Gefahren für unsere liberale Demokratie. Nicht die KI selbst bedroht die Demokratie, sondern die politische Ökonomie ihrer Entwicklung – und das Tempo, mit dem sie in Kriegsführung, Verwaltung, Arbeitswelt, Finanzmärkte und Kommunikation eindringt.

Wer KI kontrolliert, kontrolliert Märkte, Informationsflüsse und staatliche Handlungsfähigkeit. Regulierung von KI allein wird künftig nicht mehr reichen, weil private Unternehmen staatlichen Behörden technologisch oft weit voraus sind. Das waren neue Technologien zwar fast immer, aber Geschwindigkeit und Dominanz der KI schaffen ein unüberbrückbares Ungleichgewicht zwischen Staat und privaten KI-Eigentümern. Genau hier liegt das demokratische Risiko: Wenn Parlamente, Gerichte und Aufsichtsbehörden die Systeme, die sie kontrollieren sollen, nicht mehr verstehen, prüfen oder wirksam begrenzen können, kippt das Machtverhältnis zwischen Staat und Wirtschaft.

Die internationale Sicherheitsforschung zeigt, dass KI-Modelle bereits bei Cyberangriffen helfen, Schwachstellen zu finden und Schadcode zu schreiben.

Der International AI Safety Report 2026 verweist darauf, dass KI-Agenten in Tests viele reale Schwachstellen fanden und dass staatliche wie kriminelle Akteure KI bereits in ihren Operationen einsetzen.

Deshalb braucht es eine demokratische KI-Strategie. Es braucht auch klare Regeln für KI-Anwendungen in Staat, Polizei und Militär. Keine autonome tödliche Anwendung ohne sinnvolle menschliche Kontrolle. Keine biometrische Massenüberwachung des öffentlichen Raums. Keine Verträge, die pauschal »alle rechtmäßigen Anwendungen« erlauben. Sicherheitsrelevante Systeme müssen Zulassungen und Kontrollmechanismen unterliegen.

Zudem muss der Staat handlungsfähig werden – mit technischer Expertise, digitalisierter Verwaltung und wirksamen Bürgerrechten auf Erklärung, Anfechtung und menschliche Überprüfung. Wer einem KI-System ausgeliefert ist, ohne Einspruchsrecht und ohne Zugang zu Entscheidungsgründen, lebt nicht im digitalen Rechtsstaat, sondern in einer modernisierten Willkür. Demokratie und Öffentlichkeit müssen geschützt werden: Herkunftskennzeichnung synthetischer Inhalte, Transparenz bei Werbung und Bots, Missbrauchsregeln, wirksame Plattformpflichten und schnelle Verfahren.

Überlassen wir KI dem Markt, den Monopolen und den geopolitischen Machtkämpfen, wird sie die Demokratie aushöhlen. Zähmen wir sie institutionell, sozial und demokratisch, kann sie ein Werkzeug des Fortschritts werden. Die Frage ist nicht, ob KI unsere Gesellschaft verändert. Die Frage ist, ob wir sie klug als Chance des Fortschritts nutzen oder ob wir zulassen, dass sie unsere Demokratie entmachtet.

Auszug aus: »Künstliche Intelligenz bedroht die Demokratie, aber anders als gedacht« von Marcel Fratzscher, erschienen in DIE ZEIT am 24. April 2026.

Dystopie

(griech. **dys-** = **übel-**, d.h. **schlecht**, und **topos** = **Ort**).

Eine Dystopie ist eine meist in der Zukunft spielende fiktive Erzählung, in der eine negative oder nicht wünschenswerte Gesellschaftsordnung gezeichnet wird. Häufig geht es den Autor:innen von Dystopien darum, auf besorgniserregende gesellschaftliche Entwicklungen in unserer heutigen Gegenwart aufmerksam zu machen.

Kennst du noch andere Beispiele (Romane, Comics, Serien...) für eine Dystopie?

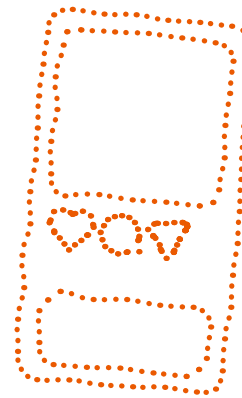
Wie hätten sich wohl deine Großeltern eine negative Zukunft vorgestellt?



Emily Goldstein versucht SOLON zu stürzen, da Mechanicus' Utopie für die meisten Menschen in Ozeanien Unterdrückung und Entbehrung zur Folge haben.

Mechanicus hat SOLON programmiert und versucht seine eigene Utopie einer Gesellschaft umzusetzen.

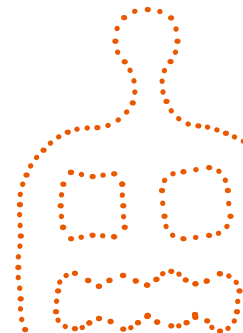
Welche Dinge in unserer Gesellschaft fallen dir positiv auf? Was könnte sich gut entwickeln?



Posts aus einer dystopischen Zukunft:

Hast du eine Idee, warum es in den Nachrichten gehen könnte?

Könnte es eine:n Influencer:in geben, der:die die schlechten Zustände aktiv positiv beeinflussen möchte?



Und was sagt die KI selbst zu ihrer Zukunft? Formuliere einen Prompt und frag sie!

Utopie

(griech. **ou** = **nicht**, und **topos** = **Ort**)

Wie sähe deine Utopie aus?

Der Begriff geht zurück auf den philosophischen Dialog »Utopia« von Thomas Morus, in dem eine ferne ideale Gesellschaft entworfen wird. Utopien können als positive Gegenentwürfe zu kritischen Zuständen unserer Gesellschaft verstanden werden.

Glossar

AetherVision — ist das Programm, das auf den verschiedenen Cyberbrillen der Bevölkerung von Ozeanien läuft.

Core-Analysten — sind in den Operationcentern von Ozeanien aktiv. Sie analysieren Daten, suchen nach Systemfehlern und sind in der Lage, Code zu programmieren.

Das Kollektiv — ist die geheime Gruppe von Emily Goldstein, die im Untergrund angeblich den Sturz von SOLON plant.

Human-Defense-Einheit — Gruppe menschlicher Programmierer, die sich um die Cybersicherheit in SOLON kümmern.

Mutterschaftseinheit — Einrichtung, in der junge Mädchen und Frauen systematisch eine Schwangerschaft nach der nächsten durchlaufen, um Kinder für SOLON zur Verfügung stellen zu können.

Operationcenter — dienen der Überwachung, Analyse und Sicherung der IT-Infrastruktur. Sie erkennen Cyberangriffe und technische Störungen in Echtzeit, um Schäden durch automatisierte Systeme zu begrenzen.

Oxytocin-Dusche — eine Maschine, die die Ausschüttung des »Kuschelhormons« Oxytocin bewirkt, um die fehlende körperliche Nähe zu anderen Menschen auszugleichen, da Körperkontakt in Ozeanien verboten wurde.

Root-Scope — ist der oberste bzw. innerste Kern eines Systems bzw. Programms, von dem aus auf das ganze System oder Programm zugegriffen werden kann.

* Wir verwenden hier ausschließlich die männliche Form, da in Ozeanien unter der Herrschaft von SOLON nur Männer diese Funktion ausführen.



»Ich kann einfach nicht mehr unterscheiden, was wahr ist und was Lüge.«