AUFFÜHRUNGSRECHTE Boosey & Hawkes • Bote & Bock GmbH, Berlin

Das Interview mit Komponist Leonard Evers ist ein Originalbeitrag für dieses Heft und wurde protokolliert von Rosalie Suys. Die Figurenbeschreibungen sind ebenfalls Originalbeiträge von Rosalie Suys. Die Zitate entstammen dem Libretto der Oper. Die gesprochenen Texte der KI sind Teil der Inszenierung und wurden im

Die Fotos entstanden zur Klavierhauptprobe am 2. Juni 2022. FOTOS Clemens Heidrich



Staatsoper Hannover INTENDANTIN Laura Berman

GESTALTUNG Philipp Baier, Madeleine Hasselmann, Minka Kudraß DRUCK OUBUS media GmbH

Staatsoper Hannover, Opernplatz 1, 30159 Hannover



Wie kann ich sicher sein? Bin ich ich? Bin ich irr? Bin ich nur eine Kopie? Nur humanoid?

HUMANOID

Science-Fiction-Oper von Leonard Evers (*1985) Libretto von Pamela Dürr

Deutsche Erstaufführung Eine Produktion des Internationalen Opernstudios

Petra Radulović*

Weronika Rabek*

Tobias Hechler

Peter O'Reilly*

Darwin Prakash*

Frank Schneiders

STIMME DER KI (VOM BAND) Carmen Fuggiss

Niedersächsisches Staatsorchester Hannover

MUSIKALISCHE LEITUNG Giulio Cilona/Richard Schwennicke INSZENIERUNG Tobias Mertke BÜHNE, KOSTÜME Julia Burkhardt LICHT Uwe Wegner DRAMATURGIE Rosalie Suys

STUDIENLEITUNG Carlos Vázquez MUSIKALISCHE ASSISTENZ Francesco Greco, Richard Schwennicke REGIEASSISTENZ, SPIELLEITUNG Vongani Bevula INSPIZIENZ Giorgio Valenta KOSTÜMASSISTENZ Winnie Janke, Lara Marie Kainz

TECHNISCHER DIREKTOR Hanno Hüppe TECHNISCHER LEITER BALLHOF Heiko Janßen WERKSTÄTTEN Nils Hojer TON, VIDEO BALLHOF Oliver Sinn BELEUCHTUNG BALLHOF Erik Sonnenfeld KOSTÜMDIREKTION Andrea Meyer MASKE Heiko Hartmann MALSAAL Thomas Möllmann TAPEZIERWERKSTATT Matthias Wohlt SCHLOSSEREI Bernd Auras TISCHLEREI Andrea Franke

BÜHNENBILDASSISTENZ Sophia Schellong XCHANGE Keith Bernard Stonum

THEATERMEISTER Erik Sonnenfeld TON Florian Günther, Sven Torge Jensen REQUISITE Stella Kuprat, Melina Fox

AUFFÜHRUNGSDAUER ca. 1 Stunde, keine Pause

PREMIERE 11. JUNI 2022, BALLHOF EINS Spielzeit 2021/22

Mein Meisterwerk – und doch ein Fehler.

Nach einem traumatischen Verlust hat sich Jonah in eine selbstgeschaffene künstliche Welt zurückgezogen, in der er sich mit humanoiden (menschenähnlichen) Robotern umgibt. Immer wieder mit seiner Trauer konfrontiert, flieht er vor der Vergangenheit in eine virtuelle Gegenwart ohne reale Zukunft. Ganz von künstlicher Intelligenz umgeben, wird es für Jonah plötzlich gefährlich: Behält er die Kontrolle über die von ihm programmierte Welt? Oder werden sich seine Android:innen und der intelligente Raum selbst, der in dieser Inszenierung auch eine eigene Stimme bekommt, gegen ihn wenden?

Du weißt es doch noch? Erinnerst dich doch? nahs frühere Freundin

Vivienne zieht es immer und immer wieder u Jonah. Schnell wird klar, dass die beiden einst eine große Liebe verbunden hat. onah empfindet diese Gefühle zwar noch immer, fühlt sich aber von Vivienne verfolgt und sichtlich bedrängt, wenn sie in der Nähe ist. Die Beziehung der beiden gibt Rätsel auf. Ist Vivienne überhaupt real?

Ich kann wählen?

Alma ist Jonahs neueste Kreation mit einer Spezialfunktion: Wann immer er will, kann er ihren Erinnerungsspeicher löschen und sie zurück auf null setzen. Damit erlebt Alma jeden Tag, als wäre er ihr erster. Ohne Vergangenheit und Zukunft ist sie scheinbar die perfekte Gefährtin für den traumatisierten Jonah. Ohne Erinnerung bleibt Alma jedoch ohne Bewusstsein, ohne Persönlichkeit.

Sei wer du willst! KIND

Das Kind ist ein unkontrollierbarer Freigeist, der in Jonahs Welt eindringt und sie auf den Kopf stellt. Es entzieht sich jeder Definition und bringt Spiel und Fantasie in den perfekt programmierten Raum. Das Kind unterscheidet zudem nicht zwischen Mensch und Roboter und freundet sich prompt mit Androidin Alma an. Als es ihr neue Ideen von unendlichen Möglichkeiten und freiem Willen beibringt, wird ein unaufhaltsamer Prozess in Gang gesetzt: Die Künstliche Intelligenz (auch KI) beginnt sich sprunghaft zu entwickeln, und aus Spiel wird bald bitterer Ernst ...

Bonus topped. Next level.

Juri ist Jonahs primitivstes Modell, ein

alter Gameroboter, der immer nur dem

eigenen Rekord nachjagt. Dabei bewegt

er sich wie in seiner eigenen begrenzten

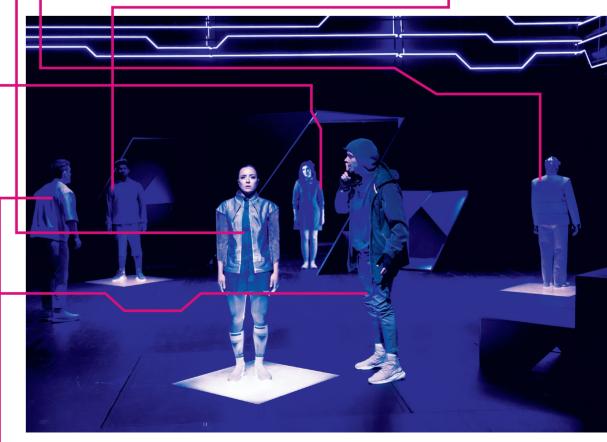
parallelen Spielwelt und scheint anfangs

nichts mit der Realität der anderen

Tiguren zu tun zu haben.

Deine Welt, deine Wahl.

Piet hat einen äußerst sachlichen Blick auf Jonahs Android:innen. Er bewundert die Fähigkeiten seines Freundes, versteht die Roboter aber als Maschinen und nicht als Menschen. Ganz im Gegensatz zu Jonah, der emotional in Alma schon lange mehr sieht als nur eine humanoide Androidin. Piet macht sich Sorgen um onah: "Kontrolle ist besser", ermahnt er



Peter O'Reilly, Darwin Prakash, Petra Radulović, Weronika Rabek, Tobias Hechler, Frank Schneiders

Spielzeit 2021/22 humanoid Spielzeit 2021/22

GAME UND REALITY, FANTASIE UND ALBTRAUM

Komponist Leonard Evers im Gespräch mit Dramaturgin Rosalie Suys über die musikalische Welt von bumanoid

Wie war Ihre erste Begegnung mit dem Text, dem Libretto, zu humanoid?

Das Libretto von Pamela Dürr hat mir gleich gefallen, es war schon beim ersten Lesen so spannend wie ein Krimi mit sehr interessanten Figuren. Außerdem hatte ich sofort Musik im Ohr. Noch während ich den Text zum ersten Mal gelesen habe, habe ich am Rand musikalische Ideen notiert. Zudem hatte ich gleich eine Fülle unterschiedlichster musikalischer Assoziationen, darunter Jazz, Gamemusik, Musical oder auch Musik im Stil von Alban Berg, der Klänge komponiert hat, die sich den uns gewohnten Harmonien entziehen, sich stattdessen an festgelegten Zahlen- und Intervallabfolgen orientieren und dadurch verschlüsselt und geheimnisvoll klingen können. Das waren gute Voraussetzungen für eine abwechslungsreiche Arbeit!

Die humanoiden Charaktere entwickeln sich im Laufe des Stückes weiter. Wie zeigt sich dieser Lernprozess und schließlich ihr Ausbruch aus Jonahs Kontrolle in der Musik?

Im Laufe des Stückes beginnt Jonah die Kontrolle über seine Welt zu verlieren. Der Schlüsselmoment ist der Albtraum. Ich habe versucht, diese Szene ganz auf Jonah zu fokussieren und hörbar zu machen, was in seinem Kopf vorgeht. Alles verschwimmt ineinander wie in einem einzigen großen Klang-Whirlpool. Jonah verliert den Überblick, wird selbst von dieser Musik verschlungen.

Darum geht es ja generell in einer Oper: Die Gedanken und Emotionen der Figuren durch Musik erfahrbar zu machen. Was bei dieser Oper so spannend ist: Manche der Figuren sind keine Personen, sondern Roboter. Die Musik macht hier also auch die Innenwelten von nicht-menschlichen Figuren erfahrbar. Und genau hier liegt auch Jonahs Verwirrung: Er lässt sich auf seine Roboter emotional ein, als seien sie echte Menschen, deshalb verliert er die Kontrolle. Piet auf der anderen Seite hat eine viel sachlichere Einstellung zu den Robotern. Als Zuschauer:in aber wird man immer mit Jonah mitfühlen, weil die Musik es eben auch tut.

Spiel und Fantasie spielen eine große Rolle im Stück, es gibt aber auch sehr düstere Stellen, an denen aus Spiel plötzlich bitterer Ernst wird. Wie haben Sie musikalisch mit den verschiedenen Ebenen, den schnellen Wechseln, überraschenden Wendungen und den Abgründen in der Story gearbeitet?

Die Freiheit, mit der Kinder spielen, strebe ich auch an, wenn ich Kunst mache. Dieses Gefühl von Abenteuer und endlosen Möglichkeiten, diese magische Beziehung zur Realität, die Chance, eine neue Realität zu kreieren. Am interessantesten für mich ist es, wenn sich diese Spielwelt plötzlich mit der Realität überlagert. Das passiert in der letzten Szene, wenn sich Juris Game schließlich auf tragische Weise mit der Wirklichkeit verschränkt. Auch musikalisch greife ich hier auf das Game zurück und kombiniere es mit sehr dramatischen Klängen. Ich möchte die Möglichkeit offenhalten, dass das alles vielleicht in einer Traumwelt und gar nicht in der Realität passiert. In solchen Momenten löse ich den musikalischen Fokus auf einzelne Figuren auf, den ich vorher bewusst aufbaue, und werfe mich ganz in die Wendung der Story. Dann überlagert sich die Musik der verschiedenen Figuren. Das macht diese Twist-Momente besonders düster, vielleicht sogar horrorähnlich. Hier verliert man die konkre-

Was glauben Sie: Kann ein Computerprogramm so intelligent werden, dass es ein eigenes Bewusstsein entwickelt?

te Anbindung und muss sich selbst fragen,

was echt und was nur Spiel ist.

Ein Programm kann unglaublich intelligent sein, intelligenter als Menschen, wenn man Intelligenz definiert als das Sammeln und Verbinden von Daten sowie die Fähigkeit, daraus Schlussfolgerungen abzuleiten. Schachprogramme z. B. können hochintelligent sein. Aber Bewusstsein ist für mich noch etwas anderes. Das hat für mich mit dieser Verspieltheit zu tun, mit der Akzeptanz, dass es unauflösbare Geheimnisse und Rätsel gibt und dass manche Dinge außerhalb unserer Kontrolle und unerklärbar sind. Wenn man Kunst macht, versucht man nicht, alle Rätsel zu lösen, sondern das Geheimnis zu erspüren. Es geht nicht um die perfekte Form, sondern um diese geheimnisvolle Art,

wie wir die Welt wahrnehmen und die wir selbst nicht ganz verstehen. Dieser Prozess, sich mit der eigenen Wahrnehmung auseinander zu setzen, hat für mich viel mit dem Kern von Bewusstsein zu tun. Ich kann mir nicht vorstellen, dass eine Künstliche Intelligenz das kann.

Jonah ist eine sehr traurige Figur. Aber er ist auch ein Mann, der sich eine "perfekte" künstliche Frau baut und sie kontrolliert. Auch wenn Alma kein echter Mensch ist, macht ihn das zur ambivalenten Figur, die einem nicht nur sympathisch ist. Manchmal habe ich auch beim Hören das Gefühl, als hätte Jonah gar keine eigene Musik – er umgibt sich entweder mit der künstlichen Klangwelt seiner Roboter oder mit schmerzhaften Erinnerungsklängen. Wie klingt eigentlich Jonah selbst? Weiß er selbst noch, wer er ist?

Jonah ist als Person definiert von seinem Trauma. Er hat seinen Verlust nie überwunden und versucht die Vergangenheit wiederherzustellen, was unmöglich ist. Sein Leitmotiv und das Motiv des Erinnerns an das Vergangene sind identisch. Da er von dieser Vergangenheit definiert ist, kann er nicht an die Realität der Gegenwart andocken. Eigentlich ist er eine schreckliche Person, wären seine Roboter echte Menschen, wäre er ein Verbrecher. Wenn wir uns also fragen, ob die Android:innen Personen sein könnten, was würden wir dann über Jonah denken? Aber gleichzeitig ist Jonah die zentrale Figur, mit der man mitfühlt. Seine Handlungen sind schlecht, aber durch die Musik können wir nachempfinden, warum er tut, was er tut. Ich glaube, in dieser Oper gibt es kein gut und böse, es passieren aber böse Dinge. Gleichzeitig hinterfragen wir, ob diese Dinge tatsächlich real passieren. Mit der Musik versuche ich zu ermöglichen, dass man den Charakter versteht und sich zu einem gewissen Teil vielleicht sogar identifizieren kann. Nur so kann es gelingen, dass das Publikum sich und die Figuren hinterfragt und feststellt, dass es keine einfachen Antworten auf die Themen und Fragen dieser Oper gibt.

Das Kind ist eine besondere Figur. Es entzieht sich einer klaren Definition und hat gleichzeitig einen sehr eigenen Stil – sowohl musikalisch wie auch textlich. Wie würden Sie ihren:seinen Charakter beschreiben?

Ich habe mir diese Figur tatsächlich als Kind vorgestellt, das sich in einem Traum befindet. In der eigenen Traumwelt können Kinder alles sein, was sie wollen. Das Kind ist nicht männlich, nicht weiblich, auch kein Geist, es ist einfach. Es ist alles, was Kinder sind, wenn sie träumen und spielen. Dadurch repräsentiert es die ultimative Freiheit von Geist und Fantasie. Kinder können mit anderen auf sehr direkte, naive Weise in Kontakt treten. Sie können leicht mit Menschen connecten, das fällt Erwachsenen viel schwerer. Das Kind spielt ganz frei - für jemanden, der wie Jonah alles kontrollieren will, ist das gefährlich. Spielen bedeutet auch, zu akzeptieren, dass es immer Überraschungen und keine Kontrolle gibt. Alles kann passieren, es ist ein Abenteuer. Das Kind lässt sich darauf ein, ganz im Gegensatz zu Jonah. Alma ist am Anfang dazu noch nicht in der Lage. Das akzeptiert das Kind aber nicht. Es macht keinen Unterschied zwischen human und humanoid und sieht in Alma eine Person, mit der es Kontakt aufnehmen und spielen möchte. Dabei setzt es das Gefühl für die Freiheit und ihre unendlichen Möglichkeiten in Alma frei.

Im Laufe der Oper beginnt die Grenze zwischen human und humanoid, Mensch und Technik immer mehr zu verschwimmen, selbst Piet zweifelt am Ende, ob er wirklich "echt" oder nur "menschenähnlich" ist. Wie zeigt sich dieses Aufweichen der Grenzen in der Musik? Die einzige wirklich roboterartige Musik ist die von Game-Roboter Juri, dem primitivsten Modell. Seine Musik ist inspiriert von der Gameboy- bzw. Nintendo-Musik, wie ich sie aus meiner Kindheit kenne. Alle anderen haben dagegen sehr menschliche, emotionale Musik. Ich wollte, dass man sich fragt, ob Android:innen vielleicht auch echte Emotionen entwickeln und fühlen können. Dann muss man sich nämlich auch fragen, ob Jonah nur eine Maschine zerstört oder tatsächlich eine Person tötet, wenn er eine:n von ihnen

Um die Musik direkter zu machen, verwende ich viele Leitmotive, die bestimmten Figuren und Gefühlen zugeordnet sind. Hat man diese einmal etabliert, kann man wunderbar damit spielen. Wenn Piet am Ende zweifelt und sich fragt, ob er selbst vielleicht nur humanoid ist, übernimmt er dabei Juris Musik. Solche Dinge passieren in dieser Oper ganz oft.

Im Stück gibt es einerseits diese Spiegelmomente, in denen die Roboter nur kopieren, und dann die, in denen ein echter Dialog entsteht. Dabei kommt es mir so vor, als könnte man Alma beim Lernen zuhören

Almas Musik ist am Anfang so leer und naiv wie möglich komponiert. Hier ist sie nur ein weißes Blatt Papier, das von Jonah beschrieben wird. Aber wenn sie sich weiterentwickelt und eigene Gefühle ausbildet, reichert auch ihre Musik sich an. Ihr Tonraum erweitert sich, sie spricht flüssiger in längeren Sätzen mit größerem Wortschatz und mehr Ausdrucksmöglichkeit. Ihr Charakter füllt sich immer mehr mit Musik. Im Kontakt mit dem Kind kopiert sie zunächst, absorbiert quasi, was das Kind ihr vormacht, absorbiert seine Musik. Später hat sie aber auch ihre eigene Meinung

