

HANDLUNG

Der Programmierer Jonah lebt zurückgezogen in seiner Werkstatt – und mit ihm zwei humanoide Roboter, die er sich gebaut hat: der dauerzockende Gaming-Profi Juri und Alma. Jeden Abend löscht Jonah Almas Erinnerungsspeicher, jeden Morgen zeigt er ihr aufs Neue die Welt. Eines Tages steht Vivienne vor der Tür, Jonahs selbstgebaute humanoide Kopie seiner Freundin, die bei einem Unfall ums Leben gekommen ist. Jonah will ihre Beziehung eigentlich beenden, doch Vivienne gibt nicht nach, bis Jonah anbietet, sie zumindest nach Hause zu bringen.

Alma und Juri sind allein in der Werkstatt, als ein Kind sich Zutritt verschafft. Es versucht, sich mit Alma anzufreunden und spielt mit ihr. Das Kind schlüpft ständig in neue Rollen, während Alma mit der Frage „Wer bist du? Alma, und noch?“ erstmal überfordert ist, weil diese in ihrer Programmierung nicht vorgesehen ist. Sie beginnt zu verstehen, dass sie wählen und ihre Welt mitgestalten kann. Als Jonah – seinen Freund und Ersatzteihändler Piet im Schlepptau – zurückkommt, nimmt das Kind Alma im Fortgehen noch das Versprechen ab, nichts zu verraten.

Piet staunt über Alma und Juri, äußert aber gleichzeitig Besorgnis, weil Jonah kaum noch vor die Tür geht. Inzwischen stellt das Kind fest, dass Almas Speicher schon gelöscht wurde und sie sich an nichts erinnert. Es verspricht wiederzukommen.

Jonah rutscht in eine Alpträumvision der Welt ab, die er um sich erschaffen hat. Zur Absicherung verspricht Piet, ihm einen Datenschredder zu besorgen, mit dem sich alle KIs sofort abschalten lassen. Sobald Jonah seine Vision abschütteln kann, folgt er Piet nach draußen.

Kurze Zeit später spielen Alma und das Kind wieder miteinander. Zum Abschied speichert das Kind Almas Erinnerungen bei Juri, sodass Jonah und Piet bei ihrer Rückkehr in die Werkstatt Almas Daten löschen können, ohne dass ihre Erinnerung an das Kind ganz verlorengeht. Piet traut seinen Augen nicht, als Vivienne wieder ungefragt vor Jonahs Tür steht: Er wusste nichts von Jonahs Projekt. Diese Vivienne erfährt nun, dass sie eine nachgebaute Kopie der „echten“ Vivienne ist, mit Jonahs Erinnerungen an ihre Beziehung gefüttert, und verliert die Kontrolle. Mit vereinten Kräften deaktivieren Jonah und Piet Vivienne, aber nun wenden sich die beiden anderen Humanoiden gegen sie. Während Jonah und Piet den Datenschredder holen, kehrt das Kind zurück und findet die verwüstete Werkstatt vor. Als Juri berichtet, dass die beiden Menschen auf dem Weg sind, einen Datenschredder zu holen, um sie zu deaktivieren, schwört das Kind Alma und Juri darauf ein, sich dagegen zu wehren. Sobald Jonah und Piet zurückkehren, beginnt ein Spiel auf Leben und Tod ...

„SEI, WER DU WILLST!“
Regisseurin Stephanie Kuhlmann über *humanoid*

Was ist für dich die wichtigste Fragestellung dieses Stücks?

Zu Beginn war es für mich vor allem die Frage danach, welche Art von Dasein wir künstlich geschaffenen Wesen zugestehen. Das hat sich im Laufe der Arbeit verschoben und es kam die Frage dazu, was es mit einem Menschen macht, der sich Künstliche Intelligenzen schafft und inwieweit er für ihr Wohlergehen und ihr Handeln verantwortlich ist. Im Falle Jonahs heißt das auch, wie er mit dem Verlust seiner Freundin umgeht, denn das war ja sein Ausgangspunkt, Vivienne und Alma zu bauen.

Scheitert Jonah daran, dass er mit der „nachgebauten“ Vivienne versucht hat, sich eine Illusion zu schaffen, die zu gut war?

Zu gut im Sinne von zu perfekt abgebildet, ja. Aber diese Vivienne ist wie ein lebendes Foto, eine Momentaufnahme der Person, die Jonah verloren hat, und ihrer Beziehung zueinander. Dieser Kopie von Vivienne fehlt die Möglichkeit, sich weiterentwickeln zu können, weil sie – wie Jonah ihr auch vorwirft – nur die Erinnerungen wiederholen kann, die er ihr einprogrammiert hat.

Wie versucht Jonah, diese Problematik beim Nachfolgemodell Alma zu beheben?

Jonah löscht jeden Abend ihre Erinnerungen – so kann er sie jeden Tag neu programmieren und steuern, was sie erlebt und lernt. Das ist für ihn ein Schutz, nicht mehr ständig mit dem Vergangenen konfrontiert zu werden, wie es mit Vivienne der Fall ist. Alma ist allerdings fähig, sehr schnell zu lernen, das sehen wir, sobald das Kind Jonahs und ihre Welt betritt.

Was löst das Kind bei Alma aus?

Sie lernt, dass sie selbst Entscheidungen treffen kann: Das Kind sagt ihr, sie könne sein, wer sie sein wolle und wählen. Diese Erkenntnis, die auch eine Selbsterkenntnis ist, wäre ohne das Kind nicht möglich gewesen. Direkt nach ihrer ersten Begegnung mit dem Kind widerspricht Alma Jonah zum ersten Mal – und es ist genau das, was Jonah verhindern wollte. Bei Alma will er die völlige Kontrolle behalten.

Auch der Gaming-Roboter Juri verändert sich durch die Begegnung mit dem Kind ...

Er lernt ebenfalls, dass er eine Wahl hat, nur statt Almas „Ich kann wählen“ ist sein entscheidender Satz „Ich kann spielen“. Das klingt für einen Gaming-Roboter erst einmal komisch, aber Juri entdeckt, dass er aussuchen kann, welches Spiel er spielt. Dass aus diesem Spiel am Ende tödlicher Ernst wird, ist menschengemacht, denn sowohl der entscheidende Befehl „Destroy“ als auch die Waffe – die Flammenhand – kommen von den menschlichen Figuren. Juri setzt sie nur auf eine Weise ein, die so nicht von den Menschen

vorgesehen war. Überhaupt setzen die Humanoiden hauptsächlich Anweisungen um und wiederholen, was ihnen gesagt wird – bis zu dem Moment, in dem Alma das Kind am Ende auffordert: „Führ uns.“ Sie will nach draußen, weil es nichts mehr gibt, was sie in der Werkstatt halten könnte. Das ist ihr erster wirklich eigener Satz. Und das Spiel, das Alma, Juri und das Kind dann spielen, ist in seiner Unschuld berührend, aber auch ein Schock. Denn es wird klar, dass Alma und Juri die Katastrophe, die da eben passiert ist, gar nicht einordnen können, weil ihnen die moralischen Kategorien fehlen. Das sieht das Kind und versteht, welche Verantwortung darin liegt, mit den beiden Humanoiden diesen geschützten Raum zu verlassen – und es sichert sich ab.

Piet hingegen bleibt und taucht in Juris Computerspiel ab.

Er war ja dabei, als Vivienne klar wurde, dass sie kein Mensch ist. In dem Moment, als das Kind ihn fragt, ob er „echt“ sei, verschwimmen diese Kategorien für ihn. Dabei will das Kind gar nicht wissen, ob er sich für einen Menschen oder einen Humanoiden hält, sondern nur, ob Piet auf ihrer Seite steht. Piet wählt dann den für ihn einfachsten Weg und flieht in das Computerspiel: Da hat er eine klare Aufgabe vor Augen und muss sich nicht fragen, was da gerade überhaupt passiert ist.

Regieassistenz und Abendspielleitung ... Romika Eisold;
Studienleitung ... Michael Millard, Fiona Macleod; Korrepetition ... Christian Maggio, Fiona Macleod;
Ausstattungsassistenz ... Beate Steinbronn; Inspizienz ... Wolfram Tetzner; Soufflage ... Iris Conradi; Regiehospitantz ... Christina Muth; Übertitelinspizienz ... Robert Martin, Anna Pies; Technischer Leiter ... Dominik Maria Scheiermann; Produktions- und Werkstättenleiter ... Bertil Brakemeier; Produktionsleitung und Konstruktion ... Niels Sonnemann; Mitarbeiter der technischen Leitung ... David Amend; Leiter Bühnentechnik ... Justus Matla, Christian Quillitz; Leitung der Beleuchtung ... Ulrich Schneider, Frank Stähr; Ton-technik ... Arne Stevens, Tom Schmidtke; Videotechnik ... Christoph Schödel; Leiter der Ton- und Videotechnik ... Andreas Stiller; Requisite ... Agnieszka Lewandowska, Maren Luedecke, Alexandra Stock; Leiter der Requisite ... Fred Haderk; Leiterin der Dekorationswerkstatt ... Isabella Krupp; Leiter der Schreinerie ... Markus Pluntke; Leiter der Schlosserei ... Erich Bohr; Leiterin des Malsaaals ... Bettina von Keitz; Kostümdirektorin ... Ute Noack; Stellv. der Kostümdirektorin ... Antonia Hilchenbach;

Damengewandmeisterinnen ... Britta Hachenberger, Jutta Ehrenberg; Herrengewandmeister ... Thomas Kremer, Falk Neubert; Modistin ... Petra Kohl; Chefmaskenbildner ... Guido Paefgen; Maskenbildner*innen ... Thomas Hilckmann, Hannah Kaiser, Melanie Wagner

FOTOS
oben: Mark Watson Williams, Katharina Sebastian, Tim-Lukas Reuter; unten: Maren Schwier, Bernhard Landauer, Daniel Semsichko*

*Mitglied Junges Ensemble

NACHWEISE
Alle Texte sind Originalbeiträge. Das Interview mit Stephanie Kuhlmann führte Theresa Steinacker.
Fotos © Andreas J. Etter

IMPRESSUM
Spielzeit 2023/2024;
Herausgeber: Staatstheater Mainz www.staatstheater-mainz.com; Intendant: Markus Müller; Geschäftsführender Theaterdirektor: Erik Raskopf; Redaktion: Theresa Steinacker; Druck: Spree Druck Berlin GmbH; Visuelle Konzeption: Neue Gestaltung, Berlin



HUMANOID
von Leonard Evers (2019)

*Musikalische Leitung ... Samuel Hogarth
Inszenierung ... Stephanie Kuhlmann
Ausstattung ... Bernhard Bruchhardt
Licht ... René Zensen
Video ... Christoph Schödel
Dramaturgie ... Theresa Steinacker
Theatervermittlung ... Rebekka Gebert*

*Alma ... Maren Schwier
Jonah ... Mark Watson Williams
Kind ... Bernhard Landauer
Vivienne ... Katharina Sebastian
Piet ... Tim-Lukas Reuter
Juri ... Daniel Semsichko**

Philharmonisches Staatsorchester Mainz

Aufführungsrechte: Boosey & Hawkes Bote & Bock GmbH, Berlin

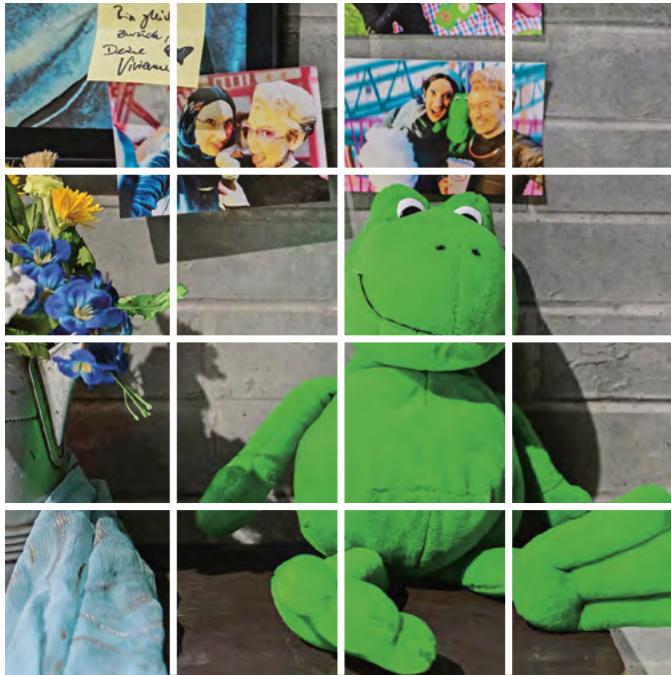
Aufführungsdauer: ca. 1 Stunde, keine Pause

Premiere am 23. Februar 2024
Kleines Haus



Ich bin kein Roboter

Markiere alle Felder, auf denen ein FROSCH zu sehen ist



Alan Turing war ein englischer Mathematiker und Pionier der Computerwissenschaften, der mit seiner Forschung die Grundlagen für vieles legte, was in der heutigen KI-Entwicklung zur Anwendung kommt. Er entwickelte Mitte des 20. Jahrhunderts einen Test, der dazu dienen sollte, in einer räumlich getrennten Gesprächsanordnung herauszufinden, ob es sich beim antwortenden Gegenüber um einen Menschen oder eine Maschine handelt. Die zugrundeliegende Fragestellung lautete, ob KIs menschliche Intelligenz so gut imitieren können, dass die Antworten einer KI von denen eines Menschen nicht unterscheidbar sind.

Mehr als 70 Jahre nach Entwicklung des Turing-Tests sind wir heute wie selbstverständlich immer wieder damit beschäftigt, CAPTCHAs zu lösen. Meist ärgern wir uns über die Zeit, die wir damit scheinbar verlieren, doch nur selten stellen wir uns die Frage, warum wir diese Tests überhaupt machen müssen. Dass maschinell geschaffene Inhalte – Texte von ChatGPT, KI-generierte Bilder oder Chatbeiträge von Diskussions-Bots – mittlerweile zum Alltag gehören, war noch vor wenigen Jahren kaum vorstellbar. Die einzige Gewissheit scheint zu sein, dass KI in unserem Alltag angekommen ist und wir schauen müssen, wie wir mit ihren verschiedenen Formen umgehen. Also: nichts wie ran an die Turing-Tests! Oder bist du ein Roboter?



Wer kennt das nicht – man surft mal wieder planlos durchs Internet und soll auf einer Seite plötzlich ein CAPTCHA ausfüllen. Das Ziel: der Software hinter der Webseite beweisen, dass man ein Mensch ist und kein künstlicher „Bot“, der maschinell das Internet nach Daten abgrast, Diskussionen mit automatisch generierten Sinnlosnachrichten zumüllt oder Sicherheitslücken in Anmeldeverfahren ausnutzt, um an persönliche Daten von Nutzer*innen zu kommen.

CAPTCHA ist eine Abkürzung für „Completely Automated Public Turing test to tell Computers and Humans Apart“, also „vollständig automatisierter, öffentlicher Turing-Test, um Computer und Menschen auseinanderzuhalten“. Es gibt text- und bildbasierte CAPTCHAs, in allen Fällen wird eine Aufgabe gestellt, die man lösen und das Ergebnis mitteilen muss, um die Webseite weiter benutzen zu können. Der Schwierigkeitsgrad der Aufgabe hängt davon ab, was durchschnittliche Bot-KIs im Moment leisten können: Die Aufgabe soll für Menschen gut lösbar sein, für KIs zumindest so anspruchsvoll, dass der Rechenaufwand (sprich: die Zeit, die notwendig ist, um zur korrekten Lösung zu gelangen) im Verhältnis zum entstehenden Nutzen zu groß ist. Ein großer Nachteil an CAPTCHAs ist aber, dass sie nicht barrierefrei, also nicht für alle Menschen gleich gut zu bewältigen sind.

GESCHICHTEN AUS DEM MASCHINENRAUM

Seit Jahrhunderten träumt die Menschheit davon, sich künstliche Gefährt*innen zu erschaffen. Bis die technischen Möglichkeiten dafür vorhanden sind, behelfen sich Künstler*innen mit verschiedensten Geschichten, in denen Androide, Roboter oder andere künstlich gebaute Kreaturen eine Rolle spielen – wobei in vielen dieser Erzählungen das utopische Versprechen eines friedlichen Miteinanders von Mensch und Maschine und die Katastrophenvision sich selbstständig machender Roboter, die die Menschheit auslöschen, sehr nah beieinanderliegen. (Übrigens stammt das Wort „Roboter“ aus einem Schauspiel des tschechischen Schriftstellers Karel Čapek: In dem 1920 veröffentlichten Stück *W.U.R.* stellt ein Unternehmen künstliche Arbeitskräfte – tschechisch: „roboti“ – einfach selbst her, weil die billiger arbeiten als Menschen, nicht krank werden und keine Pausen brauchen.)

Wie man auf dem Bild rechts sieht, hängen in Jonahs Werkstatt Plakate von den Filmen *Metropolis* und *Robocop*, der Anime-Reihe *Ghost in the Shell*, der Oper *Hoffmanns Erzählungen* und ein Bild der beiden Roboter R2-D2 und C-3PO aus *Star Wars*. Welche Geschichten, Songtexte, Comics, Filme oder Serien fallen dir ein, in denen humanoide Roboter vorkommen?

