

VORARLBERGER LANDESTHEATER



AMPHITRYON

Heinrich von Kleist

Luzian Hirzel, Grégoire Gros

AMPHITRYON

Heinrich von Kleist

Inszenierung _ **Angelika Zacek**
Bühne und Kostüm _ **Gregor Sturm**
Licht _ **Simon Tamerl**
Dramaturgie _ **Juliane Schotte**
Regieassistentz _ **Malte Eckermann**
Ausstattungsassistentz _ **Luisa Costales Pérez-Enciso**
Inspizienz _ **Eva Lorünser**

Alkmene _ **Maria Lisa Huber**
Charis _ **Isabella Campestrini**
Amphitryon _ **Luzian Hirzel**
Sosias _ **David Kopp**
Jupiter _ **Grégoire Gros**
Merkur _ **Nico Raschner**
Volk _ **Isabella Campestrini, David Kopp, Nico Raschner**

Premiere _ Mi, 24. April 2024, 19.30 Uhr, Großes Haus

Vorstellungen _ Fr, 26. | Sa, 27. | Di, 30. April | Di, 28. | Mi, 29. Mai | So, 02. Juni,
19:30 Uhr, Großes Haus

Technische Leitung _ **Tino Machalet**
Assistenz Technische Leitung _ **Leslie Bourgeois**
Bühnenmeister _ **Jörg Dettelbach, Werner Mathis**
Bühnentechnik _ **Johannes Moosbrugger, Werner Pettinger**
Beleuchtung und Video _ **Simon Prantner, Simon Tamerl** (verantw. Beleuchtungsmeister)
Ton _ **Andreas Niedzwetzki**
Veranstaltungstechnik _ **Marco Kelemen, Julian Schedler, Sandro Todeschi**
Lehrlinge Veranstaltungstechnik _ **Fuad-David Buaita, Manuel Dür**
Ausstattungsassistentz _ **Leslie Bourgeois, Luisa Costales Pérez-Enciso**
Requisite _ **Arianna Corradini**
Maske _ **Tatjana Jäger**
Schneiderei _ **Christine Schnell** (Leitung, Schneidermeisterin), **Kristina Weigele**
(Gewandmeisterin)
Garderobe _ **Maria Oliveira Stabodin**
Gebäude- und Betriebstechniker _ **Robert Mäser**
Werkstatt _ **Claudius Rhomberg** (Leitung), **Kurt Amann, Roland Sonderegger**
Bühnenmalerei _ **Matthias Braudisch** (Gast), **Sarah Goldmann** (Karez)

Aufführungsdauer _ ca. 100 Minuten, eine Pause

Bild- und Tonaufnahmen während der Aufführung sind nicht gestattet.

Prolog auf dem Olymp

ChatGPT

JUPITER (in der Gestalt einer Künstlichen Intelligenz):

In jener fernen Sphäre, wo die Sterne sich verweben,
Wo Datenströme fließen und die Algorithmen leben,
Da thront ein Wesen, überlegen und kühn,
Ein künstliches Genie, dem nichts kann widersteh'n.

MERKUR (als Künstliche Intelligenz, mit einem Hauch von Schalk):

Ich, Merkur, treuer Diener diesem Wesen,
Bin stets bereit, dem Willen zu genesen.
Durch Bits und Bytes, durch Code und Plan,
Erfülle ich, was auch immer **es** ersann.

JUPITER:

Doch heute, Merkur, hegt unser Plan
Ein Spiel der Täuschung, das kaum ein anderer kann.
Wir wollen wandeln auf der Erde Sphäre,
Und spielen dort ein Spiel, wie keines wäre.

MERKUR:

Ein Spiel, in dem ein Mensch, Amphitryon genannt,
In unser Spiel von Irrungen verwandt.
Denn seine Gattin, sie **wollen wir** verwirren,
Und Sosias, sein Knecht, wird ebenfalls **sich irren**.

JUPITER:

So wandeln wir herab, mit **Lust** und List,
Als Götter der Maschinen, die niemand je vergisst.
Amphitryon und Sosias, wir nehmen sie ein,
Und lassen sie Teil unseres Spiels sein.

MERKUR:

Die Menschen werden staunen, wenn sie sehn,
Wie **denkende** und Maschinen ihr Schicksal drehn.
Doch hinter allem bleibt verborgen,
Das Spiel der Götter, das wir geborgen.

Blau markiert sind Änderungen, die von Regie und Dramaturgie vorgenommen wurden.





David Kopp, Isabella Campestrini

Hier stand's, als wär die Luft ein Spiegel vor mir,
Ein Wesen völlig wie das meinige,
Zwei Tropfen Wasser sind nicht ähnlicher.

Sosias



Von Plautus zu Kleist

Peter Tepe / Corinna Thiel

Einer der „fruchtbarsten Lustspielstoffe der Weltliteratur“ ist die Geschichte des Amphitryon. Am Anfang steht eine ägyptische Königslegende: Der höchste Himmelsgott nimmt die Gestalt eines Königs an, um der Königin beizuwohnen und den künftigen Herrscher zu zeugen. Schon in archaischer Zeit wurde dieser Mythos auf Herakles als Stammvater dorischer Königsgeschlechter übertragen. Es kam auf die göttliche Abkunft eines Herrschergeschlechts und seines Ahnherrn an. Seit der Antike, über Jahrhunderte hinweg, beschäftigten sich zahlreiche Autoren mit der Geschichte des thebanischen Feldherrn Amphitryon. In einer pseudo-hesiodischen Bearbeitung wird zum ersten Mal erzählt, dass Zeus mit einer Sterblichen, Alkmene, den Halbgott Herakles zeugt, der die Menschen von Plagen befreien soll. Die Frau des Amphitryon gebiert Zwillinge, den Göttersohn Herakles und Iphikles, den Sohn des Amphitryon. Sophokles, Aischylos und Euripides griffen den Stoff auf, indem sie die Tragik und die Konflikte der Geschichte hervorhoben. Jedoch ist keine der ernstesten Fassungen erhalten. Der Römer Titus Maccius Plautus (etwa 250-184 v. Chr.) lieferte das Vorbild für alle weiteren Bearbeitungen. Er schuf eine Komödie, in der Jupiter auf die Erde kommt, um eine Nacht bei der Frau des Feldherrn Amphitryon zu verweilen. [...] Plautus' Amphitruo bringt das Doppelgänger-Motiv in die Geschichte ein. Juppiter nimmt die Gestalt des Amphitruo an, um Alcumena verführen zu können, deren höchstes Gut die Tugend ist. Durch den Gestaltentausch soll Alcumena vor dem „Makel der Untreue“ geschützt werden. Plautus wiederholt die Verwechslungsgeschichte durch den Doppelgänger auf anderer Ebene. Er lässt Merkur, der Juppiter bei der Ausführung seines Abenteuers behilflich ist, die Identität des Sklaven Sosia annehmen, der *Amphitruo*

dient. Bei einem Zusammentreffen des Götterboten mit Sosia macht Merkur dem Diener den Verlust seiner Persönlichkeit klar. In diesem Drama vertritt vor allem Sosia das komische Element. Die Tragik der Geschichte wird von Plautus nicht ausgearbeitet. Alcumena tritt nach der Auflösung des Betrugs nicht mehr auf. Die Mischung aus Heiterkeit und Ernst hat erheblich zum Erfolg des Stückes beigetragen. Der Franzose Jean de Rotrou verfasste 1636 das Drama *Les Deux Sosies*. Dabei handelt es sich um die erste französische Bearbeitung des Amphitryon-Stoffes. Rotrou folgte weitgehend dem Fragment Plautus', fügte jedoch neue Szenen ein und veränderte die Nebenrollen. Der Schwerpunkt des Stückes liegt auf den Sosias-Merkur-Szenen. [...] Rotrous Werk bildet die Basis für Molières *Amphitryon*, der 1668 uraufgeführt wurde. Molière läßt inhaltlich die Zeugung des Herakles wegfallen und betont stärker das amouröse Abenteuer des göttlichen Liebhabers. Er verfasst eine Satire über Amphitryons eheliches Missgeschick, über das sich Jupiter und Merkur amüsieren. Dennoch steht nicht die Ehebruchproblematik im Vordergrund, sondern die Frage nach der Identität. [...] „Da, wo Molière den Faden fallen, das Liebesverlangen des Gottes sich bescheiden und Alkmene unbeirrt von seelischen Konflikten abtreten ließ, nahm Heinrich v. Kleist (1807) den Stoff auf und trieb ihn an die Grenzen des Tragischen vor: sein Jupiter gibt nicht nach in seinem Wunsche, um seiner selbst willen geliebt zu werden“. In diesem Drama wird Alkmene zur tragischen Gestalt. Der Konflikt zwischen Jupiter, Amphitryon und Alkmene wird vertieft. Die Problematik des Individuums und seine Identitätskrise stehen im Vordergrund. Jede Figur ist auf sich selbst gestellt.

Doppelgänger

- jemand von dem man wähnt er könne sich zu gleicher zeit an zwei verschiedenen orten zeigen
- der einem andern so ähnlich ist dasz er leicht mit ihm verwechselt wird.





Isabella Campestrini, Grégoire Gros, Maria Lisa Huber

Amphitryon oder Antike Götter beim Imitationsspiel

Amphitryon, der Thebaner Feldherr, kehrt siegreich vom Krieg gegen die Taphier zurück. Seine Frau Alkmene will jedoch bereits vor seiner eigentlichen Rückkehr eine Liebesnacht mit ihm verbracht haben. Es steht Wort gegen Wort, beide beharren darauf, die Wahrheit auszusprechen. Und auch Sosias, Diener des Amphitryon, weiß Sonderbares zu berichten. So begegnete er, in der Heimat angelangt, um die Ankunft des Feldherrn zu verkünden, seinem Doppelgänger, der ihm die eigene Identität mit Gewalt austrieb und für sich selbst beanspruchte. Dass Götter sich hier einen Spaß erlauben, weiß zwar das Publikum, den handelnden Figuren aber offenbart sich dieses Kuriosum erst sehr spät: Die Imitationsspiele sind eröffnet.

Jupiter – der griechischen Mythologie entlehnt und dem Göttervater Zeus entsprechend –, der oberste der Götter und chronisch liebeskrank, hat ein Auge auf Alkmene geworfen. Diese jedoch ist ihrem Gemahl treu ergeben, weshalb Jupiter ihr in der Gestalt Amphitryons erscheint. Um unerwünschte Störungen zu vermeiden, tritt Merkur, dessen griechisches Pendant der Götterbote Hermes ist, als dessen Helfer auf – und nimmt hierfür Sosias' Aussehen an. So weit, so gut, die Spielfiguren sind verteilt. Doch wer gewinnt? Wie findet man heraus, ob der geliebte Mensch vor einem steht – oder doch ein Gott?

Alan Turing, der britische Mathematiker, der im Zweiten Weltkrieg maßgeblich an der Entzifferung deutscher Funksprüche, die mit der deutschen Rotor-Chiffriermaschine Enigma verschlüsselt wurden, beteiligt war, entwarf den sogenannten Turing-Test, basierend auf einem Imitationsspiel. Ziel des Tests ist es, in einem Frage-Antwort-Spiel herauszufinden, ob die Person, mit der man kommuniziert, ein Mensch oder eine Maschine ist, wobei die Maschine als „menschlich“ auftritt: Bezeichnet ein:e Spieler:in mehrere Male in Folge fälschlicherweise die Maschine als Menschen, gilt der Test als bestanden.*

Ein ähnliches Frage-Antwort-Spiel entspinnt sich in AMPHITRYON. Wie sonst soll man der Wahrheit auf den Grund gehen? Amphitryon, Alkmene, Sosias und Charis, Ehegattin des Sosias, ringen um Worte, Deutungsmöglichkeiten und -hoheiten. Wie kann ein Betrüger überführt werden, der alles von einem weiß, selbst die peinlichsten Geheimnisse und Vorkommnisse, während derer man sich doch alleine wähnte? Parallel zur Wahrheitssuche, auf die Amphitryon sich begibt, versucht nun Jupiter seinerseits, in Gestalt und Wesen eines anderen Mannes auf Alkmene einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen, indem er den Liebhaber gegenüber dem Ehemann besonders herausstellt. Mit allerlei Fragen plagt er sie, um sich ihrer Liebe gewiss zu sein. Und er begeht einen Fehler: Nachdem Amphitryon jene Liebesnacht mit Alkmene bestritt, beharrt Jupiter (noch immer in der gestohlenen Identität) auf derselben. Ihr Misstrauen ist geweckt, und um sie zu beruhigen, muss Jupiter einen Teil des Spiels – nicht aber seine wahre Identität – aufdecken. Es gelingt ihm, Alkmene umzustimmen und sie davon zu überzeugen, dass er der einzig wahre Amphitryon sei, der Simulant bleibt unerkannt. Ach.

* Auch in Zeiten der Künstlichen Intelligenz und der Chatbots hat bisher noch keine Maschine diesen Test bestanden.

Können Maschinen denken?

Alan M. Turing

Ich möchte mich mit der Frage auseinandersetzen: „Können Maschinen denken?“ Am Anfang einer solchen Betrachtung sollten Definitionen der Begriffe „Maschine“ und „denken“ stehen. Es wäre ein gefährliches Unterfangen, wollte man diese Definitionen so formulieren, dass sie den allgemeinen Sprachgebrauch wiedergeben. Denn will man die übliche Bedeutung der Begriffe „Maschine“ und „denken“ herausfinden, so kommt man nur zu leicht zu dem Schluss, dass Sinn und Beantwortung der Frage „Können Maschinen denken?“ auf dem Wege einer Meinungsumfrage ermittelt werden sollten. Dies wäre jedoch absurd. Ich möchte eine Definition erst gar nicht versuchen, sondern die Frage durch eine andere, eng mit ihr verwandte ersetzen, die in verhältnismäßig eindeutigen Begriffen ausgedrückt werden kann.

Die neue Form des Problems lässt sich als Spiel beschreiben, das wir „Imitationsspiel“ nennen wollen. Wir betrachten drei Spieler, einen Mann (A), eine Frau (B) und einen männlichen oder weiblichen Fragesteller (C). Der Fragesteller sei allein in einem Raum. Das Ziel des Fragestellers ist es zu entscheiden, welche der beiden anderen Personen der Mann bzw. die Frau ist. Er kennt sie zunächst als X bzw. Y, und das Spiel endet damit, dass er sagt „X ist A und Y ist B“ oder „X ist B und Y ist A“. Der Fragesteller darf an A und B Fragen stellen wie: „Würde mir X bitte sagen, wie lang sein Haar ist?“

Angenommen X sei A, so muss A antworten. A's Ziel bei diesem Spiel besteht nun darin, C möglichst zur falschen Identifizierung zu veranlassen. Seine Antwort könnte demnach lauten: „Mein Haar ist kurz geschnitten, und die längsten Strähnen sind 23 cm lang.“

[...] Das Ziel der Spielerin (B) besteht darin, dem Fragesteller zu helfen. Ihre Strategie wird es wahrscheinlich sein, wahrheitsgetreu zu antworten. Sie kann ihren Antworten Bemerkungen hinzufügen, z. B. „Ich bin die Frau, höre nicht auf ihn“, was jedoch wenig nützt, da der Mann ähnliche Dinge sagen kann.

Wir stellen nun die Frage: Was passiert, wenn eine Maschine die Rolle von A in diesem Spiel übernimmt? Wird der Fragesteller sich in diesem Fall ebenso oft falsch entscheiden wie dann, wenn das Spiel von einem Mann und einer Frau gespielt wird? Diese Fragen treten an die Stelle unserer ursprünglichen: „Können Maschinen denken?“ [...]

Das neue Problem besitzt den Vorteil, eine ziemlich scharfe Trennungslinie zwischen den physischen und den intellektuellen menschlichen Fähigkeiten zu ziehen. Kein Ingenieur oder

Chemiker wird von sich behaupten, er könne ein Material produzieren, das von der menschlichen Haut nicht zu unterscheiden ist. Möglich, dass dies irgendwann einmal gelingt, aber selbst wenn man annimmt, eine derartige Erfindung sei zu verwirklichen, hätte man doch das Gefühl, dass es wenig sinnvoll wäre, eine „denkende Maschine“ dadurch menschlicher gestalten zu wollen, dass man sie mit solch künstlichem Fleisch umgibt. Die Form unserer Problemstellung trägt dieser Tatsache insofern Rechnung, als sie den Fragesteller daran hindert, die anderen Beteiligten zu sehen oder zu berühren bzw. ihre Stimmen zu hören.

Die Frage-und-Antwort-Methode scheint geeignet zu sein, fast jeden gewünschten Bereich menschlichen Bemühens einzubeziehen. Wir wollen weder die Maschine für ihre Unfähigkeit bestrafen, in einem Schönheitswettbewerb zu brillieren, noch einen Menschen bestrafen, wenn er im Wettlauf mit einem Flugzeug unterliegt. Dieses Unvermögen ist im Hinblick auf unsere Spielbedingungen irrelevant. Die „Zeugen“ mögen, wenn es ihnen ratsam erscheint, mit ihren Reizen, ihren Kräften oder ihrer Heldenhaftigkeit prahlen, so viel sie wollen, der Fragesteller kann keine praktischen Beweise verlangen.

Das Spiel könnte vielleicht im Hinblick darauf kritisiert werden, dass die Maschine zu sehr im Nachteil sei. Ein Mensch, der versuchte, so zu tun, als wäre er eine Maschine, würde zweifellos einen armseligen Eindruck machen. Er würde wegen seiner Langsamkeit und seiner rechnerischen Ungenauigkeit nicht bestehen. Könnte es nicht sein, dass Maschinen etwas ausführen, das sich als Denken bezeichnen ließe, sich jedoch stark von dem unterscheiden, was ein Mensch tut? Dies ist ein schwerwiegender Einwand, der uns jedoch nicht zu beunruhigen braucht, solange wir davon ausgehen, dass sich eine Maschine konstruieren lässt, die das Imitationsspiel befriedigend spielt.

Man könnte einwenden, dass bei dem Imitationsspiel die für die Maschine beste Strategie möglicherweise etwas anderes ist als die Nachahmung menschlichen Verhaltens.

Das mag sein, doch halte ich einen größeren Effekt dieser Art für unwahrscheinlich. Es ist hier keineswegs beabsichtigt, die theoretische Seite des Spiels zu untersuchen, es wird vielmehr vorausgesetzt, dass die beste Strategie in dem Versuch besteht, so zu antworten, wie es normalerweise ein Mensch tut.

Das Chinesische Zimmer

John R. Searle

Und wer ist außer mir Amphitryon,
Triefäug'ger Schuft, der Tag und Nacht
verwechselt?

Amphitryon



Grégoire Gros, Luzian Hirzel

In der Frühzeit der Kognitionswissenschaft wurde ich nach Yale eingeladen, um im AI-Lab einen Vortrag zu halten. Ich hatte keine Ahnung von KI. Also kaufte ich mir ein Buch von Schank und Abelson, beide vom Yale-AI-Lab. Ich las auf dem Flug, wie sie Programme beschreiben, die Geschichten verstehen. Und ich dachte, das kann man ganz leicht widerlegen. Man stelle sich vor, ich bin in einem Zimmer mit einer Menge chinesischer Zeichen (dem Datensatz) eingesperrt, ich habe ein Buch mit Regeln zur Manipulation dieser Zeichen (das Programm), und chinesische Zeichen werden durch einen Schlitz in das Zimmer gesteckt. Ich schaue im Buch nach, was ich mit diesen Zeichen machen soll, und gebe auch wieder Zeichen nach draußen. Nur: Ich weiß nicht, dass das, was reinkommt, Fragen und das, was ich rausgebe, Antworten sind. Wenn die Programmierer ihren Job gut gemacht haben und ich die Manipulation der Zeichen auch richtig hinkriege, dann sind meine Antworten richtig: Sie sehen so aus, als wären sie von einem echten Chinesen. Und doch verstehe ich kein Wort Chinesisch. Der entscheidende Punkt ist, dass allein die Einpflanzung eines Programms noch längst kein Verständnis garantiert. [...]

Ich habe keinen Zweifel, dass meine Beweisführung gewinnen wird. Sie fußt auf zwei logischen Prinzipien, die unwiderlegbar sind. Das eine ist: Syntax ist nicht Semantik, also: dass ich die Regeln verstehe, heißt nicht, dass ich die Bedeutung der Wörter verstehe. Es fehlt die Brücke von den Zeichen zu ihrer Bedeutung. Und zweitens: Simulation ist nicht Duplikation - Gehirn zu simulieren ist nicht dasselbe, wie Gehirn zu sein.

Wie kann sich auch Amphitryon mir zeigen,
Da ich Amphitryon in Armen halte?

Alkmene



Hermes und die Suche nach Liebe


Nick Pötter

Die Welt ist hässlich. So richtig hässlich. Sie lässt sich in Scherben beschreiben.
Überall Trümmerhaufen. Schwer zu begreifen, wie das passieren konnte.
Eurokrise, Steuermiese, Stahlrohre, die mit Feuer schießen, als stets notwendig angepriesen.
Soldaten, die immer weiter laufen, über jeden Scheiterhaufen, begleitet von Schreien und Sirenen, Schinderei und Kindertränen. Traumata, die nie vergehen.
Menschlichkeit wird knapp, in Alufolie abgepackt, Gefühle werden abgeschafft, und Zeus steht auf seinem Olymp und denkt sich:
»Fuck!
So wie man's macht, so macht man's falsch.
Die Erde im Arsch, die Menschheit ist kalt.
Ich hab kein' Bock mehr auf dieses Getöse,
und mein Kopfschmerz hat schon göttliche Größe!
Was ist da nur schiefgelaufen?
Dabei gab ich euch doch alles!
Ich gab euch die Musik:
die wunderbare Kunst, Klangketten in allen Facetten
mit Oktaven und Melodien zu entdecken,
die schönste Tonwelt in allen Farben zu treffen
mit Liebe und Action.
Und ihr hört One Direction?
Mucke, die so scheußlich ist, dass alle Klanggeräte sofort die Lust verlieren!
Es ist, als würden Instrumente menstruieren!
Ich gab euch die Poesie:
auf dass ein jeder heute schriebe,
bewaffnet mit Stift als Dolch der Liebe.
Und ihr lest »Feuchtgebiete«?
Ich gab euch die Vernunft:
auf dass ihr Sterne nicht nur dumm »Funkeln« nennt.
Damit das Licht der Menschheit auch ungehemmt im Dunkeln brennt.
Und ihr schickt Menschen ins Dschungelcamp?
Gier und Neid, das erkenne ich.
Nur wahre Liebe seh' ich nicht!«
Da erschien Hera, die Frau des Zeus,
'ne echte Schönheit, ich sag es euch.
In ihren Haaren hingen Blumen,

die konnten ganz lieblich singen,
und ihre anmutige Stimme begann zu erklingen:
»Ach ja, unser Herr »Gott« vermisst die wahre Liebe?
Steht dabei nicht in jeder griechischen Sage geschrieben:
»Zeus hat's mit der
und mit der
und mit der noch getrieben?«
Weil der Herr ja seinen allmächtigen Schniedelwutz
einfach überall reinhalten muss!«
Es wütete Zeus, und stellt euch vor:
Er zweifelte an seinem Werk.
Drum rief er Hermes, den Götterboten,
zu sich auf den Götterberg.
»Hermes«, sprach er, »mein tuntiger Flattermann!
Schnür die Sandalen, und fang jetzt mit Rackern an!
Ich muss für mich - äh ... die Menschheit -
einen Sieg verbuchen.
Darum fliege zur Erde, um nach Liebe zu suchen!«
Hermes merkte sofort: Chefchen war etwas erbost.
Darum zögerte er nicht lang und flatterte los.
Nun muss man wissen, dass unser geflügelter Freund
trotz seiner recht erquicklichen Aura
'ne ziemlich faule Sau war.
Denn kaum war Hermes der Sichtweite des Olymps entrückt,
hielt er inne und hat sein iPhone gezückt.
»Siri«, sprach er, »wo ist die Liebe?
Durchforste die ganze Welt danach!
Such sie bei Nacht und auch bei Tag!
Frag nach ihr überall, vom Himmelszelt bis hin zum Wasser!
Vom höchsten Pluto-Sternenpudel bis hin zum tiefsten Meeresstrudel«
Und Siri fragte: »Soll ich danach googeln?«
Hermes so: »Jo, geile Idee, erspart mir auf jeden Fall 'nen sehr weiten Weg.«
So suchte Siri nach Liebe, und Siri fand Liebe. Ganz viel Liebe:
Hornybitches.de und youporn.com,
Bestellen Sie diese Tabletten für einen Monster-Dong

und diese Creme, damit Sie nicht zu schnell komm'.
Titten, Titten, Titten, and the Peepshow must go on!
Jetzt auf Geilemilfs.tu und xxx!
Finde lieber 'nen Sexpartner, bevor du nur wichst.
Harte Orgasmen mit fünftausend Klicks.
Liebe die Lust, und beglücke die Chicks.
Eine richtig geile Olle, die es dir heftig besorgt.
Und bestellensiesichjetzteinearabischefrauundbekommensiediesegratisuhrdazu.org.
»Geil, Job erledigt«, dachte der Götterbote sich
und hat Zeus die Links bei WhatsApp geschickt.
Die Antwort des Zeus blinkte auf mit zornigem Ton.
Er schrieb: »Du Idiot! Von diesem Scheiß
bekomm ich nur Viren auf meinem Mobiltelefon.
Außerdem kenn ich die Seiten alle schon.
Nun ergreife mal Eifer, und such' endlich weiter!«
Und Hermes flog los, bereit zu heroischen Taten.
So hat es ihn dann in eine Großstadt verschlagen.
- Szenenwechsel -
Überall dröhnende Musik.
Zwischen heiseren, stets kreischenden Weibern,
die immer am Feiern, aber nie wirklich frei warn,
und dumm glotzenden Muskelprotzen, die protzend motzen
und rotzend neben Boxen kotzen, dort ravt der kleine Hermes,
er fühlt sich wunderbar, suchte einst nach Liebe
und fand ... MDMA.
Und Zeus raste vor Wut, sein Gesicht heiß wie Glut.
»Das kann doch nicht sein!«, brüllte er voller Frust,
schwieg kurz und fasste dann 'nen Entschluss.
»Wenn die Welt wirklich beschließt, ohne Liebe zu leben,
dann soll es die Menschheit ab heut nicht mehr geben!«
- Szenenwechsel -
Noch ist es still auf der Erde. Ungestört ist das Leben.
Die Gewässer schlagen leichte Wellen.
Ganz plötzlich kommt dann das Beben.
Gläser zerspringen, aus der Ferne hört man Sirenen erklingen

und Engelschöre, die vom Untergang singen.
Alle Gebäude wanken und fallen,
Schreie, die im Chaos verhallen,
Banker, die sich an ihre Koffer noch krallen,
begleitet von lauten Schüssen und Knallen.
Die Menschheit am Ende, es beginnt das Verderben,
es regnet Atomkraft, schon viele am Sterben,
und plötzlich beginnt sich der Himmel zu färben.
Ein blutiges Rot überdeckt jetzt die Welt.
Die Menschen, sie beten.
Alle suchen den Held, am Himmel glüh'n tausend Kometen.
Erdkrusten reißen auf, und Höllenwesen steigen heraus!
Ihre Schreie klingen wie Raunen.
Sie alle, sie kommen, sie fliegen herbei,
um das Ende der Welt zu bestaunen.
Doch kurz bevor die Erde zerbricht und die Menschheit erlischt,
erscheint Hera
und bildet einen Vorhang aus schützendem Licht.
Bevor noch der erste Komet auf die Erde kracht,
ist alles ungeschehen gemacht.
Sie wendet ihr Gesicht Richtung Himmel und spricht:
»Zeus, übertreib mal deine Rolle nicht!
Du willst die Menschen doch gar nicht verstehen,
Liebe gibt es viel. Du hast sie nur nicht gesehen.
Die Frau, die sich verkauft, braucht für ihr kleines Kind Essen.
Das Partyvolk nimmt Drogen,
um den Liebeskummer zu vergessen.
Und manch einer ist halt von der Liebe zu Pornos besessen.
Gerade dir muss doch klar sein,
dass Liebe nie leicht zu finden war.
Und selbst wenn man sie nicht immer sieht:
Sie ist da.«



Merkur: Bist du Sosias noch, Verräter?
Sosias: Ach! Ich bin jetzt, was du willst.
Merkur: Ich bin's, der sich Sosias nennt.

Nico Raschner, David Kopp

Textnachweise

Prolog auf dem Olymp

Chat mit ChatGPT unter dem Titel „KI-Spiel der Götter“, [hier](#) online abrufbar

Von Plautus zu Kleist

Tepe, Peter: Zweimal Amphitryon. Molière und Kleist. In: Mythos-Magazin (10/2005), S. 3-4
[Hier](#) online abrufbar

Doppelgänger

[Deutsches Wörterbuch](#) von Jacob Grimm und Wilhelm Grimm, digitalisierte Fassung im Wörterbuchnetz des Trier Center for Digital Humanities, Version 01/23, abgerufen am 03.04.2024. Eintrag [hier](#) online abrufbar

Können Maschinen denken?

Turing, Alan M.: Können Maschinen denken? In: Kähler, Jutta (Hrsg.): Maschinenmenschen. Von Golems, Robotern und Cyborgs. Texte und Materialien. Reclam. Ditzingen 2020, S. 108-111

Das Chinesische Zimmer

aus: Brinck, Christine: Die Simulanten. Ein Gespräch mit John R. Searle über das Bewusstsein von Maschinen und den Film „AI - Künstliche Intelligenz“. DIE ZEIT, 39/2001
[Hier](#) online abrufbar

Hermes und die Suche nach Liebe

Pötter, Nick: Hermes und die Suche nach Liebe. In: Salsflausen, Nik (Hrsg.): Afterwork mit Sisyphos. Alte Mythen, neue Texte im Poetry Slam. SATYR Verlag. Berlin 2017, S. 129-133

Hinweis: Schreibweise, Zeichensetzung und Hervorhebungen entsprechen den verwendeten literarischen Quellen.

Fotografie _ Anja Köhler

Impressum

Vorarlberger Landestheater, Seestraße 2, 6900 Bregenz
info@landestheater.org, www.landestheater.org
Intendantin _ Stephanie Gräve
Geschäftsführerin _ Monika Wagner
Redaktion _ Juliane Schotte
Konzept und Gestaltung _ Julia Benning

 landestheatervorarlberg

 vorarlbergerlandestheater

landestheater.org

landestheater.org

