



MUSIKTHEATER
IM REVIER
GELSENKIRCHEN

231



**NOPERAS! –
FREEDOM COLLECTIVE (UA)**

EMMERIG / HORWITZ / HUT KONO / PETROVIĆ / VINCZE

NOPERAS! – FREEDOM COLLECTIVE (UA)

**IMMERSIVES MUSIKTHEATER VON
EMMERIG / HORWITZ / HUT KONO / PETROVIĆ / VINCZE
IN ENGLISCHER SPRACHE MIT DEUTSCHEN ÜBERTITELN**

**URAUFFÜHRUNG
10. FEBRUAR 2024
KLEINES HAUS**

**AUFFÜHRUNGSDAUER
CA. 1 STUNDE 15 MINUTEN OHNE PAUSE**

Eine Produktion im Rahmen der Förderinitiative „Noperas!“ – eine Initiative des Fonds Experimentelles Musiktheater (feXm). In gemeinsamer Trägerschaft von NRW KULTURsekretariat und Kunststiftung NRW, in Kooperation mit dem Theater Bremen und dem Staatstheater Darmstadt.



Kunststiftung
NRW



DAS THEATER
Staatstheater Darmstadt

Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



THEATER BREMEN

IMPRESSUM HEFT-NR. 231

HERAUSGEBER MUSIKTHEATER IM REVIER GMBH 23.24

GENERALINTENDANT PROF. MICHAEL SCHULZ

GESCHÄFTSFÜHRER TOBIAS WERNER

REDAKTION HANNA KNEIßLER

GESTALTUNG SOPHIA DORRA

BILDNACHWEIS PROBEFOTOS VON SASCHA KREKLAU

TITELFOTO NAYUN LEA KIM

FOTO RÜCKSEITE BELE KUMBERGER

DRUCK BROCHMANN GMBH ESSEN

AUFFÜHRUNGSRECHTE DIE AUFFÜHRUNGSRECHTE LIEGEN BEI DEN URHEBER*INNEN.

Das Fotografieren sowie Ton-, Video- und Filmaufnahmen während der Vorstellung sind aus urheberrechtlichen Gründen nicht gestattet.



Ministerium für
Kultur und Wissenschaft
des Landes Nordrhein-Westfalen



Premium-Partner
 **Sparkasse
Gelsenkirchen**

[] MITGLIED DER
RUHR BÜHNEN

BESETZUNG

FAN
ANDREI
ZSUZI
KARL
BEWEGUNGSSCHOR

NAYUN LEA KIM
BELE KUMBERGER
SOYOON LEE *
YANCHENG CHEN *
STATISTERIE DES MiR:
SOPHIA DORRA, CHARLEEN
KONOPKA, DAVID KÖHLE,
DAMIAN KRAFCZYK,
KATHARINE PILGRIM, JULIA
ROCHOLL, ELSA RUHNAU,
SONJA SCHOTTNER, KIRA
SKENDER, KATHRIN WÖSTE
DARSTELLENDEN DES
STAATSTHEATERS DARMSTADT:
ALAN COATES, AGATA DEMEL,
MARKUS EMIG, MARTIN
GERNHARDT, VANESSA
HOFMANN, TRISTAN KNÖCHEL,
JOSEPHINE TANCKE

AVATARE

* MITGLIED DES OPERNSTUDIO NRW
NEUE PHILHARMONIE WESTFALEN



SOYOON LEE

KOMPOSITION	DAVOR VINCZE
LIBRETTO	ALEKSANDAR HUT KONO
MUSIKALISCHE LEITUNG	PREMIL PETROVIĆ
INSZENIERUNG	HEINRICH HORWITZ
BÜHNE UND KOSTÜME	MAGDALENA EMMERIG
VIDEO	ROSA WERNECKE
LICHT	MARIO TURCO, ROSA WERNECKE
TON	FABIAN HALSEBAND
KÜNSTLERISCHE PRODUKTIONSLEITUNG	JASNA WITKOSKI
DRAMATURGIE	HANNA KNEIBLER, ROLAND QUITT (feXm)
MITARBEIT ELEKTRONIK PROGRAMMIERUNG	REMMY CANEDO
HANDY-INTERAKTION	MAURICE OESER (SWR EXPERIMENTALSTUDIO)
MUSIKALISCHE STUDIENLEITUNG	ANNETTE REIFIG
MUSIKALISCHE EINSTUDIERUNG	ASKAN GEISLER, RUUD ZIELHORST
REGIEASSISTENZ, ABENDSPIELLEITUNG UND INSPIZIENZ	JARI KUNTER
BÜHNENBILDASSISTENZ KOSTÜMASSISTENZ	VINCENT KRAFFT JULIA TANNENBERG, ANNA VON DER HEIDE
SOUFFLAGE	ASKAN GEISLER
LEITUNG STATISTERIE	JASMIN FRIEDMANN
ÜBERTITELREPETITION	LYDIA KARNOLSKA

TECHNISCHE VORSTÄNDE

TECHNISCHER DIREKTOR MICHAEL MERCKEL

TECHNISCHER INSPEKTOR ROBIN RODRIGUEZ GARCÍA

BÜHNENMEISTER FRANK VERHOEVEN **LICHT** PATRICK FUCHS **TON** JÖRG DEBBERT

REQUISITE THORSTEN BÖNING **KOSTÜM** KARIN GOTTSCHALK **MASSE** PETR PAVLAS

AUSSTATTUNGSWERKSTÄTTEN CHRISTOPHER DAVIES **MALSAAL** ANDREA BOROWIAK

SCHREINEREI STEVEN BUSCH **DEKORATION** DOMINIC LANGNER, NORBERT SINDA

SCHLOSSEREI THOMAS KLETEZKA

ENSEMBLE



YANCHENG CHEN

SCHWARM DER WIRKLICHKEITEN

Achtung: Dieser Raum kann sprechen und womöglich sogar Körper verschlucken. Aber keine Sorge: Es ist nur ein Spiel. Und niemand ist dabei allein.

Zwischen Gaming-Halle, Holodeck und Untergrund-Club lädt „Freedom Collective“ seine Besucher*innen ein, sich in Erlebnissen zu verlieren, auf Szenen zu fokussieren oder ihre Sinne berauschen zu lassen. Zugleich ist „Freedom Collective“ der konkrete Ort einer Abenteuergeschichte, die sich nach Aleksandar Hut Konos Libretto in einer nahen Zukunft abspielt. Die NOperas!-Inszenierung verlegt diese Story in einen virtuellen Kosmos, in dem vier Avatare aufeinandertreffen.

AB INS LEVEL

Da sind die Sportnahrungswissenschaftlerin Fan und ihr Partner, Boxtrainer Karl, die ihr Business darauf verlegt haben, junge Athlet*innen auf Wettkämpfe vorzubereiten. Gemeinsam mit Medizinerin Zsuzsi betreiben sie Deals mit allerlei Substanzen, bis Andrei auftaucht: männlich gelesen, aber ein*e nonbinäre*r Kämpfer*in – immer nur mit Kapuze unterwegs und dabei höchst erfolgreich. Über eine heimliche Haarprobe stellt sich heraus, dass Andrei für eine Organspende an Karl in Frage käme. Dieser braucht nach jahrelangem Drogenkonsum ein neues Herz. Zudem will das Ministerium, oberste Überwachungsinstanz der gesamten Zone, das neue Präparat Vita Nova an Andrei testen. Karl und Zsuzsi, die nebenbei eine private Affäre haben, wittern einen lukrativen Auftrag – auch wenn Andrei für die Transplantation sterben muss. Doch Fan trifft Andrei auf eigene Faust, und die beiden verlieben sich ineinander. Fan injiziert Andrei spaßeshalber eine kleine Dosis Vita Nova; Andrei ist begeistert und lässt sich überzeugen, vor dem nächsten Kampf den Stoff zu nehmen. Doch auf Befehl des



Ministeriums wurde auch Andreis Gegner damit gedopt. Andrei wird schwer verletzt; Fan gelingt es, mit den letzten Nanobots aus Zsuzsis Labor die Wunde zu heilen. Der Konflikt zwischen den beiden neuen Paaren verschärft sich: Karl ist wütend auf Fans Alleingang; Zsuzsi fühlt sich von Karl ausgenutzt; Fan entdeckt die Affäre und stürzt sich ihrerseits in ein Liebesabenteuer mit Andrei. Inzwischen hat Zsuzsis Untersuchung ergeben, dass Andrei bei der Geburt das weibliche Geschlecht zugewiesen wurde. Damit ist das wissenschaftliche Experiment des Ministeriums unbrauchbar. Karl und Zsuzsi lassen Andrei und Fan wegen Betrugs verhaften. Unter Drohungen des Ministeriums, alle Gelder zu stoppen und das gesamte „Freedom Collective“ zum Einsturz zu bringen, eskaliert die Situation... Karl scheitert beim Versuch, das nächste Level zu erreichen. Andrei kann Fans Leben retten, was in einer Rückblende zu Beginn des Stücks erzählt wird. Dafür öffnet sich in einem Epilog am Ende der Blick in die Zukunft, wenn das Spiel eine Generation weitergewandert ist...

NEUE GEMEINSCHAFTEN

Zurück in die Gegenwart: Das Areal „Freedom Collective“, in das sich Foyer und Saal des Kleinen Hauses nach den Entwürfen von Magdalena Emmerig verwandeln, ist genau das, was der Philosoph Michel Foucault mit „Heterotopie“ bezeichnet. Diese „realisierten Utopien“ folgen ihren eigenen Regeln und bewegen sich abseits der Normen ihrer Umgebung. Foucault zählt so unterschiedliche Orte wie Gärten, Gefängnisse, Kliniken, Theater oder Friedhöfe dazu. Sie alle bilden eine Gegenwelt zu Machtstrukturen, die außerhalb ihrer Grenzen bestehen und teilweise noch in sie hineinwirken. Auch das „Freedom Collective“ funktioniert nicht nach herkömmlichen Formen der Wahrnehmung. Hier verschwimmen Reales und Digitales, Livekunst und medial Vermitteltes; die Zeit scheint entgrenzt. Auch innerhalb der Geschichte entziehen sich einzelne Figuren der kapitalistischen Wettbewerbslogik, die eine Spirale an Höchstleistungen durch immer ausgefuchsteres Doping hinaufschraubt und daraus Profit schlägt – ohne Rücksicht auf die Gesundheit oder gar das Leben von Menschen. Sinnbildlich dafür steht das Ministerium, dessen Autorität die finanzabhängigen Partner*innen fürchten und das sich nach seiner Vernichtung mühelos in einem neuen Hologramm downloaden kann. Seine Übermacht und die der Droge Vita Nova werden durchkreuzt von einem selbstlosen Konzept: Liebe. Dabei kann Liebe im Sinne einer queeren Theorie alternativer Gemeinschaftsformen hier weniger als romantische Zweisamkeit denn als solidarische und empathische Kraft verstanden werden.

Die Inszenierung und Choreografie von Heinrich Horwitz gibt dieser widerständigen Energie Rückenwind und löst damit Hierarchien auf. Für die vier Charaktere werden Teams gebildet. Sie treten nicht gegeneinander an, sondern begegnen einander und dem Publikum auf Augenhöhe, führen, verführen, geben Halt. Die „Freiheit“ steckt im „Kollektiv“. Aus gefährlichem Drogenmissbrauch wird lustvolles Experiment



und Transzendenz der Körper. Aus Knockout im Boxing wird ein liebevoller Sport, der in Umarmungen mündet. Aus Vergnügungssucht wird ein in die Unendlichkeit gedehnter, paradiesischer Moment, den man so lange genießen kann, „wie die Gegenwart die Zukunft verdrängt“. So beschreibt die Kultur- und Medienwissenschaftlerin McKenzie Wark den Rave als künstlerische Praxis im Angesicht des sozialen Abgrunds. Marginalisierte Gruppen können hier, frei von Leistungsdruck, ihre Gemeinschaft feiern. Eine ähnliche Funktion übernimmt das „Freedom Collective“ für alle, die sich darin aufhalten. Auch in Davor Vinczes Komposition findet der Rave seinen Platz. Während sich die Community des „Freedom Collective“, zu der spätestens jetzt das Publikum gehört, dem Dancefloor-Sound hingibt, wird der Beat durch instrumentale Einwüfe erweitert. In einer kontrastreichen Klanglandschaft liegt die Sequenz zwischen opernhafte Ensembles, Elektronik und spannungsgeladenen Orchestermotiven. Diese melden sich als lyrische Linien, schroffe Sprünge, Repetitionen oder Geräusche zu Wort und erschaffen intensive Atmosphären. Teil der musikalischen Spielregeln sind auch hier die Überlagerung verschiedener Realitäten und daraus erwachsende Brüche.

MIND THE GAP – BE THE GLITCH

Solche Lücken im Gefüge sind das Geheimnis des „Freedom Collective“. Sie erlauben allen Besucher*innen, sie mit der eigenen Fantasie zu füllen und für sich ein neues Theatererlebnis zu gestalten. Vielleicht am deutlichsten wird diese Differenz in den Videos von Rosa Wernecke, die für die Erzählung im Spiel sorgen. Standbilder der Avatare treffen darin auf rasante, per App simulierte Kamerafahrten. Die Posen zeigen Momentaufnahmen einer Flucht, eines Flirts oder Kampfes. Zwischen den Körpern der Sänger*innen im Raum und den Figuren in der virtuellen Welt entstehen Verbindungen wie eine Art Interface, aber auch Leerstellen. Um diese körperlich zu überbrücken und zwischen den Ebenen zu wechseln, imitieren die Darstellenden eine Art Dissoziation. Damit beschreibt die Psychologie eine Spaltung des Bewusstseins, das sonst nach Integration aller Sinneseindrücke strebt. Für „Freedom Collective“ splitten die vier Darsteller*innen ihre Identität auf in Gamer*innen im Spielmodus und die Charaktere, die sie spielen. Immer wieder fallen sie von einer Ebene in die andere; es entsteht eine Art „Glitch“. So werden in der Gaming- und Medienbranche kleinere Fehler durch technische Störungen bezeichnet.





Solche wurden bewusst in der Videografik des Games eingebaut, das häufig an den Rändern ausfranst. Der Glitch wurde allerdings auch zum Schlüsselbegriff für eine feministische Bewegung, die sich normierender Zuschreibungen in Bezug auf Geschlecht, kulturelle Herkunft etc. versagt. Selbst ein „Fehler im System“ zu sein, wird als Chance begriffen, die Ordnung von innen aufzuweichen. Die Kuratorin Legacy Russell schreibt von einer Transformation des Körpers in die Kunst, Poesie oder die digitale Welt, um sich dort für Algorithmen möglichst schwer lesbar zu machen: „Werde dein Avatar“, vervielfältige dich.

Das Moment von Ermächtigung und Teilhabe fördern alle Technologien, die in „Freedom Collective“ zum Einsatz kommen: Die Nachrichten auf den Mobilgeräten laden ein zur direkten Interaktion und lassen das Publikum für kurze Zeit sogar den Soundtrack bestimmen. Die Gaming-Ästhetik auf den Monitoren provoziert einen Tauchgang in eine 360°-Umgebung. Und in der Virtualität können neue Identitäten und Körper erprobt, kann sich von Schubladen befreit und die Perspektive gewechselt werden: womöglich das größte Potenzial von Theater überhaupt. Willkommen im Schwarm der Wirklichkeiten!

