



## Die Nachtigall

Musiktheater für Kinder ab 9 Jahren frei nach dem Märchen von H.C. Andersen

UA Schaubude Berlin 04.-09.12.2017

Wiederaufnahme 06. – 08.11.2029 Schaubude Berlin  
Gefördert vom Hauptstadtkulturfonds und vom Berliner Senat für Kultur und Europa



Frank Becker Komposition, Text, Regie/ Julia Rommel Bühne und Kostüme/  
Jan Schöwer Elektroakustisches Zuspiel, Klangkunst, Musikmaschine/  
Melanie Sowa, Mario Hohmann Puppen/ Robert Liebner Digital Design/  
Jessica Gadani Sopran/ Nils Stellan Fuhrberg Puppenspiel/ Marcel Raschke Bass  
Sabrina Ma Percussion/ Miako Klein Flöten/ Lorraine Buzea Violoncello



Der Fischer: Stellan Fuhrberg

„Die Nachtigall“ ist ein Musiktheater für Menschen ab 8 Jahren nach dem Märchen von H.C. Andersen, das Elemente der Oper, des Figurentheaters und der Klanginstallation in einem 60minütigen Stück vereint.

Die Nachtigall wird aus dem Wald gelockt, um im Palast des Kaisers zu singen. Doch für den Kaiser ist sie nur eine Trophäe mehr in seiner Sammlung wertvoller Dinge. Eine neuartige Musikmaschine rettet sie vor dem künstlerischen Ruin. Am Ende ist sie die Einzige, die den Kaiser vor dem Tod retten kann: eine Geschichte von Selbstfindung und Anerkennung, von Aufmerksamkeit und Medienkonsum. Und eine Geschichte von der Unmittelbarkeit des Gesangs und der großen Kraft der Kunst.

Sängerin und Sänger sowie ein Puppenspieler agieren zusammen mit einem Instrumentalensemble aus Percussion, Flöten und Cello. Elemente aus Oper, Figurentheater und performativer Klanginstallation spielen miteinander.



Die Nachtigall: Jessica Gadani

Das Märchen dient als Vorlage für ein Musiktheater mit Puppenspiel, in der Musik und szenische Darstellung auf vielfältige Weise miteinander verschränkt sind. Der Erzählform des Märchens nachempfunden, findet das Spiel in einer unbestimmten, phantastischen Zeit statt. Die Handlung wird auf Distanz zur realen Zeitebene „verrückt“. Das Spiel ist konzipiert mit Figuren, die eher in einem Comic oder Zirkus leben, als in der realen Welt. Dadurch können die Figuren mit Sprache und Gesang in fließenden Übergängen agieren, mit Verwandlungen interagieren, sich selbst verwandeln und auf Transformationen anderer reagieren.

Die dem Märchen innewohnende Hierarchie zwischen Kaiser, Dienstboten und Nachtigall (also unterworfenen bzw. zähmbaren Individuen) bleibt erhalten, wird aber als überholte, archaische Gesellschaftsform verstanden und in der Distanz zur Gegenwart gehalten. Auf der anderen Seite wird das zentrale Thema des Märchens – das Spiel um Kreativität, Individuation und Freiheit – im szenischen Spiel mit Hilfe der Abstraktionsform „Musiktheater“ exemplarisch vorgeführt, und wie ein kindliches Spiel „gespielt“: sowohl zum Verständnis von Realität und ihrer Bewältigung, als auch als lustvolles Probieren und Forschen mit konfliktreichen Elementen der Realität. Die Interaktion sämtlicher Spieler\*innen (einschließlich Musiker\*innen) und ihrer Figuren wird so zu einem Vorgang, der beispielhaft menschliche Muster vorführt und soziale Bedingungen durchleuchtet. Niemand in diesem Spiel ist „echt“. Allein was die Figuren mit Hilfe ihres Spiels an Bedeutungsebenen entstehen lassen, kann in der individuellen Entschlüsselung in eine Beziehung zum eigenen Erleben treten und soll die Reflexion der Kinder über ihre eigenen Erfahrungen in Gang setzen.



Die Nachtigall und der Kaiser:  
Jessica Gadani, Marcel Raschke

Im Stück werden nicht nur verschiedene Spielformen des Theaters miteinander verschränkt. Es interagieren auch verschiedene Erzählebenen innerhalb des Spiels. Es gibt Spielformen des Sprechens und Singens, zwei akustische Ebenen und einen multiplen Spieler, der mit Hilfe unterschiedlicher Spielfiguren/Puppen auch die Spielebenen wechselt.

Der multiple Spieler übernimmt einerseits die Moderation der Vorgänge und steht damit in direktem Kontakt zum Publikum. Er taucht aber auch selbst durch das Spiel der Puppen in das narrative Geschehen ein.

Die Musiker agieren sichtbar auf der Bühne als eine Band. Sie sind ebenfalls Teil des szenischen Spiels. Die Ebene der geräuschmanipulierten Klänge eröffnet neben der Ebene der instrumentalen Musik eine zweite akustische Dimension, die als imaginative Klangwelt eine zweite Ebene der Wahrnehmung anbietet. Die Musik produzierende Handlung der Instrumentalisten steht neben einer Klangwelt, deren Klangquelle nur diffus zu orten ist.

Die Erzählung mit ihren Schwerpunkten ist Ausgangspunkt für alle Ebenen des Spiels und der akustischen Umsetzung: „Die Nachtigall“ befasst sich dabei mit den Themen Macht und Freiheit, die weiter differenziert werden in Begriffe wie künstlerische Freiheit, Emanzipation, soziale Kontrolle. Es kommen aber auch die Aspekte von Konkurrenz in Form einer Ersetzbarkeit, menschliche Individuation, Selbstreflexion in der Kommunikation zum Tragen.



## Musik-Maschine

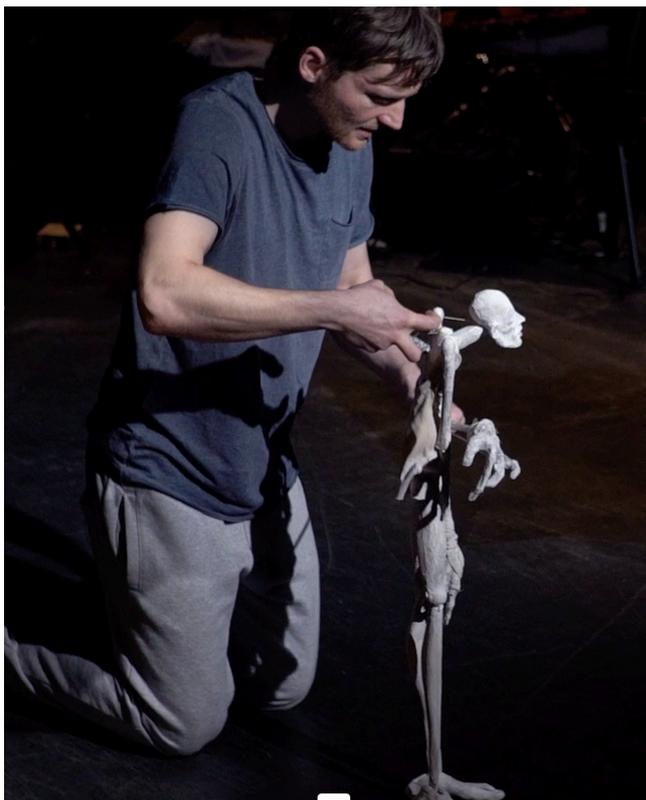
Den freien Zugang zu einem künstlerischen Prozess permanent aufrecht zu halten, ist eine fast unlösbare Aufgabe. Der ritualisierte Ablauf, der dem Alltag geschuldet ist, verschleift die Lebendigkeit des Schaffens. Im Stück wird die Nachtigall ausgestellt, bewundert und zur Statue stilisiert. Ihr Gesang besteht fort, aber die Energie ihres Gesangs erblasst. Der Pinguin wird aktiv und organisiert eine Maschine, die die Herausforderungen der Mobilität des kreativen Prozesses meistern soll.

Die Musikmaschine ist eine Klangskulptur oder Klanginstallation: eine Komposition für mehrere Handys in den Händen des Publikums, die über einen Computer gesteuert wird. Ihre Funktion ist, die Ablenkung des Publikums auf einen ganz und gar anderen Vorgang als den Bühnenvorgang. Die Kinder können mit den Handys in das Musikgeschehen eingreifen. Mit einfachen Tastenkombinationen können sie den Instrumentalist\*innen Noten auf einen Screen senden. Die Instrumentalist\*innen spielen diese Noten und die Musik verändert sich grundlegend. Die Kinder erleben ihr eingreifen in die Handlung als kreativen Akt. Ihre erlebte Kreativität führt auch dazu, dass die Nachtigall aus ihrer Situation befreit werden kann. Die Kinder sind so selbst am Geschehen beteiligt. Sie koordinieren die Maschine, ihre „Handymusik“ überführt das Geschehen in die Gegenwart. Diese Klangskulptur ist für kurze Zeit so überzeugend, dass sie die Aufmerksamkeit komplett absorbiert. Die Nachtigall wird ersetzt durch die Manipulation der Kinder selbst, die dadurch das Geschehen der Aufführung beeinflussen. Die individuelle künstlerische Aktion der Nachtigall ist nicht mehr notwendigerweise unablässig reproduktiv. Die Kinder ersetzen mit ihrer Aktion die Anstrengungen der Sängerin. Für das Publikum ist ihr Ersatz ein erfahrbares mediales Ereignis – das überraschend Neue.



Die instrumentale Komposition ist kammermusikalisch konzipiert. Sie gestaltet die Ebene des szenischen Geschehens zusammen mit der Sängerin, dem Sänger und dem Spieler. Sie bezieht sich konsequent auf die Zeitebene des Märchens. Die Besetzung mit Block- und Querflöten als Teil des Ensembles und als solistische Elemente kombiniert zwei Instrumente aus unterschiedlichen musikgeschichtlichen Zusammenhängen. Die Percussion als modernes Schlagwerkzeug mit Instrumenten aus verschiedenen Kulturkreisen erweitert dieses Spektrum. Das Violoncello wiederum ist ein elementares Instrument, das sich in fast allen stilistischen Ebenen der Musik findet. Die Musik gibt allen Instrumenten so viel spezifischen Raum zur Entfaltung wie möglich. In ihr findet sich eine Überlagerung von musikalischen Elementen des Barock über Musik der Gegenwart bis hin zur zeitgenössischen Musik. Die Komposition insgesamt ist im zeitgenössischen Kontext verortet. Sie gibt musikalische Verweise auf Zeitebenen der musikgeschichtlichen Entwicklung ebenso wie Beziehungen zu unterschiedlichen szenisch-gestischen Formen der Musiksprache. Ausprägungen der musikgeschichtlichen Entwicklung des Musiktheaters werden als Formate eingebettet in die musikalische Sprache. Der Gestus von Arie, Ensemble, Zirkus, Lied, Song werden genutzt, um mit Hilfe einer symbiotischen Verschmelzung der Mittel eine neue Formensprache im Musiktheater zu kreieren.

Die musikalisch haptische Argumentation der Instrumentalistinnen steht in enger Beziehung zum Gestus des Spiels.



Der Moderator als Puppenspieler:  
Der Tod (Marionette Frank Soehnle)

Das elektronische Zuspiel verknüpft das Kammermusikalische akustisch mit der „Gegenwart“. Mit ihr wird filmisch-atmosphärisch das Bühnengeschehen „ausgeleuchtet“. Ihre imaginative Kraft behauptet Räume. Mit den imaginativen Räumen wird das Spiel akustisch geformt. Die so entstehenden „Klangräume“ definieren Landschafts- und Stadträume. Ihre künstlerische Variation folgt einer strukturalen Ordnung.

Die Gegenüberstellung der beiden akustischen Ebenen ordnet das szenische Spiel unterschiedlichen Aufmerksamkeitsbereichen zu. Musik wird nicht nur als konsumierbare Erscheinung des Spiels erlebbar gemacht. Die Variabilität der Aufmerksamkeit fördert die bewusste Wahrnehmung der Musik als Sprache. Insofern tritt die musikalische Struktur als struktural Element gleichberechtigt neben die gestische und sprachliche Ebene des Spiels.

#### Gegenwartsbezug

Hinter der traditionellen Oper verbirgt sich in Gestalt ihrer Sänger\*innen der Mythos ihrer Individuation. Die Nachtigall als zentrale Operngestalt knüpft an diese Idee an: seit einigen Jahren liefern Casting Shows im Fernsehen wie „The Voice“ dafür die zeitgenössische Dramaturgie. Der biografische Hintergrund der Sänger\*innen ist das eigentliche Thema in diesen semi-dokumentarischen Darstellungen: Casting Shows liefern die Sänger\*innen aus, indem sie die Dokumentation ihres persönlichen Umfelds und ihrer künstlerischen Entwicklung an das Resultat ihres Auftritts knüpfen. Die Dramaturgie der Casting Show spielt mit der Entdeckung der besonderen Stimme, dem in das Rampenlicht geführten Aschenputtel, der Veröffentlichung der unbekannt und „erstaunlichen“ Entdeckung. Die Show selbst ist für den Delinquenten der Transformationsprozess vom unbedeutenden Individuum zur Berühmtheit. Es ist das Versprechen des Geliebt Werdens durch tausende von anonymen Anderen. In öffentlichen Netzwerken sind das abertausende Klicks für ein Solo in einem Youtube-Video.



Zum Trailer auf das Bild klicken

Mitschnitt

<https://vimeo.com/249965379/9b20de3545>

Copyright bei Frank Becker