

Hoch hin - auf! Ich bis - zu - her! Flug - nicht!
 Schall! Ich - durch! Ich - durch! Ich - durch! König - nicht!



Frank
Becker

Familienoper: Silberflügel

Flugobjekte faszinieren. Fledermäuse geben das Vorbild für Flugkünste aller Art. Mit Hilfe von Ultraschallwellen, die sie aussenden, und Echoortung orientieren sie sich in vollkommener Dunkelheit. Sie leben in großen Kolonien und haben ein ausgeprägtes soziales Verhalten. Als mythische Gestalten sind sie allgegenwärtig in Text und Bildmaterial von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen. Gefürchtet sind sie als Vampire. Aber es gibt auch die Guten. Die wohl berühmteste Fledermaus ist Batman im Comic und als Filmfigur. Als Maske dient sie dem Kampf gegen das Böse.

Die Familienoper betont ihre Flugkünste. Die Musik ist schnell, voller rhythmischer Raffinessen und motivischer Schleifen in vielfältigen Beziehungen miteinander. Sie verführt zum Abheben. Das Stück spielt in der Nacht, einer den Fledermäusen entsprechenden Welt aus schwarz und weiß. Das für 9 Stimmen instrumentierte Streichorchester verfügt jedoch über einen Reichtum an Klangfarben, der alle Schattierungen in dieser dunklen Welt ausleuchtet. Vom Flüstern zum üppigen Aufblühen der auf- und absteigenden Linien erfüllt der spezifische Streicher Klang mit tänzerischem Reichtum die schwarz-weiße Welt mit Leben.

„Hoch hinauf, tief hindurch, schnell und schneller.“ Walter und Tarik, zwei junge übermütige Fledermäuse erkunden die Nacht und sind neugierig auf den Tag. Aber die Regeln sind klar: im Morgengrauen herrscht der Habicht. Tarik kehrt um, doch Walter erwartet gespannt den Aufgang der Sonne. Seine Entdeckungslust ist stärker als das Risiko: wer das Licht sieht gehört dem Habicht. Walter begegnet der Sonne. Der Habicht fordert ihn heraus. Die Fledermäuse der Kolonie versuchen den Jungen zu schützen, verhandeln hart. Aber die Situation eskaliert und es bleibt allen nur noch die Flucht.

<https://soundcloud.com/frank-becker-24/silberfluegel-1-das-licht>

Im Sturm über dem Meer verliert Walter den Kontakt zu seiner Gruppe. Als es vorbei ist, findet er sich auf einer einsamen Insel wieder, allein. Niemand ist da, außer der Fledermaus Maria. Auch sie ist allein. Sie wurde von ihrem Schwarm verlassen wegen des geheimnisvollen Rings an ihrem Bein. Sie befreunden sich und entwickeln gegenseitiges Vertrauen. Gemeinsam beschließen sie Walters Kolonie zu finden, so dass auch Maria wieder eine echte Familie hat. Aus dem Gedächtnis aktiviert er die Klangkarte, die die Reiseroute als ein Bild aus Tönen imaginiert. Gemeinsam überqueren sie das Meer und folgen der Karte bis zum Wasserfall, dem Winterquartier der Silberflügel.

<https://soundcloud.com/frank-becker-24/silberfluegel-2-die-insel>

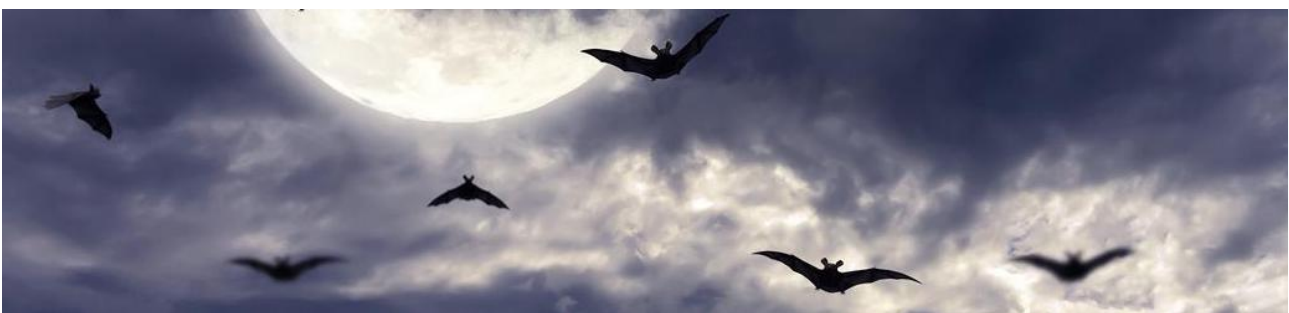
Jede Station ihrer mutigen Reise - Stadt, Turm und Fluss - stellt Aufgaben, die es zu lösen gilt. Schritt für Schritt überwinden sie alle Gefahren und kommen ihrem Ziel immer näher. In der Stadt sind es übergriffige militante Tauben, die sie als Geiseln nehmen. Im Turm treffen sie auf den Alten und die Krähe, die ihnen helfen das Rätsel um den Ring zu lösen. Sie verirren sich im Tunnel, wo ihnen fiese Ratten den Weg versperren. Doch sie haben gelernt, was ihre besonderen Stärken sind. Sie stellen sich der Ratten-Gang entgegen, überwinden ihre Angst und erreichen schließlich die Familie und ihre Freunde.

<https://soundcloud.com/frank-becker-24/silberfluegel-3-die-tauben>

<https://soundcloud.com/frank-becker-24/silberfluegel-4-der-alte>

<https://soundcloud.com/frank-becker-24/silberfluegel-5-die-ratten>

Im Winterquartier werden sie freudig begrüßt. Auch Maria ist willkommen. Gemeinsam mit Tarik schwingen sie sich wieder „hoch hinauf“. Sie konnten die ersten großen Fragen ihres jungen Lebens beantworten und haben gelernt: finde Freunde und du bist stark!



Die Welt der Tiere

Aus einem Abenteuerroman für Kinder wird eine Abenteuer Oper. Die Akteure sind Tiere der Luft. Habicht, Krähe, Eule, Tauben, Fledermäuse, sie alle fliegen. Andere Tiere wie die Ratten sind Akteure am Boden, sie konkurrieren mit den fliegenden Wesen um den Raum. Zu diesem Kosmos der Fauna gehört auch der Mensch. Er spielt als stiller Akteur im Hintergrund mit. Maria ist beringt. Die Tauben fühlen sich aufgewertet zum Symbol des Friedens. Der Mensch hat seine Hand im Spiel. Insbesondere der Ring verunsichert die Tiere. Seine geheimnisvolle Präsenz wird zum Stigma. Der Mensch ist omnipräsent. Er ist als unsichtbare Macht aktiv.

Die Menschen sind auch das Publikum. Im Theater sind sie die Beobachtenden. Kinder, Jugendliche, Eltern, sie alle sind Menschen, die jetzt quasi mitspielen indem sie ihren Sitzplatz einnehmen und zuschauen. Die Akteure auf der Bühne geraten in bedrohliche Situationen. Sie meistern knifflige Aufgaben und stellen Fragen zu Verlust und Ausgrenzung oder Schuld und Scham. Als Vögel und Tiere auf der Bühne bieten die Akteure eine spielerische Perspektive an. Die Themen haben ein Gewicht, das auf dem Weg zum Erwachsensein liegt und alle angeht. Verlust verunsichert und Schuld will vergeben werden. Ausgrenzung und Scham brauchen die Befreiung vom Stigma. Die Aktionen sind spannend. Eine Identifikation mit den Figuren ist erwünscht. Der Umweg über das Spiel der Tiere bietet dem Publikum eine schützende Distanz zum Gewicht der Inhalte.

Die Tauben erscheinen als autoritäre Ordnungsmacht mit militanten Neigungen. Sie wollen den Turm einnehmen und besetzen. Sie handeln impulsiv und aggressiv, indem sie Geiseln nehmen. Nachdenklich wirkt allein ihr Oberhaupt, wenn es um weitreichende Entscheidungen geht. Hier wird die eigentliche Aktion erstmal vertagt.



Der Alte im Turm mit der Krähe an seiner Seite ist eine mächtige Erscheinung. Er hat Bezüge zu Batman oder anderen beeindruckenden, aber wohlwollenden Tieraneignungen aus der heutigen Pop Ästhetik.

Die Ratten sind bekannt für ihre gut organisierte soziale Ordnung. Sie erscheinen als eine Straßengang oder ein aggressiver Mob. Ausgefochten wird die Situation über einen ritualisierten Tanz. Die Ratten tanzen am Boden. Die Fledermäuse antworten in der Luft. Sie können den räuberischen Ratten problemlos ausweichen und schlagen sie in die Flucht.

Die Tiere im Stück handeln strukturiert. Aktuelle tierethische Denkanstöße erlauben die Vermenschlichung der Art ihrer Gemeinschaft. Sie tragen Verantwortung und haben einen moralischen Kompass. Exemplarisch und mit humorvollem Blick wird die tierische Gesellschaft in die Hand einer jenseitigen Macht gelegt, dem Publikum.

Warum Familienoper?

Die Familie bietet allen Schutz und Sicherheit. Walter und Maria befinden sich aus unterschiedlichen Gründen außerhalb der familiären Welt. Sie verbindet das Verlangen, in den Schutz der Gemeinschaft zurück zu finden. Der Background von Maria bleibt unbekannt, aber klar ist, dass ihr dieser Schutz verweigert wurde. Sie hat Ausgrenzung erlebt und sich damit arrangiert. Die Chance, sich wieder einer Gruppe zugehörig zu fühlen gibt ihr die Kraft und den Mut, sich auf einen gewagten Sprung über das Meer einzulassen.

Ein Sturm hat Walter von seiner Familie getrennt. Für ihn ist die Bekanntschaft mit Maria überlebenswichtig. Er versteht gleich, dass nur in der Gemeinschaft die Chance besteht, seine Reise fortzusetzen. Walter und Maria teilen ihre Geheimnisse und kommen sich dabei näher. Sie öffnen sich gegenseitig, entwickeln Vertrauen und Sicherheit. Sie finden Schutz in einer Gemeinschaft miteinander. Die anschließende Reise funktioniert wie eine Prüfung und als Weg zur Reife. Die Lösung liegt in der Kommunikation und darin, das gemeinsame Ziel zu verfolgen, Resilienz und Elastizität zu entwickeln und am Prozess zu wachsen. Dabei ist die Verknüpfung mit Freunden und Verbündeten essentiell. Sie hilft ihnen zur Familie zurück zu finden. Das Stück erzählt vor allem von der Kraft der Freundschaft.

Spannende Szenen, mitreißende Musik und große Momente machen eine zeitlose Erzählung mit aktuellen Theater Mitteln zu einer Oper für alle.

<https://www.felix-bloch-erben.de/index.php5/aid/1474/Action/showAuthor/fbe/9f854a99c163f241edfaaf3b72a070c7/>



The image displays a page of a musical score. It features several staves. The top two staves are vocal lines, with the first staff marked 'arco' and 'mf'. The lower staves are for piano accompaniment, with various markings such as 'pizz' and 'mf'. The score is written in a standard musical notation with a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C).

