

UNTERWELT

PARTIZIPATIVE APP-OPER AUF GRUNDLAGE DES ORPHEUS-MYTHOS

Mit Musik von und nach Claudio Monteverdi, Jacques Offenbach, Christoph Willibald Gluck sowie Vivian und Ketan Bhatti und den teilnehmenden Jugendlichen. Eine Produktion des MusikZentrum Hannover, der Staatsoper Hannover und der Landeshauptstadt Hannover.

**Geplante Uraufführung 29. Juni 2019, 19.30 Uhr, Staatsoper Hannover,
weitere Aufführungen: 3. und 4. Juli 2019**

VORGESCHICHTE

Seit 2007 arbeitet das MusikZentrum Hannover mit der Staatsoper Hannover gemeinsam an Großprojekten mit bis zu 100 Jugendlichen, die aus unterschiedlichen sozialen Verhältnissen stammen. The Beggars Opera, Rheingold – Der Film und vor allem Culture Clash: Die Entführung, in der gut 90 Jugendliche in einer »Rap-Oper« die Bühne des Opernhauses stürmten, sind die bislang durchgeführten Projekte.

2019 ist die Zeit reif für eine Neuauflage – quasi eine Version 4.0: Denn nun heißt es »App« statt »Rap«, wenn rund 100 Jugendliche den Ur-Mythos der Musik neu interpretieren: die Geschichte von Orpheus und Eurydike.

IDEE

Deutschland und somit auch Hannover befinden sich in dem Digitalisierungsprozess, aber was bedeutet das eigentlich? Die Politik und die Gesellschaft befassen sich mit vielen Fragestellungen: Wie schaffen wir den Anschluss an die Digitalisierung, wie verhalten sich Menschen in digitalen Welten, wie lernen und wie arbeiten sie zusammen? Welche neuen Formen des Erinnerns und des Austauschs ermöglichen soziale Medien und virtuelle Identitäten? Wie passen Gefühle, Empfindungen, Trauer und Abschied dazu? Was bedeutet der Wandlungsprozess für die Kultur: Wie lässt sich die Digitalisierung auf die Kultur übertragen? Welche neuen digitalen Ausdrucksmöglichkeiten bieten sich der Gesellschaft?

Diesen spannenden Fragen möchten wir uns stellen, indem wir mit 100 Jugendlichen, unterschiedlicher sozialer Herkunft eine AppOper initiieren. Smartphone, Tablet und Social Media treffen auf das Niedersächsische Staatsorchester, auf Sopranistinnen und Tenöre. Ein Culture Crash zwischen zwei Welten, wie sie unterschiedlicher nicht sein können: Die digitale Welt trifft auf die analoge Welt! Musik und Performances mit verschiedenen Stilmitteln werden zu einer neuen Oper vereint. Klassik trifft auf Appmusik.

Bislang hat es in Deutschland ein Projekt in dieser Form noch nicht gegeben und wir sind überzeugt davon, dass es in seiner Art und Weise einzigartig und auch richtungsweisend sein wird.

Die junge Generation wächst unmittelbar mit dem Prozess der Digitalisierung auf, sie wird Generation Y genannt. Ein Begriff, den man sehr häufig in den Medien und der Netzkultur vernimmt, gerne wird die Generation Y auch als „Digital Natives“ bezeichnet. Smartphone, Tablet und Apps gehören zum Lebensalltag der Jugend. Somit eignet sich die Netzkultur hervorragend, um einen Zugang zu kulturellen Inhalten zu legen. Wir möchten dieses Experiment wagen und mithilfe von Smartphones und Apps den jugendlichen Teilnehmern den klassischen Opernstoff vom Orpheus-Mythos

näherbringen. Durch das Nutzen der mobilen Endgeräte in einem kulturellen Kontext möchten wir uns den zu Beginn aufgezählten Fragen zu nähern. Vorkenntnisse sind nicht notwendig.

Der Orpheus-Mythos bietet genügend Anknüpfungspunkte an die Lebensrealität der Jugendlichen, denn der Mythos ist eine Metapher: Die Geschichte besagt, dass man einerseits zu der Erkenntnis geführt wird, dass man Verlorenes niemals gänzlich wiedergewinnen kann – andererseits ist sie eine Warnung davor, nur mit dem Blick zurück zu leben. Der Orpheus-Mythos spielt in zwei Welten, der realen Welt und der Unterwelt. Liebe, Verlust und Wagemut sind zentrale Themen, die aufgegriffen werden. Die Orpheus-Sage soll auf verschiedene Weisen »übersetzt« und ins Heute getragen werden, damit die Jugendlichen sich inhaltlich und künstlerisch aus ihrer eigenen Perspektive mit Neugierde und lustvoll mit ihr auseinandersetzen können.

Die partizipative Produktion **UNTERWELT** wird den Ur-Stoff der Oper mithilfe von Apps in die digitale Kultur des 21. Jahrhunderts übertragen.

HINTERGRUND APP

Die Programme für Handys, Computer und Tablet bieten inzwischen nicht nur Kommunikationsmöglichkeiten, sondern sind in die Welt der Musik und Bewegung vorgedrungen: Hier lassen sich klassische Instrumente imitieren, neuartige Klänge produzieren und vorhandenes Bild- und Tonmaterial manipulieren. Aufgrund der intuitiven und voraussetzungsarmen Anwendung spezieller Musik-Apps eignet sich dieses Medium hervorragend zur Arbeit mit Jugendlichen ohne musikalische Vorkenntnisse.

Hiervon ausgehend ist es eine naheliegende Idee, Musik, Apps und den Orpheus-Mythos zu einem neuen Musiktheater zusammenzubringen. Denn Musik ist ebenso wie eine App – sei es eine musikalische, eine Video-App oder eine Social Media App – eine Einstiegs-oberfläche für eine nicht körperlich zu bereisende **UNTERWELT**.

Mittels der Bedieneroberfläche einer Geige auf dem Tablet oder eines Facebook-Accounts ist es möglich, Gefühle, Objekte und Menschen zu erschaffen, die von anderen rezipiert werden können. **UNTERWELT** taucht unter die Oberfläche: Die Apps, Instrumente, Körper und Stimmen werden zum Interface zur Welt der Musik, zu »Schlüsseltechnologien«, um die **UNTERWELT** der verlorenen Dinge, Menschen, Gefühle zu eröffnen, zu bereisen und zu erforschen – und herauszufinden, was den Menschen wie einst Orpheus die Kraft gibt, Hindernisse zu überwinden und den Blick hoffnungsvoll nach vorn zu richten. Dabei zeigt gerade der Crash von Digitalem und Analogem, Klassischem und Zukünftigem, Oper und Performance, wie zeitlos ein Mythos wie die Orpheus-Sage von Menschen aus allen Jahrhunderten erzählt.

DER MYTHOS

Eurydike, die Frau von Orpheus, verstirbt, aber der berühmte Sänger findet sich nicht damit ab. Er muss sie retten – und begibt sich auf eine wagemutige Reise: Tatsächlich gelingt es ihm dank der Musik, die der Legende nach selbst Steine zum Weinen bringt, in die Unterwelt vorzudringen, die Götter zu erweichen. Er darf Eurydike tatsächlich nach Hause führen, doch ist der Rückweg an eine große Vertrauensforderung gekoppelt: Orpheus darf sich zu seiner geliebten Eurydike nicht ein einziges Mal umdrehen. Ist das zu schaffen?

Der Orpheus-Mythos ist eine Metapher: Einerseits führt sie zu der Erkenntnis, dass man Verlorenes niemals gänzlich wiedergewinnen kann – andererseits ist sie eine Warnung davor, nur mit dem Blick zurück zu leben. Den Blick nach vorne zu richten, ist schwer – und manchmal scheitert

der Mensch daran. Doch gibt es im Menschen eine Kraft, die ihm hilft, die geliebte Person, den teuren Gegenstand, die tiefe Beziehung in seiner Erinnerung weiterleben zu lassen und trotz aller Widrigkeiten gestärkt in die Zukunft zu blicken. Eine solche Kraft ist seine Fantasie, die er in Geschichten, Musik und Tanz auslebt.

PARTIZIPATION UND UMSETZUNG

Die Universalität des Themas bietet die Chance eine große Bandbreite an Mitwirkenden für die Produktion zu begeistern. Die Jugendlichen kommen aus den Einrichtungen der Offenen Jugendarbeit in städtischer und freier Trägerschaft, Menschen mit Flucht- oder Migrationshintergrund können ebenso angesprochen sein wie Teilnehmende über schulische Kooperationen, beispielsweise die Leonore-Goldschmidt-Schule und die Johannes-Kepler-Realschule. Zudem werden künstlerische Vorkenntnisse in den Bereichen Musik, Gesang oder Tanz nicht vorausgesetzt.

In dieser Produktion sollen 100 Jugendliche mit den verschiedensten Bildungs- und Kultur-Hintergründen gemeinsam mit professionellen Musiker*innen (wie das Niedersächsische Staatsorchester Hannover) und mit Sänger*innen des Ensembles der Staatsoper Hannover auf der Bühne stehen. Angeleitet werden sie in einer 10-monatigen Entwicklungszeit von professionellen Pädagog*innen aus den Bereichen AppMusik, Musik, Theater und Tanz, und werden angeleitet von einem professionellen Leitungsteam.

Die kreative Leistung der jugendlichen Teilnehmenden steht im Vordergrund – sie sollen nicht nur Ausführende sein, sondern bei der Themenfindung, der Entfaltung von Geschichten und Szenen sowie bei der Entwicklung von Dialogen, Choreographien und Komposition in bedeutendem Maße beteiligt sein.

KICK-OFF UND ERSTE PHASE (SEPTEMBER 2018 BIS OKTOBER 2018)

Nach einem gemeinsamen Kick-Off Anfang September 2018 werden unter Anleitung von Dozenten aus dem Bereich App-Musik, Tanz und Darstellende Künste bis zu den Herbstferien in wöchentlichen Proben/Trainings Grundlagen für die spätere Arbeit gelegt.

Dramaturgisch-inhaltlich werden in Kleingruppen Recherchearbeiten getrieben: es werden Gespräche mit Experten geführt (z.B. mit Vertretern verschiedener Religionen über Trauer- und Abschiedsrituale; mit einem Museumskurator über Konservierung von Artefakten etc.) oder Orte und Institutionen besucht (z.B. Besuch eines Altenheims, um mit Bewohnern oder Pflegenden über den Verlust des eigenen Zuhause, über körperliche oder geistige Kräfte zu reflektieren; Besuch in einem Fundbüro; Besuch einer Gedenkstätte; Besuch im Flughafen; Besuch in einer Einrichtung für Geflüchtete).

Bereits in dieser Zeit sowie in einer ersten Intensiv-Probenwoche in den Herbstferien 2018 werden gemeinsam mit dem Regieteam und den Dozent*innen die möglichen Themenfelder der Produktion ausgelotet, durch biografische Arbeit und erste Improvisationen Material für die spätere Inszenierung erarbeitet.

ZWEITE PHASE (OKTOBER 2018 BIS JANUAR 2019)

Bis Ende Januar 2019 wird unter Anleitung der Dozenten weiterhin an den Grundlagen szenischen/ musikalischen Darstellens gearbeitet; dabei nehmen die Jugendlichen weiterhin an Workshops/ Trainingseinheiten aller »Disziplinen« teil, können aber nach ihren Vorlieben und Neigungen Schwerpunkte setzen. Parallel dazu wird gemeinsam mit Regie/Dramaturgie das gesammelte Material ausgewertet und zu Themen/Geschichten gebündelt, mit denen szenisch/musikalisch unter der Anleitung der Dozenten und des Regieteam experimentiert werden kann.

DRITTE PHASE (FEBRUAR 2019 BIS APRIL 2019)

In der Phase bis zu den Osterferien 2019 werden die Jugendlichen in kleinere Gruppen eingeteilt, um mit Betreuung von Dozenten und Regie aus dem bis hierhin erarbeiteten Fundus an Material eigenständig Einzelszenen und –Geschichten zu entwickeln. Diese Kleingruppen nennen sich »Freundeskreise«.

Im Sinne einer Peer-Group-Education-Strategie bilden mehrere Freundeskreise zusammen eine sog. »Familie« oder einen »Stamm«. Die Freundeskreise innerhalb einer Familie/eines Stamms »besuchen« sich gegenseitig in der Probenarbeit, geben sich gegenseitig Feedback und Kritik, so dass weiterhin ein künstlerisch-inhaltlicher Austausch möglichst vieler unterschiedlicher Jugendlicher untereinander stattfindet und eine künstlerische Beteiligung über den eigenen »Freundeskreis« hinaus gewährleistet ist. Zudem wird parallel dazu unter Leitung der Regie und der Dozenten in größeren Gruppen an Szenen einer übergeordneten Narration gearbeitet, an denen viele Teilnehmer*innen mit unterschiedlichen künstlerischen Schwerpunkten beteiligt sind.

VIERTE PHASE (APRIL 2019 BIS JUNI 2019)

In und ab den Osterferien 2019 gibt es mehrere Intensivprobenwochen und Tage. Die entwickelten Szenen werden in die übergeordnete Erzählung eingebunden und zu größeren, gemeinsamen Tableaus verbunden. Zum Abschluss gibt es vor der Uraufführung zwei Wochen Intensivproben sowie die theaterüblichen sogenannten »Endproben«.

ZIELE IN DER LAUFENDEN PRODUKTION

MUSIK: TABLET-/APPORCHESTER

Es wird ein Tablet-/AppOrchester gegründet, um auf musikalischem Wege das Spannungsfeld zwischen der historischen, analogen Musik des Musiktheaters und digitaler Musik und Klängen zu ergründen. Dank der intuitiven und voraussetzungsarmen Anwendung spezieller Musik-Apps ohne musikalische Vorkenntnisse können auf spielerische Weise spannende Eigenkompositionen der Teilnehmer*innen entstehen: Ausgehend von musikalischem Material diverser Orpheus-Opern sowie von selbst entwickelten/aufgezeichneten Klängen und Dialogen werden die Teilnehmer*innen Klangcollagen und Soundscapes für **UNTERWELT** entwickeln und komponieren. Diese Klänge werden in die Kompositionen für das Niedersächsische Staatsorchester Hannover übertragen. Das bedeutet, wir haben die Neukomposition für das Staatsorchester von den Komponisten Vivan und Ketan Bhatti, gepaart mit den digitalen Klängen der Jugendlichen auf der Bühne. Diese spielen live auf den Smartphones oder Tablets und werden ein Teil der Komposition. Eine Vision wäre beispielsweise ein Battle zwischen dem Staatsorchester mit der klassischen Instrumentierung und dem Tabletorchester der Jugendlichen.

Es soll bewusst vermieden werden, die beiden unterschiedlichen Musiken (analog und digital) gegeneinander auszuspielen, sie zu hierarchisieren oder zu bewerten. Vorurteils- und wertfrei sollen die Jugendlichen die künstlerischen Qualitäten der unterschiedlichen Musikarten erleben und dabei lernen sie kreativ einzusetzen.

SOZIALES: SELBSTREFLEXION

Aufbrüche ins Ungewisse gehören zu den Erfahrungen des Menschen – über alle Altersstufen, kulturelle und soziale Grenzen hinweg. »Was ist mir wichtig? Was macht mich aus? Was vermisst ich, worauf kann ich (nicht) verzichten?« All dies sind Fragen, die sich Menschen in bestimmten Situationen stellen und auch beantworten müssen, um sich zurechtzufinden. Die Auseinandersetzung der Teilnehmer*innen mit den Inhalten der Produktion, mit sich selbst und mit den anderen soll gezielt soziale und kulturelle Kompetenzen der Teilnehmer*innen stärken und fördern. Die Entwicklung dieser Fähigkeiten wird durch Studierende der Universität Hildesheim beobachtet und dokumentiert, so dass die Teilnehmer*innen auf eigenen Wunsch auch das Zertifikat des Kompetenznachweis Kultur der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung e.V. erwerben können.

NACHHALTIGKEIT: DIGITALE BIBLIOTHEK

Begleitend dazu soll eine Bibliothek der persönlichen Geschichten der einzelnen Teilnehmer erstellt werden, Geschichten von Abschied und Hoffnung. Diese Bibliothek kann sowohl in einer Art Ausstellung/Installation im Bereich des Opernhauses als auch digital/virtuell besucht werden.

ZIELE

Durch die Anwendung von digitalen Arbeitsgeräten wie Tablet und Smartphones in Verknüpfung mit klassischer Musik (Oper) werden das Musikerleben und die Ausdrucksmöglichkeiten der Jugendlichen erweitert. Das Erlernen von Mobile Devices (Bedienen mobiler Endgeräte) steht dabei im Vordergrund.

Der Umgang mit Social Media bietet die Möglichkeit der Demokratisierung und Partizipation. Das Projekt **UNTERWELT** soll einen verantwortungsvollen Umgang mit Social Media aufweisen und die Gefahren der Manipulation aufzeigen.

Die Anwendung von mobilen Endgeräten unter besonderen Fachkenntnissen soll auch das technische Interesse der Teilnehmer*innen schulen und wecken. Es kann im besten Falle dazu führen, dass dieses Projekt einen Impuls zur Berufsfindung setzt.

Die Inhalte und der Prozess des Projekts knüpfen somit an die Lebenswelten der Jugendlichen an, Hemmschwellen im Umgang miteinander werden herabgesetzt.

Die MusikApps ermöglichen ein Kennenlernen von spezifischen, experimentellen Musikkompositionen. Jeder kann Musik machen, ohne jegliche Vorkenntnisse. Die Neugier auf das Musizieren soll geweckt werden.

Es werden neue Wege für Jugendliche aufgezeigt, um sich das Musik machen zu erschließen.

Persönlichkeit, Selbstbewusstsein, Kreativität, soziale Kompetenzen und Wahrnehmungsfähigkeiten werden gebildet, gefördert und geschult.

ZIELE: MUSIKZENTRUM/STAATSOPER/LANDESHAUPTSTADT HANNOVER

Es findet eine Auseinandersetzung mit der globalen Digitalisierung, sowohl von Seiten der Kulturschaffenden, als auch von Seiten der Teilnehmenden statt. Das Projekt soll den kulturpolitischen Diskurs zwischen den Musikschaaffenden in der digitalen Zeitplanung mit befördern.

Die beteiligten Kulturschaffenden arbeiten auf Augenhöhe und profitieren von den entstehenden Synergien durch das arbeiten mit unterschiedlichen Medien. Die Staatsoper hat die Möglichkeit ein neues Zielpublikum anzusprechen. Das MusikZentrum kann das musizieren mit Apps für Jugendliche weiter in die Stadt hineinragen und für die zukünftige Arbeit interessierte Jugendliche gewinnen und mit beispielsweise städtischen Einrichtungen kooperieren.

Es wird ein Netzwerkaufbau in der Musikvermittlung via Appmusik forciert.

UNTERWELT soll aufzeigen, dass ein Culture Crash zwischen zwei unterschiedlichen Welten möglich ist und zur Stärkung des Titels: Unesco City of Music für Hannover beitragen.

Kooperationspartner der AppOper

Staatsoper Hannover
Landeshauptstadt Hannover
MusikZentrum Hannover gGmbH

Projektdozent*innen (Stand April 2018)

Regie: Martin Berger / Jonas Egloff
Komposition: Vivan und Ketan Bhatti
Appmusik: Frauke Hohberger
Choreographin: Bettina Stieler

Geplante Vorhaben

Erstellung einer DVD Dokumentation
Evaluation

Kontakt

Nds. Staatstheater Hannover GmbH
Anton Butter · Leitung Sponsoring
Fundraising & Vertriebsmarketing
Prinzenstr. 9, 30159 Hannover
0511/9999 2090 oder 0159/0421 3400
anton.butter@staatstheater-hannover.de

Projektbüro MusikZentrum Hannover

Sabine Busmann · Leitung
Emil-Meyer-Str. 26 – 28, 30165 Hannover
0511/260930-12
sabine.busmann@musikzentrum-hannover.de