

MUSIKALISCHE MÄNTEL - EIN ÜBERFALL

Ein Szenisches Konzert für Kinder. <https://youtu.be/Y1hXRGDfFSI> (Konzertmitschnitt)

BETEILIGTE

Flöte - Aslihan And,
Oboe - Theresa von Halle

KÜNSTLERISCHER ANSATZ:

Es wird eine Geschichte dargestellt ohne verbale Sprache, nur durch Bewegung und Musik. Die Musik, Improvisation und Geräusche imitieren die Emotionen, die in der Sprachmelodie stecken würden – und werden darum auch sofort verstanden. Orientierungs-Grundlage war beispielsweise der Einsatz von Sound-Elementen in Zeichentrickfilmen. Hierbei agieren die beiden Darsteller live als Instrumentalisten/Schauspieler/Geräuschemacher. Wie beim Figurentheater die Objekte mit dem Spieler verschmelzen, lösen sich hier die Grenzen zwischen Instrumentalist und Figur auf

INHALT:

Rahmenhandlung ist eine Räubergeschichte. Konkret geht es um eine mysteriöse Truhe, denn die Mäntel, Hüte, Perücken etc. aus der Truhe klingen, sobald sie jemand anprobiert. Der Sultans Hut klingt anders als die barocke Perücke, die goldene Krone oder die Mönchskutte. Die Protagonisten sind 2 Räuberfiguren, die zwischen Konkurrenz, Spiel und Teamwork balancieren. Die Beziehung der beiden Räuber verändert sich im Verlauf der Geschichte. Von anfänglichen Rivalitäten, über vereinende Neugierde, Neid, Eifersucht und Furcht, hin zu einem starken Team.

ABLAUF

Eine Schatztruhe liegt in der Mitte der sonst leeren Bühne, 2 Räuber, unwissend voneinander, schleichen auf die Bühne. Nach anfänglichem Streit um die Beute, knacken sie die Schatztruhe gemeinsam. Die Schatzkiste entpuppt sich als eine mysteriöse Verkleidungskiste, denn die Kleider klingen. Die Räuber entdecken barocke Perücken, Sultans Hüte und weitere Accessoires und Kleider, die alle unterschiedlich klingen und Musik aus verschiedenen Epochen und Ländern vorstellen. Das Verkleidungsspiel wird durch einen Wettkampf zwischen den Räufern unterbrochen, denn es gibt Streitigkeiten, wer von Ihnen die einzige Krone aus der Kiste erhält. Wer höher spielen kann wird die Krone erhalten. Der Rausch am Verkleiden und Spielen wird am Ende durch eine ertönende Alarmanlage unterbrochen und die Räuber flitzen aus dem Raum

DAUER DER AUFFÜHRUNG

20 Minuten

TECHNISCHE ANFORDERUNGEN

Scheinwerfer bevorzugt, aber ist keine Bedingung

