

DIE ZAUBERFLÖTE

von Wolfgang Amadeus Mozart
Brandenburger Symphoniker
Extra Chor Brandenburg

22.+ 24.+ 25.2.24

Eine Eigenproduktion des
Brandenburger Theaters



DAS TEAM

Musikalische Leitung
Regie & Bühnenbild
Dramaturgie
Kostüme
Chorleitung
Musikalische Assistenz

ANDREAS SPERING
DR. ALEXANDER BUSCHE
CAROLA SÖLLNER
GABRIELE KORTMANN
KARSTEN DREWING
DAVID HOLZINGER

Sarastro / Sprecher
Tamino
1. Priester / Sprecher / Geharnischter
2. Priester / Sprecher / Geharnischter
Die Königin der Nacht
Pamina, ihre Tochter
1. Dame / Knabe
2. Dame / Knabe / Papagena
3. Dame / Knabe
Papageno
Monostatos

INGO WITZKE
SOTIRIS CHARALAMPOUS
ILJA MARTIN
LUKAS EDER
NATALLIA BALDUS
DANA HOFFMANN
LANA HARTMANN
ROXANA SADIGHI
CAROLINE SCHNITZER
FREDERIK BALDUS
MERT ÜSTAY

Extra Chor Brandenburg
Es spielen die Brandenburger Symphoniker.

Technische Leitung
Bühnenmeister
Bühnentechnik

RENÉ PELLEHN
FREDO WOLFF, FRANK MEYNHARDT
RALF ABRAMOWSKI, SEBASTIAN BOTHE
LUTZ PIESKER, MILES SERAPHIM

Beleuchtungsmeister
Beleuchtung
Übertitel
Ton
Korrepetition

JAN EBERLE
UWE STANGE, JULIAN BUHLE, JANIC HABEDANK
CAROLA SÖLLNER
DENNIS FLATH, SÖREN STANCHERA
MARC SPIESS, CLEMENS MICHAEL KRAFT
HOLGER GROSCHOFF

Gewandmeisterin
Schneiderei
Maske

KATHRIN MICKAN
BIRGIT FILIMONOW
ELLEN EILZER, GABRIELE KORTMANN
VIRGINIA SILEX

Requisite
Inspizienz

ALEXANDER J. BÖLSCHKE, KATHA SEYFFERT
ANKE SCHWALM-BÖLSCHKE

Veranstaltungsdauer: ca. 180 Minuten, inkl. einer Pause nach ca. 60 Minuten

IMPRESSUM

Spielzeit 2023/24 · Änderungen vorbehalten · Brandenburger Theater GmbH, Grabenstraße 14, 14776 Brandenburg an der Havel · Geschäftsführung: Dipl.-Betriebswirtin (FH) Christine Flieger · Geschäftsführende Intendanz: Dr. Alexander Busche · Redaktion: Carola Söllner · Titelfoto: pexels.com · Szenenfoto: René Löffler · Layout / Satz: Mandy Hoffmann · Druck: 750 Exemplare, WIRmachenDRUCK GmbH

TICKETS 03381 / 511 - 111 · www.brandenburgertheater.de

DIE HANDLUNG

Sarastro hat in Betaville eine Alleinherrschaft installiert. Das System stützt sich auf die Eliminierung von Emotionen und Erinnerungen, allein die Gegenwart zählt. Die Königin der Nacht – vormals First Lady mit internationaler Sängerinnenkarriere und somit Vertreterin einer poetischen, märchenhaften Weltordnung – ist entmachteter. Sarastro hat ihre Tochter Pamina entführen lassen und ist dabei, sie zu assimilieren – sie kann sich kaum noch an ihre Herkunft erinnern und versucht, per Brief mit ihrer Mutter Kontakt aufzunehmen, jedoch weiß sie kaum noch, wie sie ihre Gefühle artikulieren soll. Papageno formt aus den Papieren mit den Notizen Paminas „Vögel“, die ihm die Drei Damen abnehmen und der Königin der Nacht überbringen. Die Damen handeln im Auftrag Sarastros und halten in seinem Dienst Kontakt zur Königin der Nacht. Wer in Betaville aufbegehrt, wird durch die Teilnahme an einem tödlichen Mühlespiel – auch bekannt unter dem Namen „Rotes Licht, blaues Licht“ – eliminiert. Kontakte zur Außenwelt bestehen für die Bewohner von Betaville nicht.

In diese Gesellschaft kommt der junge Journalist Tamino mit dem Auftrag, über die Situation in Betaville zu berichten. Er wird von zahlreichen Bewohnern der Stadt gejagt, erst die Drei Damen können ihn retten und die „Schlange“ verjagen. Als er wieder erwacht, begegnet er Papageno, einem einsamen Außenseiter, der zunächst behauptet, Taminos Retter gewesen zu sein. Die Drei Damen erscheinen wieder und bestrafen Papageno für seine Lüge. Tamino erhält einen Zauberspiegel und verliebt sich zwar zunächst in sein eigenes Spiegelbild, als aber Paminas Bild darin erscheint, überträgt er seine Liebe auf sie. Die Königin der Nacht erscheint und berichtet von der Entführung ihrer Tochter. Sie bittet Tamino, Pamina zu befreien. Papageno soll mit ihm gehen. Die beiden erhalten eine Zauberflöte und ein Glockenspiel, die ihnen helfen sollen, alle Gefahren zu überwinden. Drei Knaben sollen ihnen den Weg weisen – die jedoch nichts anderes als von den Drei Damen gespielte Puppen sind.

Monostatos, ein opportunistischer Gefolgsmann Sarastros, bedrängt die gefangene Pamina. Er begegnet Papageno, beide erschrecken fürchterlich und suchen das Weite. Papageno kehrt jedoch zu Pamina zurück und erklärt ihr, dass Tamino zu ihrer Rettung unterwegs sei. Er beschreibt ihr seine eigene Einsamkeit und besingt mit ihr den Zauber der Liebe. Pamina und Papageno fliehen.

Sarastro und seine Leute halten Pamina und Papageno auf. Pamina wird nicht bestraft, Tamino soll „geläutert“ werden. Pamina muss jedoch an Sarastros Hof bleiben. Monostatos wird für seine Übergriffe von den Priestern zusammengeschlagen, Tamino und Papageno werden festgesetzt und auf die sie erwartenden Prüfungen vorbereitet.

PAUSE

Sarastro schwört seine Getreuen darauf ein, dass Tamino als Mensch aus der Außenwelt für das System nutzbar gemacht werden müsse. Betaville braucht Informationen über das Leben in der Außenwelt, um sie unterwerfen zu können.

Die Priester erklären Papageno und Tamino den ersten Teil der Prüfungen: Sie dürfen kein Wort mit Frauen sprechen. Dies fällt Tamino um einiges leichter als dem schwatzhaften Papageno.

Monostatos begeht einen weiteren Versuch, sich Pamina zu nähern. Diesmal hält ihn die Königin der Nacht davon ab. Sie rettet ihre Tochter und versucht, sie zu überzeugen, Sarastro zu töten. Pamina weigert sich jedoch. Monostatos belauscht die beiden und versucht, Pamina zu erpressen: Er droht, Sarastro von den Mordplänen zu erzählen, sollte Pamina sich nicht mit ihm einlassen. Doch Pamina will weiter nichts von ihm wissen. Monostatos versucht, sie zu töten, als Sarastro dazukommt: Er wirft Monostatos hinaus, der sich nun mit der Königin der Nacht verbünden will.

Sarastro lässt Pamina straflos und verfolgt weiter seinen Plan, Tamino in sein Herrschaftssystem zu integrieren und durch die Verbindung mit Tamino auch Pamina zu einem fügsamen Mitglied seiner Gesellschaft zu machen. Tamino und Papageno müssen weiter schweigen, bis eine Posaune ertönt und sie zur nächsten Stufe der Prüfungen zulässt. Papageno kümmert sich nicht darum und plappert weiter. Plötzlich erscheint ein altes Weib – ein verkleideter Priester –, das den entsetzten Papageno scheinbar zum Mann nehmen möchte. Tamino spielt auf seiner Flöte und sieht Pamina kommen. Als er aber nicht mit ihr spricht, glaubt Pamina, er liebe sie nicht mehr und verfällt in Selbstmordgedanken. Sarastro will, dass Tamino noch weitere Aufgaben löst, von denen Papageno ausgenommen wird. Dieser hält es mehr mit irdischen Genüssen. Als ihm das „alte Weib“ erneut vor die Augen tritt und ihm das Trugbild einer jungen, hübschen Papagena vorhält, ist er außer sich vor Freude. Ein weiterer Priester nimmt das junge Mädchen wieder fort, weil Papageno ihrer noch nicht würdig sei.

Die unglückliche Pamina versucht, sich zu töten. Die Drei Damen nehmen ihr den Dolch ab und führen sie zu Tamino. Pamina und Tamino bestehen die Feuer- und die Wasserprobe, zwei weitere Runden des potenziell tödlichen Mühlespiels: In der ersten Runde weigert sich die jüngste und unerfahrenste der Drei Damen, die tödliche Mühle mit ihren Kolleginnen zu bilden. Bei der zweiten Runde platzt Papageno herein und bildet mit Tamino und Pamina eine rettende Mühle. Pamina und Tamino laufen davon, Papageno bleibt vollkommen allein.

Aus Einsamkeit möchte auch er nun sterben. Die eine der Drei Damen, die zuvor Pamina und Tamino gerettet hat, wird von den anderen Beiden zur Strafe als „Papagena“ ausgestattet. Als Papageno sein Glockenspiel erklingen lässt, wird sie ihm als Partnerin vorgeführt, doch das scheinbare Glück ist kurz: Als die Königin der Nacht und Monostatos sich dem Tempel nähern und Sarastro töten wollen, geht „Papagena“ zurück ins System und vernichtet durch eine Mühle mit den beiden anderen Damen die Königin und Monostatos. Die Machtverhältnisse in Betaville sind wiederhergestellt.

MÜHLE – DIE REGELN

Jeder Spieler erhält 9 Spielfiguren der gleichen Farbe – meistens in schwarz oder weiß. Abwechselnd wird jeweils eine Figur auf einen freien Punkt des Spielfeldes gelegt. Dabei muss jeder Spieler bereits versuchen, eine Reihe aus drei Figuren in einer Linie – eine Mühle – zu bilden.

Wer eine Mühle bilden konnte, darf eine Figur des Gegners vom Spielbrett nehmen, allerdings nicht aus einer geschlossenen Mühle des Gegenspielers. Wenn alle Figuren auf dem Spielbrett liegen, wird das Spiel weitergeführt, indem abwechselnd jeweils eine Figur entlang einer Linie zu einem angrenzenden freien Feld gezogen wird. Auch jetzt ist das Ziel, eine Mühle zu bilden.

Eine Mühle kann beliebig oft geöffnet und beim nächsten Zug wieder geschlossen werden. Wer eine Mühle wieder schließt, darf seinem Gegner erneut eine Figur wegnehmen.

Falls ein Spieler nur noch drei Figuren auf dem Spielfeld hat und diese eine Mühle bilden, muss er beim nächsten Zug seine Mühle öffnen, auch wenn ihm dann ein Stein weggenommen wird und er das Spiel verliert.

Sieger ist, wer den Gegenspieler durch seine Figuren so behindert, dass dieser keinen Zug mehr machen kann, oder seinem Gegner alle Figuren – bis auf zwei Stück – weggenommen hat.

Mit nur zwei Spielfiguren besteht keine Möglichkeit mehr, eine Mühle zu schließen. In Sarastros Reich wird daher nicht mit gleichen Ausgangsbedingungen gespielt. Die Menschen selbst werden als Spielfiguren benutzt und im chancenlosen Verhältnis 2 zu 3 aufs Spielfeld geschickt.

„Alexander Busche inszeniert mit leichten Händen (...),
überrascht mit immer neuen Bewegungseinfällen
und komischen Situationen. Alt-Wien lässt grüßen.
Ein brandenburgischer Mozart der unerwarteten Extraklasse.“

Das Opernglas



INFOS ZUM ENSEMBLE