

Michael Assies

Prinzessin Turandot

Musical

Bestimmungen über das Aufführungsrecht

Dieses Stück ist vollumfänglich urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch die der Übersetzung, Verfilmung, Rundfunk- und Fernsehübertragung sowie die teilweise oder vollständige Verwendung in elektronischen Medien sind vorbehalten.

Unerlaubtes Aufführen, Abschreiben, Vervielfältigen oder Weitergeben des Textes, auch auszugsweise, muss als Verstoß gegen geltendes Urheberrecht verfolgt werden. Den Bühnen gegenüber als Handschrift gedruckt.

Sämtliche Rechte liegen beim Deutschen Theaterverlag Weinheim, <http://www.dtver.de>. Bitte kontaktieren Sie uns.

Kurzinfo:

Das persische Märchen von der Prinzessin, die ihre Verehrer nicht nur abweist sondern auch gleich köpfen lässt, ist über die Erzählungen aus 1001 Nacht zu uns gelangt. Der Stoff ist seitdem vielfach adaptiert worden.

Diese Fassung zeigt, wie reizvoll und gut spielbar die Geschichte von der hartherzigen Prinzessin schon für kleinere Kinder ist. Die durchgängig grausame Handlung wird spielerisch lustvoll gebändigt und kunstvoll musikalisch eingebunden. Lustige Figuren sorgen für Spannung und Abwechslung und zum Schluss ist es einem klugen Trick zu verdanken, dass die Liebe doch noch eine Chance hat.

Zum Inhalt:

Prinz Kalaf wandert unerkannt durch Peking. Er will vom chinesischen Kaiser sein Land zurückfordern, das die kaiserlichen Truppen besetzt halten. Zufällig trifft er seinen alten Lehrer Barak, der sich ebenfalls unerkannt in Peking niedergelassen hat. Durch Barak erfährt Kalaf vom grausamen Schicksal der Bewerber um die Hand der Prinzessin. Als Kalaf ein Bild von Turandot erblickt, ist er sofort entflammt und will trotz Baraks Warnung ebenfalls um sie werben.

Kalaf stellt sich der Zeremonie, ohne seine Identität preiszugeben und löst alle Rätsel. Turandot weigert sich aber gegen den Willen des Kaisers, Kalaf zu heiraten. Daraufhin lenkt dieser ein und stellt Turandot ebenfalls ein zweiteiliges Rätsel. Löse sie es, könne sie mit ihm machen, was sie wolle, löse sie es aber nicht, müsse sie ihn heiraten. Das Rätsel besteht aus der Frage, welcher Abstammung er sei. Zusätzlich ist herauszufinden, was beiden gemeinsam sei, der Prinzessin aber dennoch fehle.

Turandot sendet nun die Truppen aus, um die Identität des Prinzen herauszufinden. Als das nicht gelingt, setzt sie ihren Haremsleiter Truffaldino unter Druck. Dieser berichtet daraufhin, dass ihm Zelima, die Stieftochter Baraks und Sklavin Turandots, von einem fremden Prinzen erzählt habe, der im elterlichen Haus aufgetaucht sei. Zur Rede gestellt, weigert sich Barak, den Namen des Prinzen preiszugeben. Daraufhin soll Zelima hingerichtet werden. Kalaf verhindert dies mit dem Versprechen, am folgenden Tag seine Identität preiszugeben. Als er es schließlich tut, will Turandot ihn ebenfalls köpfen lassen. Aber es gelingt ihr nicht, den zweiten Teil des Rätsels zu lösen. Damit wird sie besiegt. Als sie ihren Widerstand dennoch nicht aufgeben will, erscheint Yen-Lo Wang, der Gott des Totenreiches, um sie für immer in die Unterwelt zu holen.

<i>Spieltyp:</i>	Märchenmusical Auch ohne Musik aufführbar
<i>Bühnenbild:</i>	Einfache Bühne genügt
<i>Spieler:</i>	Eine Klasse
<i>Spieldauer:</i>	Ca. 60 Min
<i>Aufführungsrecht:</i>	12 Textbücher
<i>Musik:</i>	Liednoten, Aufführungs-CD mit Halbplaybacks und Bühnenmusik

Zum Stoff:

Es gibt wenige Märchen, die über die Jahrhunderte hinweg so oft als Grundlage für Theatralisierungen gedient haben wie das Märchen von der Prinzessin Turandot.

Es kommt ursprünglich aus dem arabisch-orientalischen Raum und erreicht über die Märchensammlung "Tausend und eine Nacht" auch Europa. Im 18. Jahrhundert stieß der Venezianer Carlo Gozzi auf den Stoff und verfasste daraus ein Stück in 5 Akten, das 1762 in Venedig aufgeführt wurde. Dieses Stück griff Friedrich Schiller auf und verfasste 1801 hierzu eine deutschsprachige Bearbeitung, zu der Carl Maria von Weber eine Bühnenmusik schrieb.

Auch im 20. Jahrhundert gab es zahlreiche Bearbeitungen. Karl Gustav Vollmoellers Fassung regte gleich zwei Komponisten an, aus dem Stoff eine Oper zu machen, nämlich Ferruccio Bossini und Giacomo Puccini, wobei die von Puccini 1926 an der Mailänder Scala postum aufgeführte Oper bis heute deutlich populärer ist. Auch von Berthold Brecht existiert ein Fragment: Turandot oder der Kongress der Weißwäscher, Wolfgang Hildesheimers Adaption kam 1961 zur Uraufführung.

Was macht diesen Stoff so interessant?

Zunächst einmal ist es die Märchenstruktur, die die Geschichte in eine scheinbar zeitlose, imaginäre Dimension versetzt. Entgegen aber zu den sehr dichotom strukturierten Märchen der Gebrüder Grimm werden hier schon im überlieferten Märchentext gesellschaftliche Bezüge offengelegt, die im Grunde zeitlos und somit auf den jeweiligen gesellschaftlichen Kontext bezogen adaptierbar sind.

Zudem führt die Umkehrung traditioneller Rollendefinitionen zu interessanten Fragestellungen. Vor dem Hintergrund des Machtzentrums des chinesischen Hofes verkehrt Turandot die klassischen Machtstrukturen und versucht diese für sich langfristig zu sichern.

Der Machterhalt basiert hierbei auf der intellektuellen Überlegenheit. Wo die Frau auf dem Felde körperlicher Auseinandersetzung mit dem Mann in der Regel unterlegen ist, kann sie nach geschickter Herstellung der notwendigen juristischen Voraussetzungen den intellektuellen Kampf bestimmen und beherrschen.

Dieser Kampf findet in Form von Rätseln statt, die die Bewerber lösen müssen. Turandots Beherrschung der Palaststrukturen gelingt nur so lange, wie sie die intellektuelle Oberhoheit für sich erhalten kann. Mit der Lösung der Rätsel durch einen Bewerber verliert sie ihre Souveränität und tritt in das Heer benachteiligter Frauen zurück.

Die vergleichsweise differenziert dargestellte Hierarchie des chinesischen Palastes zeigt Machtstrukturen auf, die sich in jede Zeit übertragen lassen. Carlo Gozzi beispielsweise kam aus der Tradition der Commedia dell'arte und stellte mit seinem Stück für das damalige Publikum viele Zeitbezüge her, die trotz der chinesischen Fassade leicht dekodiert werden konnten. Die gleichen Intentionen lassen sich mit anderen Vorzeichen bei Brecht oder Hildesheimer feststellen. Das heißt aber nicht, dass sich der Stoff dem Theaterspiel von Kindern und Jugendlichen verschließt. Nach wie vor handelt es sich ja um ein Märchen, und gutes Kinder- und Jugendtheater ist ohnedies besonders dann wirkungsvoll, wenn es nicht nur die Kinder, sondern auch die erwachsenen Zuschauer anspricht.

Bei der vorliegenden Fassung geht es nun nicht darum, die vorhandenen Vorlagen quasi auf "Kindertauglichkeit" zurechtzustutzen, sondern einen eigenen Zugang und eine eigene Formensprache zu finden, die Kinder wie Erwachsene anspricht.

Hierbei orientierte ich mich bei den einzuführenden Rollen zum Teil an der Stückfassung von Friedrich Schiller, wobei zusätzlich die Figuren Ping, Pang und Pong aus der Opernfassung von Puccini übernommen wurden. Diese repräsentieren in besonders markanter Weise die Palastnomenklatura. Zudem übernehmen sie in ihrer Funktion als Buffo-Triumvirat die Rolle der kommentierenden und ironisch brechenden Clowns, die die Handlung fokussieren und voranbringen.

Zur Umsetzung:

Theaterprojekte auch oder gerade im nichtprofessionellen Bereich sind sehr komplex. Wo im professionellen Theater Gewerke, Personal und Organisationsstrukturen zur Verfügung stehen, kämpft der Spielleiter auf all diesen Schauplätzen in der Regel allein auf weiter Flur. Außerdem zeigt sich die Vielschichtigkeit theatraler Prozesse auch daran, dass im allgemeinen bei laufender Realisierung immer neue Aspekte auftreten, die noch zusätzlich berücksichtigt und umgesetzt werden müssen. Das führt nicht selten zu einem Realisierungstau, der kurz vor der Premiere massiven Mehraufwand und Stress verursacht.

Wenn diese Erfahrungen dem Theaterspiel auch immanent sind, so lassen sich doch viele Fragestellungen schon im Vorfeld klären, sobald man sich für ein künstlerisch-strategisches Konzept entscheidet. Zweifelloso bedingt die vorzeitige Festlegung in Teilbereichen eine gewisse Einschränkung spontaner Entscheidungen im weiteren Verlauf der Projektrealisierung. Wenn man aber die

Theaterarbeit auch und gerade als eine künstlerische begreift, die die bewusste Einbeziehung der verschiedensten ästhetischen Gesichtspunkte beinhaltet, dann sind Richtungsentscheidungen schon im Vorfeld unumgänglich und auch anstrebenswert.

Da Kunst auch von Können kommt, weiß also auch ein Theatermensch, welche Möglichkeiten und verschiedene Ansätze das Theater bietet, in welchen er sich gut auskennt und von welchen er lieber die Finger lassen sollte. So kann er auch die künstlerischen Entscheidungen treffen, die seiner Gruppe zugutekommen. Zudem - und auch das gehört zu einem künstlerischen Konzept - vermag er die ihm anvertrauten Kinder adäquat und den Zielsetzungen des Schultheaters gemäß einzusetzen und die ihm zur Verfügung stehenden materiellen und finanziellen Ressourcen situationsangemessen und optimal zu nutzen. Besonders herauszuheben sind hierbei die Zeitressourcen. Bei aller Genialität des Augenblicks und der Improvisation, bei aller Wertschätzung des Zufälligen und der Spontaneität ist Zeit doch endlich. Soll die Theaterarbeit also nicht in der Probenarbeit stecken bleiben und dort möglicherweise versanden, muss die zur Verfügung stehende Brutto-Zeit im Vorfeld auch für die verschiedenen Phasen der Produktion "eingetaktet" werden.

Die Entwicklung der Rollen:

Im Rahmen des künstlerischen Konzepts geht es also auch bei diesem Stück um die Frage, welche inhaltlichen Aspekte für die Spielgruppe, den Spielleiter und letztlich auch für die Zuschauer von besonderem Interesse sein können und somit herausgearbeitet werden sollten. Dabei ist unter anderem in jedem Projekt die Frage zu klären, wie sich die einzelnen Rollen im Verlauf des Stückes aufeinander beziehen und wie sich diese Beziehungen entwickeln und verändern.

Einige mögliche Gesichtspunkte in diesem Zusammenhang sollen hier an einigen Figuren skizziert werden, wobei der individuelle Zugang der jeweiligen Spielgruppe sicher noch eine Vielzahl anderer Anknüpfungspunkte hervorbringt. Diese Empfehlungen sind als Anregungen zu verstehen. Eine andere Lesart des Stückes und der Rollen ist möglich und durchaus auch gewünscht.

Ping, Pang, Pong

Zentral agieren in dieser Geschichte Ping, Pang und Pong. Als Berater des Kaisers führen sie ins Geschehen ein, kommentieren und handeln gleichermaßen. Dabei kommt es während des Stückes zu einem erheblichen Bedeutungswechsel. Während Ping und Pong die Souveräne sind, die das Ränkespiel am Kaiserhof absolut und emotionslos beherrschen, ist Pang der Hanswurst, dem es zunächst am intellektuellen und rationellen Durchblick fehlt, der aber emotional in die jeweiligen Situationen wesentlich mehr einbringt als seine Kumpane. Insofern ist hier eine dem Weißclown und dummen August verwandte Grundkonstellation gegeben, wobei es während des Verlaufs zu einem deutlichen Wandel der Positionen kommt. Pang wird durch seine Schwärmerei für Selima in ein emotionales Fahrwasser getrieben, das sein Handeln immer mehr beherrscht, so dass er den diplomatischen Verhaltenskodex am Palast zunehmend außer Acht lässt.

Altum

Altum steht an der Spitze eines sehr differenzierten Herrschaftssystems, das bei aller barbarischen Kriegsführung (Besetzung des Königreichs Kalafs) doch auf der Basis eines Verhaltenskodex operiert, dem selbst er als Kaiser sich verpflichtet fühlt. Insofern ist für ihn die gesetzliche Grundlage, nach der Bewerber um Turandot werben können, absolut verbindlich und unumstößlich. Das Gesetz macht ihn insofern zur tragischen Figur, als er bei der Verabschiedung des Gesetzes, nach dem Turandot gewonnen werden kann, die Klugheit seiner Tochter offenbar unterschätzte und nun nur noch quasi fremdbestimmt reagieren kann. So wird das gesamte politische Leben am Palast weitgehend durch den Status quo zwischen Turandot und Altum bestimmt und ausgebremst.

Turandot

Turandot ist eine Prinzessin, die sich den traditionellen Verhaltensweisen verschließt. Ihr oberstes Ziel ist es, eben nicht zu heiraten und somit ihre Unabhängigkeit zu wahren. Sie gerät in Konflikt, weil sie offenbar einen Anflug von Zuneigung für Kalaf empfindet, sich aber auf der anderen Seite ihr Siegeswille und ihre Position im Streit mit ihrem Vater schon so verfestigt haben, dass für sie ein Aufgeben nicht mehr in Frage kommt. Hier zeigt sich auch die Crux dieser Rolle. Wie nämlich soll Turandot bekehrt und geläutert werden, wenn ihr der gesamte Machtapparat des Hofes zur Verfügung steht, den sie auch gnadenlos einsetzt, als sie, im Grunde schon bezwungen, noch eine Chance erhält. Hier stellt sich auch die Frage, ob sie, ihrer vielen Opfer überdrüssig, schließlich doch im tiefsten Herzen bekehrt wird oder aber der Not gehorchend strategisch auf die äußerste Bedrohung Yen-Lo Wangs reagiert. Diese Konflikte und Fragestellungen lassen sich auch mit Kindern sehr gut erarbeiten, und es ist gewiss sehr spannend, wie sich diese Figur während des Probenprozesses entwickelt.

Truffaldino

Truffaldino als Figur ist sehr mit der Turandots verbunden. Er ist quasi das Ausübungsorgan, der Handlanger, der durch die besondere Machtkonstellation im Palast zu großem Einfluss gekommen ist. Dieser Einfluss steht aber auf tönernen Füßen, ist er doch untrennbar mit dem Machterhalt Turandots und ihren Launen verbunden. Insofern ist er einem ständigen Wechselbad der Gefühle ausgesetzt. Im Verhältnis zu Ping, Pang und Pong vertritt er das andere Machtzentrum, dessen Bestreben auch darin besteht, den Einfluss der drei beständig zu mindern. Gegenüber Turandot ist absolute Unterwerfung gefordert, die jedoch bei ungünstigen Entwicklungen (Truffaldino findet den Namen des Prinzen nicht heraus) in die persönliche Katastrophe führen kann.

Kalaf

Die Rolle Kalafs ist ebenfalls nicht ungebrochen. Im Grunde dringt er ja als Heißsporn in das Machtzentrum des Feindes ein, um auf welche Weise auch immer sein Volk zu befreien und die alte Macht zurückzugewinnen. Andererseits erliegt er unmittelbar nach der Hinrichtung des Prinzen von Samarkand dem Bildnis von Turandot und will unbedingt um sie werben. Nachdem er diese bezwungen hat, reagiert er nicht etwa weltmännisch und weitsichtig im Sinne seines

Volkes und seiner Dynastie, sondern er gefährdet seinen errungenen Sieg leichtfertig und verfällt quasi in einen Spielrausch, um sich und anderen seine Überlegenheit ein weiteres Mal zu beweisen. Seine Begründung, er wolle Turandot nur dann heiraten, wenn sie ihn auch wirklich liebe, ist zumindest zweifelhaft, denn ein erneuter Sieg über Turandot wird vermutlich nicht ihre Liebe, sondern vielmehr ihre Wut entfesseln. Und so lässt sich auch in dieser Rolle eine Entwicklung anlegen, in deren Verlauf erst allmählich der tatsächliche Ernst der Lage erfasst wird.

Zum Ablauf des Stückes:

Um einen flüssigen Ablauf zu garantieren, der die Spannung des Publikums auch hält, bieten sich bestimmte Grundprinzipien an, die allgemeinen Charakter haben. Der Spielfluss wird zunächst dadurch gewahrt, dass es keine nennenswerten Unterbrechungen im Ablauf gibt. Das Stück kann in einem durchgespielt werden. Mitunter allerdings bietet sich eine Pause an, um den gesellschaftlichen Gegebenheiten Rechnung zu tragen und die Kommunikation der Zuschauer untereinander und ihre Bewirtung zu ermöglichen. Ansonsten aber sollte die Maschinerie nahtlos ineinander greifen. Um das zu gewährleisten, sind in erster Linie die Fragen zum Bühnenbild und der Gestaltung der Übergänge zu klären.

Das Bühnenbild:

Zugegeben, man kann Mozart-Opern in IKEA-Küchen spielen lassen, Wagner im Schlachthaus oder Turandot im Atomkraftwerk. Es kann aber auch interessant sein, wenn die Orte, an denen das Stück ursprünglich spielt, zumindest ansatzweise zu erkennen sind. Das muss nicht in prächtigste Chinoiserien ausarten, aber einige optische Versatzstücke können durchaus ihre positive Wirkung haben. Dabei muss der Spielleitung im Rahmen des künstlerischen Konzepts die praktikable Herstellung und vor allem Handhabung des Bühnenbilds am Herzen liegen. Praktikabel heißt ja auch, den Bildwechsel schnell und flüssig zu realisieren. Ein Mittel hierfür ist, mit einem Einheitsbühnenbild zu arbeiten und weitgehend mobile Elemente zu verwenden. Im Folgenden soll eine Variante vorgestellt werden.

Das Stück gibt verschiedene Örtlichkeiten vor:

- öffentlicher Platz in Peking
- privater Raum im Palast
- Thronsaal des Palastes
- Pavillon in der verbotenen Stadt
- Straße mit Baraks Haus

Für die Gestaltung werden grundsätzlich mobile Elemente verwendet, die auch für andere Theaterprojekte immer wieder und auch gleichzeitig eingesetzt werden können. Wichtig hierbei ist, dass diese Elemente auch in der Probenzeit leicht auf- und abzubauen sind und hierfür maximal 10 bis 15 Minuten zu veranschlagen sind.

Zu diesen mobilen Gestaltungselementen gehören:

Stapelbare Holzwürfel in den Maßen 40 x 40 x 40 cm mit entsprechenden Greiffausschnitten zu beiden Seiten, die zu unterschiedlichen Aufbauten genutzt werden können (Sitzmöbel, Treppen, erhöhte Flächen, Türme)

220 x 50 cm große, fahrbare Holzwände,

ein selbstentwickeltes Stecksystem, mit dem aus 1 Meter langen Elementen eine bis zu 6 Metern lange, dreistufige, 60 cm hohe Treppe gebaut werden kann. Dieses Stecksystem kann aber auch problemlos durch eine entsprechende Podestriege ersetzt werden.

Mit Hilfe dieser Elemente können wir die grundlegenden Räume schaffen. Eine Basiskonstruktion bleibt hierbei für alle Bildentwicklungen gleich:

Mit Hilfe des Stecksystems steht am Bühnenhintergrund mittig eine auf 60 cm erhöhte, 2,20 x 2,00 Meter große Spielfläche, die mit 3 davorstehenden Stufen betreten werden kann. Daneben sind zurückgesetzt jeweils links und rechts 1 Meter lange Treppen positioniert, auf denen während der Palastszene Tartaglia und Pantalon stehen.

Auf der erhobenen Spielfläche steht ein zweiteiliges Element, dessen unterer Teil an das Unterteil eines Throns erinnert. Das obere Teil ist drehbar.

Zum einen kann dieses Konstrukt wie ein Thron für den Kaiser genutzt werden, mit hochgezogener Rückenlehne, zum anderen kann es nach einer Drehung wie ein Schlagblock verwendet werden, indem sich die Spieler von hinten in die Konstruktion knien und sich entsprechend auflehnen. Der Henker braucht dann nur noch davorzustehen und das Beil zu schwingen. Diese Variante wird für den Platz in Peking genutzt (1. Akt, 1. Bild). Für den Festsaal im Palast muss lediglich das Thronoberteil gedreht werden. Aus drei Sitzwürfeln wird zudem ein kleiner, zweistufiger Thron für Turandot zusammengestellt (1. Akt, 3. Bild).

Der Übergang zum 2. Akt, 4. Bild ist denkbar einfach. Das Bühnenbild bleibt in der Grundkonstruktion erhalten, Turandots Thron wird schnell abgebaut. Gleichzeitig werden vier Stellwände auf die Bühne gerollt und vor der erhöhten Spielfläche positioniert, die den Pavillon darstellen sollen und die entsprechend gestaltet sind. Der Thron wird mit einem Tuch abgedeckt, auf die Fläche vor dem Thron werden einige Kissen gelegt, auf die sich Kalaf legt. Soll der Pavillon geöffnet werden, brauchen die Rollwände nur zur Seite geschoben werden.

Die Straße vor Baraks Haus (12. Szene) wird ebenfalls durch die Rollwände angedeutet, die aber nun umgedreht werden und mit einem roten, flammenden Muster versehen sind, so als wollten die Soldaten die ganze Stadt in Brand setzen. Rechts auf der Bühne stehen zwei dieser Wände, die von Zelima wie eine Tür auseinandergefahren werden, wenn Truffaldino wütend daran klopft.

Links, fast frontal zum Publikum stehen ebenfalls zwei rote Rollwände, hinter denen verängstigte Bürger hervorblicken, wenn sie von den Soldaten durch das Lied (Wer kennt, wer kennt seinen Namen), dazu genötigt werden.

Der private Raum im Palast, der Ping, Pang und Pong sowie Truffaldino vorbehalten bleibt, ist lediglich die Spielfläche der Vorderbühne, die durch einen weißen Vorhang von der restlichen Spielfläche abgetrennt werden kann. Diese Trennung kann auch durch Rollwände erfolgen oder durch

einen längeren Prospekt, der von einigen Kindern gehalten wird.

Einsatz der Musik:

Grundsätzlich ist das Stück auch ohne die angebotene Bühnenmusik und die Lieder spielbar. Die Musik ist jedoch ein Transmissionsriemen, der die Geschichte vorantreiben kann und der, zudem durch die Lieder, Teile der Handlung noch einmal komprimiert und einzelne Aspekte herausstellt. Der zur Verfügung stehende Soundtrack enthält also sowohl reine Bühnenmusik als auch die Playbacks für die Lieder. Die Bühnenmusik soll sowohl die Atmosphäre unterstützen als auch bei der Gestaltung der Szenenübergänge Hilfestellung leisten. Sie ist zum Teil vergleichsweise lang, um so für jede gewünschte Ausgestaltung einsetzbar zu sein. Grundprinzip hierbei ist, dass sie dem jeweiligen Geschehen angepasst und entsprechend ausgeblendet werden kann. Im Folgenden werden die Intentionen der einzelnen Tracks noch einmal erläutert.

Track 1

Track 1 besteht im Grunde aus zwei Teilen.

Der erste Teil dient als reine Einstimmung des Publikums. Dabei kann sehr langsam ausgeblendet werden oder aber es findet eine Projektion wie ein Vorspann im Film (Name des Stückes, die mitspielenden Akteure usw.) statt. Es können sich aber beispielsweise im Schattenriss schon einige geheimnisvolle Dinge ereignen. Dieser erste Teil dauert 1.43 Minuten. Wenn an ihm kein Interesse besteht, kann das Abspielgerät auch sekundengenau vorgestellt werden, sodass dann nur das erste Lied des Chores erklingt (In dem fernen, weiten China).

Track 2

Insgesamt vier Gongschläge sind zu hören.

Diese können bedarfsgerecht eingesetzt werden. Will man also nur einen Gong, stoppt man nach dem ersten.

Track 3

Lied: Der Kopf

Track 4

Übergangsmusik sowie Lied: Ich bin Pong, Ich bin Pang

Die zu Beginn erklingende Bühnenmusik dient als Übergangsmusik vom 1. ins 2. Bild. Sie soll zudem musikalisch auf die neu einzuführenden Protagonisten hinweisen, die geschäftig auf der Vorbühne agieren. Um einen flüssigen Übergang zu erreichen, bietet es sich an, mit der Musik gleich nach dem Marktgeschrei aller Verkäufer zu beginnen. Somit stehen für den Umbau ca. 40 Sekunden zur Verfügung, bis übergangslos das Lied beginnt.

Track 5

Nach 6 Gongs folgt die Auftrittsmusik des Kaisers.

Diese Musik sollte ausgeblendet werden, wenn der Kaiser, begleitet von Tartaglia, Pantalon und dem Henker seinen Platz endgültig eingenommen hat.

Track 6

Auftrittsmusik Kalafs

Der Auftritt kann auch choreografiert werden. Es besteht aber auch die Möglichkeit, bei Bedarf vorzeitig auszublenden.

Track 7

Lied: Ich liebe die Nächte

Track 8

Lied: Turandot

Nach Abschluss des Gesangs kann die weiterführende Musik ausgeblendet oder aber so abgeblendet werden, dass sie weiter die Atmosphäre unterstützt, dabei aber deutlich im Hintergrund steht.

Track 9

Lied (Sprechgesang): Ein jeder Prinz

Die rhythmische Struktur dient als Unterstützung. Es ist aber auch denkbar, dass Pantalon den Text ohne diese akustische Unterstützung spricht.

Track 10

Athmo-Musik

Hierdurch soll eine besondere Spannung, wie etwa bei einer Quizsendung, erzeugt werden. Die Musik muss aber rechtzeitig ausgeblendet werden, damit punktgenau nach Pantalons: "Die Antwort - ist - richtig!" Track 11 angespielt werden kann.

Track 11

Lied: Diese Prüfung ist geschafft

Nach dem Gesang sollte die Musik langsam ausgeblendet werden, um punktgenau die Athmo-Musik (Track 10) starten zu können.

Track 12

Nach Pantalons: "Top, die Wette gilt!" setzt der Track ein. Da mit dieser Wette das Unglück seinen Lauf nimmt, kommt urplötzlich ein Unwetter auf, das alle mit Schirmen von der Bühne treibt. Nur Ping, Pang und Pong bleiben auf der Bühne. Gleichzeitig sollte der Umbau erfolgen und der Pavillon aufgestellt werden. Nach 40 Sekunden beginnt das Lied von Ping, Pong und Pang. Bei 1.46 Sekunden endet das Lied. Nunmehr sind nur noch Sturm und Donner zu hören. Dieser Sound kann gut im Hintergrund weiterlaufen, um die Gefährlichkeit der 6. - 9. Szene noch etwas zu untermauern (das Licht sollte hier nach Möglichkeit ein Übriges tun). Es ist darauf zu achten, dass der Sound nicht auf Kosten der Verständlichkeit der Spieler geht.

Track 13

Lied: Man sieht uns nicht

Track 14

Lied: Wer kennt, wer kennt seinen Namen

39 Sekunden stehen zur Verfügung, um wiederum den Umbau durchzuführen und gleichzeitig die Soldaten mit Selima im Schlepptau mit martialischem Schritt auf die Bühne zu bekommen. Dann beginnt das Lied der Soldaten/ des Chores im Wechsel mit den verängstigten Bürgern.

Track 15

Lied: Alles Stille

Hierbei handelt es sich um eine Adaption aus Puccinis Turandot: Nessum Dorma. Die Tracks 23 und 24 geben das gleiche Lied, allerdings in anderen Tonlagen wieder.

Track 16

Übergangsmusik von Szene 12 zu Szene 13.

Ist der Umbau erfolgt (Vorhang oder Stellwände oder Stoffprospekt) kann ausgeblendet werden, um sogleich den nächsten Track anzuspielden.

Track 17

Lied: Ich bin Ping

Nach dem Lied kann die Sturmthmo-Musik weiter im Hintergrund laufen oder aber sie wird ausgeblendet.

Track 18

Auftrittsmusik Kaiser

Bei Bedarf ausblenden.

Track 19

Lied: Turandot

Ist der Auftritt erfolgt, kann auch der Gesang langsam ausgeblendet werden. Dies kann zum Beispiel für die Zuschauer nachvollziehbar dadurch geschehen, dass der Kaiser durch ein Zeichen gebieterisch den Abbruch einfordert.

Track 20

Auftrittsmusik Kalaf

Bei Bedarf ausblenden.

Track 21

Lied: Yen-Lo Wang

Track 22

Abschlusslied: In dem fernen, weiten China

Personen:

1. Altum, Kaiser von China
2. Turandot, Seine Tochter
3. Truffaldino, Oberster Sklave in Turandots Serail (hat immer eine Peitsche bei sich)
4. Ping
5. Pong
6. Pang / in Zelima verliebt (dick)
7. Tartaglia, Minister (spricht mit Kopfstimme)
8. Pantalon, Großkanzler
9. Henker
10. Kalaf, Prinz von Astrachan
11. Barak, einstiger Erzieher Kalafs
12. Schirama, seine Frau
13. Zelima, Turandots Sklavin
14. Die Königin von Samarkand
15. Mi, die Sklavin der Königin von Samarkand
16. Hauptmann der Soldaten
17. Einige Doktoren
18. Ein Chinese/-in
19. Prinz von Samarkand (stumm)
20. Junge / Kind

- 21. Wu Li (1. Marktschreierin / Kohlköpfe)
- 22. Cheng (2. Marktschreier / Halsbänder)
- 23. Ling (3. Marktschreier / Kopfschmerzen)
- 24. Lou (4. Marktschreier / Halsschmerzen)
- 25. Lai (Passantin)
- 26. Yen-Lo Wang (Geist)

Erster Akt

Track 1 - In dem fernen, weiten China

(Der erste Teil des Musikstückes soll klanglich auf die folgende zeit- und ortsentrückte Geschichte einstimmen. Sie kann genutzt werden, um langsam das Licht im Zuschauerraum abzudunkeln oder um Projektionen des Stücktitels oder der Spieler/innen zu ermöglichen. Mit Beginn der Liedsequenz tummelt sich das Volk auf einem Marktplatz. Es werden Waren angeboten und Neugierige interessieren sich für die Angebote. Es geht ziemlich laut her. Dabei kann sich der Gesang des Chores durchaus mit dem Sound des Marktes verbinden und ihn zum Teil überlagern)

Lied:

Chor:

In dem fernen, weiten China,
Residiert Prinzessin Turandot.
Wer sie wollte, konnte raten,
Wer versagte, musste aufs Schafott.
Der, der sie wollte, nicht riet, was er sollte, der Henker ihn holte, und schon rollte der Schopf,
Rolle, rolle, rolle, der ganze Kopf, rolle, rolle rolle ...
Dennoch kamen viele Prinzen,
Die von Turandots Antlitz entzückt.
Alle wussten, was ihn'n blühte,
Doch ihr Bild, das machte sie verrückt.
Die, die es wagten, ja alle Befragten, sie alle versagten, und schon rollte der Schopf,
Rolle, rolle, rolle, der ganze Kopf, rolle, rolle rolle ...
Drum, ihr Prinzen, bleibet doch zu Haus, bleibet, bleibet, bleibet doch zu Haus, ja, ja, ja.
Keiner von euch kriegt die Rätsel raus, keiner, keiner von euch kriegt sie raus, nein, nein, nein.
Hört nicht aufs Herz und denkt lieber nach, ja, denkt lieber nach und bleibt ...
Von Kopf bis Fuß, welch Glück, in einem Stück.
Armer leiser, greiser Kaiser,
Womit hat er dieses Los verdient.
Findet sich nicht doch ein Weiser,
Der Turandot bezwingt, wie's sich geziemt.
Der sie nur sieht und sie trotzdem besiegt und der alles ihr gibt, der sie heiß und innig liebt,
Liebe, Liebe, Liebe, lieb, sie innig liebt, Liebe, Liebe Liebe ...

1. Bild

1. Szene

(Das Markttreiben findet auch nach dem Liedende in Aktion und Ton weiter statt. Wenn jedoch Kalaf auftritt und mit Barak zusammentrifft, bricht der Marktsound weitgehend ab, wobei das Spiel des Markttreibens weitergeführt wird)

Kalaf:

Gut, dass mich hier keiner kennt.

(Barak tritt auf, beide laufen mit dem Rücken aufeinander zu und stoßen wie zufällig zusammen)

Barak:

He, du Idiot!

(Barak dreht sich um, erkennt Kalaf)

Prinz Kalaf, Ihr lebt?

Kalaf:

Barak!

(hält den Finger vor den Mund)

Keine Namen! Was machst du in Peking?

Barak:

Als die Chinesen Euren Palast in Astrachan stürmten, dachten alle, dass Ihr tot seid. Ich floh hierher und heiratete eine Witwe, deren Tochter der Prinzessin Turandot dient. Keiner weiß, dass ich einst Euer Lehrer war. Was macht Ihr hier, Prinz Kalaf?

Kalaf:

(führt wiederum den Zeigefinger vor den Mund)

Keine Namen. Ich will vom Kaiser mein Land zurückfordern.

Barak:

Der wird Euch umbringen.

Track 2 - Gong

Cheng, 2. Marktschreier:

(stößt Kalaf zur Seite und herrscht ihn an)

Steht nicht im Weg. Es geht gleich los.

Kalaf:

Was wird denn gefeiert?

Ling, 3. Marktschreier:

Feiern ist gut, hahaha, keine Feier ohne Freier.

Kalaf:

(fragend zu Barak)

Habe ich was Falsches gesagt?

Barak:

Die Tochter des Kaisers ist wunderschön ... aber auch grausam.

Kalaf:

Wie das?

Barak:

Der Kaiser will sie schon lange verheiraten, sie aber weigert sich und ersann einen teuflischen Plan.

Kalaf:

Was für einen Plan?

Barak:

Turandot wird nur den Prinzen heiraten, der drei Rätsel löst. Wer sie aber nicht löst ...

Kalaf:

Ja ...?

Barak:

... dem wird der Kopf abgeschlagen.

Kalaf:

Au.

(fasst sich an den Hals)

Warum kriegt keiner die Rätsel raus?

Barak:

Meine Stieftochter dient Turandot als Sklavin. Die sagt, dass die Prinzessin die klügste Frau der Welt sei.

Wu Li, 1. Marktschreier:

(an Lai gewandt)

Frische Kohlköpfe, kauft frische Kohlköpfe, junge Frau.

Lai:

(führt ein Kind am Arm)

Später. Ich muss erst zum Richtplatz.

(Lai führt ihr Kind zu einer Gruppe des Volkes und schiebt ihr Kind zwischen die Leute)

Alle:

Nun drängeln Sie doch nicht so.

Lai:

Lassen Sie doch mal das Kind vor.

(schiebt ihr Kind zwischen zwei Marktleute)

Track 2 - Gong

Alle:

(Alle zucken erschreckt, aber auch neugierig zusammen)

Der Henker!

(Der Henker schreitet gravitatisch mit seinem Beil, vom Hauptmann begleitet, auf den Richtplatz zu und nimmt dort seine Position ein)

2. Szene

Track 3 - Der Kopf

(Der Prinz vom Samarkand wird zum Richtplatz geführt. Die Masse steht so vor Henker und Prinz, dass die Zuschauer beide weitgehend nicht sehen können. Das Vorgehen des Köpfens ist also nur an den Reaktionen der Zuschauer zu erkennen)

Lied:

Alle:

Der Tropf, der Tropf, der Tropf, der Tropf verliert den Kopf, den Kopf, den Kopf, den Kopf, sogar mit Zopf, mit Zopf, mit Zopf, mit Zopf. Jetzt sieht man Wie das Leben er verliert und Turandot, die triumphiert. Der Tropf, der Tropf, der Tropf, der Tropf verliert den Kopf, den Kopf, den Kopf, den Kopf, sogar mit Zopf, mit Zopf, mit Zopf, mit Zopf, sogar mit Zopf.

Zwischenteil:

Oh, das tut das Blut erhitzen.

Da kommt man ganz schön ins Schwitzen.

Schon sieht man die Klinge blitzen.

Furcht-bar. Oh ...

(Das Ooh als angstvoller Ausruf steigert sich zu einem lauten Entsetzensgeschrei)

Der Kopf, der Kopf, der Kopf, der Kopf, da rollt der Kopf, der Kopf, der Kopf, der Kopf, sogar mit Zopf, mit Zopf, mit Zopf, mit Zopf. Seht nur, jetzt Ist die ganze Rübe ab und Turandot siegt auf dem Grab. Der Kopf, der Kopf, der Kopf, der Kopf, da rollt der Kopf, der Kopf, der Kopf, der Kopf, sogar mit Zopf, mit Zopf, mit Zopf mit Zopf, sogar mit Zopf, gar mit Zopf. Der arme Tropf, Tropf, Tropf.

(Während alle sensationslüstern am Ende auf den Richtplatz blicken und erstarren, schleicht der Junge von Lai auf Wu Li zu, klaut einen Kohlkopf und läuft davon. Wu Li läuft hinterher)

Wu Li, 1. Marktschreierin:

Wirst du Strolch mir wohl meinen Kopf wiedergeben! Hilfe, Diebe!

(rennt hinter dem Jungen her, bis sie die Königin von Samarkand entdeckt, die mit ihrer Dienerin auf den Richtplatz zuschreitet. Wu Li ruft laut)

Die Königin von Samarkand, deren Sohn gerade geköpft wurde.

Königin von Smarakand:

(wird von ihrer Dienerin gestützt)

Verflucht sei Turandot, die meinen Sohn ins Verderben stieß. Möge sie in der Hölle schmoren.

Hauptmann:

Ihr wagt es?

Königin von Smarakand:

Wollt Ihr mich auch töten? Schlagt doch zu.

Hauptmann:

Macht hier keinen Aufstand. Verschwindet.

Königin von Smarakand:

Keinen Tag mehr werde ich Frieden finden, und daran ist sie schuld.

(wirft das Bild mit Turandot verzweifelt auf den Boden und tritt darauf herum)

Gib her.

(reißt dem Hauptmann den Sack mit dem Kopf ihres Sohnes aus der Hand, hält ihn hoch)

Verflucht sei Turandot, verflucht, verflucht.

Mi:

Kommt Herrin, lasst uns gehen.

(ab)

(Das Volk hat sich aus seiner Erstarrung gelöst und tritt nun wieder ins Marktgeschehen und stumme Gespräche ein)

Kalaf:

Wie kann ein Bildnis nur solches Elend hervorrufen.

(will das Bild aufheben, aber Barak hindert ihn daran)

Barak:

(versteckt es hinter seinem Rücken)

Das Bild ist verhext.

Kalaf:

Ach was. Nun gib schon her. Ist doch nur ein Bild.

(entreißt ihm das Bild, blickt darauf)

Oh, - ooh, - ooooooh, - wauh!

(bei jedem Ausruf Kalafs zuckt Barak stärker zusammen)

Barak:

Ich wusste es.

Kalaf:

Noch nie sah ich so einen Engel.

Barak:

Der ist gefährlicher als Salzsäure.

Kalaf:

Wenn ich sie erobert habe, kann ich mein Volk befreien.

Barak:
Man wird euch eher von Eurem Kopf befreien.

Kalaf:
(zeigt auf das Bild)
Ein solcher Engel kann nicht böse sein. Ich wage es.
(will schon auf den Palast zugehen)

Barak:
(hält Kalaf zurück)
Ich lasse Euch nicht in den Palast.
(Schirama tritt auf)
Schirama, hilf mir doch.

Schirama:
Was schreist du so.
(tritt zwischen die beiden)
Wer ist das?

Barak:
Der Idiot will unbedingt zu Turandot.
(zu Kalaf)
Das ist meine Frau Schirama.

Schirama:
Zeigt doch mal das Bild.

Kalaf:
(hält Schirama das Bild hin)
Seht diese Göttin.

Schirama:
(schaut auf das Bild)
Dünn ist sie und bleich. Und da, ist das nicht ein Pickel?

Kalaf:
(zieht das Bild wütend zurück)
Seid Ihr närrisch? Sie ist makellos.

Barak:
Bewerbt Euch nicht, Herr. Bitte, bleibt hier!

(Barak versucht, ihn beschwörend zurückzuhalten, was ihm aber nicht gelingt)

Kalaf:
Verrate du nur meinen Namen nicht, dann wird mir alles gelingen!
(ab)

Schirama:
Ein verrückter Kerl. Kennst du ihn?

Barak:
Es ist besser, wenn du seinen Namen nicht erfährst.

Schirama:
Wieso? Ich kann schweigen wie ein Grab!

Barak:
Seit wann?
Er ist ein wirklich kluger Bursche.
(kleine Pause. Dann stolz)
Schließlich war ich einst sein Lehrer.

(erschrickt über sich selbst)
Teufel, jetzt habe ich mich verquatscht.

Schirama:
Das ist also der Prinz, von dem du mir erzählt hast?

Barak:
(dreht sich erschreckt um und hält Schirama den Mund zu)
Sei still. Keiner darf erfahren, dass er in der Stadt ist.

Schirama:
Das Geheimnis ist bei mir sicher.
(ab)

Barak:
So sicher wie zwei plus zwei neun ist. Wenn das nur gut geht.
(ab)

(Das Markttreiben tritt wieder prägnant in den Vordergrund, die Marktschreier preisen gleichzeitig ihre Waren an, während das Gemurmel des Volkes ebenfalls zu hören ist. Währenddessen beginnt Track 4 und ein fliegender Szenenwechsel erfolgt, z. B. durch einen Zwischenvorhang, vor dem Pang und Pong agieren)

Wu Li, 1. Marktschreierin:
Frische Kohlköpfe, kauft frische Kohlköpfe.

Cheng, 2. Marktschreier:
Halsbänder, Halsketten und Halskrausen zum Schnäppchenpreis.

Ling, 3. Marktschreier:
Nie wieder Kopfschmerzen. Nie wieder Kopfschmmmm...

Lou, 4. Marktschreier:
Garantiert keine Halsschmerzen. Kaufen Sie das Wundermittel Turandotin.

(dann alle zusammen)

Alle Verkäufer:
(alle durcheinander)

2. Bild
3. Szene

(im kaiserlichen Palast. Ping und Pong laufen während des Vorspiels gewichtig hin und her)

Track 4 - Ich bin Pong, ich bin Pang

Lied:
Ich bin Pong, ich bin Pang,
Ich bin Pong, ich bin Pong, ich bin Pang.
Dabadaba da Pang, dabadaba da, Pong,
dabadaba da, dabada, dabada. Pang, Pong.

Mit Chor:
Ich bin Pong, ich bin Pang,
Ich bin Pong, ich bin Pong, ich bin Pang.
Dabadaba da Pang, dabadaba da, Pong,
Dabadaba da, dabada, dabada. Pong, Pang.
Wir dienen dem Kaiser, denn
Wir sind viel weiser, wir
Sind wie sein Vater
Sind seine Berater, wir
Opfern uns auf, und wir
Helfen ihm auch, sind wie
Kaffee im Tee, wir sind
Seine Armee - ich bin ...

Pang:
(tippt Pong auf die Schulter)
Ping!

Pong:
Pong.

Pang:
Ping.

Pong:
(lauter)
Pong.

Pang:
Ping.

Pong:
(noch lauter)
Pong!

Pang:
Ping.

Pong:
(dreht sich zu Pang um und brüllt)
Ich bin Pong!

Pang:
(erschrickt)
Ja doch! Warum schreist du so.

Pong:
Warum wohl?
(wendet sich von Pang wieder ab)

Pang:
Du Ping, äh Pong.

Pong:
Mmm.

Pang:
Wo ist Pang?

Pong:
Häääääh?

Pang:
(überdeutlich)
Wo ist eigentlich Pang?

Pong:
(brüllt!)
Du bist doch Pang, du Trottel!

Pang:
Ach ja. Ich bin Pang. Du bist Pong.
(Pang überlegt)
Du bist Pong und ich bin Pang.
(macht still weiter)

Pong:
Ja!

Pang:
(kurze Pause)
Duhu ...
(tippt ihn mit dem Finger auf die Schulter)
Ping?

Pong:
(brüllt)
Ich heiße Pong.

Pang:
Das weiß ich doch. Wo ist Ping?

Pong:
Keine Ahnung.

Ping:
(kommt herein)
Was ist denn hier los?

Pong:
Pang sucht Pang.

Ping:
Wie? Das ist er doch selber.

Pong:
Eben. Er ist halt ein Schwachkopf.

Pang:
Bei den Namen kann man doch durcheinander kommen. Ich habe dich nur gesucht, Ping.

Ping:
Ich war beim Kaiser. Es geht ihm schlecht. Er kann das Morden nicht mehr ertragen. So kriegt Turandot nie einen Mann.

Pong:
Höchstens einen Kopfloren.

Ping:
Wir müssen den Kaiser etwas aufheitern.

Pang:
Ich werde für ihn tanzen.

Pong:
Du tanzt doch wie ein Kürbis.

Pang:
Ein Kürbis kann überhaupt nicht tanzen.

Pong:
Eben! Wir werden für ihn tanzen.

(Ping und Pong beginnen mit einem Tanz und summen dazu)

Pang:
Dann werde ich eben für den Kaiser singen.

(Ping und Pong verweilen)

Ping und Pong:
Du singst doch wie ein Kürbis.

Pang:
Ein Kürbis kann doch nicht singen.

Ping und Pong:
Eben! Wir werden für den Kaiser singen.
(beginnen mit einem Sprechgesang, indem sich sich gegenüberstehen und parallel zum Sprechen auch gegenseitig klatschen)
Tschonk, tschiddi, tschink, tschonk ...
Tschonk, tschiddi, tschink, tschonk ...
Tinki, tanki, ton ton ton.
Tschinki, tschanki, tschong, tschong, tschong.
Stinki, stanki im Karton.

Pang:
(unterbricht)
Dann werde ich eben für den Kaiser Theater spielen.

Ping:
Großartig. Wir wissen auch schon ...

Pong:
... was du spielen kannst.

Pang:
Was denn?

Ping und Pong:
Einen Kürbis.

Pang:
Ihr seid so gemein.

Truffaldino:
(kommt erregt zu den drei anderen gestürzt und kreischt entzückt)
Fleude, gloße Fleude.

Ping:
Was schreist du so?

Truffaldino:
Ein neuel Plinz will sich bewelben.

Ping, Pong und Pang:
Oh nein.

Ping:
Der Kaiser will keine Rätsel mehr.

Pang:
Das verfluchte Gesetz muss weg.

Truffaldino:
Nicht doch: Ein gutes Gesetz.

Ping:
Bist du verrückt.

Truffaldino:
Vellückt? Hölt!
(ruft Ping, Peng und Pong dicht zu sich)
Immel, wenn ein Plinz seinen Kopf vellielt, gibt es im Halem die hellichsten Speisen und Tolten, liesengloße Tolten.
(reibt sich den Bauch)
Mmmm.

Ping:
Tun dir die Prinzen nicht leid?

Truffaldino:
Diese Lindviechel.

Pang:
Du hast keine Ahnung von der Liebe.

Truffaldino:
Was ist schon die Liebe gegen Tolten, clemige Tolten.
Track 2 - Gong
Oh, del Kaisal kommt, del gloße Kaisal!

(alle vier gehen ins nächste Bild über, laufen erregt durcheinander und knien dann nieder)

3. Bild
4. Szene

Track 5 - Auftritt Kaiser

(Der Kaiser zieht mit Tartaglia und Pantalon ein. Seine Untergebenen führen den geschwächten Kaiser unter dem Arm stützend zu seinem Thron. Auch der Henker nimmt neben dem Thron Platz)

Altum:
Gerade wurde ein Prinz geköpft, da steht schon ein neuer vor der Tür. Nimmt das nie ein Ende?

Henker:
(eher zu sich selbst oder zum Publikum)
Hoffentlich nicht.
(macht ein geiferndes Gesicht und zieht verzückt mit dem Finger über die Schneide seines Beils)

Altum:
Großkanzler, konntet ihr den Prinzen zur Umkehr bewegen?

Pantalon:
Nein. Er ist verblendet wie eine Motte, die um das Licht kreist
...

Altum:
(entmutigt)
... und verbrennt.
(sackt auf dem Thron zusammen)
Minister, kann man das Gesetz nicht aufheben?

Tartaglia:
Großer Kaiser, dazu kann ich im Moment nichts sagen.

Altum:
Wozu bist du Minister, wenn du nie etwas weißt?

Tartaglia:
Das ist Politik.

Altum:
Es ist zum Verzweifeln!
(zu Ping, Pong und Pang)
So lasst den Prinzen eintreten.

Ping, Pong, Pang:
Wie ihr befiehlt.

(holen den Prinzen und führen ihn zum Thron. Der Prinz liegt in ehrerbietiger Haltung vor dem Thron)

Track 6 - Auftritt Kalaf

Altum:
Erhebt Euch und nennt Euren Namen.

Kalaf:
Erlaubt, himmlischer Herrscher, dass ich meinen Namen verschweige.

Altum:
Ist das erlaubt, Tartaglia?

Tartaglia:
Dazu kann ich im Moment nichts sagen.

Altum:
Egal, wir wünschen, dass Ihr Eure Bewerbung zurückzieht.

Kalaf:
Mein Herrscher, ich will um Turandot kämpfen oder den Tod.

Altum:
Meine Tochter ist schön, aber sie ist auch grausam und hat kein Herz.

Kalaf:
Ich werde ihr Herz entflammen.

Altum:
Ihr scheint nicht zu begreifen. Seht, was Euch bald passieren wird. Henker, tretet vor.

Track 7 - Ich liebe die Nächte

(Altrum will den Fremdling erschrecken. Die Atmosphäre wird unheimlich. Der Henker erhebt sich, einem Wiesel gleich, und singt sein Henkerlied, indem er das Beil wie eine Geliebte mit sich führt)

Lied:

Henker:

Ach so gar nicht interessiert mich gutes Essen,
und noch viel, viel blöder find ich guten Wein.
Wenn ich Hunger habe, kann ich alles fressen,
hab' ich Durst, dann schütt' ich alles in mich rein.
Reisen ist mir fremd, auch mag ich gar nicht lesen.
Sport ist mir verhasst, auch schreib' ich keinen Satz.
Im Theater bin ich noch niemals gewesen.
Ich mag' keinen Menschen, hab' auch keinen Schatz.
Alles das, das hasse ich, das macht mich gar nicht an.
Doch nur eins, das liebe ich, so sehr ich lieben kann ...

Refrain:

Ich liebe die Nächte, den Mond und die Sterne,
doch am meisten, da liebe ich Blut!
Ich lieb es im Sitzen, im Steh'n oder gespritzt.
Mir ist keine Arterie zu gut. Das ist ein
glückliches, belebendes, in jeder Hinsicht erregendes,
entzückendes, beglückendes, in keiner Weise bedrückendes,
erhebendes, erlabendes, die Liebe völlig untergrabendes,
vollkommen unbeschreibliches Gefühl ...
Ich liebe die Nächte, den Mond und die Sterne,
doch am meisten, da liebe ich Blut!
Ich lieb es im Sitzen, im Steh'n oder gespritzt.
Mir ist keine Arterie zu gut.
Mir ist keine Arterie zu gut.
Mihiher ist kei-ne-he-he
kei-ne A-te-ri-e zu gut. Bu!

Altum:

Wollt ihr dieses Risiko wirklich eingehen?

(Der Henker nickt heftig und hechelt wie ein Hund)

Kalaf:

Ich kann nicht anders.

Altum:

(verzweifelt)

So sei es. Truffaldino, hole Turandot.

Truffaldino:

Ich splinge, ich splinge.

(begeistert hüpfert er los, holt Turandot und geleitet sie zu ihrem eigenen Thron)

5. Szene

Track 8 - Turandot, Turandot

Ping, Pong und Ping und Chor:

Lied:

Turandot, Turandot, keiner auf der Welt ist so wie Turandot.

Alle:

Turandot, Turandot, keiner auf der Welt ist so wie Turandot.

Zwischenteil:

Niemand ist so unvergleichlich, niemand ist so schön.

Selbst die Sonne hat sowas bisher noch nie geseh'n.

Alle Herrscher dieser Welt verneigen sich devot,

Stimmt alle ein: "Es lebe Tu-hu-ra-han-dot."

Turandot, Turandot ...

(während des Liedes erscheint Truffaldino, gefolgt von Turandot und Zelima. Turandot nimmt auf ihrem Thron Platz)

Altum:

Dein nächstes Opfer steht bereit.

Turandot:

Keiner zwingt ihn dazu.

Altum:

Fürchtest du nicht den Zorn des Gottes Yen-Lo Wang?

Turandot:

Warum sollte ich?

Altum:

Aber China braucht nach meinem Tode einen neuen Kaiser.

Turandot:

Etwa einen von diesen Schwachköpfen?

(wendet sich an Kalaf)

Altum:

Es ist zwecklos. Großkanzler, beginne mit der Zeremonie!

(Turandot übergibt Pantalon gebieterisch drei Umschläge mit einem Totenzeichen)

Pantalon:

Wie Ihr befiehlt.

Track 9 - Ein jeder Prinz

Lied:

Pantalon:

Ein jeder Prinz kann sich um Turandot bewerben.

Alle:

Oh ja.

Pantalon:

Doch erst drei Rätsel legt die klügste Frau ihm vor.

Alle:

Na ja.

Pantalon:

Löst er sie nicht, muss er vom Henkersbeile sterben.

Alle:

Oh nee.

Pantalon:

Und hochgehalten wird sein Kopf an Pekings Tor.

Alle:

Oh jeh.

Pantalon:

Löst er die Rätsel, hat er Turandot gewonnen.

Alle:

Na klar.

Pantalon:

Dann wird geheiratet und Kinder können kommen.

Alle:

Oh ja.

Turandot:

Das wird nie geschehen.

Pantalon:

Das erste Rätsel.

Track 10 - Rätselsound

(Die Musik läuft so lange, wie sie benötigt wird. Dann wird sie ausgeblendet)

(Turandot und der Prinz stehen fokussiert im Licht)

Turandot:

Wenn du es brauchst, an einem Ort
Soll alles steh'n, dann wirf es fort.
Doch willst du fort, soll alles weiter,
Dann hol' es hoch, das ist gescheiter.

Kalaf:

(überlegt)

Die Antwort ist nicht schwer. Wegwerfen um zu halten,
hoch holen, um weiter zu fahren ... Das kann nur ein
Schiffsanker sein.

Pantalon:

(öffnet einen Brief)

Die Antwort ist richtig!

Track 11 - Diese Prüfung ist geschafft

Lied:

Ping, Pang und Pong:

Diese Prüfung ist geschafft. Wie wunderbar.
Prima hat er das gemacht. Das war doch klar.
Sollte sich das Schicksal wenden,
dieses Elend jemals enden,
lassen wir zu früh uns blenden, bleibt Gefahr?

Alle:

Diese Prüfung ist geschafft. Wie wunderbar.
Prima hat er das gemacht. Das war doch klar.
Sollte sich das Schicksal wenden,
unser Elend endlich enden,
lassen wir zu früh uns blenden, droht Gefahr?
(der Ton hält an in die neue Frage hinein)

Turandot:

Dich kriege ich schon klein, Fremder.

Truffaldino:

Einen ganzen Kopf sogal.

Pantalon:

Das zweite Rätsel!

Track 10 - Rätselsound

Turandot:

Es führt dich meilenweit von dannen
Und bleibt doch stets an deinem Ort
Es hat nicht Flügel aufzuspannen
Und doch trägt's durch die Lüfte fort.
Es ist der allerschnellste Wagen
Der jemals dich nach vorn gebracht.
Doch schaust du falsch, wirst du verzagen,
Dein Weg wird länger als die Nacht.

*(Friedrich Schiller, "Turandot", Weimarer Aufführung vom
9. März 1803)*

Kalaf:

(nachdenkend)

Wie komme ich voran, aber bleibe am Ort? Doch schau ich
falsch, ist alles fort?

(kleine Pause)

Das kann nur ein Fernrohr sein.

Pantalon:

(öffnet den zweiten Brief)

Die Antwort ist - richtig!

Track 11 - Diese Prüfung ist geschafft

Lied:

Ping, Pang und Pong:

Die zweite Frage ist geschafft, auch sie ist wahr.
Keiner hätte das gedacht. Er ist ein Star.
Löst er auch die dritte Frage,
oder bleibt die düstre Lage,
führt er uns ans Licht zum Tage, unfassbar ...

Alle:

Die zweite Frage ist geschafft, auch sie ist wahr.
Keiner hätte das gedacht. Er ist ein Star.
Löst er auch die dritte Frage,
oder bleibt die düstre Lage,
führt er uns ans Licht zum Tage, unfassbar ...
(der Ton hält an in die neue Frage hinein)

Turandot:

Er ist klug und er gefällt mir!
(verweilt kurz sinnierend)

Zelima:

Ihr könnt mit ihm glücklich werden.

Turandot:

Glück? Er will mir nur meine Freiheit nehmen.

Zelima:

Bestimmt nicht.

Turandot:

Vielleicht hast du Recht ... aber ich kann nicht verlieren.

Zelima:

Habt doch ein Herz.

Turandot:

Wozu?

Pantalon:

Das dritte Rätsel.

Track 10 - Rätselsound

Turandot:

Voll Silber ist's und doch verkehrt,
So sehr es strahlt, es ist nichts wert.
Die aber nach ihm süchtig werden,
Die eigne Existenz gefährden,
Die folgen nur dem schönen Schein,
Denn dieser kommt nicht von allein.
Es schmückt sich nur mit fremden Federn,
Doch flieh'n sie fort, dann gibt's kein Zögern,
Bleibt Dunkelheit nur und Gestein,
Und er ist fort, der schöne Schein.

Kalaf:

(überlegt und schaut dabei ratlos Turandot an)