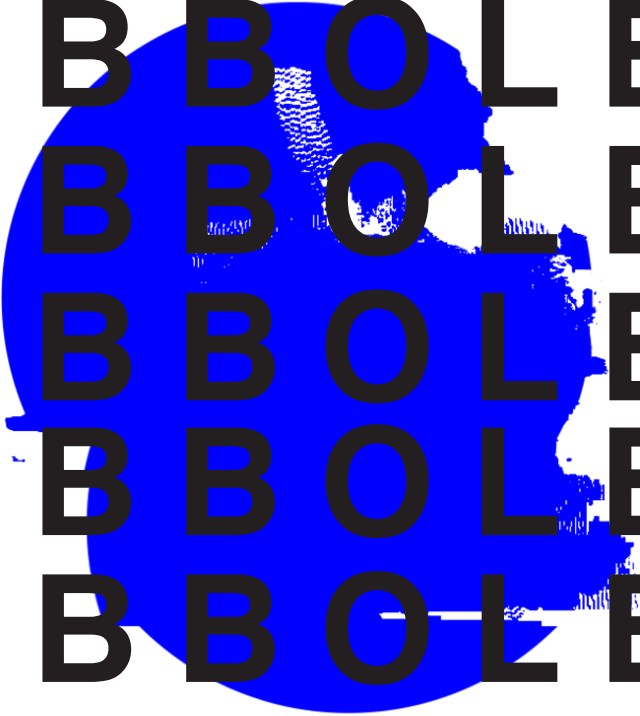


S H I B B O L E T H
S H I B B O L E T H
S H I B B O L E T H
S H I B B O L E T H
S H I B B O L E T H
S H I B B O L E T H
S H I B B O L E T H
S H I B B O L E T H



Projektvorstellung / Konzept

SHIBBOLETH

Multimedia-Oper
(in Englischer Sprache)

Komposition
Aigerim Seilova

Libretto, Regie
Jari Niesner

Video, Szenografie
Janina Luckow

INHALTSVERZEICHNIS

Konzept	4
Hintergrund, Stoff und Storyline	4
Musik	6
Inszenierung / Videokunst	8
Dramaturgie	11
Zeitplan	13
Mitwirkende	14

KONZEPT

Hintergrund, Stoff und Storyline

Die Fragen der Identität stehen im Zentrum zahlreicher politischer und kultureller Auseinandersetzungen in den modernen Gesellschaften. Diverse aktivistische Bestrebungen propagieren einerseits verloren geglaubte Nationalismen oder appellieren an patriotische Gefühle, andere wiederum stellen sich hinter ein neues weltoffenes Einheitsdenken – zumindest für jeweils einigermaßen klar abgrenzbare historische Kulturräume. Dabei spielt der Begriff der „Grenze“ notwendigerweise eine bedeutende Rolle, denn erst mithilfe dieses Begriffs ist das Unterscheiden von mehr als einer Identität möglich. Identität lässt sich jeweils nur in Abgrenzung zu anderen Identitäten bestimmen.

Ein biblisches Beispiel findet sich im Buch der Richter, in dem uns erzählt wird, wie die Gileaditer die Furten des Jordan besetzt und durch die Kontrolle über eine sprachliche Besonderheit vor dem Eindringen der Ephraimiten geschützt haben: Die Ephraimiten sprachen das Wort „Schibboleth“ anders aus, wurden dadurch erkannt und am Überqueren des Flusses gehindert. „Schibboleth“ steht hier gleichsam für eine Passkontrolle, für eine Art Passwort oder Zeichen, welches die Identität des Passierenden preisgibt. Soziale Codes eröffnen Zugang zu sozialen Räumen oder schließen daraus aus. Durch seine Aussprache oder seine Kleidung verrät ein Mensch seinen Ursprung, seine Zugehörigkeit und letztlich seine Identität. Die biblische Geschichte gibt auch Anlass zum Nachdenken über Ausgrenzungsmechanismen: Grenzen werden auch aus zweifelhaften politisch motivierten Gründen gezogen. Identität ist ein komplexes gesellschaftliches und individuelles Interessensfeld, das für uns alle von existentieller Bedeutung ist.

Dabei ist Identität auch immer etwas, das wir auch suchen müssen. Unstrittige Herkunft kann nicht alleine als Indikator für Identität herangezogen werden, denn sie bestimmt lediglich den Ursprung, nicht aber das Ziel. So spielt auch die Zukunft immer eine Rolle in der Identitätsfindung. Menschen kopieren unbekannte soziale Codes, erlernen fremde Sprachen, imitieren und parodieren, spiegeln und entwickeln Verhaltensweisen von Tieren, Pflanzen, anderen Menschen und fremden Kulturen, um Türen in eine neue Welt zu öffnen und sich dabei selbst näher zu kommen. Jedes kleine Detail ist, wenn man sich darüber bewusst wird, Zeichen der Fremdartigkeit des Menschen, der sein Zuhause in einer Welt sucht, in die er nicht vollständig passt. Er kopiert sie als Fremdes und macht sie sich dadurch kreativ zu eigen.

Der Sprung in die virtuelle Welt ist in jüngster Zeit ein weiterer Versuch, die Welt als Wille und Vorstellung zu interpretieren, welche letztlich den ureigenen Wünschen unmittelbar entsprechen soll. Aufgrund ihrer relativen Neuheit und artifiziellen Beschränktheit eignet sie sich als Selbstentfaltungsraum scheinbar ohne die althergebrachten Korrekturen und Grenzen; der Mensch kann darin die Rolle eines ungebundenen Schöpfergottes einnehmen. Das aufscheinende Problem ist jedoch, dass die virtuelle Welt nur eine Welt der Repräsentationen ist und daher immer nur ein verzerrtes Abbild der Wirklichkeit

bieten kann und nicht die Wirklichkeit selbst. Um realitätswirksam zu werden, müssen sich die Inhalte im Internet wieder auf die Wirklichkeit rückübersetzen. Dieser Kreislauf der Beeinflussung aber bedarf wiederum der Regulierung, wie das Leben in der Gesellschaft. Während das Internet zur Anfangszeit noch ungefiltert als quasi-anarchisches Spielfeld florierete, wird es zunehmend von großen Firmen und Staaten kontrolliert. Die Möglichkeit gezielter Meinungsbildung, die dies mit sich bringt, und die Notwendigkeit vom Schutz der Privatsphäre, werden heiß diskutiert...

In der geplanten Multimedia-Oper "shibboleth" verschwimmen die Grenzen zwischen Virtualität und Realität. Es steht unter anderem zur Diskussion, inwiefern die Welt des Internets mit der materiellen Welt zusammenhängt und welche auch utopischen Möglichkeiten sich daraus ergeben. In der Handlung der Oper folgen wir zwei Hackern (m/w), die sich in den Räumen des Internets (in Foren, auf Social-Media-Plattformen) kennenlernen und gemeinsam einen Ausweg in einen privaten Raum finden. Dies schaffen sie nur durch einen gewitzten Identitätswechsel, durch den sie unter dem Radar der Autorität vorbeischlüpfen können. In der Oper wird dieses Spiel mit Identitäten durch einen Maskenball in einem Club visualisiert. Das Internet bietet die einzigartige und revolutionäre Möglichkeit über lokale Barrieren hinweg, Menschen zu verbinden und Identitäten zu formen. Es gliedert sich in eine Vielzahl von Communities (Gemeinschaften), die vor allem Interessensgruppen sind und Auswirkungen auf die tagesaktuelle Politik nehmen können. Jedoch ist die Frage der Anonymität im Internet auch immer wieder Stoff für hitzige Debatten, denn auch im Internet müssen Regeln gelten. In unserer Multimedia-Oper behandeln wir diese Themen kreativ und fragen nach den Gefahren und Chancen des Internets in den Bereichen Hacktivism, Widerstand gegen von Bürger*innen als ungerecht empfundene politische Machtverhältnisse, Fragen der Privatsphäre und Identitätsdiebstahl. Im digitalen Zeitalter ist der subversive Mensch vor allem als Internetuser oder Hacker vorstellbar, der sein eigenes Habitat in den Nischen des Internets errichtet. Auf der Suche nach Identität muss er immer wieder feststellen, dass die Orte und Heime, die er findet, entweder bereits besetzt oder für ihn unzugänglich sind. Im Ozean des Internets gelten scheinbar ähnliche Regeln wie im Reich der Natur. Der Konkurrenzkampf um einzelne Nischen existiert hier wie dort. Doch gibt es jeweils auch geheime Orte, Entdeckungen und Möglichkeiten, die es erlauben neue Identitäten zu entwerfen. Das Internet ist schließlich wie die Natur ein Ort der Transformation.

Inspirationen ziehen wir u. a. aus den Filmen *The Talented Mr. Ripley* und *The Matrix* (1999) und dem Roman *L'Identité* von Milan Kundera (1998).

MUSIK

shibboleth ist eine Multimedia-Oper, die aus einer Synthese von Text, Musik und Video entsteht. Dabei greifen Video-Elemente in die Musik, Textelemente ins Video und die Musik in die Struktur des Textes ein – und umgekehrt. Die Komposition der Musik geht in dieser Oper also über die Produktion von reinem Klangmaterial hinaus. Dies wird sich in der Partitur der Oper widerspiegeln, in der die Komponistin eine Vielzahl von Ereignissen erfassen wird – einzelne Momente der Bewegungen der Musiker, Bilder von Klängen und akribisch ausgeschriebene Arten und Weisen, um diese nicht-musikalischen Klänge zu erhalten. Der Klang verbindet sich mit dem Text so, dass die außergewöhnlichsten Eigenschaften in der transparenten Interaktion visueller Objekte ebenfalls zu finden sind. Die auf diese Weise aufgedeckten Verbindungen und Flüsse sind für das Publikum so eingehender wahrnehmbar. Es wird die Komplexität der Oper als eine einzige, ganze, unbekannte Natur des Organischen erweitern.

BESETZUNG

*Ensemble aus sieben Musiker*innen*

Klarinette
Trompete (in C & B)
Schlagzeug (2 Spieler)
Violine
Cello
Kontrabass

Unterstützt durch Live-Elektronik / Elektronische
Verstärkung und Veränderung von akustischen
Klängen (der Stimmen und Instrumente)

STIMMFÄCHER

Fünf Stimmen

Sadie H. - Sopran / Elektronik
Mara#14 - Mezzo-Sopran
Guy1605 - Countertenor
Frank*5 (Frances) - Alt
Carl63% - Bariton

Grafische Notation / animierte Partituren

Außerdem geht es der Komponistin um die Untersuchung des Klangs – durch die Kontrolle seiner Emanation und seines Endes, seiner Verzerrung und physikalischen Wirkung. Ihre Arbeiten zielen auf rohe und gesättigte Klänge, physikalische Ansätze zur Schallemission und Performance, welche auf die Idee des Übergangs und der Transformation und Modellierung von Klang wie Lehm ausgerichtet sind. Das musikalische Material wird eher zu einer gewissen Radikalisierung des Ausdrucks führen. Ebenso verfolgt sie die Arbeit zur natürlichen Ausstrahlung der Stimme.

Die musikalischen Szenen der geplanten Oper werden ihre jeweilig beschleunigte oder gestreckte Zeitlichkeit gegeneinander kontrastieren, die von verschiedenen gesättigten Phänomenen entwickelt und erforscht werden, welche durch instrumentale und rhythmische Gesten gefiltert werden. Allmähliche Erweiterung einer Artikulation von Exzess und Schwingung zwischen dem Fluchtpunkt. Des Weiteren werden einer der Hauptaspekte sonore Manifestationen sein, wie z. B. die Schwingung oder Ausfällung zwischen Rauheit und Transparenz.

Es werden folgende ‚technische‘ Einheiten verwendet:

GESTURE-FOLLOWER

Echtzeit-Nachverfolgung und Erkennung des Zeitprofils, das in instrumental-theatralischen Szenen für Interpreten zu verwenden ist.

VIDEO WALL

Als szenografisches Hauptelement, zur Textverarbeitung und Interaktion mit den InstrumentalistInnen: Verschiedene multimediale Vorgänge, u. a. Videoreihen, die auf der Wand und / oder auf den Boden projiziert werden.

SENSOREN

Der wichtigste technische Ansatz des gesamten Projekts ist, die Möglichkeit zu demonstrieren, jeden einzelnen Prozess im ‚live mode‘ beeinflussen zu können. Einige SängerInnen und InstrumentalistInnen werden mit verschiedenen Arten von Sensoren (Beschleunigungsmesser, Gyroskop, Flex.-Sensoren, Feuchte- Sensoren) ausgestattet, um die Möglichkeit mit der Umgebung zu interagieren und die Verbindung zwischen auditiver und visueller Interaktion so klar wie möglich zu zeigen.

INSZENIERUNG / VIDEOKUNST

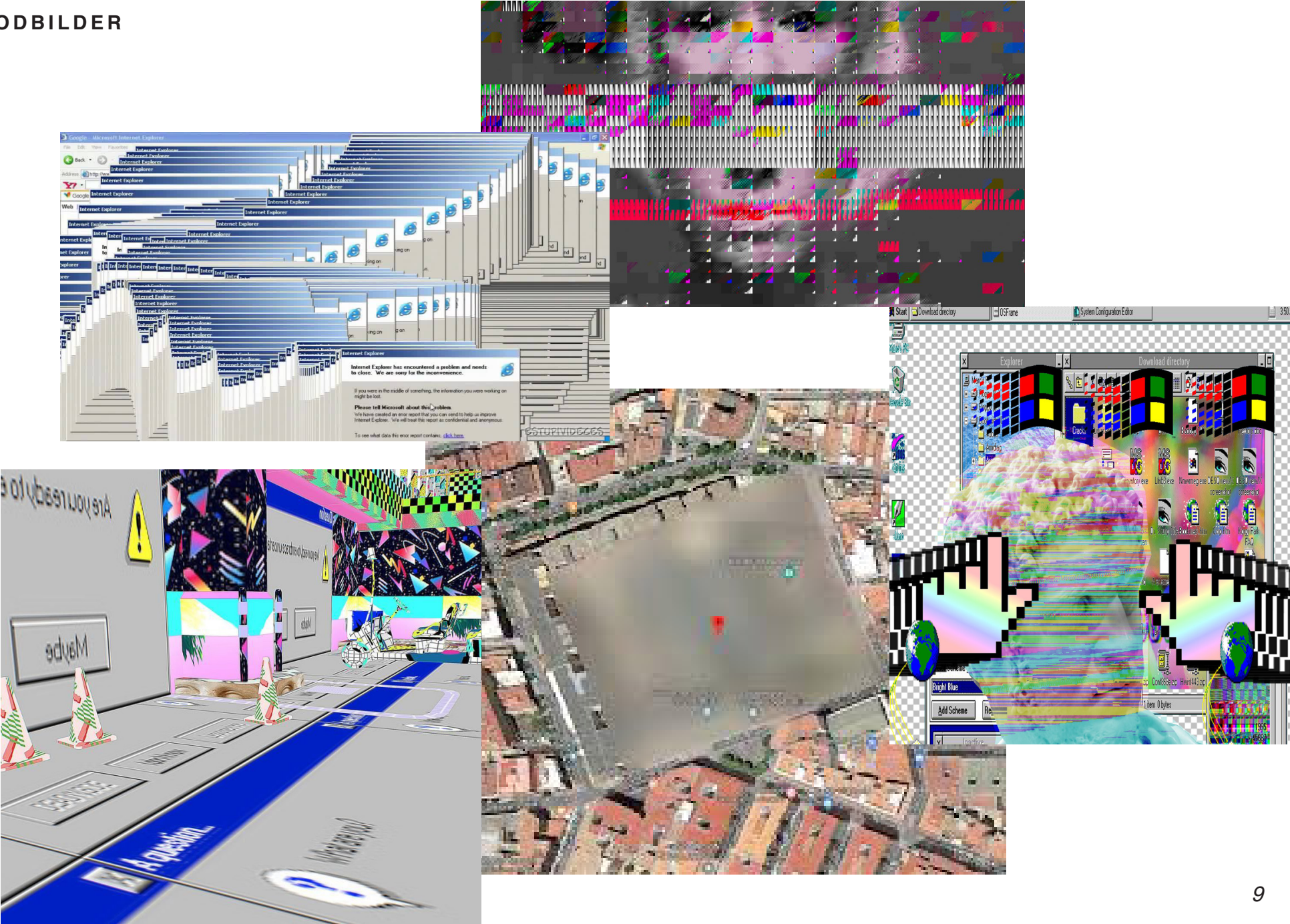
Die Inszenierung der geplanten Oper setzt auf die nahtlose Integration der Hauptelemente Video, Text und Musik. Zum Zweck der Transformation und Metamorphose von Klang, Wort und visueller Umsetzung ist die enge Zusammenarbeit zwischen Komponist, Videokünstler und Librettist-Regisseur unerlässlich. Diese unterschiedlichen ästhetischen Bereiche fließen ineinander und beeinflussen sich gegenseitig. Die Bühne wird im Wesentlichen über das Video bespielt; die Bühnenelemente sind also hauptsächlich virtuell. Unterstützt werden die Figuren durch Latexkostüme und individuelle Masken. Die Masken spielen dabei eine wichtige Rolle, weil sie das Thema der Identität explizit aufgreifen.

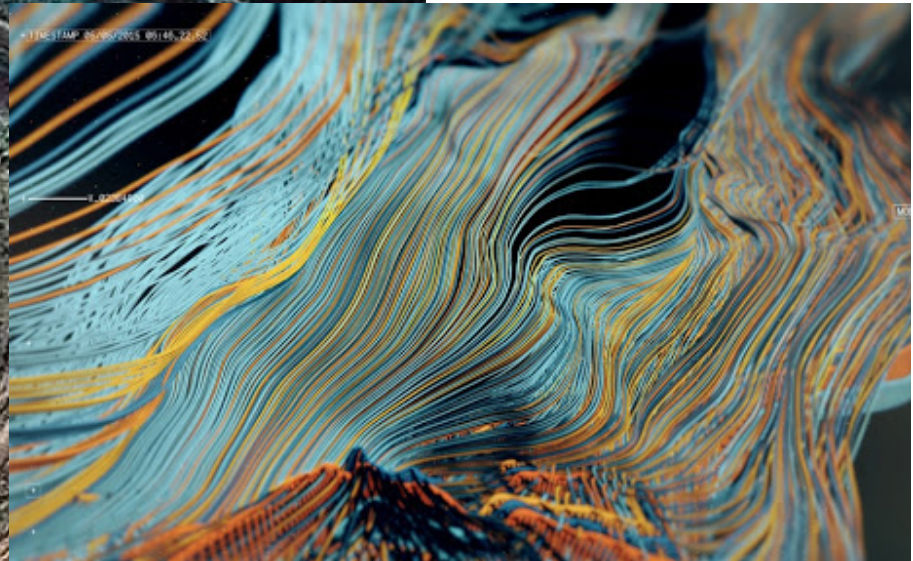
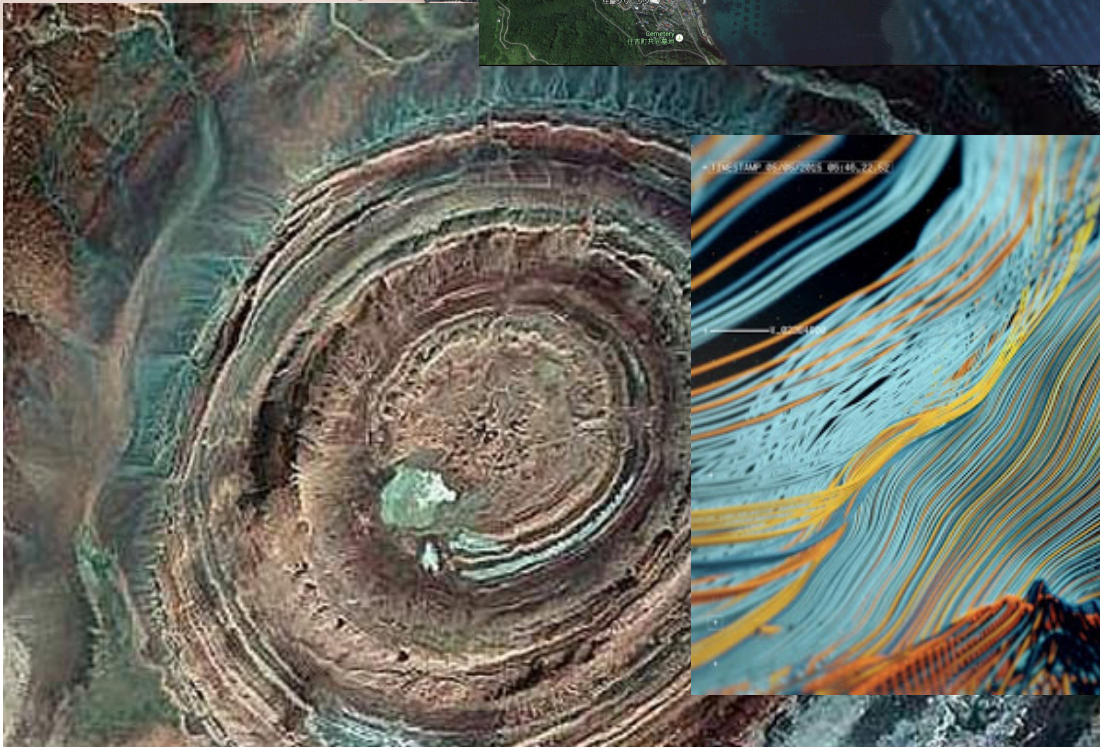
Das Internet ist in der Wahrnehmung vieler ein partizipativer Raum, der Nutzende zur Teilnahme einlädt. Hervorgebracht hat diesen Gedanken eine Nutzung, die nicht ausschließlich in eine konsumierende Richtung geht, sondern auch in eine produzierende. Kommentierend, teilend, kommunizierend, als Avatar in einem Chatraum, als Erstellende/r von Blogs und Internetseiten, als Daten-Verwaltende/r, oder eben auch künstlerisch, visuell, eingreifend, spielerisch auf die Strukturen des Internets reagierend, haben sich unterschiedliche Spielarten und Umgangsformen durch das Internet und dem Computer als Werkzeug entwickelt. Vorausgesetzt wird nicht ein besonderes technisches Vorwissen, sondern viel mehr ist es ein spielerischer Umgang mit dem Computer als Werkzeug und dem Internet.

Gedanklich verortet sich der visuelle Layer zur Multimedia-Oper shibboleth entlang der inhaltlichen Fragestellung „Welche Möglichkeiten ergeben sich im Ozean des Internets?“ Der Blick richtet sich nicht ausschließlich auf das, was das Internet oder der Computer anbietet, sondern welche Eingriffsmöglichkeiten und Verarbeitungstechniken sich ergeben.

Als Baustoff für die szenischen Räume wird sich dem Internet und Computer bedient: GoogleMaps, Codes, Browser-elemente, Avatare, Found-footage-Material (Video und Bild), Chat- und Messengerprogramme, Desktops und weitere digitale Vorgänge; so sind z.B. Ordnungs- und Verwaltungssysteme die Elemente, aus denen das Bühnenbild entsteht. Als eine weitere Gestaltungstechnik der visuellen Layer kommen in bestimmten Szenen generative Inhalte hinzu. Generative Inhalte machen den Einsatz einer video wall zur Bühnengestaltung sowie als Erzählelement unverzichtbar. Die dabei entstehenden Räume entfernen sich von der Vorstellung, eine Hotellobby wie eine klassische Hotellobby aussehen zu lassen. Folglich sind die geplanten Räume und visuellen Layer eine generative Reaktion und Interpretation des Inhalts von shibboleth und reflektieren die Einordnung in die ‚Multimedia-Oper‘ innerhalb der Gestaltung.

MOODBILDER





DRAMATURGIE

Digitale Oper – Digitaloper...

Bedeutet das den Schritt raus aus der klassischen, gewohnten Atmosphäre? Wird Bekanntes obsolet? Die Oper nimmt eine neue Form an, in der neben der Musik als Komposition auch digitale Elemente in den Mittelpunkt rücken. Die Verbindung der Neuheiten dieser Oper shibboleth unter dem tradierten Begriff „Oper“ wird einen Fokus der dramaturgischen Arbeit darstellen. Eine Leere in der überfüllten digitalen Welt, in der Identitäten verschwimmen: Das Internet als Ozean, das Digitale als Verwirrung.

Hier wird am Beispiel des Beginns der Oper (Prolog und erste drei Szenen) dargestellt, wie der Ablauf erfolgen kann:

PROLOG: VOICE/S

Dunkelheit – mit ausgewählten Worten erscheinen Bilder auf der Bühne. Diese Bilder (am Prolog orientiert) erscheinen in immer kürzeren Abständen hintereinander und gehen in die Laptop-Ansicht über (“Meanwhile someone is using a laptop, scrolling through pages of data”). Der User ist nicht im Spot, sondern nur über das Licht der projizierten Pages erkennbar.

SCENE 1: AT DESK A11

Mara#14 und Guy1605 begegnen sich nur in Entfernung. Sie sprechen jeweils von einer Bühnenseite zueinander. Die Projektionen zeigen u. a. Guy1605s Kofferinhalt. Zum Szenenwechsel erscheint eine Fehlermeldung. Jemand klickt die Fehlermeldung weg und startet neu. (Evtl. eine Person, die vor der übergroßen projizierten Fehlermeldung fast unsichtbar bleibt).

SCENE 2: CORRIDOR NEAR ROOM 457T

Nach dem Neustart betritt Guy1605 den Innenraum und bekundet seinen Traum als vorbei (Bezug Neustart). Er steht in der Mitte der Bühne, den Koffer legt er neben sich ab. Um ihn herum beginnen seine Worte in Bildern um ihn zu kreisen. Mit dem Wort „birth“ bricht abrupt ein Black ein.

SCENE 3: INSIDE ROOM 348G

Die Farbe dieses Raums steht im Kontrast zum Korridor bei Raum 457T (z. B. in der Farbe Orange, die für Sozialleben, Gemeinschaft und Aktivität steht). Evtl. steht lediglich eine Büste mit der Maske analog im Raum, die anderen sind projiziert. Sadie und ihre Gefolgsleute treten vom Publikum aus auf – „Sadie H. storms in“. Während der Diskussion zwischen Frank*5 und Sadie H. wird die Farbe des Raums immer intensiver. Beim Wechsel zur 4. Szene bleibt die Farbe intensiv. Die Projektion dreht sich, so dass die Tür zum Raum 348G von außen gezeigt wird, die orange schimmert, was zusätzlich zu den Geräuschen Guy1605s Aufmerksamkeit auf sich zieht.

Von vornherein soll deutlich werden, dass die fünf Charaktere Sadie H., Mara#14, Guy1605, Frank*5 (Frances) und Carl63% voneinander abhängen, allerdings unabhängig voneinander und auf sich bezogen handeln. Guy1605 ist hier bei der Unbedarfte, etwas naive Typ, der durch seine Neugierde auf Neues gestoßen wird. Digitale Projektionen und reale Schauspieler vermischen das Virtuelle mit der Realität, was durch Masken einen Anschein der Anonymität und der Konsequenzlosigkeit verschafft.

Der Einsatz verschiedener Farben für einzelne Räume oder auch Charaktere soll trotz der Gleichschaltung deren Unterschiedlichkeit zeigen. Jeder Farbe wird von den Menschen eine Eigenschaft zugeschrieben¹. Der überlegte Farbeinsatz kann beim Publikum unterbewusst gezielt Reaktionen hervorrufen.

Im Mittelpunkt soll das Handeln der Charaktere zur Musik stehen. Die Charaktere werden der Musik untergeordnet, so dass die Charaktere von der Musik ‚geleitet‘ werden. Das Bühnenbild und die Requisiten sollen knapp gehalten werden und stellen eine Ergänzung der Musik und dem Handeln der Charaktere dar. Das Publikum wird nicht mit einbezogen, allerdings vom Auftreten der Charaktere (vom Publikum aus) oder dem Bühnengeschehen (Handeln der Charaktere in den Publikumsreihen) mit in die Geschichte hineingezogen werden.

¹ vgl. <https://99designs.de/blog/design-tipps/bedeutung-der-farben/> oder <http://www.beta45.de/farbcodes/theorie/heller.html> [Stand: 25. September 2020]

ZEITPLAN

1. IDEE/KONZEPT

bis Ende 2019 (*erledigt*)

2. LIBRETTO BEENDEN

bis Sommer 2020 (*erledigt*)

3. TEAMZUSAMMENSTELLUNG

bis Dezember 2020

4. FINANZIERUNGSKONZEPT / ANTRÄGE

ab September 2020 (*erledigt*)

5. AKQUISE VON FÖRDERMITTELN

ab Oktober 2020

6. KOMPOSITION BEENDEN

Deadline für komplette Oper: März 2021

7. CASTING DER ROLLEN / MUSIKERENSEMBLE

bis April-Mai 2021

8. PROBENBEGINN

- VORPROBEN (IM MULTIFUNKTIONSSTUDIO, HFMT)
- PROBENPHASE (IM FORUM, HFMT)
- TECHNISCHE EINRICHTUNG

am 01. November 2021

- 01. November bis 20. November 2021
- 23. November bis 01. Dezember 2021
- am 22. & 23. November

ÖFFENTLICHE GENERALPROBE

02. Dezember 2021

PREMIERE

Fr 03. Dezember 2021

WEITERE AUFFÜHRUNGEN:

Sa 04. Dezember & So 05. Dezember 2021

MITWIRKENDE

KOMPOSITION

Aigerim Seilova ist eine kasachische Komponistin aus Hamburg. Nach ihrem Abschluss in Komposition am Moskauer Staatlichen Tschaikowsky-Konservatorium bei Leonid Bobylev und Yuri Kasparov studierte sie bei Elmar Lampson und Georg Hajdu an der Hochschule für Musik und Theater in Hamburg. Ihre Kompositionen umfassen Werke für Soloinstrumente, Kammerensembles und Orchester, die von Ensembles und Orchestern bei Festivals wie dem Chelsea Music Festival, „Spring im Negev“, „next_generation 6.0“, „Blurred Edges“, „Nauryz XXI“ in Kasachstan, Russland, Israel, Deutschland, Frankreich, Österreich und den USA aufgeführt wurden. Im Jahr 2016 wurde sie als Composition Fellow zum Tanglewood Music Center des Boston Symphony Orchestra eingeladen. Im Jahr 2019 erhielt sie Hindemith-Preis.

Derzeit ist sie Promovierende (Dr.Sc.Mus.) bei Prof. Dr. Georg Hajdu, Prof. Dr. Nina Noeske und Prof. Elmar Lampson an der HfMT Hamburg. | <https://www.aigerimseilova.com>

LIBRETTO / REGIE

Jari Niesner (*1991) ist freischaffender Regisseur und Autor, der insbesondere nach den verschiedenen Möglichkeiten von zeitgenössischem Musiktheater forscht. Er studierte von 2011-2014 Philosophie und Anglistik/Amerikanistik in Tübingen und nach einem siebenmonatigen Aufenthalt in Kanada von 2015-2017 Dramaturgie an der Hochschule für Musik und Theater Hamburg. Erfahrungen umschließen u.a. Voluntariate und Assistenzen bei Arc Poetry Magazine in Ottawa und am Ottawa Little Theatre, am Lichthof Theater Hamburg, an den Hamburger Kammerspielen, sowie auf Kampnagel. Seit 2011 veröffentlicht er Lyrik, Prosatexte, Essays und Übersetzungen ins Englische. Die Uraufführung der Kammeroper „Die Toten-Farce“ von Niklas Anczykowski am Hamburger Sprechwerk im Februar 2017, zu der er auch das Libretto verfasst hat, ist seine erste freie Produktion. Zuletzt inszenierte er T.S. Eliots „The Waste Land“ im Kraftwerk Bille. 2019 wurde er mit der stART.up-Förderung der Claussen-Simon-Stiftung ausgezeichnet und in die Akademie Musiktheater heute der Deutsche Bank Stiftung in der Sparte Libretto aufgenommen. | <https://artes-jari.de>

VIDEOKUNST / SZENOGRAPHIE

Janina Luckow studierte Kommunikationsdesign MA - Zeitbezogene Medien in Hamburg. Neben ihrem Studium arbeitete sie von 2012 - 2017 als freie Mitarbeiterin in den Bereichen Kameraarbeit, Postproduktion, Animation und Bühnenbild für verschiedene Filmproduktionen und Musikvideos. 2015 assistierte sie als Videokünstlerin für die Bühnenprojektion bei der Musicalproduktion „Mozart!“ am Raimund Theater Wien. Bis 2018 arbeitete sie als „Head of Postproduction“ für eine kleine Agentur in Hamburg. Als Performance, Cross-Media-Installation - und Videokünstlerin für Konzerte entwickelt Janina Luckow in Zusammenarbeit mit MusikerInnen und KomponistInnen Konzepte und Strategien zur Kommunikation von Musik und Inhalten, um das Publikum für Klangwelten zu begeistern und für ein differenziertes Hören zu sensibilisieren. In unterschiedlichen Ausstellungskontexten (Deichtorhallen, Affenfaust Galerie, Körber-Stiftung, U-Werk Karoline), Festivals (Blurred Edges, Kampnagel), Theatern sowie in Clubs stellte die in Hamburg lebende Künstlerin ihre Arbeiten vor. Derzeit arbeitet sie für Georg Hajdu als Designerin für das Projekt »Stage_ 2.0« im Rahmen der »Innovativen Hochschule« an der HfMT. | <https://www.youtube.com/watch?v=XuEXE-tRFUDl>

PROJEKTLEITUNG

Mit Leidenschaft verfolgt Nora Ebner (*1989) jedes Projekt, das sie beginnt; besonders im Bereich Musikwissenschaft und Oper. Nach ihrem erfolgreichen Bachelorabschluss im Fach Klavier/Didaktik an der Hochschule für Musik und Theater Hamburg im Jahr 2015, schloss ihren Master in Musikwissenschaft an der Christian-Albrechts-Universität zu Kiel im Jahr 2018 ab. Im April 2019 kehrte sie an die Hochschule für Musik und Theater Hamburg zurück, an der sie Doktorandin bei Prof. Dr. Nina Noeske ist und über Frédéric Chopin zur Zeit des Nationalsozialismus forscht. Seit ihrer Kindheit ist Nora Ebner in Musik-, Theater-, Musical- und Opernprojekte involviert und trat als Solistin, Pianistin und Schauspielerin auf. Ihr Weg führte sie letztendlich in die Bereiche Eventmanagement und Musikwissenschaft, in denen sie seit 2012 tätig ist. Unter anderem arbeitete sie jeweils drei Jahre an der Hochschule für Musik und Theater Hamburg und der HafenCity Universität als Tutorin, im Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg als Eventmanagerin; und war in der Probenleitung zum Musical Das Wunder von Bern in Hamburg involviert. Seit März 2020 ist Nora Ebner Vorstandsmitglied der Chopin-Gesellschaft Hamburg & Sachsenwald e.V. und organisierte den 4. Internationalen Theodor-Leschetizky-Klavierwettbewerb in Hamburg 2020 als Projektmanagerin mit. Ihr aktuelles Projekt ist die Mitarbeit in der digitalen Oper shibboleth.

MUSIKALISCHE LEITUNG

Sergey Neller, angefragt | <https://www.sergeyneller.com/vita/deutsch/>

KOSTÜM / AUSSTATTUNG

Caro Packenius, angefragt

