
hänsel und gretel
STAATSOPERETTE

besetzung

hänsel und gretel

libretto von **ADELHEID WETTE**
musik von **ENGELBERT HUMPERDINCK**

team

Musikalische Leitung	Michael Ellis Ingram
Regie	Kathrin Kondaurow
Bühne	Volker Thiele
Kostüme	Anke Aleith
Video	Lutz Michen
Choreografie (Erstes Bild)	Helene Kondaurow
Electronic Sound Design	Paul Keilhau
Dramaturgie	Stijn Reinhold
Leitung Kinderchor	Carola Rühle-Keil

besetzung

Hänsel	Dimitra Kalaitzi / Laila Salome Fischer
Gretel	Christina Maria Fercher / Julie Sekinger
Mutter	Steffi Lehmann / Jeannette Oswald
Vater	Andreas Mattersberger / Hinrich Horn
Hexe	Silke Richter / Catherine Daniel
Hexendämon (Akrobatik)	Nina Kemptner
Sandmännchen	Soyeon Jung
Taumännchen	Charlotte Watzlawik / Antje Ligeti
Waldwesen*	Lotta Braumann, Loki Brethfeld, Thea Fanghänel, Emma Farago, Klara Günther, Clara Haase, Akari Kubota, Nele Labahn, Theodora Linz, Maria Macovei, Leonore Marthaus, Esther Rümker, Ida Schlegel, Elisa Sinde, Mathilda Steinacker, Djuna Wendelin
Traum-Solo* (Drittes Bild)	Lotta Braumann, Emma Farago, Nele Labahn, Mathilda Steinacker

Kinderchor und Orchester der Staatsoperette
* Mitglieder des Kinderchors

Die Abendbesetzung entnehmen Sie bitte den Aushängen im Foyer.

Studienleitung	Niki Liogka
Musikalische Einstudierung und Korrepetition	Minsang Cho, Seulhwa Jang,
Regieassistenz und Abendspielleitung	Iliya Roitman
Choreografische Assistenz	Verena Everding
Inspizienz	Kerstin Schwarzer
Soufflage	Ivo Zöllner
Technische Direktion	Stephan Aleith
Technische Einrichtung	Dirk Heymann, Mathias Weidelhofer
Technische Assistenz	Anne Engelhardt, Uwe Hänig
Licht	Bertram Kunz
Ton	Diana Hütter
Englische Übertitel	Barry James Woods
Werkstätten- und Produktionsleitung	Martin Neumann
Produktionsleitung Kostüm	Anke Aleith
Obergarderobiere	Maria Göring
Leitung Statisterie	Kirstin Howein
FSJ Regie und Ausstattung	Ben-Alexander Briesenick
Regiehospitanz	Lena Prätorius

Die Dekorationen, Kostüme und Requisiten wurden in den Werkstätten der Staatsoperette unter der Leitung von Katrin Falkenberg und Annette Opitz (Schneiderei), Thorsten Fietze (Maske), Franziska Schobbert (Malsaal), Torsten Ulrich (Tischlerei), Jörg Danke (Schlosserei), Doreen Schwarz (Dekorationsabteilung) und Avgoust Yankov (Requisite) hergestellt.

Das Fotografieren sowie Film- und Tonaufnahmen während der Vorstellung sind aus Urheberrechtsgründen nicht gestattet.
Photos, video and sound recordings during the performance are prohibited.

PREMIERE 7. November 2026, 19.30 Uhr

DAUER ca. 2 Stunden 15 Minuten
inklusive 25 Minuten Pause

Wir danken der Dresdner Backhaus GmbH für die freundliche Unterstützung.

Impressum

Herausgegeben von der **STAATSOPERETTE DRESDEN** | Intendantin **KATHRIN KONDAUROW** | Spielzeit 2026/27
Redaktion **STIJN REINHOLD** | Satz **BELINDA STROBELT** | Druck **ELBTAL DRUCK UND KARTONAGEN GMBH**
Probenfotos vom 28. Oktober 2026, fotografiert von **LUTZ MICHEN** | Spielfigurinen aus dem Kostümbild von **ANKE ALEITH** | Alle Texte sind Originalbeiträge für dieses Programmheft.

Musiktheater der Landeshauptstadt Dresden
Dresden.
WIR MACHEN KUNST FÜR DEMOKRATIE UND VIELFALT #NIE WIEDER IST JETZT
KRAFTWERK MITTE

handlung

willkommen in der spielewelt

Ein altes Märchen in neuem Gewand

Level I – Zuhause

Ein Raum in schrillem Pink: Zwischen Gaming-Konsole und TikTok leben Hänsel und Gretel in den Tag hinein. So übersättigt die beiden Teenager von Tiefkühlpizza & Co sind, so synthetisch wie lieblos mutet die rosarote Welt an, in der sie leben. Wandelt die Mutter barbiegleich zwischen Me-Time und Self-Care, hat der Vater mit seiner Marke *Ken kehrt* ein Vermögen im Onlinehandel gemacht.

Von Armut spricht hier allenfalls, wer sich reich statt superreich wähnt. An Geld mangelt es dieser Familie nicht; wohl aber an Nähe, Liebe und Wärme. Hänsel und Gretel versinken in ihren eigenen digitalen Welten. Zueinander finden sie für einen Moment nur, als Gretel ihrem Bruder einen neuen Tanz zeigt: Der aus Südkorea stammende K-Pop avancierte in den letzten Jahren zum Trendsetter in den sozialen Medien.

Die emotionale Einsamkeit der Geschwister scheint einer geheimnisvollen Nachbarin Sorge zu bereiten. Als kleine Aufmerksamkeit bringt sie den beiden eine echte Vollmilch vorbei. Doch die absolute Natürlichkeit des Produkts in einer Welt voller Künstlichkeit irritiert nicht nur Hänsel und Gretel. Die heimkehrende Mutter lässt die Packung vor Schreck fallen. Lautstark klagt sie über die häusliche Unordnung und wünscht sich die störenden Kinder aus den Augen.

Doch aller Unmut ist schnell vergessen, als der Vater glücklich und beseelt mit erfolgreichen Geschäftsabschlüssen in der Tasche nach Hause kommt. Die Eltern feiern – vor allem sich selbst – und vergessen die Kinder darüber völlig. Erst später stellen sie fest, dass Hänsel und Gretel offenbar tatsächlich verschwunden sind.

Level II – Die Blumenwiese

Wie durch ein magisches Portal teleportiert, finden sich Hänsel und Gretel plötzlich mitten in jenem Videospiel wieder, in das Hänsel eben noch zu Hause vertieft war: das Fantasy Game *Hänsel und Gretel*, in dem die Spieler*innen gegen einen bösen Dämon in der Märchenwelt antreten und das Hänsel aus vielen Bildschirmstunden bestens vertraut ist. Doch wo Wald und Wiese aus unzähligen Pixeln eben noch künstlich schienen, wirkt hier alles erstaunlich echt.

Die Geschwister genießen die neue Welt, die sich vor ihnen ausbreitet und realisieren erst spät,

dass ihnen der Rückweg nach Hause verwehrt zu sein scheint. Schon bricht die Nacht herein und die eben noch helle Spielewelt mit ihrer bunten Blumenwiese entfaltet ein düsteres Eigenleben. Die eigentliche Herrscherin des Waldes, eine gute Hexe, lebt seit langer Zeit in tiefer Trauer um ihr Kind, das sie einst verloren hat. Aus ungezählten Tränen erwuchs ein mächtiger Dämon, der Stück um Stück Besitz von ihr ergriffen hat. Seine dunklen Kräfte sind es, die die Geschwister immer tiefer in die Fantasy-Welt ziehen. Ängstlich und erschöpft schlafen beide schließlich ein, im Schlaf beschützt von Hexe und guten Waldgeistern, während die Erzählung des Videospiels mehr und mehr mit ihrer eigenen Geschichte zu verschmelzen scheint.

Level III – Der Ofen

Vom Taumännchen geweckt, entdecken Hänsel und Gretel am nächsten Morgen auf einer Lichtung einen großen Steinbackofen. Überall duftet es verführerisch nach frischem Brot. Etwas so Pures und Köstliches haben die beiden noch nie gegessen. Doch als sie sich hungrig über den ersten Laib hermachen wollen, erscheint die Hexe. Sie möchte Hänsel und Gretel freundlich empfangen und zum Essen einladen. Wie ein dunkler Schatten aber lauert hinter ihr der böse Dämon. Er will den Geschwistern eine Falle stellen – und mit geschwächten Zauberkräften gelingt es der Hexe nur mühsam, ihm etwas entgegenzusetzen. Allein kann sie sich von ihrem dunklen Begleiter nicht mehr befreien.

Wie in Hänsels Videospiel ist die Hexe auf Hilfe von Hänsel und Gretel angewiesen. Bald erkennen beide, dass ihnen von ihrer unheimlichen Gastgeberin keine Gefahr droht, die sie zugleich an ihre Nachbarin zu Hause erinnert. Gemeinsam können die Geschwister den Dämon schließlich besiegen und die gute Hexe sieht sich plötzlich von einer ganzen Schar Kinder umringt. Kinder wie ihr eigenes, dessen lebendiges Lachen sie so lange vermisst hat.

Da erscheinen die Eltern auf der Spielfläche. Auf der Suche nach ihren Kindern haben sie das magische Portal in die Welt des Spiels entdeckt und schließen Hänsel und Gretel nun freudig in die Arme. Und während man gerade noch beim Picknick im Märchenwald saß, findet sich die Familie plötzlich gemeinsam zu Hause wieder – glücklich vereint und seit langer Zeit zum ersten Mal wirklich zusammen. Nichts scheint und doch hat sich alles verändert. Oder war alles nur ein Traum?

let's play!

Von der Märchenoper zum Gaming-Soundtrack

Im Spiel der Welt entfliehen

Lasst uns spielen! Eine lustvolle Einladung, die so gar nicht zum vereinsamten Teenie an der Gaming-Konsole passt. Den Controller fest umklammert und mit Headset von der Außenwelt abgeschottet. Chipstüte zur linken, Cola zur rechten. Die leeren Augen gebannt auf den Bildschirm geheftet, unfähig zur sozialen Interaktion. Das ist er wohl, der Inbegriff des Gamers. Studien zufolge spielt heute jeder zweite Deutsche regelmäßig Videospiele. Übrigens über alle Altersgruppen hinweg.

Auf YouTube werden Videos, in denen Menschen ihre Spielerfahrungen teilen, tausendfach geklickt. Vielleicht erfreuen sich diese sogenannten *Let's Plays* so großer Beliebtheit, weil sie dem individuellen Erleben der digitalen Welt ein kollektives Zusammengehörigkeitsgefühl entgegensetzen. Viel mehr als nur ein Trend, sind sie längst fester Bestandteil der Gaming-Kultur. Apropos Kultur: Das Theater, diese Hochburg des Analogen, tut sich im digitalen Raum bekanntlich schwer. Und es ist damit nicht allein. Videospiele als Kulturgut zu betrachten, fällt vielen nicht leicht. Zu stark ist die Kritik an unreflektierten Gewaltdarstellungen und gefährlichem Suchtpotenzial, besonders im Kindesalter. Den großen Erfolg vieler Games darauf zu reduzieren, wäre allerdings ungerecht.

Videospiele sind aus unserem Alltag nicht mehr wegzudenken und längst Teil der Popkultur. Friedrich Schiller hat es auf den Punkt gebracht: Spielen bedeute, „in voller Bedeutung des Wortes Mensch zu sein". Das Spiel ist ein menschliches Urbedürfnis. Deshalb gehen wir ins Theater, lesen Märchen und Geschichten, schauen Filme – oder spielen eben Videospiele. Egal welches Medium, immer geht es dabei darum, den eigenen Alltag gegen eine andere Welt einzutauschen.

Sehnsuchtsort Märchenwald

Werfen wir einen Blick zurück in die Geschichte: Dass die Gebrüder Grimm 1812 ihre gesammelten *Kinder- und Hausmärchen* veröffentlichten, ist kein Zufall. Besonders die Romantik hegte eine Faszination für alles Sonderbare und Wundersame. Märchen waren wie dafür gemacht, alltägliche Lebenswelten mit fantastischen Begebenheiten und einfache Volkserzählungen mit komplexen Kunsttheorien zu verbinden. Wie gleichsam der Wald, wurde das Kind zum Symbol natürlicher Ursprünglichkeit und das Spiel zum Schlüssel einer Welt, die nur der kindlichen Fantasie offensteht.

Als Engelbert Humperdincks *Hänsel und Gretel* am 23. Dezember 1893 seine Uraufführung am Weimarer Hoftheater erlebte, muss die Märchenoper an der Schwelle zur Moderne deshalb wie ein Nachklapp auf eine gerade erst vergangene Epoche erschienen sein. Musikalisch setzte der Komponist nicht nur den großen romantischen Opern seines Freundes und Förderers

Richard Wagner ein Denkmal, zitierte dessen Leitmotivik und sinfonischen Orchesterklänge, sondern überführte den Märchenstoff mit seiner Schwester und Librettistin Adelheid Wette zugleich in ein bürgerliches Lehrstück über Gemeinschaft und Nächstenliebe.
Humperdinck und Wette rückten das sogenannte Zwei-Welten-Modell der Romantik in den Mittelpunkt. Wo die soziale Realität ausweglos scheint, wird die Märchenwelt zum fantasievollen Möglichkeitsraum. Der Wald ist hier längst nicht nur Transitstrecke zwischen Eltern- und Hexenhaus, sondern ein wundersamer Garten Eden romantisierter Naturerfahrungen. Hier gibt es gute Geister und dunkle Nachtgestalten, hier erblüht die kindliche Fantasie, erleben sich Hänsel und Gretel erstmals von aller Not befreit.

Raus aus der Barbiewelt

Dass jedenfalls das „Kinderstuben-Weihfestspiel" – wie Humperdinck eine erste Fassung seiner Oper selbstironisch in Anlehnung an Wagners „Bühnenweihfestspiel" *Parsifal* betitelte – alsbald in über zwanzig Sprachen übersetzt zum Welterfolg wurde und bis heute die Spielpläne der Opernhäuser füllt, liegt sicher an der zeitlosen Poesie seiner quasi sinfonischen Märchendichtung. Humperdincks Musik illustriert weniger konkrete Situationen als atmosphärische Stimmungen. Das lässt an die aufwändigen Orchester-Soundtracks denken, die heute für Film und Gaming entstehen und auch in immer mehr Konzertsälen erklingen. Die Neuinszenierung von *Hänsel und Gretel* an der Staatsoperette knüpft hier an und lässt sich die Geschwister im eigenen Videospiel verirren.
Die Märchenoper wird zum Soundtrack einer Geschichte aus der Gegenwart, die wie zur Uraufführung vor rund 130 Jahren davon erzählt, dass ein Leben in Überfluss auch nicht glücklich macht – allerdings unter umgekehrten Vorzeichen: In der Dresdner Fassung ist reich, wer sonst arm, und gut, wer sonst böse. Nicht Hunger und Not treiben Hänsel und Gretel hier in den Märchenwald, sondern Kälte und Liebesentzug der superreichen Eltern.
Regisseurin Kathrin Kondaurow hat die zwei Erzählwelten der spätromantischen Opernvorlage konsequent fortgeführt. Hänsel und Gretel, längst Teenager, wachsen in einer plastikhaften Barbiewelt auf. Dass sie sich aus dem schreienden Pink des Kinderzimmers ins digitale Abenteuerspiel retten, überrascht nicht. Dass sie Wärme und Natürlichkeit ausgerechnet dort finden, durchaus. Doch wie schreibt Schiller weiter? „Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."
Vielleicht also sollten wir alle etwas mehr spielen. Digital oder analog, gemeinsam statt einsam. Let's play together!

Stijn Reinhold

interview

wie verhext

Dr. Jakob Christoph Heller forscht an der Universität Halle zur Figur der Hexe. Im Interview mit Dramaturg **Stijn Reinhold** spricht der Germanist über eine Märchenfigur, die es in der Vergangenheit nicht leicht hatte.

Herr Dr. Heller, wie sieht eine gute Hexe aus?
Tatsächlich ist das gar nicht so leicht zu beantworten, denn seit der Christianisierung gab es hierzulande bis ins frühe 20. Jahrhundert kaum Darstellungen guter Hexen. Gerade die *Kinder- und Hausmärchen* der Brüder Grimm trugen dazu bei, die Hexe als böse und hässlich (und hässlich, weil böse) zu prägen – mit allen Attributen, die wir seitdem von ihr kennen: schwarzer Kater, Buckel, Warze im Gesicht.

Auch die Märchenhexe ist böse. Bei den Gebrüdern Grimm werden Hänsel und Gretel in einer Hungersnot von der nicht minder bösen Stiefmutter ausgesetzt, weil das Essen nicht für alle reicht. Stiefmutter und Hexe wirken hier wie Spiegelfiguren …
Ja, das Märchen ist von Gegenüberstellungen durchzogen: Hexe und Stiefmutter, Mangel und Überfluss, Zivilisation und Natur. Die eine Vorlage für *Hänsel und Gretel* gibt es nicht. Historisch betrachtet aber haben Hexenverfolgungen in Krisenzeiten Konjunktur. Während Kriegen, Missernten oder Epidemien hatte die Identifikation einer vermeintlich Schuldigen gewissermaßen eine gesellschaftsstabilisierende Funktion. Die Anklage traf vor allem Frauen, deren Lebensweise der Gesellschaft nicht passte – oder die ihr Ehemann loswerden wollte. Das letzte Todesurteil wegen Hexerei auf dem Gebiet des heutigen Deutschlands wurde übrigens noch 1775 in Bamberg gesprochen.

Die Knusperhexe, die – gemieden, gefürchtet und verachtet – allein im Wald lebt, ist im weitesten Sinne eine Außenseiterin. Hexen tun seltsame Dinge, reiten auf Besen und sind mit dem Teufel im Bunde. Woher rührt diese Verbindung zwischen dem Bösen und dem Weiblichen?
Viele Männer nehmen Zyklus, Schwangerschaft und Geburt selbst heute noch als fremd und manchmal auch bedrohlich wahr. Die feministische Neudeutung der Hexe legt ihren Fokus seit den 1970er Jahren genau darauf: Oft wurden in der Vergangenheit jene als Hexen verfolgt, die um Fruchtbarkeit und Geburt, aber auch um Mittel der Verhütung und Abtreibung wussten. Auf die Hexe als allzu unabhängige Frau machte vor Lebzeiten Humperdincks bereits der Romantiker Ludwig Tieck aufmerksam, etwa in seiner Dresdner Novelle *Der Hexen-Sabbath* (1831). Dort ist die als Hexe Angeklagte den Männern ein Dorn im Auge, weil sie deren

erotische Avancen ablehnt und selbstständig bleibt. Damit sind zwei weitere Merkmale der Hexe benannt: eine meist alleinlebende Frau, die von Männern als anziehend wahrgenommen wird und „Nein“ sagt.

Die Hausmärchen der Gebrüder Grimm stecken voller Hexen. Engelbert Humperdinck hat der Märchenhexe ein musikalisches Denkmal gesetzt: von zuckersüß bis teuflisch im „Hexenritt“, der an Wagners „Ritt der Walküren“ erinnert.

Dass der Hexensabbat zur Walpurgisnacht auf dem Brocken als ekstatisches Fest gefeiert wird, ist in Deutschland spätestens seit Goethes *Faust* allgemein bekannt. Der Hexensabbat selbst als wilde Orgie mit dem Teufel ist eine Erfindung des 15. Jahrhunderts. Damals begann die Inquisition, christliche Sekten als „Teufelsbündner“ zu verfolgen. Der Vorwurf lautete, die Mitglieder würden sich anlässlich heidnischer Feste wie der Winter- und Sommersonnenwende zum Hexensabbat versammeln.

Ein Anliegen der Romantik war die Aufwertung (oder auch Neuerfindung) volkstümlicher Rituale und Mythen. Auch Wagners Opern sind Teil dieser Suchbewegung nach einem vorchristlichen „Ursprung“. Humperdincks Adaption des Walkürenritts als Hexenritt ist da nur folgerichtig. Die Hexe als Sinnbild eines nicht-christlichen, nicht-patriarchalen, nicht-konventionellen und darum potenziell verlockenden Lebens wird in der Romantik oft positiv gefasst, gleichzeitig – wie im Grimm’schen Märchen – wird in erzieherischer Absicht vor ihr gewarnt.

In ihrer Inszenierung übersetzt Kathrin Kondaurow die Hexe in die Gestalt einer eigentlich liebevollen Mutter, die von einem bösen Dämon besessen ist, und verortet die Figur damit neu. Wie ist es um die Hexen der Gegenwart bestellt?

Was in der Romantik begann, hat die Gegenwartskultur ausdifferenziert. Heute stehen sich im Zeichen der Hexe feministische Bewegungen – beispielsweise Zara Zerbes Manifest *Hexen Flexen* oder die Popmusik von Kiki Rockwell – und neoheidnische, oft genug neurechte Bewegungen gegenüber. Unabhängig von diesen Politisierungen tummeln sich Bibi Blocksberg, Sabrina und viele andere „gute“ Hexen seit Jahren in den Kinderzimmern. Fest steht jedenfalls: Hexen sind quicklebendig.

Dr. Jakob Christoph Heller *ist wissenschaftlicher Mitarbeiter am Germanistischen Institut der Universität Halle. Er forscht vor allem zur Literatur des 17. bis 19. Jahrhunderts. Derzeit arbeitet er an seiner Habilitation zum Katholizismus in der deutschen Romantik und publizierte zuletzt eine kommentierte Edition von Ludwig Tiecks Novellen (hg. mit Christian Schmitt, Thelem 2024).*