



ISIM
Institut für Szenische Interpretation
von Musik + Theater

Idomeneo

Wolfgang Amadeus Mozart

Szenische Interpretation von Musiktheater

Konzept und Materialien für eine Unterrichtseinheit in der Sek. II

Entwicklung und Zusammenstellung:
Rainer O. Brinkmann

Kontakt

Staatsoper Unter den Linden
Junge Staatsoper
Unter den Linden 7
10117 Berlin
Fon: 030/20354-697
operleben@staatsoper-berlin.de

Rainer O. Brinkmann
mail@rainerobrinkmann.de

Vorbemerkung

Kreta - beehrtes Urlaubsziel und bekannt für die Geschichte vom Minotaurus, dessen Stiervater dem König Minos vom Gott Poseidon geschenkt wurde, als der in Nöten war und sich mit diesem Geschenk für die Thronfolge ins Spiel bringen wollte. Minos versprach die Opferung des aus dem Meer gekommenen Stieres, verweigerte sie aber wieder und versuchte, den Gott mit einem anderen Tier zu betrügen. Zur Strafe bediente sich Poseidon der Frau des Minos: Er erweckte in ihr das Verlangen, sich mit dem Stier zu paaren und zu diesem Zwecke wurde eine Kuh-Attrappe gebaut, in der die Gattin sich begatten ließ und hernach ein menschenfressendes Wesen gebar.

Idomeneus ist der Enkel des Minos und hätte aus der Geschichte lernen können. Aber er tat es nicht. Im Trojanischen Krieg kämpfte er auf der Seite der Griechen, da er als Freier der (vom Trojaner Paris geraubten) Helena neben 79 anderen gelobt hatte, ihre Ehe (mit Menelaos) zu verteidigen. Als er nach 10 Kriegsjahren aus der nördlichen Ägäis zurückkehrt, gerät seine verbliebene Flotte in einen Sturm und Idomeneus schwört dem Verursacher-Gott Poseidon, ihm den ersten Menschen zu opfern, der ihm an Kretas Küste begegnet. Dies ist sein Sohn Idamante, der aus Angst um den Vater zum Meer geeilt war, als das Gerücht die Runde machte, seine Flotte sei im Sturm unter gegangen.

Die griechische Mythologie erzählt von Menschen und Göttern, die miteinander verstrickt sind und durch Schicksal, Familienbande, Intrigen und Machtstreben immer neue Herausforderungen bestehen müssen. Die stärksten Auseinandersetzungen sind im Zusammenhang mit dem Trojanischen Krieg beschrieben, so wurde neben der Kriegskunst auch die Dichtkunst berühmt, der Krieger blieb in Erinnerung durch den Sänger/Dichter. Homer hat in seiner „Ilias“ Menschen und Göttern eine Gestalt gegeben und die abendländische Kultur damit wesentlich beeinflusst. Sein Werk aus dem 7. Jahrhundert v.d.Z. bezieht sich auf eine Kriegszeit, die ins 12. Jahrhundert v.d.Z. datiert wird und durch brutale Gewaltschilderungen erschauern lässt. Dieses archaische Griechenland der späten Bronzezeit wird später mit dem klassischen Griechenland verschmolzen - wahrscheinlich dem Ideal der Entstehungszeit der Vorlage in Frankreich folgend.

1705 formt der französische Dramatiker Crébillon père aus dem Idomeneus-Stoff eine „Tragédie lyrique“, die bereits 1712 von Antoine Danchet als Vorlage zum Libretto für eine Oper von André Capra verwendet wird. Die Übersetzung weiter Teile ins Italienische wird zur Grundlage des Mozart-Librettisten Giambattista Varesco und erklärt den hohen Textanteil des Librettos und die langen Rezitative. Der römische Dichter Vergil beschreibt den Untergang Trojas, die römischen Götterbezeichnungen sind wohl seinem Einfluss zu verdanken.

Heinrich Schliemann, ein Millionär aus Mecklenburg mit wenig archäologischem Geschick lässt sich anstecken von der Antikenbegeisterung des 19. Jahrhunderts. Er gräbt am Hügel Hisarlık Tepe in der Ost-Türkei und findet zahlreiche Städte, darunter Troja. Außerdem entdeckt er in Mykene die Gräber der Kriegerkönige. Die mykenische Kultur ist die erste bekannte Hochkultur des europäischen Festlands. Älter jedoch ist die minoische Kultur, die auf Kreta lange vorher bestand und von König Minos ihren Namen erhielt. Das hohe Niveau an Schriftlichkeit, Verwaltung, Kunsthandwerk und weitreichende Handelsbeziehungen über den Ägäisraum hinaus, verweisen auf intensive Verbindungen in den Orient.

„Idomeneo“ ist ein eher selten gespieltes Werk, aber seine Rezeptionsgeschichte in

jüngster Zeit ist bedeutsam: 1981 zeigt Ruth Berghaus an der Berliner Staatsoper die Figuren durchweg empfindsam, die Insel Kreta als „Metapher der Ungeschütztheit“, das Meer als „eine Metapher für die Spannung zwischen Unterwerfung und Empörung“ (Neef 1989), Ahnung von Umbruch und Untergang der DDR. 2006 wurde die Inszenierung von Hans Neuenfels an der Deutschen Oper Berlin zum Streitfall, da er als Schlusspunkt die Idamante zuge dachte Enthauptung auf die Götter übertrug und neben Poseidons Kopf auch diejenigen von Jesus, Mohammed und Buddha rollen ließ. Dieser Befreiungsschlag von göttlicher Willkür brachte islamische Kritiker auf den Plan und führte aus Angst vor islamistischen Anschlägen zum Aufführungsverbot (das nach einer von Wolfgang Schäuble initiierten Debatte zurückgenommen wurde). 2019 inszenierte Peter Sellars das Werk bei den Salzburger Festspielen, nutzte die starke Rolle des Meeres für eine flammende Rede zum drohenden Klimawandel und forderte Akteure aus Banken und Wirtschaft zum Umdenken auf. Die Premiere der Inszenierung der Berliner Staatsoper (I: David McVicar, ML: Sir Simon Rattle) musste verschoben werden, da das Corona-Virus im März 2020 weltweit für die Schließung von Theatern und Opernhäusern sorgte; äußerlich unsichtbar und gefährlich wie griechische Götter oder wie ein Meeresungeheuer: „Tausend und tausend fanden in dem weiten Schlunde des gefräßigen Scheusals ihr Grab schon, ich selber sah es. Blut klebt an seinem Maule, doch nie gesättigt ist die Gier des Ungeheuers.“ (Oberpriester, III. Akt Szene VI, Rezitativ Nr. 23) Eine Auseinandersetzung mit der Oper kann für heutige Schülerinnen und Schüler aber auch zu den Themen „Liebe und Eifersucht“, „Generationenkonflikt“ oder „Angst und Angstbewältigung“ führen. Darüberhinaus lohnt es sich, die eher formalen Themen „opera seria“, „Mozart“ oder „musikalische Untermalung“ in den Fokus zu nehmen.

Was war passiert? Agamemnon, der König von Mykene und Anführer der Griechen, führte seine Truppen auf dem Seeweg gen Troja, um Helena, die von Paris geraubte Gattin des spartanischen Königs Menelaos zu befreien und Rache zu üben. Nicht nur Helena ist lebende Beute, auch Ilia, die Tochter des Trojanerkönigs Priamos, wird von Idomeneo geraubt und entführt, denn „der Einsatz von Frauen als Ware ist eines der zentralen Motive von Troja; die Mitnahme von Sklavinnen als Kriegsbeute war die Realität der Kriege der Bronzezeit.“ (Hubbard, 2018) Ilia hat als Prinzessin sicherlich einen höheren Status als andere Sklavinnen und daher eigene Gemächer im Königspalast, gegenüber der mykenischen Prinzessin Elektra, Tochter des Agamemnon, ist sie allerdings deutlich niedriger gestellt. Als beide sich in den Prinzen Idamante verlieben, mischen sich Kriegsfolgen mit den Themen Liebe, Eifersucht, Begehren. Die Mischung ist explosiv, zumal die Götter Einfluss nehmen und Naturgewalt, Gefühlsgewalt und Gewaltopfer zum Einsatz bringen.

Der 24-jährige Mozart erkennt darin Potential für seine musikalische Kreativität. Für die Münchner Karnevalssaison 1780/81 soll er ein Werk schreiben, das die Künstler des Cuvilliés-Theaters voll zur Geltung bringt. Sie wurden vom Kurfürsten Karl Theodor aus Mannheim mitgebracht und besonders das (damals weltbeste) Orchester hatte brillante Instrumentalisten, für die er ausgefeilte Stimmen schrieb. Das barocke Vorbild der großen Oper lieferte die Form, die jedoch sehr modern von Mozart gestaltet wurde: Die aktuelle neapolitanische „opera seria“ mit belcantischer Üppigkeit bedient er, sprengt und erweitert aber auch deren Rahmen und nähert sich eher der französischen „Tragédie lyrique“ durch

- Arien, die nicht mehr nur einen zentralen Affekt bedienen;
- Rezitative, die als „recitativo accompagnato“ Situationen durch die Orchesterbegleitung dramatischer, farbiger und intensiver gestalten;
- freieren Umgang mit dem starren Wechsel von „Rezitativ und Arie“ hin zu musikalischen Abfolgen, die sich aus der Handlungslogik ergeben;
- Chöre, die nicht wie in der griechischen Tragödie kommentieren, sondern Menschen aus verschiedenen Völkern repräsentieren, die Göttern, Herrschern und Naturgewalten

ausgeliefert sind;

- eine musikdramatische Wendung zum Ende hin - Reaktion auf Ilias selbstloses Angebot der Opferung aus Liebe -, die nicht den „deus ex machina“ erscheinen, sondern lediglich die „Stimme“ erklingen lässt, die durch einen Orakelspruch Rettung verkündet: Absetzung des alten Königs und Inthronisierung des Nachfolgers samt Gemahlin, damit der Gott (Neptun) versöhnt sei und die Unschuld der Liebenden belohnt werde.
- Ballettmusik im Nachsatz, die „die dialektische Aussage des Werkes - Macht oder Liebe, Macht und Liebe? - auf eine eigene, heitere und unbeschwerte Weise wieder[spiegelt], gibt weniger Antworten auf die Handlung der Oper, sondern stellt deren Fragen aus anderer Perspektive neu“ (Willaschek 1995).

Wie in allen Opern Mozarts wird das Thema „Liebe“ in heteronormativer Ausprägung exemplifiziert. Dazu sei folgendes angemerkt: Männliche Liebespaare (auch unter Kriegern) waren im antiken Griechenland keine Seltenheit, Homosexualität wurde nicht diskriminiert. In „Idomeneo“ lieben zwei Frauen den gleichen Mann, Idamante allerdings wird ebenfalls von einer Frau dargestellt (in Ermangelung eines Kastraten, der die Partie in der Münchner Uraufführung am 29. Jänner 1781 sang); auf musikalischer Ebene erleben wir durch die Hosenrollen-Tradition auf stimmlicher Ebene eine emanzipatorische Geste, die vielleicht nicht beabsichtigt ist, aber dennoch signifikant erscheint.

Im Oratorium „Jephta“ von Georg Friedrich Händel verspricht der hebräische Richter seinem Gott JHWH die Opferung des ersten Lebewesens aus dem eigenen Haus, das ihm begegnet, wenn er den Krieg gegen die Ammoniter gewinnt; es ist dann seine Tochter Iphis, die er eigenhändig umbringt. Das Thema erscheint also in der griechischen und jüdischen Sagenkultur gleichermaßen und verweist auf den starken Glauben an „Entschuldung“ durch möglichst schmerzliche Opfertaten, einen „Deal“ also mit der höheren Instanz, der den Status quo der Macht sichern soll und dafür sogar Familienmitglieder zum „Einsatz“ degradiert.

Die griechischen Götter haben ausgedient, aber die aktuellen Weltreligionen halten fest an der Vorstellung, dass es einen Gott als Schöpfer, Allmacht, Wertesystem usw. gibt, dessen angenommene Existenz die Menschen in ihren Handlungen beeinflusst. Daraus entstehen persönliche ethische Fragen und Probleme (Opfertaten, gottgefälliges Leben, Abtreibung, Sterbehilfe etc.), die durch individuelle „Deals“ gelöst werden; es entstehen aber auch neben den offiziellen Weltreligionen gesellschaftliche Bewegungen (Sekten, Terror, Ökumene etc.), die zu kollektiven „Deals“ (Kulte, Rituale, Zwänge oder auch freiwilligen Handlungen) führen. Glaubens- und Religionsfreiheit ist in der Bundesrepublik im Grundgesetz verankert und muss daher gepflegt und wohl interpretiert sein. Die Auseinandersetzung mit den Themen der Oper, vornehmlich mit der Interpretationshoheit über göttlichen Willen durch staatliche Organe oder interessengeleitete Gruppen, sollte in den Vermittlungssituationen eine wesentliche Rolle spielen.

Mozart lässt am Ende die Liebe siegen, die sich im gegenseitigen freiwilligen Angebot zur Selbstopferung zeigt: Ilija und Idamante wollen den geliebten Menschen vorm Tode bewahren und sind bereit, sich selbst hinzugeben. Das Orakel verhindert es und schafft neue Verhältnisse, Grundlage für eine bessere Lebensqualität nach Krieg und Krise.

Benötigte Materialien:

Musik - Die Angaben in diesem Reader beziehen sich auf:

CD

Mozart: Idomeneo. Mozart-Orchester und Chor des Opernhauses Zürich, Werner Hollweg, Trudeliese Schmidt, Rachel Yakar, Felicity Palmer u.a., Ltg.: Nikolaus Harnoncourt.

Klavierauszug

Mozart: Idomeneo, KV 366. Bärenreiter Kassel 2005.

Libretto

Wolfgang Amadeus Mozart: Idomeneo - Italienisch/Deutsch. Reclam Leipzig 1978.

Requisiten

CD-Player, Kostüme, Kopien

Ablauf und Methoden

Zur Begrüßung stellt sich der/die Lehrende als SpielleitendeR (nachfolgend „der SL“) vor. Er /Sie macht deutlich, dass er/sie für den Verlauf der szenischen Arbeit eine andere Rolle inne hat. Er/Sie ist nicht Stoffvermittler, sondern agiert als Organisator von szenischen und musikalischen Prozessen. Er/Sie bewertet nicht das Spiel der Teilnehmenden (nachfolgend „TN“). Er/Sie führt in das Thema ein, wobei er/sie die Arbeitsweise vorstellt und den Ablauf des Workshops erläutert. Es können organisatorische Fragen geklärt werden.

I. Aufwärmen und thematischer Einstieg

Die Einstiegs-Phase soll die Bedingungen für die Auseinandersetzung mit dem Werk und sich selbst schaffen. Unbekannte Gruppen sollten sich zunächst spielerisch kennenlernen, der SL macht Angebote für körperliche und intellektuelle Betätigung, um herauszufinden, wie mit der Gruppe gearbeitet werden kann. Alle Methoden sind inhaltlich bereits mit dem Werk verbunden.

Den Ersten, der bei der Heimkehr am Strande mir begegnet

Methode: Name und Haltung

*Ziele: Kennen lernen der Namen und körperlichen Möglichkeiten der Gruppe
Erstes Lampenfieber überwinden
Umgang mit den Themen „Heimkehr“, „Zuhause“, „Komfortzone“*

Zuerst sollen sich die Spieler kennen lernen und in der Gruppe vorstellen, und zwar mit einer Haltung, die die Frage beantwortet: „Was tust du zuallererst, wenn du nach längerem Fortsein zuhause ankommst.“ Die Spieler entscheiden sich für eine Variante und stellen sich der Gruppe damit vor. Dabei tritt der Reihe nach jeder in die Kreismitte und wendet sich mit der eingenommenen Körperhaltung frontal seinem rechten Stuhlnachbarn zu, da dieser als nächstes die Haltung nachahmen soll. Während die Haltung gezeigt wird, nennt der Spieler den eigenen Vornamen mit dem Mustersatz: "Ich heiße (Luisa)". Der nächste im Kreis wiederholt die Haltung und auch den Namen des Vorgängers. Nach dem Prinzip

"Kofferpacken" können immer alle vorhergehenden Haltungen wiederholt werden, bei großen Gruppen ist es aber auch möglich, dass man nur die letzten zwei oder drei Spieler imitiert.

Neben dem Aspekt, dass die Spieler alle Namen kennen lernen, können mit dieser Übung zwei wichtige Grundprinzipien des szenischen Spiels geübt werden: das Beobachten und das Nachahmen. Jede Körperhaltung sollte etwa 10 Sekunden zu sehen sein, damit die Beobachter sich die Details der Haltung einprägen können. Wenn die imitierte Haltung vom Original abweicht, ist entweder die Beobachtung ungenau oder es hat schon eine Interpretation der Haltung statt gefunden; der Spielleiter sollte darauf hinweisen. Wer noch keine Spielerfahrung hat, wird in dieser ersten Runde deutlich eine Angst vor dem "ersten Auftritt" verspüren: das Lampenfieber. In manchen Gruppen ist es gut, diese Angst zu thematisieren und die steigende Spannung vor dem Auftritt als positive Energie des darstellenden Künstlers zu deuten.

Die Flotte kann nicht weit sei, man sah sie auf dem Meere.

Methode: Fantasiereise und Hören in einer Entspannungssituation

Ziel: Entspannung, Einfühlung in Ort und Zeit des Geschehens, musikalische Eindrücke wirken lassen

Material 2: Fantasiereise

Alle TN legen setzen sich bequem auf einen Stuhl. Bevor der SL den Text (Material 2) vorliest, sollte eine Entspannungsübung angeleitet werden, z.B.: Mach es dir auf deinem Stuhl bequem und schließe die Augen. Spüre wie dein Rücken die Lehne berührt, dein Po die Sitzfläche des Stuhls und deine Füße den Boden. Achte auf deine Atmung und registriere, wie der Atem in den Körper kommt, wie sich der Körper ausdehnt und wie der Atem den Körper verläßt. Achte auf Geräusche im Raum und löse dich davon. Acht auf deine Gedanken und löse dich davon. Wenn eine ruhige, entspannte Atmosphäre entstanden ist, kann die Fantasiereise beginnen. Zum vorgelesenen Text erklingen atmosphärische Hörbeispiele, die die Einfühlung in Ort und Zeit erleichtern sollen.

Danach öffnen die TN langsam wieder die Augen, räkeln und strecken sich und setzen werten die Wahrnehmungen und die entstandenen Bilder aus.

Reflexion: Wie habt ihr euch bei der Fantasiereise gefühlt? Was hattet ihr für Gedanken dabei? Welche Bilder sind entstanden? Wodurch wurden sie ausgelöst? Woher sind diese Bilder bekannt? Welche anderen Eindrücke wurden wahrgenommen? Wie unterscheiden sich die musikalischen Passagen?

Vater, mein teurer Vater, o süßer Name!

Methode: Rhythmuskreis

Ziele: Warming up der Gruppe

Rhythmisches Grundlagentraining

Kennenlernen der Geografie und der Rollennamen

Vermittlung von polyphonem Gefühl und körperlicher Koordination

Material: Rhythmusnotation für SL

Um die Gruppe aufzuwärmen und auf ein gleich hohes Energiepotenzial zu bringen, bietet sich ein Rhythmuskreis mit Stampf-, Klatsch- und Sprechrhythmen an. Die Basis der Übung ist ein gemeinsamer Grundschrift im 4/4-Takt, der das Metrum darstellt, mit dem alle übereinstimmen. (rechter Fuß nach außen, linker Fuß nachziehen, linker Fuß nach außen, rechter Fuß nachziehen - wie bei der TaKeTiNa-Methode). Über den Grundschrift wird zunächst ein einfacher, klarer Grundrhythmus gesprochen, der einen 4/4-Takt ausfüllt, z. B. „Wolfgang Mozart“ oder „Amadeus“. Auf vorgegebene Silben soll zusätzlich

geklatscht werden, z. B. jede Silbe mit „a“ (Angaben dazu in Klammern). So werden danach verschiedene Rhythmuspattern nach demselben System wie der Grundrhythmus erarbeitet:

Sprechen und Bodypercussion

- Wolfgang Mozart (o)
- Amadeus (a)
- Poseidon der Meeresherr (o)
- Amor und Minerva (a)
- Elektra aus Argos (a)
- Prinzessin Ilia aus Troja (i)
- König Idomeneo (ö/o)
- der Prinz Idamante (i)
- der Vertraute Arbace (e)

Anmerkung: Interessant wird das Ganze wenn es verschiedene Gruppen gibt, die alle gleichzeitig einen anderen Rhythmus sprechen bzw. klatschen. Sinnvoll ist es dabei für einen Moment die Sprache wegzunehmen, und nur das Gesamtgebilde der verschiedenen Rhythmuspattern wahrzunehmen.

Ich stelle mich der Menge.

Methode: Standbilder bauen

Ziel: Abbildung einer Idee in körperlichen Bildern

Gruppenarbeit, Körperlichkeit, kreative Umsetzung erfahren

Die Gruppe teilt sich auf in Dreiergruppen. Grundthemen der Geschichte sollen dargestellt und problematisiert werden. Die Themen werden einzeln auf kleine Zettel geschrieben und in den Gruppen verdeckt gezogen: Macht, Rache, Gnade, Pflicht, Mitleid, Liebe, Opfer, Eifersucht, Rivalität, Generationenkonflikt, Flucht, Gefangenschaft, Utopie usw..

Zunächst baut in jeder Gruppe eine Person die beiden anderen zu einem Bild, das einen Aspekt des Themas darstellt. Die beiden Spieler*innen im Standbild stimmen der Gestaltung zu oder machen einen neuen Vorschlag. Schließlich einigt sich die Gruppe auf ein Bild, das sie vor den anderen präsentieren wird. Bei der Präsentation vor der Großgruppe können den Zuschauer*innen die folgenden Aufgaben gestellt werden:

- a. Beschreibe, was du siehst.
- b. Wie interpretierst du die Haltungen?
- c. Gib dem Standbild einen Titel.

Dann beschreibt die darstellende Gruppe, welches Thema von ihnen interpretiert wurde.

Anleitung zum Bauen von Standbildern:

Der Spielleiter erklärt vor der Übung das Bauen eines Standbildes und erläutert den Begriff, der eigentlich aus dem Bereich der Videotechnik kommt, als das Anhalten einer beweglichen Szene. Ein Assistent stellt sich als „Material“ zur Verfügung und sollte dazu körperlich locker sein und keine eigenen Ideen umsetzen. Der Spielleiter bringt jetzt einzelne Körperteile seines Assistenten in eine Position, aus der sich dann die Haltung entwickelt. Wenn der Assistent merkt, dass der Spielleiter den betreffenden Körperteil nicht mehr bewegt, übernimmt er die Haltung und „friert ein“. Zuerst werden die großen Einstellungen vorgenommen, Stellung der Beine, der Hüften, des Rumpfes, danach die feinen Haltungen der Arme, Finger und des Kopfes. Zum Schluss kann ein Gesichtsausdruck vorgegeben

werden, der imitiert werden soll. Auf diese Weise kann ein Inhalt (eine Haltung, ein Gefühl, eine Projektion eine Musik etc.) in eine bildliche Darstellung umgewandelt werden.

König, nach dir ruft das Volk mit lauter Stimme.

Methode: In Bilder gehen, Bilder zu Musik in Bewegung bringen, Morphen

Ziel: Erstes Registrieren vom Zusammenhang zwischen Haltung, Bewegung und Musik, Einfühlung in Haltungen der Volksmenge, Konfrontation in Gruppen

Die Chöre der Kreter, Argiver (Menschen aus Argos) oder trojanischer Sklaven thematisieren immer die Abhängigkeit der Menschen von Göttern und/oder Naturgewalten. Sie repräsentieren die Grundhaltungen der Mittelmeervölker zu Zeiten kollektiven Glaubens an Lenkung und Schicksal durch höhere Mächte. Das Licht der Aufklärung dringt erst in späteren Zeiten durch, im Barock ist es der „deus ex machina“, der die dramatischen Verstrickungen löst. Bei Mozart vollzieht sich der Wandel hin zum gnädigen Staatsoberhaupt (Titus, Bassa Selim) später sogar zur Übernahme verantwortlichen Handelns durch Bürgerliche (Rosina) und Bedienstete (Figaro). In der Übung werden die Anliegen der Völker durch körperliche Haltungen nachvollzogen, die Mozarts musikalische Umsetzung kurzzeitig nachvollziehbar machen sollen.

Die folgende Übung kann in Teilen immer wieder als Warming-up genutzt und an den Stellen in der Handlung eingeschoben werden, wo die Chöre im Geschehen auftauchen (im Ablaufplan ist das vermerkt als: Einschub Chor/Haltung/Bewegung zu Musik): Zwei Stuhlreihen stehen einander gegenüber an den Längsseiten des Raumes. Die Spieler*innen sitzen in zwei Gruppen (A und B) darauf, eine immer agierend, die andere zuschauend/hörend. Nacheinander wird den Gruppen die Aufgabe gestellt, sich in eine der angekündigten Haltungen zu begeben. Stehen alle in einem „eingefrorenen“ Bild, wird die zugehörige Musik eingespielt und die Gruppe der Zuschauenden nimmt beides im Zusammenhang wahr. Je nach Gruppendynamik kann die Aufgabe erweitert werden: a. Die Spielenden bewegen sich in Slow Motion mit ihrer Haltung **individuell** zur Musik nach vorn; b. die Spielenden bewegen sich in Slow Motion mit ihrer Haltung **kollektiv** zur Musik nach vorn; c. die Spielenden bewegen sich im Rhythmus/Gestus der Musik mit ihrer Haltung **individuell/kollektiv** zur Musik nach vorn; die Spielenden hören zuerst die Musik und nehmen dazu Haltung/Bewegung ein. Der/Die SL versucht, die Dynamik der Übung zu erfassen und mit der Gruppe zu intensivieren. Die Aufgabenstellungen im Einzelnen:

Gruppe A: Von den Fesseln befreite Trojaner*innen preisen Frieden und Liebe.

Gruppe B: Kreter lassen ihre Gefangenen frei.

Beide Gruppen agieren zu Chor Nr. 3 „Godiam la pace“;

CD 1.4 | 1:08 - 3:43

Gruppe A: heimkehrende kretische Krieger am Strand

Gruppe B: heimkehrende kretische Krieger auf dem Schiff

Beide Gruppen agieren gleichzeitig zu Chor Nr. 5 „Pietà! Numi, pietà!“; (Nah/Fern-Effekt durch die Aufstellung der Chöre)

CD 1.5 | 8:11 - 9:35

Gruppe A: Chor Nr. 9 „Nettuno s'onori“; kretische Krieger, die an Land gehen; sie preisen Poseidon als Retter (obwohl er ihnen zuvor den Sturm geschickt hat).

CD 1.9 | 0:00 - 0:52

Gruppe B: Chor Nr. 15 „Placido è il mar“; Argiver treten die Heimreise an; sie bitten die Götter um gutes Wetter.

CD 2.9 | 0:40 - 1:40

Gruppe A: Chor Nr. 17 „Qual nuovo terrore!"; Argiver werden vom Ungeheuer überrascht.

CD 2.9 | 9:06 - 10:38

Gruppe B: Chor Nr. 18 „Corriamo, fuggiamo"; Kreter*innen fliehen vor dem Meeresungeheuer.

CD 2.9 | 12:35 - 14:30

Gruppe A: Chor Nr. 24 „Oh voto tremendo!"; Kreter*innen vor dem Poseidon-Tempel hören von Idomeneos Schwur.

CD 3.3 | 4:56 - 6:38 (hier zuerst die Musik wirken lassen, dann eine Haltung einnehmen)

Gruppe B: Chor Nr. 31 „Scenda Amor, scenda Imeneo"; Kreter*innen bitten Amor und Juno, dass Ilija und Idamante Liebe und Ehe genießen können.

CD 2.9 | 0:00 - 1:37

Die Stimme, wie bewegt sie meine Seele!

Methode: Singhaltungen

*Ziele: Kennen lernen eines musikalischen Ausschnitts aus der Oper
Umsetzen von musikalischem Ausgangsmaterial in Körper- und Singhaltungen*

Material 3: Noten „Godiam la pace"

Die Spieler erlernen gemeinsam aus Chor Nr. 3 den Anfang und versuchen, ihn in verschiedenen Singhaltungen zu präsentieren. Aufgestellt in zwei Reihen singt jede Reihe einmal die Melodie. Ein Wechsel nach 4 Takten ist möglich, damit alle den Perspektivwechsel vom Akteur zum Zuschauer nachvollziehen. Der Spielleiter gibt Haltungen vor, in denen die Gruppe singt: jubelnd, erleichtert, dankbar, befreit usw. Zuerst nehmen alle eine entsprechende Körperhaltung ein und versuchen aus dem daraus entstehenden Körpergefühl zu singen, so dass der Gesang möglichst der Haltung entspricht. Dann können die Spieler sich selbst oder der gegenüber stehenden Gruppe Haltungen vorgeben, die umgesetzt werden.

Gemeinsam hören alle, wie der Ausschnitt im Original klingt: **CD 1.4 | 1:08 – 3:43** . Welche Haltungen zeigt der Chor der Trojaner und Kreter musikalisch? Wie hört sich die Orchesterbegleitung an?

II. Einfühlung in Rollen

O Götter! Was habt ihr uns bestimmt?

*Ziele: Rollenverteilung, Einschätzung der eigenen Persönlichkeit
Auseinandersetzung mit einer fremden Rollenidentität
Auswahlkriterien finden*

Material 4: Rollenkarten

Material 5: Fragen zur Einfühlung

Der SL stellt die Rollen der Oper kurz vor und skizziert ihre Bedeutung: **Idomeneo, Idamante, Elettra, Ilija, Arbace, Oberpriester**. Die Götter **Amor, Poseidon (Nettuno)** und **Athena (Minerva)** können wahlweise dazu genommen werden, wenn die Themen Schicksal, Glaube, Aberglaube fokussiert werden sollen. Entsprechende Rollenkarten befinden sich im Materialteil.

Die Rollen können mehrfach besetzt werden. Jeder TN entscheidet sich für eine Rolle und

bekommt zur Auseinandersetzung mit der Figur eine Rollenkarte, auf der biografische Details, die Beziehung zu anderen Personen und ein Satz für die Arbeit mit Sprechhaltungen vermerkt sind. Außerdem werden die Fragen zur Einfühlung (Material 5) verteilt. Zur besseren Orientierung, welche Rollen für welche Kleingruppen-Szene benötigt werden, dient der folgende Szenenplan:

Figur/ Szene	I. Akt 1-3	I. Akt 4-6	I. Akt 9+10	II. Akt 1-3	III. Akt 1+2	III. Akt 3	III. Akt Impro	III. Akt 9	Gespielte Erzählung	Anzahl
Idomeneo			x	x		x		(x)	x	4 (5)
Idamante	x	x	x	x	x	x		(x)	x	7 (8)
Ilia	x			x	x	x			x	5
Elettra		x		x		x			x	4
Arbace		x		x					x	3
Oberpriester									x	1
Poseidon							x		(1)	1 (2)
Amor							x			1
Athena							x			1
Anzahl	2	3	2	5	2	4	3	(2)	6 (7)	27 (30)

O welche Wendung!

Methode: Formulierung einer Biografie

Ziele: Erfassen der Personencharakteristik aufgrund eines Textes
Einfühlung in die Rolle durch kreative Schreibtechnik

Material 5: Fragen zur Einfühlung

Material 6: Rollenbiografie von Wolfgang Amadeus Mozart

Die TN versuchen nun, angeregt durch die Rollenkarten, eine eigene Rollenbiografie (in der Ich-Form) zu schreiben. Als Beispiel für das Verfassen eines solchen Textes, kann die Rollenbiografie von Wolfgang Amadeus Mozart gelesen werden.

Die Fragen zur Einfühlung sollen nicht nacheinander beantwortet werden, sondern dienen den Spielern nur als Anregung, über welche Bereiche des Lebens der eigenen Rolle nachgedacht werden kann. Dabei kann der Spieler sich in die Rolle einfühlen und das Bild der ausgesuchten Figur über die Rollenkarte hinaus entwerfen.

Die Ergebnisse der eigenen Rollenbiografien können in der Gruppe vorgelesen werden, um sie auch den anderen TN gegenüber zu veröffentlichen. Hier sollte zunächst das Prinzip der Freiwilligkeit eingehalten werden. Wenn alle TN einverstanden sind, können die Biografien an einer Wandzeitung oder digital veröffentlicht werden.

Im weißen Gewand, mit Blumenkränzen im Haar ...

Methode: Einfühlung in die Rolle durch die Auswahl einer Kostümierung

Ziele: Erleben des „Schutzes der Rolle“
Entwicklung kreativer Ideen beim Umgang mit begrenzten Möglichkeiten

Requisite: Verkleidungsgegenstände aller Art

Die TN suchen sich aus einem Fundus von mitgebrachten Kostümen und Requisiten die Dinge heraus, die der zu spielenden Rolle ein äußeres Erscheinungsbild geben. Manchmal reichen wenige Details aus, um die Figur klar zu definieren. Der körperliche Vorgang des Ankleidens ist ein Prozess, der dem TN hilft, die Rolle genauer zu erfassen und gleichzeitig einen Schutz aufzubauen, der es erleichtert, in der Rolle ungewohnte Dinge zu tun. Auf diese Art und Weise werden Spielhemmungen abgebaut und beim Auskleiden wird die Rolle wie eine zweite Haut abgelegt.

Ein klagender Schatten wird mich begleiten

Methode: Entwicklung einer Gehhaltung

Ziele: Präzisierung der Rolle

Verwandlung einer inneren Vorstellung in körperliche Bewegung

Koordination motorischer Fähigkeiten

Eine Gehhaltung zeigt die Rolle in konkreter Situation. Der Charakter der Person hat sich im Laufe eines Lebens in ihrer Art zu gehen niedergeschlagen. Hervorstechende Züge können durch äußerlich dargestellte Körperhaltungen und Bewegungen deutlich gemacht werden. Die Informationen, die die TN von der Rollenkarte und aus der Rollenbiografie haben, fließen in die Gestaltung der Gehhaltung ein, ein Habitus der Rolle wird im Gehen sichtbar.

Alle TN gehen verkleidet kreuz und quer durch den Raum. Sie registrieren zunächst, welche Einflüsse die Kleidung auf ihr Körpergefühl hat. Daraus lassen sich schon erste Rückschlüsse auf die Gehhaltung ziehen. Der SL gibt folgende Anleitungen:

Denkt an eure Rolle und versucht, sie euch in einer konkreten Situation vorzustellen. Wohin gehst du? Wie setzt du die Füße auf? Wie groß (klein, breit, eng, hoch etc.) sind deine Schritte? Wie bewegt sich das Becken (Oberkörper, Arme, Kopf etc.) beim Gehen? Wie ist dein Tempo? Wohin geht dein Blick? Was denkst du in dieser Situation?

Auch eine Sitz- oder Stehhaltung kann entwickelt werden, die in ähnlicher Weise aufgebaut wird wie die Gehhaltung.

Er kommt hierher ... o Götter! ... ihn sprechen oder schweigen?

Methode: Entwicklung einer Sprechhaltung

Ziele: Präzisierung der Rolle

Verwandlung einer inneren Vorstellung in sprachlichen Ausdruck

Koordination stimmlicher Fähigkeiten

Sprechhaltungen werden entwickelt, weil Sprechen mehr ist als nur ein Mittel der Verständigung. Es „spricht“ der ganze Körper, und dabei handelt die Person. In Sprechhandlungen stellen sich Menschen handelnd dar über den Bedeutungsgehalt der Rede hinaus. Eine Sprechhaltung ist die „auf den Punkt gebrachte“ Sprechhandlung. Sie wird am besten dann erfahren, wenn viele unterschiedliche Haltungen zum selben Text erprobt werden.

Jeder TN hat auf der Rollenkarte einen Satz vermerkt, der aus dem Libretto stammt und typisch ist für die Rolle. Dieser Satz wird auswendig gelernt, indem er ständig mit halblauter Stimme wiederholt wird. Der SL gibt folgende Anleitungen:

Geht weiter in eurer Gehhaltung durch den Raum und sprecht den Satz so lange vor euch hin, bis ihr ihn auswendig könnt. Probiert aus, den Satz langsam oder schnell (hoch/tief, laut/leise) zu sprechen. Versucht jetzt, ihn in verschiedenen Gefühlssituationen zu sprechen: fröhlich, traurig, wütend, schüchtern etc. Findet für eure Rolle eine Art zu sprechen, die ihr als charakteristisch empfindet. Sprecht ihn zu anderen TN und überprüft, ob ihr ihn zu jedem gleich sagen könnt.

Welche Stimme heller Freude, wem gilt der frohe Jubellaut?

Methode: *Entwicklung einer Singhaltung*

Ziele: *Präzisierung der Rolle*

Im Singen eine Haltung analog zur Sprechhaltung einnehmen

Verwandlung einer inneren Vorstellung in musikalischen Ausdruck

Aus der Sprechhaltung heraus wird die Singhaltung entwickelt. Wer die seiner Rolle entsprechende Haltung für den Satz gefunden hat, entwickelt ihn weiter in Richtung Gesang. Das kann über den Rhythmus der Sprache oder über die Sprachmelodie geschehen, die prägnanter gemacht werden. Jeder TN experimentiert mit dem Übergang vom Sprechen zum Singen und versucht, den Satz in gesungener Form zu entwickeln. Wichtig ist, dass zunächst alle gemeinsam probieren und im Schutz des allgemeinen Lärms ihre Singhaltung erforschen.

Der SL gibt zur Unterstützung folgende Anleitungen: Jeder TN sucht sich das wichtigste Wort in seinem Satz und singt dieses Wort, während er den restlichen Satz wie bisher spricht. Danach sollen drei Worte gesungen werden: das wichtigste, das Wort davor und das danach. Am Ende soll jeder Spieler seinen vollständigen Satz singen. Der SL kann hier auch die „große Operngeste“ (beide Arme öffnen sich mit einer Bewegung vom Herzen aus nach außen, als wollten sie die Welt umarmen). Mit einer Operngeste verbunden, singt am Ende jeder TN seinen Satz. Das Ziel ist es, den Satz mit einer eingebauten Koloratur (auf dem wichtigsten Wort) zu singen.

Info: Eine Koloratur (von lat. *color* = „Farbe, Färbung“) ist im Gesang eine schnelle Abfolge von Tönen mit kurzen Notenwerten. Mehrere Töne fallen gemeinsam auf den Vokal einer Textsilbe. Sie können gebunden (*legato*) oder voneinander getrennt (*staccato*) ausgeführt werden.

Genug. Ich hab's vernommen, alles verstanden.

Methode: *Rollenpräsentation*

Ziele: *Veröffentlichung der Haltungen, die bisher gefunden wurden*

Erfahrung eines Soloauftritts vor Publikum

Umgang mit Spielflächenpräsenz und Lampenfieber

Die Ergebnisse der vorhergehenden Entwicklungen werden auf einer vorher gekennzeichneten Spielfläche präsentiert. Dabei wird die Geh-, Steh-, oder Sitzhaltung eingenommen, und der TN erzählt – in seiner Sprechhaltung – kurz etwas über die Figur in der Ich-Form. Auch die Singhaltung kann anhand des einstudierten Satzes demonstriert werden. Danach wird zur Gehhaltung der Person der passende Arienausschnitt eingespielt. In der Reflexion können Unterschiede und Gemeinsamkeiten von den Figuren einer Rolle, aber auch von Gehhaltung und Musik herausgearbeitet werden.

Idomeneo CD 2.6 | 0:21-1:38 - **Arie Nr. 12a: *Fuor del mar ho un mar in seno*** (*Aufbrausen gegen Poseidon*)

Ach, welches Schicksal bereitet ihr mir, Götter?

Idamante CD 1.7 | 0:00-0:36 - **Arie Nr. 7: *Il padre adorato*** (*Klage über den vermeintlichen Verlust des Vaters*)

Der Hof sei bereit, zu feiern diesen großen Tag!

Ilia CD 1.2 | 4:14-5:08 - **Arie Nr. 1: *Padre, germani, addio!*** (*innerer Abschied von der Familie*)

Wird diese Zeit des Leidens jemals zu Ende gehen?

Elettra CD 1.5 | 4:58-5:55 - **Arie Nr.4: *Tutto nel cor vi sento*** (*Rache im Herzen auf Ilia und Idamante*)

Ich fühl in meinem Herzen Furien der Rache toben!

Arbace CD 2.2 | 0:28-0:58 - Arie Nr. 10a: *Se il tuo duol* (Mitleid mit Idomeneo)
Haben die ewigen Götter denn gar kein Mitleid mehr?

Oberpriester CD 3.3 | 6:38-7:31 - *Oh cielo clemente!* (Bitte um Erbarmen an die Götter für Idamante)
Gib Poseidon, gib dem Gott, was er fordert!

Poseidon CD 2.9 | 8:45-10:38 - Chor Nr. 17: *Qual nuovo terrore!* (Sturm und Chor des Entsetzens)
Ihr Stürme und Winde, macht euch auf, die Griechen zu bestrafen!

Amor CD 2.12 | 7:13-8:16 - Duett Nr. 20a: *Tutto vince il nostro amor!* (Ilia + Idamante: Die Liebe triumphiert)
Alles was lebt, ist der Liebe untertan.

Minerva CD 3.10 | 0:00-0:59 - Chaconne Nr. 32: *Ballettmusik am Ende*
Von Ferne nur zucken Jupiters Blitze.

III. Szenisch-musikalische Arbeit – Ablauf der Szenen

Wird diese Zeit des Leidens jemals zu Ende gehen?

Methoden: Szenische Improvisation, Szenisches Spiel mit Text; Raumaufbau

Ziele: Umsetzung von komplexen Textszenen in Handlungen

Entwicklung von Haltungen, Absichten und Gefühlen der Figuren

Vergleichen der Szenen mit den zugehörigen musikalischen Ausschnitten

Material 7: Szenekarten 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | (8)

Die Spielszenen 1 - 7 werden in Kleingruppen parallel vorbereitet. Anschließend spielen sich die Kleingruppen die Szenen gegenseitig vor. Vor, nach oder auch während des Spiels kann die Szene unterbrochen werden, um sie durch Kommentare oder andere Verfremdungen zu reflektieren. Abschließend bleiben die Spieler in entspannter Haltung sitzend oder stehend (quasi als Projektionsfläche) auf der Bühne und alle hören ein Musikbeispiel aus der Szene dazu an.

Eine Reflexion über das Gehörte sollte unbedingt stattfinden, in der der Bezug von Musik und Szene erörtert werden soll.

Die 8. Spielszene können zwei Spieler parallel zu den anderen vorbereiten, sie kann aber als zentrale Kernszene auch am Schluß von allen TN in Kleingruppen erarbeitet werden.

Im folgenden Abschnitt werden die Spielszenen und weitere szenisch-musikalische Methoden, die sich anschließen können, beschrieben.

Der SL gibt folgende Informationen zu Beginn des szenischen Ablaufs: Die Prinzessin Ilia wurde im Trojanischen Krieg gefangen genommen. Als Tochter von König Priamos wird sie gut behandelt, obwohl sie eine Sklavin ist. Ihre Landsleute werden in Ketten gehalten und müssen Sklavendienste leisten. Sie hat sich in den kretischen Prinzen Idamante verliebt. Ein Teil der kretischen Flotte ist bereits im Hafen von Iraklio (im Libretto heißt die Stadt Sidon, das liegt aber nicht auf Kreta sondern im Libanon) gelandet. Der König selbst ist auf einem Schiff unterwegs, das noch nicht angekommen ist. Im Königspalast verweilt die argivische Prinzessin Elettra.

Ein klagender Schatten wird mich begleiten ...

Methode: *Einführungsgespräch, Hilfs-Ich*

Ziel: *Einführung der Spieler*innen in die Situation, Klärung der Ereignisse Vorher, Veröffentlichung verborgener Gedanken für die Beobachter*innen*

Vor der ersten Szene kann exemplarisch der (Bühnen-)Raum aufgebaut werden: die Gemächer Ilias im Königspalast von Kreta. Der SL befragt die Spielerin der Ilija, wie das Gemach eingerichtet ist und hilft beim Aufbau der Situation. Dieser Vorgang soll bewußt als Begehung des Spielorts gestaltet werden, damit die Zuschauer genau erfahren, wo die Szene stattfindet. Die Spieler gehen in ihre Ausgangspositionen zu Beginn der Szene. Der SL führt mit ihnen ein Einführungsgespräch bevor die eigentliche Szene beginnt. Darin sollen zum einen den Spielern die eigenen Gedanken und Gefühle klargemacht werden, zum anderen sollen auch die Zuschauer erfahren, was in den Spielern vorgeht. Diese Informationen stehen ja nicht im Text. Das Gespräch wird geführt, indem der SL hinter eine Spielerin tritt und die Hand auf deren Schulter legt.

Beispiel: Einführungsgespräch zwischen SL und Ilija

- SL: Ilija, du bist nun schon einige Zeit hier in Kreta, wirst geachtet, obwohl du eine Sklavin bist. Was gefällt dir nicht?
- Ilija: Mir fehlt meine Familie. Die Kreter sehen mich immer so komisch an. Das macht mir Angst.
- SL: Angst wovor?
- Ilija: Sie opfern Menschen, für Poseidon. Vielleicht haben sie mich deswegen verschleppt.
- SL: Was kann dir helfen?
- Ilija: Vielleicht der Prinz? Wenn ich nur wüsste, ob sein Blick Gutes bedeutet.

1. Spielszene (1. Akt, 1. - 3. Szene; mit Librettotext)

Personen: *Ilija, Idamante*

Ort: *Gemächer Ilias im Königspalast*

Inhalt: *Idamante verkündet, dass Idomeneo offenbar lebt und schenkt den Trojanern die Freiheit. Er offenbart Ilija seine Zuneigung.*

- Hören und Reflexion: **CD 1.2 | 6:16 - 6:50** (Arie Nr. 1 der Ilija „Padre, germani, addio!“ Griechenland als Käfig - aber sie liebt einen Griechen.)
- CD 1.3 | 0:00 - 3:12** (Arie Nr. 2 des Idamante „Non ho colpa“) Er gibt den Göttern die Schuld für die problematische Situation, dass sie zwei feindlichen Völkern angehören.
- CD 1.4 | 1:08 - 3:43** (Chor Nr. 3 „Godiam la pace, trionfi Amore“) Kreter und Trojaner bejubeln, dass Idamante ihnen die Freiheit gegeben hat.

2. Spielszene (1. Akt, 4. - 6. Szene)

Personen: *Elettra, Idamante, Arbace*

Ort: *Gemächer Ilias im Königspalast*

Inhalt: *Elettra wirft Idamante vor, dass er den Trojanern die Fesseln hat abnehmen lassen. Er verteidigt sich, indem er den Grundstein für die friedliche Gemeinschaft beider Völker legen will. Arbace bringt die Nachricht, dass Idomeneo mit einem Teil seiner Flotte durch einen Sturm Poseidons untergegangen ist. Elettra schaut in die Zukunft: Sie sieht Idamante als Thronfolger, der sich die trojanische Prinzessin Ilija zur Gemahlin nimmt.*

Hören und Reflexion: **CD 1.5 | 5:07 - 6:27** (Arie der Elettra „Tutte nel cor vi sento, furie del crudo averno ...“) Sie schwört Rache und Grausamkeit gegen Ilia, weil sie sieht, dass Idamante sich in sie verliebt hat; Posaunen und Koloratur illustrieren das sehr stark.
CD 1.5 | 8:11 - 9:35 (Chor Nr. 5 „Pietà! Numi pietà!“) Nachdem zwischen den Protagonisten Nähe und Distanz ausgelotet wurden, singen nun zwei Chöre in Ferne und Nähe. Am Ende notiert das Libretto eine Pantomime: „Poseidon besänftigt die Winde durch eine Gebärde. Das Meer beruhigt sich nach und nach.“

Hier kann ein **Einschub Chor/Haltung/Bewegung zu Musik** erfolgen (siehe Seite 8).

3. **Spielszene** (1. Akt, 8. - 10. Szene; mit Librettotext)

Personen: Idomeneo, Idamante

Ort: Abschüssiger Strand am noch aufgewühlten Meer, Schiffstrümmer am Ufer

Inhalt: Idamante trauert am Strand um den tot geglaubten Vater. An anderer Stelle hadert Idomeneo mit seinem Schwur. Im Krieg viele Trojaner töten ist eine Sache, aber einen Unschuldigen für die eigene Angst zu opfern ist eine andere. Er fühlt sich schuldig. Beide Männer treffen einander und es kommt zu einem Dialog, in dem sie sich gegenseitig erkennen.

Hören und Reflexion: **CD 1.6 | 0:00 - 2:35** (Arie Nr. 6 des Idomeneo „Vedrommi intorno ...“) Idomeneos Schwur plagt sein Gewissen.
CD 1.7 | 0:00 - 1:24 (Arie Nr. 7 des Idamante „Il padre adorato ...“) Er versteht nicht, dass der wiedergefundene Vater sich so schroff von ihm abwendet.

Einschub: Musik-Stopp-Standbild

Nach der 3. Spielszene kann die erste Begegnung zwischen Idomeneo und Idamante genauer betrachtet und gemeinsam inszeniert werden. Im „recitativo accompagnato“ erkennen sie den Anderen und gehen auseinander. Dafür kann die Methode „Standbilder bauen“ genutzt werden, die bereits auf Seite 7 beschrieben wurde. Zwei Spieler werden von den Beobachtern in einem Standbild aufgebaut, nachdem ein Abschnitt der Musik gehört wurde. Da auf italienisch gesungen wird, gibt der Spielleiter immer einen Hinweis auf die kommende Szene (s. u.). Dann hören alle den nächsten Abschnitt, danach bauen die Beobachter die Veränderung des Bildes, wie sie sie gehört haben. Wieder wird ein Abschnitt gehört und beide Figuren können neu geformt werden. Folgende Stopps sind sinnvoll:

CD 1.6 | 6:46 - 7:11

Idamante: Idomeneo liegt hier im Meer begraben. Kanntest du ihn?

CD 1.6 | 7:11 - 7:20

Idomeneo: Er hat ein hartes Schicksal.

CD 1.6 | 7:20 - 7:38

Idamante: Lebt er denn noch? Wo ist er?

CD 1.6 | 7:38 - 7:50

Idomeneo: Was bedeutet er dir?

CD 1.6 | 7:50 - 8:00

Idamante: Er ist mein Vater.

CD 1.6 | 8:00 - 8:13

Idomeneo gibt sich zu erkennen.

CD 1.6 | 8:13 - 8:51

Idamante will ihn umarmen und küssen, aber Idomeneo flieht.

CD 1.6 | 8:51 - 9:25

Idomeneo verschwindet und befiehlt seinem Sohn, ihm nicht zu folgen.

Hören (der gesamten Stelle) und Reflexion: Welche Haltungen wurden gefunden? Wie hat sich darin die Musik wiedergespiegelt? Wie wird das nächste Treffen von Vater und Sohn werden? Idomeneo reagiert nicht emotional auf die Erkenntnis, dass er Schuld sein wird am Tod Idamantes. Dabei verliert er ihn nicht nur als geliebten Sohn, sondern auch als Thronfolger. Idamante weiß zu diesem Zeitpunkt nicht, dass er das Opfer werden wird!

Zwischen den ersten beiden Akten steht ein „Intermezzo“, bestehend aus Marsch (**CD 1.8 | 0:00 - 2:15**) und Chor (**CD 1.9 | 0:00 - 0:52**) in dem die zurückkehrenden kretischen Soldaten von ihren Frauen begrüßt werden. Hier kann ein **Einschub Chor/Haltung/Bewegung zu Musik** erfolgen (siehe Seite 8).

4. **Spielszene** (2. Akt, 1. - 3. Szene)

Personen: Idomeneo, Arbace, Ilia, Idamante, Elettra

Ort: Königliche Gemächer

Inhalt: Idomeneo weiht Arbace ein, dass er Poseidon als Opfer den ersten Menschen versprach, den er bei der Ankunft in Kreta treffen würde - und dass dieser Mensch nun sein eigener Sohn war. Arbace gibt den Rat, Idamante heimlich aus dem Land zu bringen, bis sich möglicherweise eine andere göttliche Fügung ergibt. Ilia erscheint und zeigt sich Idamantes Vater gegenüber freundlich, obwohl er verantwortlich für ihre Gefangennahme war. Idomeneo erkennt, dass sie seinen Sohn liebt und verzweifelt, weil er neues Unglück sieht. Er ruft Idamante zu sich, um ihm den Auftrag zu erteilen, Elettra zurück nach Argos zu bringen.

Hören und Reflexion:

CD 2.2 | 0:00 - 0:57 (Arie Nr. 10a des Arbace „Se il tuo duol ...“) Nach längerem Vorspiel im staatstragenden Gestus in C-Dur kommt eine ausführliche Koloratur: Arbaces Mitleiden wird deutlich, allerdings gesteht Mozart ihm nicht die gleiche Leidensintensität zu wie den anderen Figuren.

CD 2.4 | 0:00 - 2:58 (Arie Nr. 11 der Ilia „Se il padre perdei ...“) Im Vorspiel werden schon die vier konzertierenden Instrumente Flöte, Oboe, Fagott und Hörn vorgestellt, die im weiteren Verlauf mit der Gesangsstimme kommunizieren. Ilia freundet sich mit dem Vater des Geliebten und dessen Land an, obwohl es die Feinde, Kriegsgewinner, Sklaventreiber sind.

CD 2.6 | 0:00 - 2:48 (Arie Nr. 12a des Idomeneo „Fuor del mar“) Trotziges Drohen gegen Poseidon, viele Streicherbewegungen, die das Spiel der Wellen symbolisieren, die Koloraturen Idomeneos nehmen es auf: noch sind sie nach langer Seefahrt miteinander verbunden, er bleibt ein Spielball des Meeres(-gottes).

CD 2.7 | 0:00 - 2:00 (Arie Nr. 13 der Elettra „Idol mio“) Im Text findet sich das Motiv Eifersucht, in der Musik (nur Streicherbegleitung) gar nicht.

Weitere Spielmöglichkeiten:

1. Während die Musik gehört wird, können die Spieler*innen der jeweiligen Figur sich zur Musik bewegen und Haltungen erproben. Am Ende des Musikbeispiels frieren sie eine prägnante Haltung ein und kommentieren sie: „Ich fand die Musik sehr innerlich, daher habe ich mich körperlich total zusammengezogen“, könnte Elettra z. B. sagen.
2. Wurden alle Haltungen gefunden und vorgestellt, wird sich zeigen, dass sie sich wesentlich auf Idamante beziehen, in dem sich alle Anliegen der Figuren bündeln. Ein Spieler des Idamante kann hinzu gezogen werden, um die Haltungen aus seiner Perspektive zu kommentieren.
3. Eine Improvisation zwischen Elettra und Idomeneo kann sich anschließen: Er berichtet ihr von seinem Entschluss, Idamante solle sie nach Argos zurückbringen.
4. Im nachfolgenden Terzett Nr. 16 „Pria di partir ...“ verabschieden sich Elettra und Idamante, um nach Argos zu segeln, von Idomeneo. Im Text werden Hand, Lippen und Herz als Körperteile benannt, die in Abschiedsgesten einbezogen sind. Sie sollen Dankbarkeit, Glückwünsche, Schicksal und Hoffnung signalisieren. Dreiergruppen werden gebildet, die die drei Protagonisten spielen sollen. Sie agieren untereinander zur Musik, die genannten Körperteile sollen eingesetzt werden. Dabei kann jedeR Spieler*in einer Stimme folgen (Elettra ist immer die höhere der Frauenstimmen). Am Schluss werten die Gruppen aus, was sich ergeben hat und berichten es dem Plenum. **CD 2.9 | 4:19 - 8:45**
5. Am Ende rufen sie nach der Güte (la clemenza) der Götter. Dann kommt Poseidons Zorn, genau das Gegenteil also. Ein Sturm bricht in der Musik aus, ein gewaltiges Ungeheuer entsteigt den Wellen, der Chor reagiert panisch. **CD 2.9 | 9:06 - 10:38**
6. Hier kann ein **Einschub Chor/Haltung/Bewegung zu Musik** erfolgen (siehe Seite 8).

5. Spielszene (3. Akt, 1. - 2. Szene)

Personen: *Ilia, Idamante*

Ort: *Garten des Königs*

Inhalt: *Idamante berichtet, dass ein Ungeheuer die Küsten Kretas bedroht. Er ist unglücklich, weil sich sein Vater nach der Rückkehr aus dem Krieg ihm gegenüber abweisend verhält. Er will gegen das Ungeheuer kämpfen, um den Tod zu suchen. Ilia versucht ihn davon abzuhalten, indem sie ihm aufzeigt, dass er der einzige Thronfolger ist. Als er darauf nicht reagiert, gesteht sie ihm ihre Liebe. Idamante ist überrascht, gesteht aber auch seine Liebe zu Ilia.*

Hören und Reflexion: **CD 2.12 | 4:30 - 8:16** (*Duett Nr. 20 a Ilia + Idamante „S’io non oro ...“*) *Idamante macht Ilia einen Heiratsantrag und bietet ihr damit an, Königin von Kreta zu werden. Was hört man, Liebesgeständnis oder Staatsakt?*

6. Spielszene (3. Akt, 3. Szene - Librettotext)

Personen: *Idamante, Idomeneo, Elettra, Ilia*

Ort: *Garten des Königs*

Inhalt: *Idomeneo entdeckt Ilia und Idamante in zärtlicher Situation und erkennt die gegenseitige Zuneigung. Idamante stellt seinen Vater zur Rede wegen seiner abweisenden Haltung. Ohne die Wahrheit preiszugeben, entsendet dieser ihn, Elettra nach Argos zu bringen. Ilia verzweifelt, Elettra sieht ihre Chance.*

Hören und Reflexion: **CD 2.13 | 2:41 - 8:22** (*Quartett Nr. 21: Andrò ramingo e solo ...*) *In dieser Ensemblenummer schildern die Protagonisten gleichzeitig ihre Gefühle in der verzweifelten Situation, in die sie geraten sind. Trotz unterschiedlicher Erlebnisse und Sichtweisen sind sie im Schmerz vereint.*

Einschub: Haltungen zu Musik

Vierergruppen werden gebildet, je einE Spieler*in von Ilia, Elettra, Idamante und Idomeneo kommen darin zusammen (die übrigen Spieler können spontan auch diese Rollen übernehmen). JedeR hat einen zentralen Satz seiner/ihrer Figur aus dem Quartett:

Idamante: „Ich gehe mit Bedauern allein den Tod suchend.“

Ilia: „Müsstest du sterben, ich sterbe mit dir.“

Elettra: „Wann werde ich mich rächen können?“

Idomeneo: „Gnade, wer tötet mich aus Mitleid?“

In den Gruppen wird mit diesen Sätzen experimentiert: An wen sind die Sätze gerichtet? In welcher Körperhaltung werden sie gesungen? Steckt darin Innerlichkeit oder Anklage? Wenn alle eine Körperhaltung gefunden haben, stellen sich die Gruppen im Quadrat auf (jede Gruppe für sich). Die Musik erklingt (**CD 2.13 | 2:41 - 8:22**) und jedeR nimmt die entwickelte Haltung ein, wenn er/sie meint, dass es zur Musik passt (Der SL kann aus dem Klavierauszug heraus ansagen, wer gerade singt, da bei den drei Frauenstimmen die Zugehörigkeit oft nicht erkannt wird; möglich ist auch das Mitlesen der Szene im Librettos durch eine Gruppe).

Reflexion: Welche Haltungen sind dargestellt worden, welche Haltungen sind in der Musik hörbar?

7. Spielszene (Improvisation)

Personen: Minerva, Poseidon, Amor

Ort: Olymp

Inhalt: Im Olymp geraten die Götter in Streit miteinander. Amor hat gerade erfahren, dass Idamante schon in den Poseidontempel geführt wurde, um dort auf dem Opferaltar zu sterben. Poseidon ist zufrieden mit dieser Nachricht, Amor aber will die Liebe, die er einmal gestiftet hat, retten. Er möchte Poseidon dazu bewegen, auf das Opfer zu verzichten. Minerva ärgert sich, dass die Kreter ihre griechische Verbündete Elektra nicht ernst nehmen und dass Poseidon mal wieder mit seinen Machtmitteln (Sturm/Ungeheuer) den Lauf der Dinge beeinflussen kann.

Information: Die 8. Spielszene kann von zwei Protagonisten vorbereitet und gespielt werden, sie kann aber auch in mehreren Kleingruppen parallel erarbeitet werden, um den Vater-Sohn-Konflikt in verschiedenen Deutungen darzustellen. Alle Gruppen, haben die Freiheit, die Szene, vor allem deren Ausgang, so zu gestalten, dass darin das Dilemma der Entscheidungen deutlich wird. Dreimal sind die Götter erwähnt; in den Gruppen soll deren Rolle im Entscheidungsprozess thematisiert und kritisiert werden. Die Gruppen stellen sich gegenseitig die Ergebnisse vor und vergleichen die Szenen miteinander.

8. Spielszene (3. Akt, 9. Szene)

Personen: Idomeneo, Idamante

Ort: Poseidontempel

Inhalt: Idomeneo und Idamante treffen aufeinander, nachdem Idamante das Ungeheuer erledigt hat und nun erfuhrt, dass er das Opfer sein wird, das Idomeneo dem Meeresgrotte versprochen hat.

Information: Idamante ist gegen das Meeresungeheuer ausgezogen, das auf der Insel Angst und Schrecken verbreitet. Es ist gierig, sein giftiger Atem (sic!) tötet die Menschen.

Die Priester rufen das Volk vor dem Poseidontempel zusammen, um Idomeneo zu befragen, wer das angekündigte Opfer sei. Sie wollen die Opferhandlung vollziehen. Die 8. Spielszene hat bereits einen Teil des folgenden Ablaufs vorweg genommen. Sie wird trotzdem nochmal gespielt, da ihr unmittelbar der überraschende Auftritt von Ilia folgt, die eine neue Lösung ins Spiel bringt, nämlich ihre Selbstopferung.

Einschub: Gespielte Erzählung

*Ziele: Umsetzung von Regieanweisungen in Haltungen oder Tätigkeiten,
Spontane Improvisation zu vorgegebenen Situationen,
Auswahl von Requisiten und Umgang damit*

*Material 8: Inhalt der Szene und musikalische Ausschnitte, zentrale Texte für einige Protagonist*innen*

Für die Gespielte Erzählung sitzen die Zuschauenden vor der Bühne. Alle Requisiten und benötigten Möbel werden bereitgestellt. Die beteiligten Rollen machen sich rechts und links der Spielfläche bereit bzw. gehen dort auf ihren Platz.

Während der SL die Handlung Satz für Satz vorliest, versuchen die TN sie umzusetzen, indem sie Haltungen einnehmen oder die Handlungselemente spielen. Dabei können und sollen sie sprechen, physische Handlungen ausführen und versuchen, die Gefühle der Figuren anzudeuten. Der SL kann an einigen Stellen verlangen, dass die TN sich äußern, indem er die Wendung „und sagte DOPPELPUNKT“ oder „und sang DOPPELPUNKT“ verwendet. Einige der Protagonist*innen haben einen Text, den sie im Ablauf der Szene an gekennzeichneten Stellen vortragen (lesend oder frei sprechend) sollen.

Beim Ablauf dieser Methode kann es sein, dass die TN in der Improvisation Handlungen oder Texte entwerfen, die nicht mit der Originalhandlung der Oper übereinstimmen. Die Aufgabe des SL ist es dann, die alternativen Handlungs- bzw. Textvorschläge zu benennen und als Interpretation der TN zu werten. Dieses "Fixieren des Nicht-Sondern" ist eine von Bertolt Brecht entwickelte Technik, die deutlich machen soll, dass es Alternativen zu der im Werk beschriebenen Fassung gibt.

IV. Ausföhlung

Idamante, vernahmst du's?

Methode: Hilfs-Ich-Befragung, Ausföhlung aus einer Szene

Ziel: Veröffentlichung verborgener Ansichten und Geföhle, Aufbau von Zukunftsperspektiven

Am Ende einer Szene bleiben die TN in einer eingefrorenen Haltung im Bild. Der SL stellt sich einzeln hinter die Figuren, legt die Hand auf die Schulter und befragt sie als Hilfs-Ich zu ihren momentanen Gedanken und Geföhlen. Die TN antworten aus der Rollenperspektive heraus. Dabei sollten die Erwartungen an das jeweilige Gegenüber im Spiel geklärt werden. Mögliche Projektionen können hier bereits festgestellt werden.

Diese Methode kann (analog zur Einföhlung vor den Szenen) nach allen Szenen durchgeführt werden. Die Methode wird angewendet, wenn der Inhalt der Szene nicht deutlich wurde, wenn Themen offen blieben oder wenn die Figuren in der Szene etwas erlebt haben, was zu neuen Handlungsimpulsen föhrt, die möglicherweise szenisch nicht berücksichtigt werden.

(Alle schmerzbewegt ab.)

Methode: *Ritualisierter, individueller Abschied*

Ziel: *Gemeinsames Verlassen der Spielebene*

Requisiten: *im Spielablauf benutzte Kleidungsstücke*

Die Spieler*innen stellen sich im Kreis auf, jedeR hat ein im Spielablauf benutztes Kleidungsstück in beiden Händen. Zum letzten Musikausschnitt **CD 3.11 | 0:00 - 3:04** geht jedeR einzeln in die Mitte und legt dieses Kleidungsstück dort ab. Während der Aktion kann ein Kommentar zum Spielgeschehen abgegeben werden. Der SL kommentiert die Gegenstände am Boden: "Das war *IDOMENEO!*"

V. Reflexion

... die Statue Poseidons erzittert.

Methoden: *Feedback, Diskussion*

Ziel:e *Austausch persönlicher Erlebnisse, Suche nach gemeinsamen Sichtweisen*

Jeder TN reflektiert das eigene Erleben. In einem Blitzlicht werden die wichtigsten Erlebnisse vorgetragen. Es folgt ein Gespräch in dem die angesprochenen Themen diskutiert werden. Insbesondere die Frieden stiftende Fähigkeit der Liebe gegenüber einem System von Zwang und Gewalt sollte thematisiert werden.

IDOMENEO | MATERIAL 1 | HANDLUNG

Der trojanische Krieg endet mit dem Sieg der Griechen, die ihre Beute in die heimischen Häfen bringen. Mykene, Kreta und andere Staaten kämpften vereint fast zehn Jahre lang, dann zogen die Heere über das Mittelmeer zurück, stark dezimiert aber mit reicher Fracht: Waffen, Schätze, Sklaven und vor allem Sklavinnen.

Die trojanische Prinzessin Ilia, Tochter von König Priamos, wurde als Kriegsbeute nach Kreta verschleppt. Idamante, der Sohn des kretischen Königs Idomeneo, hat sie vor dem Ertrinken gerettet. Sie sehnt sich nach ihrer verlorenen Heimat und fühlt so etwas wie Liebe zu ihrem Retter, der doch eigentlich ihr Erzfeind ist. Idamante ist bereits Elettra, der Tochter des besiegten Königs Agamemnon, die auf Kreta Zuflucht gefunden hat, versprochen. Als die heimkehrenden Schiffe seines Vaters Idomeneo gesichtet werden, schenkt Idamante den Trojanern die Freiheit und gesteht Ilia seine Liebe. Elettra kritisiert die Freilassung der Feinde, Eifersucht gegenüber Ilia entsteht. Arbace, der Vertraute Idomeneos, bringt die Nachricht, dass die Flotte des Königs in Seenot geraten und Idomeneo tot sei. Idamante eilt bestürzt zum Strand.

Es ist jedoch anders: Der Meeresherr Poseidon hat die kretische Flotte aus Rache durch einen Sturm in Seenot gebracht, weil er den Trojanern beim Bau ihrer Stadt behilflich war. Von 80 Schiffen wurde nur eines verschont, weil Idomeneo dem Meeresherrn ein Opfer versprach: den ersten ihm begegnenden Menschen auf der Insel. Unglücklicherweise ist das sein eigener Sohn. Beim Aufeinandertreffen realisiert er die Tragweite seiner Entscheidung und schafft es über längere Zeit nicht, ihm oder anderen das Geheimnis zu verraten.

Erst im Gespräch mit dem Vertrauten Arbace schildert er den Vorfall und erhält den Rat, Idamante außer Landes zu schicken. Schnell bemerkt er, dass die trojanische Prinzessin und Idamante einander zugeneigt sind und projiziert, dass dies der Grund für Poseidons Zorn sei. Er verfügt, dass Idamante Elektra zurück nach Argos bringen soll und hofft, dass es zwischen den beiden zu einer Annäherung kommt. Dies ist natürlich ganz in Elettras Sinn. Aber kurz vor der Abreise sendet Poseidon neuerlichen Sturm und ein Seeungeheuer. Idomeneo bietet sich selbst als Opfer dar.

Idamante will das Ungeheuer vernichten und weihet Iliia ein. Gegenseitig gestehen sie sich endgültig ihre Liebe. Elettra und Idomeneo werden Zeugen davon und fordern die Abreise nach Argos. Idamante aber bricht auf in den Kampf gegen das Ungeheuer. Das kretische Volk versammelt sich und erfährt vom Oberpriester des Poseidon-Kultes, was das Ungeheuer bereits angerichtet hat. Er fordert von Idomeneo den Namen des Opfers und die Einlösung des Schwures. Der König verkündet zum Entsetzen aller den Namen des eigenen Sohnes. Während die Opferzeremonie vorbereitet wird, bringt Arbace die Nachricht von Idamantes siegreichem Kampf. Das Opfer selbst erscheint und verlangt, dass sein Vater selbst die Tat ausführe, nach seinem Tode aber möge er Iliia wie eine Tochter behandeln. Im letzten Moment eilt Iliia herbei und wehrt den tödlichen Hieb ab, um sich selbst zu opfern. Da ertönt die Stimme Poseidons, der sich gnädig zeigen wird, wenn Idomeneo die Krone an seinen Sohn und die trojanische Prinzessin abgeben werde. Idomeneo willigt ein und zur Huldigung des Liebesgottes Amor findet die Krönung statt.

IDOMENEO | MATERIAL 2 | FANTASIEREISE

Setz dich ganz bequem auf deinen Stuhl, schließe die Augen und konzentriere dich auf deinen Atem. Spüre, wie die Luft in deinen Körper hinein fließt und wieder herausströmt. Nimm wahr, wie dein Körper auf dem Stuhl sitzt und von ihm getragen wird. Mit einem Mal spürst du, wie der Stuhl zu schweben beginnt. Immer höher fliegst du und bald schon befindest du dich hoch in der Luft. Die Luft ist angenehm warm und mild. Dein Gefährt fliegt mit dir Richtung Süden. Du siehst Flüsse, Wälder und Dörfer unter dir vorüberziehen und mit der Reise in den Süden spürst du gleichzeitig, wie die Zeit zurückgedreht wird.

Du fliegst weiter und siehst die schneebedeckten Alpen unter dir, während die Sonne deine Haut wärmt. Du fliegst über die Balkanroute nach Südosten und erreichst hinter der griechischen Grenze zuerst das höchste Gebirge des Landes, den Olymp. Hier ist der Sitz der Götter, aber du siehst nur Kalksteinfelsen, Kiefern und Ausgrabungsstätten von Ruinen. Dein Gefährt sinkt langsam nach Osten in Richtung Schwarzes Meer. Herrlich glänzt die Wasseroberfläche in der Sonne, du folgst den Dardanellen, einem schmalen Seeweg, der das Schwarze Meer und die Ägäis über das Marmarameer verbindet und bei Troja in die Ägäis mündet. Als diese Meerenge noch Hellespont hieß, wurde hier im Trojanischen Krieg in einer Urne die Asche der beiden Helden Achilleus und Patroklos versenkt, das erste Männerpaar der Geschichte. Noch während du darüber nachdenkst, wird dein Gefährt von einem Zeitstrudel erfasst, der dich in die Bronzezeit, etwa ins 13. Jahrhundert v. d. Z. versetzt. Es ist kurz nach dem Ende des Trojanischen Krieges und du siehst am Ufer Ostanatoliens die weitläufige Hafenstadt Troja, wichtiges Handelszentrum für Wolle, Webereien und die aus Schnecken gewonnenen Purpurfarben - aber auch ein Ort schrecklicher Kriegswirren. Die hohen Türme sind eingestürzt, gigantische Kalksteinmauern gefallen, und Rauchschwaden ziehen über die Häuser in den Elendsvierteln der Unterstadt. In der Oberstadt sieht man noch die großen Adelshäuser der hier lebenden Hethiter mit prächtigen Säulenhallen, farbigen Mosaiken, Keilschriften

und herrlichen Gärten. Aber auch hier erblickst du Verwüstung und Zerstörung. Am höchsten Punkt der Anlage stehen die Ruinen des Palastes von König Priamos und unweit davon kannst du sogar das riesige hölzerne Pferd sehen, in dem die griechischen Krieger in die Stadt dringen konnten.

CD 1.1 | 0:00 - 0:40 (ausblenden)

Deine Reise geht weiter über die Ägäis hinweg, unter dir haben sich zahlreiche griechische Schiffe mit heimkehrenden Kriegern, Sklavinnen, Sklaven und Beuteschätzen auf den Weg zum Peloponnes und zu den Inseln gemacht. Aber auch Handelsschiffe sind unterwegs, die Wollballen, Pferde, Kupfer und Zinn zur Herstellung von Bronzewaffen von Kleinasien aus in den Westen bringen. Du überfliegst die mächtigen Stadtstaaten Athen und Theben, bis hin zur Ebene von Argos, wo auf einer Anhöhe Mykene liegt, die Hauptstadt der Griechen.

CD 1.1 | 2:00 - 2:22

Von hier überschaut und kontrolliert man den Landweg zwischen südlicher Peloponnes und dem Isthmus von Korinth, der die Halbinsel mit dem übrigen Festland verbindet. Starke Mauern in kyklopischer Bauweise umgeben die Palastburg, die den Stadtstaat überragt, eine steile gepflasterte Straße führt zum Haupttor mit den beiden Löwen, Wappentiere der mykenischen Könige.

CD 12.4 | 0:00 - 0:45

Hier lebte einst Helena, deren Entführung Anlass für den Krieg war, und hier lebte Elettra, Tochter des Kriegerkönigs Agamemnon und seiner Ehefrau Klytämnestra, die nach schrecklichen familiären Konflikten ihre Heimat verließ. Der Palast auf der Akropolis hat einen Thronraum mit zentraler Feuerstelle unter einer Dachöffnung, um die vier Säulen stehen, die das Dach tragen. Davor kann man den Innenhof durch eine Säulenhalle betreten, dieser wiederum wird von einer Terrasse über eine große Treppe erreicht. Unterhalb der Anlage siehst du die Hütten von unfreien Bauern und Handwerkern die für Nahrung, Textilien, Keramik sorgen und im Hafen liegen allerlei Boote von Seeleuten, Händlern und Plünderern, die wissen dass es sich lohnt, die Städte rund um die Ägäis zu überfallen, denn das ist eine hervorragende Einnahmequelle. Überall siehst du auch die Spuren von Erdbeben, Missernten und Hungersnöte, die nach dem Krieg das Leben der Griechen erschweren.

CD 2.9 | 9:34 - 10:37

Du verlässt die Hauptstadt und fliegst weiter, über Argos und Sparta, über das Ionische Meer nach Kreta. Unter dir ist das Meer aufgewühlt, ein Sturm wird vom Meeresherr Poseidon gesendet. Die Wellen schlagen hoch, dazwischen tiefe Krater, und in einem meinst du sogar eine riesige Seeschlange zu erblicken. Die Winde des Aiolos treiben die Flotte des Odysseus nach Ithaka, die Schiffe der Kreter nach Süden. Du folgst den Kretern und siehst, wie es kurz vor der Nordküste des Landes zu orkanartigen Böen kommt. Einige der Schiffe zerbrechen, aber die Küste ist so nahe, dass viele Krieger sich an Land retten können.

CD 2.9 | 8:45 - 9:07

Als sich der Sturm legt, landest du in Iraklio, dem Hafen von Knossos, wo keiner dich bemerkt, denn alle sind aufgebracht und laufen und rufen durcheinander. Viele Frauen und Kinder sind auf die Anleger gekommen, um zu sehen, ob ihre Männer aus dem Krieg zurückgekommen sind. Hafearbeiter holen die Beute von einem Kriegsschiff: Speere und genagelte Schilde, von Leichnamen auf dem Schlachtfeld entwendet, und als Prestigeobjekt, Beutestück, Erbstück für die Kinder mitgenommen. Ein anderes Schiff hat trojanische Sklavinnen mitgebracht, die gleich zum Sklavenmarkt getrieben werden. Unter ihnen entdeckst du eine Frau, die von den Aufsehern wie eine Prinzessin behandelt wird. Man lässt ihr die reiche Kleidung und Schmuck und führt sie empor zum Königspalast. Du folgst ihr und hast nun den Palast des Königs Idomeneo vor Augen: Eine gewaltige Anlage, die unter dem sagenhaften König Minos entstanden ist.

CD 1.8 | 0:00 - 0:29

Überall siehst du das Stiersymbol und ägyptische Einflüsse in der Architektur, prächtige farbige Fresken und Tempelanlagen mit hohen Säulen. Dein Blick fällt auf eine überlebensgroße Statue des Poseidon, dahinter ein Tempel, in den gerade Opfertiere getrieben werden. Sieh dich noch ein wenig in der Palastanlage um, pass aber auf, dass du nicht in das Labyrinth des Minotaurus gerätst.

CD 3.10 | 0:59 - 2:33

IDOMENEO | MATERIAL 3 | NOTEN

Preist hoch den Frieden! Triumph der Liebe, der Liebe! Nur das

8

Herz gebiete, jetzt und fortan, nur das Herz gebiete

14

jetzt und fortan, jetzt und fortan, jetzt und fortan.

IDOMENEO | MATERIAL 4 | ROLLENKARTEN

Idomeneo

Du bist der König des Inselreichs Kreta. Du bist 50 Jahre alt und regierst das Land schon seit drei Jahrzehnten. Deine Untertanen lieben dich, weil du ein guter Herrscher bist. Euer Volk verehrt natürlich die großen Götter und den mächtigsten unter ihnen sind herrliche Tempel geweiht, in denen Priester Opfergaben bereiten und den kultischen Ritus zelebrieren. Die Oberpriester sind für dich wichtige Ratgeber.

Dein Sohn Idamante wird einmal Thronfolger werden. Du hast ihn aufwachsen sehen ohne Mutter, denn deine Frau starb, als er noch ein Kind war. Aber er hat sich zu einem mutigen Krieger entwickelt, jedenfalls bis zu seinem 15. Lebensjahr. Denn vor 10 Jahren musstest du mit deiner Kriegsflotte an der Seite der Griechen in den trojanischen Krieg ziehen, der zehn Jahre lang dauerte.

In deiner Abwesenheit hat Arbace, dein engster Vertrauter, die Regierungsgeschäfte des Landes zusammen mit deinem Sohn geführt. Nach dem Sieg wolltest du sofort wieder zurück in dein Land, damit die Soldaten und du schnell ihre Familien wiedersehen können. Aber der Meeresherr Poseidon hat euch hier- und dorthin getrieben und am Ende sogar einen schweren Sturm gesandt, in dem fast die ganze Flotte mit allen Kriegen und den trojanischen Gefangenen untergegangen wäre. Um ihn zu besänftigen hast du einen Schwur getan: der erste Mensch, der dir an Kretas Ufern begegnet wird, soll dem Gott geopfert werden.

Ach, welches Schicksal bereitet ihr mir, Götter?

Idamante

Du bist der Sohn von Idomeneo, des Königs über das Inselreich Kreta. Du bist 27 Jahre alt und am Hofe von einer Amme erzogen worden, denn deine Mutter starb, als du noch ein kleines Kind warst. Schon früh wolltest du ein guter Krieger werden und wurdest von den Besten des Landes in der Kriegskunst unterrichtet. Aber als vor 10 Jahren dein Vater mit seiner Kriegsflotte in den trojanischen Krieg zog, warst du noch zu jung um mitzuziehen. Außerdem brauchte es jemanden im Lande, der würdig genug war, die Regierungsgeschäfte zu übernehmen. Das hast du mit Hilfe von Arbace getan, der immer der engste Vertraute deines Vaters war.

Vor einigen Wochen kam Elettra, die Tochter des Königs Agamemnon nach Kreta. Sie hat ein schweres Schicksal zu tragen, denn auf dem Hause der Atriden lag ein Fluch, dem ihre beiden Eltern zum Opfer fielen. Du hast Mitleid mit ihr und spürst, dass sie sich sehr für dich interessiert.

Oft hast du dem Kriegsgott Mars und dem Meeresherr Poseidon Opfergaben gebracht um sie gütig zu stimmen, damit dein Vater mit seinen Soldaten heil aus dem Krieg zurück kehrt. Als zwei Schiffe vor der Küste Kretas im Sturm zu kentern drohten, bist du mit einigen Booten zu Hilfe geeilt und hast die Überlebenden gerettet. Es waren kretische Soldaten und trojanische Kriegsgefangene. Dabei war auch Ilia, die Tochter des trojanischen Königs Priamus. Als du sie das erste Mal gesehen hast, muss Gott Amor dich mit seinen Pfeilen getroffen haben, anders kannst du dir das Gefühl nicht erklären, das du seitdem im Herzen trägst. Jetzt hoffst du, dass auch dein Vater heil zurück kehrt.

Der Hof sei bereit, zu feiern diesen großen Tag!

Amor

Du bist der Gott der Liebe. Du bist von schönem Äußeren, wie alle Götter besitzt du aber auch die Fähigkeit, deine Gestalt beliebig zu verändern. Meistens trittst du als geflügelter Jüngling auf. Dann wirkst du mit deinen goldenen Locken und den rosigen Wangen viel unschuldiger als du eigentlich bist. Deine Mutter ist die Liebesgöttin Venus. Wer dein Vater ist, darüber gehen die Meinungen auseinander. Es könnte entweder der Kriegsgott Mars sein, der der Geliebte deiner Mutter war, oder aber auch ihr Gatte Vulkanus, der Gott der Schmiedekunst. Einfluss hatten beide auf dich. Du besitzt Pfeil und Bogen. Deine Kriegskunst ist jedoch eine andere als die von Mars. Wer von deinem Pfeil mitten ins Herz getroffen wird, entflammt in leidenschaftlicher Liebe. Jeglicher Widerstand ist zwecklos. Auf diese Weise kannst du Götter und Menschen bezwingen und ihnen den Verstand rauben. Mit deinen Pfeilen treibst du gelegentlich auch Schabernack und hast deinen Spaß daran, wenn sich zwei ineinander verlieben, die aufgrund ihrer Herkunft, ihres Standes oder ihres Äußeren anscheinend überhaupt nicht zueinander passen. Die trojanische Prinzessin Ilia und der kretische Prinz Idamante werden deine nächsten Opfer sein.

Alles was lebt, ist der Liebe untertan.

Ilija

Du bist eine der Töchter des Königs Priamus von Troja und seiner Frau Hekabe. Dein Name hat die Bedeutung „mit Troja verbunden“. Du bist 25 Jahre alt. Deine Eltern hatten die größte Königsfamilie, die man sich denken kann. Du hast 50 Brüder und Halbbrüder - am liebsten war dir der Älteste, Hektor - und fast ebenso viele Schwestern. Das Leben am Hofe war in deiner Jugend wunderbar, denn du hattest alles im Überfluss.

Vor 10 Jahren kam es zum Krieg der Griechen gegen dein Vaterland, weil dein jüngster Bruder Paris die schöne Helena entführt hatte. Ihr Ehemann Menelaos versammelte die griechischen Könige und zog mit ihnen gegen das trojanische Reich zu Felde. Obwohl Troja 10 Jahre lang Widerstand leistete, wurde es eingenommen und dein starkes Volk wurde in Gefangenschaft genommen. Das war eine harte Zeit, denn ihr seid in Troja eingeschlossen gewesen und habt täglich um euer Leben gebangt. Viele Familienmitglieder sind getötet worden. Du wurdest schließlich mit vielen anderen auf die Schiffe der kretischen Flotte gebracht und musstest monatelang unter beengten Verhältnissen leben. Die Schiffe kamen immer wieder in heftige Stürme, die der Meeresherr Poseidon aus Rache entfacht hatte, denn er war einer der Erbauer von Troja gewesen. Die Kreter haben dich aber gut behandelt und als im heftigsten Sturm vor der kretischen Küste das Schiff kenterte, waren es wiederum kretische Handelsschiffe, die euch retteten. Bei ihnen war der Königssohn Idamante, der dich persönlich an Land brachte und jetzt weißt du nicht, ob deine Gefühle zu ihm Dankbarkeit oder gar Liebe sind.

Wird diese Zeit des Leidens jemals zu Ende gehen?

Elettra

Du bist die Tochter des Königs Agamemnon und seiner Frau Klytämnestra. Du bist 26 Jahre alt, gehörst zum Geschlecht der Atriden und lebst bis vor kurzem am Hofe deiner Eltern in Mykene in Argos. Das Leben am Hofe war in deiner Jugend wunderbar, mit deinem Bruder Orest und deinen Schwestern Chrysothemis und Iphigenie hast du dich gut verstanden. Aber dann mussten dein Vater und Orest in den Krieg ziehen und an der Seite der Griechen gegen die Trojaner kämpfen.

Agamemnon opferte deine Schwester Iphigenie um des Sieges Willen den Göttern, bevor er in den Krieg zog. Für diese Tat hasst ihn deine Mutter Klytämnestra und lebt während seiner Abwesenheit offenkundig mit ihrem Liebhaber Aegisth zusammen. Nach seiner Rückkehr wurde Agamemnon von Klytämnestra und Aegisth umgebracht. Du und Chrysothemis habt nun nach der Schwester auch noch den Vater verloren. Gemeinsam mit deinem Bruder Orest hast du die Mutter und ihren Liebhaber umgebracht.

Aus der schrecklichen Atmosphäre in Mykene bist du dann nach Kreta geflohen, um auf andere Gedanken zu kommen. dort hast du Idamante kennen gelernt, den Sohn des kretischen Königs Idomeneo. Du hast dich in ihn verliebt und würdest gern an seiner Seite die Königin von Kreta werden.

Ich fühl in meinem Herzen Furien der Rache toben!

Arbace

Du bist einer der Vertrauten des Königs Idomeneo, der über das Inselreich Kreta herrscht. Du bist 58 Jahre alt und hast viel Lebenserfahrung und Weisheit in deinem Beruf erlangt. Schon seit langer Zeit bist du in die Regierungsgeschäfte eingeweiht und berätst Idomeneo in allen politischen Fragen.

Als vor 10 Jahren der trojanische Krieg ausbrach, musste der König mit seiner Flotte an der Seite der Griechen kämpfen und ist seither nicht zurückgekehrt. In seiner Abwesenheit hast du alle Staatsangelegenheiten zusammen mit Idomeneos Sohn Idamante mit Erfolg geregelt. Dabei hast du so manches Kunststück vollbracht, hast taktisches und strategisches Handeln erlernt. Vor allem dem Oberpriester des Poseidon gegenüber war dir das oft sehr nützlich, denn er hat sich häufig in die Regierungsangelegenheiten eingemischt.

Jetzt fühlst du dich etwas müde und wartest sehnsüchtig auf die Rückkehr Idomeneos. Sein Sohn Idamante ist zwar mittlerweile ein erwachsener Mann geworden, aber sein Vater muss ihm selbst die Thronfolge anbieten. Darauf hast du keinen Einfluss.

Haben die ewigen Götter denn gar kein Mitleid mehr?

Oberpriester

Du bist der Oberpriester des Poseidon-Tempels. Du bist 56 Jahre alt und lebst im Inselreich des Königs Idomeneo. Schon in früher Kindheit warst du bestimmt, Tempelherr zu werden und hast diesen Beruf mit Leidenschaft ergriffen. Bald wurdest du Priester und weil du immer sehr ehrgeizig warst, ist es dir auch gelungen, zum Oberpriester gewählt zu werden.

Deine Aufgabe ist es, regelmäßig dem Gott des Meeres Opfer darzubringen, um ihn gnädig zu stimmen. In einem Inselreich ist das sehr wichtig, denn Überschwemmungen und Stürme sind eine ständige Gefahr für die Bewohner der Küstenregionen. Opfergaben sind Früchte und Blumen, an hohen Festtagen werden sogar Tiere dafür geschlachtet. In besonders schwierigen Situationen verlangt es der Kult sogar, dass ein Mensch geopfert wird, aber das hast du zum Glück noch nicht erlebt.

Als Idomeneo vor 10 Jahren die Insel verließ, um an der Seite der Griechen gegen die Trojaner zu kämpfen, haben sein Sohn Idamante und sein Vertrauter Arbace die Regierungsgeschäfte übernommen. Dieser hat sich manchmal nicht nach deinen Empfehlungen gerichtet, daher hoffst du, dass der König bald zurückkehrt.

Gib Poseidon, gib dem Gott, was er fordert!

Poseidon

Du bist der Gott des Meeres und aller Gewässer, Sohn des Kronos und der Rhea. Du bist der Bruder von Zeus, Hades, Hera, Demeter und Hestia, das heißt, du gehörst zu den wichtigsten Göttern des Olymp. Man nennt dich den „Erderschütterer“, denn mit deinem Dreizack kannst du Erdbeben und Stürme hervorrufen. Du lebst mit einem großen Gefolge niederer Meeresherrlichkeiten in einem kristallinen Palast auf dem Boden des Ägäischen Meeres. Wie alle griechischen Götter besitzt du die Fähigkeit, dich oder andere in eine andere Gestalt zu verwandeln. Dein Stall beherbergt u.a. Pferde mit bronzenen Hufen und goldenen Mähnen. Wenn du sie vor deine goldene Kutsche spannst, beruhigen sich die Seestürme und Seeungeheuer tauchen auf, um dich zu geleiten.

Du bist verheiratet mit der hochmütigen Amphitrite, die dir mehrere Kinder gebar. Das hindert dich jedoch nicht daran, zahlreiche Liebschaften mit Nymphen, Göttinnen und Sterblichen zu pflegen. Du bist sehr verschlossen und recht streitsüchtig. Allein zu deinem Bruder Zeus hast du eine gute Beziehung, die dich jedoch nicht davon abhalten konnte zu versuchen, ihn mit Hilfe von Hera und Apollon zu entmachten. Der Versuch misslang jedoch und als Strafe musstest du zusammen mit Apollon für König Laomedon die Mauern von Troja aufbauen.

Das war eine anstrengende Arbeit und es hat dich sehr geärgert, dass die Griechen die Stadt total zerstört haben. Deswegen rächst du dich an ihnen, indem du ihre Heimreise über die Ägäis durch viele Stürme und Untiefen erschwerst.

Ihr Stürme und Winde, macht euch auf, die Griechen zu bestrafen!

Athena (Minerva)

Du bist die Tochter von Zeus und Metis, Schutzgöttin und Namensgeberin Athens. Als Göttin der Städte, der Weisheit und des Kampfes, so auch der Kriegstaktik und der Strategie wurdest du zur Palast- und Schutzgöttin der mykenischen Herrscher. Schirmherrin der Künste und der Wissenschaften, Hüterin des Wissens und Beschützerin der Weber, Spinner und anderer Handwerker sind weitere Aufgabengebiete. Im Trojanischen Krieg hast du natürlich auf Seiten der Griechen und Kreter gekämpft und danach den ruhmreichen Odysseus auf seinen gefährvollen Abenteuern begleitet.

Du bist überaus leicht zu kränken: Arachne hatte behauptet, sie sei eine bessere Weberin als du - kurzerhand hast du sie in eine Spinne verwandelt. Man hat dir den Beinamen „die Jungfräuliche“ gegeben, weil du niemals eine Liebesbeziehung eingegangen bist. Wenn du den Namen Poseidon hörst, fällt dir gleich ein, dass es da mal einen Wettstreit gab: Wer der Stadt das nützlichere Geschenk mache, habe gewonnen. Poseidon gab einen Brunnen, der jedoch nur Salzwasser spendete; deine Gabe hingegen war ein Olivenbaum und damit dessen Holz und Früchte. So wurdest du die Schutzgöttin von Athen. Der heilige Ölbaum stand lange Zeit exponiert auf dem Areal der Akropolis und soll laut Legende nach der Zerstörung des Tempels neu ausgeschlagen haben.

Von Ferne nur zucken Jupiters Blitze.

IDOMENEO | MATERIAL 5 | FRAGEN ZUR EINFÜHLUNG

Wie alt bist du? Wie und wo lebst du? Mit welchen Menschen und in welcher Umgebung? Wo hältst du dich meistens auf? Hast du eine Familie? Was bedeutet sie dir? Zu welchem Volk gehörst du? Was denkst du von den anderen Völkern? An was denkst du, wenn du an den Krieg denkst? Wen magst du besonders, wen magst du weniger oder gar nicht und warum? Liebst du jemanden oder etwas? Wenn ja, was bedeutet dir diese Liebe? Wie ist deine materielle Situation? Was für einen Beruf hast du, bzw. was arbeitest du? Womit beschäftigst du dich, wenn du nicht arbeitest? Wie ist dein Lebensgefühl? Welche Bedürfnisse und Träume hast du? Wie ist dein Verhältnis zu den Göttern/Menschen? Wie stark bestimmen sie dein Leben?

IDOMENEO | MATERIAL 6 | ROLLENBIOGRAFIE W. A. MOZART

Über mich wissen wohl die meisten Leute viel, zumindest kennen sie meinen Namen. Und fragen Sie mal einen Wiener, er wird Ihnen mit Stolz in den Augen einige meiner Wohnstätten zeigen. Dabei war es doch gerade der Wiener, der zu einer Zeit, als ich Opern wie den „Figaro“ komponierte, nach gefälligerer Musik strebte, und mir keine Beachtung schenkte. Aber so war das, erst nach meinem Tod fand mein Name wirkliche Aufmerksamkeit.

Mein Leben begann, soweit ich mich erinnern kann, mit der Musik. Und es begann mit großen langen Reisen, für mich und meine Musik. Vor mir sehe ich meinen Vater, meine Schwester, Säle mit erwartungsvollen Menschen, und ich sehe so viele Orte, so viele verschiedene Klaviere. Von Salzburg aus, wo ich geboren wurde (27. Januar 1756) entdeckte ich die Welt, und die Welt entdeckte mich.

Als ich mich 1769 mit dreizehn Jahren als unbesoldeter Hofkonzertmeister in meiner Geburtsstadt niederließ, hatte ich schon vielen Leuten vorgespielt (unter anderem auch Goethe!) und das Komponieren war mir ganz und gar eigen geworden. Besonders spannend für mich war einige Zeit später die päpstliche Auszeichnung in Rom zum Ritter vom Goldenen Sporn. Das klang nach Abenteuer ...!

Als dann in Salzburg der Fürsterzbischof wechselte, war meine Zeit des Reisens und der abenteuerlichen Freiheit aber leider beendet. Ich wurde in einen beengenden und abwechslungslosen Hofdienst gezwängt.

Das hielt ich kaum länger aus und 1777 entschied ich, mich von den Zwängen zu befreien. Ohne Tränen und erwartungsvoll nahm ich Abschied vom Hof. Leider klappte es nicht in München oder Mannheim, aber mein Sinn war auch zu sehr erfüllt von Liebe: Welch wunderbares Geschöpf doch die Sängerin Aloysia Weber war. Wer macht sich da schon Sorgen?

Aber prompt sandte mein Vater mir Vorwürfe und ich reiste mit meiner Mutter nach Paris. Nach dem Tod meiner Mutter 1778 und einer kurzweiligen Rückkehr in den beengenden Salzburger Dienst, brach ich 1781 endgültig mit dem Erzbischof, und endlich konnte ich ein freier Künstler sein.

Zwar fand ich keine sicheren Einkünfte, so doch aber eine Frau (die Schwester meiner vorigen Liebe): 1782 heirate ich Konstanze Weber. Ich war sehr produktiv, traf mein großes Vorbild Haydn, und lernte die Kunst Bachs und Händels kennen. Ich war sowieso sehr interessiert an zeitgenössischer europäischer Musik. Mein Ziel war es, alles zu übertreffen!

Leider war das Wiener Publikum sehr empfindlich, was Kritik in Text oder Musik anbelangt. Sie suchten eher nach gefälliger Musik! So verlor ich immer mehr die Gunst des Publikums ...

Es war schon etwas erniedrigend 1787 die Stellung als kaiserlicher Kammerkomponist anzunehmen. Ich bekam nur einen geringen Salär und die eher entwürdigende Pflicht, Tanzmusik für öffentliche Maskenbälle zu schreiben! (In dieser Musik habe ich sicherlich nicht die „Heiterkeit, Ruhe und Grazie“ entwickelt, die Robert Schumann mir später zuschrieb.)

Meine Frau kränkelte, und ich zog mich immer mehr von der Öffentlichkeit zurück. So fand ich die Kraft, in meinen letzten fünf Lebensjahren viele vollendete Werke zu komponieren.

Zuletzt mein großes Werk: ein Requiem. Gerne hätte ich es vollendet, doch während meiner innigen Arbeit, während des steten Komponierens starb ich am 5. Dezember 1791. Vielleicht lag es an meinem Rückzug vom Leben in das Komponieren, dass an meinem Grab nur wenige Menschen standen. Vielleicht stehen heute im Durchschnitt mehr Menschen an einem Tag im Jahr an meinem Grab, als an meinem Todestag. Ja, das ist sogar sehr wahrscheinlich.



IDOMENEO | MATERIAL 7 | SZENENKARTEN

1. Spielszene (1. Akt, 1. - 3. Szene)

Personen: Iliä, Idamante

Ort: Ilias Gemächer im Königspalast (von Idomeneo)

Requisite: Seile (Beauftragt einige Mitspieler*innen, am Ende der Szene die Sklaven zu spielen)

Was bisher geschah:

Die Prinzessin Iliä wurde im Trojanischen Krieg gefangen genommen. Als Tochter von König Priamus wird sie gut behandelt, obwohl sie eine Sklavin ist. Ihre Landsleute werden in Ketten gehalten und müssen Sklavendienste leisten. Sie hat sich in den kretischen Prinzen Idamante verliebt.

Spielt die folgende Szene:

ILIA Wann nur enden meine bitteren Leiden? Unglückliche Iliä! Mein Herz wurde Sklave des tapferen Idamante, ehe ich mich selbst als Gefangene erkannte. O Götter, welchen Widerstreit der Gefühle habt ihr mir im Busen erregt! Iliä! Vater! Prinz! Schicksal! Liebt mich Idamante? ... Ach nein, der Grausame hat sein Herz an Elektra verloren, und diese böartige Prinzessin Elettra, die aus Argos verbannt wurde – diese Verirrte ist meine Rivalin. Wohlan, Rache, Eifersucht, Hass und auch Liebe, so zerfleischt doch dieses unglückliche Herz!
Da kommt Idamante, ach. Armes Herz, du schlägst und hast Furcht.

IDAMANTE Ein süßer Hoffnungsstrahl lindert meinen Schmerz.
Minerva, die Schützerin Griechenlands,
errettete meinen Vater vor der Wut der Wellen.

ILIA *(mit Ironie)* Fürchte nichts. Griechenland wird von Minerva behütet, und der ganze Zorn der Götter hat sich jetzt über die Trojaner entladen.

IDAMANTE Beklage nicht länger das Los der Trojaner.
Ich schenke ihnen die Freiheit, und jetzt wird es unter uns
nur noch einen Gefangenen geben, nur einen, der die teuren Fesseln trägt,
die deine Schönheit ihm anlegte.

ILIA Die unbedachte Verwegenheit deiner Worte kann ich kaum ertragen.
Bedenke doch, wer dein Vater ist und wer der meine war.

IDAMANTE Ich bin schuldlos, und du verurteilst mich, mein Alles, weil ich dich liebe!?
(Die gefangenen Trojaner werden herbei geführt)

IDAMANTE Nun werde ich ihre Fesseln lösen, will sie jetzt trösten.
(für sich) Ach, warum kann ich das nicht für mich selbst tun!
(Man löst die Ketten der Gefangenen, die ihre Dankbarkeit bekunden.)

3. Spielszene (1. Akt, 8. - 10. Szene)

Personen: Idomeneo, Idamante

Ort: Abschüssiger Strand am noch aufgewühlten Meer, Schiffstrümmer am Ufer (Kreta)

Was bisher geschah:

Idomeneo ist auf der Rückkehr aus Troja in Seenot geraten, da Poseidon einen Sturm geschickt hat. Er hat ihm geschworen, den ersten Menschen zu opfern, der ihm an Kretas Strand begegnet, wenn er und die Flotte gerettet werden. Sie haben Glück im Unglück: Viele Schiffe zerschellen an der Küste, aber die Krieger vom königlichen Boot können sich an den Strand retten.

Spielt eine Szene, in der folgendes passiert:

Idamante trauert am Strand um den tot geglaubten Vater. An anderer Stelle hadert Idomeneo mit seinem Schwur. Im Krieg viele Trojaner töten ist eine Sache, aber einen Unschuldigen für die eigene Angst zu opfern ist eine andere. Er fühlt sich schuldig. Beide Männer treffen einander und es kommt zu folgendem Dialog:

- IDOMENEO *(für sich)* Diese Stimme! Welch Mitleid zerreit mir die Brust!
 (zu Idamante) Du bist unglücklich? Was sagst du?
- IDAMANTE Himmel, was meiner Liebe das Teuerste ist, in diese Schlünde geworfen liegt Idomeneo, der tote Held. - Doch warum dein Seufzen, deine Tränen? Ist Idomeneo dir bekannt?
- IDOMENEO Es gibt keinen beklagenswerteren Menschen als ihn!
- IDAMANTE Was sagst du? Lebt er noch? Wo ist er? Wo wird sein geliebter Anblick mir das Leben wiedergeben?
- IDOMENEO Doch woher kommt diese zärtliche Liebe, die du für ihn hegst?
- IDAMANTE *(mit Nachdruck)* Er ist mein Vater!
- IDOMENEO *(für sich)* Ihr unbarmherzigen Götter! *(schmerzbewegt)*
 Mein Sohn! ...
- IDAMANTE *(glücklich)* Wo bin ich ...? Welches Entzücken ...! Lass mich, geliebter Vater, an deine Brust ... *(will ihn umarmen)*
 (Idomeneo weicht verwirrt zurück.)
- IDAMANTE Ach! Warum zürnst du?
 Wendest dich verzweifelt von mir ab?
- IDOMENEO Folge mir nicht, ich verbiete es dir. Hüte dich, mich wiederzusehen!
 (geht ab)

2. Spielszene (1. Akt, 4. - 6. Szene)

Personen: Elettra, Idamante, Arbace

Ort: Ilias Gemächer im Königspalast (von Idomeneo)

Was bisher geschah:

Die Prinzessin Elettra ist von Mykene nach Kreta gereist. Sie hasst die von den Griechen verschleppten trojanischen Gefangenen, selbst wenn diese als Sklaven behandelt werden. Sie hat sich in den kretischen Prinzen Idamante verliebt.

Spielt eine Szene, in der folgendes passiert:

Elettra wirft Idamante vor, dass er den Trojanern die Fesseln hat abnehmen lassen. Er verteidigt sich, indem er den Grundstein für die friedliche Gemeinschaft beider Völker legen will. Arbace bringt die Nachricht, dass Idomeneo mit einem Teil seiner Flotte durch einen Sturm Poseidons untergegangen ist. Elettra schaut in die Zukunft: Sie sieht Idamante als Thronfolger, der sich die trojanische Prinzessin Ilia zur Gemahlin nimmt.

Wie reagiert Idamante auf die Todesbotschaft? Wie verhält sich Elettra ihm gegenüber?

4. Spielszene (2. Akt, 1. - 3. Szene)

Personen: Idomeneo, Arbace, Ilia, Idamante, Elettra

Ort: Königliche Gemächer (von Idomeneo)

Was bisher geschah:

Idomeneos Flotte ist mit den gefangenen Trojanern, unter ihnen Ilia, an Kretas Küste gestrandet, weil Poseidon einen Sturm aufbrausen ließ, um sich an den Griechen zu rächen (Schließlich haben sie seine Stadt Troja zerstört!). Ilia wurde von Idamante gerettet und die beiden haben sich dank Amors Hilfe ineinander verliebt. Idomeneo hat in Seenot Poseidon geschworen, den ersten Menschen zu opfern, der ihm an Kretas Strand begegnet, wenn die Flotte gerettet wird. Am Strand begegnete ihm Idamante, sein Sohn. Bisher hat nur Arbace von dem Unglück erfahren. Auch Elettra hat sich in Idamante verliebt. Ilia ist für sie eine Rivalin.

Spielt eine Szene, in der folgendes passiert:

Idomeneo weiht Arbace ein, dass er Poseidon als Opfer den ersten Menschen versprach, den er bei der Ankunft in Kreta treffen würde - und dass dieser Mensch nun sein eigener Sohn war. Arbace gibt den Rat, Idamante heimlich aus dem Land zu bringen, bis sich möglicherweise eine andere göttliche Fügung ergibt. Ilia erscheint und zeigt sich Idamantes Vater gegenüber freundlich, obwohl er verantwortlich für ihre Gefangennahme war. Idomeneo erkennt, dass sie seinen Sohn liebt und verzweifelt, weil er neues Unglück sieht. Er ruft Idamante zu sich, um ihm den Auftrag zu erteilen, Elettra zurück nach Argos zu bringen.

Wie gehen die Figuren mit ihren verborgenen Absichten und Gefühlen um? Versucht in eurem Spiel klarzumachen, dass der gesprochene Text oft nicht dem Innenleben der Figur entspricht.

5. Spielszene (3. Akt, 1. - 2. Szene)

Personen: Ilia, Idamante

Ort: Garten des Königs (Idomeneo)

Was bisher geschah:

Idomeneos Flotte ist mit den gefangenen Trojanern, unter ihnen Ilia, an Kretas Küste gestrandet, weil Poseidon einen Sturm aufbrausen ließ, um sich an den Griechen zu rächen (Schließlich haben sie seine Stadt Troja zerstört!). Ilia wurde von Idamante gerettet und die beiden haben sich dank Amors Hilfe ineinander verliebt. Idomeneo hat in Seenot Poseidon geschworen, den ersten Menschen zu opfern, der ihm an Kretas Strand begegnet, wenn die Flotte gerettet wird. Am Strand begegnete ihm Idamante, sein Sohn. Bisher hat nur Arbace von dem Unglück erfahren. Auch Elettra hat sich in Idamante verliebt. Ilia ist für sie eine Rivalin. Um Idamante zu retten, hat König Idomeneo beschlossen, dass Idamante Elettra begleiten soll auf ihrer Rückreise in ihre Heimat Argos. Elettra ist voller Hoffnung, endlich Idamantes Herz erobern zu können. Idamante hat ein Ungeheuer besiegt, das Kreta bedrohte.

Spielt eine Szene, in der folgendes passiert:

Idamante berichtet, dass ein Ungeheuer die Küsten Kretas bedroht. Er ist unglücklich, weil sich sein Vater nach der Rückkehr aus dem Krieg ihm gegenüber abweisend verhält. Er will gegen das Ungeheuer kämpfen, um den Tod zu suchen. Ilia versucht ihn davon abzuhalten, indem sie ihm aufzeigt, dass er der einzige Thronfolger ist. Als er darauf nicht reagiert, gesteht sie ihm ihre Liebe. Idamante ist überrascht, gesteht aber auch seine Liebe zu Ilia.

Was hält Ilia vom Entschluss das Ungeheuer zu bekämpfen? Wie reagieren die beiden auf die Gefühle des/der anderen?

7. Spielszene (Improvisation)

Personen: Minerva, Poseidon, Amor

Ort: Olymp

Was bisher geschah:

Idomeneos Flotte ist mit den gefangenen Trojanern, unter ihnen Ilia, an Kretas Küste gestrandet, weil Poseidon einen Sturm aufbrausen ließ, um sich an den Griechen zu rächen (Schließlich haben sie seine Stadt Troja zerstört!). Ilia wurde von Idamante gerettet und die beiden haben sich dank Amors Hilfe ineinander verliebt. Idomeneo hat in Seenot Poseidon geschworen, den ersten Menschen zu opfern, der ihm an Kretas Strand begegnet, wenn die Flotte gerettet wird. Am Strand begegnete ihm Idamante, sein Sohn. Auch die Griechin Elettra hat sich in Idamante verliebt. Ilia ist für sie eine Rivalin. Um Idamante zu retten, hat König Idomeneo beschlossen, dass Idamante Elettra begleiten soll auf ihrer Rückreise in ihre Heimat Argos. Elettra ist voller Hoffnung, endlich Idamantes Herz erobern zu können. Idamante hat ein Ungeheuer besiegt, das Kreta bedrohte. Dafür wird er als Held gefeiert, aber der Tag steht bevor, an dem er Poseidon geopfert werden muss.

Spielt eine Szene im Olymp, in der ihr in Streit miteinander geratet. Amor hat gerade erfahren, dass Idamante schon in den Poseidontempel geführt wurde, um dort auf dem Opferaltar zu sterben. Poseidon ist zufrieden mit dieser Nachricht, Amor aber will die Liebe, die er einmal gestiftet hat, retten. Er möchte Poseidon dazu bewegen, auf das Opfer zu verzichten. Minerva ärgert sich, dass die Kreter ihre griechische Verbündete Elettra nicht ernst nehmen und dass Poseidon mal wieder mit seinen Machtmitteln (Sturm/Ungeheuer) den Lauf der Dinge beeinflussen kann.

Wie verhalten sich die Götter? Welche Argumente führen sie an? Einigen sie sich? Wer setzt sich durch?

6. Spielszene (3. Akt, 3. Szene)

Personen: Idamante, Idomeneo, Elettra, Ilia

Ort: Garten des Königs (Idomeneo)

Was bisher geschah:

Idomeneos Flotte ist mit den gefangenen Trojanern an Kretas Küste gestrandet. Ilia wurde von Idamante gerettet und die beiden haben sich ineinander verliebt. Idomeneo hat in Seenot Poseidon geschworen, den ersten Menschen zu opfern, der ihm an Kretas Strand begegnet, wenn die Flotte gerettet wird. Am Strand begegnete ihm Idamante, sein Sohn. Idamante versteht nicht, warum Idomeneo ihn nicht sehen will; es schmerzt ihn, dass sein Vater ihn so von sich weist. Auch Elettra hat sich in Idamante verliebt. Ilia ist für sie eine Rivalin. Um Idamante zu retten, hat König Idomeneo beschlossen, dass Idamante Elettra begleiten soll auf ihrer Rückreise in ihre Heimat Argos. Elettra ist voller Hoffnung, endlich Idamantes Herz erobern zu können. Doch gemeinsam mit Idomeneo trifft sie im Garten auf ein Liebespaar: Idamante und Ilia ...

Spielt die folgende Szene:

IDOMENEO	(für sich) Himmel! Was sehe ich!
ILIA	(zu Idamante) Wir sind entdeckt, Geliebter.
ELETTRA	(für sich) Da ist der Ungetreue.
IDOMENEO	(für sich) Meine Ahnung war richtig. Grausames Schicksal!
IDAMANTE	Herr, ich wage dich schon nicht mehr Vater zu nennen: Gewähre einem unglücklichen Untertanen wenigstens eine einzige Gnade.
IDOMENEO	Sprich.
IDAMANTE	Womit habe ich dich je beleidigt? Warum gehst du mir aus dem Wege? Hassesst du, verabscheust du mich?
IDOMENEO	Mein Sohn, im Zorn gegen mich ließ Poseidon mein Herz zu Eis erstarren, dein Leid beschwert auch mir das Herz, und ich kann dich nicht ansehen ohne Schauer und Entsetzen.
IDAMANTE	Habe ich Poseidons Zorn verschuldet? Was ist meine Schuld?
IDOMENEO	Könnte ich ihn doch ohne dich besänftigen!
IDOMENEO	Ich befehle dir, verlass Kreta und suche anderswo sichere Zuflucht.
ILIA	Weh mir! (zu Elettra) Mitfühlende Prinzessin, ach tröste mich!
ELETTRA	Ich sollte dich trösten? Doch wie??? (für sich) Jetzt beleidigt die Schändliche mich auch noch.
IDAMANTE	Also gehe ich! ... Aber wohin? ... O Ilia! ... o Vater!
ILIA	(entschlossen) Ich will dir folgen oder sterben, mein Geliebter.
IDAMANTE	Bleibe hier, Liebste, und lebe in Frieden. Lebe wohl!
IDAMANTE	Ich gehe, einsam umherziehend, den Tod anderswo suchend, bis ich ihn gefunden habe.
ILIA	Du hast mich zur Gefährtin im Leid, wo immer du bist und wo du stirbst, sterbe ich auch.
IDOMENEO	Unbarmherziger Poseidon! Wer hat Mitleid und tötet mich?
ELETTRA	(für sich) Wann werde ich gerächt sein?
IDOMENEO, ILIA, IDAMANTE	Mir bricht das Herz!
ALLE (QUARTETT)	Mehr kann man nicht ertragen. Schlimmer als der Tod ist so großer Schmerz. Ein grausameres Schicksal, eine schwerere Qual hat niemand erlitten! (Idamante geht schmerzbewegt ab.)

8. Spielszene (3. Akt, 9. Szene)

Personen: Idomeneo, Idamante

Ort: Garten des Königs (Idomeneo)

Was bisher geschah:

Idomeneos Flotte ist mit den gefangenen Trojanern, unter ihnen Ilia, an Kretas Küste gestrandet, weil Poseidon einen Sturm aufbrausen ließ, um sich an den Griechen zu rächen (Schließlich haben sie seine Stadt Troja zerstört!). Ilia wurde von Idamante gerettet und die beiden haben sich dank Amors Hilfe ineinander verliebt. Idomeneo hat in Seenot Poseidon geschworen, den ersten Menschen zu opfern, der ihm an Kretas Strand begegnet, wenn die Flotte gerettet wird. Am Strand begegnete ihm Idamante, sein Sohn. Bisher hat nur Arbace von dem Unglück erfahren

Auch Elettra hat sich in Idamante verliebt. Ilia ist für sie eine Rivalin. Um Idamante zu retten, hat König Idomeneo beschlossen, dass Idamante Elettra begleiten soll auf ihrer Rückreise in ihre Heimat Argos. Elettra ist voller Hoffnung, endlich Idamantes Herz erobern zu können. Idamante hat ein Ungeheuer besiegt, das Kreta bedrohte.

Spielt die folgende Szene:

IDAMANTE	[...] der du mir dieses Leben einst gegeben; nimm es wieder und versöhn damit den Himmel, dass er dir für mein Leben das seine schenke; so sei zugleich dem Lande wieder Friede und die Gnade der Götter neu gegeben.
IDOMENEO	Mein Sohn, vergib mir; ich kann nicht wählen, dieses furchtbare Amt fordert das Schicksal [...]. Ach nein, ich kann nicht, nie und nimmer vermag ich, das Richtschwert zu heben. O Liebster!
IDAMANTE	O Vater! Gib der Schwäche, dem Mitleid keinen Raum; was dir die Pflicht gebietet, hemme Liebe jetzt nicht. Fest führ dein Schwert, ein rascher Streich endet alles. [...] Gedenke deiner Pflicht! Den Sohn verlierst du, doch du gewinnst dann Götter zu Freunden.
IDOMENEO	O welche ungeahnten Kräfte erfüllen jetzt mein Herz? ... ja, mein Entschluß steht fest ... diese Umarmung, die letzte ... dann stirbst du.
IDAMANTE	O Vater! ...
IDOMENEO	O Liebster! ...
BEIDE	O Götter! ...

IDOMENEO | MATERIAL 8 | GESPIELTE ERZÄHLUNG

III. AUFZUG | 6. – 11. SZENE | Öffentliche Audienz

Personen: Oberpriester, Priester, in der Nähe des Throns, Kreter unten auf dem Platz; Poseidon, Idomeneo, Arbace, Ilia, Elettra, Idamante im Off

Ort: Großer mit Statuen geschmückter Platz vor dem Tempel des Poseidon (neben dem Herrscherpalast)

Requisiten: Thron, Opferwerkzeuge, weißes Gewand und Blumenkranz (für Idamante), Schwert und Krone (für Idomeneo), Poseidon-Statue

- Der Oberpriester und eine große Volksmenge warten auf dem Platz.
- Idomeneo, begleitet von Arbace und dem königlichen Gefolge (unter ihnen Elettra und Ilia), treten auf.
- **CD 3.3 | 0:00 - 0:18**
- Er setzt sich auf den für öffentliche Audienzen bestimmten Thron.
- Der Oberpriester tritt vor den Thron und erzählt Idomeneo von dem grausamen Ungeheuer, das die Insel bedroht und schon viele Menschen getötet hat. (*Text A*)
- Er bittet Idomeneo, zu verraten, wer das Opfer für Poseidon sein soll.
- Idomeneo verkündet dem Volk und allen Versammelten, dass sein eigener Sohn das Opfer sein wird.
- **CD 3.3 | 3:52 - 4:59**
- Er will selber die Opferhandlung vollbringen.
- Das kretische Volk reagiert entsetzt.
- **CD 3.3 | 5:11 - 6:13**
- Der Oberpriester bittet den Gott Poseidon um Hilfe.
- Die Priester sind mit den Vorbereitungen für das Opfer beschäftigt.
- **CD 3.3 | 9:38 - 10:56**
- Idomeneo und der Oberpriester beten zu Poseidon um Gnade.
- Die Priester stimmen in die Gebete ein.
- Arbace und einige Kreter stürmen jubelnd herein.
- **CD 3.5 | 0:00 - 0:11**
- Arbace verkündet, dass Idamante das Ungeheuer getötet hat. (*Text B*)
- Alle Anwesenden jubeln mit; Idomeneo gebietet Ruhe.
- Er verkündet, dass Idamante trotzdem geopfert werden muss.
- Idamante erscheint in weißem Gewand, mit einem Blumenkranz auf dem Kopf, umgeben von Wachen und Priestern.
- Das Volk ist in großer Trauer.
- **CD 3.6 | 0:00 - 0:31**
- Idamante erklärt, dass er glücklich ist, wenn er dem Vater das Leben retten kann durch den eigenen Tod. (*Text C*)
- Idomeneo beklagt sein Schicksal und bricht zusammen.
- Er will den eigenen Sohn nicht töten.
- Idamante ermutigt ihn, die Tat zu vollbringen.
- Idomeneo rafft sich mit letzter Kraft auf und hebt das Schwert.
- **CD 3.6 | 6:31 - 7:06**
- Ilia wirft sich dazwischen.
- Der Oberpriester hält sie zurück.
- Ilia will sich selbst opfern, um Idamante zu retten. (*Text D*)
- Idamante ist nicht einverstanden, er will selbst das Opfer sein.
- Ilia läuft zum Altar und will niederknien; Idamante will sie zurück halten.

- Ilia kniet vor dem Oberpriester nieder.
- Man hört großen unterirdischen Lärm, die Statue Poseidons bewegt sich; der Oberpriester steht verzückt vor dem Altar.
- **CD 3.6 | 8:25 - 8:40**
- Alle sind entsetzt und starr vor Schrecken. Plötzlich ertönt die Stimme des Orakels und verkündet, dass Idamante König von Kreta werden soll, Ilia seine Gemahlin.
- **CD 3.6 | 8:40 - 10:20**
- Ilia und Idamante fallen sich in die Arme.
- Arbace ist freudig erregt; Elettra ist wütend und entsetzt. (*Text E*)
- Idomeneo verkündet per Gesetz, dass Idamante König von Kreta wird. (*Text F*)
- Idamante wird sofort zum König gekrönt, unter dem Jubel des Volkes.
- **CD 3.9 | 0:00 - 0:46 (oder 1:37)**

Texte für die Protagonisten in der Gespielten Erzählung

Oberpriester - Text A

Sieh, König, auf den Straßen rinnt das Blut deines Volkes. Bei jedem Schritt erblickst du Menschen [...] in Todesqualen. Tausend und Tausend fanden in dem weiten Schlund des gefräßigen Scheusals ihr Grab schon, ich selber sah es. [...] Wer ist, wo ist das Opfer? ... gib Poseidon, gib dem Gott, was er fordert.

Arbaces - Text B

König, man feiert Idamantes, den Helden; den Tod nicht scheuend, wie in wilder Verzweiflung, kämpfte er für das Volk. Mit kühnem Mute stürzt er sich auf das Scheusal, bekämpft es, erschlägt es. Heil kehrt er uns zurück.

Idamante - Text C

[...] der du mir dieses Leben einst gegeben; nimm es wieder und versöhn damit den Himmel, dass er dir für mein Leben das seine schenke; so sei zugleich dem Lande wieder Friede und die Gnade der Götter neu gegeben.

Ilia - Text D

Hier, nimm mein Leben, König, lass mich das Oper sein. [...] Idamantes ist schuldlos; in deinem Sohne ruht die Hoffnung des Landes; die Götter sind gerecht, ihr missversteht, was sie wirklich von euch wollen, ihr begreift sie noch nicht [...] lasst mich sterben.

Elettra - Text E

Unselige Elettra! [...] Soll ich in Schmerzen mich quälen, dieses Schauspiel der Freude als Geschlagne betrachten? Ich sehe Ilia glücklich in seinen Armen, soll ich denn zu den Schmerzen noch Spott ertragen? [...] Ein Dolchstoß durchbohre mein unseliges Herz.

Idomeneo - Text F

Sehet hier mein zweites Ich, er sei euer König: Meinem Sohn Idamantes, dem mir so teuren, übergab ich die Krone [...]. Seht hier des Königs Gattin. Erkennet in diesem schönen Paare eine Gabe des Himmels für euch. Wie leuchtet hell und freundlich, o Kreta, deine Zukunft!

LITERATUR

1. Über das Werk - Sekundärliteratur

HUBBARD, Ben: Troja - Eine Geschichte von Wut, Täuschung und Zerstörung. tosa Verlag, Fränkisch-Crumbach 2019.

NEEF, Sigrid: Das Theater der Ruth Berghaus. Henschelverlag/S. Fischer Verlag, Frankfurt M. und Berlin 1989.

SCHWAB, Gustav: Die schönsten Sagen des klassischen Altertums. Gondorf Verlag, Bindlach 1997.

WILLASCHEK, Wolfgang: Mozart-Theater - Vom Idomeneo bis zur Zauberflöte. Metzler, Stuttgart/Weimar 1995.

Wikipedia: Artikel zu zahlreichen Schlagworten, z. B.:

Idomeneo <https://de.wikipedia.org/wiki/Idomeneo>

Minoische Kultur https://de.wikipedia.org/wiki/Minoische_Kultur

Mykene https://de.wikipedia.org/wiki/Minoische_Kultur

Troja <https://de.wikipedia.org/wiki/Troja>

Trojanischer Krieg https://de.wikipedia.org/wiki/Trojanischer_Krieg

Kreta <https://de.wikipedia.org/wiki/Kreta>

Tragédie lyrique https://de.wikipedia.org/wiki/Tragédie_lyrique

Jephtha [https://de.wikipedia.org/wiki/Jephtha_\(Händel\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Jephtha_(Händel))

Jiftach <https://de.wikipedia.org/wiki/Jiftach>

Poseidon <https://de.wikipedia.org/wiki/Poseidon>

Athena <https://de.wikipedia.org/wiki/Athene>

2. Unterrichtsmaterialien zur Szenischen Interpretation von Musiktheater

Schriftenreihe "Szenische Interpretation von Opern" im Lugert-Verlag:

BRINKMANN, Rainer O.: »Die Hochzeit des Figaro«

BRINKMANN, Rainer O.; MEGNET, Katharina: »Die Dreigroschenoper«

BRINKMANN, Rainer O.; KOSUCH, Markus; STROH, Wolfgang Martin:
Methodenkatalog der Szenischen Interpretation von Musiktheater

KOSUCH, Markus; STROH Wolfgang Martin: »West Side Story«

NEBHUTH, Ralf; STROH, Wolfgang Martin: »Carmen«

STROH, Wolfgang Martin: »Wozzeck«

Im Wißner-Verlag Augsburg:

BRINKMANN, Rainer O.: Giacomo Puccini »La Bohème«. Szenische Interpretation von Musiktheater. In: Matthias Kruse (Hrsg.): Musiktheater. Beiträge zur Didaktik und Methodik. Bd. 1. Augsburg 2003.

Institut für Szenische Interpretation von Musik + Theater (ISIM)

Eine umfangreiche Literaturliste zum Thema „Szenische Interpretation von Musik + Theater“ und zahlreiche Materialien zum Download finden sich auf der Website www.isim-online.de