



**ISIM**  
Institut für Szenische Interpretation  
von Musik + Theater



**STAATS  
OPER  
UNTER  
DEN  
LINDEN**

# RIGOLETTO

*Giuseppe Verdi*

Szenische Interpretation von Musiktheater

KONZEPT UND MATERIALIEN für eine Unterrichtseinheit in den Sek. I + II  
(ab 8. Klasse)

Entwicklung und Zusammenstellung: Rainer O. Brinkmann

Mitarbeit: Bettina Kunzmann, Barbara Vielhaber, Luisa Splett, Oliver Riedmüller, Klara Kroymann und Gesa Johanna Horn

STAATSOPER UNTER DEN LINDEN

Junge Staatsoper

Unter den Linden 7

10117 Berlin

T +49 (0)30 203 54 697

[operleben@staatsoper-berlin.de](mailto:operleben@staatsoper-berlin.de)

[www.staatsoper-berlin.de](http://www.staatsoper-berlin.de)

Institut für Szenische Interpretation von Musik + Theater (ISIM)

[www.musiktheaterpaedagogik.de](http://www.musiktheaterpaedagogik.de)

## Vorbemerkung

Als sich am 11. März 1851 der Vorhang zur Uraufführung von Verdis *Rigoletto* in Venedigs Teatro La Fenice hebt, staunen die Zuschauer nicht nur über neuartige dreidimensionale Kulissenbauten (bis dato hatte man vor gemalten Vorhängen gespielt), sondern erleben darin ein sehr naturalistisches Gewitter, mit neuartiger Gasbeleuchtung, die auf den Punkt, d. h. passend zur Musik gezündet werden kann. Aber nicht nur die szenischen Effekte, auch die ungewöhnliche Handlung, das Auftreten eines körperlich Verunstalteten, eines Zuhälters und einer Hure in tragenden Rollen, dazu die mutige Herrschaftskritik und eine nicht nur am Wohlklang sondern auch am Hässlichen, Gruseligen und Verkommenen ausgerichtete Musik bringen die Zuschauer zum Toben. Verdis Gespür für dramatische Wirkung und die Beharrlichkeit, mit der er an der Geschichte entgegen der Zensurbehörde festhielt, führten zu einem Erfolg, der bis heute anhält und das Werk zu einem der meist gespielten in den Opernhäusern der Welt macht.

Die Vorlage, Viktor Hugos Versdrama „*Le roi s’amuse*“, war im Jahr 1832 auf die Bühne gekommen, die Uraufführung verursachte einen Skandal, da der im Stück kritisierte Renaissance-König Franz I. vom Publikum mit dem aktuellen Bürgerkönig Louis-Philippe I. identifiziert wurde. Pfeifkonzert, Saalschlacht und das Verbot weiterer Aufführungen folgten.

Das Drama zeigte einen absoluten Herrscher, bereit sich zu nehmen, was immer ihm gefällt, skrupellos, umgeben von Hofstaat und Hofschranzen, sekundiert von einem Hofnarren, dem Intrige und beißender Spott nicht fremd sind. In Italien, das zu der Zeit politische Einigungsbemühungen um ein starkes Königreich erlebte (besonders im habsburgisch regierten Venedig), konnten solch chauvinistische Herrschaftsverhältnisse und Ausschweifungen nicht auf der Bühne gezeigt werden, emsige Zensurbehörden prüften Libretti und Absichten der Künstler. Verdi, der sich selbst immer als politischen Künstler begriff, gab sich nicht zufrieden mit dem Aufführungsverbot, sondern animierte seinen Librettisten Francesco Maria Piave zu Varianten, die schließlich die Zensur passieren konnten: ein neuer Titel, Verzicht auf eine Schlüsselszene im Schlafzimmer, die Verlegung der Handlung in frühere Zeit und Austausch des französischen Königs durch einen nicht näher bezeichneten Herzog von Mantua. Hier freilich blieb die Oper im bekannten Italien und ließ heimische Herrschaftskritik zumindest im Ungefähren zu.

Vorgänger der Titelfigur ist der Hofnarr Triboulet, kleinwüchsig und körperlich gezeichnet durch eine verzogene Rückenpartie. Piave beschreibt die körperlichen Auffälligkeiten für *Rigoletto* nicht in der Personencharakteristik, er lässt nur die anderen über ihn reden (der Bucklige, mit Höcker ...). Die lange und vielfältige Tradition des Narren spiegelt sich in seiner Rolle wider: In unserem Kulturkreis erscheint er im Mittelalter sowohl als fröhlicher Spaßmacher als auch in negativer Gestalt. Als Mitglied der untersten Schicht, im Verein mit Räubern, Blinden, Fehlgebildeten und zwielichtigen Gestalten, wurde ihm häufig die Nähe zum Teufel unterstellt, er wurde Sinnbild für Vergänglichkeit (*vanitas*) und Tod. Die starke Verbreitung der Narren in Fastnachtsritualen hält bis heute an und verweist auf das Dämonische durch Masken, Kleidung und Habitus; hier zeigt sich immer noch die „Narrenfreiheit“, die weite Bevölkerungsteile für kurze Zeit im Jahr im regionalen Brauchtum genießen, da sie sanktionsfrei aus dem System fallen können.

Menschen mit körperlichen Missbildungen wurden im Mittelalter als Kuriositäten in Käfigen zur Schau gestellt, einige aber schafften es, aus dem diskriminierenden Verhalten Kapital zu schlagen: Als Hofnarr ließ sich (zuweilen) ein gutes Leben führen, das Berufsbild erstreckte sich auf die Bereiche Beratung, Unterhaltung, Zeitkritik, Regulativ für absolutistische Herrscher (denen sich niemand etwas entgegenzusetzen traute), Intrige und alles unter dem Schutz der Narrenkappe, der (gespielten) Dummheit und der körperlichen Deviation.

Ein großes Thema der Oper ist der Fluch. Schon im Präludium wird er mit musikalischem Motiv eingeführt (scharf punktierte Rhythmen im absteigenden Moll-Dreiklang, Seufzer-Figuren und dramatische Dynamik-Steigerung) und zieht sich bis zur Bestätigung seiner Wirkmacht am Ende durch das Werk. Der Graf von Monterone klagt den Herzog an, seine Tochter entehrt zu haben und will Rache. *Rigoletto* verspottet ihn (von Berufs wegen) und wird ebenfalls verflucht. Als er erkennt, dass die eigene Tochter in gleicher Gefahr schwebt, begreift er die Tragweite des Fluchs und fast wie eine „self fulfilling prophecy“ vollzieht sich die Rache an seiner Familie, nicht aber am Herzog. Monterone ist an Strafe interessiert, göttliche Unterstützung behauptet er nicht. *Rigoletto* ist überzeugt, dass der Fluch seine Wirkung haben wird und trägt wissentlich und unwissentlich dazu bei: die Wahrung des Familienheimnisses, die ständige Beleidigung der Hofherren, die Beteiligung an der Entführung seiner Tochter, der Auftrag an sie, sich Männerkleidung anzulegen, das Angebot, die Leiche des Herzogs im Fluss zu „entsorgen“ - seine Taten verhelfen dem Fluch zur wirksamen Sühne. Indem er die „Fluchgemeinschaft“ durch seinen Glauben daran akzeptiert, wird er selber zum Vollstrecker und Mittäter - obgleich er sich in der Opferrolle sieht.

In der vierten Szene des II. Aufzugs erfahren wir durch einen Pagen, dass der Herzog verheiratet ist. Bis dahin hat er Monterones Tochter verführt, sich an die Gräfin von Ceprano heran gemacht, Gilda angeflirtet und ist während dieser Szene dabei, Schande über sie zu bringen. So jedenfalls beschreibt sie, was sie mit ihm im chambre séparée erlebt hat. In seiner berühmten Arie „La donna è mobile“ beklagt er sich am Ende über die Treulosigkeit der Frauen, diese Doppelmoral ist kaum zu überbieten und wird im Laufe der Spielsequenz zu entlarven sein. Genauso die brutalen „Späße“ der Höflinge und das System der Unterstützer, die aus Angst oder Eigennutz Intrigen unterstützen oder wegschauen. Die zwiespältigste Figur im Gefüge ist sicherlich Rigoletto selbst, diskriminiert wegen seines Aussehens, aber bereit zu Spott, Erniedrigung, Anstiftung und Mithilfe bei Entführung, Gipfelpunkt dann der Mordauftrag.

Außer Gilda haben die Frauen fast keine Stimme in dieser Oper. Giovanna, ihre Gesellschafterin und ein Page der Gräfin (Mezzosopran) haben nur wenige Takte zu singen, die Gräfin selbst betritt nicht einmal die Bühne. Einzig die Schwester des Auftragsmörders, selbst von Beruf Prostituierte, hat eine größere Partie. Maddalena allerdings ist ein kühnes Gegenbild zu Gilda: Sie lockt den Herzog ins Bordell, stiehlt ihm im Schlaf den Degen, der zur Mordwaffe wird, verliebt sich in seine Schönheit und versucht ihn zu retten, indem sie ihrem Bruder Rigoletto als das bessere Mordopfer vorschlägt.

Sowohl der Herzog als auch Gilda werden wegen ihrer Schönheit begehrt bzw. geneidet. Beide werden Opfer einer Intrige, Gilda ist bereit, um ihn zu retten, für ihn zu sterben. Für Sie geht es tödlich aus, der Herzog (seine Stimme verliert sich in der Ferne) verschwindet am Ende, nimmt nicht einmal Notiz von ihrem Ableben. Die Herrscher wird in seinen Taten als „schönes Scheusal“ dargestellt, skrupellos und desinteressiert am Schicksal der Untergebenen und der Frauen, Gilda ist das „schöne Opfer“ und opfert sich selbst, Maddalena hingegen spielt ein egoistisches Spiel, für ihre Wünsche (Geld und Sex) ist sie bereit zu Verrat und Mord. Rigoletto, der vierte im Quartett, muss in seiner Hässlichkeit des Herzogs Schönheit ertragen und miterleben wie seine Tochter darauf hereinfällt.

Wie aber lesen und hören Jugendliche heute die Oper? Was denken Mädchen über Gilda, die ohne Mutter aufwächst, vom Vater überbehütet täglich in der Kirche betet und sich in einen jungen Mann verliebt, der ihr falsche Tatsachen vorspiegelt? Was denken sie über Maddalena, die in „Zigeunerkostüm“ auftritt, die Mordgehilfin des Bruders spielt und den „schönen Mann“ retten will?

Was denken Jungen über einen jugendlichen Herzog, der bekommt was er will, der nicht vor verheirateten Frauen Halt macht und Geschichten erfindet, um sich ein Liebesabenteuer zu ermöglichen, dem Untreue und Rücksichtslosigkeit egal sind?

Was denken Jugendliche über den Vater, der seinem Kind nichts über Familie und Vergangenheit verraten will, der es monatelang unter Hausarrest stellt und mit seiner Liebe fast erdrückt?

Was denken sie über einen Menschen, der seine körperliche Ungestalt einsetzt, um beruflich zu überleben, der professionell intrigiert und vor einem Mordauftrag nicht zurückschreckt?

Was denken sie über eine Gesellschaft, deren Amüsement in Intrigen und Entführungen besteht?

All diese Fragen können im Spielverlauf gestellt werden, sich aus Spiel, Beobachtung und Reflexion ergeben. Spielleitung und Spieler sollten stets wach sein, um die Beobachtungen und Diskussionen dazu im Fluss zu halten und wirkliche Interpretationen der Spieler festzuhalten.

### **Benötigte Materialien**

Musik - Die Angaben in diesem Reader beziehen sich auf:

**CD** Giuseppe Verdi: Rigoletto; London Symphony Orchestra, Ambrosian Opera Chorus; Leitung: Richard Bonyng, Cast: Sherrill Milnes, Joan Sutherland, Luciano Pavarotti u. a.; Universal Music EAN 0028941426925

**Klavierauszug** Giuseppe Verdi: Rigoletto; Edition Peters, Leipzig, o. J.

**Libretto** Giuseppe Verdi: Rigoletto. Reclam, Stuttgart 1995.

## Ablauf und Methoden

Zur Begrüßung stellt sich der Lehrer als Spielleiter vor. Er macht deutlich, dass er für den Verlauf der szenischen Arbeit eine andere Rolle innehat. Er ist nicht der Stoffvermittler, sondern agiert als Organisator von szenischen und musikalischen Prozessen. Er bewertet nicht das szenische Agieren der Spieler. Er führt in das Thema ein, wobei er seine Arbeitsweise vorstellt, und den Ablauf des Workshops erläutert. Aus der Vorbemerkung zum Spielkonzept kann der Spielleiter einzelne Punkte herausgreifen und so den Schülern einen kurzen Einstieg ins Werk geben.

### 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.

#### ***Caro nome! - Teurer Name!***

*Methode: Name und Motiv*

*Ziele: Kennen lernen der Namen und gesanglichen Möglichkeiten der Gruppe  
Einstieg in einen Aspekt des Themas: Wer den Namen kennt, kennt die Person*

*Material 1: Noten „Caro nome“*

Alle lernen gemeinsam die ersten acht Takte von Gildas Arie „Caro nome“ zu pfeifen und zu singen (KA S. 87), viermal eine absteigende Folge mit sieben Tönen. Dann bilden sich Kleingruppen nach der Silbenanzahl des Vornamens, d. h. alle die einsilbigen Namen haben (Ben, Kai, Sue ...) finden sich zusammen, alle zweisilbigen (Marie, Lisa, Torsten ...) usw. Sie überlegen, wie sich der Name in Verbindung mit einem Text auf die sieben Töne des Motivs verteilen lässt, z. B. „Horst, mein Name wunderschön“ oder „Ich nenn' mich Elisabeth“. Dann stellen sich alle in der Gruppe vor, indem sie das erste Motiv mit dem eigenen Namen singen, der Rest der Gruppe wiederholt den Namenssatz auf die folgenden drei Motive. So prägen sich alle Namen gut ein.

Anschließend hören alle das Motiv im Orchestervorspiel und den Beginn der Arie (CD 1.12 | 0:45 - 2:23). Gilda singt ja nicht den eigenen Namen, sondern freut sich am Klang vom Namen des Geliebten. Wie schildert hier die Musik ihren Zustand?

#### ***Die Hofherren (treten ihm in den Weg).***

*Methode: Aktion und Reaktion  
Rhythmisches Aufwärmen*

*Ziele: Gruppendynamik und rhythmisches Training  
Einstieg in einen Aspekt des Themas: Fluchen und Verfluchen*

*Material 2: Fluch-Rhythmen*

Alle Spieler stehen im Kreis und denken sich Flüche aus. Jemand beginnt, durch eine Geste und den Fluch einen anderen anzuspielen. Dieser reagiert und wendet sich wiederum an einen dritten mit Fluch und Geste, usf. Der Spielleiter thematisiert den Unterschied zwischen vulgären Verbal-Flüchen, Beschimpfungen und der Ver-

fluchung, die eine Strafe und/oder Sühne zum Ziel hat. Die Spieler teilen ihre Erfahrungen mit Flüchen im Alltagsleben mit.

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. „Mon - te - ro - ne“. Auf vorgegebene Silben soll zusätzlich geklatscht werden, z. B. jede Silbe mit „o“. So werden danach verschiedene Rhythmuspattern nach demselben System wie der Grundrhythmus erarbeitet:

*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.

Hören der Musik:

**CD 1.0 | 0:00 - 2:02** - Präludium

**CD 1.4 | 1:34 - 2:36** - Monterones Fluch

**CD 2.20 | 3:40 - 4:10** - Ende der Oper mit Fluch-Motiv

### **... im herzoglichen Palaste zu Mantua**

*Methode:* *Fantasiereise*

*Ziele:* *Einführung in Ort und Zeit des Geschehens*

*Material 3:* *Fantasiereise*

Es wird eine Fantasiereise durchgeführt, welche die Spieler in Ort und Zeit der Oper versetzen soll. Während der Spielleiter den Text vorliest, liegen die Spieler auf dem Boden, auf dem Rücken oder sitzen bequem und locker auf einem Stuhl und entspannen sich. Sie versuchen, sich nun von allen alltäglichen Gedanken zu befreien und auf ihre Atmung zu konzentrieren. Wo tritt die Atemluft in den Körper, wie durchläuft sie ihn und wo verlässt sie den Körper wieder?

Dazwischen werden Musikausschnitte aus der Oper eingespielt. Die Musik dient dazu Stimmungen zu erzeugen, sowie den Spielern einen ersten Eindruck der Musik Verdis zu vermitteln.

Es kann sich eine Reflexion anschließen, in der einzelne Spieler ihre Gedanken und Eindrücke während der Fantasiereise schildern: Welche Bilder sind entstanden? Wo durch wurden sie ausgelöst? Woher sind diese Bilder bekannt? Welche anderen Eindrücke wurden wahrgenommen?

### **Ach armer Rigoletto!**

*Methode:* *Singhaltungen*

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

*Material 4:* *Noten „Larà Larà Larà“*

Die Spieler erlernen gemeinsam aus Nr. 8 Szene und Arie den Ausschnitt „Larà larà larà!“ von Rigoletto 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 Rigoletto (den Regieanweisungen zufolge) singt: gleichgültig – geheuchelt – lachend - unruhig 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 2.5 | 0:00 – 1:16** . Welche Haltungen zeigt Rigoletto musikalisch? Wie wird das Motiv im Orchester verarbeitet?



Albrecht Dürer: Das Narrenschiff. Holzschnitt 1494

## II. Einfühlung in Rollen

### ***Diese Klänge, diese Tänze laden uns zur Freude ein!***

**Methode:** *Gehen zu Musik, Höfische Haltungen beim Menuett und Begrüßungen, szenisches Spiel nach Regieanweisungen  
Soziogramm*

**Ziele:** *Kennenlernen einiger (körperlicher) Verhaltensweisen der Hofgesellschaft und Klärung der gesellschaftlichen Beziehungen*

Der Spielleiter erläutert die aufrechte und würdevolle Haltung der Höflinge, Begrüßungsgesten und Verbeugungsrituale. Die Spieler tragen zusammen, was sie darüber wissen und erproben Schreiten, Grüßen, Handkuss und Verbeugen zur Musik des Menuetts aus der dritten Szene (**CD 1.3 | 1:48 - 3:12**).

Dann bilden sich Vierergruppen, die spontan die Rollen HERZOG, BORSA, GRÄFIN und GRAF VON CEPRANO besetzen. Sie spielen den folgenden Ablauf und versuchen herauszuarbeiten, dass der Herzog dem Grafen die Gattin ausspannt, während der Höfling Borsa ihn ablenkt:

#### I. Akt, 3. Auftritt

GRÄFIN (*kommt am Arm ihres Gatten*)

HERZOG (*tritt ihnen entgegen, begrüßt das gräfliche Paar und führt die Gräfin in den Vordergrund*)

BORSA (*tritt zu Ceprano und sucht ihn ins Gespräch zu ziehen*)

CEPRANO (*der den Herzog und die Gräfin gespannten Blickes verfolgt, beachtet ihn kaum*)

Alle Gruppen stellen sich gegenseitig die Ergebnisse (zur Musik) vor. Aus der letzten Szene heraus entwickelt sich ein Soziogramm, in dem Rollen und Beziehungen vorgestellt werden. Der Spielleiter bittet die letzte Gruppe, den Höhepunkt der Szene in einem Standbild festzuhalten, sie frieren ihre Haltungen ein. Dann stellt er nacheinander die Personen der Oper vor und bittet jeweils einen Spieler auf die Spielfläche, um die betreffende Figur in einem schnellen ersten Entwurf - ebenfalls in eingefrorener Körperhaltung - zu zeigen:

Die HERZOGIN VON MANTUA, die ihren Gatten beim Flirten beobachtet und nicht begeistert ist, dass er er Gräfin den Hof macht.

Der GRAF VON MONTERONE, der den Herzog hasst, weil er seine Tochter verführte.

Der Narr RIGOLETTO, der dem Herzog oft gute Dienste leistet, der aber familiäre Geheimnisse hat und seine Tochter zuhause verbirgt

Der Kavalier MARULLO, der sich gern über den Narren lustig macht und mit Borsa manch höfische Intrige ausgeheckt hat.

Rigolettos Tochter GILDA, die den höfischen Umgang nicht gewohnt ist.

Der Mörder SPARAFUCILE, der die Adelsgesellschaft skeptisch beobachtet.

Seine Schwester MADDALENA, die verführerische Blicke in die Runde sendet.

Gildas Gesellschafterin GIOVANNA, die sich beim Herzog ein Zubrot verdient.



**Sie ist da! Gebt sie mir! Sie ist mein eigen!**

*Methode: Anfertigung und Veröffentlichung einer Rollenbiografie*

*Ziele: Erfassen der Personencharakteristik aufgrund eines Textes  
Formulierung einer Biografie  
Einfühlung in die Rolle durch kreative Schreibtechnik*

*Material 6: Fragen zur Einfühlung*

*Material 7: Rollenbiografie von Giuseppe Verdi*

Die Spieler 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 Giuseppe Verdi (vor-)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 Spielern gegenüber zu veröffentlichen. Hier sollte zunächst das Prinzip der Freiwilligkeit eingehalten werden. Wenn alle Spieler einverstanden sind, können die Biografien an einer Wandzeitung oder digital veröffentlicht werden.

**Nimm ein Pferd, Männerkleidung liegt schon für dich bereit!**

*Methode: Verkleidung*

*Ziele: Einfühlung in die Rolle durch die Auswahl einer Kostümierung  
Erleben des „Schutzes der Rolle“  
Entwicklung kreativer Ideen beim Umgang mit begrenzten Möglichkeiten*

*Requisite: Verkleidungsgegenstände aller Art*

Die Spieler 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 Spieler 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.

**Woher kommt die Veränderung, was ist mit ihm geschehen?**

*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 Spieler von der Rollenkarte und aus

der Rollenbiografie haben, fließen in die Gestaltung der Gehhaltung ein, ein Habitus der Rolle wird im Gehen sichtbar.

Alle Spieler 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 Spielleiter 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.

### ***O seit alten grauen Zeiten sprechen sie in diesem Ton!***

*Methode: 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“ Sprechhaltung. Sie wird am besten dann erfahren, wenn viele unterschiedliche Haltungen zum selben Text erprobt werden.

Jeder Spieler 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 Spielleiter 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 Spielern und überprüft, ob ihr ihn zu jedem gleich sagen könnt.

### ***Was ich hier fühle, kann ich's verraten?***

*Methode: 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 Spieler 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 Spielleiter gibt folgende Anleitungen:

Jeder Spieler 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 und die zwei es umgebenden Wörter. Am Ende soll jeder Spieler seinen vollständigen Satz singen. Der Spielleiter 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 Spieler seinen Satz. Das Ziel ist es, den Satz mit einer eingebauten Koloratur (auf dem wichtigsten Wort) zu singen.

### ***Ja, ich bin ein Ungeheuer!***

*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 angenommen, und der Spieler 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 Arien-ausschnitt eingespielt. In der Reflexion können Unterschiede und Gemeinsamkeiten von den Figuren einer Rolle, aber auch von Gehhaltung und Musik herausgearbeitet werden.

**Herzog** CD 1.3 | 0:04 - 0:55 – Arie „*Questa o quella*“

*Mich fesseln soll nie eine Schöne, denn ich glühe für keine allein.*

**Herzogin** CD 1.3 | 3:38 - 4:04 – Tanz: *Perigordin*

*Ich will meinen Gemahl sprechen!*

**Marullo** CD 1.3 | 4:05 - 4:45 – Behauptung, dass Rigoletto eine Geliebte hat

*Der Bucklige ist zum Cupido (Liebesgott) geworden!*

**Borsa** CD 1.3 | 5:37 - 6:55 – Rauschende Ballmusik

*Der Graf darf das nicht hören.*

**Monterone** CD 1.4 | 1:34 - 2:37 – Er klagt den Herzog an.

*Stets wird mein Ruf eure Orgien stören!*

**Sparafucile** CD 1.5 | 0:44 - 1:42 – Auftritt mit Rigoletto

*Dies ist mein Instrument! Ist's gefällig?*

**Rigoletto** CD 1.6 | 0:45 - 1:37 – Verzweiflung über sein Aussehen

*O Menschen, o Natur! Ihr habt mich beide zum Bösewicht gebildet!*

**Giovanna** CD 1.9 | 0:00 - 0:52 – Duett mit Gilda

*Ich sprach kein Wort von jenem jungen Manne.*

**Gilda** CD 1.9 | 0:52 - 1:40 – Sie träumt vom Herzog.

*Gerne möcht' ich einmal die Stadt besehen.*

**Graf von Ceprano** CD 1.13 | 0:18 - 0:36 – Auftritt mit Borsa

*Das trifft sich herrlich. Nehmt ihm das Leben!*

**Gräfin von Ceprano** CD 1.3 | 1:48 - 2:20 – Menuett und Satz

*Ceprano zu folgen geziemet der Gattin.*

**Hofherren** CD 2.3 | 0:22 - 1:19 – Erzählung von der Entführung

*So verlockend, so berauschend kann's im Paradies nicht sein!*

**Maddalena** CD 2.16 | 0:46 - 1:20 – Bedauern über den Tod des Herzogs

*Das Geld sollst du haben, ich schaff' es zur Stelle.*

### III. Szenisch-musikalische Arbeit

***Nur stille! Zu Werke! Gebt acht auf mich!***

**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 8:** *Szenekarten*

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.

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

Der Spielleiter gibt folgende Informationen zum Herzog: Er hat in der Kirche mehrmals eine schöne junge Frau gesehen, ist ihr gefolgt und hat sie in einem Haus verschwinden sehen. Dann hat er beobachtet, wie jeden Abend ein Mann in das Haus ging. Diese Informationen bestimmen im Weiteren den Lauf der Geschichte.

#### **1. Spielszene: Akt I, Szenen 4 - 6**

**Personen:** Marullo, Rigoletto, Herzog, Ceprano, Borsa, Monterone (Hofherren)

**Ort:** Prächtiger Säulensaal im herzoglichen Palast zu Mantua

**Requisite:** Thron für den Herzog, Zepter für Rigoletto

Rigoletto gibt dem Herzog unter vier Augen den Rat, die begehrten Gräfin von Ceprano zu entführen. Der Graf belauscht das Gespräch und will sich rächen. Er weilt anschließend Borsa, Marullo (und die Hofherren) in seinen Plan ein. Marullo erzählt, dass Rigoletto angeblich eine Geliebte hat. Ceprano schlägt vor, diese in der kommenden Nacht zu entführen. Alle sind von dem Plan begeistert. Da erscheint Monterone und will den Herzog sprechen, der seine Tochter verführt hat. Alle verspotten ihn, besonders Rigoletto. Aber er erkennt, dass auch seine Tochter Gilda (und damit er selbst) gefährdet ist. Da stößt Monterone einen Fluch gegen Rigoletto und den Herzog aus. Die Hofherren führen ihn ab in den Kerker.

Hören und Reflexion: **CD 1.4 | 0:27 - 1:35** (Rigoletto und das Orchester verspotten Monterone)  
**CD 1.4. | 2:40 - 3:30** (Monterones Fluch)

Wie erscheinen der Herzog und die Höflinge in der Szene und in der Musik? Das Thema „Verführung und Entführung“ wird aus verschiedenen Perspektiven beleuchtet - was halten die beteiligten Figuren davon? Beteiligen sie sich oder nicht?

**VERWANDLUNG:** Der Eingang in eine öde Sackgasse. Links ein Haus von schlichtem Aussehen, von einer Mauer umgeben, mit einem Vorhof und einer hohen Terrasse, von Arkaden gestützt; in dem Vorhof ein Busch mit einer Bank. Von dem Vorhof führt eine verschlossene Tür, die nach außen schlägt, nach der Straße, und hinten eine Treppe nach der Terrasse. An der Terrasse ein Strauch. Von dem Hause führt die Tür des ersten Stockwerks auf die Terrasse. Hinten der Palast des Grafen Ceprano; vorn ein Gartenmauerteil, zu einem andern Palast gehörig. - Es ist Abend und dunkel. Gewitterhimmel.

## **2. Spielszene: Verwandlung, Szene 1**

Personen: Sparafucile, Rigoletto

Ort: Straße vor Rigolettos Haus

Requisite: Dolch

Am späten Abend kommt Rigoletto nach Hause. Sparafucile bietet ihm seine Dienste an. Rigoletto versucht zuerst, ihn loszuwerden, dann aber will er es genauer wissen. Der Auftragsmörder berichtet von seiner Schwester, die als Prostituierte das mögliche Opfer in ein Gasthauszimmer lockt, wo dann der Mord geschieht.

Hören und Reflexion: **CD 1.5 | 2:34 - 3:05** ausblenden (Sparafucile schildert den Mordvorgang im Hause, wenn Maddalena einen Freier lockt und tanzt, Beginn mit „Demonio!“, dann Cello-Kantilene in der Begleitung)  
**CD 1.5 | 3:30 - 4:33** (sic! - Ende der Szene: Sparafucile nennt seinen Namen, Rigoletto schickt ihn weg)

In dieser Szene geht es um moralisches Verhalten. Was ist „unmoralisch“ am Verhalten der Figuren? Auch Maddalenas Haltung kann dazu befragt werden.

## **3. Spielszene, Verwandlung, Szenen 2 - 5**

Personen: Gilda, Rigoletto

Ort: Vorhof von Rigolettos Haus, Terrasse

Rigoletto denkt laut über sein Schicksal nach: die körperliche Verunstaltung, der Verlust von Heimat und Familie, die Gefahr, in der sich seine Tochter befindet. Gilda kommt dazu und möchte endlich etwas über ihre Herkunft wissen. Rigoletto gibt das Geheimnis nicht preis, Gilda erzählt nichts von ihrem Geheimnis, dem jungen Mann, der sie in der Kirche immer anlächelt. Bevor Rigoletto geht, gibt er zum wiederholten Mal Anweisungen, wie sie sich zu verhalten hat: keine Fragen stellen, nur der Kirchgang ist erlaubt, niemand darf ins Haus gelassen werden.

Hören und Reflexion: **CD 1.7 | 0:00 - 0:50** (Duett Gilda und Rigoletto. Sie begegnen sich in Freude)  
**CD 1.7 | 1:18 - 2:38** (Gilda fragt nach Herkunft und Namen der Familie, Rigoletto erzählt von seinem „verlorenen Glück“)

**CD 1.8 | 4:15 - 5:28** ausblenden (Vater und Tochter in innigem Duett)

Der „heiße Stuhl“: Es gibt viele Spekulationen darüber, was in Rigolettos Vergangenheit passiert sein könnte. Das Libretto gibt keine Auskunft, vielleicht aber hat der Spieler der Figur eine Idee entwickelt. Warum erzählt er seiner Tochter nichts darüber? Rigoletto sitzt auf einem Stuhl vorn auf der Spielfläche, die Beobachter können ihn zu seiner Vergangenheit und Lebenssituation befragen. Er versucht Auskunft zu geben. Die Übung kann auch mit der Spielerin der Gilda wiederholt werden. Sollten beide keine Antworten für ihr Verhalten finden, können einzelne Beobachter sich hinter die Figur stellen, eine Hand auf deren Schulter legen und einen Gedanken in Ich-Form sagen, den die Figur haben könnte.

#### **4. Spielszene, Verwandlung, Szenen 5 - 11**

Personen: Gilda, Herzog, Giovanna

Ort: Vorhof von Rigolettos Haus, Terrasse

Requisite:

Der Herzog gibt Giovanna Geld, um ihr Schweigen zu bekommen und heimlich in den Vorhof gelassen zu werden, wo er sich dann versteckt hält. Gilda kommt, die beiden erkennen sich (vom heimlichen Anschauen in der Kirche) und gestehen sich ihre Liebe. Der Herzog gibt vor, ein Jurastudent mit Namen Gualtier Maldé zu sein. Sie verabschieden sich und Giovanna lässt ihn durch den Hinterausgang verschwinden.

Hören und Reflexion:      **CD 1.10 | 0:00 - 1:03** ausblenden (Arie des Herzogs *È il sol dell' anima*)  
                                      **CD 1.10 | 2:12 - 3:41** (Duett Ende mit Liebesschwur in doppelter Koloratur)  
                                      **CD 1.12 | 0:00 - 2:23** (Szene und Arie von Gilda „Caro nome“, Herzschlag und Zittern im Orchester)

Hat der Herzog ernste Absichten oder will er Gilda nur zu einem „Quicky“ verführen, wie er es so oft tut? Warum verstellt er sich und nennt nicht seinen wirklichen Namen und Stand? Gilda handelt entgegen das Verbot ihres Vaters, womit muss sie rechnen?

#### **Einschub: Musik-Stopp-Standbild**

Nach der 4. Spielszene kann die erste Begegnung zwischen Gilda und dem Herzog genauer betrachtet und gemeinsam inszeniert werden. Im Duett besingen sie ihre Gefühle für den/die AndereN und enden in einer gemeinsamen Koloratur. Zwei Spieler werden von den Beobachtern in einem Standbild aufgebaut, nachdem ein Abschnitt der Musik gehört wurde. Da auf italienisch gesungen wird, kann man entweder völlig der Musik folgen oder den Text bekannt machen:

Herzog: „Umarme mich! O lass durch Liebe uns glücklich sein!“

Gilda: „In seinen Blicken kann ich es lesen, er wird auf ewig sein Herz mir weihen!“

Nach dem ersten Abschnitt wird ein Spieler als Herzog im Standbild aufgebaut. Dann hören alle den nächsten Abschnitt, danach bauen die Beobachter eine Spielerin als

Gilda hinzu. Wieder wird ein Abschnitt gehört und beide Figuren können verändert werden. Folgende Stopps werden gemacht:

**CD 1.10 | 1:02** (Herzog: „Umarmen wir uns!“)  
**1:28 - 1:52** (Gilda: „In seinen Blicken ...“)  
**1:52 - 2:11** (beide)  
**2:11 - 2:36** (beide mit hohem Flimmern der Streicher)  
**2:36 - 2:47** (ppp - hohe gemeinsame Stimmführung)  
**2:47 - 3:16** (zweistimmige Koloratur)  
**3:16 - 3:44** (Schluss)

Hören (der gesamten Stelle) und Reflexion: Welche Haltungen wurden gefunden? Wie hat sich darin die Musik widergespiegelt? Werden die beiden ein glückliches Paar?

Anleitung zum Bauen von Standbildern:

Der Spielleiter erklärt 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.

### **Einschub: Gespielte Erzählung I - Entführung von Gilda**

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

*Material 9: Inhalt der Szene*

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 Spielleiter die Handlung Satz für Satz vorliest, versuchen die Spieler 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 Spielleiter kann an einigen Stellen verlangen, dass die Spieler sich äußern, indem er die Wendung „und sagte DOPPELPUNKT“ oder „und sang DOPPELPUNKT“ verwendet.

Beim Ablauf dieser Methode kann es sein, dass die Spieler in der Improvisation Handlungen oder Texte entwerfen, die nicht mit der Originalhandlung der Oper übereinstimmen. Die Aufgabe des Spielleiters ist es dann, die alternativen Handlungs- bzw. Textvorschläge zu benennen und als Interpretation der Spieler 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.

Info: Der Herzog ist richtig verliebt in die unbekannte Frau, die er in der Kirche sah. Auch Gilda ist sehr verliebt in den jungen Mann, der sie heimlich im Vorhof zuhause besucht hat. Sie wurde von den Hofherren entführt und zu ihm gebracht. Beide verbrachten die Nacht miteinander (wir wissen nicht genau, was zwischen ihnen passierte) und beide erfuhren erst danach, dass es sich um Rigolettos Tochter bzw. den Herzog handelt.

### **5. Spielszene, Akt II, erfundene Szene**

Personen: der Herzog, die Herzogin

Ort: Privatgemach im Palazzo

Die Herzogin stellt ihren Mann, nachdem er die Nacht nicht im ehelichen Gemach verbrachte, zur Rede. Sie macht ihm Vorwürfe und konfrontiert ihn mit dem Verdacht, dass er anderen Frauen nachstellt. Der Herzog hat in der Nacht Gilda getroffen (ohne zu wissen, dass sie Rigolettos Tochter ist), verheimlicht es aber vor seiner Frau.

Hören und Reflexion: **CD 2.2 | 0:10 - 1:00** ausblenden (Arie des Herzogs „Parmi veder le lagrime“: er beklagt den Verlust von Gilda)  
**CD 2.8 | 0:00 - 1:33** (Duett Gilda - Rigoletto: Gilda erzählt ihrem Vater von „Gualtier Maldé“ Oboenbegleitung)

Vor der Präsentation der nächsten Szene sollte mit allen eine Auffrischung der Melodie „Larà larà larà“ vorgenommen werden, damit die Spieler der folgenden Szene sie sicher in den Ablauf integrieren können.

### **6. Spielszene, Akt II, Szenen 3 - 5**

Personen: Rigoletto, Ceprano, Marullo, Borsa, (Hofherren)

Ort: Vorzimmer zum Gemach des Herzogs

Rigoletto will zum Herzog um etwas über den Verbleib seiner Tochter zu erfahren. Die Hofherren halten ihn auf, da macht er sich über sie lustig. Die Hofherren werden aggressiv und hänseln ihn damit, dass sie seine Geliebte entführt haben. Als der Streit eskaliert, gesteht Rigoletto, dass es seine Tochter ist und fleht sie an, ihm Gilda wiederzugeben. Er fürchtet um die verlorene Ehre der Familie und bittet um Vergebung für seinen Spott.

Hören und Reflexion: **CD 2.3 | 0:23 - 1:40** ausblenden (Hofherren berichten vom Raub der Geliebten von Rigoletto, der Herzog ahnt, dass es Gilda ist)  
**CD 2.5 | 0:16 - 0:50** (Rigoletto trifft die Hofherren: Larà)  
**CD 2.6 | 0:00 - 1:10** ausblenden (Arie von Rigoletto „Feige Sklaven!“)  
**CD 2.6 | 2:18 - 3:40** ausblenden (Rigoletto bittet um die Rückgabe seiner Tochter und um Vergebung)

Info: Rigoletto trifft Gilda im Palazzo und erfährt die Geschichte aus ihrer Sicht. Sie berichtet von Gualtier Maldé und spricht von Schande. Rigoletto beschließt, Rache am Herzog zu üben. Wir erfahren, dass Monterone in den Kerker geworfen wurde. Gilda bittet ihren Vater zu verzeihen, aber der ist nicht einsichtig.

Raumaufbau Ländliches Gasthaus: Im III. Aktes spielen die örtlichen Gegebenheiten wieder eine Rolle und sollen gemeinsam aus der Regieanweisung des Librettos rekonstruiert werden. Die Spieler gestalten ihre Spielfläche so, das durch Stühle, Tische, Tücher, Notenständer etc. alle eine visuelle Vorstellung von der Situation im Gasthaus und der Umgebung haben.

### **7. Spielszene, Akt III, Szene 1 - 7**

Personen: Rigoletto, Gilda, Sparafucile, Maddalena, der Herzog (als einfacher Offizier verkleidet)

Ort: Ländliches Gasthaus am Fluß Mincio und Straße davor

Requisite: Degen, Gläser, Flaschen, Geldbörse, Männerkleidung für Gilda

Rigoletto führt Gilda zum Gasthaus, weil er weiß, dass der Herzog dort ist. Sie beobachten durch ein Fenster folgende Szene: Der Herzog beklagt die Untreue der Frauen mit lautem Gesang. Maddalena kommt hinzu und sogleich fängt er an, ihr zu schmeicheln. Er macht ihr sogar einen Heiratsantrag und sie lässt sich betören. Gilda ist entsetzt und tief gekränkt. Rigoletto schickt sie fort nach Verona. Dann kommt Sparafucile mit seinem Degen. Rigoletto beauftragt ihn, den Offizier (Herzog) zu töten und gibt ihm 10 Scudi, weitere 10 Scudi folgen nach getaner Arbeit. Rigoletto geht fort, Sparafucile geht hinein. Gilda kommt zurück in Männerkleidung und schaut wieder durchs Fenster. Sparafucile will sofort die Tat begehen, aber Maddalena hält ihn ab und schickt den Herzog nach oben. Sie schlägt vor, Rigoletto zu ermorden, dann könnte man ihm die 10 Scudi abnehmen und der schmeichelhafte Offizier bliebe am Leben. Das aber verstößt gegen die Ehre des Mörders, daher schlägt er vor, einen anderen zu ermorden, falls bis Mitternacht noch jemand erscheint. Es ist halb zwölf, ein Gewitter zieht auf.

Hören und Reflexion: **CD 2.12 | 1:20 - 3:06** (Arie des Herzogs „La donna é mobile“, 2. Strophe, große Koloratur, Nachspiel mit dem Treffen von Sparafucile und Rigoletto, wo der Mord quasi beschlossen wird, Musik endet im starken Ritardando)  
**CD 2.14 | 0:00 - 1:40 ausblenden** (Quartett: Der Herzog flirtet Maddalena an, sie amüsiert sich darüber, Gilda hört es traurig, Rigoletto verzweifelt)

### **Einschub: Gespielte Erzählung II - Gewitter-Chor**

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

*Material 9/10: Inhalt der Szene und musikalische Ausschnitte*

Zunächst lernt eine Gruppe von Spielern, die nicht in der Szene beteiligt sind, den Gewitterchor zu singen.

Die Gespielte Erzählung läuft nach dem gleichen Muster, ab wie oben bereits beschrieben. An einige Stellen gibt der Spielleiter den Einsatz für den Gewitter-Chor, der in Lautstärke und Intensität immer stärker wird (diese Dirigier-Funktion kann auch von einem Spieler übernommen werden, der zusätzlich die Anfangstöne vorgibt).

Die Szene endet mit dem zusammengebrochenen Rigoletto an der Leiche seiner Tochter, daher folgt sofort die nächste Methode:

## **IV. Ausföhlung**

***Ach, lass mich schweigen!***

*Methode: Kommentare, Ausföhlung*

*Ziele:           Abschied von der Rolle*

Nach dem Ende der letzten Szene bleibt die ermordete Gilda auf dem Boden liegen. Alle Spieler stellen sich um sie herum und nehmen Abschied mit einem Satz aus der Perspektive ihrer Rolle, z. B. könnte Rigoletto sagen: „Das habe ich nicht gewollt, was soll ich jetzt ohne dich tun?“ Danach legt jeder Spieler, der seinen Abschied formuliert hat, die Rolle ab, indem er symbolisch einen Teil seines Kostüms vor oder auf Gilda legt. Die Szene kann unterlegt werden mit dem Orchestervorspiel zu Gildas Arie „Caro nome“: **CD 1.12 | 0:45 - 1:16**

Der Spielleiter schließt die Szenische Arbeit mit den Worten: Das war die Oper „Rigoletto“.

## **V. Reflexion**

***(Die Stimme verliert sich in der Ferne.)***

*Methode:   Reflexion*

*Ziel:       Bewertung des Spielablaufs und der eigenen Erlebnisse durch die Spieler*

Alle Spieler setzen sich im Kreis zusammen. Reihum in Form eines Blitzlichts gibt jeder einen Kommentar zu den Erlebnissen, die während des Spielablaufs gemacht wurden. Dabei sollen Äußerungen zur eigenen Befindlichkeit, zum Gruppenprozess und zur Spielleitung gemacht werden.

Aus der Distanz heraus können inhaltliche Fragen nun weiter vertieft werden, z. B.

- Wie stellen sich die Machtverhältnisse in der Oper dar? Welche davon beschäftigen uns heute noch?
- An welchen Stellen gab es Handlungs-Alternativen für Gilda und Rigoletto? Wie realistisch sind sie?
- Wie muss das Verhalten der Höflinge bewertet werden? Gibt es Parallelen zu aktuellen (Männer)-gruppen?
- Außer Gilda sind alle Frauenrollen kurz und wenig gezeichnet. Welche Rolle spielten sie im Rahmen des Stücks (der Renaissance? des Verismus?)
- Welche Bedeutung kommt Monterones Fluch zu? Hat die Oper etwas mit „self-fulfilling prophecy“ zu tun?



## **RIGOLETTO | MATERIAL 3 | 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 Stuhl 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. Auf den Straßen siehst du Pferdekutschen umherfahren und die Menschen tragen altertümliche Gewänder in gedeckten Farben. Du fliegst weiter und siehst die schneebedeckten Alpen unter dir, während die Sonne deine Haut wärmt. In der Ferne erkennst du nun bereits das Mittelmeer und die verworrenen Flüsse des Po-Deltas. Dein Gefährt verliert langsam an Höhe und direkt unter dir erkennst du eine Stadt, die von drei Seen umgeben ist, welche von einem großen Fluss gespeist werden. Du landest in der norditalienischen Stadt Mantua in der Lombardei im 16. Jahrhundert.

### **CD 1.5 | 0:00 - 0:31**

Du wurdest direkt am Fluss Mincio abgesetzt. Ein düsterer Vorort, in dem die Menschen arm sind und für ihr Leben hart arbeiten müssen. Um dich herum herrscht reges Treiben, alle sind geschäftig, eilen umher oder versorgen ihr Vieh. Die einfache Kleidung aus alten und löchrigen Stoffen, die einfachen Holzhütten, das Vieh auf den Straßen, es riecht nach Abfall und Armut.

### **CD 1.1 | 0:00 - 0:36**

Du gehst durch die schmalen Gassen in Richtung Zentrum, wo die Gebäude prachtvoller werden: schöne massive Steinbauten mit aufwändig verzierten Fassaden. Überall siehst du prunkvolle Palazzi, Marmorstatuen antiker Göttinnen und Arkadengänge säumen die große Piazza Sordello. Du überquerst den belebten Platz und folgst einer Straße, die gesäumt ist von kleinen Geschäften des Kunst- und Schmuckhandels. Die Frauen und Männer, die hier verkehren, sind weitaus eleganter gekleidet, als die Menschen im Armenviertel. Die Frauen tragen vielfarbige lange Kleider mit Mieder, mehrere Ärmel übereinander und ein Haarnetz oder Haube; auch die Männer scheinen viel Wert auf ihre Äußerlichkeiten zu legen, du siehst sie mit Langstrümpfen und Pluderhose, im Wams aus goldenem Brokat oder mit spanischem Mantel, der einseitig über die Schulter geworfen wird. Am Straßenrand verkaufen Künstler ihre Gemälde: Stadtansichten in Zentralperspektive, Portraits von Menschen, wie man sie sonst nur aus der Antike kannte. In der Hinwendung zu antiken Idealen, besonders in der Kunst und Architektur, spürst du den Geist der Renaissance, der das Leben in Italien im 16. Jahrhundert bestimmt. Der Mensch steht nun im Mittelpunkt von Kunst, Kultur und auch der Wissenschaft.

### **CD 1:12 | 0:45 - 1:16**

Du hältst inne vor einem ansehnlichen Palazzo mit Ziergiebeln und Pilastern. Aus einem der Fenster schaut eine junge Dame herab, schüchtern aber neugierig. Sicher darf sie das Haus nicht verlassen, denn die Zeiten sind unsicher und junge Frauen werden von den Adligen gern entführt und vernascht.

Wenn du nach rechts blickst, siehst du einen symmetrisch errichteten Palazzo, vor dem drei antike Reiterstandbilder stehen. Du läufst durch den ebenfalls symmetrisch angelegten Garten davor, und als du an zwei plaudernden Damen vorbeigehst, schnappst du auf, dass dies der Palazzo vom Grafen Ceperano und seiner jungen Ehefrau ist. Man sagt von ihr, dass sie die Schönste in der Stadt sei. Du gehst wieder zurück auf die geschäftige Straße, in Richtung der Piazza. Dort angelangt, biegst du nach links ab und folgst einer großen Straße, die dich zum Palazzo des Herzogs von Mantua führt. Der prachtvolle Palazzo Ducale, in warmen Erdtönen, funkelt in der heißen Sonne Norditaliens. Am Eingang angekommen, gewähren dir die Wachen Einlass. Du betrittst das große Gebäude und findest dich in einer prunkvollen Eingangshalle wieder, geschmückt mit zahlreichen Büsten und Gemälden. Von einem Bediensteten des Herzogs wirst du gebeten zu warten. Während der folgenden Musik kannst du dich weiter im Palazzo umsehen. Öffne einzelne Türen und gehe hinein. Was begegnet dir?

### CD 1.2 | 0:00 - 0:56

In einem großen Raum mit schönen Wandgemälden der Renaissance nimmst du auf einem bequem gepolsterten Stuhl Platz, schließt deine Augen und lässt das Erlebte Revue passieren. Im selben Moment fällt dir auf, dass dein Stuhl wieder zu schweben beginnt. Mit geschlossenen Augen fliegst du hoch in die Luft. Während du noch über die prächtigen Bauwerke, die schöne Kunst und die geselligen Menschen nachdenkst, merkst du wie dein Stuhl wieder landet. Du atmest noch einmal tief durch und öffnest deine Augen.

## RIGOLETTO | MATERIAL 4 | NOTEN

LARÀ LARÀ LARÀ

## RIGOLETTO | MATERIAL 5 | ROLLENKARTEN

### DER HERZOG VON MANTUA

Du bist 25 Jahre alt und damit sehr früh Regent über eine der bedeutendsten Fürstendynastien Italiens geworden. Euer Name Gonzaga ist berühmt und gefürchtet, denn neben der Kriegskunst hat sich die Familie immer auch für die Förderung der Schönen Künste eingesetzt. Du hast beides gelernt und kannst dich als Mitglied des italienischen Hochadels natürlich in jeder Situation selbstbewusst verhalten - und das ist wichtig, wenn man einen Hofstaats hat, in dem sich auch viele Intriganten befinden. Deine Höflinge bewundern dich für deine Dreistigkeit, feiern gerne mit dir und buhlen um deine Gunst – der Spaß hört für sie nur dann auf, wenn dein eroberndes Auge auf ihre Ehefrau oder gar Tochter fällt.

Zum Glück steht an deiner Seite der Hofnarr Rigoletto, zwar ein buckliger alter Mann, aber er ist oft ein guter Ratgeber und hält dir die Gegner vom Leibe. Auf Borsa und Marullo kannst du dich verlassen, aber vor den Grafen von Monterone und Ceprano nimmst du dich in Acht. Deine Gemahlin, die Herzogin, ist aus dem Norden - eure Heirat geschah aus Gründen der Staatsraison. Du interessierst dich mehr für die Frauen bei Hofe, z. B. Monterones Tochter oder die Gräfin von Ceprano, insbesondere aber für eine junge Frau, die dir schon mehrfach beim Kirchgang begegnet ist. Immer wenn du sie anlächelst, schaut sie verlegen weg. Irgendwann wird auch sie deinem Charme erliegen. Oft verkleidest du dich bei deinen Streifzügen als Bürger, Student oder Soldat, damit man dich nicht erkennt.

*Mich fesseln soll nie eine Schöne, denn ich glühe für keine allein.*

### DIE HERZOGIN VON MANTUA

Du bist 22 Jahre alt und wurdest sehr früh in die Dynastie derer von Gonzaga verheiratet. Da es um eine „Staatshochzeit“ ging, hattest du nicht viel Einfluss darauf. Glücklicherweise ist der Herzog jung und sieht gut aus. Aber leider ist er auch oft hinter anderen Hofdamen her. Du kommst aus dem Norden, wo man sich nicht so freizügig verhält, wie hier im heißen Italien. Tugend, Reinheit und Schönheit sind für dich die wichtigsten Werte. Natürlich hast du in guter geistiger und religiöser Erziehung gelernt, keine Mine zu verziehen. Aber wenn dein Gemahl sich nicht um dich kümmert, gibt es reichlich Abwechslung am Hof. Immerhin fördern die Gonzagas seit langem die Schönen Künste, und so ist jeder Raum im Palazzo prächtig geschmückt und bietet allerlei Gelegenheit zur Unterhaltung.

Während die Männer des Hofes gemeinsam ihren Pflichten und Interessen nachgehen, (Krieg, Staatsgeschäfte, Jagd), pflegst du mit den Hofdamen das Gespräch, die Handarbeit und die Künste. Die Gräfin von Ceprano und die Gräfin von Monterone, deren Mutter früh verstarb, gehören zum Kreis deiner Hofdamen. Beide sind so jung wie du und leider musst du feststellen, dass der Herzog sie oft interessiert anschaut.

*Ich möchte meinen Gemahl sprechen!*

### GILDA

Du bist 19 Jahre alt, halb waise Tochter des Hofnarren Rigoletto, bei dem du in Verona aufgewachsen bist. Deine Mutter hast du nie kennengelernt und dein Vater hüllt sich in Schweigen, wenn du nach ihr und eurer Herkunft fragst.

Du kommst aus einem geordneten bürgerlichen Haushalt und hast gute Schulen besucht. Dein Wissen ist groß, genauso wie dein Glaube und deine Schönheit.

Regelmäßig gehst du in die Kirche, die einzige Gelegenheit, das Haus zu verlassen, denn Rigoletto ist in dieser Hinsicht sehr streng. Seit einigen Monaten siehst du dort immer an den Feiertagen einen jungen bürgerlichen Mann, der dich anlächelt. Gern möchtest du das Lächeln erwidern, aber das schickt sich natürlich nicht.

Eure Haushälterin Giovanna ist die einzige, die du sonst siehst. Sie ist nett und hilfsbereit, aber sie achtet auch streng darauf, dass du das Haus nicht verlässt.

*Gerne möcht' ich einmal die Stadt besehen.*

**RIGOLETTO**

Du bist 45 Jahre alt, Witwer und Vater der jungen und sehr schönen Gilda. Du kamst mit einer körperlichen Missbildung zur Welt: Dein Rücken hat sich zu einem Buckel verformt, der für alle Menschen immer sichtbar ist. Du bist deswegen oft gehänselt worden und hast vieles nicht tun können, was du gern gemacht hättest. Immerhin hat sich deine Frau nicht daran gestört, sondern dich so akzeptiert, wie du bist. Vielleicht liebst du deine Tochter Gilda über alles, weil sie dich immer an diese wunderbare Frau erinnert.

Nach ihrem Tode bist du mit Gilda von Verona nach Mantua gekommen, um dort ein neues Leben anzufangen. Glückliche Umstände brachten dich in den Dienst des Herzogs von Gonzaga, dessen Hofnarr und Vertrauter du wurdest. Dein Einkommen reicht für ein Haus mit Garten, schön gelegen neben dem Anwesen des Grafen von Ceprano, eine Haushälterin (Giovanna) und genug zum Lebensunterhalt.

Du hast in deinem Leben so viel Spott erlitten, dass du leicht diesen Posten annehmen konntest: Spotten über andere ist nun deine tägliche Aufgabe, mit Verstand, Schlagfertigkeit und Witz.

Den meisten Spott bekommen die Höflinge zu spüren, die tagein, tagaus um den Herzog herum sind und versuchen, ihre Interessen durchzusetzen. Was sind das aber auch für Intriganten, Machthungrige, Feierwütige, die nur an ihren eigenen Vorteil denken. Sie verspotten dich - also verspottest du sie.

Zum Zeichen deiner beruflichen Macht trägst du das „Narrenzepter“, damit verschaffst du dir Gehör und kannst es auf diejenigen richten, der als nächstes deinen Spott erleiden wird. Diese gefürchtete Werkzeug macht dich unantastbar.

*O Menschen, o Natur! Ihr habt mich beide zum Bösewicht gebildet!*

**DER GRAF VON CEPRANO**

Du bist 36 Jahre alt, trägst einen Adelstitel und lebst in Mantua, Zentrum eines der großen und mächtigen Herzogtümer Norditaliens. Wenn es um Krieg, Verteidigung oder Machterweiterung geht, stehst du mit deinen Soldaten an der Seite des Herzogs. Du bist der Familie Gonzaga treu ergeben und gehörst mit deiner Gemahlin zum Hofstaat des Herzogs. Du liebst deine junge Frau sehr und hoffst, dass der Herzog ihr niemals zu nahe kommt. Denn du weißt natürlich, dass er immer wieder den schönen Frauen nachstellt.

Dafür musst du sogar zusammen mit anderen Höflingen die Situation vorbereiten: Gemeinsam entführt ihr schöne Frauen oder lenkt deren Ehemänner im richtigen Moment ab. Das macht dir manchmal auch Spaß, denn du weißt, dass die „gehörnten“ Ehemänner danach ihr Ansehen verlieren. Und dadurch steigt dein eigener Wert in der Rangordnung des Hofes.

Euer Familienwappen zeigt die starke Burg mit drei Türmen aus deiner Heimat in Latium. Hier in Mantua hast du ein prächtiges Anwesen am Ufer des Mincio, das Wappen zierte alles vom Schlüssel bis zur Standarte.

Dein Nachbar ist der Hofnarr Rigoletto, den du nicht leiden kannst wegen seiner Vertrautheit mit dem Herzog und weil er ständig alle verspottet.

*Das ist trefflich. Nehmt ihm das Leben!*

**DIE GRÄFIN VON CEPRANO**

Du bist 16 Jahre alt. Vor kurzem hast du den Grafen von Ceprano geheiratet. Leider ist er sehr viel älter als du. Deine Eltern bestanden auf die Hochzeit, da der Graf eine gute Partie darstellt. Die Ehe bedeutet den gesellschaftlichen Aufstieg für dich. Gemeinsam mit deinem Ehemann hältst du dich meist am Hofe des Herzogs von Mantua auf. Dort gibt die Familie Gonzaga viele Feste und du liebst es, dich dort zu präsentieren. Einige Herren am Hofe sind von dir sehr beeindruckt, du lässt dich auf ihre Avancen allerdings nicht ein, weil du deine junge Ehe nicht gefährden willst.

Wenn gerade kein Fest ansteht, beschäftigst du dich gern mit Handarbeiten oder vertreibst dir die Zeit in der wunderschönen Gartenanlage eures Pallazo. Da euch so viele Jahre voneinander trennen hast du mit deinem Ehemann leider wenig gemein. Dennoch hättest du es schlimmer treffen können, er ist dir gegenüber sehr höflich und zuvorkommend. Ein wenig interessant fändest du einen jüngeren Liebhaber dennoch. Häufiger hast du schon die Folgen von solchen amourösen Abenteuern mitbekommen und möchtest deinem Ehemann diese Schmach nicht antun.

Du hast bereits festgestellt, dass es bei Hofe allerhand Intrigen gibt. Das zu beobachten bringt etwas Abwechslung in den tristen Alltag, aber du möchtest dich davon lieber fern halten. Es braucht nicht viel Verstand um zu verstehen, dass dadurch nur Ärger entsteht.

*Ceprano zu folgen, geziemet der Gattin.*

**DER GRAF VON MONTERONE**

Du bist 45 Jahre alt und trägst einen Adelstitel, den du geerbt hast. Du lebst in Mantua, Zentrum eines der großen und mächtigen Herzogtümer Norditaliens. Wenn es um Krieg, Verteidigung oder Machterweiterung geht, stehst du mit deinen Soldaten an der Seite des Herzogs. Du bist der Familie Gonzaga treu ergeben und gehörst zum Hofstaat des Herzogs. Deine Frau und Kinder bekommst du jedoch seltener zu Gesicht, als dir lieb wäre. Die Position verpflichtet dich zu fast ständiger Anwesenheit am Hofe, wo um die Gunst des Herzogs gekämpft wird. Dein Verhältnis zu ihm ist mittlerweile aber mehr als belastet. Der Herzog ist zwar verheiratet, lässt gleichwohl aber nichts anbrennen; keine attraktive Frau in Mantua – egal welchen Alters und Standes- ist vor seinen Verführungskünsten sicher. Die Höflinge und Rigoletto, der Hofnarr, unterstützten ihn dabei und schrecken auch nicht davor zurück, gewaltsame Entführungen für den Herzog zu organisieren. Letztes Jahr hat es dein eigen Fleisch und Blut erwischt. Der Herzog hat es auf deine 15-jährige Tochter, die du bald verheiraten wolltest.

*Stets wird mein Ruf eure Orgien stören!*

**DER KAVALIER MARULLO**

Du bist 27 Jahre alt und lebst in Mantua. Deine Familie gehört zum einfachen Adel und besitzt ein Anwesen am unteren Mincio-See. Mantua ist das Zentrum eines der großen und mächtigen Herzogtümer Norditaliens. Wenn es um Krieg, Verteidigung oder Machterweiterung geht, stehst du mit deinen Soldaten an der Seite des Herzogs. Du bist der Familie Gonzaga treu ergeben und gehörst mit deiner Familie zum Hofstaat des Herzogs im Palazzo Ducale. Du bist zu zahlreichen Aufgaben verpflichtet und musst dich immer bereithalten, wenn der Herzog seine Regierungsgeschäfte erledigt, wenn der Hofstaat repräsentativ erscheinen soll und sogar, wenn ein Abenteuer des Herzogs außerhalb seiner ehelichen Bindung eingefädelt werden muss. Da du noch nicht in den Stand eines Höflings aufgenommen worden bist, musst du dir besonders viel Mühe um die Gunst des Herzogs geben. Das fällt dir manchmal nicht leicht, da das Verhalten deines Herrn und der Höflinge dir oft ein ungutes Gefühl gibt. Besonders das Verhalten der Höflinge gegenüber dem Hofnarren Rigoletto findest du des Adelsstandes unwürdig und unehrenhaft. Oft tut er dir Leid, aber um nicht auch von den Höflingen geärgert zu werden, machst du dann doch bei den Scherzen immer mit.

*Der Bucklige ist zum Cupido geworden.*

**DER HÖFLING BORSA**

Du bist 30 Jahre alt und lebst in Mantua. Deine Familie gehört zum einfachen Adel und besitzt ein prächtiges Anwesen am Oberlauf des Mincio. Als junger Kavalier kamst du in den Dienst des Herzogs von Mantua und bist daher häufig im Palazzo Ducale. Dort bist du zu zahlreichen Aufgaben verpflichtet und musst dich immer bereithalten, wenn der Herzog seine Regierungsgeschäfte erledigt, wenn der Hofstaat repräsentativ erscheinen soll und sogar, wenn ein Abenteuer des Herzogs außerhalb seiner ehelichen Bindung eingefädelt wird.

Bei Hofe gibt es viele Höflinge deines Standes, mit manchen verstehst du dich gut, viele sind deine Konkurrenten, denn es herrscht ein starker Kampf um die Gunst des Herzogs und die besten Ämter und Titel. Du wärest gerne Graf, bis dahin ist es noch ein weiter Weg. Wenn sich aber eine Gelegenheit ergibt, deine Führungsqualitäten zu zeigen, dann ergreifst du sie, denn der Herzog honoriert solche Taten in besonderer Weise.

Der Hofnarr Rigoletto umgibt den Herzog ständig, er hält ihm mit seinem Spott oft diejenigen vom Leibe, die persönlich oder politisch gefährlich werden könnten. Er ist zwar mit seiner körperlichen Verunstaltung kein schöner Anblick, aber er ist schlau und beherrscht sein Handwerk sehr gut.

*Der Graf darf das nicht hören.*

**SPARAFUCILE, EIN AUFTRAGSMÖRDER**

Du bist 24 Jahre alt und stammst aus dem Burgund. Deine Mutter ist früh gestorben und dein Vater hat dich und deine jüngere Schwester Maddalena kurz nach ihrem Tod verlassen. So musstest du für euch beide sorgen und hast bald angefangen, mit Diebstählen deinen Lebensunterhalt zu verdienen – das war der schnellste Weg, genug Geld für dich und deine Schwester zu bekommen, die der einzige Mensch ist, der dir etwas bedeutet. Eine Schule hast du nie besucht, aber du lerntest das Kämpfen mit dem Degen und nachdem du bei einem Überfall einen Kaufmann töten musstest, hast du damit begonnen, gegen Geld Morde zu begehen. Warum du die Leute töten sollst, interessiert dich nicht besonders, die Probleme der Reichen gehen dich ja nichts an. Du arbeitest gut und gründlich, betrügst nie deine Kunden – ein Mörder hat schließlich auch seine Ehre! So hast du mittlerweile in Mantua einen „guten Ruf“ als Mörder und sogar Edelleute geben dir Aufträge. Manchmal hilft dir Maddalena, ihr seid ein gutes Team und so kommt ihr ganz gut über die Runden. Ihr wohnt zusammen in einer Schänke am Stadtrand von Mantua, gleich am Fluss Mincio.

Mit deinem schwarzen Umhang bist du in der Nacht fast unsichtbar und kannst zwischen den Häusern der Edelleute unbemerkt herumschleichen – immer auf der Suche nach einem neuen Geschäft.

*Dies ist mein Instrument! Ist's gefällig?*

**MADDALENA, EINE TÄNZERIN**

Du bist 19 Jahre alt. Ein Gasthaus in einer zwielichtigen Ecke Mantuas nennst du dein zu Hause. Dort lebst du gemeinsam mit deinem Bruder Sparafucile, der dein einziger Angehöriger ist, seit deine Mutter starb und dein Vater eure Familie verließ. Eine Schule hast du nie besucht, aber du lerntest das Tanzen und kannst dich gut bewegen.

Durch Tanzdarbietungen auf der Straße und in der Schänke kannst du etwas zu eurem Lebensunterhalt beitragen. Gelegentlich hilfst du aber auch deinem Bruder bei seinem Geschäft als Auftragsmörder und lockst seine Opfer durch verführerischen Tanz von der Straße in deine Kammer, in der er sie ohne großes Aufsehen erdolchen kann.

Über die Anziehungskraft, die du auf Männer ausübst bist du dir bewusst und weißt sie einzusetzen. Du verhältst dich gegenüber ihnen betont kühl, denn du weißt, dass sich ihr Interesse zuweilen dadurch steigert. Allerdings gehen dir die meisten von ihnen mit ihren ewig gleichen Sprüchen und Liebeserklärungen gründlich auf die Nerven. Insgeheim hoffst du auf einen besser gestellten Liebhaber, der dich aus deinen Lebensumständen befreien könnte. Vielleicht ist der junge Offizier, den du vor einer Woche auf der Straße angeflitzt hast, der richtige dafür?

*Das Geld sollst du haben, ich schaff' es zur Stelle.*

**GIOVANNA, EINE HAUSHÄLTERIN**

Du bist 24 Jahre alt und lebst in Mantua, Zentrum eines der großen und mächtigen Herzogtümer Norditaliens. Du hast nur eine einfache Schulbildung, aber deine Eltern haben dafür gesorgt, dass aus dir etwas ordentliches werden konnte. Weil es bei ihnen irgendwann zu eng wurde, hast du eine Stelle als Haushälterin bei Rigoletto angenommen, der dir zwar wenig Geld, aber dafür Kost und Logis in seinem einfachen Haus bietet.

Du sorgst für den Haushalt und kümmerst dich um seine sehr schöne Tochter Gilda, die ein paar Jahre jünger ist als du. Sie darf das Haus nicht verlassen, denn ihr Vater hat große Angst um sie. Nur der Kirchgang ist gestattet, wenn du sie begleitest - und so geht es fast täglich in die nahe gelegene Kirche San Francesco. Dort taucht manchmal ein junger bürgerlicher Mann auf, den sie offenbar sehr interessant findet. Er hat dir am letzten Sonntag ein deutliches Zeichen gegeben, dass du ihm für ein paar Scudi sicherlich behilflich sein kannst

...

Von Rigoletto hältst du nicht viel: ein buckliger Hofnarr, der seine Tochter einsperrt. Aber zum Glück ist er nicht oft zuhause. In deiner Freizeit sitzt du gern auf der Terrasse und schaut hinüber zum prächtigen Palazzo des Grafen von Ceprano.

*Ich sprach kein Wort von jenem jungen Manne.*

**Hofherr**

Du bist 28 Jahre alt und lebst in Mantua. Deine Familie gehört zum einfachen Adel und besitzt ein stattliches Haus in der Nähe der Piazza Sordello, wo immer viel los ist. Als junger Kavalier kamst du in den Dienst des Herzogs von Mantua und bist daher häufig im Palazzo Ducale. Dort bist du zu zahlreichen Aufgaben verpflichtet und musst dich immer bereithalten, wenn der Herzog seine Regierungsgeschäfte erledigt, wenn der Hofstaat repräsentativ erscheinen soll und sogar, wenn ein Abenteuer des Herzogs außerhalb seiner ehelichen Bindung eingefädelt werden muss.

Bei Hofe gibt es viele Höflinge deines Standes, mit manchen verstehst du dich gut, viele sind deine Konkurrenten, denn es herrscht ein starker Kampf um die Gunst des Herzogs und die besten Ämter und Titel. Aber es sind viele junge Männer in deinem Alter da, mit denen du wunderbar scherzen und Spaß haben kannst. Ein besonderer Spaß ist es, wenn ihr loszieht, um für den Herzog mal wieder eine junge Bürgerstochter zu entführen. Darin seid ihr mittlerweile ziemlich professionell.

Der Hofnarr Rigoletto umgibt den Herzog ständig, er hält ihm mit seinem Spott oft diejenigen vom Leibe, die persönlich oder politisch gefährlich werden könnten. Er ist zwar mit seiner körperlichen Verunstaltung kein schöner Anblick, aber er ist schlau und beherrscht sein Handwerk sehr gut.

*So verlockend, so berauschend kann's im Paradies nicht sein!*

## RIGOLETTO | MATERIAL 6 | FRAGEN ZUR EINFÜHLUNG

Wie alt bist du? Wie und wo lebst du? Mit welchen Menschen in welcher sozialen Umwelt? An welchen Orten hältst du dich meistens auf?

Hast du eine Familie? Was bedeutet sie dir? Zu welchem Stand (Schicht, Klasse, Gruppe) gehörst du? Was denkst du von den anderen Ständen (Schichten, Klassen, Gruppen)? Hast du einen Adelstitel?

Wen magst du besonders, wen magst du weniger oder gar nicht und warum? Hast du Freunde bzw. Freundinnen? Wenn ja, was machst du mit ihnen? Liebst du jemanden? Wenn ja, was bedeutet dir diese Liebe? Hasst du jemanden?

Wie ist deine materielle Situation? Was für einen Beruf hast du, bzw. was arbeitest du? Wie sieht die Arbeit aus? Bist du damit zufrieden oder nicht? Warum? Womit beschäftigst du dich, wenn du nicht arbeitest? Was bedeutet dir der Titel, Reichtum, Macht?

Was erwartest du vom Leben und von anderen Menschen? Wie ist dein Lebensgefühl? Wie siehst du dich selbst? Magst du dich? Wie wirst du von anderen gesehen? Welche Bedürfnisse und Träume hast du? Worunter leidest du? Was tust du am liebsten?

Wie siehst du aus? Wie bist du gekleidet? Wie ist deine Körperhaltung beim Gehen, Stehen, Sitzen? Welche körperlichen Eigenheiten hast du?

Was hältst du vom Herzog und seiner Lebensführung? Was hältst du von Rigoletto, dem Narren? Sollte man Späße auf Kosten anderer treiben? Glaubst du an die Wirksamkeit eines Fluches? Woran würdest du dich beteiligen: Diskriminierung? Entführung? Mord?

## RIGOLETTO | MATERIAL 7 | ROLLENBIOGRAFIE DES KOMPONISTEN

Am 10. Oktober 1813 wurde ich in dem italienischen Städtchen Le Roncole (heute Busseto, Prov. Parma) geboren. Meine Geburt in ein unspektakuläres, einfaches Elternhaus, in ländliche Verhältnisse, prägte mein weiteres Leben sehr. Das Land und der Charakter des Lebens dort verfolgten mich mein Leben lang. So war es für mich auch nicht selbstverständlich, musikalisch ausgebildet zu werden. Erst durch die Unterstützung eines Kaufmanns (der nette Herr Barezzi) erhielt ich privaten Musikunterricht. Meine ersten Erfahrungen sammelte ich beim Organisten von Busseto, der sich meiner annahm. Ein bürgerliches Leben nahm seinen Lauf, ich wurde 1836 städtischer Musikdirektor in Busseto, und erlebte meine erste große Liebe. Ich heiratete Margharita, die Tochter des edlen Kaufmanns, der mir meinen Musikunterricht ermöglichte. Die Welt war klein, dort in Busseto ...

Nachdem ich ein paar Stücke für die Kirche und ein Konzert komponierte, musste meine erste Oper folgen: *Oberto* (1839). Ich gebe zu, sie war stilistisch nicht neu, ja eher konventionell, und vielleicht lag es daran, dass sie nur mäßig erfolgreich war.

Doch welches Schicksal ereilte mich im Folgenden: Meine Frau und mein geliebtes Kind starben an einer Epidemie. Und die Oper, die ich gerade komponierte, fiel im Publikum durch. Wie sollte ich das verkraften? Mein bisher so harmonischer Lebensweg fand plötzlich ein Ende und Verzweiflung trieb mich wild umher.

Doch diese Krise ließ mich wachsen und die Komposition des *Nabucco* (1842) befreite mich endlich aus meiner menschlich und künstlerisch verzweifelten Situation. In dieser Oper setzte ich mich für die Freiheit ein und gelangte zum Durchbruch in Mailand und im Ausland. Aus mir sprach ein patriotischer Wille, den ich mit historischen Stoffen kleidete. Ist der Chor nicht in besonderem Maße dafür geeignet, dieses zum Ausdruck zu bringen? Für mich ist es ein wunderbares Medium. Vielleicht lag es daran, dass ich zum Repräsentanten der nationalen italienischen Oper und des Risorgimento wurde. (Das stelle man sich mal vor!)

Mein Anliegen jedenfalls war die politische Aktivität und all meine neu entfachte Bereitschaft, Beiträge zum politischen Geschehen zu leisten, steckte ich in die Kampfhymne „*Suona la*

*tromba*“ (1848). Mein Name war nun nicht mehr nur bekannt, sondern wurde zur Parole im Freiheitskampf: „Viva **Vittorio Emanuele Re d'Italia**“!

Es wurde Zeit, mir meine eigene wirtschaftliche, persönliche und künstlerische Freiheit zu sichern! Und da ich schon seit meiner Kindheit mit dem Land verbunden war, erfüllte ich mir einen großen Wunsch: Ich kaufte mir ein Landgut! (Das Geld dafür verdankte ich eigentlich dem guten Schiller, der mich zu drei Opern inspirierte, und dessen Einkünfte mir den Kauf des Landgutes ermöglichten!)

Welche Freiheit, welch wunderbares Leben mir dieses Gut doch schenkte! Das Leben dort machte mich auch bereit für eine neue Liebe: die Sängerin Guiseppina Strepponi! Wir teilten nicht nur denselben Vornamen, sondern auch ab 1847 mein Zuhause. Doch erst Jahre später, 1859, heirateten wir.

Ein Gefühl tiefer Verbundenheit mit Shakespeare und natürlich die politische Brisanz der Thematik trieben mich 1847 dazu, die Oper *Macbeth* zu komponieren. In dieser erkannte ich einen neuen Weg für mich: mit realistischen Zügen versuche ich immer mehr, das „Wahre“, das „Charakteristische“ zu suchen und die glatte Oberfläche des „Schönen“ aufzuboahren. In mir entstand der Wunsch, den leidenschaftlichen Kampf von Unterdrückten und Erniedrigten um ihre menschliche Selbstverwirklichung darzustellen. Die Opern *Rigoletto* (1851), *Il trovatore* (1853) und *La traviata* (1853) verkörperten diesen inneren Vorsatz und brachten mich ein ganzes Stück auf dem Weg voran!

Getragen werden sollten meine Gedanken von ausdrucks- und wirkungsvoller Melodik, und groß angelegten Chören. Das Orchester sollte eine gefühlvoll differenzierte, wachsende Rolle einnehmen, auch wenn es der Entfaltung der Singstimme stets untergeordnet sein sollte. Meine Oper *Rigoletto* brachte mir dabei besonders viel Ruhm. Bereits die Uraufführung im Jahr 1851 im Teatro La Fenice in Venedig war ein riesiger Erfolg. Deshalb bin ich sehr stolz auf meinen *Rigoletto*! Allerdings wurde die Oper damals von der Zensur beanstandet, weshalb ich den Titel von *La maledizione* (Der Fluch) in *Rigoletto* ändern und die Handlung von Paris nach Mantua verlegen musste. Die Oper erzählt nämlich von leidenschaftlichen Eskapaden am Hofe, was damals nicht von Jedem gerne auf der Bühne gesehen wurde. Musikalisch gesehen ist *Rigoletto* eine revolutionäre Oper: Ich habe versucht mich von der traditionellen Nummernoper zu lösen. Die Musik und die Geschichte drängen immer vorwärts und laufen viel schneller ab, als in anderen Opern. Es entsteht ein Handlungsfluss. Obwohl ich in *Rigoletto* hauptsächlich Duette komponiert habe, sind besonders meine Arien *Caro nome* und *La donna è mobile* – auch über die Oper hinaus – sehr bekannt.

In den Opern *Don Camillo* und *Aida* wurde mein inneres sich entwickelndes Ziel erkennbar: Die Synthese von Belcanto-Oper und Grand Opera auf der einen, und Staatsaktion und persönlichem Schicksal auf der anderen Seite.

Im Jahre 1869 überarbeitete ich eine bereits 1862 erdachte Fassung der Oper „La forza del destino“, die ich für den russischen Zaren komponierte. Der Krieg der Verbündeten Spanien und Italien, die gemeinsam gegen die Deutschen kämpften, ist das Thema meiner Oper. Irgendwann sehnte ich mich nach Abgeschlossenheit und nach Ruhe, schließlich wurde ich ja auch älter. Zudem war ich enttäuscht über das Ausbleiben eines durchgreifenden sozialen Fortschritts im nun geeinten Italien, und im Jahre 1871 war es Zeit, mich auf mein Landgut zurückzuziehen.

In der folgenden Zeit fand auch meine lebenslange Auseinandersetzung mit Shakespeare noch eine Krönung mit zwei Opern. Eigentlich wollte ich mit dem Komponieren aufhören, doch mein Freund und Librettist Arrigo Boito lieferte mir eine gekürzte Fassung des Shakespeare-Dramas „Othello“. Diesen Stoff verarbeitete ich mit wunderschönen Klängen zu meiner neuen Oper *Otello*, die 1887 in der Mailänder Scala uraufgeführt wurde. Die Premiere war ein voller Erfolg. Allein in Mailand wurde mein Meisterwerk bis April 1888 24 mal gespielt. Auch in meiner letzte Oper *Falstaff* (1893) habe ich erneut einen Shakespeare-Stoff vertont, diesmal allerdings eine Komödie.

Nun könnte man denken, meine letzten Werke (*Te Deum* und *Stabat Mater*) seien durch ihre Geistlichkeit ein Wink auf meinen baldigen Tod (27. Januar 1901), - doch wer weiß. Es rundet mein Lebenswerk auf jeden Fall sehr schön ab, wenn man bedenkt, dass auch meine ersten Musikstunden in der Kirche an der Orgel stattfanden!

## RIGOLETTO | MATERIAL 8 | SZENEN

### **1. Spielszene: I. Akt, Szenen 4 - 6**

Personen: Marullo, Rigoletto, Herzog, Ceprano, Borsa, Monterone (Hofherren)

Ort: Prächtiger Säulensaal im herzoglichen Palast zu Mantua

Requisite: Thron für den Herzog, Zepter für Rigoletto

Rigoletto gibt dem Herzog unter vier Augen den Rat, die begehrenswerte Gräfin von Ceprano zu entführen. Der Graf belauscht das Gespräch und will sich rächen. Er weht anschließend Borsa, Marullo (und die Hofherren) in seinen Plan ein. Marullo erzählt, dass Rigoletto angeblich eine Geliebte hat. Ceprano schlägt vor, diese in der kommenden Nacht zu entführen. Alle sind von dem Plan begeistert.

Da erscheint Monterone und will den Herzog sprechen, der seine Tochter verführt hat. Alle verspotten ihn, besonders Rigoletto. Aber er erkennt, dass auch seine Tochter Gilda (und damit er selbst) gefährdet ist. Da stößt Monterone einen Fluch gegen Rigoletto und den Herzog aus. Die Hofherren führen ihn ab in den Kerker.

*Wie werden die beiden Entführungspläne „geschmiedet“? Wie reagieren die Anwesenden auf den Fluch Monterones?*

### **2. Spielszene: I. Akt, Verwandlung, Szene 1**

Personen: Sparafucile, Rigoletto

Ort: Straße vor Rigolettos Haus

Requisite: Dolch

Am späten Abend kommt Rigoletto nach Hause. Sparafucile bietet ihm seine Dienste an. Rigoletto versucht zuerst, ihn loszuwerden, dann aber will er es genauer wissen. Der Auftragsmörder berichtet von seiner Schwester, die als Prostituierte das mögliche Opfer in ein Gasthauszimmer lockt, wo dann der Mord geschieht.

*Wie schildert Sparafucile sein „Geschäft“? Geht Rigoletto darauf ein?*

### **3. Spielszene.: I. Akt, Verwandlung, Szenen 2 - 5**

Personen: Gilda, Rigoletto

Ort: Vorhof von Rigolettos Haus, Terrasse

Rigoletto denkt laut über sein Schicksal nach: die körperliche Verunstaltung, der Verlust von Heimat und Familie, die Gefahr, in der sich seine Tochter befindet. Gilda kommt dazu und möchte endlich etwas über ihre Herkunft wissen. Rigoletto gibt das Geheimnis nicht preis, Gilda erzählt nichts von ihrem Geheimnis, dem jungen Mann, der sie in der Kirche immer anlächelt. Bevor Rigoletto geht, gibt er zum wiederholten Mal Anweisungen, wie sie sich zu verhalten hat: keine Fragen stellen, nur der Kirchgang ist erlaubt, niemand darf ins Haus gelassen werden

*Wie reden Vater und Tochter miteinander? Machen sie den Versuch, dem/der anderen zu sagen, was sie bedrückt oder berührt?*

#### **4. Spielszene, I. Akt, Verwandlung, Szenen 5 - 11**

Personen: Gilda, Herzog, Giovanna

Ort: Vorhof von Rigolettos Haus, Terrasse

Requisite:

Der Herzog gibt Giovanna Geld, um ihr Schweigen zu bekommen und heimlich in den Vorhof gelassen zu werden, wo er sich dann versteckt hält. Gilda kommt, die beiden erkennen sich (vom heimlichen Anschauen in der Kirche) und gestehen sich ihre Liebe. Der Herzog gibt vor, ein Jurastudent mit Namen Gualtier Maldé zu sein. Sie verabschieden sich und Giovanna lässt ihn durch den Hinterausgang verschwinden.

*Baut den folgenden Dialog in eure Szene ein:*

HERZOG	Du liebst mich, wiederhol es mir!
GILDA	Du weißt es!
HERZOG	O welche Wonne!
GILDA	Nun nenne deinen Namen, ich darf ihn doch wohl wissen?
HERZOG	Ich nenne mich Gualtier Maldé, bin Student und mittellos.

#### **5. Spielszene, II. Akt, erfundene Szene**

Personen: der Herzog, die Herzogin

Ort: Privatgemach im Palazzo

Die Herzogin stellt ihren Mann, nachdem er die Nacht nicht im ehelichen Gemach verbrachte, zur Rede. Sie macht ihm Vorwürfe und konfrontiert ihn mit dem Verdacht, dass er anderen Frauen nachstellt. Der Herzog hat in der Nacht Gilda getroffen (ohne zu wissen, dass sie Rigolettos Tochter ist), verheimlicht es aber vor seiner Frau.

*Wie gehen die beiden miteinander um? Höfische Regeln müssen eingehalten werden, Frauen haben wenig zu sagen, aber die Herzogin will ihre Ehe retten.*

#### **6. Spielszene, II. Akt, Szenen 3 - 5**

Personen: Rigoletto, Ceprano, Marullo, Borsa, (Hofherren)

Ort: Vorzimmer zum Gemach des Herzogs

Rigoletto will zum Herzog um etwas über den Verbleib seiner Tochter zu erfahren. Die Hofherren halten ihn auf, da macht er sich über sie lustig. Die Hofherren werden aggressiv und hänseln ihn damit, dass sie seine Geliebte entführt haben. Als der Streit eskaliert, gesteht Rigoletto, dass es seine Tochter ist und fleht sie an, ihm Gilda wiederzugeben. Er fürchtet um die verlorene Ehre der Familie und bittet um Vergebung für seinen Spott.

*Baut die am Anfang gelernte Melodie von „Larà larà larà“ in eure Szene ein. Ihr könnt damit z. B. den Spott von Rigoletto zeigen oder das Verhalten der Hofherren.*

### **7. Spielszene, III. Akt, Szene 1 - 7**

Personen: Rigoletto, Gilda, Sparafucile, Maddalena, der Herzog (als einfacher Offizier verkleidet)

Ort: Ländliches Gasthaus am Fluß Mincio und Straße davor

Requisite: Degen, Gläser, Flaschen, Geldbörse, Männerkleidung für Gilda

Rigoletto führt Gilda zum Gasthaus, weil er weiß, dass der Herzog dort ist. Sie beobachten durch ein Fenster folgende Szene: Der Herzog beklagt die Untreue der Frauen mit lautem Gesang. Maddalena kommt hinzu und sogleich fängt er an, ihr zu schmeicheln. Er macht ihr sogar einen Heiratsantrag und sie lässt sich betören. Gilda ist entsetzt und tief gekränkt. Rigoletto schickt sie fort nach Verona.

Dann kommt Sparafucile mit seinem Degen. Rigoletto beauftragt ihn, den Offizier (Herzog) zu töten und gibt ihm 10 Scudi, weitere 10 Scudi folgen nach getaner Arbeit. Rigoletto geht fort, Sparafucile geht hinein. Gilda kommt zurück in Männerkleidung und schaut wieder durchs Fenster. Sparafucile will sofort die Tat begehen, aber Maddalena hält ihn ab und schickt den Herzog nach oben. Sie schlägt vor, Rigoletto zu ermorden, dann könnte man ihm die 10 Scudi abnehmen und der schmeichelhafte Offizier bliebe am Leben. Das aber verstößt gegen die Ehre des Mörders, daher schlägt er vor, einen anderen zu ermorden, falls bis Mitternacht noch jemand erscheint. Es ist halb zwölf, ein Gewitter zieht auf.

*Wie löst ihr die Situation mit den parallelen Spielorten innen und außen? Wie zeigt ihr, dass die belauschten Situationen Auswirkungen auf die Handlungen der Lauscher haben?*

## **RIGOLETTO | MATERIAL 9 | GESPIELTE ERZÄHLUNGEN**

### **Gespielte Erzählung I - Entführung**

Personen: Gilda auf der Terrasse, Marullo, Rigoletto, Ceprano, Borsa (Hofherren) auf der Straße, alle maskiert, Rigoletto im Off der Straße, Giovanna im Off des Hauses

Ort: Vorhof von Rigolettos Haus mit erhöhter Terrasse, Straße davor. Nacht.

Requisiten: Leiter und Masken (Hofherren), Binde (Borsa), Schlüssel (Ceprano), Seil und Schärpe (Gilda)

- **CD 1.12 | 5:19 - 6:22** (Gilda nachsinnend, die Hofherren schleichen sich an)
- BORSA und CEPRANO kommen von der Straße und spähen über den Zaun auf die Terrasse. CEPRANO erkennt GILDA und sagt: DOPPELPUNKT
- Sie rufen leise MARULLO und die HOFHERREN dazu: DOPPELPUNKT
- Diese kommen mit einer Leiter und verbergen sich hinter einem Gebüsch.
- RIGOLETTO kommt und schließt das Tor zum Vorhof auf.
- MARULLO verwickelt ihn in ein Gespräch und gibt den anderen das Zeichen, die Leiter zur Terrasse zu bringen.
- MARULLO sagt, dass die Gräfin Ceprano entführt werden soll: DOPPELPUNKT
- CEPRANO gibt ihm seinen Schlüssel mit dem Familienwappen.
- MARULLO zeigt RIGOLETTO den Schlüssel mit den Worten: DOPPELPUNKT
- RIGOLETTO erkennt das Wappen und erklärt sich bereit, mitzumachen: DOPPELPUNKT
- BORSA bindet RIGOLETTO eine Binde vor die Augen, zieht die Maske darüber und führt ihn an die Leiter: DOPPELPUNKT
- Zwei HOFHERREN steigen über die Leiter hinauf.
- **CD 1.14 | 0:00 - 20 ausblenden** (Chor „Zitti, zitti“)
- Sie holen die gefesselte GILDA herunter.

- ALLE verschwinden, bis auf RIGOLETTO.
- GILDA verliert ihre Schärpe: DOPPELPUNKT
- RIGOLETTO nimmt Maske und Binde ab. Er erkennt, dass sie ihn in der Nacht zusätzlich blind und taub gemacht hat: DOPPELPUNKT
- Er rennt ins Haus und zieht GIOVANNA heraus: DOPPELPUNKT
- GIOVANNA zeigt auf die Schärpe: DOPPELPUNKT
- RIGOLETTO bricht zusammen mit den Worten: DOPPELPUNKT
- **CD 1.14 | 1:50 einblenden - 2:40**

### **Gespielte Erzählung II - Schluss mit Gewitter-Chor**

Personen: Gilda (außen am Fenster), Herzog (schlafend auf dem Dachboden), Maddalena und Sparafucile (im Gastraum), Rigoletto und Gewitter-Chor (im Off)

Ort: Ländliches Gasthaus am Fluß Mincio und Straße davor, Dachbodenzimmer

Requisite: Gläser, Flaschen, Mantel oder Sack

- **CD 2.17 | 0:17 - 0:49**
- Es ist halb zwölf, ein Gewitter zieht auf.
- SPARAFUCILE schickt MADDALENA auf den Dachboden, um nachzuschauen, ob der Herzog schläft und ihm den Degen wegzunehmen. Er sagt: DOPPELPUNKT
- MADDALENA geht hinauf und betrachtet den schlafenden Herzog mit den Worten: DOPPELPUNKT
- Sie nimmt den Degen und steigt wieder nach unten.
- SPARAFUCILE holt einen Mantel aus dem Schrank, um die Leiche darin einzuwickeln. Er gibt ihn MADDALENA mit den Worten: DOPPELPUNKT
- GILDA erschrickt und fasst den Plan, sich selbst zu opfern: DOPPELPUNKT
- SPARAFUCILE nimmt seinen Degen und will nach oben gehen.
- MADDALENA weint und hält ihn zurück.
- GILDA klopft an die Tür und ruft: DOPPELPUNKT
- **CD 2.17 | 2:48 - 3:18**
- Es ist halb zwölf.
- MADDALENA und SPARAFUCILE einigen sich, den späten Gast als neues Mordopfer zu nehmen und ihn im Mantel verhüllt Rigoletto zu präsentieren: DOPPELPUNKT
- Wieder klopft GILDA.
- MADDALENA öffnet die Tür und lässt sie herein mit den WORTEN: DOPPELPUNKT
- SPARAFUCILE ersticht die eintretende Gilda.
- **CD 2.17 | 5:00 - 6:16 (weiterlaufen lassen zur Szene)**
- Gemeinsam wickeln sie die Leiche in den Mantel.
- Mitternacht. RIGOLETTO erscheint und klopft an die Tür: DOPPELPUNKT
- **CD 2.18 | 1:10 - 1:39 (Glockenschläge)**
- SPARAFUCILE und MADDALENA bringen die Leiche nach draußen mit den Worten: DOPPELPUNKT
- RIGOLETTO gibt SPARAFUCILE die restlichen 10 Scudi: DOPPELPUNKT
- SPARAFUCILE will die Leiche in den Fluß werfen, aber RIGOLETTO hält ihn davon ab, um es selber zu tun: DOPPELPUNKT
- MADDALENA und SPARAFUCILE ziehen sich zurück ins Haus.

- RIGOLETTO denkt, dass im Mantel die Leiche des Herzogs ist und will ihm noch einmal ins Gesicht sehen: DOPPELPUNKT
- Der HERZOG erwacht und singt sein Lied: DOPPELPUNKT
- **CD 2.18 | 3:34 - 4:21**
- RIGOLETTO erkennt die Stimme und ist entsetzt: DOPPELPUNKT
- Er entfernt den Mantel von der Leiche, da erhellt ein langer Blitz die Umgebung.
- RIGOLETTO erkennt das Gesicht: DOPPELPUNKT
- GILDA kommt noch einmal zu Bewusstsein und bittet Gott um Vergebung: DOPPELPUNKT
- **CD 2.20 | 0:00 - 0:45 ausblenden**
- RIGOLETTO will sie nicht loslassen: DOPPELPUNKT
- GILDA stirbt in seinen Armen.
- RIGOLETTO ist verzweifelt und bricht besinnungslos über dem Leichnam zusammen.
- **CD 2.20 | 3:40 - 4:11**

## RIGOLETTO | MATERIAL 10 | NOTEN

### Gewitterchor

♩ = 94

## RIGOLETTO | MATERIAL 10 | LITERATUR

### **1. Über das Werk - Sekundärliteratur**

Brant, Sebastian: Das Narrenschiff. Verlag Philipp Reclam Jun., Stuttgart 2005.

Marggraf, Wolfgang: Giuseppe Verdi. VEB Deutscher Verlag für Musik. Leipzig 1982.

Rigoletto. Programmhefte der Staatsoper Unter den Linden. Berlin 1993 und 2019.

Rigoletto. Programmheft der Komischen Oper Berlin. Berlin 2001.

Rigoletto. Programmheft der Komischen Oper Berlin. Berlin 2009.

Vantaggi, Rosella: Mantua und seine Kunstschatze. Verlag Plurigraf. Nanni - Terni 1978.

### **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](http://www.isim-online.de)