

INFORMATION

„Die Entführung aus dem Serail“ ist ein Singspiel in drei Akten von Wolfgang Amadeus Mozart. Der Schauplatz: Ein türkisches Landgut, Mitte des 16. Jahrhunderts. Die Handlung: Die Braut des Spaniers Belmonte, Konstanze, ihre Zofe Blonde und der Diener Pedrillo werden vom türkischen Fürsten Bassa Selim verschleppt. Er hält sie in seinem Landgut fest. Belmonte entdeckt seine Braut dort und will sie befreien. Als Baumeister getarnt, verschafft er sich Zugang zum Haus. Bassa Selim umwirbt Konstanze; der Palastaufseher Osmin hat auf die Zofe Blonde ein Auge geworfen. Unterdessen führen Belmonte und Pedrillo ihren Fluchtplan aus. Mit Wein macht der Diener den Aufseher Osmin betrunken. Während der Wächter seinen Rausch ausschläft, sind die Liebenden endlich zusammen. Um Mitternacht wollen sie fliehen; sie werden jedoch von der Palastwache entdeckt und festgehalten. Selim erkennt in Belmonte den Sohn seines größten Feindes. Aber die Gefühle der Liebenden rühren ihn, so dass er ihnen die Freiheit schenkt.

Oberstufe

Die Entführung aus dem Serail

In der Berliner Staatsoper Unter den Linden führte der Musiktheaterpädagoge Rainer O. Brinkmann einer internationalen Deutschlehrergruppe Möglichkeiten der szenischen Interpretation von Musiktheater vor. Er hatte dafür die Oper „Die Entführung aus dem Serail“ von Wolfgang Amadeus Mozart gewählt. Für TIPP beschreibt er einige Schritte des Projektverlaufs, die sich alle auf andere Opern, Theaterstücke, literarische Texte usw. übertragen lassen.

1. Schritt

Aufwärmphase: Figuren im Rhythmus

Um alle Schüler auf ein gleich hohes Energiepotenzial zu bringen, bietet sich ein Rhythmuskreis mit Stampf-, Klatsch- und Sprechrhythmen an.

Die Basis ist ein gemeinsamer Grundschrift, auf dem alle übereinstimmen: rechter Fuß nach außen, linker Fuß nachziehen, linken Fuß nach außen, rechten Fuß nachziehen. Darauf passen die Silben des Namens BA-SSA SE-LIM, die dazu im Takt gesprochen werden.

Das Gleiche geschieht mit den Namen der anderen Figuren: Belmonte, der Tenor; Konstanze, seine Geliebte; Pedrillo, der Diener; Blonde, die Zofe; Osmin, der Aufseher.

Anschließend werden gleichzeitig alle Silben mit dem Buchstaben A (danach I und O) geklatscht. In großen Gruppen übernehmen jeweils 3–4 Schüler nacheinander eine Figur, bzw. sie fügen jeweils eine Figur mit ihren Stampf-, Klatsch- und Sprechrhythmen hinzu.

2. Schritt

Fantasie-Reise

Um die Spieler in die Situation der Handlung zu versetzen, führt man eine Fantasie-Reise durch. Dazu setzen (oder legen) sich alle in eine entspannte Position; der Spielleiter liest den Text „Die Entführung in das Serail“ vor (Kopiervorlage 1, TIPP-Seite 35) und lässt nach Möglichkeit eine ruhige (am besten türkische) Musik vom Tonband oder Kassettenrekorder im Hintergrund laufen. Der Text wird nachher an alle verteilt.

Die Entführung in das Serail

Ihr begeben euch in eine Hafencity, von der die Schiffe auslaufen, die Menschen und Handelswaren in den Orient bringen. Ihr besteigt ein Schiff und schaut beim Auslaufen zurück auf das Land, das sich immer weiter entfernt. Jetzt seid ihr auf hoher See und weil ihr rings herum bis zum Horizont nichts sehen könnt, bemerkt ihr auch nicht, wie sich das Schiff auf eine Zeitreise um mehr als 200 Jahre in die Vergangenheit begibt. Ein Sturm schüttelt das Schiff, und das erste, was ihr danach seht, ist ein altes Holzsegelschiff, das die Piratenflagge gehisst hat. Es kommt auf euer Schiff zu und weil niemand damit gerechnet hat, wird das Schiff überfallen. Ihr seid schnell überwältigt und werdet als Gefangene auf das Piratenboot gebracht. Hier müsst ihr unter Deck in einem stickigen Raum mit vielen anderen ausharren, bis ihr nach mehreren Tagen plötzlich bemerkt, dass das Schiff anlegt.

Lautes Treiben dringt an euer Ohr und nach einiger Zeit kommt ein merkwürdiger Mann. Er sagt, dass er euch gekauft hat und ihr jetzt seine Sklaven seid. Ihr werdet an den Händen gefesselt und vom Schiff geführt. Im Hafen sind viele Menschen, deren Sprache ihr nicht versteht. Ihr stellt fest, dass ihr im Orient

seid, von dem ihr bisher immer nur gehört habt. Die Häuser dieser Stadt sind klein mit winzigen Fenstern, dazwischen lange Minarett-Türme und Bäume, die in eurer Heimat nicht wachsen. Die Luft ist heiß und stickig. Ihr gelangt jetzt auf einen Markt, es riecht nach unbekanntem Gewürzen, nach Kamelen und Dingen, die ihr nicht erkennen könnt. Die Frauen sind verschleiert und lassen nur einen kleinen Schlitz für die Augen frei. Die Männer sind ebenfalls in lange, lockere Gewänder gekleidet und tragen einen Turban.

Jetzt werdet ihr aus der Stadt herausgeführt. Der Sklavenhändler, der euch gekauft hat, bringt euch zum Hause eines Pascha (Bassa). Das ist ein wohlhabender Staatsbediensteter, der euch kaufen will. Er begutachtet euch, schließt den Vertrag ab und lässt die Männer gleich von einem Arbeits-

aufseher auf die Felder bringen.

Die Frauen kommen in den Harem. Das ist das Haus, in dem alle Frauen des Pascha mit ihren Kindern, Müttern und Großmüttern leben. Hier wird der Haushalt gemacht und Männer haben keinen Zutritt. Nur der Pascha selbst darf hinein, aber auch nur, wenn er sich angemeldet hat. Im Harem wird euch zuerst der Haushaltsbereich gezeigt, dann euer Nachtlager, das ihr als Sklavin in einem kleinen Raum mit mehreren teilen müsst. Zum Abschluss werdet ihr in das Bad geleitet, in dem es nach exotischen Düften riecht und wo einige Frauen baden, sich schön machen, miteinander plaudern oder einer Musik- und Bauchtänzerinnen-Gruppe zusehen. Auch ihr könnt jetzt in das Bad steigen und euch von den Strapazen der Reise erholen.



Diese Schülerinnen stellen Haremsdamen dar.

Fotos: Bärbel Kosanke-Teiger



Foto: Jörg-Manfred Jünger

Ein Teil der internationalen Deutschlehrergruppe in Berlin. Sie testete die einzelnen Schritte des Projekts.

3. Schritt

Rollenspiel: In der Fremde

Eine osmanische Marktstimmung soll hergestellt werden. Durch Verteilen der Kurztexte (Kopiervorlage 2, TIPP-Seite 37) werden die Spieler in Europäer und Osmanen unterteilt. Alle Spieler verkleiden sich entsprechend ihrer Rolle; die Osmanen lernen „Fantasie-Osmanisch“ zu sprechen. Im Raum findet ein orientalischer Markt statt.

Die Spieler sitzen und handeln oder gehen von Stand zu Stand. Die Europäer haben die Aufgabe bekommen, den Palast des Bassa Selim zu suchen, dessen Ort die Osmanen vorher vereinbart haben (z. B. die Tafel). Die Osmanen reagieren auf die Fragen der Europäer entsprechend ihrer Rolle, wie sie in den Kurztexten beschrieben ist (sie zeigen zum Beispiel freundlich in die Richtung des Palastes).

Wenn jemand den Palast gefunden hat, wird er vom Spielleiter befragt: War es schwer, den Palast zu finden? In welcher Situation bist du dir fremd vorgekommen? Woran lag das? Wie hast du dich verständlich gemacht?

4. Schritt

Standbilder: Festhalten von Situationen

Der Spielleiter erklärt die Technik von Standbildern, die die Spieler in Kleingruppen umsetzen sollen: Standbilder brauchen immer eine Person, die baut, und andere die „modelliert“ werden; Standbilder werden zu einer bestimmten Aufgabenstellung gebaut; dabei findet immer ein körperlicher Prozess statt, in dem der Erbauer sein Standbild entwirft und gestaltet.

Mögliche Themen aus der Oper „Die Entführung aus dem Serail“:

- | | |
|--------------------|--|
| Der Sklavenmarkt: | Konstanze, Blonde und Pedrillo werden von Bassa Selim gekauft. |
| Der Heiratsantrag: | Bassa Selim will Konstanze zur Frau nehmen. |
| Der Eingang: | Osmin hindert Pedrillo und Belmonte am Betreten des Palastes. |
| Der Streit: | Blonde zeigt Osmin die Freiheitsliebe der englischen Frauen. |
| Das Wiedersehen: | Belmonte schleicht sich heimlich in Konstanzes Zimmer. |
| Das Verbot: | Pedrillo versucht Osmin zum Weintrinken zu überreden. |

Diese Standbilder können dann wieder in Handlung aufgelöst werden, d.h. die Spieler entwickeln eine Szene, die mit dem Bild beginnt oder endet.

Hinweis für den Lehrer

Diese Seite bitte so oft kopieren, dass jeder Schüler einen Kurztext bekommt.

Du bist ein ängstlicher Mensch im osmanischen Königreich. Wirst du von einem Fremden angesprochen, rufst du sofort um Hilfe mit dem türkischen Wort „imdat“.

Du bist ein freundlicher, aber wenig hilfsbereiter und unwissender Mensch im osmanischen Königreich. Wirst du von einem Fremden auf den Palast des Bassa Selim angesprochen, lächelst du freundlich, zeigst aber in die falsche Richtung.

Du bist eine Wache im osmanischen Königreich. Du gehst unerkannt durch die Menge und nimmst auf den Ruf „imdat“ hin verdächtige Personen fest. Die Festgenommenen werden in einem Gefängnis verhört (in einer Ecke langsam bis 10 zählen) und dann wieder freigelassen.

Du bist ein Europäer. Deine Aufgabe ist es, den Palast des Bassa Selim zu finden, indem du Einheimische freundlich grüßt und fragst: „Bassa Selim?“

Du bist ein sehr freundlicher Mensch im osmanischen Königreich und schadest niemandem. Wenn du gefragt wirst, wo der Palast des Bassa Selim ist, lächelst du freundlich, und führst den Suchenden ein Stück weit in die richtige Richtung, bis in die Nähe des Palastes.

Du bist ein freundlicher Mensch im osmanischen Königreich und schadest niemandem. Wenn du gefragt wirst, wo der Palast des Bassa Selim ist, lächelst du freundlich, zuckst mit den Schultern und gehst weiter.

Du bist ein etwas ängstlicher Mensch im osmanischen Königreich. Wirst du von einem Fremden angesprochen, schaust du weg und bahnst dir deinen Weg durch die Menge. Wirst du ein zweites Mal angesprochen, rufst du mit dem türkischen Wort „imdat“ um Hilfe.

Du bist ein sehr freundlicher Mensch im osmanischen Königreich und schadest niemandem. Wenn du gefragt wirst, wo der Palast des Bassa Selim ist, lächelst du freundlich, zeigst in die richtige Richtung, gehst dann aber weiter.



Improvisation am Schluss: Diese Schüler meinen, Konstanze und Belmonte werden hingerichtet. Tatsächlich endet die Geschichte mit ihrer Freilassung.

5. Schritt

Gespielte Erzählung

Zunächst wird der Raum für die Szene „Die Entführung“ aufgebaut: Tische und Stühle deuten die Begrenzungen der Häuser an. Requisiten werden besorgt und bereit gelegt. Dann begeben sich alle Spieler in die Ausgangsposition (Rollen vorher verteilen!). Der Spielleiter liest die Regieanweisungen aus der Szene vor bzw. verteilt sie (Kopiervorlage 3). Nach jedem Satz führen die Spieler die Handlungen aus, entweder pantomimisch oder mit Text, den sie selbst spontan improvisieren.

6. Schritt

Improvisation (Spiel oder Text): Wie geht die Geschichte aus?

Die letzte Szene endet damit, dass die Ertappten dem Bassa Selim vorgeführt wurden. Die Spieler entwickeln jetzt in Kleingruppen verschiedene Spielszenen, in denen das Ende der Geschichte improvisiert werden soll. Dabei stehen die Haltungen der Figuren im Vordergrund: Wie hart oder milde ist der Urteilspruch des Bassa? Wie reagieren die Europäer darauf? Wie reagiert Osmin? Die Ergebnisse werden mit dem Original-Ende der Oper verglichen, die der Lehrer zum Abschluss vorliest:

„Nach Stunden bangen Wartens spricht der Bassa ein überraschendes Urteil: er gibt beiden Paaren die Freiheit. Osmins Protest nützt nichts. Auch Blonde darf mit Pedrillo die Heimreise antreten. Voller Dankbarkeit preisen die vier die Huld des Bassa Selim. Sie brechen sofort auf; der Bassa bleibt allein zurück inmitten seiner Janitscharen, die ihn hochleben lassen.“

Mach mit!

Die hier skizzierten Schritte kann man alle auf andere Opern, Theaterstücke, literarische Texte usw. übertragen oder einzeln in der Deutschstunde verwenden! Welche Schritte haben Sie getestet? Welche anderen Textvorlagen halten Sie für geeignet? Welches Projekt haben sie in Ihren Klassen angeregt? Schicken Sie Ihren Beitrag – möglichst mit Fotos – an folgende Adresse:

Redaktion JUMA/TIPP, Stichwort: Oper,
Frankfurter Straße 40, D-51065 Köln

TIPP veröffentlicht die interessantesten Projekte und honoriert sie mit Geschenkpaketen für den Deutschunterricht. Einsendeschluss ist der 30.11.2004. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die Entführung

Ort: der Platz vor dem Palast des Bassa Selim. Auf einer Seite der Palast des Bassa; gegenüber die Wohnung des Osmin; hinten Aussicht auf das Meer. Es ist Mitternacht.

Regieanweisungen:

1. Pedrillo kommt mit einer Leiter. Er hustet einige Male. Konstanze öffnet das Fenster. Konstanze steht oben am Fenster. Belmonte kommt. Pedrillo stellt die Leiter an Konstanzes Fenster. Belmonte steigt hinein. Pedrillo hält die Hand aufs Herz. Belmonte kommt mit Konstanze unten zur Tür heraus. Pedrillo drängt Belmonte und Konstanze fort. Belmonte und Konstanze gehen ab. Pedrillo hat währenddessen die Leiter an Blondes Fenster (in Osmins Haus) gelegt und ist hinaufgestiegen. Es wird das Fenster geöffnet. Er steigt hinein.
2. Osmin öffnet die Tür seines Hauses. Er läuft mit einer Laterne herum, weil er aber noch schlaftrunken ist, stößt er sich hie und da. Er setzt sich auf die Leiter mit der Laterne in der Hand und nickt ein. Pedrillo kommt rückwärts wieder zum Fenster hinausgestiegen und will die Leiter herunter. Blonde, am Fenster, bemerkt Osmin. Pedrillo sieht sich um. Sowie er Osmin gewahr wird, stutzt er, besieht ihn und steigt wieder zum Fenster hinein. Osmin steigt auf der Leiter dem Pedrillo nach und ruft ihn. Pedrillo flüstert mit Blonde. Osmin steigt wieder zurück. Pedrillo kommt mit Blonde unten zur Tür heraus, sieht schüchtern nach der Leiter und schleicht sich mit Blonde darunter weg.
3. Osmin will ihnen nach. Wachen mit Fackeln kommen und halten Pedrillo und Blonde auf. Ein Teil der Wache bringt Pedrillo und Blonde zurück. Ein anderer Teil der Wache, auch mit Fackeln, bringt Konstanze und Belmonte. Belmonte widersetzt sich. Die Wache führt Belmonte und Konstanze, Pedrillo und Blonde dem Bassa Selim vor.



Hier spielen Schüler die Hofgarde von Bassa Selim.