

# Otello

MUSIKTHEATER

**Oper von Giuseppe Verdi  
Libretto von Arrigo Boito nach  
dem gleichnamigen Schauspiel  
von William Shakespeare**

**SCHÖN GETRÄUMT? | Staatstheater Darmstadt**

Werde Teil des Spiels!

Um aktiv die heutige Vorstellung zu gestalten und Teil des Spiels um Otello, Desdemona und Jago zu werden, nehmen Sie an unseren Abstimmungen teil! Sie werden im Laufe der Vorstellung dazu aufgefordert, abzustimmen.

Schritt 1: Aktivieren Sie den Zugang zum WLAN:

Netzwerk: OTELLO

Passwort: desdemona

oder über diesen QR-Code:



WLAN

Schritt 2: Scannen Sie den QR-Code unten, um zur Abstimmungsseite zu gelangen. Schließen Sie das Programm nicht!



Abstimmung: [tinyurl.com/33xfwctv](https://tinyurl.com/33xfwctv)

Schritt 3: Richten Sie nun den Blick auf die Bühne. Sie werden an der betreffenden Stelle aufgefordert, Ihre Stimme abzugeben.

# Otello

Oper von Giuseppe Verdi / Libretto von Arrigo Boito  
nach dem gleichnamigen Schauspiel von William Shakespeare / in italienischer Sprache mit deutschen Übertiteln/ab 14 Jahren

Premiere am Sonntag, 25. Februar 2024, 18:00 Uhr  
Staatstheater Darmstadt, Großes Haus

OTELLO Gaston Rivero

DESDEMONA Megan Marie Hart/ Anna Schoeck

JAGO Aris Argiris

EMILIA Solgerd Isalv

CASSIO Ricardo Garcia/ David Lee

RODERIGO Marco Mondragón

MONTANO Sergey Borzov/ Zaza Gagua

LODOVICO Mario Klein

KIND Afua Wiredu

STAATSORCHESTER DARMSTADT

OPERNCHOR DES STAATSTHEATERS DARMSTADT

EXTRACHOR DES STAATSTHEATERS DARMSTADT

KINDERCHOR DER STAATSTHEATERS DARMSTADT

STATISTERIE DES STAATSTHEATERS DARMSTADT

MUSIKALISCHE LEITUNG Daniel Cohen

REGIE Paul-Georg Dittrich

BÜHNE & KOSTÜM Anika Marquardt, Anna Rudolph

VIDEO Lukas Rehm

LICHT Heiko Steuernagel

CHOREINSTUDIEN Alice Meregaglia

EINSTUDIEN KINDER- & JUGENDCHOR Rodrigo Cob Peña

DRAMATURGIE Teresa Martin

NACHDIRIGAT & MUSIKALISCHE ASSISTENZ Johannes Zahn  
STUDIENLEITUNG Richard Schwennicke MUSIKALISCHE EIN-  
STUDIERUNG Irina Skhirtladze, Neil Valenta, Giacomo Marignani  
SPRACHCOACHING Giacomo Marignani CHORASSISTENZ Rodrigo  
Cob Peña SOUFFLAGE Julia Abe, Giacomo Marignani REGIEASSIS-  
TENZ & ABENDSPIELLEITUNG Ulduz Ashraf Gandomi PRODUK-  
TIONSASSISTENZ BÜHNE Anna Kirschstein PRODUKTIONSASSIS-  
TENZ KOSTÜM Corinna Krisztian ASSISTENZ BÜHNE & KOSTÜM  
Sarah Schimke REGIEHOSPITANZ Anna-Katharina Gülicher,  
Theodor Pospich DRAMATURGIEHOSPITANZ Oliver Gerndt KOM-  
MUNIKATION Valentina Tepel

BÜHNENMEISTER Jochen Roßkopf TON Niklas Keuser VIDEO  
Sven Beck, Gabriel Sahn REQUISITE Claudia Bohl MASKE Denise  
Opheim, Melanie Stelzer, Christine Schmitt INSPIZIENZ Umberto  
De Bernardo ÜBERTITELINSPIZIENZ Alan Coates, Oliver Gerndt,  
Iris Kißner, Patrick Stelmach, Thomas Wagner FSJ MUSIKTHEATER  
Jonas Geissler ORCHESTERBÜRO Magnus Bastian, Cecilia Egle  
LEITUNG NOTENBIBLIOTHEK Hie Jeong Byun

DAUER *circa 2 Stunden und 55 Minuten, inklusive einer Pause*  
(1. Teil ca. 70 Minuten, 2. Teil ca. 70 Minuten)



# Handlung

## Erster Akt

Auf der von den Venezianer\*innen besetzten Insel Zypern wird die Ankunft des Feldherrn Otello und seiner Flotte erwartet. Er selbst ist sowohl in Venedig, als auch auf Zypern ein Fremder. Nach gewonnener Schlacht gegen die Türken und turbulenter Ankunft im Hafen wird Otello als Kriegsheld bejubelt. Doch nicht alle feiern Otellos Erfolg: Jago, ein Soldat im Dienst Otellos, hegt einen tiefen Groll gegen seinen Herrn, da er sich durch die Beförderung von Cassio zum Hauptmann hintergangen fühlt. In seinem Rachefeldzug plant er zunächst, Cassio aus dem Weg zu räumen. Zusammen mit dem venezianischen Edelmann Roderigo animiert er Cassio auf einem Fest zum Trinken. In seinem betrunkenen Zustand und außer Kontrolle geraten, verletzt Cassio im Kampf den Gouverneur von Zypern, Montano. Otello schlichtet den Streit und degradiert Cassio. Alle verlassen den Ort und Otello bleibt mit Desdemona allein zurück.

## Zweiter Akt

Jago schlägt dem verzweifelten Cassio vor, sich an Desdemona zu wenden und durch sie um Fürsprache bei Otello zu bitten. Alleine offenbart Jago seinen Glauben an das Böse im Menschen. Als Desdemona in Begleitung von Jagos Frau Emilia den Ort betritt, ermutigt Jago Cassio dazu, die Gelegenheit zu nutzen. Während sich die beiden unterhalten, begegnet Otello Jago. Der Soldat lenkt geschickt die Aufmerksamkeit seines Herrn auf die beiden und schürt Otellos Eifersucht. Desdemona bittet Otello nach dem Gespräch, Gnade für Cassio walten zu lassen. Doch Otello reagiert gereizt und sieht sich in seiner Befürchtung, Desdemona könnte untreu sein, bestätigt. Desdemonas Versuch, ihn zu beruhigen, misslingt. Otello entreißt ihr das Taschentuch, sein erstes Geschenk an Desdemona, und schleudert es zu Boden. Emilia hebt

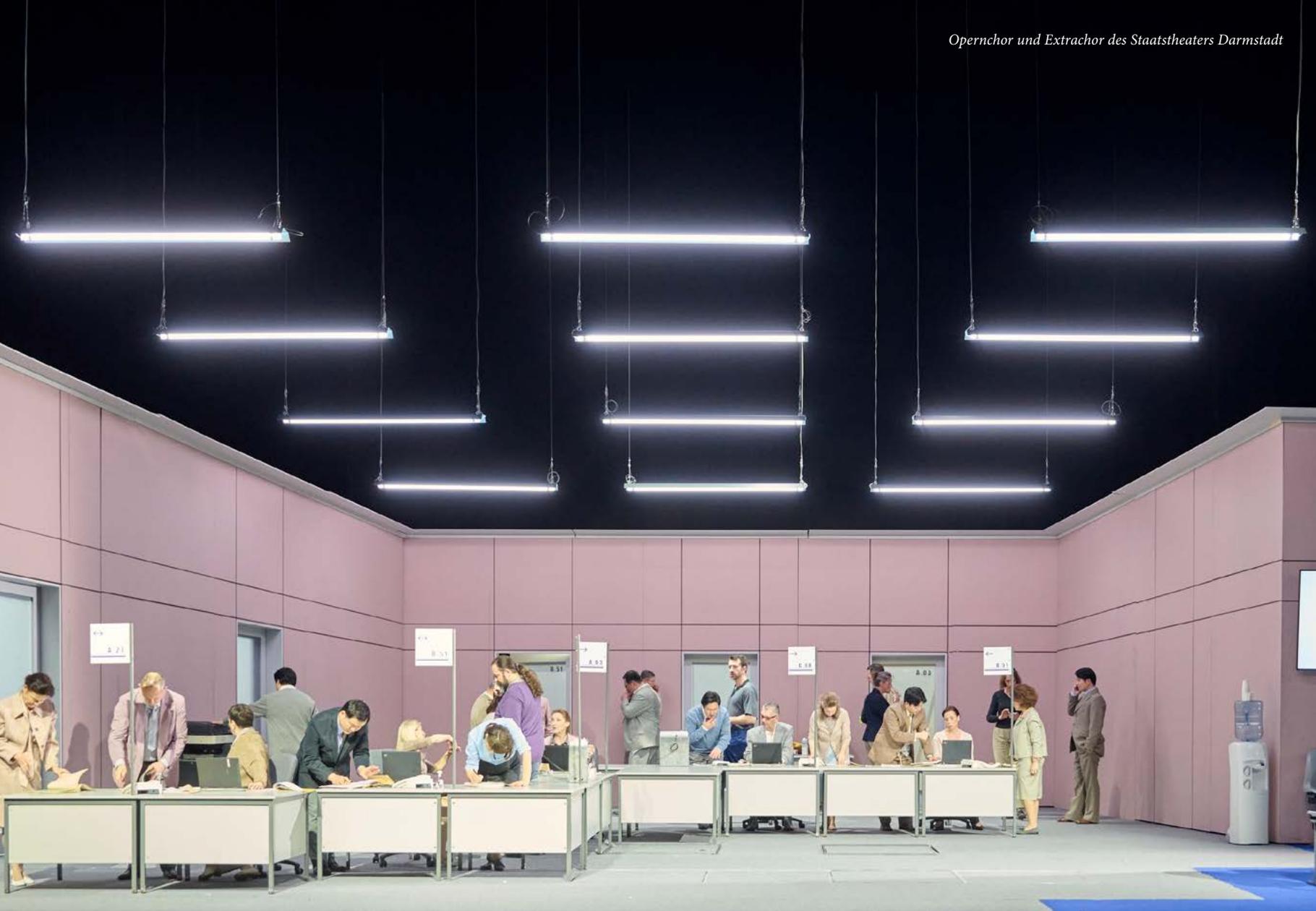
das Tuch auf, doch Jago nimmt es ihr gewaltsam weg. Otello fordert von Jago überzeugende Beweise für die behauptete Untreue Desdemonas. Jago nutzt das Taschentuch als vermeintliches Indiz, indem er behauptet, es in den Händen Cassios gesehen zu haben. Otello schwört Rache, sollte sich dies als wahr erweisen.

## Dritter Akt

Jago und Otello treffen sich, als plötzlich Desdemona auftaucht. Jago schlägt Otello vor, nach dem Taschentuch zu fragen. Desdemona gesteht ihm, dass sie es verloren habe und Otello wird wütend. Als Desdemona in ihrem Unwissen erneut um Gnade für Cassio bittet, wird Otello handgreiflich und beschimpft sie. Entsetzt verlässt Desdemona den Raum. Jago teilt seinem Herrn mit, dass Cassio eingetroffen ist, worauf sich Otello versteckt. Geschickt verwickelt Jago Cassio in ein zweideutiges Gespräch, das Otellos Verdacht gegenüber Desdemonas vermeintlicher Untreue verstärkt. Unwissend zeigt Cassio das Taschentuch, das Jago ihm heimlich zugespielt hat. Als Otello es in Cassios Händen sieht, trifft er seine Entscheidung: Er plant Desdemona zu töten. Kurz darauf verkündet Lodovico, ein Gesandter aus Venedig, Otellos Rückberufung in die Heimat. Cassio wird zu seinem Nachfolger ernannt. In einem Anfall von Wut schlägt Otello seine Frau in aller Öffentlichkeit und bricht zusammen.

## Vierter Akt

Desdemona bereitet sich auf den Schlaf vor und ist von einer dunklen Vorahnung erfüllt. In ihrem Kummer singt sie das Lied von der Weide und betet ein Ave Maria. Otello betritt den Raum und findet seine schlafende Frau vor. Desdemona beteuert ihre Unschuld, doch er kann ihr in seinem Wahn nicht mehr glauben. Otello erwürgt sie. Emilia, ruft um Hilfe und deckt Jagos Intrige auf. Otello sieht seinen einzigen Ausweg im Suizid.



# Game over?!

Erst kam das Spiel, dann kam die Kultur. Diese These stellte 1938 der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga an den Anfang seines Hauptwerks „Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel“. Den Menschen definiert er nicht als homo sapiens oder homo faber, sondern als **homo ludens**, der das Spiel als gestaltende Kraft nutze. „Wenn man den Gehalt unserer Handlungen bis auf den Grund des Erkennbaren prüft, mag wohl der Gedanke aufkommen, alles menschliche Tun sei nur ein Spielen“, postuliert Huizinga. Dass dieses Spielen mitnichten ein für die Realität konsequenzloses Ausprobieren ist, zeigt sich in Huizingas Anfangsthese, nach der Kultur durch das „Einspielen“ von Verhaltensweisen entstehe. Auch wenn das Spiel „zeitweilige Welten“ abseits des Alltags hervorbringe, würde es sich gestalterisch in Wechselbeziehung zu eben diesem Alltag befinden. In der Neuinszenierung von Giuseppe Verdi „Otello“ in der Regie von Paul-Georg Dittrich wird der **Chor als Abbild unserer Gesellschaft** in den Mittelpunkt gerückt. In einer faden Bürolandschaft wird gestempelt, abgeheftet, telefoniert und geschreddert. Eine zeitweilige Welt baut sich am Ende des Bürotages auf, in Form eines Computerspiels. Stellvertretend für eine eurozentristische, sich liberal und aufgeklärt gebende Gesellschaft des 21. Jahrhunderts flüchtet sich der Chor aus dem langweiligen Alltag hinein in ein immersives, **digitales Reenactment** einer vergangenen Zeit. In dem Computerspiel, angelehnt an das Strategiespiel „Empire: Total War“, das 2009 äußerst erfolgreich den Spielmarkt eroberte, übernehmen die Spieler\*innen die Kontrolle über eine Großmacht des 18. Jahrhunderts. Typisch für **strategische Computerspiele** ist der Modus der Eroberung und Erweiterung eines Gebietes, der Aufbau einer fiktiven Gesellschaft und die Machtübernahme in Form einer Kolonialbesetzung. Der Opernplot wird so zum Computerspiel um den fremden Helden Otello, seine Frau Desdemona und den Intriganten Jago, die als

Venezianer\*innen die Insel Zypern eingenommen haben. Otello selbst ist in dem Spiel also nicht nur Kriegsheld, sondern auch der Held einer siegreichen Besetzung Zyperns.

Die Beschwörung dieser Zeit skizziert eine vergangene Gesellschaftsordnung, die auf sexistischen, rassistischen und klassistischen Mechanismen fußt. Eine Gesellschaftsordnung also, die im öffentlichen Diskurs als hochgradig problematisch eingestuft wird und trotzdem in Filmen, Computerspielen und auch Opernhandlungen reproduziert wird. „Das Spiel ist Streit. Es ist ein sich messen, wetteifern, prunken, wer der Schönste, Beste, Stärkste sei, kurz ein Streben nach Superiorität“, beschreibt Huizinga weiter und damit den Wettkampfcharakter des Spiels. Hier zeigt sich die Auswirkung des Spiels auf die Realität, wenn das demokratische Fundament der Chorgesellschaft im Zuge von **Habsucht und Machtgier** zu bröckeln beginnt. Die Grenzen zwischen Spiel und Realität, zwischen Vergangenheit und Gegenwart verschwimmen. In seiner Machtbesessenheit degeneriert der Chor und die Figuren übernehmen die Kontrolle über den Fortgang der Handlung. Der Chor ist nicht mehr handelnde Kraft, sondern glaubt den Narrativen von Jago und Lodovico, die geschickt ihre Agenda verfolgen.

Der Modus des Spielens beschreibt die Offenheit des Handlungsfortgangs und bemächtigt dazu, Einfluss zu nehmen. Zwar singen die Opernfiguren stetig von einem unausweichlichen Schicksal, aber schon die manipulative Intrige Jagos zeigt, dass **Geschichten** durchaus **konstruiert** werden können. So sind die Bilder, die von den Figuren sowohl im kulturellen Gedächtnis verankert als auch konkret auf der Bühne zu sehen sind, ebenfalls konstruiert. Jago beispielsweise zeichnet immer wieder **rassistische Bilder von Otello**, die seinem Verhalten eigentlich entgegenstehen, sich aber manipulativ auswirken und nachhaltig das gesellschaftliche Bild von Otello prägen. Diese Zeichnung sagt dann wiederum mehr über Jago als über Otello aus. Die Literaturtheoretikerin Julia Kristeva

## GAME OVER?!

beschreibt Fremdheit als Relationsgefüge: „Wir sind alle dabei, Fremde zu werden.“ Die Kategorie der Fremdheit ginge einher mit der Bildung von Nationalstaaten und sei in einer so globalisierten Welt, wie wir sie heute vorfinden, gleichzeitig eine paradoxe Kategorie, so Kristeva. Jago kategorisiert Otello im Zuge seiner Intrige als Fremden – und macht ihn somit zum Fremden. Erst in dem Moment, in dem Otello als Held gescheitert ist und der Gesellschaft unnütz wird, wird diese Kategorie wichtig. Sie stützt Jagos **Narrativ**, dem die Gesellschaft gerne Glauben schenkt.

Im dritten und vierten Akt wandeln die Figuren durch eine Ruine zwischen Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Collagenhaft binden sich Themen um die Macht der Bilder und die Konstruktion von Narrativen an bis sich zum Schluss die Frage stellt:

**Welche Narrative wollen wir weiter bedienen?**

*Teresa Martin*

**„Ich glaube daran, dass der Mensch ein Spielball des Bösen ist – vom Keim in der Wiege bis zum Wurm im Grabe.“**

*Jago / 2. Akt, 2. Szene*



# „Otello“ im Spiegel zeitgenössischer Geschlechterdebatten

Nach der Uraufführung von „Aida“ im Jahr 1871 in Kairo schien Verdis Karriere in der Opernwelt vorerst zum Stillstand gekommen zu sein. Zwar komponierte Verdi zwischen den Jahren 1872 und 1874 sein Streichquartett in e-Moll sowie das Requiem „Messa da Requiem“, dennoch vergingen fast zehn Jahre, bis Verdi sich dazu entschloss, mit „Otello“ **seine vorletzte Oper** zu komponieren. Ein Grund für diese lange Schaffenspause lag neben der damaligen Entwicklung der Oper – Richard Wagner reformierte mit seinen Musikdramen nachhaltig die Opernlandschaft Europas – vermutlich darin, dass Verdi weder einen passenden Stoff noch einen geeigneten Librettisten für eine potenzielle neue Oper finden konnte. Sein Verleger **Giulio Ricordi**, der ihn immer wieder ermutigte, eine neue Oper zu schreiben, arrangierte daraufhin ein Treffen zwischen Verdi und dem Schriftsteller sowie Komponisten **Arrigo Boito**. Boito unterbreitete Verdi das Angebot, sein „Nerone“-Libretto zu vertonen, welches Verdi jedoch ablehnte. Erst bei einer späteren Begegnung der beiden im Jahr 1879, ebenfalls von Ricordi initiiert, wurde Verdis Interesse durch Boitos Vorschlag geweckt, aus Shakespeares Tragödie „Othello“ eine Oper zu komponieren. Noch im selben Jahr hatte Boito das Libretto für die Oper fertiggestellt. Verdi jedoch legte das vollendete Libretto vorerst beiseite und es vergingen noch weitere fünf Jahre, bis Verdi im März 1884 mit der eigentlichen Kompositionsarbeit für seine neue Oper begann. **„Otello“ wurde schließlich 1887 an der Mailänder Scala uraufgeführt.**

Bei der Bearbeitung des Shakespeare-Dramas griff Boito auf bewährte dramaturgische Techniken des italienischen „melodramma“ zurück. Diese Wahl führte dazu, dass er die Vorlage kürzte, die Handlung verdichtete, dramatische Kontraste schuf und emotionale

Situationen in musikalisch umsetzbare Formen einbettete. Die Dialoge wurden dabei auf ungefähr ein Viertel ihres ursprünglichen Umfangs reduziert und der erste in Venedig spielende Akt der Shakespeare-Tragödie wurde ersatzlos gestrichen. Besonders letzteres führte dazu, dass die **Liebe zwischen Otello und Desdemona**, die in **Shakespeares** erstem Akt eine **öffentliche Funktion einnimmt** – indem Desdemonas Vater Brabantio gegen die heimliche Ehe der beiden Klage erhebt und Otello diese vor dem venezianischen Senat verteidigt –, **bei Boito und Verdi** eine eher **private Bedeutung** erhielt. Die Privatisierung ihrer Liebe zeigt sich besonders deutlich in dem Liebesduett am Ende des ersten Aktes, für das es im Shakespeare-Drama kein Äquivalent gibt. Nach dem Aufruhr, ausgelöst durch Cassios Trunkenheit, bekunden Desdemona und Otello in einem intimen Duett ihre Liebe zueinander. In diesem Duett erklingt zum ersten Mal das sogenannte **„Kuss-Motiv“**. Dieses musikalische Leitmotiv kehrt im vierten Akt wieder und ermöglicht den Zuhörenden, eine Verbindung zwischen beiden Szenen herzustellen.

Die Figuren Desdemona und Otello erfahren besonders in der Figurenzeichnung von Verdi und Boito eine Änderung, die sich deutlich von der Vorlage Shakespeares unterscheidet. Otello tritt im ersten Akt der Oper mit seinem **„Esultate!“** als **triumphaler Sieger** einer gewonnenen Schlacht und **charismatischer Feldherr** auf, was durch die einleitende Sturmszene eindrucksvoll unterstrichen wird. Diese Figurenzeichnung findet sich in der vergleichbaren Szene Shakespeares Vorlage nicht. Dort muss Otello nicht kämpfen und die Feinde werden allein durch den Sturm vernichtet, der auch Otellos Schiff auf der Fahrt von Venedig nach Zypern in Gefahr brachte. **Die Betonung von Otello als glorreicher Held** in der Oper hat zur Folge, dass auch sein sukzessiver psychischer und physischer Zerfall stärker hervortritt. Insbesondere durch die Musik zeichnet Verdi Otellos Deheroisierung nach. Ein Beispiel hierfür ist eine Szene aus dem Duett von Otello und Desdemona im dritten Akt. Nachdem Otello Desdemona vergeblich nach dem Taschentuch gefragt hat

und Desdemona weiterhin auf Cassios Fürsprache insistiert, verliert Otello die Fassung und beschimpft Desdemona als Hure. Die seelische Zerrissenheit Otellos wird besonders in seiner Stimmführung nach dieser Szene deutlich. Innerhalb von nur **zwölf Takten** werden vom Sänger **sechs verschiedene Ausdruckscharaktere** gefordert: „geht von Zorn zu fürchterlicher Ironie über“, „bedeutsam, mit vollem Ton“, „leise gesprochen“, „mit voller Stimme“, „düster und fürchterlich“ und „mit erstickter Stimme“.

Die Desdemona-Figur hingegen erfährt durch das erwähnte Liebesduett, den Huldigungschor im zweiten Akt und dem „Ave Maria“ im vierten Akt der Oper eine **Idealisierung**, die der misogynen Interpretation Boitos und Verdis entspricht. Boito schrieb in seinem Vorwort zur „disposizione scenica“ über Desdemona: „Ein großes Gefühl der Liebe, der Reinheit, des Adels, der Sanftheit, der Naivität, der Resignation muss in dieser sehr keuschen und harmonischen Figur [...] erscheinen.“ Verdi ging in einem Brief vom 22. April 1887 an Ricordi noch einen Schritt weiter, indem er in Desdemona den „Typus der Güte, der **Resignation, der Selbstaufopferung**“ sieht und schreibt: „Dies sind **Geschöpfe, die für andere geschaffen** wurden, unbewusst ihres eigenen Ich!“ Wie diese Idealisierung der Desdemona-Figur konkret in der Oper umgesetzt wurde, zeigt eine Szene aus dem bereits besprochenen Liebesduett. Otello begründet seine Liebe zu Desdemona mit den Worten: „Und du liebtest mich um meiner Leiden willen, und ich liebte dich wegen deines Mitgefühls“. Schon in diesen Worten Otellos spiegelt sich besonders Verdis Auffassung von Desdemona als aufopferndes „Geschöpf“, das für andere geschaffen wurde, wider. Verdis und Boitos Entscheidung, den Inhalt des Satzes von Desdemona in der gleichen Melodie und musikalischen Phrasierung wie Otello wiederholen zu lassen, zeigt zum einen ihre starke Verbundenheit zu Otello. Vor allem aber zeigt es ihre **vermeintlich passive Rolle** in der Beziehung zu Otello und spiegelt Verdis Vorstellung von Desdemonas Unbewusstheit des eigenen Ichs wider.

Auch in der heutigen Zeit, fast 150 Jahre nach der Uraufführung, ist die Oper „Otello“ nach wie vor aktuell. Besonders heutige Debatten um **toxische Männlichkeit** und die **Unterdrückung weiblicher Autonomie** schließen hier nahtlos an. Aus diesem Grund nimmt die Darmstädter Neuinszenierung die Zerstörungskraft männlicher Dominanz und Fragen nach weiblicher Selbstbestimmung in den Blick und hinterfragt **stereotype und misogynen Figurendarstellungen in der Oper** kritisch.

*Oliver Gerndt*





GEKOMMEN, UM ZU BLEIBEN

Europa: Hier schließt Europa

Für einen starken Rechtsstaat!

Für eine LEISTUNG BELOHNEN

Expansion

Sicherheit

GEKOMMEN, UM ZU BLEIBEN

Unsere Werte weiterleben

Unsere Werte weitergeben

SICHERHEIT

Wir helfen Entwicklungsländern

GESCHEN EINER UNWERTIGEN TAT

EUROPA WER UNS

Sicherheit ein

GEKOMMEN, UM ZU HELFEN

GEKOMMEN, UM ZU HELFEN

ZEIT FÜR TATEN

lesle, Stärkste sei, kurz ein Streben nach Sup

Ensemble, Opernchor und Extrachor des Staatstheaters Darmstadt

Solgerd Isaly, Aris Argiris, Megan Marie Hart, Gaston Rivero



RESSOURCEN		HANDELSWERT		EINHEITEN	
Gold	12003	12003		Herold	
Holz	31990	3390		Statthalter	
Lehm	32001	3701		Hauptmännner	
Baumwolle	10830	2830		Fährwiche	
Eisenerz	3002	4032		Diplomaten	
Humankapital	200/200	23		Soldaten	
				Nobilit	

## <!Glossar>

**Avatar** { Ein **Avatar** ist eine künstliche Person oder eine Grafikfigur, die Internetbenutzer\*innen in der virtuellen Welt, z. B. in einem Computerspiel, zugeordnet wird. Avatare können in der Regel von den Benutzer\*innen selbst gestaltet werden. }

**Bot** { Das Wort **Bot** leitet sich von dem englischen Begriff **Robot** ab. Ein Bot ist eine Softwareanwendung, die automatisiert und selbstständig vordefinierte Aufgaben ausführt. Ein Bot kann auch ohne menschliches Eingreifen selbstständig arbeiten. }



**Damsel in Distress** { Die Kommunikationswissenschaftlerin Anita Sarkeesian deckte in einer Videoserie das Phänomen der **damsel in distress** auf, das die meisten Frauenfiguren in Computerspielen betrifft. Die „Frau in Not“ als Anreiz oder Belohnung für männliche Avatare objektifiziert Frauenfiguren als Schatz, den es zu erlangen, bzw. zu beschützen gilt. Diese sexistische Reduzierung lässt zudem nicht zu, dass sich die Frauenfigur selbst aus ihrer Notlage rettet. }

**Echtzeit-Strategiespiele** { sind ein Computerspielgenre, in dem Spieler\*innen ihre Aktionen strategisch in Echtzeit, also simultan, ausführen. Die Aufgabe der Spieler\*innen ist es, die richtige strategische Maßnahme zur richtigen Zeit am richtigen Ort durchzuführen, um erfolgreich im Spiel zu sein. }

**Empire: Total War** { ist der fünfte Teil der Computerspielserie Total War, der 2009 den Spielmarkt äußerst erfolgreich eroberte. In diesem Echtzeitspiel übernehmen die Spieler\*innen die Kontrolle über eine Kolonialmacht des 18. Jahrhunderts. Mithilfe von militärischen wie diplomatischen Mitteln sollen die hegemoniale Vormachtstellung und die Grenzen dieser Großmacht ausgebaut werden. }



**Festung Europa** { ist eine Bezeichnung für die Europäische Union, die kritisch u. a. die Sicherung der EU-Außengrenzen, die EU-Handels- und Migrationspolitik in den Blick nimmt. Die Festung als Sinnbild steht in diesem Kontext für die vermeintliche Abschottung der EU. }

**Femizid** { Als **Femizid** bezeichnet man den Mord an einer Frau aufgrund ihres Geschlechts. Der Femizid ist die extremste Form geschlechtsbezogener Gewalt. Femizide und Gewalt gegen Frauen sind ein strukturelles und gesamtgesellschaftliches Problem: in Deutschland geschieht durchschnittlich alle drei Tage ein Femizid, weltweit sogar alle elf Minuten. }



**Glitch** { bedeutet aus dem Englischen übersetzt Fehler oder Störung. In Computerspielen bezeichnet man mit **Glitch** kleine Fehler, die von falsch dargestellter Grafik bis hin zu Fehlern im Quellcode des Spiels reichen, die Spieler\*innen mitunter einen Vorteil verschaffen, der von den Spielentwickler\*innen so nicht beabsichtigt war. }



**Homo ludens** { Der niederländische Kulturhistoriker Johan Huizinga entwickelte ein Modell, wonach das Spiel grundständig das menschliche Verhalten bestimmt. Im Spiel entwickle der Mensch die eigenen kulturellen Fähigkeiten und erprobe Gefahrensituationen. Im Spiel durchbreche der Mensch verfestigte Strukturen und wachse über sich hinaus. }



**Lootbox** { Der Begriff kommt vom englischen **loot**, zu Deutsch Beute oder Raubgut. In diesen virtuellen Boxen finden Spieler\*innen verschiedene Gegenstände, die sie für den nächsten **quest** nutzen können. **Looten** bedeutet im Spielkontext ein Gebiet zu plündern – das Raubgut kann in Lootboxen gelagert werden. }



**Map** { Auf der **map**, zu Deutsch Karte, wird kartographisch die Spielumgebung dargestellt. Sie dient den Spieler\*innen zur Orientierung im Spielgebiet. }

**NPC** { Der Begriff **NPC** ist die Abkürzung für **non playable character**, entsprechend werden diese Figuren in Computerspielen nicht von einem Menschen gesteuert, sondern vom Computer selbst. Diese Figuren wirken oft passiv und zeichnen sich durch wiederholende Handlungen aus. Als Jugendwort werden mit dem Begriff NPC Mitläufer\*innen und Menschen, die scheinbar keine eigene Meinung haben, bezeichnet. }



**Quests** { sind Aufgaben, die Spieler\*innen lösen müssen, um im Spiel weiterzukommen. Wird ein **quest** erfolgreich beendet, winkt eine Belohnung oder Veränderung der Spielwelt. Quests dienen auch dazu, die Spieler\*innen durch das Spielgebiet zu führen. }

**Stereotype** { Spieleentwickler\*innen nehmen für die Visualisierung der Spielwelt oft Bezug auf stereotype Vorstellungen von Menschen und Landschaften des entsprechenden Gebietes. Dafür werden tatsächlich historische Anteile mit fiktiven Darstellungsweisen vermischt, die möglichst einfach zu decodieren sind. Hierbei entsteht oftmals exotisierende, rassistische und sexistische Bildsprache. }



**Taschentuch** { Otello brachte Desdemona ein Taschentuch von einer seiner Kriegsreisen als Geschenk und Liebesbeweis mit – im 15. Jahrhundert übrigens ein deutlich intimerer Gegenstand als heutzutage. }



**Zypern** { Ausgangspunkt der venezianischen Besiedelung Zyperns ist die byzantinische Epoche, als Kaiser Manuel I. Komnenos den Venezianer\*innen im Jahr 1147 das Recht erteilte, mit Zypern Handel zu treiben. Nach dem Tod von Jakob II. von Zypern bestieg seine Frau, eine Venezianerin, den Thron. Die Insel gehörte fortan bis 1571 zur Republik Venedig, bevor es unter die Herrschaft des osmanischen Reichs fiel. Die Insel ist seit 1974 politisch geteilt. }

</End>

ke aufkommen, alles mensc



Megan Marie Hart



Megan Marie Hart, Gaston Rivero



*Ricardo García, Aris Argiris*

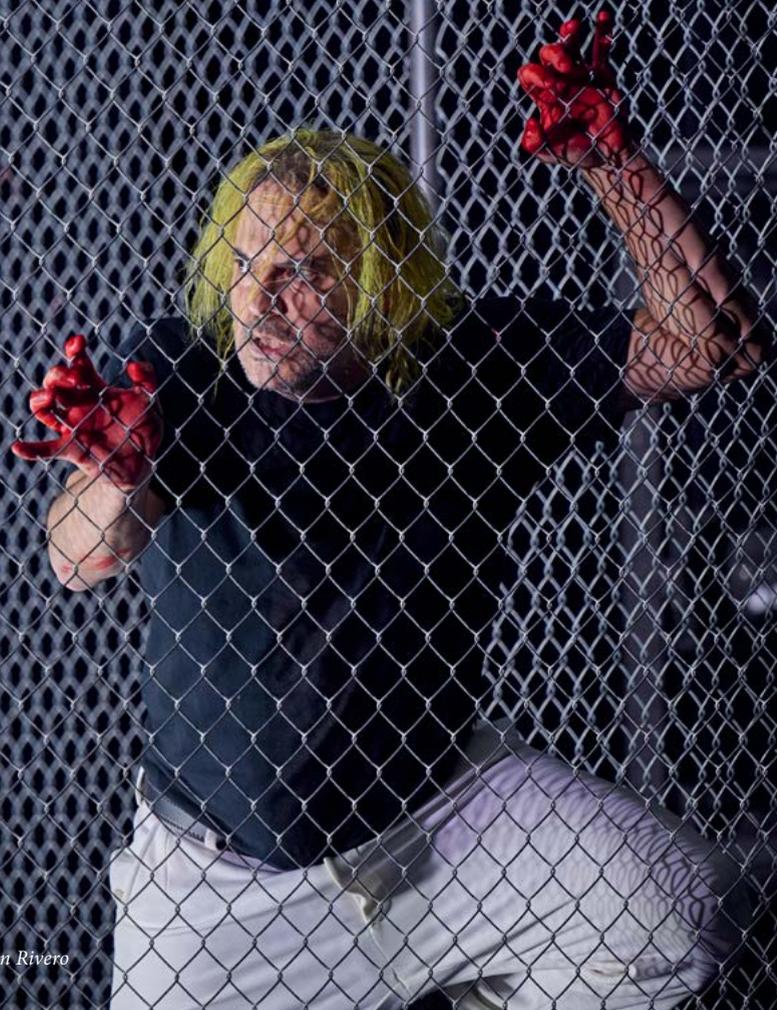


*Gaston Rivero, Aris Argiris, Marco Mondragón,  
Opernchor und Extrachor des Staatstheaters Darmstadt*

die im Himmel und auf Erden und



*Solgerd Isalv*



*Gaston Rivero*

**Anfertigung der Dekorationen & Kostüme in den Werkstätten des Staatstheaters Darmstadt** TECHNISCHE DIREKTION Nico Göckel LEITUNG BÜHNENBETRIEB & KOORDINATION WERKSTÄTTEN Uwe Czettel BÜHNENINSPEKTION Andeas Engelhardt WERKSTÄTTENLEITUNG Gunnar Pröhl ASSISTENZ DER TECHNISCHEN DIREKTION & KOORDINATION AUSSENSPIELSTÄTTEN Yawo Gomado TECHNISCHE ASSISTENZ Anna Kirschstein (Musiktheater/Tanz), Jana Steinhauer KONSTRUKTION Christin Schütze LEITUNG BELEUCHTUNGS- & VIDEOABTEILUNG Heiko Steuernagel LEITUNG TONABTEILUNG Sebastian Franke LEITUNG KOSTÜMABTEILUNG Gabriele Vargas Vallejo LEITUNG MASKENABTEILUNG Manuela Kutscher LEITUNG REQUISITENABTEILUNG Ruth Spemann LEITUNG MALSAAL Ramona Greifenstein KASCHIERWERKSTATT Lin Hillmer, Jenny Junkes LEITUNG SCHREINEREI Daniel Kositz LEITUNG SCHLOSSEREI Jürgen Neumann LEITUNG POLSTER- & TAPEZIERWERKSTATT Andreas Schneider GEWANDMEISTEREI Lucia Stadelmann, Roma Zöller, Katja Koehler-Cremer (Damen); Malin Ferran, Brigitte Helmes, Simone Louis (Herren) SCHUH-MACHEREI Thea Glaser, Tanja Heilmann, Daniela Klaiber, Anna Meirer

**Textnachweise** Die Texte „Game over?!“ (Teresa Martin) und „Otello im Spiegel zeitgenössischer Geschlechterdebatten“ (Oliver Gerndt) sind Originalbeiträge für dieses Heft. Bezug genommen wird auf Johan Huizinga, Homo Ludens: Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Rowohlt, 1981 (Ersterscheinung: 1938). Ebenso auf: Julia Kristeva, Fremde sind wir uns selbst, edition suhrkamp, 1990. / Sollte es uns nicht gelungen sein, die Inhaber\*innen aller Urheberrechte ausfindig zu machen, bitten wir die Urheber\*innen, sich bei uns zu melden.

**Fotos, Trailer & mehr zur Produktion:**



Freunde des  
Staatstheaters  
Darmstadt e.V.



HESSEN  
Hessisches Ministerium  
für Wissenschaft und Kunst

Wissenschaftsstadt  
Darmstadt



**Impressum** HERAUSGEBER Staatstheater Darmstadt INTENDANT Karsten Wiegand GESCHÄFTSFÜHRENDE DIREKTORIN Andrea Jung OPERNDIREKTORIN Kirsten Uttendorf LEITUNG KOMMUNIKATION Mariela Milkowa REDAKTION Teresa Martin SCHLUSSREDAKTION Valentina Tepel CORPORATE DESIGN sweetwater / holst GRAFIK-DESIGN SPIELZEIT 2023 / 2024 Kai Rosenstein AUSFÜHRUNG Lisa-Marie Erbacher FOTOS © Martin Sigmund HERSTELLUNG Drach Print Media, Darmstadt PROGRAMMHEFT NR. 28 REDAKTIONSSCHLUSS 21.02.2024 / Änderungen vorbehalten.

Die Fotos entstanden bei der Klavierhauptprobe am 15.02.2024.

Mit Bus und Bahn ohne Zusatzkosten ins Staatstheater Darmstadt:



Gaston Rivero, Aris Argiris

STAATSTHEATER-DARMSTADT.DE  
TELEFON 06151 28 11 600

BLEIBEN SIE MIT UNS IN VERBINDUNG:

