

Spiel auf dem See 2025 *Der Freischütz*

**BREGENZER
FESTSPIELE**

Vorläufiger Szenenablauf – Nicht zur Veröffentlichung bestimmt!

Stand: 07.07.2025 (bk), Änderungen vorbehalten

	Bühnenhandlung		Bühnenbewegung /Aktion
Einlass / Prolog			
	Ein Gefangener (Max Double) hackt ein Grab in den gefrorenen Boden. Eine Beerdigung erscheint über dem Hügel. Tote Agathe (Double) wird in einem offenen Sarg getragen. Max (Double) wird am Baum über der Lagune erhängt. Der Priester, der die Gruppe anführt, entpuppt sich als Samiel. Er hält die Geschichte an und dreht die Zeit zurück, um zu erzählen, wie es zu dieser Tragödie kam.		Grab auf Anhöhe hinter Wirtshaus.
Ouvertüre			
	Der Dorfplatz füllt sich mit einer großen Menge von Bauern und Jägern. Das Wettschießen beginnt. Agathe zerrt Schreiber Max zum Wettschießen. Max bekommt ein Gewehr in die Hand gedrückt, traut sich aber nicht zu schießen. Kilian macht sich an Agathe heran. Max sieht dies und traut sich endlich zu schießen. Er schießt zwei Mal, doch verfehlt das Ziel. Kilian nutzt die Gelegenheit, zielt und trifft ins Schwarze.		Zeiger Kirchturmuhren drehen sich zurück Funken bei der Kirchturmuhren Feuer bei der Feuerstelle

1. Akt			
	Kilian wird von der Menge gefeiert. Max ist dem Spott des Dorfes ausgesetzt und wird zum Hohn ins Wasser getrieben.		
	Max wird zunehmend gereizter und geht auf Kilian los. Es kommt zum Kampf. Kilian ertränkt Max in der Lagune. Samiel unterbricht und fordert eine andere Version, weil die Geschichte sonst zu schnell endet. Er bringt Kuno, Agathes Vater, ins Spiel.		
	Max entfernt sich vom Ufer, geht ins Wasser und entzieht sich der Dorfgesellschaft, während die Dorfbewohner, Agathe und Ännchen in das Wirtshaus hineintanzen.		
	Samiel geht zu Max und ermuntert ihn, seine Gedanken mit uns zu teilen. Max erinnert sich an den Moment, als er Agathe kennengelernt hat. Beim Schlittschuhlaufen (Eisfläche ladauseitig).		
	Neben dem Kirchturm erscheint Kaspar mit einem Sarg.		
	Kaspar gibt Max ein Gewehr bei der Kutsche. Er soll in der Dunkelheit einen Adler schießen. Er trifft.		Adlerschatten auf Mond „Aufprall Adler“ im Wasser
	Max holt den Adler aus dem Wasser, Kaspar überredet Max Freikugeln zu nutzen, Max geht den Hügel hoch und verschwindet hinterm Horizont. Kaspar genießt seinen Triumph. Wolken schieben sich vor den Mond und verfinstern ihn. Samiel und Kaspar auf der Kutsche. Pferdeskelett und Kutsche steigen aus dem Wasser auf.		Leuchtendes Wasser Bewölkter Mond

2. Akt			
	Die Gäste torkeln aus dem Wirtshaus. Agathe und Ännchen sind unter ihnen. Kilian taucht hinter ihnen auf.		
	Agathe läuft über den Hügel zu ihrem Hausdach (versunkenes Haus) und klettert in ihr Bett. Ännchen folgt ihr zum Bett.		
	Traumszene von Ännchen: Die Lagune und der Mond beginnen zu leuchten und zu glitzern. Acht Agathe-Doubles tauchen aus dem Wasser auf (Wasserballett).		Fontänen
	Agathe liegt in ihrem Bett, Samiel daneben. Agathe läuft durch das Wasser auf den Hügel und dann weiter zur Eisfläche. Ännchen erscheint am Fenster von Agathes Haus. Agathe und Ännchen unterhalten sich auf Agathes Haus.		
	Max erscheint über den Hügel mit dem Adler und geht zum Hausdach.		
	Ein leichtes Donnergrollen setzt ein. Max muss nochmals fort und geht über die Bühnenmitte nach hinten über den Hügel ab, während Agathe und Ännchen im Haus verschwinden.		

WOLFSSCHLUCHTSZENE			
	Samiel kommt (bregenzseitig) und läuft am Bühnenrand mit Hörnern verkleidet entlang. Das Wasser fängt an, grünlich zu glühen. Es blubbert und dampft. Der Mond verfärbt sich. Die Wolfsschlucht.		Donnergrollen Unterwasserbeleuchtung Mond wird blutrot
	Von überall tauchen verfaulte Wasserleichen auf. Kaspar kommt (bregenzseitig) aus dem Gehölz gelaufen und geht zum Feuerkreis. Die Uhr schlägt zwölf. Kaspar ruft Samiel an.		
	Aus dem Sumpf hebt sich eine riesige Schlange empor. Samiel steht als klassischer Teufel auf ihrem Kopf. Die Schlange spuckt einen Stoß Feuer. Kaspar erbittet bei Samiel eine Verlängerung der Frist.		Schlange fährt hoch Feuerspuckende Schlange
	Max kommt über Agathes Haus (bregenzseitig) und geht zu Kaspar in Richtung des Feuerkreises.		Dampfendes Wasser
	Auf der Eisfläche (lindauseitig) öffnet sich vor Max ein Sarg. Der Geist seiner Mutter steigt daraus empor.		
	Kaspar lenkt seine Blicke jedoch auf das Bett, wo das Trugbild von Agathe erscheint.		Bett fährt hoch

	Das Kugelgießen beginnt. Kaspar entzündet den Feuerkreis. Kaspar im Feuerkreis wirft die Zutaten für die Kugeln ins Wasser. Samiel erscheint auf dem Kirchturm. Kaspar fischt die Kugeln einzeln aus dem Wasser. Vögel fliegen über den Mond. Die Kirchturmuhren drehen ratternd durch. Die Schlange erhebt sich. Die Kutsche steigt aus dem Wasser auf, sie wird von einem Skelett-Pferd gezogen. Auf der Kutsche sitzen fünf geisterhafte Jäger.		Feuerkreis brennt Zeiger Kirchturmuhren Heftiges Gewitter (+ Regen) Zeiger Kirchturmuhren drehen sich Kutsche hebt sich aus dem Wasser, Brennende Räder Dampfendes Wasser Funken bei der Kirchturmuhren Regen
	Auf dem Hügel sieht man Schemen des 30-jährigen Krieges. Max wird linsenseitig von den Wasserleichen ins Wasser gezogen. Bei der siebten Kugel stürzt das Dach des Kirchturms in sich zusammen. Die Uhr schlägt ein.		

3. Akt			
	Auf den Glockenschlag erwacht Agathe aus einem Albtraum. Ännchen eilt zu ihr.		
	Auf dem Dach unter dem Mond erscheint Samiel und spielt Cello. Das Bett hebt sich mit Agathe himmelwärts aus dem Wasser.		Auf dem Mond fliegt eine Taube.
	Ännchen bringt Agathe das Brautkleid. Auftritt Brautjungfern, Tänzerinnen und Samiel. Tanzen um Agathe. Samiel mit Blumenkranz voraus.		

	Agathe unterbricht wütend den Tanz. Agathe küsst Ännchen.		
	Samiel erklärt seinen Plan. Die Bühne füllt sich mit Jägern und Dorfbewohnern. Mehrere Männer zerren die Jagdbeute von Max, mehrere Hirsche, über das Eis auf die Insel. Auf der Eisfläche (lindauseitig) wird ein Hirsch von Kaspar ausgeweidet, während er mit Max spricht.		
	Ein Schlitten (lindauseitig) wird von Knechten auf die Eisfläche gezogen.		
	Ottokar und seine Mätressen steigen aus dem Schlitten. Agathe kommt mit Ännchen aus dem Wirtshaus dazu. Agathe trägt das Brautkleid. Der Probeschuss wird anbefohlen. Das Ziel: ein weißer Vogel. Agathe und Ännchen fliehen Richtung Hügel. Max schießt. (Ein Schrei). Agathe wird ganz oben auf dem Hügel getroffen und fällt leblos zu Boden.		
	Samiel erscheint auf dem Hügel. Die Handlung wird angehalten. Agathe ist tot. „The Bad End“. Die Uhr wird ratternd zurückgedreht. Die Szene vom Anfang wiederholt sich. Max wird am Baum über der Lagune erhängt. Samiel steht im Schlitten und schlägt alternativ ein „Happy End“ vor. Kaspar geht entrüstet zum Kirchturm.		
	Agathe erwacht. Samiel geht zu Kaspar am Kirchturm, wo diese gemeinsam versinken. Max gesteht Freikugeln verwendet zu haben.		Kreuz auf Mond Wasser-Fontaine

	Der Eremit erscheint auf dem Hügel, führt das gute Ende herbei, schafft den Probeschuss ab und geht auf die Schlange. Wasserballett Max und Agathe erscheinen im Schlitten, halten Baby im Arm. Max und Agathe steigen in Agathes Bett. Das Bett fährt hoch. Ännchen rennt durch das Publikum weg. Eremit wirft Maske ab (Totenkopf auf Mond), Samiel kommt zum Vorschein, grauenvoll lachend. Dazu Donnergrollen.		Bilder auf dem Mond Schlange fährt hoch
ENDE			