

# Somnium Musiknummern und Handlung

Musiknummer	Chor (Menschen von Thule)	Chor (Geister)	Fiolxhilde	Duracoto	Tanz	Handlung
01 Ouvertüre						
02 Mondhymnus	SATB					Mondfest auf der Insel Thule (Island) zu Weihnachten hin, die Sonne ist schon untergegangen. Die Bewohner singen einen Hymnus an den Mond.
03 Thule	SATB					Der Mond wird beschworen, gute Kräfte zu den Menschen zu senden. Während die Einwohner diesen Chor singen, betritt der junge Mann Duracoto die Szene.
04 Duracotos Kindheit mit 05 Schlaflied instrumental						Duracoto ist soeben nach 5-jähriger Abwesenheit mit dem Schiff in seine Heimat zurückgekehrt. Die Bewohner rufen seine Mutter Fiolxhilde herbei.
06 Mutter Fiolxhilde			Singt	Singt		Duracoto und Mutter Fiolxhilde schließen sich in die Arme. Trotz der räumlichen Trennung war die Verbindung zwischen ihnen immer da.
[07 entfernt]						
08 Schlaflied			Singt	Singt		Duracoto erinnert sich mit seiner Mutter Fiolxhilde an das Schlaflied seiner Kindheit.
09 Reprise Duracotos Kindheit						Duracoto erzählt, wie er als Kind seine Mutter beim Kräutersammeln auf dem Vulkan Hekla begleitet hat. Sie hat die Kräuter mit Zauberformeln in kleine Säckchen genäht, die Duracoto als Bote Seeleuten verkauft hat, damit sie in Stürmen diese durch das Öffnen der Säckchen ruhig zaubern können. Eines Tages öffnet der neugierige Duracoto ein Säckchen, was eine große finanzielle Einbuße bedeutet.
10, 11 Seemannslied mit Friedensstrophen	SATB		Singt	Singt		Fiolxhilde gibt den Seeleuten als Ersatz für das geöffnete Zaubersäckchen ihren eigenen Sohn Duracoto mit. Die Seeleute verkörpern das Böse und wollen Duracoto zu einem von ihnen machen. Doch Duracoto hält mit seinem Bedürfnis nach Liebe unter den Menschen kräftig dagegen, bis er von den Seeleuten in den Schiffsbauch geworfen wird.
12 Schiffsbauch						Duracoto schmachtet verzweifelt im Schiffsbauch. Er erkennt, dass die Liebe zwischen den Menschen alles lastende Böse durchdringen kann und frei darüber hinweg zu schweben vermag.
13 Versöhnung	SATB			Singt		Und jeder, der dem Bösen huldigt, wird jederzeit in den Kreis der friedlichen Menschen aufgenommen, wenn er sich ehrlich zum Frieden bekennt.
14 Ven						Das Schiff legt schließlich auf der Insel Ven im Öresund an. Dort ist die prächtige astronomische Forschungsstation des Astronomen Tycho Brahe, der Duracoto als Schüler aufnimmt. Duracoto wird in die Wissenschaft eingeführt und lernt, den Mond nicht in abergläubischer Ehrfrucht zu betrachten, sondern ihn mit klarem Verstand zu erforschen.
15, 16 Reprise Mondhymnus und Thule						Die Bewohner von Thule animieren Duracoto, das Mondfest mitzufeiern.
17 Sphären						Duracoto und Fiolxhilde animieren die Bewohner von Thule, sich für ein ganz neues Abenteuer in ganz neuen Sphären zu entscheiden.
18 Auf nach Levania	SATB		Singt	Singt (Chorpart)		Alle wollen in froher Erwartung die Reise zum Mond antreten, in das Land Levania.
P A U S E						
19 Entracte						Levania ist ein Bild für die Theaterbühne. Allen Menschen steht es frei, mitzumachen und auf der Theaterbühne in Musiktheaterstücken das zu feiern, was den Menschen heilig ist: Die Liebe, die Freiheit, die Neugier und mit ihr die Wissenschaft sowie die Phantasie. Alle sind ganz aufgeregt wegen dem, was nun bevorsteht.
20 Beschwörung			Singt			Fiolxhilde beschwört die Geister, unter deren Führung auf den Mond gereist werden kann. Die Geister sind die Menschen, die das Theater zu ihrem Beruf gemacht haben, Kostümbildner, Theaterleiter, Schauspieler usw.
21 Erstes Lied der Geister	SATB	SATB	Singt	Singt (Chorpart Thule)		Die Geister kommen herbei und führen mit sich Kostüme auf Kleiderwägen, Kopfbedeckungen und Theaterschminksachen. Sie freuen sich, dass sie so viele neugierige Menschen in ihr Reich geleiten dürfen.
22 Meditation						Fiolxhilde leitet die Verwandlung der Menschen zu Theaterwesen an. Vergesst den Alltag, begeben euch in die Phantasie des Theaterspiels.

Musiknummer	Chor (Menschen von Thule)	Chor (Geister)	Fiolxhilde	Duracoto	Tanz	Handlung
23 Landung						Die Menschen nehmen sich Kostüme, die sie anziehen, und bemalen sich mit Theaterschminke.
24 Zweites Lied der Geister		SATB	Singt			Die Geister und Fiolxhilde heißen die verwandelten Menschen in Levania willkommen und laden ein, das Zauberreich zu erkunden.
[25 entfernt]						
26 Schritte auf dem Mond	Geräusche	Geräusche				Alle spazieren los und nehmen Levania in Besitz. Spielerisch wird die Theaterbühne geentert, die Umherwandelnden machen eine kleine Geräuschcollage aus den Buchstaben des Namens „Johannes Kepler“.
[27 entfernt]						
28 Drittes Lied der Geister	(SATB)	SATB				Die Geister singen von der Energie, von der alle erfüllt sind, und die sich sogleich unaufhaltsam in Tänzen äußern wird.
[29 entfernt]						
30 Tanz des Freiseins	Tanz	Tanz	Tanz	Tanz	Tanzgruppe	Der Tanz des Freiseins wird zelebriert. Er beginnt mit allen, dann übernimmt aber bald die erste Tanzgruppe die Bühne für ihre Choreografie, metallisch-glitzernd gekleidet wie ein tanzendes Weltall.
31 Tanz der Neugier					Tanzgruppe	Die nächste Tanzgruppe tanzt den Tanz der Neugier, golden gekleidet mit Fernrohren und Mikroskopen aus Messing und tänzerisch Forschungsergebnisse notierend.
32 Tanz der Phantasie					Tanzgruppe	Die dritte Tanzgruppe tanzt den Tanz der Phantasie, bunt in phantasievollen Kostümierungen.
33 Tanz der Liebe					Tanzgruppe	Schließlich die letzte Tanzgruppe tanzt den Tanz der Liebe, mit farbigen Körperbemalungen.
34 Tanz des Weltalls	Tanz	Tanz	Tanz	Tanz	Tanz	Alle Menschen auf der Bühne tanzen nun den großen Tanz eines Weltalls aus all den Themen der vorangegangenen Tänze, ein unendliches Weltall des Menschenglücks.
35 Tanz des Rausches	Tanz	Tanz	Tanz	Tanz	Tanz	Die Tänze werden immer rauschhafter.
36 Alle ein Seelenall			Singt	Singt		Duracoto und Fiolxhilde singen vom Seelenall, den unendlichen Möglichkeiten der menschlichen Seele, Glück zu schenken, sich selber und allen Mitmenschen.
37 Reprise Mondhymnus						Der Mondhymnus bekommt nun eine ganz neue Bedeutung.
38 Finale mit Reprise des Schlaflieds.	SATB	SATB	Singt	Singt		Beim Abschlusschor singen alle von dem Lebensfest, dem die Liebe, die Freiheit, die Neugier und die Phantasie heilig sind.