

**JACQUES  
OFFENBACH  
JAHR 2019  
KÖLN & REGION**

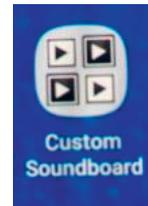
# **WHOOSH – HOFFMANN'S ERZÄHLUNGEN**

Digitaler Offenbach Koffer  
Szenisches Spielen PDF 6

## Spieleanleitung für WHOOSH

Für diese Übung benötigen Sie:

- › mindestens neun Spieler
- › ca. 15 Quadratmeter freie Spielfläche
- › einen Spielleiter, der den Text vorliest
- › wenn Sie das nicht selbst machen wollen: einen Teilnehmer, der die Musik abspielt. Wenn Sie die Musikausschnitte von einem Tablet oder Handy abspielen, dann vereinfacht es den Ablauf sehr, wenn Sie sich eine Soundboard-App auf Ihr Gerät laden und die Musikbeispiele damit einspielen. Wir haben unter Android sehr gute Erfahrungen mit »Custom Soundboard« gemacht, die App gibt es kostenlos im Google Playstore.
- › vier Stühle und (nicht unbedingt) einen Tisch, die hinten mittig auf der Spielfläche aufgebaut werden
- › zwei Kopien des HOFFMANN-WHOOSH-Textes
- › eine Spieldauer von etwa 30 Minuten



Ernennen Sie zunächst einen Spielleiter (und eventuell einen Schüler, die die Musik abspielt). Der Spielleiter liest den Text einfach vor. Immer dann, wenn ein Name fett gedruckt ist, zeigt er auf einen oder die angegebene Anzahl von Spielern. Diese kommen nach vorn, übernehmen diese Rolle(n) und stellen pantomimisch genau die Handlungsanweisung szenisch dar, die gerade vorgelesen wird. Dabei werden keine Requisiten oder Kostümteile benutzt, sondern diese nur pantomimisch dargestellt und genutzt.

Wenn die Mitspieler etwas auslassen oder eine Textstelle nicht mitbekommen haben, liest der Spielleiter die Stelle wiederholt so lange vor, bis sie das Gesagte spielen. Keine Regieanweisungen geben! Text nicht unterbrechen! Der Gang der Geschichte vermittelt sich viel besser, wenn der Spielleiter nicht kommentiert und die Spieler nicht zum Handeln auffordert (Nicht: »Geh mal auf sie zu.«), sondern den Text einfach konsequent noch einmal vorliest. Manchmal muss man langsam und mit Unterbrechungen lesen und warten, bis die Aktion ausgeführt ist (»er kommt ... guckt sich um ... schimpft mit ihr ... und geht«).

Die Rollen bleiben so lange besetzt, bis ein WHOOSH im Text auftaucht. Bei WHOOSH wird die Situation

aufgelöst. Alle Spieler der Szene setzen sich wieder hin. Eine neue Szene mit neuen Spielern beginnt. An den mit dem Symbol **Musik** gekennzeichneten Stellen werden Musikausschnitte der Oper eingespielt. Es sind die Ausschnitte, die an der Stelle der Handlung in der Oper vorkommen. Dabei ist es wichtig, dass die Schüler die Handlungsanweisung einfach weiterführen oder die vorherige Handlung wiederholen. Die Ausschnitte sind maximal zehn Sekunden lang, in der Regel deutlich kürzer, der Text ist so formuliert, dass sich die Handlungsanweisungen an diesen Stellen ohne Probleme etwas länger spielen lassen.

HOFFMANN'S ERZÄHLUNGEN existiert in einer Vielzahl unterschiedlicher Fassungen. Wenn Sie also dieses WHOOSH als Vorbereitung auf einen Vorstellungsbesuch machen, müssen Sie u.U. Teile ändern oder umstellen. Wir haben uns an der Zusammenfassung der Handlung in Rudolf Kloiber: Handbuch der Oper, Kassel 1985, dem in der Edition Peters erschienenen Klavierauszug und der Gesamtaufnahme »Les Contes D'Hoffmann« (Malfitano, Murray, Van Dam, Rydl, Levine, Domingo) Orfeo-Verlag aus dem Jahr 1981 orientiert.

Viel Spaß!

Oper Köln, Abteilung Theater und Schule, Frank Rohde, Paula Valk

**WHOOSH****Hoffmanns Erzählungen (Jacques Offenbach, 1819–1880)**

*Bühne: (1 Tisch mit) 4 Stühlen, hinten mittig*

**Zwei Studenten** sitzen in einer Weinstube, trinken und unterhalten sich. **Musik\_01** Der Wirt steht hinter der Theke und putzt seine Gläser. **Die Muse der Dichtung** betritt die Kneipe **Musik\_02**. Sie beschwört den **Geist des Weines** und den **Geist des Bieres**. Während die Geister um sie herum tanzen, verwandelt sie sich in den jungen Mann Niklaus, denn sie hat einen Plan: Um den Dichter Hoffmann als Künstler zu behalten will sie als Niklaus verhindern, dass dieser sich verliebt. Die Geister verschwinden wieder. **Musik\_03** Die Muse, jetzt als Niklaus, setzt sich zu den Studenten an den Tisch.

**Andreas** kommt herein, er ist der Diener der Opernsängerin Stella. **Musik\_04** Er hat einen Umschlag in der Hand, den er Hoffmann von der Sängerin überbringen soll. Darin sind ein Liebesbrief von ihr und der Schlüssel zu ihrer Garderobe. Der Bote sucht Hoffmann, findet ihn aber nicht und geht zum Wirt. **Musik\_05** Lindorf kommt herein, der menschengewordene Teufel und Hoffmanns Konkurrent um Stella. **Musik\_06** Er geht auf den Boten zu, begrüßt ihn und bietet ihm hinter vorgehaltener Hand einen Deal an: Der Bote soll ihm den Brief für viel Geld verkaufen. Der Bote wird unruhig. **Musik\_07** Schließlich nickt er. Lindorf und er tauschen die Ware aus. Lindorf stellt sich in die Ecke und beobachtet von dort das Geschehen. **Musik\_08**

Endlich betritt **Hoffmann** den Raum. **Musik\_09** Er bestellt sich beim Wirt ein Getränk und setzt sich zu den Studenten. Weil sein Feind und Nebenbuhler Lindorf auch in der Kneipe ist, bekommt er schlechte Laune. Die Studenten prostern sich zu und singen ein Trinklied zu singen. **Musik\_11** Hoffmann stellt sich auf seinen Stuhl und beginnt, für die Studenten die Ballade von Klein-Zack vorzutragen. **Musik\_12** Dann fasst er sich ans Herz und starrt verträumt ins Leere. **Musik\_13** Lindorf zeigt mit dem Finger auf Hoffmann und öffnet ihn nach. **Musik\_14** Um seinen Kummer zu betäuben bestellt Hoffmann beim Wirt Nachschub. **Musik\_15** Er schwört, dass er sich niemals wieder verlieben wird. Lindorf lacht spöttisch. **Musik\_16** Hoffmann setzt sich und beginnt, von drei Frauen zu berichten, die er einst geliebt hat, und die ihn alle an die Sängerin Stella erinnern. Alle hören begeistert zu. **Musik\_17**

**WHOOSH****Die erste Frau: Olympia**

**Hoffmann** und **Niklaus** betreten das Labor des **Erfinders Spalanzani**. **Musik\_18** Dieser führt ihnen seine neuste Erfindung vor: den **Roboter Olympia**. Spalanzani nimmt Olympia am Arm und lässt sie eine Pirouette

drehen. **Musik\_19** Niklaus und Hoffmann applaudieren anerkennend.

Plötzlich klopft es. Spalanzani geht zur Tür, öffnet, der **Händler Coppelius** betritt das Labor. **Musik\_20** Er trägt einen langen Mantel. Er stellt sich vor Hoffmann und öffnet diesen. Darunter hat er eine Menge abenteuerlich aussehender Brillen versteckt. **Musik\_21** Coppelius nimmt eine Brille und setzt sie Hoffmann auf. Es ist eine Zauberbrille, sie lässt Hoffmann alles in atemberaubender Schönheit wahrnehmen. Beeindruckt läuft er durchs Zimmer und schaut sich alles, selbst die Möbel und Wände, mit seiner neuen Brille ganz genau an. **Musik\_22** Coppelius geht zu Olympia. Er holt ein Augenpaar für den Roboter aus seiner Manteltasche und beginnt, an Olympia herumzuschrauben und ihr Augen einzusetzen. **Musik\_23**

**WHOOSH**

Auf einer Party Spalanzanis unterhalten sich **drei Partygäste**, **Hoffmann** mit seiner neuen Zauberbrille und **Niklaus**. **Spalanzani** kommt und führt **Olympia** in den Raum. **Musik\_24** Er stellt sie vor den Partygästen auf und dreht an einer großen Schraube an ihrem Rücken. Daraufhin beginnt Olympia, mechanisch ihre Arme und Beine zu bewegen und ein Lied vorzutragen. **Musik\_25** Das Publikum applaudiert begeistert und beginnt zu tanzen. Nur Hoffmann bewegt sich nicht, er starrt Olympia verliebt an. **Musik\_26** Wegen seiner Zauberbrille erkennt Hoffmann nicht, dass Olympia gar kein Mensch ist. Er geht auf Olympia zu und beginnt, heftig mit ihr zu flirten. Die beiden tanzen zusammen. **Musik\_27** Niklaus geht zu Hoffmann und legt ihm eine Hand auf die Schulter. Er warnt ihn, dass Olympia gar kein Mensch sei und schiebt ihn von ihr weg. **Musik\_28** Hoffmann schiebt ihn aber beiseite und flirtet weiter mit Olympia.

Plötzlich stürmt **Coppelius** ins Zimmer. **Musik\_29** Er hat von Spalanzani kein Geld für Olympias Augen bekommen und ist sauer. Er will sich rächen und geht in den Rücken der tanzenden Olympia. Er zieht ein Kabel aus Olympias Rücken. Olympia beginnt immer schneller zu tanzen. Hoffmann lässt sie los, stolpert gegen eine Säule und verliert seine Zauberbrille. Jetzt merkt er entsetzt, dass er einem Zauber verfallen war und sich in einen Roboter verliebt hatte. **Musik\_32** In diesem Moment sackt Olympia in sich zusammen. **Musik\_33** Spalanzani geht zu ihr und versucht sie wegzuziehen. Niklaus geht zu Hoffmann und zieht ihn aus dem Zimmer. **Musik\_34**

**WHOOSH****Die zweite Frau: Antonia**

Die Sängerin **Antonia** sitzt an ihrem Klavier. **Ihr Vater Crespel** kommt herein, setzt sich neben sie und erklärt: sie muss sofort mit dem Singen aufhören. Ihre Mutter hatte eine seltene Krankheit und ist gestorben, weil sie gesungen hat. Antonia schüttelt den Kopf. Sie ist begabt wie ihre Mutter und möchte singen. Der Diener **Franz** kommt herein. **Musik\_37** Vater Crespel geht zu ihm und erklärt ihm, dass er alle Türen schließen und niemanden hereinlassen darf, schon gar nicht Hoffmann, den Geliebten seiner Tochter Antonia, vor dem sie geflohen sind. **Musik\_38** Er verlässt das Zimmer, Franz schließt alle Türen. **Musik\_39**

**WHOOSH**

**Antonia** sitzt am Klavier. Plötzlich betritt ihr Geliebter **Hoffmann** den Raum, sie springt auf, beide fallen sich in die Arme. **Musik\_40** Die beiden halten sich bei den Händen und flirten heftig miteinander. **Musik\_41** Es klopft. **Musik\_42** Hoffmann versteckt sich schnell hinter den Stühlen. **Musik\_43** **Antonias Vater** stürmt ins Zimmer und schlägt schnell die Tür zu, er will den Arzt **Miracle** nicht hereinlassen, von dem er schlechte Nachrichten für Tochter Antonia befürchtet. Er setzt sich neben Antonia und hält ihre Hand. **Musik\_44** Der **Arzt Mirakel** kommt herein. **Musik\_45** Er geht zu Antonia, untersucht sie und erklärt, dass sie dieselbe Krankheit wie ihre Mutter hat: wenn sie weiter singt, wird sie sterben. **Musik\_46** Er streckt seine Hände in Richtung Antonia aus und hypnotisiert sie. **Musik\_47** Er geht beschwörend um sie herum. **Musik\_48** Plötzlich befiehlt er Antonia, zu singen! **Musik\_49** Antonia springt auf und singt! **Musik\_50** Hoffmann springt erregt hinter dem Stuhl auf, der böartige Arzt versucht, Antonia zu vernichten. Vater Crespel und Hoffmann ergreifen ihn, öffnen die Tür und werfen ihn hinaus. Er wehrt sich. **Musik\_51** Schließlich gelingt es den beiden, sie schließen die Tür. Aber mit Röhrchen und Flaschen in der Hand kommt er zurück. **Musik\_52** Crespel überwältigt ihn, die beiden gehen ab. **Musik\_53** Hoffmann bleibt mit Antonia zurück, die beiden setzen sich. Hoffmann beschwört sie bei seiner Liebe zu ihr, nicht zu singen, sie nickt und willigt ein. **Musik\_54** Hoffmann verabschiedet sich von ihr und geht. Antonia setzt sich, schlägt traurig die Hände vor ihr Gesicht, da geht die Tür auf und **Mirakel** kommt zurück. **Musik\_55** Er beschwört sie, zu singen. Sie weist ihn zurück. Er verspricht ihr Ruhm, wenn sie singt, sie deutet an, dass er gehen soll. Er sagt, Hoffmann werde ihr sowieso nicht treu sein, sie versucht zu fliehen, er hält sie zurück. **Musik\_56** Dann deutet er auf das Bild von Antonias Mutter an der Wand. Antonia soll singen wie ihre Mutter. Antonia sieht plötzlich das Phantom ihrer Mutter aus dem Bild

treten und hört die Stimme der Mutter. **Musik\_57** Antonia kann dieser Versuchung nicht widerstehen, sie singt, will ihrer Mutter in den Tod folgen und fällt ohnmächtig zu Boden. **Musik\_58** Das Phantom der Mutter und **Mirakel** schleichen sich davon. Crespel, Niklaus und Hoffmann stürzen herein. Hoffmann kniet neben Antonia, er hält ihre Hand, sie verabschiedet sich. **Musik\_59** Antonia stirbt. **Musik\_60**

**WHOOSH****Die dritte Frau: Giulietta**

Auf einer Party in Venedig sitzen **Niklaus, die schöne Giulietta** und **zwei weitere Gäste am Tisch** und besingen die Liebe. **Musik\_61** Hoffmann sitzt mit **zwei Saufkumpanen** auf dem Boden. Hoffmann zeigt auf Giulietta und verkündet, dass er sich unter gar keinen Umständen in sie verlieben wird. **Musik\_62** Giuliettas **Geliebter Schlemihl** tritt auf. Er ist eifersüchtig auf Hoffmann. **Musik\_63** Giulietta geht zu ihm, führt ihn und ihre beiden Gäste nach hinten und schafft es, alle zum Kartenspielen zu überreden. Hoffmann will auch mitspielen und geht zum Tisch, seine Saufkumpanen verlassen den Raum. **Musik\_64**

Ein neuer Gast kommt herein. Es ist der böse Zauberer **Dapertutto**. Er hat Giulietta in der Hand und sammelt die Seelen von ihren Liebhabern. Er möchte, dass Hoffmann sich in Giulietta verliebt, um sein Spiegelbild in seinen Besitz zu bringen. **Musik\_65** Er zeigt ihr heimlich einen Spiegel, mit dem Giulietta Hoffmanns Spiegelbild einfangen soll. **Musik\_66** Er beschwört den Spiegel mit einem Zauberspruch und mysteriösen Handbewegungen und gibt ihn Giulietta. Die beiden besiegeln den Plan mit einem Handschlag, Dapertutto geht. **Musik\_67**

**WHOOSH**

**Giulietta** steht vor dem Spielzimmer. Da kommt **Hoffmann** aufgebracht herausgerannt: Er hat all sein Geld an Schlemihl verloren und will die Party verlassen. **Musik\_68** Giulietta beginnt, heftig mit ihm zu flirten, er weist sie zunächst zurück **Musik\_69** Dann aber erliegt Hoffmann entgegen all seiner guten Vorsätze komplett ihrem Charme. **Musik\_70** Als Liebesbeweis fordert sie, dass er in ihren Spiegel schaut. **Musik\_71** Sie zeigt ihm Dapertuttos Zauberspiegel und Hoffmann schaut hinein. **Musik\_72** So hat sie ihre Mission erfüllt und Hoffmanns Spiegelbild gestohlen. **Schlemihl, Dapertutto, Niklaus** und **drei weitere Gäste** treten auf. Schlemihl ist wütend, Hoffmann und Giulietta zusammen zu sehen, er zeigt drohend seine Muskeln. **Musik\_73** Giulietta flüstert Hoffmann von hinten ins Ohr, dass Schlemihl den Schlüssel zu ihrem Zimmer hat und geht. **Musik\_74** Hoffmann verlangt den Schlüssel von Schlemihl. Dieser verschränkt die Arme und schüttelt den Kopf. Als

Hoffmann weiter darauf besteht, zückt er seinen Degen und fordert Hoffmann zum Duell heraus. Hoffmann tastet seinen Gürtel ab. Er hat seinen Degen nicht dabei. Dapertutto gibt Hoffmann seinen Degen. Hoffmann und Schlemihl beginnen, zu fechten. **Musik\_75** Hoffmann schlägt Schlemihl den Degen aus der Hand und sticht zu. Schlemihl fällt tot zu Boden. Hoffmann nimmt ihm hastig den Schlüssel ab und eilt davon. **Musik\_76**

## WHOOSH

**Hoffmann** steht vor der Tür zu Giuliettas Zimmer. Er schließt die Tür auf, tritt ein und sucht Giulietta. Sie ist nicht da. Enttäuscht geht er ans Fenster und schaut nach draußen. Dort sieht er auf dem Kanal **eine Gondel (ca. 4 Personen halten sich an den Händen)**, in der **Giulietta** und **ihr neuer Liebhaber** sitzen. **Musik\_77** Letzterer hat den Arm um Giulietta gelegt und sie lächelt ihn verliebt an. Traurig sinkt Hoffmann zu Boden und vergräbt den Kopf in den Händen. Plötzlich kommt **Niklaus** aufgebracht ins Zimmer gestürzt und berichtet: Die Polizei sucht nach Schlemihls Mörder! Deshalb müssen sie weg von hier. Er nimmt Hoffmanns Arm, zieht ihn hoch und gemeinsam fliehen sie aus dem Zimmer. **Musik\_78**

## WHOOSH

### Wieder bei Lutter und Wegner

**Hoffmann** sitzt mit **Niklaus (der Muse)** und den vier **Studenten** wieder am Tisch. Inzwischen sind sie ganz schön betrunken und singen ein Lied. **Musik\_79** Niklaus, der ja eigentlich die Muse der Schöpfung ist und deshalb will, dass er der Liebe abschwört, erklärt Hoffmann, er solle sich von allen Frauengeschichten fern halten und sich der Kunst widmen. Denn in allen drei Geschichten geht es doch letztlich nur um eine einzige Frau: um Stella. **Musik\_80**

**Lindorf** betritt mit **Stella** im Arm die Bar. **Musik\_81** Er geht mit ihr zu Hoffmann und zeigt ihr, in welchem Zustand der sich befindet. Hoffmann ist betrunken und aggressiv und pöbelt die beiden an. Außerdem droht er Lindorf mit seinen Fäusten. Stella rümpft angewidert die Nase und dreht sich weg von Hoffmann. Die Muse realisiert, dass sie sich jetzt nicht mehr in der Gestalt von Niklaus verstecken muss. Sie verwandelt sich zurück und legt ihren Arm um Hoffmann: Er gehört jetzt nur noch ihr und der Kunst. **Musik\_82**