

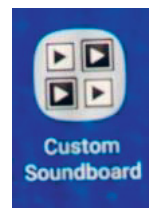
WHOOSH – JACQUES OFFENBACH: ORPHEUS IN DER UNTERWELT

Digitaler Offenbach Koffer
Szenisches Spielen PDF 8

Spielleanleitung für WHOOSH

Für diese Übung benötigen Sie:

- › mindestens zwölf Spieler, wenn weniger Spieler zur Verfügung stehen, kann man ein paar Götterrollen streichen
- › 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.
- › sechs Stühle in der Mitte (oder, wie oben erwähnt, weniger, je nach Anzahl der Götter) und zwei Stühle auf der rechten Seite, da steht (natürlich unsichtbar) Eurydices Hütte
- › zwei Kopien des ORPHEUS-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.

Wir haben uns bei der Zusammenfassung der Handlung an dem im Bote und Bock Verlag erschienenen Klavierauszug und an der in der Reihe »Historische Tondokumente« der Cantus-Line (Da Music) erschienenen Gesamtaufnahme »Orpheus in der Unterwelt« von Chor und Orchester des Nordwestdeutschen Rundfunks Hamburg orientiert.

Viel Spaß!

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

WHOOSH

Hoffmanns Erzählungen (Jacques Offenbach, 1819–1880)

Bühne: zwei Stühle rechts, sechs Stühle in der Mitte der Spielfläche

Eurydice spaziert über eine Wiese im antiken Griechenland und pflückt Blumen. **Musik_01** Sie schaut immer wieder nervös über ihre Schulter, sie erwartet nämlich ihren Geliebten, den Hirten und Imker **Aristeus**. **Musik_02** Sie geht zu ihrer Hütte (rechte Seite), öffnet die Tür und beginnt, das Zimmer mit den Blumen, die sie gepflückt hat, zu schmücken. **Musik_03**

Jetzt kommt Eurydikes Mann **Orpheus** nach Hause. Er öffnet die Tür und tritt ein, Eurydike erschrickt, sie hat nicht ihn, sondern ihren Geliebten **Aristeus** erwartet.

Musik_04 Orpheus stemmt die Arme in die Hüfte und schaut seine Frau entgeistert an. **Musik_05** Eurydice verschränkt die Arme vor der Brust, die beiden beginnen zu streiten: Jeder wirft dem Gegenüber dessen Affäre vor. Vor allem schimpft Eurydike aber, weil Orpheus dauernd Geige spielt. **Musik_06** Orpheus beginnt daraufhin extra laut auf seiner Geige zu spielen. Eurydice hält sich demonstrativ die Ohren zu. **Musik_07** Eigentlich sind sie sich einig: sie sollten sich scheiden lassen, wenn nur die öffentliche Meinung nicht wäre, die würde das nicht zulassen. Orpheus schaut auf die Uhr, er muss einem seiner Schüler Unterricht zu geben. Immer noch wütend stürmt er aus der Hütte und knallt die Tür zu.

Musik_08

WHOOSH

(linke Seite) Der Hirte und Imker **Aristeus** schlendert durch die Landschaft, schaut sich alles an und genießt die Schönheit der Natur. **Musik_09** Eurydice ist in ihrer Hütte, *(rechts)* sieht ihren Liebhaber durch ein Fenster auf der anderen Seite eines Feldes und tritt aus ihrer Hütte. Die beiden laufen aufeinander zu, treffen sie sich in der Mitte des Feldes und begrüßen sich mit einer innigen Umarmung. **Musik_10** Plötzlich kann Eurydice sich nicht mehr bewegen und steht wie eingefroren da. **Aristeus** lässt sie los und reibt sich die Hände. Er zieht sich das Hirtenkostüm aus und wird in seiner wahren Gestalt sichtbar. Er ist in Wirklichkeit **Pluto**, der mächtige Gott der Unterwelt. **Musik_11** Pluto möchte Eurydice in seine Unterwelt entführen. Er beißt Eurydice in den Hals, sie sinkt ohnmächtig zu Boden. **Musik_12**

WHOOSH

Eurydice ist wieder zu sich gekommen. Sie sitzt noch etwas benommen in ihrer Hütte *(rechts)* und reibt sich den Kopf, **Pluto** kommt und setzt sich neben sie. Schockiert fragt sie Pluto, ob sie jetzt tot sei. Pluto nickt.

Musik_13 Nur wenn sie tot ist kann sie seine Unterwelt

betreten. Eurydice zuckt mit den Schultern. Tot zu sein in **Plutos** Reich, das kann auch nicht viel schlimmer sein als mit **Orpheus** unter einem Dach zu leben. **Musik_14** **Pluto** steht auf, schnipst mit den Fingern und hypnotisiert Eurydice. Er bedeutet ihr mit der Hand, aufzustehen. Er führt sie an den Schreibtisch, sie setzt sich und er diktiert ihr einen Abschiedsbrief. **Musik_15** Sie schreibt, dass sie gestorben ist und von **Pluto** in die Unterwelt entführt wurde. Sie faltet den Brief zusammen, legt ihn auf dem Tisch, dann führt **Pluto** sie Hand in Hand aus der Hütte. **Musik_16**

WHOOSH

Orpheus betritt die Hütte und findet den Brief seiner Frau. Er faltet ihn auseinander und liest: seine Frau ist tot, weg, in der Unterwelt. Er jubelt. **Musik_17** Er will gerade losgehen, um das seiner Geliebten **Chloé** zu erzählen, da steht die **Öffentliche Meinung** vor der Tür. Sie hebt mahnend den Zeigefinger und schüttelt den Kopf, so geht das nicht. **Musik_18** Orpheus soll zum obersten Gott **Jupiter** gehen und Eurydice zurück fordern. Orpheus verschränkt die Arme vor der Brust und stampft auf den Boden. Er will nicht. Die Öffentliche Meinung redet weiter auf ihn ein. **Musik_19** Als sie droht, all seine Schandtaten öffentlich bekannt zu machen, stimmt er widerwillig zu. Zusammen verlassen sie die Hütte. **Musik_20**

WHOOSH

Im Olymp *(Mitte)* herrscht Langeweile. Die Götter **Minerva**, **Cybele**, **Venus**, **Cupido**, **Diana** und **Morpheus** sitzen auf Sesseln und Sofas, kratzen sich am Kopf, gähnen und sind kurz vor dem Einschlafen. **Musik_21** Plötzlich setzen sich alle Götter auf und lauschen. Aus der Ferne hören sie JagdMusik, ihr Chef **Jupiter**, der Göttervater betritt den Olymp. **Musik_22** Er schüttelt den Kopf über den gelangweilten Haufen, geht an ihnen entlang und rüttelt sie einzeln wach. **Musik_23** **Juno**, sie ist die Gattin **Jupiters**, tritt auf, sie stellt sich vor ihren Mann und ist sauer. **Musik_24** Sie beschuldigt **Jupiter**, Eurydice entführt zu haben und eine Affäre mit der Menschenfrau zu haben. Sie versucht, **Jupiter** zu ohrfeigen, er wehrt sie ab, er rennt weg, sie verfolgt ihn. **Merkur** kommt, tritt zwischen die beiden und trennt sie. **Musik_25** Er berichtet: er war in der Unterwelt und hat gesehen, dass Eurydice von **Pluto** und nicht von **Jupiter** entführt wurde. Er hat **Pluto** angewiesen, in den Olymp zu kommen um **Jupiter** gegenüber Stellung zu beziehen. Und da ist er auch schon: **Pluto** tritt auf. **Musik_26** **Jupiter** geht auf ihn zu, schubst

ihn zurück und beschuldigt ihn der Entführung. Pluto legt Jupiter den Arm um die Schulter und beruhigt ihn. Pluto leugnet die Entführung und macht Jupiter einen Haufen Komplimente.

Plötzlich springen alle anderen Götter von ihren Sitzen auf. **Musik_27** Sie recken die Fäuste – Plutos Anwesenheit stimmt sie rebellisch. Sie haben genug vom Leben im Olymp, von der immer gleichen Götterspeise und von Jupiters Affären. Sie laufen wild durcheinander und drohen Jupiter. **Musik_28** Pluto reibt sich die Hände und beobachtet das alles lachend, so kommt er um ein Verhör durch Jupiter herum. **Musik_29** Merkur deutet in die Ferne (*nach links*): Orpheus und die Öffentliche Meinung nähern sich dem Olymp. Jupiter klatscht laut in die Hände und ruft die Götter zur Ordnung. Die Götter setzen sich. **Musik_30** Orpheus und die Öffentliche Meinung betreten (*von links*) den Olymp, beide verbeugen sich vor den Göttern. Pluto schleicht sich beiseite, er fürchtet Ärger durch Orpheus. **Musik_31** Jupiter befiehlt Orpheus zu sprechen. **Musik_32** Die Öffentliche Meinung stellt sich hinter Orpheus und legt beide Hände ermutigend auf seine Schultern. **Musik_33** Orpheus zeigt fordernd auf Pluto und fragt nach seiner Frau. **Musik_34** Jupiter kratzt sich nachdenklich am Gesicht. Dann ordnet er an: Eurydice soll aus der Unterwelt befreit werden. **Musik_35** Er selbst will in die Unterwelt steigen und die Freilassung überwachen. Orpheus schlägt die Hände vors Gesicht: leider erhält er seine Frau zurück, das ist ihm eigentlich nicht recht. **Musik_36** Alle Götter außer Pluto applaudieren aber begeistert und beschließen, Jupiter zu begleiten. Alle brechen auf. **Musik_37**

WHOOSH

In der Unterwelt läuft Eurydice genervt in Plutos Zimmer herum. **Musik_38** Sie langweilt sich entsetzlich in der Unterwelt. Vor der Tür des Zimmers läuft Plutos Diener Hans Styx auf und ab und bewacht Eurydice. **Musik_39** Er ist ein bisschen betrunken, zieht einen Schlüssel aus der Tasche, schließt das Zimmer auf und will sich an Eurydice ranmachen. Um sie zu beeindrucken, erzählt er, dass er zu Lebzeiten der Prinz von Arkadien war und flirtet er heftig mit ihr. **Musik_40** Eurydice weist ihn ab. Er kniet gerade vor ihr als man ein Geräusch hört. **Musik_41** Er packt seine Gefangene am Arm, drängt sie zurück ins Zimmer und schließt ab. Pluto und Jupiter nähern sich. **Musik_42** Jupiter durchsucht alles nach Eurydice, versucht, die Zimmertür zu öffnen, das Zimmer bleibt aber verschlossen. **Musik_43**

WHOOSH

Eurydice sitzt allein in Plutos Zimmer. Vor der Tür sitzt Hans Styx, er ist betrunken und schläft. Jupiter kommt zurück. Er versucht, die Tür zu öffnen – vergeblich. Er

guckt durchs Schlüsselloch und sieht Eurydice im Zimmer. Er rennt begeistert vor dem Zimmer herum, er möchte rein und mit Eurydice flirten. **Musik_44** Er hat eine Idee: um durch das Schlüsselloch zu passen, verwandelt sich Jupiter in eine Fliege. Er fliegt eine Proberunde vor der Zimmertür. **Musik_45** Dann fliegt er vorbei am Wächter durchs Schlüsselloch ins Zimmer. Eurydice bemerkt die Fliege und findet, dass es eine sehr süße Fliege ist. Jupiter fliegt einige Runden durchs Zimmer und Eurydice läuft hinterher, es gibt eine Verfolgungsjagd. **Musik_46** Irgendwann schafft sie es, die Fliege zu fangen und festzuhalten. Da verwandelt die Fliege sich zurück in Jupiter. Er hält Eurydices Hände und gesteht ihr seine Liebe. **Musik_47** Eurydice macht erschrocken einen Satz zurück. Jupiter kniet vor ihr, schwört, dass er sie retten und mit auf den Olymp nehmen wird. Eurydice soll am nächsten Tag als Göttin verkleidet auf das Fest kommen, das Pluto veranstaltet. Von da werden sie fliehen. Eurydice umarmt Jupiter dankbar. Vor der Tür wird Hans Styx wach und außerdem nähert sich Pluto. Styx und Pluto suchen Jupiter. **Musik_48** Der verwandelt sich im Zimmer wieder in eine Fliege zurück und summt davon. **Musik_49**

WHOOSH

Das Fest in der Unterwelt. Die Götter Jupiter, Minerva, Diana, Cupido, Merkur, Hans Styx und die als Göttin verkleidete Eurydice sitzen auf Sesseln und Sofas, trinken, liegen sich in den Armen und singen ein Loblied auf Pluto. **Musik_50** Pluto verbeugt sich, Jupiter geht zu Eurydice, überreicht ihr sein Weinglas und fordert sie auf, nach vorn zu kommen und etwas zu singen. **Musik_51** Sie geht nach vorne und singt eine Hymne an den Gott des Weines. Alle heben ihre Gläser, stoßen an und trinken. **Musik_52** Jetzt soll getanzt werden, Jupiter lädt zum Menuett und stellt die Götter zu Zweierpärchen zusammen. **Musik_53** Jupiter selbst tanzt mit der verkleideten Eurydice. Das Menuett beginnt. **Musik_54** Eurydice tippt Jupiter beim Tanzen hektisch auf die Schulter. Sie ist ungeduldig und will endlich fliehen. Pluto kommt auf die beiden zu, er hat gemerkt, dass Eurydice als Göttin verkleidet sich auf sein Fest geschlichen hat. Jupiter und Eurydice entkommen ihm nur durch einen wilden Tanz, bei dem alle Götter mitmachen. **Musik_55**

Plötzlich sind aus der Ferne Geigenklänge zu hören, der Geige-spielende Orpheus und die Öffentliche Meinung kommen in die Unterwelt. **Musik_56** Orpheus möchte plötzlich doch seine Frau wiederhaben und erinnert Jupiter an sein Versprechen. Dieser nickt, Orpheus soll seine Frau aber nur unter einer Bedingung wiederhaben: Wenn sie die Unterwelt verlassen, muss Hans Styx als Führer vorgehen, dann folgt Orpheus und am Schluss Eurydice. Und Orpheus darf sich unter keinen Umständen

den umdrehen. Sonst wird Eurydice bei Jupiter bleiben. Die Götter schauen gebannt zu, die Öffentliche Meinung feuert Orpheus an. **Musik_57**

Die drei stellen sich in der angeordneten Reihenfolge auf und gehen in Richtung Ausgang der Unterwelt. Es scheint zu klappen. **Musik_58** Plötzlich klatscht Jupiter in die Hände und ein gigantischer Blitz erscheint am Himmel. **Musik_59** Orpheus erschrickt und dreht sich um, er hat verloren. Eurydice rennt zurück, Jupiter in die Arme. **Musik_60** Er wird sie mit in den Olymp nehmen und dort zu einer Weingöttin machen. **Musik_61** Mit diesem Beschluss des Göttervaters geben sich alle zufrieden. Angeführt von Jupiter und Eurydice bewegt sich der Zug der Götter zurück in Richtung Olymp. **Musik_62**

WHOOSH