

(Das vorliegende pdf-Dokument enthält keine Abbildungen!)

Rainer O. Brinkmann und Markus Ponick

## ***(Orpheus wendet sich um.)***

Szenisch-musikalische Interpretation der drei Orpheus-Opern

Motto

Orpheus: „Jeder Stand hat seine Plage,  
jeder Stand hat seine Not.  
Aber eine größere Plage  
als den Musiklehrerstand gibt's nicht.  
Nachdem ich ein halbes Dutzend Lektionen gegeben,  
hämmer't mir so toll im Kopf,  
als säß' ein Grobschmied darin.“ (Offenbach)

### Vorwort

So wie sich Orpheus im Hades umwendet, weil er sich versichern will, dass seine Eurydike noch hinter ihm ist, so muss sich heute die Musikpädagogik immer wieder umwenden, um sich zu vergewissern, dass die SchülerInnen ihr folgen. Während Orpheus jedoch die Gattin zum zweiten Mal verliert, besteht im Unterricht die Chance, durch neue Methoden das Interesse für Musik zu stärken. Die Szenische Interpretation von Musiktheater gibt dem „Musiklehrerstand“ die Möglichkeit, durch spielerische Motivation einen Zugang zu den Werken zu schaffen, der eine Zeit lang die „Not und Plage“ der Schule vergessen lässt. SchülerInnen und LehrerInnen verhalten sich anders im Umgang miteinander, werden zu SpielerInnen und SpielleiterInnen, die gemeinsam eine Interpretation der Werke erarbeiten.

Wir haben das vorliegende Konzept in verschiedenen SchülerInnen-, StudentInnen- und LehrerInnengruppen durchgeführt - „ein halbes Dutzend Lektionen“ -, bis wir zu dieser Version gekommen sind. Allen Beteiligten gilt unser Dank, besonders den SchülerInnen der Klasse 10a des Goethe-Gymnasiums in Berlin Wilmersdorf und deren Musiklehrer Gero Krüger. In dieser Klasse sind die Fotos entstanden und viele Anregungen der SchülerInnen waren wichtig für die Überarbeitung einzelner Spielverfahren. Die Auseinandersetzung mit der Thematik kann schon in der 8. oder 9. Klasse beginnen, je nach Reifegrad der SchülerInnen. In der Oberstufe bietet es sich dann an, einzelne Themen zu vertiefen oder musikalische Analysen im Anschluss an die Methoden zu erarbeiten.

Ein Aufsatz zum gleichen Thema, der einen früheren Entwicklungsstand unserer Arbeit dokumentiert und nur einige der Methoden enthält, ist unter dem Titel „In mir tobt die Hölle selber“ bereits erschienen in Musik und Unterricht, Heft 58 (1/2000) „Höllisch“, S. 18-29.

### Szenische Interpretation von Musiktheater

In vielen Lehrplänen findet sich mittlerweile der Vorschlag, die Szenische Interpretation von Musiktheater im Unterricht zu behandeln. Diese neue Musiktheater-Didaktik ist eine Form des erfahrungsbezogenen Unterrichts<sup>1</sup>, der davon ausgeht, dass die SchülerInnen Erlebnisse im Unterricht haben (müssen), die sie durch gezielte Reflexion in Erfahrungen verarbeiten. Erfahrungslernen hat andere Qualitäten als kognitives Lernen, da es die Hintergründe und Erlebniswelten der einzelnen SchülerInnen genauso zum Gegenstand des Unterrichts macht,

wie den Stoff des Lehrplans. Das soziale Lernen bekommt einen großen Stellenwert und die Kommunikation in Spielprozessen fördert den kreativen Umgang der SchülerInnen miteinander.

Der Kern dieser Didaktik ist, dass das Werk in Teilen von der Klasse selbst reproduziert wird. Auf der Grundlage der genauen Kenntnis einer Rolle werden die zentralen Themen der Oper entfaltet. Die SchülerInnen fühlen sich also zunächst in Rollen, in soziale Gruppen und die historische Situation ein. In diesen Rollen entwickeln sie Haltungen zur Musik. Durch angeleitete körperorientierte Interaktionen können sie im Schutze der Rollen Phantasien, Ängste, Hoffnungen und Problemlösungen ausdrücken. Diese werden dann mit den vorgegebenen Handlungsabläufen in Beziehung gesetzt. Die Szenische Interpretation entsteht aus dem Handeln, dem Erleben und den Haltungen der SchülerInnen als RolleninhaberInnen.

Das Szenische Spiel ändert die Wahrnehmung der Musik und die Analyse des Notentextes, gibt eine Richtung bzw. Aufgabe vor. Szenische Erfahrung ermöglicht das Hören aus einer konkreten Perspektive (der Rollenfigur, der BeobachterIn, der Suche nach einer Antwort auf Fragen, die im szenischen Ablauf entstanden sind und nur durch die Musik beantwortet werden können) und bestimmt somit die Analyseverfahren, indem konkrete Fragen an die Partitur gestellt werden. Die Szenische Interpretation von Musiktheater ist am Prozess orientiert und arbeitet nicht auf ein Produkt hin.<sup>2</sup>

## Mythos

„In der Oper greift Musik in den blinden ausweglosen Naturzusammenhang des Schicksals, wie die abendländischen Mythen ihn darstellen, verändernd ein, und das Publikum wird als Zeuge, wenn nicht gar als Appellationshof angerufen. Der Eingriff ist in einem der großen griechischen Mythen selber vorgedacht, dem von Orpheus, der die furchtbare Herrschaft des Zyklos, an den er Eurydike verlor, durch Musik erweicht, um dem Schicksal erst wieder durch den manisch gebannten Blick auf den Bereich zu verfallen, dem er mit Eurydike entrann. Man sagt kaum zuviel mit dem Satz, alle Oper sei Orpheus.“<sup>3</sup>

Der Orpheus-Stoff übte von je her eine besondere Anziehungskraft aus. In alle Kunstgattungen hielt er Einzug. Bedeutende Künstler nahmen sich seiner an. Er wurde von Rubens und Feuerbach auf Leinwand gemalt, von Cocteau im Film verewigt, von Goethe und Rilke in Lyrik gehuldigt und hat die Musik zahlreicher Komponisten beeinflusst: Peri, Monteverdi, Sartorio, Gluck, J. Ch. Bach, Haydn, Offenbach, Strawinski, Liszt und Schubert, um nur einige zu nennen.

Was machte den Orpheus-Mythos so interessant für die Kunst, insbesondere für die Musik?

„Der humanistische Grundgedanke des Werkes liegt im Sieg des Schönen über die Schrecknisse des Inferno, der Liebe über den Tod. Die Menschenliebe, die das Unmögliche möglich macht, erfüllt die Handlung des Orpheus-Mythos.“<sup>4</sup> Doch allein mit diesem Satz lässt sich das Phänomen nicht beschreiben. Orpheus war der Prototyp des Musikers. Er vermochte seine Musik, seinen Gesang und sein Instrument als Waffe zu nutzen; damit hatte er Macht über andere Lebewesen.

Mythen bewahren menschliches Wissen auf und berichten darüber in Bildern und Vergleichen. Für die Psychologen Freud und Jung gehören sie zu den Urbildern, die in jedem einzelnen Menschen schlummern - als Worte, Bilder und Klänge. Mythen existieren nirgendwo in absolut reinen Formen. Selbst Fabeln sind in ihrem Kern immer nur die Erzählung einer Variante. In unserer Tradition setzte sich der Mythos von Orpheus in der Darstellung des römischen

Dichters Ovid durch. Er überlieferte ihn in seinen „Metamorphosen“. Darauf bezog sich Gustav Schwab in seinen Nachdichtungen<sup>5</sup> „ und schuf damit die im deutschsprachigen Raum bekannteste Form des Mythos.

#### Kasten 1

Orpheus war ein Sohn der Muse Kalliope und des Flußgottes Öagros. Er stammte aus Thrakien. Mit seinem Gesang und Spiel auf der Leier, die er von Apollon geschenkt bekommen hatte, bewegte er sogar Tiere und Pflanzen. Orpheus nahm an der Fahrt der Argonauten teil und übertönte während der Odyssee mit seinem Gesang die Sirenen. Seine Gattin war Eurydike, die er auf das zärtlichste liebte. Doch ihr Glück währte nur kurz, denn Eurydike wurde durch einen Schlangengebiss getötet. Orpheus stieg daraufhin verzweifelt in die Unterwelt hinab. Mit seiner Musik rührte er deren Herrscher, so dass ihm die Tote zur Erde hin mitgegeben wurde. Er hatte aber die Aufgabe, sich bis dorthin nicht nach der ihm folgenden Eurydike umzudrehen oder mit ihr zu sprechen. Doch von Angst und Liebe überwältigt, schaute er sich nach ihr um. Daraufhin entschwand Eurydike für immer ins Totenreich. Fortan lebte Orpheus zurückgezogen in den Wäldern. Er hasste den Anblick von Frauen und huldigte nur seinem inneren Bild von Eurydike. Aus Zorn über diese Verachtung von Frauen zerrissen ihn thrakische Weiber, die Mänaden des Dionysos. Die umhergestreuten Glieder wurden von den Tieren und Nymphen gesammelt und bestattet, das Haupt und die Leier schwammen zur Insel Lesbos. Die Seele von Orpheus schwebte hinab ins Schattenreich. Dort, in den Gefilden des Elysiums, vereinte sie sich auf ewig mit der Seele Eurydikens.

#### Regieanweisungen

Die Überschrift dieses Unterrichtsvorschlags ist eine Regieanweisung aus L'Orfeo. Sie beschreibt eine Handlung, die zu weitreichenden Konsequenzen für die Protagonisten führt. Regieanweisungen werden häufig überlesen, weil sie als nicht so wichtig erachtet werden. Sie vermitteln aber zusätzliche Information zum gesprochenen oder gesungenen Text. Das gleiche gilt für die anderen Anweisungen des Librettos wie musikalische Formenbezeichnungen, Personenregister und Bühnenbildvorgaben. Erst das Zusammenspiel all dieser Elemente ermöglicht die Interpretation der Thematik eines Werks. Daher sollen in diesem Konzept die eher formalen Strukturen als Leitfaden für den Ablauf der neun Unterrichtsbausteine dienen. Die wichtigsten Verfahren der Szenischen Interpretation werden zusammen mit den bedeutendsten Sequenzen aus den Opern vorgestellt.

Jede Oper beginnt mit einer *Introduktion* (Ouvertüre), in der die ihr spezifische Atmosphäre anklingt. Nach einführenden Übungen dazu, in denen elementare Bewegungsformen vermittelt werden, stellen sich die *Personen* der Opern vor. Jeder Aufzug beginnt mit einer Ortsangabe, die für das Bühnenbild und die Situation wichtig ist. Das idyllische *Arkadien*, das himmlische *Paradies* und das verruchte *Boudoir* kennzeichnen in charakteristischer Weise die zentralen Orte der drei Werke. Am *Tor zur Unterwelt* wird ein für alle drei Opern bedeutsamer Ort betreten, eine Grenze, die Leben und Tod voneinander trennt, ein Niemandsland, das Fragen über Sein und Nichtsein aufwirft. Die Orte erhalten Leben durch die Arbeit mit Haltungen und Bildern, eine Phantasiereise, chorische und szenische Übungen. Drei weitere Themen werden von den Librettisten und Komponisten vorgeschlagen: *Irdische und göttliche Liebe* als beliebtes Sujet der Renaissance, ironisch gebrochen in der Operette, wo *irdische und göttliche Ehe* persifliert werden. Dazwischen steht der Konflikt von irdischer Liebe und göttlicher Prüfung, Dreh- und Angelpunkt der Handlung, der wiederum menschliches Scheitern und göttliche Intervention zum „Happy End“ nach sich zieht.

## 1. Unterrichtsbaustein: Introduktionen

**Einführung in Thematik und Arbeitsweise:** Der/die SpielleiterIn stellt zu Beginn die drei Opern in ihren Zeitepochen dar: im Übergang von der Renaissance zum Barock, vom Barock zur Frühklassik, in der Romantik. Die inhaltliche Auseinandersetzung mit Leben und Tod, Himmel und Hölle, irdischer und göttlicher Liebe/Ehe soll mit den Methoden der Szenischen Interpretation von Musiktheater gestaltet werden.

**Einführung in den Inhalt:** Erzählen oder Vorlesen des Mythos (Kasten 1) in der Sagengestalt nach Gustav Schwab, die SchülerInnen machen sich dabei eine Phantasie von den Figuren und Szenen der Geschichte. JedeR soll sich eine der Figuren konkret vorstellen und deren Körperhaltung merken.

**Vorstellung der Gruppe:** Die SchülerInnen stellen sich nacheinander mit dieser Körperhaltung vor, d.h. jedeR präsentiert sie 10 Sekunden lang mit dem eigenen Körper in der Kreismitte. Dazu nennt er/sie den eigenen Namen. Der/die nächste wiederholt Haltung und Namen und fügt die eigene Haltung an. Das Prinzip ist bekannt: Kofferpacken. Wenn die SchülerInnen sich bereits kennen, sollte diese Runde nicht ausfallen, da hier zwei grundlegende Fähigkeiten der szenischen Arbeit trainiert werden: die genaue Beobachtung und die Nachahmung.

**Rhythmisches Aufwärmen:** Die Zukunftsmusik (Notenbeispiel xy) wird gemeinsam im Kreis gesprochen und geklatscht. Es handelt sich um Sätze aus den drei Libretti, in denen Aussagen über die Musik getroffen werden. Alle bewegen sich in einem gemeinsamen Grundschrift: rechter Fuß nach außen, linker Fuß nachgestellt, linker Fuß nach außen, rechter Fuß nachgestellt und wieder von vorn. Zu diesem 4/4-Takt wird das Wort „Zukunftsmusik“ gesprochen. Nacheinander erarbeiten die SchülerInnen jetzt die einzelnen Rhythmen durch Sprechen und gleichzeitiges Klatschen. Dann werden nur noch die Silben geklatscht, in denen der angegebene Buchstabe vorkommt, das Mitsprechen hört auf, wenn alle sicher im Rhythmus sind. Zum Schluss sollen alle Sätze mit ihren Klatschrhythmen gleichzeitig erklingen. Es folgt eine kurze Reflexion über die Inhalte der Sätze: die Intensität der Aussagen nimmt von Monteverdi bis Offenbach immer mehr ab.

### **Bewegung zu Musik: Die Ouvertüren**

#### 1. ORFEO (Toccat und Ritornell - Hörbeispiel Nr. 1)

JedeR SchülerIn deponiert zwei Zettel und Stifte an den gegenüberliegenden Wänden des Raums und geht mehrmals zur Musik von einer Seite des Raums zur anderen und zurück. Am Ende dieses Wegs soll jeweils eine Assoziation zur Musik (nur ein Wort) auf einen der Zettel geschrieben werden. Die SchülerInnen können vorweg einmal den Weg abschreiten und sich klarmachen, wo ihre Zettel und Stifte liegen. Anschließend liest jedeR die eigenen Listen der Reihe nach vor, Gemeinsamkeiten werden benannt und auf die Musik bezogen.

#### 2. ORPHEUS UND EURYDIKE (Hörbeispiel Nr. 2)

Alle bewegen sich im Raum zur Musik mit dem ganzen Körper, nach einiger Zeit wird die Musik gestoppt. Daraufhin stehen alle sofort still (technischer Terminus der Theatersprache: Einfrieren oder Freeze) und verharren in ihrer Position, bis die Musik wieder einsetzt. Der/die SpielleiterIn teilt die Gruppe in zwei Hälften: die, die aus dem Freeze heraus zusehen, die andere Hälfte bewegt sich weiter, mehrfache Wechsel finden nach ca. 20 Sekunden statt. In der Reflexion wird angesprochen was diese Musik von der vorherigen unterscheidet.

#### 3. ORPHEUS IN DER UNTERWELT (Hörbeispiel Nr. 3)

Zwei Gruppen stehen sich in Reihen gegenüber, jeweils einE VortänzerIn in der Mitte vor der Reihe (technischer Terminus der Tanzsprache: Chorus-Line). Zur Musik gibt dieseR Bewegungen vor, die von der Gruppe imitiert werden. Gemeinsam bewegt sich die Reihe nach vorn auf die anderen zu und wieder zurück. Dann gibt der/die VortänzerIn gegenüber die Bewegung vor usw. Hier ergibt sich meistens schon eine dem Cancan ähnliche Tanzform.

⇒ Erweiterungsvorschlag: Hier kann eine Reflexion der Ouvertüren in Verbindung mit Bildern zur Mode der drei Zeitepochen folgen. Die Entsprechungen der musikalischen und modischen Stilmerkmale sollen herausgearbeitet werden (z.B. Strenge der Form und höfische Haltung bei Monteverdi und in der spanischen Mode des 16. Jahrhunderts; galante Tracht des Rokoko und galanter Stil bei Gluck; ausladende Röcke und Melodien sowie sportliche Formen in der Männermode des zweiten Rokoko und Tanzmusik bei Offenbach).

## 2. Unterrichtsbaustein: Personen

**Einführung:** Das grundlegende Prinzip der Szenischen Interpretation von Musiktheater ist die Einfühlung in eine Figur, aus der heraus das Geschehen erlebt und reflektiert wird. JedeR SchülerIn entscheidet sich für eine Figur (Doppelbesetzungen sind möglich) und erhält die entsprechende Rollenkarte (s. u.). Nach diesen Angaben und eigener Phantasie schreibt jedeR eine kurze Rollenbiografie in der Ich-Form, in der biografische Details, Habitus und Beziehungen der Figur aneignet werden. Hier gilt die Regel des „Kreativen Schreibens“, dass der Text später vorgelesen werden kann, aber nicht muss, da sonst beim Schreiben Blockaden auftreten. Als Beispiele können die Rollenbiografien der Komponisten (Kasten xy) gelesen und besprochen werden.

**Geh- und Stehhaltungen:** Nach der sich anschließenden Vorlese-Runde sucht jedeR eine Verkleidung für die Figur und erfindet eine Gehhaltung. Der/die SpielleiterIn kann durch Frageimpulse Hilfestellung geben: Wie setzt du die Füße auf? Wie groß (klein, breit, eng, hoch etc.) sind deine Schritte? Wie bewegt sich das Becken (Oberkörper, Arme, Kopf etc.) beim Gehen? Wie ist das Tempo deiner Figur? Wohin geht dein Blick? Was denkst du in dieser Situation? Die SchülerInnen probieren immer unterschiedliche Möglichkeiten aus und entscheiden sich für die beste Lösung. Nach dem gleichen Prinzip sucht jedeR für sich eine Stehhaltung.

**Sprech- und Singhaltungen:** JedeR überlegt sich einen Satz, der charakteristisch für die Figur ist, z.B. Orpheus: „Wie glücklich war der Tag, meine Liebe, als ich dich zum ersten Mal sah.“ Der/die SpielleiterIn kann auch Sätze aus den Libretti an die Tafel schreiben, aus denen sich jedeR den passenden Satz herausucht:

- „Ich habe das Herz verloren, denn mein Herz ist bei dir.“
- „Alles Glück ergibt sich aus dem, was ich lehre.“
- „Hier ist der Aufenthalt ewiger Todesangst, ewiger Qualen.“
- „Triumph sei dir, Eros (Apollon, Jupiter usw.).“
- „Jeder Stand hat seine Plage.“
- „Wie herrlich ist es hier und wie erquickend.“

Zuerst sprechen alle ihren Satz, probieren dabei Variationen in Tempo, Tonhöhe, Lautstärke und Gestus aus, bis sie eine zu der Figur passende Sprechhaltung gefunden haben. Dann soll jedeR den Übergang zum Singen finden, indem er/sie den Satz rhythmisiert und die Sprachmelodie verstärkt. Hier kommt es nicht auf schönen Gesang an, sondern auf den individuellen gesanglichen Ausdruck einer Figur. Für den/die SpielleiterIn ist es hier besonders

wichtig, Beispiele vorzugeben, vor allem der Übergang vom Sprechen zum Singen sollte gezeigt werden.

**Präsentation:** Das nachfolgende Zeigen der Ergebnisse findet auf einer vorher festgelegten Spielfläche (Bühne) statt, Auf- und Abtrittsmöglichkeit sowie die zu laufende Strecke sind genau vorgegeben. Der/die SpielleiterIn kündigt jede Figur namentlich an („Auftritt: Orfeo“), die Betreffenden stellen sich mit den erarbeiteten Haltungen vor.

### 3. Unterrichtsbaustein: In Arkadien

Die SchülerInnen betrachten gemeinsam die Schäferszene, hören **Hörbeispiel Nr. 4** und lesen den darin vertonten Text über Arkadien (Kasten 2). Der/die SpielleiterIn gibt weitere Informationen zum Arkadien-Motiv in den drei Opern: die Entwicklung aus dem Schäferspiel der Renaissance bei Monteverdi, gebrochen durch das plötzliche Einbrechen von Schmerz und Leid; bei Gluck nur noch durch den Hirtenchor und das Bühnenbild anwesend und bei Offenbach sogar schon persifliert im Styx-Couplet.

**In Bilder gehen:** Die folgenden Themen sollen in Bildern dargestellt werden.

- Ein Hirte bewacht seine Schäflein;
- Der Prinz von Arkadien veranstaltet ein Picknick für die Hofgesellschaft;
- Das Schäferstündchen im Pinienhain;
- Allegorische Figuren in der Natur: Sonne, Wind, Schatten, Liebe, Frühling, Vergnügen (in der Oper treten auch die Musik, die Hoffnung und das Echo auf);
- Die SchülerInnen finden weitere Vorschläge.

Der/die erste SchülerIn nimmt eine Haltung ein und definiert damit die Situation. Der/die Nächste muss mit der eigenen Haltung bereits Bezug auf die erste Figur nehmen, so dass auch die Beziehungen der Figuren im Bild deutlich werden. 3-5 SchülerInnen gehen so nacheinander in das Bild, bis eine Situation entstanden ist. Das Bild bleibt einige Zeit für die ZuschauerInnen unbeweglich stehen, dann geht der/die erste SchülerIn wieder hinaus, der/die Nächste folgt usw.

**Künstlerische Entwürfe:** Mehrere Kleingruppen entwerfen mit unterschiedlichen Medien eine Skizze von Arkadien und präsentieren sie vor der gesamten Gruppe.

- a. Text (Schreibt ein Gedicht mit der ersten Verszeile: „An diesem frohen und glücklichen Tag ...“)
- b. Musik (Improvisiert mit Gesang und/oder Instrumenten eine Hirtenmusik!)
- c. Szene (Entwerft eine Szene, in der ihr eine „paradiesische Situation“ spielt!)
- d. Tanz (Erfindet einen Tanz zur Musik von **Hörbeispiel Nr. 4 (Anfang bis 0´40´´)**, in dem ihr die idyllische Stimmung körperlich ausdrückt!)

Reflexion: Die ZuschauerInnen/ZuhörerInnen teilen nach jeder Präsentation mit, wie das Arkadien-Motiv verarbeitet wurde.

⇒ Erweiterungsvorschlag: Wo werden heutzutage Vorstellungen von Arkadien entworfen?  
Welche Phantasien der SchülerInnen gibt es darüber?

*Kasten 2*

Arkadien ist eine walddreiche griechische Gebirgslandschaft im Inneren des Peloponnes, die in der Dichtkunst als Land der Einfachheit und Unschuld gepriesen wird. Sie ging seit der Renaissance ein in die Schäferdichtung und in die bildlichen Schäferszenen der abendländischen Kunst. Es ist die irdische Vorstellung eines Paradieses, in dem Hirten und Nymphen (niedere Gottheiten in der griechischen Mythologie, meistens gütig) leben, Menschen und Tiere friedlich nebeneinander in natürlicher Umgebung. In Monteverdis „Orfeo“ wird dieses Land auch musikalisch dargestellt und durch folgenden Text beschrieben:

*Orfeo:*

Seht, ich kehre zu euch zurück,  
geliebte Wälder und Hügel,  
die von der Sonne bestrahlt werden,  
welche allein meine Nächte in Tage verwandeln.

*Ein Hirte:*

Sieh, Orpheus, wie uns  
der Schatten jener Buchen lockt,  
während Phöbus (Beiname von Apollon, Gott des Lichts) seine glühenden Strahlen  
vom Himmel herabschleudert.

Wir wollen an jenen grünen Ufern lagern,  
und ein jeder soll auf seine Weise  
zum Murmeln der Wellen  
seine Stimme erheben.

#### 4. Unterrichtsbaustein: Irdische und göttliche Liebe

**Standbilder zu Musik:** In der Arie „Rosa del ciel“ singt Orfeo ein Loblied zuerst auf Apollon, den Gott des Lichts (der manchmal als sein Vater bezeichnet wird, ihm am Ende der Oper das Leben schenkt und ihn vor übermäßigem Schmerz bewahrt), dann auf seine Gattin Euridice. Sie antwortet mit einer kurzen Replik, in der auch sie ihre Liebe zu ihm bezeugt. Damit wird ein Diskurs über den Vorrang von göttlicher oder irdischer Liebe eröffnet. Dieses in der damaligen Zeit beliebte Sujet greift Monteverdi auf und führt es in der Oper durch<sup>6</sup>. Sein ständiges Loblied auf Apollon läßt sich bis in Text (häufig Worte wie Licht, Auge, hell usw.) und Musik (g = sol = Apollon) nachweisen.

Der/die SpielleiterIn erklärt die Technik des Standbildbauens: Es gibt einen aktiven „Bildhauer“, der seine Version einer Szene oder Haltung zeigen möchte. Er arbeitet mit einer weiteren Person, die sich körperlich möglichst entspannt, um gut assistieren zu können. Der Bildhauer nimmt einzelne Körperteile und bringt sie in die Position, die er sich vorgestellt hat; zuerst die grobmotorischen Haltungen, dann die feineren, z.B. Fingerposition oder Gesichtsmimik (kann auch vorgemacht werden). Der Vorgang des Modellierens sollte möglichst körperlich und ohne Sprechen stattfinden, der/die SpielleiterIn muss vor allem darauf achten, dass nicht alles verbal abläuft oder die Haltungen nur vorgemacht werden. Am Anfang empfinden das die meisten als sehr merkwürdig, da solch vorsichtige körperliche Berührung in der Schule eher selten ist, aber nach einiger Gewöhnung wird dieses Verfahren von SchülerInnen gern durchgeführt und fördert den behutsamen Umgang miteinander.

Die SchülerInnen bilden zu dritt Kleingruppen und wenden die Standbildtechnik auf die Beziehungen der Figuren Apollon, Orfeo und Euridice an. In drei Durchgängen modelliert je einE SchülerIn die beiden anderen. Zuerst liest der/die SpielleiterIn jeweils den Text aus der Arie bzw. von Euridices Replik vor (Kasten 2), dann erklingt die Musik (**Hörbeispiel Nr. 5**) abschnittsweise zwei Mal. Beim ersten Mal hören alle zu und überlegen sich, wie die Beziehung in Text und Musik geschildert wird, beim zweiten Mal bauen alle die Bilder auf:

- Beziehung Orfeo - Apollon (Anfang bis 0'53'')
- Beziehung Orfeo - Euridice (0'53 - 2'23'')
- Beziehung Euridice - Orfeo (2'23 - Schluss)



Die Bilder werden im Halbkreis aufgebaut und die ErbauerInnen sehen sich alle gemeinsam aus einer Perspektive an. Reflexion: Wie wurde der Unterschied von irdischer und göttlicher Liebe in Text, Musik und Bild empfunden.

**Singhaltungen in einer Szene:** Die SchülerInnen lernen den Chor der Hirten und Nymphen (Notenbeispiel xy - bearbeitete zweistimmige Fassung) auswendig zu singen. Damit nicht nur ein chorischer Klang entsteht, sondern ein der Situation angemessenes Lied, werden zunächst Singhaltungen erprobt. Dazu stellen sich alle in zwei Reihen gegenüber auf und singen mit vorgegebenen Haltungen: fröhlich, wütend, schwärmerisch, verliebt, geil usw. Wichtig ist, dass immer zuerst eine Körperhaltung eingenommen wird, dann erst folgt der Gesang, der sich aus der Körperhaltung ergeben soll.

Alle SchülerInnen bilden Kleingruppen, die das Lied in einem szenischen Zusammenhang präsentieren sollen. Die Mädchen sind die Nymphen und singen ein Preislied auf Apollon, symbolhaft für die göttliche Liebe. Apollon steht auf einem Sockel und wird so zum Mittelpunkt dieser musikalischen Szene. Die Jungen singen als Hirten das Preislied auf die irdische Liebe, dazu erfinden sie eine Szene mit Euridice.

Nach der Präsentation hören alle die Originalfassung (Hörbeispiel Nr. 6) und überlegen, welcher musikalische Gestus hier vertont und gesungen wird.

## 5. Unterrichtsbaustein: Irdische Liebe und göttliche Prüfung

Auf der Szene sind wieder Hirten, Nymphen und Schafe, Orfeo sitzt abseits und betrachtet die Natur. In die heile Welt kommt die verzweifelte Botin Silvia, eine Gefährtin Euridices. Sie trifft zuerst die Hirten, die verunsichert reagieren. Orfeo erkundigt sich, was passiert ist und erfährt, dass Euridice von einer Schlange getötet wurde. Alle halten inne, das Leben erfährt einen Einschnitt. Trauer, Verzweiflung und Abschied dringen in die Szene ein. Die Botschaft stellt das bisherige Leben in Frage, Ungewissheit über den Tod und das Danach lähmt Orfeo. Arkadien ist vergessen, ein Leben ohne die geliebte Frau ist wie die „Hölle auf Erden“ und wirft die Frage nach dem Willen der Götter auf: „Weh, grausames Verhängnis! Weh, hartes, erbarmungsloses Schicksal! Weh, schmachliche Sterne! Weh, niederträchtiger Himmel!“ Diese Klage der Botin wird von den Hirten übernommen, während Orfeo den Entschluss fasst, seinerseits die Götter herauszufordern.

**Musik-Stop-Standbild:** Ein Arkadienbild wird als Ausgangssituation aufgebaut (Standbild 1). Der/die SpielleiterIn spielt zum Bild Hörbeispiel Nr. 7 ein und stoppt die Musik nach dem ersten Satz der Botin. EinE SchülerIn modelliert die neue Situation in einem weiteren Bild (Standbild 2). Wieder wird die Musik eingespielt bis zur nächsten Veränderung (Standbild 3) usw. In fortgeschrittenen Gruppen können die SchülerInnen selbst Stop rufen, wenn sie in der Musik eine Veränderung registrieren und diese in einem Bild zeigen wollen. Außerdem kann die entstandene Standbildfolge in einem weiteren Durchgang zur Musik nacheinander gezeigt werden.

Reflexion: Welche Reaktionen auf die Todesnachricht sind in den Bildern gezeigt worden? Wie schildert die Musik diese Reaktionen? Wie stellt sich Orfeo den Zustand nach dem Tode vor?

## 6. Unterrichtsbaustein: Am Tor zur Unterwelt

Orfeo hat sich entschieden, in den Hades hinabzusteigen, um Euridice wiederzuholen. Bei Monteverdi muss er den Fährmann Caronte mit seinen Liedern in den Schlaf singen, um dann mit dessen Boot über den Todesfluss Styx in das Schattenreich überzusetzen. Bei Gluck bekommt Orpheus, der seine Eurydike verloren hat, von Apollon/Eros den Auftrag, in den Hades zu steigen, um sie wiederzuholen. Er darf jedoch nicht den Blick umwenden, um sie



anzusehen. Hier begegnet er am Eingang zur Unterwelt den Furien (Rachegöttinnen), die sich ihm entgegenstellen und ihn nicht hineinlassen wollen.

**Einführung durch Bewegung:** Der Furientanz (**Hörbeispiel Nr. 8**) soll als Einführung in diese Höllenwesen benutzt werden. Alle SchülerInnen bewegen sich frei im Raum, die Musik gibt Impulse für Bewegungen und Ausdruck. Reflexion: Wie stellt ihr euch die Furien nach dem Hören dieser Musik vor?

*Kasten 3*

Gluck: „Orpheus und Eurydike“, Nr. 10 Solo und Chor

Orpheus: Ach, erbarmt, erbarmt euch mein, Furien!

Furien: Nein!

Orpheus: Larven!

Furien: Nein!

Orpheus: Furchtbare Schatten!

Furien: Nein!

Orpheus: Erbarmt euch meiner Qualen,  
unaussprechlich ist mein Schmerz!

Furien: Nein! Nein! Nein!

Orpheus: Ach, erbarmet euch, erbarmt, erbarmt euch mein!

*(der ganze Text wird wiederholt)*

dazu Notenbeispiel xy

**Sprechhaltungen im Dialog:** Die SchülerInnen lesen im Kreis den Dialog aus Kasten 3, zuerst jedeR eine Zeile mit neutralem Ausdruck, dann nach Vorgaben: langsam - schnell, hoch - tief, laut - leise, Frage und Antwort, vorgegebene Adjektive (z.B. wütend, klagend, ablehnend, bittend usw.), mit Satzzeichen, chorisches mit Solo.

Paarweise gestalten die SchülerInnen einen Dialog nur mit den Worten JA und NEIN, indem sie verschiedene Sprechhaltungen damit erproben. Reflexion: Durch welches der Worte erhält man die größere Macht, den höheren Status?

**Singhaltungen in einer Konfrontation:** Das Einsingen für die nächste Übung kann ebenfalls mit Ja-Nein-Duetten erfolgen, dabei wird jedes Wort mit einer großen Operngeste unterstützt. Wichtig ist es, zuerst den Spaß am Singen und Übertreiben zu fördern.

Dann werden die vier Takte aus Nummer 10 (**Notenbeispiel xy**) eingeübt und in 2 Gruppen gegeneinander gesungen. Dabei soll der Gestus der Begegnung von Orpheus mit den Furien herausgearbeitet werden (langsam Aufweichen der starren Ablehnung).

**Körperliche Haltungen:** Ein Spieler des Orpheus steht mit seinem Instrument in der Kreismitte und nimmt Haltungen zum Geschehen ein, auch Bewegungen sind möglich. Die anderen stehen als Furien im Kreis um ihn herum. Die Musik (**Hörbeispiel Nr. 9**) wird abgespielt, alle Furien machen ablehnende Gesten und Haltungen (nicht nur mit den Armen) immer wenn das „NO“ erklingt (das Mitsingen ergibt sich meistens von selbst). Dabei müssen sie aber auf Orpheus und seinen Gesang hören und darauf reagieren. In der Reflexion wird geklärt, welche Auswirkungen Orpheus' Gesang auf die Furien hat. Evtl. ergibt sich daraus ein erneutes Spiel zur Musik.

⇒ Erweiterungsvorschlag: Bei Monteverdi hat Orfeo gesagt: „Wenn wahr ist, dass Lieder Macht haben, so will ich zu den tiefsten Abgründen gehen und besänftigen das Herz des Schattenkönigs.“ Er hat seine Lieder als Waffe benutzt, um in die Unterwelt eindringen zu können. Wie schätzt ihr die „Macht der Musik“ damals und heute ein?

## 7. Unterrichtsbaustein: Im Paradies

Nachdem Orpheus die Furien durch seinen Gesang besänftigt hat, betritt er die Unterwelt und dort gelangt er in die elysischen Gefilde. Gluck stellt diese Paradiesphantasie der Schreckenswelt der Hölle gegenüber und verlagert damit das irdische Arkadien ins Jenseits.

**Phantasiereise:** Die SchülerInnen sollen im folgenden Abschnitt durch die Musik angeregt werden, eigene Phantasien über das Paradies als Gegenentwurf zur Hölle zu entwickeln. Alle legen sich mit dem Rücken auf den Boden und entspannen (wo das nicht möglich ist, können auch entspannte Haltungen auf Stühlen eingenommen werden). Der/die SpielleiterIn lenkt die Konzentration auf den Atem, die Auflagepunkte des Körpers am Boden, liest den Text der Phantasiereise aus Kasten 4 und spielt die Musik zum „Reigen seliger Geister“ (Hörbeispiel Nr. 10) ein.

*Kasten 4*

Stell dir vor, du kommst als Orpheus in die Welt des Jenseits. Mit dem Spiel deiner Leier und mit Gesang hast du zuerst am Eingang zur Unterwelt die Furien besänftigt, die dich dann auch durchgelassen haben. Jetzt stehst du erschöpft am Lehte-Strom, dem Strom des Vergessens. Es ist ein schmaler Fluß, über den die Frommen gehen, wenn sie die Unterwelt passiert haben. Beim Überqueren des Wassers setzt das Vergessen der irdischen Dinge ein und am anderen Ufer erreichen sie die elysischen Gefilde, wo sie in ewiger Glückseligkeit leben. Über dieses Wasser gehst auch du, es trägt dich komischerweise und auf der gegenüberliegenden Seite betrittst du das Elysium. Du siehst die Welt dort erstrahlen im reinen Licht, erlebst die sanfte Harmonie und kannst auch die Schatten sehen, die dort nach ihrem irdischen Leben angekommen sind und die Ewigkeit hier verbringen. Du hörst die leisen Klänge dieses Landes und gehst umher, um dir alles anzusehen. Lass zur Musik deine eigenen Bilder und Phantasien aufsteigen.

**Reflexion:** Wer erzählt, wie es bei ihm/ihr im vorgestellten Elysium ausgesehen hat? Welches Bühnenbild müsste da gebaut werden? Mit welchen Mitteln „malt“ die Musik das Elysium? Die Auswertung kann auch in Form von gemalten Bildern oder Texten geschehen.

**Musik-Stop-Standbild:** Im Anschluß an die letzte Musik wird Eurydike von den seligen Geistern übergeben, Orpheus macht sich mit ihr auf den Rückweg. Er darf sich nicht umwenden oder sprechen, aber dadurch kommen Zweifel bei Eurydike auf. Sie hält ihn zurück, will wissen, was los ist. Das verunsichert ihn auch. (Er dreht sich schließlich um und sie stirbt erneut). Der Rückweg gestaltet sich schwierig und soll jetzt durch eine Standbildfolge inszeniert werden.

**Hörbeispiel Nr. 11** erklingt einmal ganz, dann wieder in kleinen Abschnitten, zu denen die SchülerInnen Standbilder mit Orpheus und Eurydike modellieren. Das Musik-Stop-Standbild-Verfahren wurde bereits im 5. Unterrichtsbaustein ausführlich beschrieben. Die hier entstandene Bildfolge sollte unbedingt noch einmal vollständig zur Musik ablaufen. **Reflexion:** Wie ist die Beziehung der beiden Protagonisten in der Situation? Hört man in der Musik den Moment des Umdrehens heraus? Welche Affekte schildert die Musik vor und nach dem dramatischen Wendepunkt?

**Inszenierung und Chorkommentar:** Hier folgt die berühmte Arie aus der Fassung von Gluck, in der Orpheus den Verlust seiner Geliebten nach dem Rückweg aus dem Hades beklagt. Beide haben die Hölle gesehen und erlebt, beide haben sich für das Leben entschieden und doch misslingt der Rückweg. Die Katastrophe des Dramas geschieht unausweichlich, Orpheus dreht sich um und verliert Eurydike für immer. Die Szene wirft viele Fragen auf und soll durch verschiedene szenische Lösungen beleuchtet werden.

Die SchülerInnen arbeiten nach Möglichkeit arbeitsteilig: einige bilden die Chorgruppe und lernen die erste Strophe der Arie Nr.27 - Ach, ich habe sie verloren (**Notenbeispiel xy**). Sie erproben verschiedene Singhaltungen, wie im 4. Unterrichtsbaustein beschrieben. Andere Kleingruppen inszenieren den Weg vom Losgehen im Elysium bis zum Umdrehen und die Reaktionen der beiden auf die erneute Trennung. Es gibt verschiedene Interpretationsmöglichkeiten, die sich die Kleingruppen zur Aufgabe nehmen können:

- Orpheus ist entnervt, weil er alles versucht hat ohne ein positives Ergebnis.
- Eurydike ist enttäuscht, dass er nicht redet und sich nicht umdreht.
- Eurydike will gar nicht mehr zur Erde, weil es ihr im Elysium so gut gefällt.
- Orpheus will sie gar nicht mehr wegen Cloe (dies ist bereits ein Vorgriff auf „Orpheus in der Unterwelt“).
- Eurydike berührt ihn von hinten, überholt ihn und stellt ihn zur Rede.
- Andere Ideen der SchülerInnen kommen sicherlich dazu.

Die Kleingruppen präsentieren ihre Ergebnisse. Die Chorgruppe singt nach jedem Durchgang die Arie als Kommentar zur Szene: entnervt, traurig, fröhlich, ironisch, aggressiv usw. Zum Schluss hören alle die Musik (**Hörbeispiel Nr. 12**). Reflexion: Welche Lösung ist am plausibelsten? Warum wählt Gluck diese Vertonung, die so freudiges C-Dur hat?

## 8. Unterrichtsbaustein: Irdische und göttliche Ehe

Bei Offenbach ist Orpheus ein Musiklehrer in Theben am Conservatorium. Seine Ehe ist kaputt, weil er mit der Nymphe Cloe ein Verhältnis hat, Eurydike aber hat ein Verhältnis mit Aristeus dem Honighändler. Beide führen zu Beginn der Operette ein Gespräch über ihre Ehe. Sie schlägt die Trennung vor, denn sie kann ihn und vor allem seine Musik nicht mehr ertragen. Offenbach macht daraus eine Duett mit Geigen Solo. Im Olymp sieht es nicht besser aus: Jupiter und Juno haben einen kräftigen Ehekrach, weil Juno glaubt, dass ihr Gatte Eurydike entführt hat. Ihre Eifersucht wird zum Auslöser einer Revolte gegen Jupiter.

Das Thema „Ehebruch“ spielte in der bürgerlichen Gesellschaft des 19. Jahrhunderts eine wichtige Rolle als Reaktion auf das Liebesideal der Klassik. Bei Offenbach findet sich die damals aktuelle Diskussion wieder, fast kann man schon von einem Gegenentwurf zur Ehe sprechen.

**Inszenierung mit melodischen Motiven:** Die SchülerInnen betrachten in Kleingruppen die Bilder zum Thema „Ehe“ und entscheiden sich, welches der Bilder sie inszenieren möchten. Jede Gruppe nimmt sich ein Instrument und sucht aus den Notenschnipseln (siehe Original) einige brauchbare Motive heraus. Diese Melodien werden auf dem Instrument gespielt und anschließend gesanglich geübt, damit sie in die Szene eingebaut werden können. Jede Gruppe spricht den szenischen Rahmen ab und improvisiert eine Szene, in der die Sätze gesungen werden. Nach der Präsentation der einzelnen Gruppen hören alle das Duett (**Hörbeispiel Nr. 13**), aus dem die Motive entnommen sind. Reflexion: Welche Motive entdeckt ihr in der Musik des Originals wieder? Welchen Gestus hat die Offenbach-Version?

⇒ Erweiterungsvorschlag: Reflexion des Entstehungsprozesses dieser Kleinform des Musiktheaters.

Die Zuschauer wissen im folgenden Bild (Im Olymp) bereits, was die Götter noch nicht wissen, nämlich dass Pluto, der Herrscher der Unterwelt, in Gestalt des Honighändlers Aristeus Eurydike entführt hat. Orpheus ist froh darüber, dass sie weg ist, aber die öffentliche Meinung (als allegorische Figur) hat ihm aufgetragen, sie zu suchen, damit die Nachwelt wenigstens einen Ehemann kennt, der seine Frau wiederhaben will. Im Olymp langweilt sich die Göttergesellschaft unterdessen „zu Tode“. Die Ehekrise zwischen Juno und Jupiter spitzt sich zu, die Götter proben den Aufstand. Sie stimmen nach Plutos Erscheinen ein Couplet an, in dem sie Jupiters Seitensprünge aufzählen. Juno fordert die Scheidung. Da treten Orpheus und die öffentliche Meinung auf und entlarven Pluto als den Entführer. Gemeinsam brechen alle auf in die Unterwelt, wo sie Eurydike suchen wollen.

Für die folgende sehr komplexe Szene sind einige Vorbereitungen notwendig:

- Alle SchülerInnen üben, den Refrain des Couplet Nr. 8 (Notenbeispiel Nr. xy) auswendig zu singen.
- Der/die SpielleiterIn erläutert kurz die historische Situation nach der französischen Revolution und verweist auf die parodistische Bearbeitung der Handlung und der Marseillaise.
- Jupiter und Juno beschäftigen sich mit dem Raumaufbau: große und kleine Throne für die Götter, Eingang von der Erde, Eingang von der Unterwelt.
- Alle Götter (außer Merkur und Diana) suchen sich eine Schlafstelle auf der Spielfläche. Nach der Methode „in Bilder gehen“ (3. Unterrichtsbaustein) nimmt zuerst Jupiter einen Platz ein, dann Juno, dann die anderen Götter. Durch Nähe oder Distanz bei der Wahl der Schlafstelle drückt jedeR die Beziehung zu den anderen aus.
- Zur Einfühlung in die Situation erklingt der „Choer du sommeil“ (Hörbeispiel Nr. 14). Die Götter und Göttinnen träumen alle von ihren Aufgabengebieten.
- Der/die SpielleiterIn stellt sich hinter jede Figur, legt ihr die Hand auf die Schulter und führt als Hilfs-Ich ein Gespräch mit ihr. Darin soll der Inhalt des Traums und die Befindlichkeit der Figur thematisiert werden. Welche Einstellung haben sie zu Jupiters Ehebrüchen?

**Improvisation mit Erzähler und musikalischen Elementen:** Jetzt beginnt die Szene, in der immer einer der folgenden Abschnitte von dem/der SpielleiterIn vorgelesen wird, danach setzen die SchülerInnen die Handlungen szenisch um.

Erzähltext: Es ist Nacht auf dem Olymp, alle Götter schlafen und träumen. Plötzlich durchdringt ein Jagdsignal die weite Ferne des Himmelreichs: es kündigt die Jagdgöttin Diana an. Alle Götter wachen auf, kommentieren das Ereignis untereinander und begrüßen Diana. Sie erzählt von einem irdischen Jüngling, der zum Rendezvous nicht erschienen ist, weil Jupiter ihn in einen Hirsch verwandelt hat.

⇒ Spielszene zu Hörbeispiel Nr. 15

Die Abwechslung ist schnell vorbei und alle Götter fangen wieder an, sich unendlich zu langweilen. Immer nur himmlisches Blau, Schäfchenwolken und zu Essen nichts als Nektar und Ambrosia. Man kann das Wort schon nicht mehr hören. Die Unzufriedenheit wächst und richtet sich gegen Jupiter, den Göttervater.

⇒ Spielszene zu Hörbeispiel Nr. 16

Jupiter gebietet Ruhe und alle Götter verziehen sich auf ihre Wolken. Juno macht Jupiter Vorwürfe, dass er zum wiederholten Male ihre Ehe auf die Probe stellt und sie mit Eurydike betrügt.

⇒ Spielszene, bei der der Fokus (Scheinwerfer) nur auf das oberste Götterpaar gerichtet ist.

Merkur kommt direkt von der Erde und berichtet allen von der Entführung Eurydikés durch Pluto. Jupiter scheint entlastet zu sein.

⇒ Spielszene zu Hörbeispiel Nr. 17

Pluto kommt direkt aus der Unterwelt mit seinen Furien. Scheinheilig macht er Jupiter Komplimente, der stellt ihn aber sofort zur Rede.

⇒ Spielszene zu Hörbeispiel Nr. 18

Pluto kehrt den Spieß sofort um und zählt Jupiters göttliche Verfehlungen auf. Die anderen Götter stimmen ein, weil jedeR davon weiß. Minerva, Venus, Demeter und Pluto erzählen nacheinander jeweils eines seiner Liebesabenteuer und necken ihn damit. Die anderen Götter stimmen in den Gesang ein. Juno verlangt die Scheidung.

⇒ Spielszene und Gesang zu Hörbeispiel Nr. 19

In dem allgemeinen Durcheinander treten Orpheus und die öffentliche Meinung auf. Die Götter versuchen, ein ordentliches Bild von sich zu vermitteln um von der öffentlichen Meinung nicht schlecht da zu stehen. Orpheus berichtet von dem Raub und so wird Pluto endgültig entlarvt.

⇒ Spielszene zu Hörbeispiel Nr. 20

Um Eurydike in der Unterwelt zu suchen, tanzen alle gemeinsam in einem großen Zug vom Himmel durch die Welt zur Hölle.

⇒ Spielszene zu Hörbeispiel Nr. 21

In der anschließenden Reflexion nimmt jedeR Stellung zu den Ereignissen: Was hast du erlebt? Wie findest du das? Was denkst du wird als nächstes passieren?

## 9. Unterweltbaustein: Im Boudoir

Eurydike wird in den Privatgemächern Plutos versteckt gehalten und von Hans Styx bewacht. Dort geht unsere Handlung weiter. Das Boudoir [frz. *bouder* = schmollen] ist ein kleines, behagliches Damenzimmer mit Tapeten, Spiegeln und Sofas. Hans Styx ist ein einsamer Schatten, der im dunklen Teil der Hölle gelandet ist. Er führt ein tristes und unbefriedigendes Unterweltdasein als Diener Plutos. Als Eurydike auftaucht, ist er begeistert von ihr, bringt sie doch einen Hauch von Leben mit. Er besinnt sich auf sein eigenes Leben und umwirbt sie mit einem Lied, in dem er Vorzüge daraus aufzählt, aber auch die Versäumnisse im irdischen Leben beklagt.

**Inszenierung eines Musikstücks:** Der/die SpielleiterIn studiert das Couplet Nr. 11

(Notenbeispiel xy) mit den SchülerInnen ein. Es werden Kleingruppen gebildet, von denen jede eine Strophe zur Interpretation bekommt. In den Kleingruppen gibt es jeweils eine Eurydike, die von einem Hans Styx umworben wird. Mit Hilfe der anderen SpielerInnen der Gruppe versucht Styx, Eurydike für sich zu gewinnen. Er stellt dabei je nach Strophe einen Vorzug aus seinem damaligen Leben in den Vordergrund - singend, agierend und vom Chor begleitet. Eurydike soll darauf reagieren und am Ende der Strophe mit ihm gehen oder nicht.

In der Reflexion soll die Wertigkeit des Lebens und seiner Ziele thematisiert werden. Mögliche Reflexionsfragen: Welche Vorzüge von sich besingt Hans Styx? Warum ist er wohl in der Hölle gelandet? Wie reagiert Eurydike auf seine Vorzüge? Hättet Ihr auch so reagiert? Was würdet Ihr an Hans Styx Stelle über das eigene Leben singen wollen? Mit welchen Mitteln wird in Text und Musik Parodie erzeugt? (Hörbeispiel Nr. 22)

Kasten 5

Als ich noch Prinz war von Arkadien, Lebt' ich in Reichtum, Glanz und Pracht. Doch wollt' der Tod mich nicht begnadigen Und hat mich leider umgebracht.
--

Das wären alles nur Lappalien,  
Doch macht mich eines so betrübt:  
Dass ich in jenen Lebensstadien  
Dich nicht gekannt hab' und geliebt.

Wenn ich noch Prinz wär' von Arkadien,  
So müßttest du Prinzessin sein.  
Doch kann ich jetzt dir nur noch Arien  
Wie diese hier im Hades weih'n.  
Ein armer Schatten aus Arkadien  
Kann nur verschenken, was ihm blieb.  
Drum nimm statt Rosen und Geranien  
Mein armes Herz, gefüllt mit Lieb',  
Das Herz des Prinzen von Arkadien.

*Fassung Gutheim/ Reinking*

Als ich noch Prinz war von Arkadien,  
Hatte Soldaten ich und Macht.  
Ich war Stratege und Weltenplaner,  
Den ums Leben man hat gebracht.  
Doch zugleich mit meinem Leben  
verlor ich auch mein Hab und Gut,  
wie gerne würd' ich dir sonst geben  
mein Königreich, mein Herz, mein Blut.

Als ich noch Prinz war von Arkadien  
Tanzte den Cancan jedermann.  
Er lockerte die müden Wad(i)en  
Und jeder rief: „Ich kann Cancan.“  
Speziell Paris war drob im Fieber,  
Die Damenherzen wurden schwach.  
Der Komponist war kein Pariser,  
Er war aus Köln: Jacques Offenbach

Als ich noch Prinz war von Arkadien,  
War ich der Frauen Ideal.  
Ich konnt' mich ihrer kaum erwehren,  
Ich hatte stets die Qual der Wahl.  
Jetzt sieht mich keine mehr der Damen,  
Da ich ja nur ein Schatten bin.  
Ich bin ein alter Bilderrahmen,  
Das Bildnis selbst, das ist dahin.

Als ich noch Prinz war von Arkadien,  
Spielten wir Fußball in Athen.  
Die Spieler waren Amateure,  
Für Geld zu spielen war obszön.  
Man spielte auch nicht, um zu siegen,  
Der Torwart saß auf einem Stuhl.



Bestechungsgelder blieben liegen,  
Man spielte einfach Null zu Null.

*Fassung mit Theo Lingen*

Inzwischen sind alle Götter in die Unterwelt gereist und trinken dort den Wein des Gastgebers Pluto. Obwohl die Musik „höllisch grummelt“, sind alle sehr zufrieden und singen ein Loblied auf ihn. Offenbach idealisiert die Hölle als Ort der Vergnügung und des Lasters, wo sich sogar die Götter amüsieren.

**Spielszene mit Musik:** Die SchülerInnen, die sich in Höllenwesen eingefühlt haben (Proserpina, Caronte, Furia, Styx und andere, die mitspielen wollen), sitzen um einen Tisch herum und improvisieren eine Trinkszene. Der/die SpielleiterIn spielt den „Höllischen Chor“ (Hörbeispiel Nr. 23) ein, die SpielerInnen bewegen sich dazu. In einem zweiten Durchgang kommen die Götter und Göttinnen dazu und nehmen Kontakt mit den Höllenwesen auf. Nach der Szene äußert jedeR SpielerIn in einem Kommentar, wie er/sie die jeweils andere Spielgruppe wahrgenommen hat. Frage an die Götter: Wie findest du die Hölle und ihre Bewohner? Frage an die Höllenwesen: Wie findest du den Besuch der Götter und Göttinnen?

**Tanz:** In zwei Gruppen (Götter und Höllenwesen) bewegen sich die SchülerInnen zur Musik des Cancan (Hörbeispiel Nr. 24) aufeinander zu. Sie sollen entsprechend ihrer Rollen himmlische oder höllische Bewegungen ausführen, die vorher in den Gruppen abgesprochen und eingeübt wurden. Dabei liegt der Schwerpunkt auf der Bewegung der Beine, wie es im Cancan üblich ist. Die Musik läuft im Hintergrund, dazu probiert jede Gruppe ihre Vorschläge aus. Wenn alle etwas gefunden haben, stellen sie sich die Ergebnisse gegenseitig vor, indem sie in zwei Reihen aufeinander zu tanzen.

Reflexion: Wie wird die Hölle von Offenbach musikalisch dargestellt?

⇒ Erweiterungsvorschlag: Diskussion der Rezension aus Kasten 6.

*Kasten 6*

Über den Cancan:

„Diese Musik kann Tote wecken. Diese Rhythmen schienen bestimmt, jenem Publikum von Entwurzelten, für die das Leben nur eine Art Totentanz war, eine physische und moralische Erschütterung zu versetzen. Beim ersten Anstoß, der die Götter des Olymp und der Unterwelt zu ihrem tollen Reigen zwang, schien es, als ob ein Choc durch die Menge gehe und das ganze Jahrhundert mit seinen Regierungen, Sitten und Gesetzen in einem sonderbaren allgemeinen Galopp durcheinandergewirbelt würde.“<sup>7</sup>

**Anhang:** Tips zur Vorbereitung und Durchführung

Das Lernen in der Schule unterscheidet sich stark vom Lernen innerhalb eines Spielkonzepts. Daher fügen wir noch einige Hinweise für LehrerInnen an, die sich das erste Mal in die Rolle des/der SpielleiterIn begeben.

**Mut:** Die Szenische Interpretation verlangt von den Schülerinnen im Bereich Kommunikation und Interaktion viel Engagement. Ohne das würde sie nicht die gewünschten Erfolge erzielen. Doch die Voraussetzungen bei den SchülerInnen sind sehr unterschiedlich. Häufig können sie sich nicht „zuhören und zusehen“, geschweige denn anderen den Raum für Wort und Spiel lassen. Die Bereitschaft zu handeln oder gar eine körperliche Präsenz zu entwickeln, ist oft von



Trägheit und Angst determiniert. Die eigentliche SchülerInnenrolle muss hier verlassen werden. So findet sich zum Beispiel eine schüchterne Schülerin als bezaubernde Eurydike in den Armen eines anmutig singenden Orpheus wieder, hinter dem sich ein sonst immer wieder störender Schüler verbirgt. In solchen Szenen muss dann auch noch wie in allen anderen Spielsequenzen laut gesprochen und offen zu den ZuschauerInnen gespielt werden. Die ganze Klasse soll schließlich das Geschehen verfolgen können. Die Szenische Interpretation verlangt den SchülerInnen und LehrerInnen Mut ab. Mut, sich erst einmal einzulassen - auf Unsicherheiten, auf das Spiel und eine andere Form des Unterrichts. Die Klasse sollte vorbereitet werden, damit alle den gleichen Ausgangspunkt für das Lernen haben und eine effektive Gruppenarbeit möglich ist.

**Zuschauen:** Oft muss den SchülerInnen erst bewusst gemacht werden, dass nicht nur die Agierenden auf der Spielfläche wichtig sind. Auch die Aufmerksamkeit der BeobachterInnen ist von großer Bedeutung und kann durch Kommentare zum Geschehen, aktives Eingreifen mittels Stop-Verfahren oder Nachahmen von Haltungen, Bildern und Szenen erhöht werden.

**Zuhören:** Um Musik wirklich hören zu können, ist es nötig, sich möglichst unabgelenkt in körperlich entspannter Haltung zu befinden (ausser wenn das Hören in einem szenischen Zusammenhang stattfindet). Die SchülerInnen können am Boden auf dem Rücken liegen oder auf einem Stuhl sitzen. Das kann in gerader Haltung mit aufgestellten Beinen und auf den Oberschenkeln ruhenden Armen erfolgen. Oder auch im Kutschersitz, wobei der Oberkörper nach vorn geneigt ist und der Kopf entspannt herunter hängt und die Unterarme sich auf den Beinen abstützen. In jedem Fall sollten die Augen geschlossen werden. Der/ die LehrerIn weist dann auch auf die bewusste Entspannung des Körpers hin. Eine vorbereitende Hör-Beobachtung kann folgendermaßen aussehen: Die SchülerInnen nehmen eine entspannte Haltung ein und konzentrieren sich eine Minute auf alle Geräusche, die im Raum zu hören sind, dann eine Minute auf alle Geräusche, die ausserhalb des Raums sind, wiederum eine Minute auf die körpereigenen Geräusche.

**Energie und Konzentration:** Oft ist es notwendig, eine Gruppe durch gemeinsame rhythmische Aktionen auf ein gleich hohes Energiepotential zu bringen. Dazu bieten sich zahlreiche Klatschspiele an, die mit Texten oder Inhalten der folgenden Szene verbunden werden können. Diese Übungen haben den Effekt, dass sich die SchülerInnen durch musikalische Tätigkeit auf die kommende Situation einstellen. Für den Beginn schlagen wir einen gemeinsamen Grundschrift für die Füße vor, das Metrum, auf dem alle übereinstimmen. Mit den Händen wird dazu ein einfacher Rhythmus geklatscht und zum Schluss kommen mit der Stimme Sätze oder Satzfragmente dazu. Diese können im Solo und im Chor eingesprochen oder eingesungen werden.

**Spielraum:** Viele Räume müssen vor der Unterrichtsstunde ausgeräumt werden, um Platz zum Spielen zu schaffen. Dabei ist zu beachten, dass eine deutlich sichtbare Spielfläche entsteht, die evtl. zusätzlich durch Kreidestriche markiert wird. Der Zuschauerbereich des Klassenraums sollte so gestaltet sein, dass alle SchülerInnen wirklich optimal auf die Spielszenen sehen können und dass alle einen Platz für ihre privaten Utensilien finden.

**Ergebnissicherung und Bewertung:** Erste spielerische Schritte benötigen einen Freiraum, der Experimentierfreude, Entwicklung und missglückte Versuche zulässt. Daher sollte mit den SchülerInnen verabredet werden, dass die spielerische Leistung zunächst nicht bewertet wird. Da jedoch im Unterricht Noten vergeben werden müssen, schlagen wir vor, Testaufgaben oder Klausurthemen an die Arbeitsweisen der Szenischen Interpretation anzuknüpfen. Beispiele:

- Hört euch noch einmal den Auftritt der Botin an und die Reaktionen darauf (Hörbeispiel Nr.7). Welche Haltungen haben die beteiligten Figuren und wie drückt sich das musikalisch aus?
- Im „Reigen seliger Geister“ schildert die Musik eine besondere Atmosphäre. Beschreibt den Charakter und die musikalischen Mittel, die Gluck genutzt hat.
- Hört euch noch einmal den Choer du sommeil (Hörbeispiel Nr. 14) an. Wie erzeugt Offenbach die verschlafene Atmosphäre im Olymp?

Wenn die SchülerInnen mehr Erfahrung mit dem Spiel haben, kann auch mit ihnen besprochen werden, welche Leistungen bewertet werden sollen, z.B. Rollenbiografie, Beteiligung, darstellerische Leistung, musikalische Leistung.

## Rollenkarten/ Rollenbiografie

### **Orfeo (Monteverdi: L'Orfeo)**

Du bist Orfeo, ein begnadeter Sänger aus Trakien. Du spielst hervorragend auf der Leier und vermagst mit deiner Musik sogar Tiere und Pflanzen zu bewegen. Deine Eltern sind die Muse Kalliope und der Flußgott Oiaeros, oft wird auch Apollon als dein Vater genannt. Du bist mit Euridice verheiratet, die du innig liebst. Du lebst im schönen Arkadien und bist oft draußen in der Natur, singst dort und unterhältst dich mit den Schäfern und Nymphen.

### **Orpheus (Gluck: Orpheus und Eurydike)**

Du bist Orpheus, ein begnadeter Sänger aus Trakien. Du spielst hervorragend auf der Leier und vermagst mit deiner Musik sogar Tiere und Pflanzen zu bewegen. Deine Eltern sind die Muse Kalliope und der Flußgott Oiaeros, oft wird auch Apollon als dein Vater genannt. Du bist mit Eurydike verheiratet, die du innig liebst. Du lebst im schönen Arkadien und bist oft draußen in der Natur, singst dort und unterhältst dich mit den Schäfern und Nymphen.

### **Orpheus (Offenbach: Orpheus in der Unterwelt)**

Du bist Orpheus, der Direktor des Konservatoriums zu Theben und gibst auch Musikstunden. Mit deiner Frau Eurydike führst du ein eher schlechtes als rechtes Eheleben. Du fühlst dich stark zu der Nymphe Chloe hingezogen. Diese Leidenschaft wird nur übertroffen durch deine innige Beziehung zur Violine und zu den Melodien, die du ihr entlockst. Deine glücklose Ehe willst du aber nicht aufgeben, aus Angst vor dem Gerede der Leute und weil du dadurch deine Karriere gefährdet siehst. Aber du würdest jeden Verehrer Eurydikens bekämpfen und notfalls auch töten. Überheblichkeit, Eifersucht und Zynismus sind dir zutiefst eigen.

### **Eurydike (Monteverdi: L'Orfeo)**

Du bist Eurydike, die Tochter eines Halbgotts und einer Nymphe. Du liebst den Sänger Orpheus über alles und bist seit kurzem mit ihm verheiratet. Er wird für seinen Gesang und sein Leierspiel gerühmt. Auch du hältst ihn für einen guten Musiker und bist deswegen sehr verliebt in ihn. Deine beste Freundin ist Silvia, mit der du viel unternimmst. Auch andere Freundinnen sind dabei, wenn ihr gemeinsam in die Natur hinauszieht und dort miteinander spielt oder spazieren geht.

### **Eurydike (Gluck: Orpheus und Eurydike)**

Du bist Eurydike, die Tochter eines Halbgotts und einer Nymphe. Du liebst den Sänger Orpheus über alles und bist seit kurzem mit ihm verheiratet. Leider war eure Ehe nur kurz, denn schon nach einigen Wochen bist du von einer Schlange gebissen worden und daran gestorben. Jetzt bist du in der Unterwelt, wo du über den Lethe-Fluss gehen musstest, um in die elysäischen Gefilde zu gelangen. Beim Überqueren des Flusses setzte das Vergessen ein,

deswegen erinnerst du dich nicht mehr so gut an die Welt der Lebenden, nur Orpheus ist noch häufig in deinen Gedanken. Ihn kannst du nicht vergessen.

### **Eurydike (Offenbach: Orpheus in der Unterwelt)**

Du bist eine Frau mit emanzipierten Grundsätzen, die das Leben und die Liebe mag. Du bist mit Orpheus verheiratet aber fühlst dich zusehends von ihm enttäuscht. Seine Gewöhnlichkeit in der Musik und in der Liebe langweilt dich. Du bist fest entschlossen, ihn zu verlassen. Ein Mann deiner Träume ist Aristeus der Honighändler, von dessen Haus eures nur durch ein Getreidefeld getrennt ist.

### **Silvia**

Du bist eine Frau aus Arkadien, wo du lebst und deine Zeit in der freien Natur verbringst. Die Landschaft hier ist herrlich und du bist gern draußen, um die Berge, Felder, Wälder und Tiere zu genießen. Oft bist du mit deiner Freundin Euridice bei den Hirten, wo es immer lustig ist, denn dort wird gesungen, gespielt und getanzt. Manchmal gehst du auch mit Euridice und euren anderen Freundinnen in die sumpfige Gegend am Fluss, wo es gefährlicher ist, weil sich dort giftige Schlangen aufhalten. Du kennst den Mann von Euridice, Orfeo, und bewunderst ihn, weil er so ein guter Musiker ist, der mit seinem Gesang und Leierspiel sogar die Tiere bezaubern kann.

### **Die Öffentliche Meinung**

Du bist eine allegorische Person mit empfindlicher Moral, die immer mit Fackel und Geißel in den Händen auftritt. Du erscheinst überall, wo etwas Tadelnswertes zu finden ist. In einem solchen Fall kommst du wie ein Gott aus der Maschine (deus ex machina) auf die Bühne, um streng Kritik zu üben und zu belehren. Hin und wieder lobst du besonders ehrenvolle Taten. In deiner machtvollen Erscheinung verdrängst du sogar den traditionellen Opernchor.

### **Einführungstext: Götter**

Du bist ein Gott oder eine Göttin der Oberwelt. Es gibt viele andere Götter neben dir, mit den meisten bist du auch verwandt. Für alle Dinge des Lebens gibt es einen Gott. Du hast viel Macht und einen bestimmten Aufgabenbereich. Du hast schon viele Abenteuer erlebt, besonders auf der Erde mit den Menschen. Dazu verwandelst du dich gerne in andere Lebewesen, um ahnungslose Geschöpfe zu manipulieren. Als ein Gott der Oberwelt wirst du angebetet und dir zu Ehren wird geopfert. Du bist über alles erhaben, was die irdischen Angelegenheiten betrifft, aber mit den anderen Göttern musst du zusammenleben und ständig aufpassen, dass sich keiner in deinen Aufgabenbereich einmischt.

**Diana - Göttin der Jagd** – Du bist die Herrin des Waldes und der Tiere. Wenn du auf der Erde bist, gehst du selber gern auf die Jagd und manchmal jagst du auch einem schönen Jüngling hinterher, z.B. Aktäon. Als du ihn heute morgen im Walde gesucht hast, war er nicht an eurem geheimen Treffpunkt, nur einen stattlichen Hirsch hast du dort gesehen.

**Apollon - Gott des Lichts** - Du bist Sohn des Zeus und der Leto. Weissagungen, Heilkunst und die Musik sind deine Aufgabengebiete. Im Orakel von Delphi wirst du angebetet. Dieses Orakel wird auch befragt, wie die Zukunft aussieht.

**Morpheus - Gott des Schlafes** - Du hast die Aufgabe, den Schlaf der Menschen zu organisieren und zu überwachen. Du verwandelst dich gern in eine andere Gestalt und erscheinst den Menschen im Traum.

**Mars - Gott des Krieges** - Du bist besonders für die Kriege auf der Erde zuständig. Besonders magst du die Römer, weil sie so kriegerisch sind. Zum Zeichen deiner Gunst hast du ihnen einen Schild vom Himmel fallen lassen, den sie jetzt verehren. Deine beste Freundin unter den Göttinnen ist Venus.

**Merkur - Gott des Handels** - Du bist zuständig für die Händler auf der Erde. Du sorgst dafür, dass Geschäfte laufen und beschützt die Märkte.

**Minerva - Göttin des Handwerks** - Du bist für das Handwerk verantwortlich. Auch das Kriegshandwerk fällt in deinen Bereich, daher musst du dich manchmal mit Mars streiten, wer zuständig ist.

**Venus - Göttin der Liebe** - Du bist besonders für die körperliche und seelische Liebe unter den Menschen zuständig. Dein Sohn ist Amor, der ebenfalls Gott der Liebe geworden ist. Dein bester Freund unter den Göttern ist Mars.

**Juno - Göttin der Frauen** - Du bist die Gemahlin von Jupiter, dem obersten Göttervater. Du hast viel Macht und bist besonders für die Frauen zuständig. Du giltst als Beschützerin der Hochzeit, Ehe und Geburt. Du musst immer auf Jupiter aufpassen, da es seine Leidenschaft ist, sich auf der Erde in ein Tier zu verwandeln und in dieser Gestalt eine schöne Frau zu verführen. Du bist sehr eifersüchtig und wenn du hörst, dass er wieder mal ein Liebesabenteuer gehabt hat, machst du ihm eine Szene.

**Jupiter - Göttervater und Herr über Blitz und Donner** - Du bist der mächtigste Gott der Oberwelt. Du wirst als Optimus Maximus (Bester und Größter) angerufen, du herrschst über Blitz und Donner, gutes und schlechtes Wetter, Verträge, Schwüre und das Recht. Deine Gemahlin ist Juno, die immer ein wenig eifersüchtig ist, weil du gern auf die Erde gehst, um dort schöne Frauen zu verführen. Du musst dafür sorgen, dass im Olymp und auf der Erde alles seine Ordnung hat. Du kontrollierst, was die anderen Götter auf der Erde tun und greifst manchmal sogar ein. So hast du heute morgen zum Beispiel Dianas Liebhaber in einen Hirsch verwandelt, damit das Ansehen der Götter auf Erden nicht gefährdet wird. Dein ärgster Widersacher ist Pluto, der Gott der Unterwelt, der immer das Böse vorhat und dir manchmal sogar deine Liebschaften vor der Nase wegschnappt.

**Metis - Göttin der Klugheit** - Du bist von allen die weiseste Göttin. Viele Menschen und andere Götter suchen deinen Rat. Dann überdenkst du dein Wissen und deine Erfahrungen und gibst den Fragenden einen klugen Hinweis.

**Demeter - die gütige Göttin der Fruchtbarkeit** - Du bist zuständig für die Vermehrung von allem Lebendigen auf der Erde. Du hast die Menschen den Ackerbau gelehrt, von dem sie immer profitieren werden. Du bist eine reife Frau und trittst gern mit einem Ährenkranz im Haar und einer Getreidegarbe im Arm auf.

**Dionysos - Gott des Weins und der Fruchtbarkeit** - Dein Aufgabenbereich ist es, dich um den Weinanbau auf der Erde zu kümmern. Dir zu Ehren werden häufig rauschende Feste veranstaltet, auf denen du manchmal in Gestalt eines Bocks, eines Stiers oder eines brüllenden Löwen erscheinst. Besonders gefeiert wirst du von einer Schar von Frauen, die sich die „Mänaden“, [griech. „Bacchantinnen“ oder „Bakchen“] nennen und häufig im Rauschzustand sind. Aus heiteren Umzügen und Wechselgesängen auf diesen Festen haben sich in Athen sowohl die Komödie als auch die Tragödie entwickelt.

**Amor - Gott der Liebe** - Du bist der Sohn der Venus. Du bist eine schöne und gewaltige Gottheit, die Götter und Menschen bezwingt und ihnen den Verstand raubt. Du hast schon viele Abenteuer erlebt, besonders auf der Erde. Dazu verwandelst du dich gerne in einen geflügelten Lausbuben, um deine Liebespfeile auf die Menschen zu richten.

**Einführungstext: Höllenwesen**

In den Tiefen der Unterwelt bist du zu Hause. Diese Welt wird Hades genannt und beginnt hinter dem Unterweltfluss Styx. Dort werden die Menschen nach ihrem Tode empfangen und verschiedenen Aufgabenbereichen zugeteilt. Es gibt dort den finsternen Wächter der Toten, den Fährmann über den Styx und zahlreiche Furien zur Bewachung des Höllentors. Alle nehmen ihre Aufgabe sehr ernst, lassen nur diejenigen hinein, die wirklich hierher gehören. Schließlich hat der gewaltige Unterweltgott Pluto den Befehl dazu gegeben. Du bist im Dunkel gefangen für alle Zeit und du hast schon eine ganze Weile gelernt, in der Hölle zu leben. Deine jeweilige Bestimmung innerhalb der Hölle hast du dir im wahren Leben redlich verdient. Aber glücklicherweise gibt es hier unten auch manchmal rauschende Feste. Dann lässt Pluto den Wein fließen und alle Höllenwesen feiern in ausgelassener Stimmung mit.

**Caronte - Fährmann über den Styx** - Du geleitest die Toten auf ihrem Weg über den Unterweltfluß Styx in die ewige Welt der Toten. Du bist dabei nicht sehr gesprächig, kein Wunder denn die meisten leblosen Schatten, die bei dir ankommen können nicht mehr reden.

**Styx - Wächter der Toten** - Nach dem berühmten Unterweltfluß bist du benannt. Dieser Name verpflichtet für immer und ewig. Du bist ein wichtiger Wächter im Reich der Toten und bekommst auch ab und zu Spezialaufträge von Pluto. Dann kannst du es aber nie lassen, allen zu erzählen, dass du einst der machtvollen und unwiderstehlichen Prinz von Arkadien warst.

**Proserpina - Gattin des Pluto** - Der gewaltige Unterweltgott Pluto ist dein Ehemann, er gibt die Befehle in der Hölle und hat viel Macht. Zu deinem Leidwesen verführt er manchmal auch lebendige Frauen, da wirst du dann ganz schön eifersüchtig. Du bist im Dunkel gefangen für alle Zeit, aber du genießt das Dasein hier unten.

**Furia - eine Rachegöttin** - Deine Aufgabe ist die Bewachung des Höllentors. Hier darf nur herein, wer wirklich schon gestorben ist, Lebende haben keinen Zutritt. Du nimmst deine Aufgabe sehr ernst und bist äußerst verbissen.

**Pluto - Gott der Unterwelt** - Du bist der Herrscher der Unterwelt. Es gibt viele andere Götter, die in der Oberwelt leben. Mit den meisten bist du auch verwandt, willst aber nicht allzuviel mit ihnen zu tun haben, außer mit deiner Frau Proserpina. Du hast viel Macht und bist der ärgste Widersacher von Jupiter, dem Göttervater. Du hast schon viele Abenteuer erlebt, besonders auf der Erde mit den Menschen. Dazu verwandelst du dich gerne in andere Lebewesen, um ahnungslose Geschöpfe zu manipulieren. Gern schnappst du Jupiter mal ein Liebesabenteuer vor der Nase weg, wie zum Beispiel jetzt diese Eurydike, die du in der Gestalt des Honighändlers Aristeus verführt hast. Jetzt ist sie durch deine List von einer Schlange gebissen worden, gestorben und in deiner Unterwelt erwartet sie dich. Aber vorher bist du in den Olymp zitiert worden, wo du auch Jupiter etwas „Honig um das Maul schmieren“ musst.

(o.g. Beschreibungen vgl. FINK, Gerhard: Who´s who in der antiken Mythologie, dtv, München 1993 und Vgl. HUNGER, Herbert: Lexikon der griechischen und römischen Mythologie, Verlag Brüder Hollinek, Wien 1988)

### Fragen zur Einfühlung:

Wie alt bist Du? Wie und wo lebst Du? Mit welchen Menschen, Göttern oder Höllenwesen zusammen in welcher sozialen Umwelt? An welchen Orten hältst du Dich meistens auf?

Hast Du eine Familie oder sonstige Bezugsgruppe? Was bedeutet sie Dir?

Wen magst Du besonders, wen magst Du weniger oder gar nicht und warum? Hast Du Freunde bzw. Freundinnen? Wenn ja, was machst Du mit ihnen? Liebst Du jemanden? Wenn ja, was bedeutet Dir diese Liebe?

Glaubst Du an (andere) Götter? Welchen verehrst Du besonders? Welchen kannst Du nicht ausstehen? Wie kommunizierst Du mit Ihnen?

Wie ist Deine materielle Situation? Was für einen Beruf hast Du, bzw. was arbeitest Du? Wie sieht die Arbeit aus? Bist Du damit zufrieden oder nicht? Warum? Womit beschäftigst Du dich, wenn Du nicht arbeitest?

Welche sonstigen Fähigkeiten oder Fertigkeiten hast Du? Was kannst Du damit anfangen?

Was halten andere Menschen/Götter/Höllenwesen von diesen Fähigkeiten?

Was erwartest Du vom Leben und von den anderen? Wie ist Dein Lebensgefühl? Wie siehst Du Dich selbst? Magst Du Dich? Wie wirst Du von anderen gesehen? Welche Bedürfnisse und Träume hast Du? Worunter leidest Du? Was tust Du am liebsten?

Wie siehst Du aus? Wie bist Du gekleidet? Wie ist Deine Körperhaltung beim Gehen, Stehen, Sitzen? Welche körperlichen Eigenheiten hast Du?

Schreibe eine Rollenbiografie in der Ich-Form, die an diesen Fragen orientiert ist. Nicht alle Fragen müssen in der Reihenfolge beantwortet werden, sie sind mehr als Orientierungshilfe gedacht. Suche Dir außerdem einen Satz aus Deinem Rollentext, der charakteristisch für Deine Figur ist.

### Rollenbiographien der Komponisten

#### *Kasten 7*

Ich bin Claudio Monteverdi. Am 15. 5. 1567 wurde ich in der italienischen Stadt Cremona geboren. Meine Begabung als Sänger und Violaspieler brachte mich an den Hof von Mantua. In den Jahren 1590 - 1613 verdingte ich mich dort bei der Hofmusik. 1601 wurde ich deren Kapellmeister: "Maestro della Musica". Am 22. 2. 1607 kam es in Mantua zu einer umjubelten Erstaufführung meiner "favola in musica l'orfeo". Seit 1613 arbeitete ich als Kapellmeister am Markusdom zu Venedig. Ich wirkte dort bis zum Jahre 1643, um mich dann von Caron in das Reich der Schatten geleiten zu lassen.

Während meine frühen Werke geprägt waren durch eine vollendete Beherrschung der polyphonen a-capella-Technik, übernahm ich hier die neuen Prinzipien des Kreises um die Florentiner Camerata. Diese aus Literaten und Musikern bestehende Akademie wollte die antiken Dramen auf der Bühne wiederbeleben. Sie gingen davon aus, dass in den antiken Aufführungen gesungen wurde. Das nahm ich auch an und begründete damit die moderne Oper. Grundlage meines neuen Stils war eine bis dahin nicht bekannte Affektdarstellung. Ich stellte meine Charaktere so glaubhaft dar, dass der Zuhörer sie als lebendige und fühlende Personen wahrnehmen konnte. Diese Darstellung führte zu einem Wandel der kompositorischen Mittel in Melodik und Harmonik. Das Rezitativ, der Einsatz des Chores und der Instrumente ordnen sich ebenfalls in den Gesamtkontext des Werkes ein. Ich bin übrigens

auch Erfinder des Tremolos. Das nur nebenbei, denn ich werde wie kein anderer die europäische Musik und ihre Komponisten über viele Jahrzehnte prägen.

#### *Kasten 8*

Ich heiße Christoph Willibald Gluck. Ich wurde am 02. 07. 1714 in Erasbach geboren, das liegt in Deutschland, genauer gesagt in der Oberpfalz. Mein Vater war Förster, ein tüchtiger wenn auch einfacher Mann. Ich wollte es weiter bringen als er. Ich studierte in Prag, Wien und Mailand. Dort präsentierte ich nach vier Jahren des Lernens bei Sammartini 1741 meine erste Oper „Artaxerxes“. In den Jahren 1745 bis 1747 arbeitete ich an der Haymarket - Oper in London. Danach bereiste ich bis 1752 mit der Mingottischen Operngesellschaft Europa und wurde im gleichen Jahr Hofkomponist in Wien. Aus dieser Tätigkeit entstand 1762 in Zusammenarbeit mit dem Librettisten Ranieri di Calzabigi meine erste Reformoper „Orpheus und Eurydike“. Die Opernhandlung befreite ich hierbei von allem überflüssigen Beiwerk, wie zum Beispiel den endlosen Kolaturen, wie meine Kollegen sie in ihren Werken komponiert haben. Auch die Auflösung der Handlung durch einen Deus ex machina, wie sie zu meiner Zeit in der hochbarocken und metastasianischen Oper Mode war, schafften wir ab. Die Konzentration lag bei uns deutlich auf einem in Text und Musik aufeinander abgestimmten Kunstwerk, in dem die dargestellten Figuren dramatische und seelenvolle Wahrhaftigkeit besaßen. 1773 verließ ich Wien und ging nach Paris. Dort feierte ich große Erfolge mit meinen „Iphigenie – Opern und wurde zum Ritter geschlagen. So konnte ich mich beruhigt nach einem langen erfolgreichen Leben am 15. 11. 1787 in Wien zur ewigen Ruhe betten und in dem Reigen seliger Geister hinweg schweben.

#### *Kasten 9*

Mein Name ist Jacques Offenbach. Ich bin Jude und wurde am 20. 9. 1819 in Köln geboren. Mein Vater Juda Eberscht war ein jüdischer Kantor. Ich habe das Cellospielen gelernt und war bald so gut, dass ich als Vierzehnjähriger nach Paris ans Konservatorium gehen konnte. (Es sei bemerkt, dass ich nicht ganz aus freien Stücken ging, aber mein Glaube war in Deutschland für einige Leute ein ernsthaftes Problem.) Bereits nach kurzer Zeit wurde ich Violoncellist an der Opéra Comique. Verheiratet bin ich mit der Tochter eines Spaniers. Im Jahre 1850 wurde ich Kapellmeister am Théâtre Francais und komponierte die Zwischenaktsmusik. Dann gründete ich 1855 ein eigenes Theater, das ich „Bouffes Parisiennes“ taufte. Man nannte es scherzhaft die Bonbonniere, aber diese Bonbonniere war immer sehr voll. Es gehörte zum guten Ton, zu mir zu pilgern. Ich durfte allerdings nach obrigkeitlichem Befehl nicht mehr als vier Figuren auftreten und sprechen lassen. Als ich einmal eine fünfte brauchte, ließ ich ihr von den Sarazenen die Zunge herausreißen und sie als „Stumme von Offenbach“ durch geschriebene Zettel sich verständigen. Ich hatte damit einen großen Erfolg. Endlich entschloss ich mich, mit diesen armseligen Verhältnissen zu brechen. Ich verfasste den Orpheus. Dieses, mein erstes abendfüllendes Werk, war gleichsam die Geburtsstunde der Operette. Mit „Orpheus in der Unterwelt“ mischte ich Travestie, Parodie und Gesellschaftskritik. Durch Zugabe eingängiger Melodien und begeisternder Rhythmen kreierte ich diese neue Musikgattung. (Selbst meine Jugenderinnerungen vom Kölner Karneval flossen hier mit ein.) Von diesem Zeitpunkt an wurde Europas Theater mir untertan. Ich schuf über hundert Bühnenwerke. Zu den bekanntesten zählen nach meinem dafürhalten: Die schöne Helena, Pariser Leben, Blaubart und Hoffmanns Erzählungen. Meine eigene Reise in die Unterwelt mußte ich am 5. 10. 1880 in Paris antreten.

**Benötigte CD's:**



C. Monteverdi: L'Orfeo, René Jacobs, Concerto Vocale; harmonia mundi, 901553.54

**A** - Ch. W. Gluck: Orpheus und Eurydike - Großer Querschnitt in deutscher Sprache, Horst Stein, Rias Kammerchor, Berliner Symphoniker; EMI, CDZ 25 2346 2.

**B** - Ch. W. Gluck: Orfeo ed Euridice - Highlights, John Eliot Gardiner, Monteverdi Choir, English Baroque Soloists; Philips 442 383-2

J. Offenbach: Orpheus in der Unterwelt, Willy Mattes, Chor der Kölner Oper, Philharmonia Hungarica; EMI classics, CMS 5 65384 2.

### Hörbeispiele:

1. Ouvertüre (Toccatà) zu L'Orfeo von Monteverdi - CD 1, 1 (1'49'').
2. Ouvertüre zu Orpheus und Eurydike von CH. W. Gluck - CD **B**, 1 (2'59'').
3. Ouvertüre zu Orpheus in der Unterwelt von J. Offenbach (Ausschnitt) - CD1, 1 (bis 3'30''). 1,1 0'00'' - 0'53'', 3'30'' - 3'56'' = Hölle, 5'25 - 6'46'' = Walzer, 6'47'' - 8'50'' =Cancan
4. Monteverdi: Sinfonia und „Seht, ich kehre zu euch zurück“ - CD 1, 8.
5. Monteverdi: „Rosa del ciel“ und Replik von Euridice - CD 1, 5 (bis 3'20'').
6. Monteverdi: Chor - CD 1, 7 - 4'02'' - 4'56''.
7. Monteverdi: (kurz vor dem ) Auftritt der Botin - CD 1, 9 (ab 4'57'') bis 1, 10 (3'04'').
8. Gluck: Furiantanz - CD **A**, 9 (4'24'').
9. Gluck: Chor - CD **B**, 5 (2'22'').
10. Gluck: Reigen seliger Geister - CD **A**, 10 (2'02'').
11. Gluck: Rezitativ Nr. 26 - CD **A**, 15 (1'32'').
12. Gluck: Ach ich habe sie verloren - CD **B**, 13 (3'54'').
13. Offenbach: Duett Nr. 2 (Ausschnitt) - CD 1, 5 (bis 4'20'').
14. Offenbach: Choer du sommeil - CD 1, 12 (bis 1'10'')
15. Offenbach: Auftrittsfanfare von Diana und 2. Teil der Arie - CD 1, 12 ab 4'35'' bis 4'48'', dann ab 7'09'' bis 8'06''.
16. Offenbach: Revolte gegen Jupiter - CD 1, 14 (bis 2'02'').
17. Offenbach: Auftrittsmusik Merkur (Entr'acte) - CD **2**, 1 (bis 2'23'').
18. Offenbach: Auftrittsmusik Pluto - CD **2**, 6 (ausblenden ab 0'59'').
19. Offenbach: Couplet Nr. 8 - CD 1, 16 (bis 2'48'' min).
20. Offenbach: Auftrittsmusik Orpheus und öff. Meinung - CD 1, 18 (ab 2'09'' bis 2'44'').
21. Offenbach: Tanz und Abgang - CD 1, 18 (5'54'' bis 7'37'').
22. Offenbach: Couplet Nr. 11 - CD **2**, 2 (4'39'').
23. Offenbach: Höllischer Chor - CD **2**, 6 (2'39'').
24. Offenbach: Cancan CD **2**, 7 (einblenden ab 3'34'').

---

<sup>1</sup> SCHELLER, Ingo: Erfahrungsbezogener Unterricht, Königstein 1981.

STROH, Wolfgang Martin: Umgang mit Musik im erfahrungsbezogenen Unterricht, in: H.G.Bastian (Hrsg.): Umgang mit Musik, Laaber 1985 (= Musikpäd. Forschung Band 6), S.145 - 160.

<sup>2</sup> Weiterführende Literatur:

BRINKMANN, Rainer: Die Hochzeit des Figaro. Begründungen und Unterrichtsmaterialien, Oldershausen 1992.

BRINKMANN, Rainer O. und Katharina MEGNET: Die Dreigroschenoper. Begründungen und Unterrichtsmaterialien, Oldershausen 1998.

---

KOSUCH, Markus: Szenische Interpretation der Oper „Die Liebe zu den drei Orangen“ von Sergej Prokofjew (=Reihe Erlebnisraum Oper, Band 1), Klett/Stuttgart 1997.

KOSUCH, Markus und Wolfgang Martin STROH: Szenische Interpretation von Musiktheater „West Side Story“, Begründungen und Unterrichtsmaterialien, Oldershausen 1997.

STROH, Wolfgang Martin und Ralf NEBHUTH: Carmen. Begründungen und Unterrichtsmaterialien, Oldershausen 1990.

STROH, Wolfgang Martin: Wozzeck. Begründungen und Unterrichtsmaterialien, Oldershausen 1994.

<sup>3</sup> ADORNO, Theodor W.: **Gesammelte Werke xxx**

<sup>4</sup> **KRAUSE, Ernst; Titel und Ort 1961; S.186.**

<sup>5</sup> SCHWAB, Gustav: Die schönsten Sagen des klassischen Altertums, Bintlach 1997.

<sup>6</sup> Eine genaue Analyse hierzu findet sich bei: METZGER, Heinz K./RIEHN, Rainer (Hrsg.): Musik Konzepte 88 - Claudio Monteverdi. Um die Geburt der Oper, edition text + kritik, München 1995.

<sup>7</sup> SARCAÏ, Francisque: Quarante Ans de Théâtre VI, in: Grete Wehmeyer: Höllengalopp und Götterdämmerung, Köln 1997.