



Plutonium

OPÉRA BOUFFE IN ZWEI
AKTEN UND VIER
BILDERN VON JACQUES
OFFENBACH

ORPHEUS IN DER UNTERWELT

AB 12 JAHREN

Foto: ©Andreas Lander

Theater
Magdeburg

LIEBES PUBLIKUM,

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller

Theater ist ein Fenster zur Welt. Durch das Betrachten einer theatralen Szene können wir manchmal mehr über das Leben erkennen, als wir es im Alltäglichen tun. Theater setzt zusammen oder vermischt. Ambivalenzen treten in Erscheinung oder scheinbare Wahrheiten lösen sich auf.

Das eigene Theaterspiel, das eigene kreative, künstlerische Auseinandersetzen schafft weitere Möglichkeiten sich mit Themen auseinander zu setzen. Das darstellerische Spiel öffnet Zugänge, die im reinen kognitiven Betrachten nicht möglich sind.

Das vorliegende Übungsmaterialheft gibt die Möglichkeit als theaterpädagogische Begleitung in einen spielerisch partizipativen Austausch mit der Inszenierung *Orpheus in der Unterwelt* zu kommen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit *Orpheus in der Unterwelt* und diesem Material,

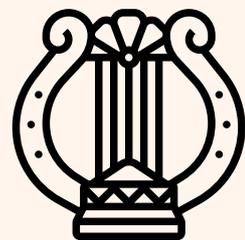
Ihr künstlerisches Vermittlungs-Team
Theater Magdeburg

Worum geht's?

1. Akt

Dem Ehepaar Eurydike und Orpheus sitzen Jahrtausende der Mythenrezeption ihrer tragischen Liebesgeschichte im Nacken. Zwar teilen sie sich noch eine Wohnung, gehen aber sonst getrennte Wege. Während sich Eurydike mit dem Nachbarn Aristeus vergnügt, gibt sich Orpheus komplett der Musik und seinen Schülerinnen hin. Als Eurydike die Ehe endlich auflösen will, widersetzt sich Orpheus wegen der öffentlichen Meinung: Die Ehe müsse zumindest zum Schein gewahrt werden. Nun ist Eurydike zu allem bereit, sogar dazu zu sterben, und spielt damit Aristeus – niemand anderem als Pluto, dem Gott der Unterwelt – in die Hände. Bereitwillig hilft ihr dieser, dem Eheleben endgültig zu entkommen, und setzt eine todbringende Giftschlange aus.

Als Orpheus von Eurydikes Tod erfährt, wähnt er sich und die ganze Operettenvorstellung schon im Feierabend – so sehr versetzt ihn die Nachricht in Partystimmung –, da erscheint die Öffentliche Meinung. Sie appelliert voll Inbrunst an sein Ehrgefühl und erinnert ihn vehement an all die Folgen für die Nachwelt, sollte er seiner mythologischen Verpflichtung nicht gerecht werden und durch eine Reise in die Unterwelt wenigstens den Versuch unternehmen, sich zu „entwitwern“. Orpheus gibt sich geschlagen und folgt ihr auf den Instanzenweg Richtung Olymp. Dort herrschen Ordnung und strenge Regeln. Bei all der Langeweile gönnen sich einige Göttinnen und Götter allerdings nur allzu gern kleinere oder größere irdische Amüsier-Eskapaden, so auch ihr Ober-Gott Jupiter, Herrscher des Himmels. Nichts bleibt verborgen! Die Göttinnen und Götter jedenfalls können auf Jupiters tausend Liebschaften ein Liedchen singen. Natürlich erscheint er ihnen deshalb sofort hochverdächtig, als seine Frau Juno einen Zeitungsartikel in Umlauf bringt, der von der Entführung einer Sterblichen namens Eurydike berichtet. Glücklicherweise kann „Juppi“ den Vorwurf bald schon auf einen anderen altbekannten Filou, Pluto, abwälzen. Jupiters Doppelmoral stinkt den göttlichen VIPs trotzdem gehörig, weshalb sie eine Revolte anzetteln. Die Ankunft von Orpheus und der Öffentlichen Meinung glättet die Wogen. Denn auch im Himmel gilt: Lächeln ist gut fürs Image! Nachdem Orpheus Eurydike pflichtgemäß zurückgefordert hat, lädt Jupiter alle zur Abfahrt in die Unterwelt ein, um sie dort zu suchen. Und schon sind die Göttinnen und Götter wieder besänftigt, denn nichts, wahrlich nichts geht über das Amusement!



2. Akt

Anders als in ihren Vorstellungen von einer abenteuerlichen Unterwelt erscheint Eurydike Plutos Reich ziemlich öde. Und noch dazu geht ihr Hans Styx schwer auf die Nerven – der Diener Plutos, der ihr mit Klagen über sein verlorenes Leben voll Glanz und Pracht die Ohren vollheult. Derweil missglückt es Pluto, Jupiter von der geheimnisvollen Sterblichen fernzuhalten. In der Gestalt einer Stubenfliege nähert sich ihr der Himmelgott; für Eurydike die Chance eines Auswegs! Doch Jupiters Täuschungsversuch fliegt auf. Hochoffiziell bittet Orpheus ein zweites Mal, animiert durch die Öffentliche Meinung, seine Gattin aus der Unterwelt zu entlassen. Jupiter genehmigt, aber erneut grätscht die Öffentliche Meinung dazwischen. Dieses Mal mit der Forderung nach genauer Einhaltung der mythologischen Vorgaben: Orpheus dürfe sich auf dem Rückweg nicht nach Eurydike umsehen! Die letzte Chance für Pluto, sie bei sich zu behalten. Eurydike aber hat von den drei Männern jetzt doch genug...



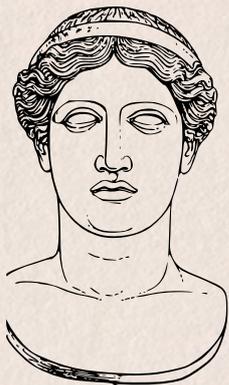
Die sechs wichtigsten Götter aus *Orpheus in der Unterwelt* im Überblick



Jupiter - Gott des Himmels

Jupiter ist der oberste olympische Gott – der Göttervater. Er ist mächtiger als alle anderen griechischen Götter zusammen.

Griechischer Name: Zeus



Juno - Göttin der Frau, Ehe, Schwangerschaft und Geburt

Juno ist die Göttin der Familie: Sie soll die Ehe zwischen zwei Menschen sowie die Mütter beschützen. Juno ist die Ehefrau von Jupiter, damit ist sie die Königin der Göttinnen.

Griechischer Name: Hera



Merkur - Götterbote

Merkur ist der Götterbote: Er überbringt Nachrichten. Somit ist er der Gott der Reisenden und der Händler. Da er sehr schnell und flink ist, ist er aber auch der Gott der Diebe.

Griechischer Name: Hermes



Venus - Göttin der Liebe und Schönheit

Venus ist die römische Göttin der Schönheit, der Liebe und der sinnlichen Begierde.

Griechischer Name: Aphrodite



Pluto - Herrscher der Unterwelt

Pluto ist der Totengott und herrscht in der Unterwelt (Reich der Toten).

Griechischer Name: Hades



Cupido - Gott der Liebe

Cupido ist der Gott und die Personifikation der Liebe (genauer: des Sich-Verliebens).

Griechischer Name: Amor

Sehauftrag: Wie werden die Götter in unserer Operette dargestellt?
Wie sieht das Kostüm aus? Welche besonderen Fähigkeiten haben sie?



Eurydike im Orpheusmythos

Der griechisch-antike Mythos um das Liebespaar Orpheus und Eurydike dreht sich fast ausschließlich um die Perspektive des leidenden Orpheus'. Wer Eurydike ist und wie es ihr ergeht, wurde sowohl in den antiken Überlieferungen als auch in der Jahrtausende währenden Rezeption wenig aufgegriffen. Sie bleibt eine blasse und überwiegend stumme Figur und das, obwohl sie das Zentrum der Erzählung bildet sowie dessen Handlung maßgeblich antreibt: Der göttliche Bienenzüchter Aristaios (bei Jacques Offenbach: Aristeus), der ein Hirtenleben im schönen Tal Tempe unter dem Olymp führt und dessen ganzer Stolz seine Bienen bilden, stellt der Gefährtin Orpheus' nach. Ein Schlangengebiss, der auch als Vergewaltigung gelesen wird, befördert Eurydike sodann ins Totenreich.

Vergil (70–19 v. Chr.), aus dem vierten Buch der Georgica, übersetzt von Heinrich Naumann:

„Als sie eilend am Fluss vor deiner Verfolgung dahinfloh, Sah die Geliebte, dem Tode geweiht, die entsetzliche Schlange Nicht, die sich vor ihrem Fuß im hohen Grase gelagert.“

Ovid (43 v. Chr.– 17/18 n. Chr.), aus dem zehnten und elften Buch der Metamorphosen, übersetzt von Hermann Breitenbach:

„Denn während die junge Frau sich im Grase ergeht, von der Schar der Najaden begleitet, Stürzt sie und stirbt, in die Ferse vom Zahn einer Schlage gebissen.“

Direkt verschwindet Eurydike wieder aus dem Gesichtsfeld der Lesenden und der Fokus wird zurück auf den schmerzerfüllten Orpheus gelenkt. Seine Sehnsucht nach Eurydike treibt ihn schließlich dazu, sie mit Hilfe der Musik aus der Unterwelt zurückzuholen. Dem thrakischen Sänger und Leierspieler werden von den antiken Autoren tausend Wunder nachgesagt, die er kraft seiner Kunst bewirkte:

„In unendlichen Scharen kreisten die Vögel über dem Kopf des Sängers, und hoch sprangen die Fische aus dem dunkelblauen Meere ihm entgegen“, „sein Gesang brachte die Steine und Bäume in Bewegung“, „während Orpheus sang, bellte der Kerberos nicht. Ixions Rad blieb stehen. Tityos' Leber wurde nicht zerfleischt. Die Töchter des Danaos hörten mit dem vergeblichen Wassertragen auf. Sisyphos setzte sich auf seinen Stein. Tantalos vergaß Hunger und Durst. Die Erinyen staunten, und die Totenrichter weinten. Es weinte die grenzenlose Schar der Seelen, die sich um Orpheus versammelt hatte“.

Gegenüber diesen überschwänglichen Beschreibungen sieht Eurydike blass aus. Von ihr wissen wir lediglich, dass sie eine Nymphe war und auf Orpheus großen Einfluss ausübte. Seine Liebe zu ihr ließ ihn eine nie dagewesene Perfektion seiner Musikalität erreichen und sogar den Tod überwinden.

Eurydike taucht erst auf dem Rückweg aus dem Jenseits wieder auf – die Frage, ob sie überhaupt zu den Lebenden zurückkehren möchte, wird nicht gestellt. Als Orpheus daran scheitert, sich gemäß der Vereinbarung mit den Herrschenden des Hades nicht umzublicken, und dadurch seine Frau ein zweites Mal verliert, hebt Ovid hervor, wie sie ihr Schicksal ohne Klagen hinnimmt. Vergil gibt ihr im Unterschied dazu wenigstens Zeit sich zu verabschieden:

„Was für ein Wahn hat mich, die Ärmste, vernichtet?“, so sprach sie.

„Und auch dich, mein Orpheus? Ruft mich das grausame Schicksal

Wieder zurück? Soll das weinende Aug’ wieder Schlummer bedecken?

Lebe du wohl! Mich trägt es dahin ins gewaltige Dunkel. Kraftlos streck’ ich die Hände nach dir, nun nie mehr die Deine!“

Eurydike sinkt zurück zu den Schatten. Die restlichen Verse begleiten, sowohl bei Vergil als auch bei Ovid, Orpheus’ Weinen und einsames Klagen. Vergils Orpheus verschmäht im weiteren Verlauf der Geschichte die Liebe; bei Ovid wendet er sich vor Verdruss fortan nur noch Jünglingen zu. Eurydikes Schicksal nach dem zweiten Tod bleibt unreflektiert.

Die große Frage danach, warum Orpheus sich umdreht, gibt reichlich Stoff zum Nachdenken. Klaus Theweleit verbindet seine Antwort mit der Kunstfertigkeit des Musikers Orpheus. Eurydike werde der Aussicht oder Notwendigkeit wegen geopfert, um ihm selbst „eine günstige Produktionsposition“ zu verschaffen: „So ist mir die Vermutung gekommen, es ist nicht aus reiner Liebe, sondern aus anderer Leidenschaft, dass Orpheus sich umwendet auf der Treppe, um in die Augen seines Weibs zu blicken. Möglicherweise tut er es, um sie dort unten zu halten in einer Funktion, [...] ein wichtiger Pol im Jenseits-Speicher („Kommunikationsoffizier“), zu dem ein Draht zu ziehen wäre, Kabel zu legen in vielerlei Arten von artifizieller Totenwiederbelebung (von der die Literaturen, soviel ist Tatsache, nur so wimmeln) ... Kabel zu einer der Hauptquellen des Wissens, Verbindung zu geschichtsträchtigen Welten, Verbindung zu den Gefühlskompressionen der Toten, die man zur Erzeugung künstlicher Wirklichkeiten braucht ... Draht zu einer der Hauptquellen der sog. Inspiration.“

In der weiteren theatralen Rezeption des Mythos bleibt Eurydike vorläufig weitgehend sprachlos. In Jacopo Peris nach ihr benannter Oper *Euridice* (1600) wie auch in Claudio Monteverdis *L’Orfeo* (1607) fallen die Gesangspassagen ihrer Figur äußerst knapp aus. Christoph Willibald Glucks *Orfeo ed Euridice* (1762) steigert ihren stimmlichen Anteil auf ca. 26 von 190 Seiten des Klavierauszuges. Mitte des 19. Jahrhunderts mutiert das Vorzeige-Liebespaar in Jacques Offenbachs Operette erstmals zu zwei streitlustigen Individuen, die weitgehend gleichberechtigt um ihre Vorteile kämpfen. Abgesehen von dieser Demontage bleiben Eurydike-Darstellungen auch im weiteren Verlauf der Rezeption recht eindimensional und noch dazu wird ihr bis Anfang des 21. Jahrhunderts selten der Subjektstatus zugestanden. Häufig erscheint sie als ein völlig vom männlichen Willen abhängiges Wesen. Elfriede Jelinek liefert uns in ihrem Theaterstück *Schatten (Eurydike sagt)* aus dem letzten Jahrzehnt schonungslos dem Abgesang der Frauenemanzipation aus und gestaltet alle Frauenfiguren abhängig von einer männlichen Leitfigur. Erst durch den erlittenen Tod gelingt ihrer Eurydike ein radikaler Positionswechsel. Auf eigenen Wunsch hin bleibt sie im Jenseits und widmet sich endlich nicht mehr Orpheus’ Ergüssen, sondern ihrer ganz eigenen Sprache.



Spielanregungen zur Vorbereitung für den Unterricht

Die Operette *Orpheus in der Unterwelt* lädt mit stimmungsvollen und musikalisch kraftvollen Momenten dazu ein, selbst kreativ zu werden und in Bewegung zu kommen. Hierfür haben wir Ihnen in Anlehnung an das Stück Übungen aus den Bereichen Tanz-, Musik- und Theaterpädagogik zusammengestellt, mit welchen Sie die Operette *Orpheus in der Unterwelt* in ihr Klassenzimmer holen können.

Bevor es losgehen kann, sind Aufwärmungen hilfreich. Sie helfen zu entspannen, den Geist vom Alltäglichen zu befreien und bereiten zielführend auf die folgenden Gruppenübungen vor.

Wir haben Ihnen eine Liste mit passenden Aufwärmspielen vorbereitet. Diese Liste darf gerne mit eigenen Übungen erweitert oder ausgetauscht werden. Im Vordergrund sollte immer der gemeinsame Spaß stehen.



Anregungen für den Unterricht

Fokus: Tanz

Warm-Up



Raumlauf

Die Spieler:innen laufen kreuz und quer durch den Raum und achten dabei auf ihre Atmung, ihre Entspannung und den Raum möglichst gut auszufüllen (wie Luftmoleküle). Wenn dies gut funktioniert, kann die Spielleitung Kommandos etablieren, welche das Bewegungsrepertoire, die Raumwahrnehmung und die Zusammenarbeit zwischen allen beteiligten Schüler:innen schärfen. Beispiele hierfür sind:

- auf Klatschimpuls die Richtung wechseln
- unter Ansage das Tempo ändern in den Stufen 1-6 (1 Zeitlupe, 6 Sprint)
- nur noch in einem immer enger eingegrenzten Raum bewegen
- gemeinsam als Gruppe zum Stehen kommen und gemeinsam wieder weitergehen
- ein beliebiger Körperteil übernimmt die Kontrolle, gibt die Bewegungsrichtung an und führt durch den Raum, z.B. der kleine Finger, der Po, der Hinterkopf, etc.

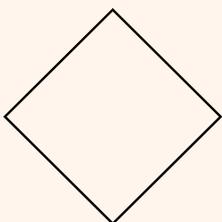
Die Übung kann enden, indem die Spielleitung zum nächsten Warm-Up überleitet und vorgibt, dass alle zusammen eine Raute im Raum bilden sollen.



Warmtanzen

Material: Musik, Lautsprecher, Platz im Raum

Die Klasse positioniert sich in Form einer Raute im Raum, sodass vier Spitzen entstehen und der Rest der Gruppe sich im Inneren der Raute befindet. Alle drehen sich nun in Blickrichtung zu einer Person an einer Spitze, diese wird dann mit der Übung beginnen. Die Musik startet und die Person an der Spitze beginnt Bewegungen zu gestalten/ zu tanzen und der Rest der Gruppe kopiert diese Bewegungen. Die vortanzende Person wechselt, indem er/sie sich entschieden im Uhrzeigersinn zur nächsten Person an der Spitze dreht und die Gruppe der Bewegung folgt. Jemand aus der Mitte tauscht jetzt mit der Person, die vorgetanzt hat. Das Spiel geht so lange, bis jede:r einmal an einer Spitze und damit Vortänzer:in gewesen ist.





Wie geht eigentlich der Can Can?

Ihr wisst nicht wie der *Can Can* geht? Kein Problem! Mit dieser Tanzimprovisation findet ihr eure Bewegungsidee heraus, wie der charakteristische Tanz aussehen könnte. In der Vorstellung von *Orpheus in der Unterwelt* könnt ihr dann abgleichen, ob es Unterschiede oder sogar Gemeinsamkeiten zwischen eurer individuellen tänzerischen Idee und dem Original gibt.

Die Aufgabe:

Material: Papier, Stifte, Platz im Raum

Link: <https://www.youtube.com/watch?v=4Diu2N8TGKA>

Jede:r sucht sich einen Platz im Raum aus, an welchem jede:r ungestört und mit genügend Bewegungsfreiraum die Übung ausprobieren kann. Alle hören die Musik des *Can Can* von Jacques Offenbach für eine Minute. Zeitgleich zeichnet jede:r von der Musik inspiriert auf einem Papier abstrakte Zeichen oder geometrische Formen, z.B. Linien, Kreise, Punkte, Spiralen, etc. Der Stift tanzt zur Musik über das Papier. Im Anschluss betrachtet jede:r die eigene Zeichnung. Die Aufgabe lautet nun, die grafischen Elemente in Bewegungen zu übersetzen. Beispielsweise kann man die Linien mit verschiedenen Körperteilen in die Luft zeichnen, mit verschiedenen Schritten als Bodenlinien gehen oder in plastische Körperformen übersetzen. Jede:r ist dazu angehalten verschiedene Bewegungsformen auszuprobieren und im Anschluss einen loopbaren Bewegungsablauf festzulegen. Wenn gewollt, können die Schüler:innen sich dann gegenseitig ihre Bewegungsabläufe beibringen oder sogar eine Choreo aus den unterschiedlichen Bewegungsmotiven generieren – fertig ist die eigene Idee des *Can Can*!

Der Kreativität im Tanz sind keine Grenzen gesetzt!

GOOD-TO-KNOW

Der *Can Can* ist ein schneller französischer Tanz im 2/4-Takt, der um das Jahr 1830 in Paris entstand. Die berühmteste Musik zum Tanz schuf Jacques Offenbach in seiner Operette *Orpheus in der Unterwelt*.



Anregungen für den Unterricht

Fokus: Musik und Darstellendes Spiel

Warm-Up



Schreikreis

Alle stehen im Kreis, sehr eng Schulter an Schulter nebeneinander, und schauen auf den Boden. Eine Person zählt laut und auf *drei* heben alle die Köpfe. Sie müssen jedoch vorher innerlich festgelegt haben, in welche Richtung und wen sie anschauen wollen, eine nachträgliche Änderung ist nicht mehr möglich. Treffen sich nun Blicke zweier Spielenden, so schreien sie einmal so laut sie können auf und verlassen damit den Kreis. Dies wird solange wiederholt, bis nur noch zwei Personen übrig bleiben. Das Einzählen der Spielleitung und Kreisschließen sollte sehr zügig und ohne Kommentare erfolgen, um die Spontanität und die Spannung der Schreie zu erhalten.



Standbilder - Ich bin ein Baum

Die Spieler:innen stehen um die Bühne/Raummitte herum. Ein:e Spieler:in A geht in die Mitte, macht eine Pose und sagt dazu, wen oder was er/sie darstellt. Zum Beispiel hebt er/sie die Arme über den Kopf und sagt *Ich bin ein Baum*. Ein:e zweite:r Spieler:in B kommt dazu, ergänzt das Bild und sagt ebenfalls, wer oder was er/sie ist. Ein:e dritte:r Spieler:in C kommt hinzu und ergänzt die Angebote von A und B.

Wenn nun das Bild fertig gestellt ist, tritt A ab und nimmt einen der beiden Spieler:innen mit. Der/die andere Spieler:in verbleibt auf der Bühne und wiederholt seinen/ihren Satz (ohne die Pose zu ändern). Damit liefert er/sie ein Angebot für ein neues Bild.

Ein Standbild verdeutlicht eine Situation, indem sich alle aus der Gruppe durch ihre Haltungen zueinander in Beziehung stellen/ setzen/ legen/ ... (wie auf einem Foto) und ohne, dass gesprochen oder sich bewegt wird.



Party im Plutonium



Die Götter unserer Operette, welche durch den großen Opernchor dargestellt werden, wollen nach großer Langeweile und Schläfrigkeit im Olymp mal wieder etwas erleben. Perfekt also, dass Pluto im Plutonium der Unterwelt zur großen Party einlädt, in welcher getrunken, gesungen und getanzt wird. Für uns ist das die ideale Gelegenheit, um einmal selbst feierwütig im Chor zusammenzukommen!

Die Aufgabe:

Material: Papier, Karteikarten

Sammelt gemeinsam Geräusche und Laute aus der Partywelt: HUI – YEAH – WUHU – STAMPF – KNISTER – AHH – usw. Sie werden mit dickem Stift gut lesbar auf Karten geschrieben und verteilt, sodass jede mitspielende Person über mindestens eine Karte verfügt.

Nun müssen vielerlei Einsatz- und Dirigierzeichen verabredet werden: Es muss deutlich angezeigt werden, ob der gewünschte Partysound als Einzelereignis oder in wiederholender Dauer vorgetragen werden soll. Außerdem muss deutlich gemacht werden, ob der geforderte Laut von einer einzelnen Person oder der ganzen Gruppe (oder mehrere Menschen) hervorgebracht werden soll. Das muss gut geprobt werden. Der Partychor beginnt, sobald sich eine Akteurin oder Akteur erhebt, die erste Karte für alle sichtbar hochhält und die erforderlichen Einsatzzeichen gibt. Der Laut auf der Karte ist dann für alle gültig. Die dirigierende Person ist so lange im Amt, bis eine andere mitspielende Person aufsteht und sie ablöst sowie dem Chor einen neuen Laut vorgibt. Jede mitspielende Person ist eingeladen, die Leitung und das Dirigat zu übernehmen.

Zusatz: Wenn euer Chor gut funktioniert und ihr noch mehr ausprobieren wollt, könnt ihr auch Dirigierzeichen für das Tempo und die Tonhöhe einführen, um euren Klang noch spielerischer auszugestalten.

Tipp:

Wenn gewollt, könnt ihr die Gruppe auch aufteilen in Chor und Tänzer:innen, um gemeinsam die Party in euer Klassenzimmer zu bringen.

Wenn der Chor und die Dirigierzeichen festgelegt sind, überlegt euch zudem zum Thema *Party* verschiedene Standbilder mit der ganzen Gruppe, die ihr während des Konzerts in eure Darbietung einfließen lassen könnt.



Gesprächs Anregungen zur Nachbereitung für den Unterricht

Bei vielen Schüler:innen (und auch Lehrer:innen) ist die Vorstellung verbreitet, dass es im Theater eine *richtige* Interpretation gibt, die es zu entschlüsseln gilt.

Daraus entstehen kann eine Angst, die richtige Interpretation wiedergeben zu müssen oder weitergedacht gar Hemmungen, überhaupt über das Theater zu sprechen. Diese richtige Lesart gibt es unserer Meinung nach nicht.

Daher raten wir, folgende Grundregeln vor einem Theaterbesuch oder vor Beginn des Nachgesprächs mit den Schüler*innen zu besprechen.

- Jede:r kann über das Gesehene im Theater sprechen.
- Jede:r empfindet andere Ereignisse als sehenswert, sich darüber auszutauschen ist das Spannende daran!
- Häufig ist es spannender, Gesehenes genau zu beschreiben und sich zu überlegen, warum manche Sachen so gezeigt wurden, anstatt sie zu bewerten
- Keine Sorge, niemand kann etwas *Falsches* sehen. Alles was auf der Bühne geschieht, und sei es noch so klein, ist für eine Interpretation interessant.

Anregende Reflexionsfragen

Bevor Sie mit dem Nachgespräch beginnen, sollten Sie bei den Schüler:innen erfragen, ob stückspezifische Themen aufgekomen sind, die nicht in der großen Runde besprochen werden sollen. Auch können Sie das Veto-Prinzip einführen: Sollten Punkte in der Diskussion aufkommen, die von einer oder mehrerer Personen als belastend wahrgenommen werden, kann die entsprechende Person ein Veto in den Raum rufen und das Thema beenden oder den Raum verlassen, ohne sich begründen zu müssen.

Folgende Fragen dienen zur Inspiration:

- Was kommt euch als Erstes in den Kopf, wenn ihr an die Aufführung denkt? Ein Moment oder eine Figur, vielleicht einfach nur ein Wort oder eine Farbe?
- Wie ging es dir während dem Theater? Hat sich das im Verlauf des Stückes verändert?
- Was hat euch besonders überrascht?
- Was hat euch besonders gefallen?
- Welche Momente im Stück empfindest du als nicht gelungen? Und warum?
- Gab es eine Geschichte, die sich dir erzählt hat?
- Welche Mittel (Bühnenbild, Licht, Kostüm, etc.) aus dem Stück sind dir am prägnantesten in Erinnerung geblieben? Welche Wirkung hatten diese auf dich?
- Welche Erlebnis- und Wahrnehmungsräume haben sich dir durch die Musik eröffnet?
- Wie war das Verhältnis des Zusammenspiels zwischen Musik und Geschichte? Hat die Musik dir etwas erzählt, was sich durch die Geschichte allein nicht erzählt hat? Oder andersherum?
- Wie hat sie sich die Musik entwickelt?
- Siehst du in der Eurydike das Bild einer modernen Frau?
- Wie hast du den Moment der Befreiung von Eurydike am Ende des Stückes wahrgenommen?
- Welche Funktion hatte die Öffentliche Meinung im Stück?
- Welchen Einfluss hat die Öffentliche Meinung heute auf unsere Gesellschaft, auf unser Ansehen, unsere Werte und Normen?

Offene Fragerunde zu Beginn

Vielleicht haben die Schüler:innen Fragen, die sich ihnen beim Theaterbesuch aufgedrängt haben. Vielleicht haben sie etwas nicht verstanden oder wollen mehr über die Machart des Stückes wissen. Beginnen Sie mit einer einstimmenden Fragerunde, in welcher all die Fragen Platz finden, die sich nicht um den inhaltlichen Austausch oder der künstlerischen Interpretationen drehen.

Literaturhinweise

- **Inhaltsangabe/ Eurydike im Orpheusmythos:**
Programmheft, Theater Magdeburg. Geschrieben von Sarah Ströbele, 2022.
- **Übersicht Götterwelt:**
BECKER.M, „Götter und Kulte der Römer“, Saalburgmuseum Bad Homburg v.d.H.,
1.Auflage, 2002/1
<https://studyflix.de/geschichte/griechische-goetter-4002>

Impressum

Herausgegeben von:
Theater Magdeburg
Otto-von-Guericke-Str. 64
39104 Magdeburg
Tel.: (0391) 40 490 1212
www.theater-magdeburg.de

Künstlerische Vermittlung und Partizipation

Dorothea Lübbe
Leitung Bürger:innenensemble
Tel.: (0391) 40 490 4032
dorothea.luebbe@theater-magdeburg.de

Anja Engelhardt
Schwerpunkt Musiktheater
Tel.: (0391) 40 490 4034
anja.engelhardt@theater-magdeburg.de

Tillmann Staemmler
Schwerpunkt Schauspiel
Tel.: (0391) 40 490 4033
tillmann.staemmler@theater-magdeburg.de

Spielzeit: 2022/2023
Betreuende Theaterpädagogin: Anja Engelhardt

