



*Jupiter, kopfüber. Si Liu*

## Orpheus Reloaded

Ein Workshop für ein Theater mit Objekten nach Jacques Offenbachs „Orpheus in der Unterwelt“

Mit Studierenden der TU Berlin, Abteilung Bühnenbild, szenischer Raum: Anja Böhlke, Katrin Büttner, Katharina Lengfeld, Si Liu, Kim Maria Machielsen, Laura Weber, Theresa Winkler unter der Leitung von Frank Becker.

Das Projekt ist eine freie Bearbeitung der Operette "Orpheus in der Unterwelt" von Jacques Offenbach. Ziel des Projektes ist die Zusammenarbeit von Bühnenbild/Objektkreation und Spieler\*innen. Aufgabe des Projektes ist es, die Musiktheaterform "Operette" zu untersuchen, spielerisch zu bearbeiten, neue Wege der Interpretation zu finden, Wege zu entdecken, diese mit Objekten zum Ausdruck zu bringen und eine mit Hilfe der Spieler\*innen die Spielformen zu entwickeln.



*Die vier Räume mit den Grundflächen gelb, blau, rot, schwarz. Gruppe.*

Das Projekt wurde seit März 2010 durch ein Seminar an der TU Berlin, Abteilung Bühnenbild/szenischer Raum mit 6 Bühnenbildstudentinnen unter Leitung von Antje Kaiser dramaturgisch vorbereitet. Ab Oktober 2010 fand dort ein Seminar unter meiner Leitung statt mit 6 Studentinnen, die das Bühnenbild entwarfen, im Modell vorstellten und in der Werkstatt der Hochschule für Schauspielkunst Ernst-Busch Berlin unter Anleitung von Karin Tiefensee und Ingo Mewes meist auch selbst bauten.

In der Entwicklungsphase der Bühne und der Objekte lag die konzeptionelle Idee vor, Transformationen zu ermöglichen, bis dahin, dass das Bühnenbild selbst ein sich wandelnder, verwandelnder, mitspielender Faktor des Geschehens ist. Der Bühnenraum ist also kein starrer Raumkörper, sondern in sich selbst schon ein Körper, der sich einbringt; der sich gemäß der Entwicklung des Stückes den Spielern ausliefert und ihren Einwirkungen auf die Raumwelt, also ihren Fähigkeiten zur Transformation unterwirft. Schwerpunkt der Betrachtung ist dabei, dass das Objekt von den Spieler\*innen verlebendigt wird, das verlebendigte Objekt seinerseits aber auch Einfluss auf den Spieler\*innen nehmen kann, ihn also beherrscht und ihn seiner eigenen Idee von Wandlung unterwirft. Insofern ist die Wechselwirkung zwischen Spieler\*innen und Objekt sowie Objekt und Spieler\*innen zentraler Bestandteil der Spielweise. Spieler\*innen spielen ihr Objekt, das Objekt spielt seinen Spieler\*innen.

Die Operette selbst thematisiert die Travestie - Wandlungsformen nicht nur der sozialen sexuellen Bedingungen - hier mit Hilfe des Stoffes "Orpheus und Eurydike". Sie geht davon aus, dass der Stoff hinlänglich bekannt ist und als solcher nicht erzählt werden muss, mehr noch, dass der Stoff ein Bestandteil der bürgerlichen Identität ist (ähnlich einer sozialen Kleiderordnung) und Grundlage für die mythische

Erhöhung der Musik im allgemeinen und speziell für die Idee des musikalischen Genius im 19. Jahrhundert. Orpheus ist die Verkörperung des menschlichen Wunsches, leblose Materie zu verlebendigen. Er hat die Fähigkeit, mit Hilfe der Stimme Leben zu erwecken. Die Operette nun spiegelt den Stoff selbst sofort vor den Augen des Publikums aus dem Bekannten ins vermeintlich Unbekannte, Neue, Erstaunliche und provoziert Unverschämtes. Die Seh- und Hörtradition wird somit gleich wie ein bekanntes Kleid umgedreht und so in der Form noch bekannt aber in der Ausführung ins Neue gewendet. Die Figuren selbst werden, ohne sie hinlänglich einzuführen, gleich in der Verkehrung ihrer bekannten Erzählweise eingeführt. Daraus abgeleitet spielt das Thema Verwandlung und Transformation die zentrale Rolle. Niemand ist mehr sicher vor einer "Umkehrung" seiner selbst, der Stoff nicht, die Figuren nicht, die Erwartung des Publikums nicht. Eingeschlossen in die Transformation werden hier der Bühnenraum, der vom Spieler imaginierte Raum, die Bühne selbst und alle Formen der agierenden Körper, inclusive Objekte (die ja auch agieren). Zudem thematisiert die Trennung der Welt in oben und unten, Himmel und Hölle, Mensch (Körper) und sein Gegenüber (Gott, körperlos) schon in der literarischen Vorlage die Vervielfältigung des realen Raumes. Das Ganze ist in die Form einer Revue und Nummernfolge mit lockeren Dialogen gebracht. Auch diese Nummern sind auswechselbar. Sie sind im Laufe der Zeit seit der Entstehung der Operette gewachsen und geschrumpft, je nach Aufführungsort und Gelegenheit.

Die Gestaltung der Bühne sieht einen offenen Raum vor, in dem die Spieler\*innen offen agieren. Alle Objekte und Requisiten sollen auf der Bühne sein. Die Spieler\*innen agieren und schaffen sich selbst für das Spiel der Operette eine für jedes der vier Bilder andere Spielfläche durch farblich voneinander unterschiedene Böden, die sie in offener Spielweise auslegen. Die Bühne selbst ist als Teil des Spiels eine Objektwelt, die verlebendigt werden kann; sie spielt mit.

Die einfachste Transformation findet im Spiel statt, indem die Spieler\*innen eine Spielfläche ausbreiten und durch ihr Betreten ein draußen (außerhalb der Spielfläche) und drinnen (auf der Spielfläche) andeuten. Draußen sind die Schauspielenden/Sänger\*innen Spieler\*innen, drinnen spielen die Spieler\*innen eine Figur.

Das Stück hat vier Bilder. Das erste Bild spielt auf einer gelben Fläche, das zweite auf einer blauen, das dritte auf einer roten. Das vierte Bild ist eine schwarze Fläche. Diese löscht die anderen Flächen aus, so dass am Ende die Spielflächen verschwinden und der gesamte Raum sich egalisiert und in die Gegenwart zurückführt.

## Erstes Bild. Gelbe Fläche.



*Erstes Bild, gelbe Grundfläche. Eurydike. Gruppe.*

Im ersten Bild agieren die öffentliche Meinung, Eurydike, Orpheus und Aristeus (Pluto).

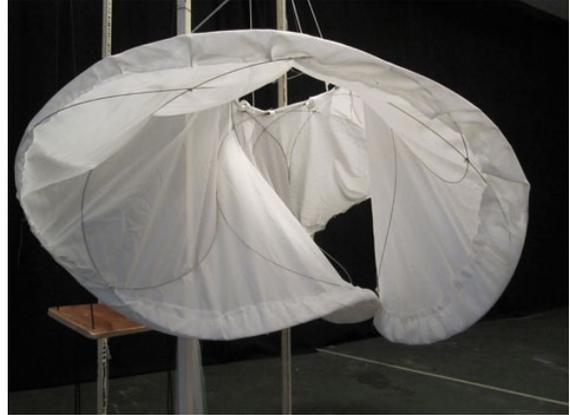
Die öffentliche Meinung wird gespielt, indem alle Spieler Strümpfe über beide Hände stülpen. Deren weiße Öffnungen deuten Münder an.



*Öffentliche Meinung, Arbeitsproben. Katrin Büttner.*

Die Spieler\*innen betreten die erste (gelbe) Spielfläche und spielen revueartig chorisch die Strümpfe als verschiedene Stimmen, die sich in gemeinsamen Formationen (Mund, Mundbewegungen) zum Publikum wenden. (Das Spiel kann sich auch über die Spielfläche ausdehnen, denn eine "öffentliche Meinung" gibt es ja nicht nur innerhalb des Stücks.)

Die Spieler\*innen verlassen die Spielfläche und die Spielerin von Eurydike betritt in ihrem großen Rock die Spielfläche. Der Rock ist aus einem Drahtgeflecht. Er ist beweglich.



*Rock, Konstruktion. Kim Maria Machielsen.*

Die Spielerin verwandelt sich über den multifunktionalen Rock in die Figur der Eurydike. Der Rock kann verschiedene Formen annehmen (Schnecke, Schmetterling, Flugobjekt, Primaballerina et.), die auf die Spielweise der Spielerin zurückwirkt. Die Spielerin ist mit Fäden an ihrem Unterarm an bestimmten Punkten mit dem Rock verbunden, so dass sie ihn in seiner Form verändern kann. Die Spielerin spielt Bewegungen des Rocks, der Rock spielt die Spielerin. Der Rock wird darüberhinaus von den anderen Spielern (von draußen) an Fäden bewegt, so dass die Spielerin der Eurydike geführt wird wie eine Marionette und ihrerseits den Bewegungen des Rocks in ihrer Spielweise unterworfen ist. (Dem Bild einer kreiselnden Spielfigur auf einer Spieldose ähnlich).

Der Spieler des Orpheus tritt auf. Seine rechte Hand ist ein multiples Instrument. Einen seiner Finger kann er wie eine Antenne ausfahren und wieder zurückstecken. Damit sucht er in der Luft, am Boden und an den Gliedmaßen der Eurydike nach zündenden musikalischen Einfällen, die nur er hören kann. Im Laufe des Duetts mit Eurydike findet er eine musikalische Linie, die er nachsingt. (Er hat keine Geige, wie es das Original vorsieht). Seine Antenne kann auch Musik aus der Luft aufspüren und wie in einem Radioempfänger abspielen.

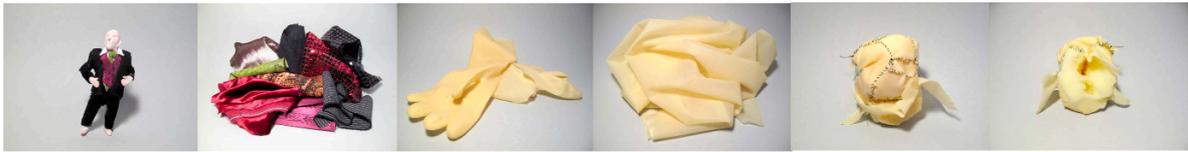


*Orpheus. Skizzen. Orpheus Hände Katharina Lengfeld.*



*Orpheus' Hand. Katharina Lengfeld.*

Eurydike. Der Spieler des Aristeus tritt aus dem Hintergrund auf. Er stellt sich vor mit einer Arie, die er im Sinne einer Revuenummer zur Verführung der Eurydike singt. Zu seinem Kostüm gehört eine Krawatte, die er im Moment des Todes der Eurydike als Schlange gebraucht. Damit tötet er Eurydike. Er selbst verwandelt sich in die Figur Pluto, die als eine Puppe gespielt wird.

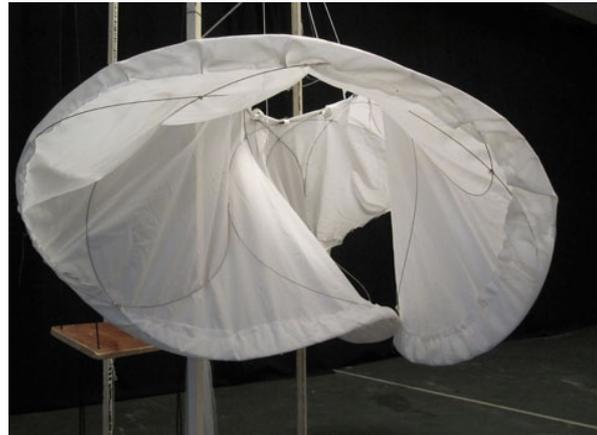


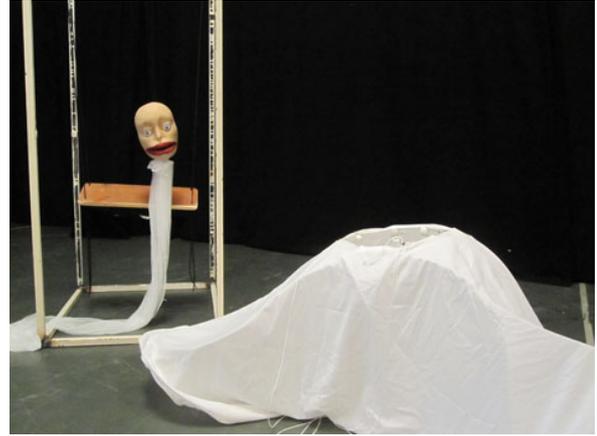
Projektbeschreibung: Gestaltung der Operette „Orpheus in der Unterwelt“ als Puppentheaterinszenierung in Kooperation mit der Ernst-Busch Hochschule für Puppenspiel.

Projekt: ..... Orpheus Reloaded  
 Aufgabenbereich: ..... Gestaltung der Figuren Aristeus und Pluto  
 Name: ..... Laura Weber  
 Zeitraum: ..... WS 2010/2011  
 Dozent: ..... Frank Becker  
 Datum: ..... 23. März 2011

*Aristeus. Skizzen zur Figur. Sszizen zur Puppe von Pluto.*

Eurydike stirbt und wird von ihrem Kleid verschluckt, das sie einschließt wie ein Kokon (die Spieler von draußen). Aus ihm ziehen die Spieler (von draußen) einen Kopf (Puppe), der der Spielerin der Eurydike abgenommen ist, ihr ähnlich ist (Verwandlung, Transformation).





*Eurydike. Rock. Kim Maria Machielsen*



*Eurydike. Skizze für die Puppenform. Katharina Lengfeld.*

## Zweites Bild. Blaue Fläche.



*Die blaue Fläche; Pingpongbälle. Götterthron. Gruppe.*

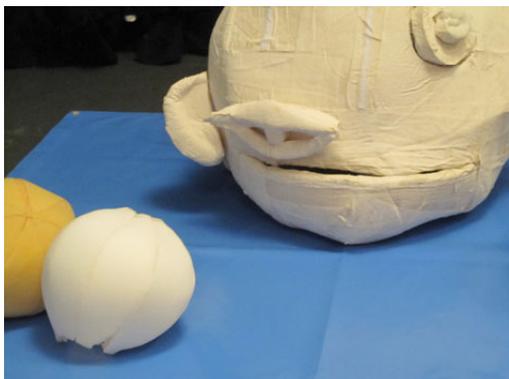
Die Spieler\*innen breiten die blaue Fläche über die gelbe Fläche. Sie füllen die Fläche mit Ping Pong Bällen, die in blauen Plastiktüten am Rand der Spielfläche bereitstehen.



*Jupiter. Kopf, Gobus, Welt. Si Liu.*

Die erste Transformation findet statt, indem die Spieler von "draußen" über einen großen runden Körper nach "drinnen", also auf die eigentliche Spielfläche, gelangen. Der große runde Körper ist gleichzeitig der Kopf des Jupiter. Der letzte Spieler, der durch das Objekt/ den Körper auf die Spielfläche kommt, herrscht. Er

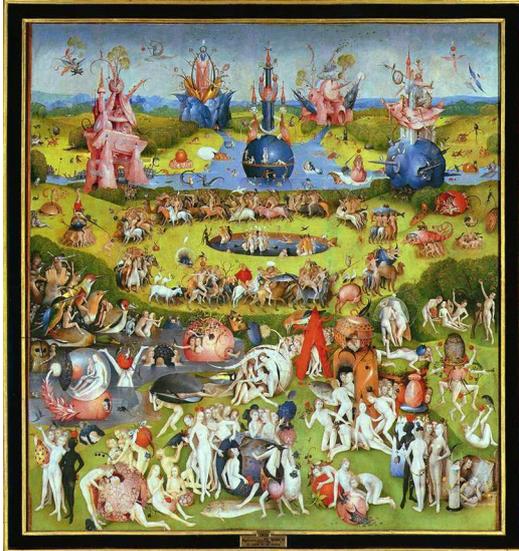
bleibt in dem großen Gebilde Kopf/Welt/Globus/Ei, das er fortan spielt. Die anderen Spieler spielen seine Kreaturen. Sie agieren auf mehreren Ebenen: 1. Sie arrangieren sich als Statuen; 2. Sie bemächtigen sich der kugelförmigen Masken. Als Tiere, Käfer, Reptilien gespielt entwickeln sie fremde Wesen, die sich als Juno, Cupido, Diana mit ihrem Gesang vorstellen. 3. Diese Kreaturen werden von einem anderen Spieler verwandelt, indem dieser in die Maske (Kopf) greift und diese führt (Puppenspieler ist). Dabei folgt der Körper des Maskenspielers den Impulsen, die von den Händen im Inneren der Maske ausgeführt werden. Derjenige, der in der Maske spielt wird vom Puppenspieler genötigt, dessen Spielkörper zu sein.



*Jupiter. Bälle und Kopfformen der anderen Götter. Si Liu, Katrin Büttner.*

So kreisen die Spieler über diese drei Ebenen zwischen menschlichen und tierischen Wesen eine animistische Welt ein. Hier werden Spielweisen ineinander gespielt, so dass auch die Spielenden selbst die Positionen des Spiels ändern. Die Spielweisen spielen miteinander, ähnlich einem fugalen Geschehen. Die Szene arbeitet mit dem Bild von spielenden Göttern, die konstant ihre Form und ihr Sein ändern. Sie sind sich dabei bewußt, dass sie mal menschenähnlich sind, weil sie von Menschen erfunden (Statuen) worden sind, dass sie sich selbst verwandeln und dass sie verwandelbar sind in amorphe Wesen. Auf der Spielfläche findet ein ständiger Wandel der Figuren statt, deren Ablauf eine eigene Geschichte erzählt. Um die

Verwandlungen zu veranschaulichen füge ich das Bild von Hieronymus Bosch "Garten der Lüste" als Vorlage an.



*Hieronymus Bosch "Der Garten der Lüste".*

Diese sich wandelnden Figuren führen Dialoge unabhängig vom Ablauf ihrer durch Verwandlungen bedingten bildhaft erzählten Geschichte.

Der große Kopf ist erst einmal die Kugel, die Welt, der Globus, das Ei, die Muschel. Die Kugel als Körper hat noch keine Sinnesorgane, wird auch so gespielt. Diese Kugel hat Ein- und Ausgänge. Die Spieler spielen sich durch diesen Körper auf die Spielfläche. Die Kugel bleibt das Zentrum des Bildes. Ein Spieler bemächtigt sich der Kugel und behauptet sie (Turm, Wachturm, Wächter). Auch hier kann ein anderer Spieler irritieren, indem er mithineinschlüpft. Öffnungen für die Arme sind vorhanden. Es entstehen Bilder wie

- vier Arme und Beine kommen aus der Kugel heraus,
- der ganze Körper des Spielers verschwindet darin,
- nur der Kopf des Spielers verschwindet darin,
- der Spieler verschwindet bis zur Hüfte, seine Arme kommen heraus, sie dirigieren die anderen, schaffen mit Zeichen Ordnung,
- der Spieler schaut mit einem Fernrohr nach draußen, er beobachtet und kontrolliert seine "Gefolgschaft",
- ihm werden Sinnesorgane gegeben, andere Spieler stecken ihm Ohren und Nase an,
- die Sinnesorgane ermöglichen dem großen Kopf das Spiel nach außen: der Spieler in der Kugel orientiert die Kugel über ihr hören, sehen und riechen im

Raum; das ändert die Spielweise der Kugel, sie wird lebendig, mischt sich ein, kann sprechen,  
- die Kugel (Globus, Ei, Erde) verschlingt einen anderen Spieler durch die Mundöffnung, frisst den Spieler und spuckt ihn wieder aus,  
- sie ernährt: von ihrer Fläche werden Blumen oder Früchte gepflückt  
- sie beobachtet (Fernrohr, großes Auge)  
- sie wird als lebendiges Wesen verstümmelt, verschlossen, ihm werden die Ohren abgenommen (beherrscht)

Einige Spieler\*innen verlassen die Formensprache der Statuen und bedienen sich der Kugel-Objekte am Boden. Sie stülpen sich die Formen über den eigenen Kopf. Dann sind sie verwandelt in Kreaturen; diese sind nicht menschlich, eher tierisch; gespielt wird mit dem Körper in Form von Käfern, Tigern, Affen, Reptilien; das deutet den nymphischen Charakter der Götter an.

Eine nymphisch erfundene Figur wie z.B. Diana, Juno, etc. wird noch einmal transformiert, in dem ein anderer Spieler in den Kopf greift und die Figur führt. So wird der Körper des Spielers zur geführten Figur.

Die Kugeln dienen als Zeichen, wenn sie auf Arme und Beine gesteckt werden. Sie markieren die Insignien der Macht. Da ist ein Spieler Konkurrent des Jupiter.

Eine spielende Götterwelt, die sich spielend wandeln kann, spricht sich in Dialogen währenddessen aus:

Jupiter beginnt zu herrschen.

Diana singt ihr Lied über ihren Liebhaber.

Jupiter und Juno.

Die Revolte: Die Spieler legen alle Utensilien der Transformation ab. Sie setzen sich an den Rand der Spielfläche. Mit verschränkten Armen weigern sie sich weiterzuspielen. Sie machen klar: nicht mit uns.

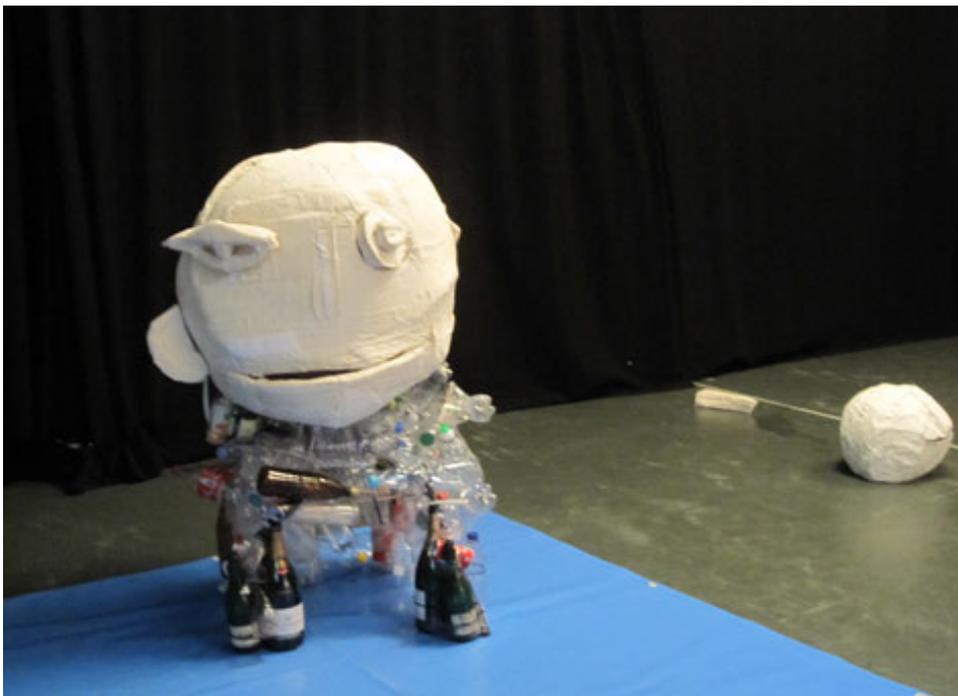


*Die Götter und Orpheus. Gruppe, Si Liu, Katrin Büttner, Katharina Lengfeld.*

Orpheus: Ein Spieler kriecht unter die blaue Spielfläche. Von unten schneidet er sich ein Loch in die blaue Spielfläche hinein. Als Orpheus kommt er mit seinem langen Finger an die Oberfläche in die Szene der Götter hinein. Er hört nichts und sucht mit seinem verlängerten Finger nach Tönen in der Luft. Die Luft ist leer.

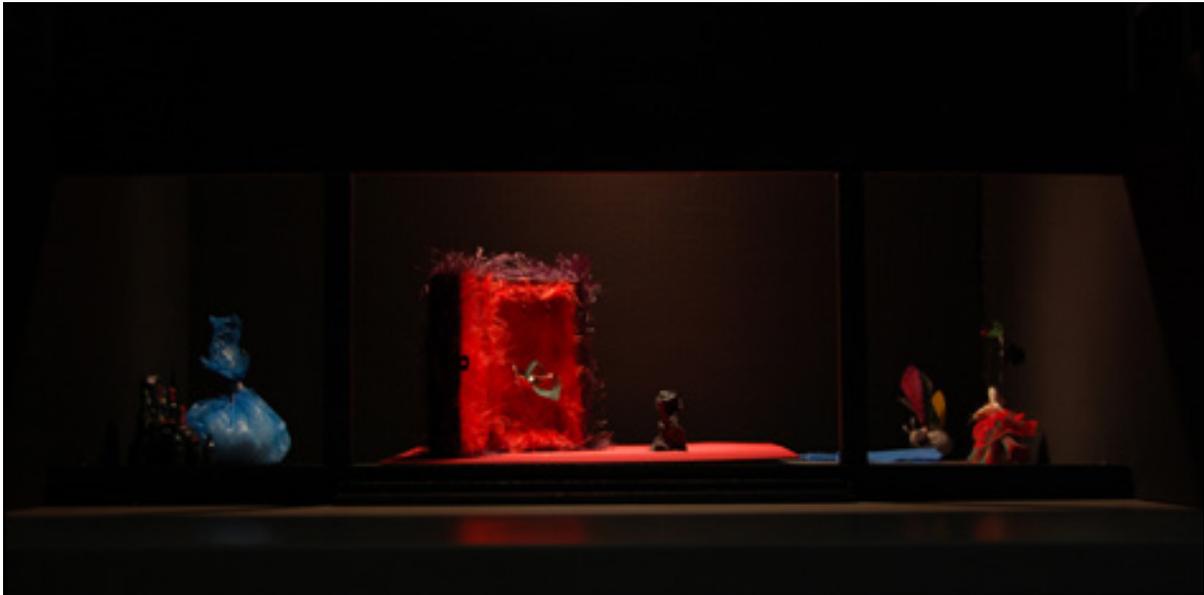
Orpheus (er spielt die öffentliche Meinung wie eine zweite Stimme selber mit dem Strumpf auf der anderen Hand), Jupiter, Pluto.

Jupiter befiehlt eine Aufstellung der Götter. Sie sammeln sich und bilden ein Bild aus Statuen, griechischen Götterbildern.



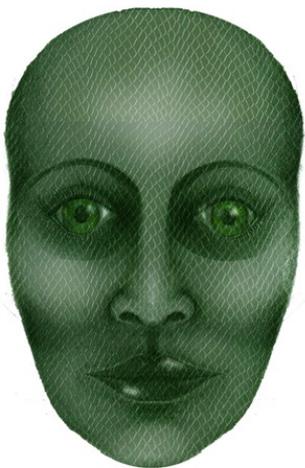
*Thron. Theresa Winkler.*

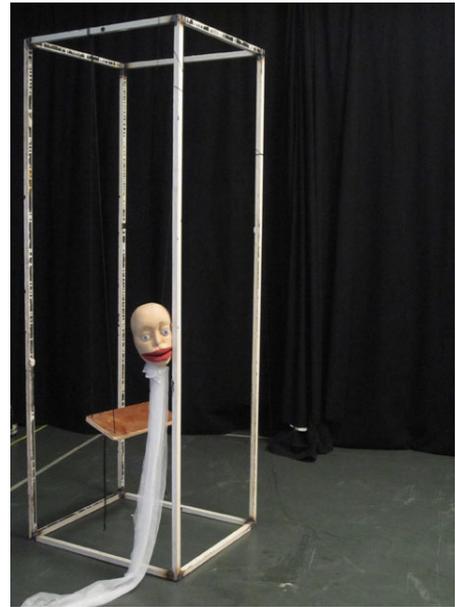
### Drittes Bild. Rote Fläche.



*Das Boudoir. Die rote Spielfläche. Die Pingpongbälle der blauen Fläche sind wieder in den blauen Plastiksäcken am Rand der Spielfläche verstaut. Gruppe.*

Die Spieler\*innen breiten eine rote Spielfläche über die beiden anderen. Sie bringen einen offenen Schrank mit einer Schaukel darin auf die Spielfläche.





*Eurydike als Puppe in ihrem Käfig. Katharina Lengfeld, Theresa Winkler.*

Eurydike wird als Klappmaul auf der Schaukel gespielt. John Styx ist ein schwarzes amorphes Wesen.



*Skizzen zu John Styx. Anja Böhlke.*



*John Styx. Proben. Anja Böhlke.*

Jupiter kommt mit seinem großen Kopf, jetzt mit großen Facettenaugen darauf. Es ist möglich ihn von außen an Fäden zu spielen, so dass er schweben kann. Der Spieler spielt ihn als Fliege.



*Jupiter mit Facetten Augen. Si Liu.*

## Viertes Bild. Schwarze Fläche.



*Das vierte Bild, die schwarze Fläche. Die abgespielten Objekte bevölkern die Bühne. Gruppe.*

Die Spieler legen einen schwarzen Teppich über die anderen Spielflächen. Damit egalisiert sich der Raum. Die Spielflächen verschwinden, sie trennen nicht mehr Raum und Spiel.

Die Spieler bespielen jetzt den ganzen Raum, die offene Fläche. Eurydike bespielt als Bacchantin jetzt den eigenen Körper und bedient sich hier und da der im Raum befindlichen Objekte zum Spiel. So versammeln sich die Spieler als Spielende im ganzen Raum. Sie legen die Transformationen ab. Sie "enttarnen" sich, entledigen sich ihrer Rollen.

Das Stück endet heiter und geräuschvoll mit etlichen knallenden Korken und musikalisch bearbeitet als Techno Version des berühmten Galopp.



*Der Kopf des Jupiter und ballartige Spielformen für die anderen Götter. Si Liu und Gruppe.*

copyright der Bilder bei Anja Böhlke, Katrin Büttner, Katharina Lengfeld, Si Liu, Kim Maria Machielsen, Laura Weber, Theresa Winkler