# KINDER OPER / \KÖLN

# OPER/ \KÖLN



## "Hoffmanns Erzählungen für Kinder"

- in einer Fassung für Kinder
- von Kai Anne Schumacher und Ralf Soiron
- Oper von Jacques Offenbach (1819-1880)
- empfohlen für Kinder ab 8 Jahren



#### **BESETZUNG**

Musikalische Leitung Rainer Mühlbach Inszenierung Kai Anne Schuhmacher Bühne Julius Semmelmann Kostüme Valerie Hirschmann Licht Philipp Wiechert Dramaturgie Tanja Fasching

HOFFMANN Dino Lüthx, William Goforth
DIE MUSE DER DICHTUNG Arnheidur
Eiríksdóttir
DAS PHANTOM Insik Choi, Hoeup Choi
OLYMPIA Hyoeun Lee
ANTONIA Kathrin Zukowski
MUSE / WISSENSCHAFTLER / GESICHTSLOSER Alina Wunderlin
DIE ZAUBERIN Ivana Rusko
SPALANZANI/ CRESPEL Yunus Schahinger
FRANTZ/ COCHENILLE Anton Kuzenok
ORCHESTER Gürzenich-Orchester

Figurinen: Valerie Hirschmann

#### **INHALT**

Der Schriftsteller Ernst Theodor Hoffmann war einer der bemerkenswertesten Geschichtenerzähler Deutschlands. In "Hoffmanns Erzählungen", der Oper von Jacques Offenbach, geht es um diesen Dichter, der nicht nur ein toller Erfinder von Figuren und ein großer Künstler, sondern auch ein großer Träumer war. In seiner Welt verschwimmen Albträume und Wirklichkeit, Figuren aus dem realen Leben begegnen ihm in verfremdeter Gestalt wieder im Schlaf. Wie jeder große Künstler kann auch er die Abenteuer seiner Fantasiewelt nur in Begleitung seiner Muse bestehen, die ihm auf seiner Reise zwischen Schein und Sein zur Seite steht.

#### I. Akt

Der Dichter Hoffmann steckt in einer tiefen Schaffenskrise: Er kann nicht mehr schreiben, weil er depressiv ist. Niedergeschlagen geht er langsam in seinem Zimmer auf und ab. Die Muse der Dichtung ist über seinen Zustand sehr besorgt und versucht ihn zu trösten. Das Phantom, eine Gestalt, die ihr Äußeres verändern kann und sich von Trauer und Angst ernährt, beobachtet den betrübten Hoffmann aus einem Versteck heraus. Für das Phantom ist Hoffmann das perfekte Opfer, denn es sieht in seiner Seele ein schmackhaftes Mahl.

Die Muse will Hoffmann helfen und ihn ins Traumland bringen, damit er durch Abenteuer neue Ideen sammeln kann. Sie nimmt ihn an der Hand und zu zweit machen sie sich auf den Weg.

#### II. Akt

Im Traumland kommen Hoffmann und die Muse in eine Werkstatt. Dort arbeitet Hoffmanns alter Physikprofessor Spalanzani voller Stolz an einem besonderen Automaten: Olympia. Hoffmann bleibt vor dem Roboter völlig fasziniert stehen. Das Phantom erscheint. Es ist den beiden gefolgt, hält sich aber versteckt.

Während der Physikprofessor ein Fest vorbereitet, auf dem er der Gesellschaft Olympia als seine Tochter vorstellen will, stellt sich das verkleidete Phantom Hoffmann als Erfinder besonderer Zauberbrillen vor. Durch diese Wundergläser kann man angeblich die Wahrheit hinter dem Schein der Welt sehen. Begeistert nimmt Hoffmann eine der Zauberbrillen an.

Das Fest ist in vollem Gange. Spalanzani präsentiert den zahlreichen Gästen stolz seine Olympia. Alle sind völlig hingerissen, denn sie tragen die Zauberbrillen des Phantoms und nehmen Olympia als wunderschöne Frau wahr und nicht als Maschine.

Auch Hoffmann trägt die Brille und verliebt sich Hals über Kopf in den Roboter. Zum Beifall aller Anwesenden fordert er sie zum Tanz auf. Nur die Muse ist besorgt, denn sie trägt keine Zauberbrille und erkennt den Spuk. Sie versucht Hoffmann davon zu überzeugen mit ihr zu fliehen, doch Hoffmann ist wie hypnotisiert.

Während Hoffmann und Olympia tanzen, explodiert der Roboter plötzlich in Hoffmanns Armen. Das Phantom lacht hämisch, denn es hat die Explosion ausgelöst. Die Muse bringt Hoffmann in Sicherheit. Beide fliehen.

#### III. Akt

Hoffmann und die Muse wandern weiter und werden von einer lieblichen Stimme in einen neuen Raum im Traumland gelockt. Dort trifft Hoffmann auf seine alte Freundin Antonia, seine wahre Liebe. Sie war es, die so schön gesungen hat. Antonia erklärt ihm, dass sie sehr krank sei, weswegen ihr ihr Vater Crespel das Singen verboten habe. Wenn sie weiterhin so ehrgeizig ihren Wunsch verfolgt Sängerin zu werden, dann wird sie sterben. Aber sie wünscht sich nichts sehnlicher, als mit ihrer Stimme ein Star zu werden.

Wieder erscheint das Phantom, diesmal als Arzt verkleidet. Doch anstatt Antonia zu helfen, fordert es sie zum Singen auf. Sie kann sich nicht zurückhalten und singt. Hoffmann und die Muse erkennen, dass der vermeintliche Arzt ihr in Wahrheit schaden will und jagen ihn aus dem Zimmer.

Antonia bleibt erschöpft und allein zurück. Sie beschließt, auf ihren Vater zu hören und nie wieder zu singen. Doch wie von Zauberhand taucht das Phantom wieder auf. Es schmeichelt ihr und verspricht ihr eine glorreiche Zukunft, wenn sie nur weiter singt. Antonia weigert sich. Da beschwört das Phantom die Stimme des Ruhmes herauf, eine Zauberin, die ihr in süßen Tönen von der glitzernden Karriere als Sängerin erzählt. Antonia kann nicht widerstehen und singt aus voller Kehle. Als die Muse und Hoffmann hereinstürmen, liegt Antonia bereits tot am Boden.

#### IV. Akt

Die Muse und der traurige Hoffmann wandern durch eine Tür in Antonias Zimmer weiter und gelangen in das Reich einer Zauberin. Dort treffen sie auf Gesichtslose, die Karten spielen. Sie sind der Zauberin bereits zum Opfer gefallen, haben ihr Gesicht verloren und wurden vom Phantom ihrer Seelen beraubt. Hoffmann und die Muse spielen Karten mit ihnen.

In der Zwischenzeit überredet das Phantom die Zauberin, die bereits als Stimme des Ruhmes aufgetreten ist, ihm mit Hilfe ihres Zauberspiegels Hoffmanns Seele zu bringen. Sie willigt ein und beide schütteln sich zum Pakt die Hände.

Die Zauberin geht zu Hoffmann und beschwört ihn, in ihren Spiegel zu blicken, das werde ihm helfen, seine Fantasie wieder zu finden. Er sieht in den Spiegel, sein Spiegelbild ist gefangen.

Die Gesichtslosen warnen Hoffmann. Wenn er das Traumland nicht sofort verlasse, werde er auf ewig dort gefangen sein. Hoffmann aber kann ohne sein Spiegelbild nicht fliehen. Erst als die Muse den Spiegel zerbricht, kann der Bann gebrochen werden und Hoffmann hat sein Spiegelbild zurück. Das Traumland zerfällt und bringt ihn in die Realität zurück.

#### <u>V. Akt</u>

Hoffmann wacht auf. Er ist glücklich, denn er hat nicht nur die Gefahren im Traumland überstanden, sondern auch seine Fantasie zurück. Sofort beginnt er die erlebten Abenteuer aufzuschreiben. Alle Figuren, auch die zerstörten und verstorbenen, erwachen wieder zum Leben, um Teil von Hoffmanns Geschichten zu werden.

#### **STECKBRIEFE**



#### E.T.A. Hoffmann (1776-1822)

- geboren am 24. Januar 1776, gestorben am 25. Juni 1822
- vollständiger Name: Ernst Theodor Wilhelm; das A. steht für (Wolfgang) Amadeus Mozart, da dieser ein Vorbild Hoffmanns war
- Schriftsteller der deutschen Romantik
- war unter anderem Jurist, Komponist, Kapellmeister, Musikkritiker, Zeichner und Karikaturist

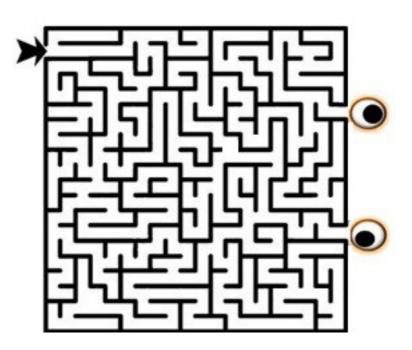
### Jacques Offenbach (1819-1880)

- geboren am 20. Juni 1819, gestorben am 5. Oktober 1880
- deutsch-französischer Komponist und Cellist
- Erfinder der modernen Operette (ital. *kleine Oper*)
- schrieb 1877 die Oper "Hoffmanns Erzählungen"

#### **ZUM SUCHEN**

Spalanzani, der verrückte Physikprofessor, ist gerade dabei seinen Roboter Olympia fertigzustellen, doch es fehlen ihm noch die Augen. Hilf ihm, sie zu finden!





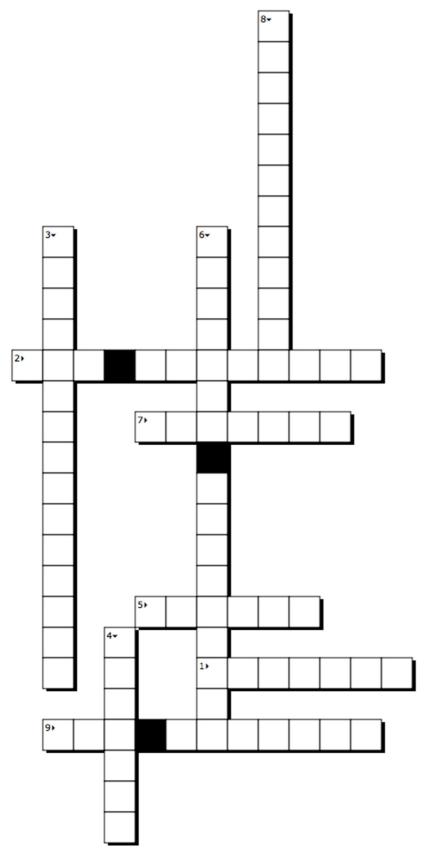
## **ZUM RÄTSELN**

Lies dir die Hinweise durch und trage die passenden Namen in die Tabelle ein. Wenn Du alles richtig ausgefüllt hast, ergibt sich aus den jeweils ersten Buchstaben der drei obersten Namen ein Dir bekanntes Familienmitglied.

- 1. Über Hoffmann steht die Muse.
- 2. Rechts neben der Muse steht Antonia.
- 3. Olympia steht schräg gegenüber vom Phantom.
- 4. Die Zauberin versteckt sich fast direkt unter der Muse, aber in weiter Entfernung zu Antonia.
- 5. Das Phantom verfolgt Antonia um sie verbotener Weise zum Singen zu bringen, eine Person steht aber zwischen ihnen.
- 6. Spalanzani befindet sich in der untersten Reihe.
- 7. Zwischen Antonia und dem Phantom steht schützend ihr Vater Crespel.

	Hoffmann	
Die Gesichtslosen		

**ZUM KNOBELN:** Wie gut kennst Du den Inhalt und die Figuren der Oper? Löse das Kreuzworträtsel.



- 1. Wie heißt Hoffmanns große Liebe?
- 2. Wer steckt hinter der Stimme des Ruhmes?
- 3. Was ist Spalanzani von Beruf?
- 4. Wie heißt Antonias Vater?
- 5. Was darf Antonia auf keinen Fall tun?
- 6. Wer komponierte die Oper "Hoffmanns Erzählungen"?
- 7. Was verliert man, wenn man in den Spiegel der Zauberin blickt? Sein...
- 8. Wodurch verwandelt sich der Roboter Olympia in eine wunderschöne Frau?
- 9. Wer ernährt sich von traurigen Seelen?



#### **ZUM MITMACHEN**

Nun könnt ihr selbst musizieren. Auf den nächsten beiden Seiten findet ihr ein Stück aus der Oper HOFFMANNS ER-ZÄHLUNGEN, die Barcarole. Diese haben wir für euch so umgeschrieben, dass ihr das Stück in eurer Klasse spielen könnt.

Lest euch zunächst den Liedtext gut durch und sprecht ihn mehrere Male gleichzeitig. Dann singt ihr die Melodie zum Text, damit ihr einen Eindruck von dem Stück bekommt. Hierzu kann euch euer Lehrer am Klavier begleiten.

Danach probt ihr die Orchesterbegleitung. Es gibt insgesamt vier Stimmen, die auf vier Instrumente verteilt sind: zwei unterschiedliche Stimmen für Sopran-Xylophon eine Stimme für Alt-Xylophon und eine Stimme für Bass-Xylophon. Alle Instrumente, bis auf die obere Sopran-Xylophon-Stimme, müssen chromatisch sein, da wir die Töne cis` und fis` brauchen.

Teilt die Klasse entsprechend der Instrumentenanzahl in vier Gruppen ein. An jedem Instrument können mindes-

tens ein bis zwei Spieler spielen. Je mehr Instrumente ihr habt, umso größer wird der Klang eures Orchesters.

Probt jede Instrumentenstimme so lange alleine, bis alle Spieler die Noten und den Rhythmus sicher beherrschen. Dann setzt ihr die einzelnen Stimmen Schritt für Schritt zusammen: Erst mit zwei unterschiedliche Gruppen, dann mit dreien, solange bis das Orchester gemeinsam spielt.

Zum Schluss muss nur noch der Chor und das Orchester zusammengesetzt werden. Hierfür könnt ihr euch je nach Wunsch aufteilen, in Chorsänger oder Orchestermusiker. Und schon kann es losgehen. Danach tauscht ihr einfach: die die vorher gesungen haben, spielen nun an den Xylophonen und andersherum. Viel Spaß!

Erklärung zu den Noten: Am Ende des Stücks steht "Dal Segno al fine". Das ist italienisch und bedeutet, dass ihr das Stück ab dem Zeichen **%** (= "Segno") bis zum Wort "Fine" (ital.: Schluss) noch einmal wiederholen sollt. Wenn ihr also am Schluss angekommen seid, spielt ihr das Stück ab dem Zeichen in Takt 3 bis zum letzten Ton in Takt 10 über dem "Fine" steht.

### **ZUM ANGEBEN**

Ursprünglich war die Barcarole ein venezianisches Gondel- oder Schifffahrtlied. Die Melodien sind sehr ruhig. Durch die Taktart (6/8- oder 12/8-Takt) wird der Eindruck einer wiegenden Bewegung hervorgerufen. So erinnert die Musik an das Schaukeln einer Gondel auf dem Wasser.

## "Barcarole"

Auszug aus der Oper "Hoffmanns Erzählungen", 4. Akt 1. Szene

Jacques Offenbach/ Arr. Theater und Schule







