



Märchenoper von Pierangelo Valtinoni  
Text von Paolo Madron nach L. Frank Baum  
Deutsch von Hanna Francesconi  
Uraufführung Zürich 2016  
In deutscher Sprache mit Übertiteln  
Altersempfehlung: ab Klasse 3

#### **Regieteam**

Musikalische Leitung | Samuel Bächli  
Regie | Philipp J. Neumann  
Ausstattung | Nicola Minssen  
Licht | Torsten Bante  
Chor | Andreas Ketelhut  
Dramaturgie | Dr. Arne Langer

#### **Besetzung**

Dorothy | Daniela Gerstenmeyer/ Talya Lieberman  
Die Vogelscheuche | Alexander Voigt  
Der Blechmann | Siyabuela Ntlale  
Der feige Löwe | Juri Batukov  
Die gute Hexe des Nordens/ Die gute Hexe des Südens/ Königin der Feldmäuse | Margrethe Fredheim  
Die böse Hexe des Westens | Katja Bildt  
Der Zauberer von Oz/ Der Wächter des Tores | Wolfgang Kaiser  
Die Munchkins/ Die Feldmäuse | Kinder- und Jugendchor des Theaters Erfurt

#### **Philharmonisches Orchester Erfurt**

**Damen des Opernchores des Theaters Erfurt**

#### **Statisterie**

## HANDLUNG

Ein gefährlicher Tornado fegt über das Land und wirbelt die kleine Dorothy mitsamt ihrem Hund Toto in das ferne Land Oz. Auf den Rat der Guten Hexe hin macht sie sich auf den Weg in die Smaragdenstadt zum geheimnisvollen Zauberer von Oz, der sie wieder nach Hause zu Onkel und Tante bringen kann. Auf ihrem Weg findet sie drei treue Reisegefährten und gemeinsam bestehen sie spannende Abenteuer bevor ihre sehnlichsten Wünsche in Erfüllung gehen.

## INSZENIERUNG

Die Inszenierung von Regisseur Philipp J. Neumann und Ausstatterin Nicola Minssen geht nicht der für den *Zauberer von Oz* üblichen Deutung eines (Kinder-)Traumes nach, sondern lässt Oz mit dem Land der Munchkins, der grünen Smaragdstadt und dem Schloss der bösen Hexe als Produkt eines fantasiebegabten Kindes entstehen. Dorothy ist ein Mädchen, das gern spielt und in ihrer Fantasie unendlich spannende Wunderwelten entstehen lassen kann – da werden die roten Blumen auf der Bettwäsche plötzlich zu übergroßen schwebenden Mohnblumen und der kleine blaue Ball findet sich in den Formen der Wolken am Himmel wieder. Je mehr Dorothy ihrer Fantasie freien Lauf lässt, desto konkretere Formen nimmt die Oz-Welt an. Jedoch ist sie nicht von Dauer, ständig in Bewegung und verändert sich – wie die Bilder im Kopf eines Kindes mit schier grenzenloser Fantasie.

**Premiere** Fr, 08.02.2019

**weitere Vorstellungen:** Sa, 09.02. | Sa, 23.02. | Mi, 27.02. | Fr, 08.03. | So, 10.03. | Mo, 11.03. | Fr, 15.03. | So, 24.03. | Mo, 25.03. | So, 07.04. | So, 20.04.2019

## ANSATZPUNKTE FÜR PÄDAGOGEN

[★ = für ältere Schüler]

### Vorbereitung: Fantasiereise ins Land Oz

Das Land Oz existiert in Dorothys Fantasie. Grund genug, einmal selbst der Fantasie freien Lauf zu lassen und sich mit einer Fantasiereise hinfert zu träumen.

**Aufgabe 1:** Macht es euch gemütlich, schließt die Augen und lasst euch nach Oz entführen.

**Aufgabe 2:** Malt auf, was euch im Gedächtnis geblieben ist und ihr gesehen habt? Was ihr malt, ist euch selbst überlassen: die kleine Farm in Kansas oder den großen Wirbelsturm oder das Land Oz ...

**Variante ★:** Schreibt die Fantasiereise weiter. Was seht ihr und was erlebt ihr bei eurer Ankunft im Land Oz?

**Material:** Fantasiereise

**Dauer:** 1 Schulstunde | **Fächer:** Deutsch | Darstellen und Gestalten | Kunst

### Vorbereitung: Die Geschichte entdecken

Um der Inszenierung gut folgen zu können, ist es wichtig, sich vorher einmal den Inhalt des Stückes genauer anzusehen und sich in die Figuren hineinzusetzen.

**Aufgabe ★:** Spielt anhand der Szenekarten die Geschichte vom „Zauberer von Oz“ nach. Die Klasse kann in zwei Gruppen geteilt werden: Gruppe 1 bereitet die Szenekarten 1 bis 3 vor, Gruppe 2 die Szenekarten 4 bis 7.

**Variante:** Die Szenen können auch pantomimisch oder in Standbildern dargestellt werden, während ein Erzähler (z. B. die Lehrperson) die passende Szenekarte dazu vorliest.

**Material:** Szenekarten 1 – 7

**Dauer:** 2 Schulstunden | **Fächer:** Deutsch | Darstellen + Gestalten

## Vorbereitung: Mein Wunderland

Dorothy erlebt im Land Oz allerlei wunderbare und seltsame Dinge – sie trifft auf gute und böse Hexen, folgt einem strahlend gelben Ziegelsteinweg und hat sogar magische Schuhe. Solche Wunderländer gibt es immer wieder – das Wunderland der kleinen Alice, das Nimmerland von Peter Pan oder das Zauberinternat von Harry Potter. Allen Wunderwelten gemein ist, dass man dort Dinge erleben und Wesen treffen kann, die es in der „normalen“ Welt nicht gibt.

**Aufgabe:** Wie sieht euer ganz persönliches Wunderland aus? Gestaltet eine Landkarte und zeichnet besondere Orte eures Wunderlandes ein. Wen könnt ihr dort antreffen?

**Material:** Textauszug „Wunderländer“

**Dauer:** 1 Schulstunde | **Fächer:** Deutsch | Darstellen + Gestalten | Kunst

## Vorbereitung: Oper – was ist das eigentlich?

Beim „Zauberer von Oz“ handelt es sich um eine Oper für Kinder und Familien. Für viele wird es vielleicht sogar der erste Kontakt mit dieser Theatergattung sein. Ein Einführungstext soll die grundlegenden Merkmale einer Oper vorstellen.

**Aufgabe:** Lest den Text und ergänzt die fehlenden Lücken.

**Aufgabe ★:** Überlegt, welche Merkmale einer Oper ihr auf den *Zauberer von Oz* übertragen könnte. Füllt das Arbeitsblatt aus.

**Material:** Lückentext „Oper – was ist das?“ | Arbeitsblatt „Was macht den *Zauberer von Oz* zur Oper?“

**Dauer:** 1 Schulstunde | **Fächer:** Deutsch | Darstellen + Gestalten | Musik

## Nachbereitung: Farben und Formen

In der Erfurter Inszenierung des *Zauberers von Oz* haben Farben und Formen eine ganz besondere Bedeutung: Rot steht z. B. für das Gute und die Kreisform für die Fantasie.

**Aufgabe 1:** Denkt an euren Aufführungsbesuch zurück – an welche Farben und Formen könnt ihr euch erinnern? Welche Bedeutung könnte sich hinter ihnen verbergen?

**Aufgabe 2:** Wie würde euer Bühnenbild für den *Zauberer von Oz* aussehen? Überlegt genau, welche Farben und Formen ihr verwendet würdet und warum. Zeichnet euer Bühnenbild!

**Variante:** Bastelt ein Bühnenbildmodell! Dazu eignet sich ein Schuhkarton, in den ihre eure Bühnenbild-Idee hineinkleben könnt.

**Material:** Text „Farben und Formen“ | Schuhkarton | Bastelmaterial (Stifte, Pappe ...)

**Dauer:** 1 Schulstunde | **Fächer:** Darstellen + Gestalten | Kunst

## Nachbereitung: Die Smaragdstadt-Brille

Jeder, der die Smaragdstadt besucht, muss eine ganz bestimmte Brille aufsetzen, damit er vom Glanz der grünen Stadt nicht geblendet ist.

**Aufgabe 1:** Schneidet die Vorlage aus und klebt sie zusammen. Ihr könnt die Brille auch noch grün bemalen!

**Material:** Vorlage Smaragdstadt-Brille

**Dauer:** ½ Schulstunde | **Fächer:** Kunst | Darstellen + Gestalten

## Nachbereitung: Wörtersuche in Oz

**Aufgabe:** Findet die versteckten Wörter!

**Material:** Material „Wörtersuche in Oz“

**Dauer:** ½ Schulstunde | **Fächer:** Deutsch | Darstellen + Gestalten

## BEGLEITPROGRAMM

Ergänzend zum Besuch der Vorstellung bieten wir Ihnen folgende Formate an:

- Flexibler Workshop zu *Der Zauberer von Oz* im Theater oder in der Schule
- Vor- und Nachbereitung zum Vorstellungsbesuch in der Schule
- Begleitung im Unterricht zu allen genannten Ansatzpunkten oder anderen Ideen
- Führungen im Theater mit Schwerpunkt *Der Zauberer von Oz*

## KONTAKT

Wie immer können Sie uns gern jederzeit kontaktieren. Im gemeinsamen Gespräch entstehen oft noch ganz andere Ideen und Konzepte, die ganz speziell auf Ihre Lehrpläne und die Bedürfnisse Ihrer Schülerinnen und Schüler passen.

**Norina Bitta | Henrike Bruns | Marieke Engelhardt**

**TEL:** 0361/2233 -254 | -255 | -244

**MAIL:** [bitta@theater-erfurt.de](mailto:bitta@theater-erfurt.de) | [bruns@theater-erfurt.de](mailto:bruns@theater-erfurt.de) | [engelhardt@theater-erfurt.de](mailto:engelhardt@theater-erfurt.de)

**Tickets für Kinder- und Jugendgruppen** können Sie unter 0361/2233 -444 bestellen.



# ANHANG

## und Anregungen

### FANTASIEREISE INS LAND OZ

Mache es Dir bequem. Schließe deine Augen. Spüre deinen Körper und höre deinen Atem. Atme langsam ein und wieder aus. Ein und aus ...

Du sitzt in einem kleinen, knarrenden Holzhaus mit schiefem Dach und Fenstern mit rot-karierten Vorhängen. Die grüne Farbe blättert schon langsam vom Holz ab und auf dem Dach fehlen schon ein paar Dachziegel. Aus der Ferne hörst du das Blöken eines Schafes und das Krähen eines Hahns. Der große Baum vor deinem Fenster wiegt sich langsam im Wind hin und her. In deinem Zimmer ist es kuschelig warm. Neben dir liegt ein kleiner, schwarz-weißer Hund und schaut dich aus seinen großen, runden braunen Augen an.

Der Wind draußen wird stärker und rüttelt an den Fensterrahmen. Du schauerst und bekommst eine Gänsehaut. Du stehst auf und gehst in die Küche. Auf dem runden Esstisch mit der geblühten Tischdecke steht ein großer Teller voll Pfannkuchen mit Blaubeermarmelade, von denen ein herrlicher Duft ausgeht. Der Wind rüttelt immer heftiger am Haus. Das Blöken der Schafe ist kaum noch zu hören! Rasch läufst du ans Küchenfenster und schaust hinaus. Du kannst die Scheune sehen. Unter lautem Rumpeln brechen schon die ersten Dachbretter ab und die Schubkarre, mit der du jeden Tag Heu zu den Tieren bringst, landet mit einem lauten Krachen umgedreht auf dem Boden. Die Blätter lösen sich vom Baum und wehen um das Haus herum - wie ein rot-brauner, wunderschöner Regen!

Plötzlich siehst du einen großen Wirbelsturm, der immer näherkommt! Er wächst immer weiter und weiter, bis er so groß wie ein Hochhaus ist. Der Wirbel ist knallgrün und kommt immer näher auf dein Haus zu. Der Sturm reißt die Bäume aus der Erde und wirbelt sie davon. Der Boden unter dir beginnt zu beben, es rüttelt und schüttelt dich hin und her. Gläser purzeln aus den Regalen, die Stühle fallen mit einem lauten Knall zu Boden, die Fenster knarzen. Plötzlich wird dein kleines Holzhaus mit einem kräftigen Ruck aus dem Boden gerissen und der Wirbelsturm trägt dich mit sich fort. Um dich herum dreht sich alles, Dinge fliegen umher. Du versteckst dich in der hintersten Ecke der Küche und machst dich ganz klein.

Plötzlich wird es ganz still. Das Haus hört auf, sich zu drehen, und mit einem dumpfen Knall landet es wieder auf dem Boden. Vorsichtig krabbelst du aus deinem Versteck: Die Möbel liegen verstreut auf dem Boden, das Geschirr und die Fenster sind kaputt und die Vorhänge zerrissen. Du stehst auf und schaust aus dem Fenster. Erstaunt stellst du fest, dass es ganz anders aussieht als zu Hause. Du gehst zur Haustür, um nachzusehen, wo der Wirbelsturm dich abgesetzt hat. Langsam und vorsichtig öffnest du die Tür. Draußen ist es warm, die Sonne scheint. Du kannst ein großes Schild sehen mit der Aufschrift: „Willkommen in der wunderbaren Welt von Oz“ ...

Komme nun langsam wieder zurück. Atme noch einmal ein und wieder aus. Du spürst den Boden unter dir. Öffne langsam deine Augen.

## SZENENKARTE 1

### Mit dem Wirbelsturm auf die Reise

Die kleine Dorothy lebt bei ihrer Tante und ihrem Onkel auf einer Farm in Kansas. Eines Tages fegt ein gefährlicher Tornado über das Land hinweg und wirbelt das ganze Haus mitsamt Dorothy und ihrem Hund Toto in das ferne Land Oz. Dort landen sie mit ihrem Haus ausgerechnet auf der Bösen Hexe des Ostens, von der gerade noch die roten Schuhe unter dem Haus hervorragen. Die Bewohner des Landers, die Munchkins, sind übergelukkig, dass Dorothy sie von der bösen Hexe befreit hat. Sie halten sie sogar für eine mächtige Zauberin.

Auch die Gute Hexe des Nordens bedankt sich bei Dorothy. Aber die erklärt ihr, dass sie eigentlich so schnell wie möglich wieder nach Hause nach Kansas möchte. Die gute Hexe rät ihr daraufhin, den großen Zauberer von Oz in der Smaragdstadt aufzusuchen. Er habe die Macht, sie wieder nach Hause zu schicken. Dorothy schlüpft in die roten Schuhe der bösen Hexe und macht sich gemeinsam mit ihrem Hund Toto auf die Reise – immer dem gelben Ziegelsteinweg entlang.

## SZENENKARTE 2

### Drei neue Freunde

Auf ihrem Weg treffen Dorothy und Toto auf eine Vogelscheuche, die sie anspricht. Ihr sei wahnsinnig langweilig so ganz allein auf ihrer Stange. Dorothy erzählt ihr von ihrem Vorhaben, den Zauberer von Oz zu treffen. Die Vogelscheuche schließt sich ihnen an, denn auch sie hat einen sehnlichen Wunsch: Sie möchte endlich ein richtiges Gehirn und nicht nur Stroh im Kopf!

Kurze Zeit später treffen die drei im Wald auf einen Blechmann, der dringend Hilfe braucht. Er kann sich nicht mehr bewegen und ist beim Holzhacken eingerostet. Dorothy ölt seine Gelenke, um ihm zu helfen. Auch der Blechmann schließt sich daraufhin der Gruppe an. Auch er möchte zum Zauberer von Oz, denn auch er hat einen großen Wunsch: Er möchte endlich wieder ein richtiges Herz haben!

Die Freunde gehen weiter den gelben Ziegelsteinweg entlang. Plötzlich springt ihnen ein ziemlich unfreundlich wirkender Löwe entgegen. Als er versucht, Toto zu schnappen, gibt Dorothy ihm kurzerhand eine Ohrfeige. Der Löwe ist daraufhin ganz eingeschüchtert und gibt zu, dass er gar kein gefährliches Tier, sondern in Wahrheit ganz feige ist. Auch er möchte gern mitkommen in die Smaragdstadt, denn er wünscht sich nichts sehnlicher als richtig viel Mut – so wie es sich für den König der Tiere gehört!

## SZENENKARTE 3

### Das Feld der giftigen Mohnblumen

Die Reise entlang des gelben Ziegelsteinwegs bis zur grünen Smaragdstadt birgt viele Gefahren. Einmal versperrt ihnen ein tiefer Graben den Weg, aber dank der Hilfe des Löwen können sie ihn überwinden. Ein anderes Mal geraten sie in ein großes Mohnblumenfeld. Der Duft der Blumen ist aber gefährlich, denn er macht schläfrig. Dorothy und der Löwe schlafen sofort ein. Die Vogelscheuche und der Blechmann versuchen sie zu retten und aus dem Feld herauszuziehen, aber sie schaffen es nicht.

Da entdecken der Blechmann und die Vogelscheuche plötzlich eine Maus, die in einer Mäusefall festsitzt. Sie befreien sie und es stellt sich heraus, dass es sich bei dieser Maus nicht um eine gewöhnliche Maus, sondern um die Königin der Feldmäuse höchstpersönlich handelt. Ihre Mäuse-Untertanen sind so glücklich, dass ihre Königin befreit wurde, dass sie aus Dank den Löwen und Dorothy aus dem Mohnblumenfeld befreien. Dann kann die Reise auf dem gelben Weg weitergehen.



## SZENENKARTE 4

### **Abracada, Sim Sala Bim, Rictusempra, Waddiwasi**

Nach einer langen Reise, haben es die vier Freunde endlich geschafft: Sie stehen vor den Toren der Smaragdstadt! Auf ein Klingeln hin erscheint der Wächter des Tores, der sie willkommen heißt und berichtet, dass sie sehr großes Glück hätten, ausgerechnet heute in der Stadt zu sein. Der Zauberer halte nämlich eine Audienz. Bevor sie ihn jedoch treffen dürfen, müssen sie ganz bestimmte Brillen aufsetzen, die ihre Augen vor dem grünen Glanz der Smaragdstadt schützen sollen.

Dorothy, die Vogelscheuche, der Blechmann und der Löwe dürfen einzeln vor den Zauberer treten und ihre Wünsche vortragen. Jedem einzelnen erscheint der Zauberer in einer anderen Gestalt: mal als übergroßer Kopf, mal als hübsche junge Frau, mal als fürchterliches Ungeheuer und mal als ein Ball aus Feuer. Der Zauberer von Oz verspricht, ihnen zu helfen und ihre Wünsche zu erfüllen, aber nur unter der Bedingung, dass die vier Freunde einen Weg finden, die Böse Hexe des Westens zu besiegen, die in ganz Oz Angst und Schrecken verbreitet.

Die vier Freunde versprechen es und machen sich auf den Weg. Und da taucht die böse Hexe plötzlich auch schon auf! Ihre Diener, die Flugwesen, nehmen Dorothy, die Vogelscheuche, den Blechmann und den Löwen gefangen.

## SZENENKARTE 5

### **Im Schloss der Bösen Hexe des Westens**

Im Schloss der Bösen Hexe des Westens muss Dorothy hart arbeiten und den ganzen Tag putzen. Ihr geht es richtig elend, denn sie hat großes Heimweh nach Kansas, ihrer Tante und ihrem Onkel. Der Löwe sitzt eingesperrt in einem Käfig und kann ihr nicht helfen und sie trösten.

Als Dorothy sich abends müde und erschöpft hinlegen und schlafen will, schleicht die böse Hexe herein. Sie ist hinter Dorothys roten Schuhen her, denn die haben Zauberkräfte, von denen Dorothy aber nichts weiß. Als die böse Hexe sich die Schuhe schnappt, wacht Dorothy plötzlich auf. Wütend, dass ihr die Schuhe gestohlen wurden, gießt sie der Hexe einen Eimer Wasser über den Kopf. Da löst sich die böse Hexe plötzlich auf und verschwindet – sie ist nämlich gegen Wasser allergisch. Dorothy hat es also geschafft – sie hat die Böse Hexe des Nordens besiegt! Aus Dank, dass sie von der Hexe befreit wurden, bringen die Flugwesen die vier Freunde zurück in die Smaragdstadt.



## SZENENKARTE 6

### Der Hochstapler

Angekommen in der Smaragdstadt, fordern Dorothy, die Vogelscheuche, der Blechmann und der Löwe, dass ihre Wünsche – nach Hause zu kommen, ein Gehirn, ein Herz und Mut – erfüllt werden. Der Zauberer von Oz gibt allerdings vor, dass er noch etwas Zeit brauche, um die Dinge zu erfüllen. Durch einen Zufall decken die vier Freunde das große Geheimnis des Zauberers auf. Der große Zauberer hat nämlich gar keine magischen Kräfte, sondern ist ein einfacher Mann, den es auf einer Fahrt mit dem Heißluftballon ins Land Oz geweht hat.

Die Vogelscheuche, der Blechmann und der Löwe lernen, dass sie das, was sie sich so sehnlich wünschen, schon längst besitzen – nämlich Verstand, ein Herz und großen Mut. Als Zeichen erhält die Vogelscheuche Nägel und Schrauben für ein Gehirn, der Blechmann bekommt ein seidenes Herz und der Löwe ein Fläschchen Mut.

## SZENENKARTE 7

### Die Reise ist zu Ende - zurück nach Kansas

Der vermeintliche Zauberer gesteht den vier Freunden, dass er endlich kein Schwindler und Hochstapler mehr sein wolle. Er möchte das Land Oz heimlich in seinem Heißluftballon verlassen. Dorothy könne mitkommen und er würde zurück nach Kansas fliegen.

Dorothy verpasst allerdings den Abflug des Ballons, da sie ihren Hund Toto einfangen musste der weggelaufen war. Dorothy ist völlig verzweifelt – sie möchte so gerne wieder nach Hause zu ihrer Tante und ihrem Onkel. Das ist ihr sehnlichster Wunsch!

Plötzlich erscheint die Gute Hexe des Südens. Sie erklärt der verzweifelten Dorothy, dass die Schuhe, die sie trägt, magische Kräfte besitzen und sie nach Hause bringen können. Sie müssen nur drei Mal die Hacken aneinander schlagen. Gesagt, getan ... und Dorothy ist wieder zu Hause in Kansas!

## WUNDERLÄNDER

Viele der weltweit erfolgreichsten Jugendbücher greifen das Motiv des „Wunderlandes“ auf. Ein Kind gerät ganz unerwartet in eine Fantasiewelt und wird durch äußeren Einfluss oder aus purer Neugier aus dem gewohnten Lebensumfeld herausgerissen. Abgesehen von entsprechenden Motiven in älteren Märchen oder in fantastischen Romanen wie *Gullivers Reisen* (1726) wurde vor allem Lewis Carrolls *Alice im Wunderland* von 1865 zu einem Vorbild für Jugendbuch-Autor/innen. Gemeinsam ist den Geschichten wie *Peter Pan* (1902), *Peterchens Mondfahrt* (1912), *Die unendliche Geschichte* (1984) und selbst der Reihe der *Harry Potter*-Bücher (ab 1997) die Rahmenhandlung in einer mehr oder weniger heilen, für jedes Kind wiedererkennbaren Welt. Nach dem plötzlichen Verlust dieses Schutzraums sind die „Heldin“ oder der „Held“ auf sich allein gestellt.

Damit ist der Rahmen gesetzt. Von da an reihen sich Abenteuer-Episoden aneinander: Begegnungen mit guten oder bösen Fantasiewesen, gefährliche und anrührende Situationen. Wie in den traditionellen Märchen muss sich die „Heldin“ oder der „Held“ mit übernatürlichen Gegenspielern auseinandersetzen, erhält Unterstützung durch ebenso übernatürliche Helfer. Magische Gegenstände können ebenso eine Rolle spielen wie menschenähnliche Tiere und andere Fabelwesen. Anders als das „Es war einmal“ des traditionellen Märchens, zum dem wir immer eine gewisse Distanz halten konnten, dient die Rahmenerzählung in der Wunderland-Literatur offenbar dazu, uns Lesern das Gefühl zu geben, dass auch wir ganz real durch puren Zufall in solche fantastischen Abenteuer hineingeworfen werden können, was die Spannung beim Lesen ungemein erhöht. Es bleibt jedoch die Gewissheit des glücklichen Ausgangs, denn der Rahmen schließt sich in der Regel durch die wohlbehaltene Rückkehr in die Ausgangssituation. [...]

Quelle: Programmheft zu *Der Zauberer von Oz*, Theater Erfurt 2019.

## OPER – WAS IST DAS?

Die Oper ist eine Gattung des\_\_\_\_\_. Der Begriff stammt vom italienischen Ausdruck *opera in musica*, was\_\_\_\_\_ bedeutet. Die Oper entstand Ende des 16. Jahrhunderts in Florenz. Dort gab es eine Gruppe Adelliger, Philosophen und Musiker, die so genannte\_\_\_\_\_. Diese Gruppe wollte das antike Theater wiederbeleben, in dem der Text nicht gesprochen, sondern gesungen wurde.

Die Musik und der Gesang sind auch das wesentliche\_\_\_\_\_ einer Oper. Es gibt sowohl Opern, in denen gesungen und gesprochen wird, als auch Opern, in denen nur gesungen wird. Folglich übernehmen Sängerinnen und Sänger die Hauptrollen in der Oper. Häufig braucht man in einer Oper auch eine große Gruppe, die zum Beispiel das Volk darstellt. Diese Aufgabe übernimmt der\_\_\_\_\_, der häufig in Frauen- und Männerchor unterschieden wird. Manchmal wird auch ein Kinderchor eingesetzt.

Für die Inszenierung einer Oper sind neben dem gedichteten Stück (\_\_\_\_\_) und der Musik auch die\_\_\_\_\_ (Bühnenbild und Kostüme) und das Licht sehr wichtig.

Die Musik wird von einem Orchester gespielt. Ein\_\_\_\_\_ ist ein sehr großes Orchester mit verschiedenen\_\_\_\_\_. Zur Gruppe der\_\_\_\_\_ zählen Fagott, Flöten, Oboen und Klarinetten. Die Blechbläser umfassen die Hörner,\_\_\_\_\_, Posaunen und die Tuba. Auch\_\_\_\_\_ lassen sich in einem Orchester finden: Pauken, große und kleine Trommel, Becken, Triangel, Marimba oder Glockenspiel. Die\_\_\_\_\_ bilden die größte Gruppe des Orchesters. Dazu gehören die Geigen, Bratschen, Celli und Kontrabässe. Unter Umständen können auch weitere Instrumente hinzukommen wie Klavier oder Harfe. Ein\_\_\_\_\_ ist wesentlich kleiner und kann beispielsweise nur aus einem Streichensembel bestehen. Bei Bedarf werden dann andere Instrumente dazu geholt.

Der Gesang unterscheidet sich in Rezitative und Arien. In den\_\_\_\_\_ spielt sich die Handlung ab – die Figuren streiten miteinander oder verlieben sich zum Beispiel. Singt eine Figur allein, so ist das eine\_\_\_\_\_. Häufig geht es dann um große Gefühle wie Liebe, Eifersucht oder Rache. In der Oper gibt es verschiedene\_\_\_\_\_. Bei Frauen unterscheidet man grob in\_\_\_\_\_ (höchste Stimmlage) und Mezzosopran (mittlere Lage), bei den Herren in Tenor (höchste Lage),\_\_\_\_\_ (mittlere Lage) und Bass (tiefste Lage).

## Zu ergänzende Wörter

Theater | Merkmal | Instrumentengruppen | musikalisches Werk | Bariton | Kammerorchester | Florentiner Camerata | Opernchor | Arie | Schlaginstrumente | Ausstattung | Streicher | Trompeten | Rezitative | Sopran | Holzblasinstrumente | Sinfonieorchester | Kammerorchester | Stimmfächer | Libretto

## LÖSUNG: OPER – WAS IST DAS?

Die Oper ist eine Gattung des **Theaters**. Der Begriff stammt vom italienischen Ausdruck *opera in musica*, was „**musikalisches Werk**“ bedeutet. Die Oper entstand Ende des 16. Jahrhunderts in Florenz. Dort gab es eine Gruppe Adelliger, Philosophen und Musiker, die so genannte **Florentiner Camerata**. Diese Gruppe wollte das antike Theater wiederbeleben, in dem der Text nicht gesprochen, sondern gesungen wurde.

Die Musik und der Gesang sind auch das wesentliche **Merkmal** einer Oper. Es gibt sowohl Opern, in denen gesungen und gesprochen wird, als auch Opern, in denen nur gesungen wird. Folglich übernehmen Sängerinnen und Sänger die Hauptrollen in der Oper. Häufig braucht man in einer Oper auch eine große Gruppe, die zum Beispiel das Volk darstellt. Diese Aufgabe übernimmt der **Opernchor**, der häufig in Frauen- und Männerchor unterschieden wird. Manchmal wird auch ein Kinderchor eingesetzt.

Für die Inszenierung einer Oper sind neben dem gedichteten Stück (**Libretto**) und der Musik auch die **Ausstattung** (Bühnenbild und Kostüme) und das Licht sehr wichtig.

Die Musik wird von einem Orchester gespielt. Ein **Sinfonieorchester** ist ein sehr großes Orchester verschiedenen **Instrumentengruppen**. Zur Instrumentengruppe der **Holzblasinstrumente** zählen Fagott, Flöten, Oboen und Klarinetten. Die Blechbläser umfassen die Hörner, **Trompeten**, Posaunen und die Tuba. Auch **Schlaginstrumente** lassen sich in einem Orchester finden: Pauken, große und kleine Trommel, Becken, Triangel, Marimba oder Glockenspiel. Die **Streicher** bilden die größte Gruppe des Orchesters. Dazu gehören die Geigen, Bratschen, Celli und Kontrabässe. Unter Umständen können auch weitere Instrumente hinzukommen wie beispielsweise Klavier oder Harfe. Ein **Kammerorchester** ist wesentlich kleiner und kann beispielsweise nur aus einem Streichensembel bestehen. Bei Bedarf werden dann andere Instrumente dazu geholt.

Der Gesang unterscheidet sich in Rezitative und Arien. In den **Rezitativen** spielt sich die Handlung ab – die Figuren streiten miteinander oder verlieben sich zum Beispiel. Singt eine Figur allein, so ist das eine **Arie**. Häufig geht es dann um große Gefühle wie Liebe, Eifersucht oder Rache. In der Oper gibt es verschiedene **Stimmfächer**. Bei Frauen unterscheidet man grob in **Sopran** (höchste Stimmlage) und Mezzosopran (mittlere Lage), bei den Herren in Tenor (höchste Lage), **Bariton** (mittlere Lage) und Bass (tiefste Lage).

## WAS MACHT DEN ZAUBERER VON OZ ZUR OPER?

1. Welche Merkmale einer Oper konntest du beim *Zauberer von Oz* erkennen?  
Welche Rollen haben die beiden Chöre übernommen?

---

---

---

---

---

2. Ordne die Rollen den Stimmfächern zu:

Dorothy

Bass

Vogelscheuche

Tenor

Die böse Hexe  
des Ostens

Sopran

Blechmann

Mezzosopran

3. Welche Instrumente und Instrumentengruppen konntest du hören und sehen?  
Handelte es sich um ein Sinfonie- oder ein Kammerorchester?

---

---

---

---

---

## LÖSUNG: WAS MACHT DEN ZAUBERER VON OZ ZUR OPER?

- 1. Welche Merkmale einer Oper konntest du beim Zauberer von Oz erkennen?  
 Welche Rollen haben die beiden Chöre übernommen?**

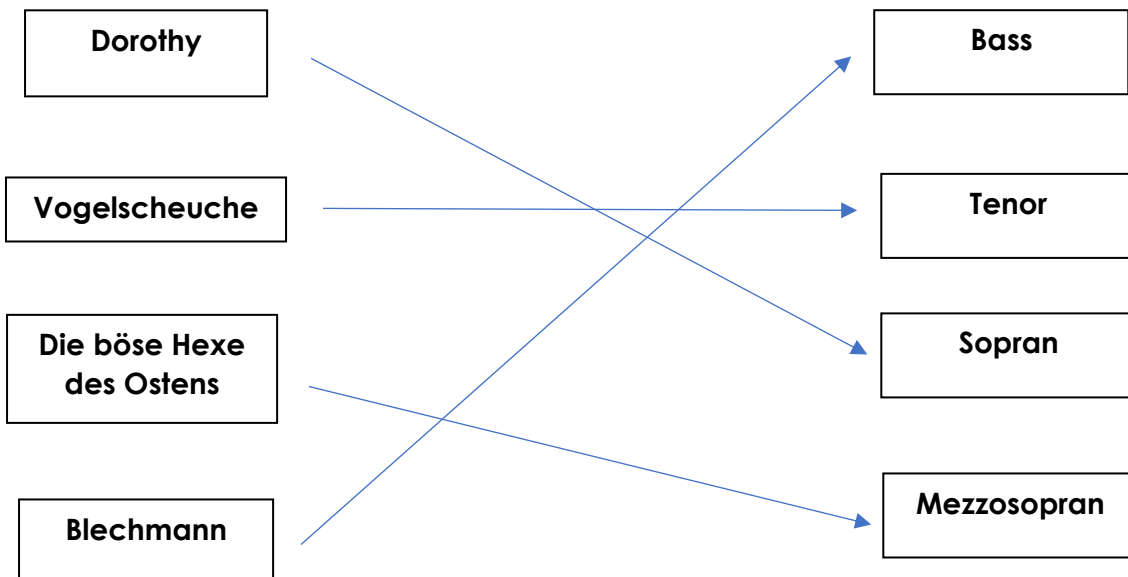
Gesang (sowohl Rezitative als auch Arien) und Begleitung durch ein Orchester. Der Damenchor hat die Bewohner der Smaragdstadt dargestellt. Der Kinderchor war gleich in zwei Rollen zu sehen: als Munchkins und als Feldmäuse (Untertanen der Mäusekönigin).

---



---

- 2. Ordne die Rollen den Stimmfächern zu:**



- 3. Welche Instrumente und Instrumentengruppen konntest du hören und sehen?  
 Handelte es sich um ein Sinfonie- oder ein Kammerorchester?**

Sinfonieorchester: Streicher, Holz- und Blechbläser, Schlaginstrumente, Klavier, Harfe

---



---



---

## FARBEN UND FORMEN

In unserer Interpretation des Zauberers von Oz entspringt die Oz-Welt mit all ihren Figuren, Farben und Formen Dorothys Fantasie. Ob ihre Reise in dieses märchenhafte Land tatsächlich oder nur in ihrer Vorstellung stattfindet, soll dabei offen bleiben. Dementsprechend in der Schwebe gehalten ist auch das Bühnenbild. Die Stationen von Dorothys Abenteuerreise fahren vom Schnürboden herab und verschwinden dorthin wieder, sie erscheinen und lösen sich wieder auf, wie flüchtige Bilder einer grenzenlosen Fantasie. Oz ist so variantenreich und verwandlungsfähig, wie es die Vorstellungskraft eines fantasiebegabten Kindes ist. Je tiefer Dorothy allerdings in ihre Fantasie (und damit nach Oz) vorstößt, desto manifester und wahrhaftiger wird sie. Schwebte die Smaragdstadt im 1. Akt noch in Fragmenten über dem Bühnenboden, fügt sie sich im 2. Akt zur konkreteren Form zusammen.

Und doch bleibt Oz eine Welt des Ungefähren – und der Parallelitäten: Transparenzen und projizierte Animationen, Licht und Schatten transzendieren den realen Raum. Bis zum Stückschluss. Mit ihrer Reise hat sich für Dorothy nur eine Tür geöffnet, hinter der sich ein endloser Kosmos paralleler Welten befindet.

Farben haben in unserer Bühnenumsetzung eine besondere Funktion. Bereits Lyman Frank Baum verwendete Farben in seinem Buch um Figuren und Orte voneinander abzutrennen und die Wiedererkennung zu erhöhen: die Hauptstadt von Oz ist grün, der Ziegelsteinweg gelb, die Zauberschuhe silbern (erst die Verfilmung von 1939 hat die Schuhe rot eingefärbt). Wir übertragen den farbkonzeptionellen Gedanken auch auf die Kostüme, kleiden etwa die Munchkins in Blautönen und die böse Hexe in violett. Die Farbe Rot charakterisiert für uns das Gute: Die Zauberschuhe sind rot, so auch die guten Hexen und die Spirale – unser Symbol für die Fantasie. Ausgehend von der Erzählform der literarischen Vorlage wird der Kreis, von dem die Spirale abgeleitet ist, auch zur geometrischen Grundform des Bühnenbilds und findet sich in Zyklon, Ziegelsteinweg, in den Wolken und den Blumen wieder.

[Nicola Minssen, Ausstatterin / Philipp J. Neumann, Regisseur]  
Quelle: Programmheft zu *Der Zauberer von Oz*, Theater Erfurt 2019.



## ZUR INSZENIERUNGSDIEE DES ZAUBERERS VON OZ

[...] Wenn Dorothy am Ende nach Hause zurückgekehrt ist, glaubt sie zuerst, dass sie ihr Abenteuer in Oz nur geträumt hat. Dann sieht sie aber, dass sich ihre drei Kameraden (Vogelscheuche, Blechmann, Löwe), die in Kansas nur leblose Gegenstände sind, kurz selbständig bewegen. Sind sie also doch lebendige Wesen oder waren sie das sogar schon vor ihrer Reise? War die Reise etwa doch kein Traum? Die Fragen bleiben unbeantwortet, das Ende bleibt offen.

Falls es sich hierbei um eine Erkenntnis für Dorothy handeln soll und nicht nur um einen finalen Twist in der Handlung, ist diese nicht klar genug artikuliert. Unklar bleibt, welche Auswirkung oder Bedeutung die Bewegungen der drei Kameraden für Dorothy haben sollen. Worauf soll sie damit hingewiesen, was soll ihr verdeutlicht werden? Dass sie noch träumt? Dass die drei Kameraden ihr zurück nach Kansas gefolgt sind? Dass sie zaubern kann? Dass ihre (Traum-)Phantasie Dinge zum Leben erwecken kann? Die letzte Frage öffnet einen interessanten Assoziationsraum zu Dorothys Reise und einer Fähigkeit, die sie auf dieser empfangen oder „perfektioniert“ haben mag: die Phantasiebegabung.

Anstatt das Ende im Ungefähren zu halten, möchte ich in dieser Inszenierung Dorothy erkennen lassen, dass ihrem Wunsch nach Rückkehr in eine vertraute, klar umrissene Umgebung (ihre Heimat Kansas) und zu ihrer Familie ein Sicherheits- und Pflichtgefühl zugrunde lag, dass ihr Zimmer, die Farm, ihre Tante und ihr Onkel zwar wichtige Orte und Menschen für sie darstellen, aber für einen selbständigen, phantasievollen Menschen wie Dorothy eigentlich nicht ausreichen. Ich möchte zeigen, dass die Reise nach dem phantastischen Oz nicht spurlos an ihr vorüber gegangen ist und sie unverändert wieder dort ankommt, von wo aus sie gestartet war. Ich will erzählen, dass sich ihr Horizont erweitert hat, dass sich ihr Blick auf die Welt und der Blick in ihr Inneres vergrößert haben.

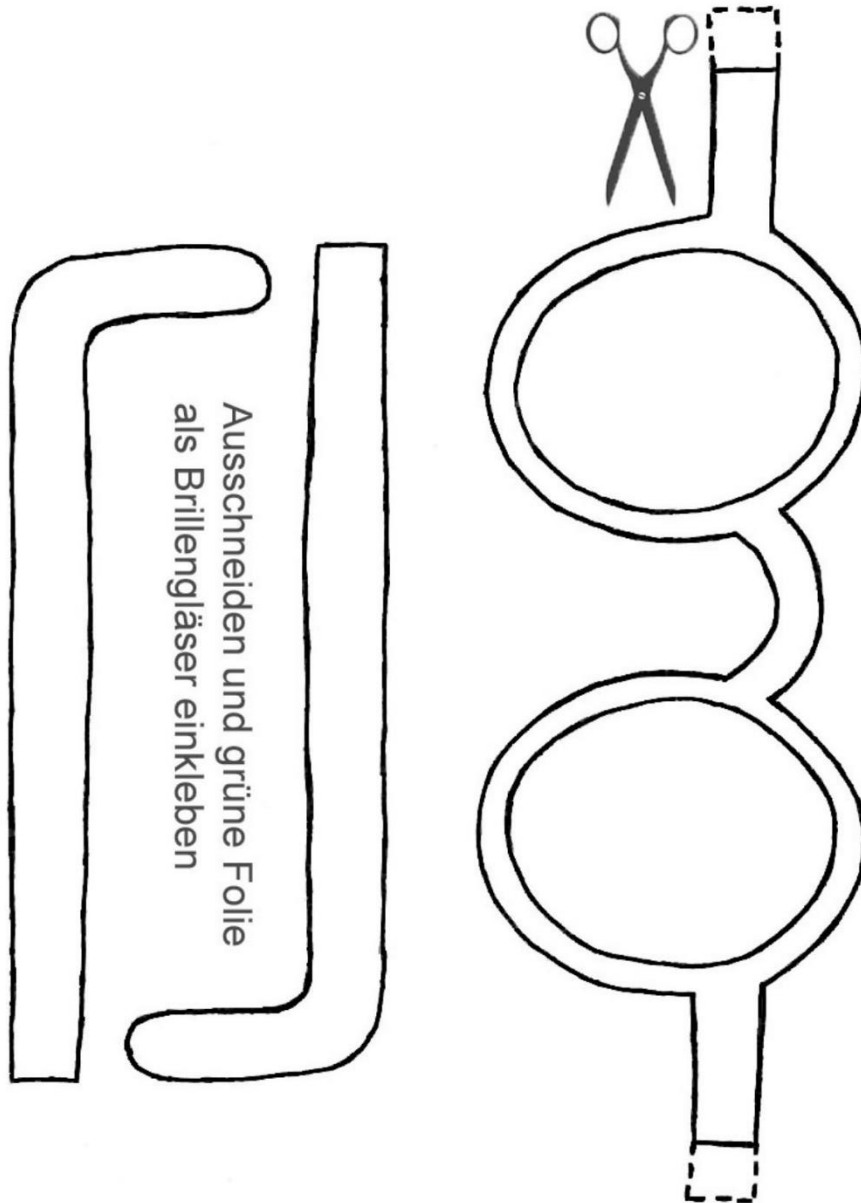
Ich will den dramaturgischen Grund ihrer Reise in einer Nebenform des Coming of age, der Selbstentdeckung und Selbstfindung, hier: dem Entdecken der Macht und Größe von Phantasie verankern. Wenn die Reise nach Oz eine Reise in Dorothys Phantasie ist, schließe ihre schlussendliche Erkenntnis sogar im Einklang mit der Moral der Binnenhandlung, denn die Anlage zur Phantasiebegabung trug sie schon immer in sich: „off müssen lange wir suchen, was wir längst besitzen.“

Um die Reise nach Oz dergestalt zu erzählen, muss Dorothy am Anfang zumindest als phantasieveranlagtes, als spielendes Mädchen beschrieben werden, ein Mädchen, das sich allerdings noch in engen Grenzen bewegt. Eine Phantasieexplosion katapultiert sie nach Oz und verschiebt diese Grenzen ins Unendliche, so wie Bastian Balthasar Bux das in *Die unendliche Geschichte* erlebt. Mit Dorothys Reise ins Unbekannte verbunden ist natürlich eine anfängliche Überforderung, auch eine Angst. Und ein Nichterkennen. Wenn sich die eigenen Fähigkeiten ganz plötzlich vor einem offenbaren, werden diese durchaus nicht sofort als solche erkannt. Insbesondere, wenn es sich um die unglaubliche Fähigkeit handelt, phantastische Orte und Wesen entstehen zu lassen. Verständlich, dass Dorothy anfangs sofort ins vertraute Kansas zurückkehren möchte. Wieder zu Hause bleibt Dorothy aber nichts anderes übrig, als Oz und Kansas miteinander zu vergleichen, das lösen Erinnerungen an einzigartige Erlebnisse naturgemäß aus. Und so muss sie – trotz ihres Pflichtbewusstseins – erkennen, dass das sichere Kansas auch ein bisschen langweilig ist. Sie weiß nun, welche Möglichkeiten Oz, welche Möglichkeiten ihre Phantasie für sie bereithält. [...]

[Philipp J. Neumann, Regisseur *Der Zauberer von Oz*]

Quelle: Programmheft zu *Der Zauberer von Oz*, Theater Erfurt 2019.

# DIE SMARAGDSTADT-BRILLE



# Wörtersuche in Oz

Finden die versteckten Wörter!

C	U	M	H	N	R	G	I	Q	I	R	C	Y	P	K	I	F	Z	B
Z	L	S	E	K	E	C	H	V	G	P	I	V	W	Z	L	E	H	S
K	Q	C	X	H	G	W	O	R	E	I	S	E	I	O	G	J	P	F
Y	T	U	E	H	U	U	F	B	F	N	K	I	U	G	F	V	U	O
D	Z	S	L	I	Q	S	M	A	R	A	G	D	C	L	G	E	D	C
Q	E	S	H	B	D	R	H	B	R	X	U	K	U	V	N	R	P	O
C	P	I	K	N	P	R	Q	L	T	F	N	W	G	O	F	S	Z	E
B	F	N	Q	C	R	V	O	E	N	U	T	I	R	G	M	T	A	L
X	U	K	T	N	I	W	E	C	W	I	G	S	H	E	D	A	U	M
P	V	J	C	Z	A	F	X	H	I	G	J	C	K	L	O	N	B	H
E	L	X	W	U	Z	E	E	M	R	H	M	H	B	S	R	D	E	D
E	Q	J	I	U	T	Q	S	A	B	E	L	U	Y	C	O	S	R	E
F	M	U	T	V	O	F	V	N	E	R	Ö	H	B	H	T	G	E	Y
X	T	C	V	W	X	G	S	N	L	Z	W	E	D	E	H	Z	R	N
S	B	R	K	Q	N	M	B	K	S	H	E	T	H	U	Y	S	E	S
S	T	J	G	N	E	E	Y	W	T	Y	E	G	I	C	O	O	K	W
Y	V	C	J	J	O	V	Q	U	U	L	C	G	P	H	B	V	V	R
Q	N	X	M	A	O	Y	C	K	R	F	O	M	G	E	I	U	M	F
V	M	Q	N	Q	N	P	G	C	M	F	C	N	T	Q	B	H	K	E

Diese Wörter sind versteckt:

- |    |               |    |           |    |             |
|----|---------------|----|-----------|----|-------------|
| 1  | Smaragd       | 2  | Herz      | 3  | Mut         |
| 4  | Verstand      | 5  | Reise     | 6  | Wirbelsturm |
| 7  | Hexe          | 8  | Zauberer  | 9  | Schuhe      |
| 10 | Vogelscheuche | 11 | Blechmann | 12 | Löwe        |
| 13 | Dorothy       |    |           |    |             |

# Lösung für "Wörtersuche in Oz"

Finden die versteckten Wörter!

C	U	M	H	N	R	G	I	Q	I	R	C	Y	P	K	I	F	Z	B
Z	L	S	E	K	E	C	H	V	G	P	I	V	W	Z	L	E	H	S
K	Q	C	X	H	G	W	O	R	E	I	S	E	I	O	G	J	P	F
Y	T	U	E	H	U	U	F	B	F	N	K	I	U	G	F	V	U	O
D	Z	S	L	I	Q	S	M	A	R	A	G	D	C	L	G	E	D	C
Q	E	S	H	B	D	R	H	B	R	X	U	K	U	V	N	R	P	O
C	P	I	K	N	P	R	Q	L	T	F	N	W	G	O	F	S	Z	E
B	F	N	Q	C	R	V	O	E	N	U	T	I	R	G	M	T	A	L
X	U	K	T	N	I	W	E	C	W	I	G	S	H	E	D	A	U	M
P	V	J	C	Z	A	F	X	H	I	G	J	C	K	L	O	N	B	H
E	L	X	W	U	Z	E	E	M	R	H	M	H	B	S	R	D	E	D
E	Q	J	I	U	T	Q	S	A	B	E	L	U	Y	C	O	S	R	E
F	M	U	T	V	O	F	V	N	E	R	Ö	H	B	H	T	G	E	Y
X	T	C	V	W	X	G	S	N	L	Z	W	E	D	E	H	Z	R	N
S	B	R	K	Q	N	M	B	K	S	H	E	T	H	U	Y	S	E	S
S	T	J	G	N	E	E	Y	W	T	Y	E	G	I	C	O	O	K	W
Y	V	C	J	J	O	V	Q	U	U	L	C	G	P	H	B	V	V	R
Q	N	X	M	A	O	Y	C	K	R	F	O	M	G	E	I	U	M	F
V	M	Q	N	Q	N	P	G	C	M	F	C	N	T	Q	B	H	K	E

Diese Wörter sind versteckt:

- 1 Smaragd \_\_\_\_\_
- 2 Herz \_\_\_\_\_
- 3 Mut \_\_\_\_\_
- 4 Verstand \_\_\_\_\_
- 5 Reise \_\_\_\_\_
- 6 Wirbelsturm \_\_\_\_\_
- 7 Hexe \_\_\_\_\_
- 8 Zauberer \_\_\_\_\_
- 9 Schuhe \_\_\_\_\_
- 10 Vogelscheuche \_\_\_\_\_
- 11 Blechmann \_\_\_\_\_
- 12 Löwe \_\_\_\_\_
- 13 Dorothy \_\_\_\_\_