



# Rusalka

*Antonín Dvořák*

## **Szenische Interpretation von Musiktheater**

KONZEPT UND MATERIALIEN für eine Unterrichtseinheit in der Sek. I (ab 8. Klasse)

Entwicklung/Zusammenstellung: Rainer O. Brinkmann, Karoline van Kaldenkerken

Weitere Materialien zur Szenischen Interpretation:  
Institut für Szenische Interpretation von Musik + Theater (ISIM)  
[www.musiktheaterpaedagogik.de](http://www.musiktheaterpaedagogik.de)

Rainer O. Brinkmann  
[www.rainerobrinkmann.de](http://www.rainerobrinkmann.de)

## Vorwort

Die Oper „Rusalka“ wurde im Jahr 1900 von Antonín Dvořák komponiert und basiert auf einem Libretto von Jaroslav Kvapil. Ihre Uraufführung fand am 31. März 1901 am Prager Nationaltheater statt. Dieses Meisterwerk der Romantik ist tief in den slawischen Märchen und Mythen verwurzelt, die in Dvořáks tschechischer Heimatregion weit verbreitet waren. Ihnen wandte er sich nach seinem Aufenthalt in Amerika verstärkt zu, in seinen Sinfonischen Dichtungen (Der Wassermann, Die Mittagshexe u.a.) und in seiner Oper „Die Teufelskätze“, die der „Rusalka“ vorausging.

Dvořák verwendet in seiner Oper eine leitmotivische Kompositionsweise, bei der musikalische Motive und Themen wiederkehrend verwendet werden, um Emotionen, Naturphänomene und Charaktere darzustellen. Als leidenschaftlicher Naturfreund verbrachte er viel Zeit in der tschechischen Landschaft, wo er Inspiration in der Natur fand. Diese Verbundenheit spiegelt sich in vielen seiner Kompositionen wider, so auch in „Rusalka“, wenn beispielsweise die Ouvertüre „nebefarben“ beginnt oder das Wasserplätschern der Harfenklänge zu Beginn des 3. Aktes ertönt.

Dvořák schildert klangmalerisch den Lebensraum von Nixe und Nix (Wassermann), von Waldelfen und stellt ihnen zur Seite eine Zauberin, die starke Eingriffe in körperliche Erscheinungsweisen nehmen kann. Seeufer und Zaubersphäre werden genauso musikalisch charakterisiert, wie die festliche Welt am Prinzenhof und die damit verbundenen Versorgungsnotwendigkeiten von Küche und Jagd.

Neben Einflüssen aus der slawischen Mythologie, in der sogenannte „Rusalky“ (pl.) als eine Art von Elementargeistern auftreten, finden sich in der Figur der Rusalka auch Spuren von Hans Christian Andersens „Die kleine Meerjungfrau“, der deutschen Sage von „Undine“ und anderen Wassernymphen-Geschichten. Rusalka ist weder eine Nymphe noch eine Meerjungfrau im traditionellen Sinne, denn in der Oper „Rusalka“ werden diese mythologischen Elemente auf faszinierende Weise miteinander verwebt.

Dvořák und Kvapil halten sich jedoch an die Terminologie des Schweizer Arztes Paracelsus, der im 16. Jahrhundert als Naturmystiker im „Buch über die Nymphen, Sylphen, Pygmäen, Salamander und die übrigen Geister“ anmerkt, dass nur Menschen eine Seele haben, Geister hingegen nicht. Da sich die menschliche Seele nach dem Tode im Christentum transformiert und läutert, besteht hier der wichtige Unterschied zwischen Mensch und Geist/Kreatur: Wasserwesen existieren seelenlos und ewig, Menschen sterben und erreichen einen „höheren“ Zustand. Den hält Rusalka für erstrebenswert, wenngleich sie ihn mit dem „Nichts“ gleichsetzt, das allemal besser zu sein scheint als das „Etwas“ ihres Daseins.

Die Geschichte von „Rusalka“ bietet einige Ansatzpunkte für die Arbeit mit Schüler\*innen. Rusalkas Sehnsucht nach einer neuen Identität und ihrem Wunsch, ein Mensch „im Glanz der Sonne“ zu sein, kann Diskussionen über Selbstfindung, seelische Erfahrungen und die Suche nach Zugehörigkeit eröffnen. Rusalka opfert ihre Stimme und ihre Existenz in der Wasserwelt, um ihre Liebe zu einem Prinzen in der Menschenwelt (des Märchens) leben zu können. Dies wirft Fragen zur Aufgabe oder Bestätigung der eigenen Identität durch den/die Partner\*in auf, und zu den

Opfern, die für ersehnte Liebe oder damit verknüpfte persönliche Ziele (Reichtum, Ansehen, Anerkennung etc.) gebracht werden. Kann eine Liebe Bestand haben, in der die eigene Identität verleugnet werden muss?

Rusalka erhält menschliche Gestalt und eine sterbliche Seele, die ihr Ausweg aus der „Verdammung zur Ewigkeit“ bedeutet, denn sie steigt „himmelwärts, wenn der Mensch wegstirbt und eingeht in das Nichts!“ (KA S. 36f. - Andante). Die Seele ist eng verbunden mit der Fähigkeit zur (reinen) Liebe, aber eben auch mit der Sünde, wie es in der Warnung des Wassermanns heißt. Daher kann der „Deal“ zur Vermenschlichung nur durch Stimmverlust und die Gefahr ewiger Verdammnis (für beide) bei Misslingen des Experimentes eingegangen werden. Der Prinz wird wegen seines Treubruchs verflucht. Dieser Fluch lastet ebenso auf Rusalka, muss sie ihn doch erstechen, mildert das aber in einen „Todeskuss“ ab.

Rusalkas Sprachlosigkeit im 2. Akt der Oper raubt ihr ein wesentliches Kommunikationsmittel und zwingt sie zum Ausdruck ihrer Gefühle auf andere Art und Weise. Sie kann nicht singen, die Regieanweisungen zeigen ihre im Grunde nur unbeholfenen Handlungen, die dem Prinzen nicht attraktiv erscheinen können: „Rusalka streckt ihm ihre Arme entgegen, ohne sprechen zu können. / Rusalka fällt ihm in die Arme. / Rusalka hält erschrocken inne und lauscht. / Zweifel und Angst erschüttern Rusalka. / In höchster Not flüchtet sich Rusalka in die Arme des Prinzen. Rusalka ist schön gekleidet, aber immer noch traurig und blass. / Rusalka sieht sie [die fremde Fürstin] mit zornigem Schmerz an. / Rusalka kommt näher und hält krampfhaft die Hand des Prinzen fest. / Starr sieht Rusalka ihnen nach, als ob sie mit ihren Blicken den Prinzen aufhalten wollte.“. Nicht nur für die Darstellerin der Rolle besteht die Herausforderung darin, ohne Text zu interagieren, auch für Schüler\*innen, zeigt sich hier die Bedeutung von Sprache und nonverbaler Kommunikation vornehmlich in einer Liebesbeziehung, aber auch in anderen Zusammenhängen.

„Rusalka“ ist eine Oper voller Magie und tiefer Emotionen, die sich hervorragend für die Arbeit im Musikunterricht eignet. Die Themen Selbstfindung, Sprachlosigkeit und kulturelle Vielfalt bieten reichhaltige Ansatzpunkte für Diskussionen und kreatives Arbeiten mit Schüler\*innen.

## **Benötigte Materialien**

Musik - Die Angaben in diesem Reader beziehen sich auf:

<b>CD</b>	Antonín Dvořák: Rusalka; Czech Philharmonic Chorus, Chorus Master: Pavel Kühn; Czech Philharmonic Orchestra, Conductor: Sir Charles Mackerras; Renée Fleming, Ben Heppner, Franz Hawlata, Dolora Zajick, Eva Urbanová u.a.; Decca 460568-2, London 1998.
<b>Klavierauszug</b>	Antonín Dvořák: Rusalka Edition Peters, Leipzig, o. J.
<b>Libretto</b>	Antonín Dvořák: Rusalka (CD-Booklet)

## Ablauf und Methoden

Zur Begrüßung stellt sich der/die Lehrer\*in als Spielleitung vor. Er/Sie macht deutlich, dass für den Verlauf der szenischen Arbeit eine andere Rolle einzunehmen. Er/Sie ist nicht Stoffvermittler\*in, sondern agiert als Organisator\*in von szenischen und musikalischen Prozessen. Die Spielleitung bewertet nicht das szenische Agieren der Spieler\*innen. Sie führt in das Thema ein, wobei sie ihre Arbeitsweise vorstellt, und den Ablauf des Workshops erläutert. Aus der Vorbemerkung zum Spielkonzept kann die Spielleitung einzelne Punkte herausgreifen und so den Schüler\*innen einen kurzen Einstieg ins Werk geben.

### I. Aufwärmen und thematischer Einstieg

Die Einstiegs-Phase soll die Bedingungen für die Auseinandersetzung mit dem Werk und sich selbst schaffen. Unbekannte Gruppen sollten sich zunächst spielerisch kennenlernen, die Spielleitung macht Angebote für körperliche und intellektuelle Betätigung, um herauszufinden, wie mit der Gruppe gearbeitet werden kann. Alle Methoden sind inhaltlich bereits mit dem Werk verbunden.

#### ***... zeige dich und sag wer du bist!***

*Methode: Name und Haltung, Beobachten und das Nachahmen*

*Ziele: Kennen lernen der Namen und spielerischen Möglichkeiten der Gruppe  
Einstieg in einen Aspekt des Themas: Zugehörigkeit und Eskapismus*

Zuerst sollen sich die Spieler\*innen einzeln vorstellen und in der Gruppe kennen lernen. Dafür soll sich jede\*r eine Haltung zu dem Satz „Ich will hier raus!“ überlegen und körperlich darstellen.

Der/Die erste im Kreis stellt sich in die Kreismitte und wendet sich mit der eingenommenen Körperhaltung frontal der rechtem Stuhlnachbar\*in zu, da diese\*r als nächstes die Haltung nachahmen soll. Während die Haltung gezeigt wird, nennt der/die Spieler\*in den eigenen Vornamen mit dem Mustersatz: „Ich heiße (Linda)“. Der/Die nächste im Kreis wiederholt die Haltung und auch den Namen des/der Vorgänger\*in. Nach dem Prinzip „Kofferpacken“ können immer alle vorhergehenden Haltungen wiederholt werden, bei großen Gruppen ist es aber auch möglich, dass man nur die letzten zwei oder drei Spieler\*innen imitiert.

Neben dem Aspekt, dass die Spielenden ihre Namen kennen lernen, können mit dieser Übung zwei wichtige Grundprinzipien des szenischen Spiels geübt werden: das Beobachten und das Nachahmen. Jede Körperhaltung sollte etwa 10 Sekunden zu sehen sein, damit die Beobachter\*innen sich die Details der Haltung einprägen können. Wenn die imitierte Haltung vom Original abweicht, ist entweder die Beobachtung ungenau oder es hat schon eine Interpretation der Haltung statt gefunden; die Spielleitung sollte darauf hinweisen. Wer noch keine Spielerfahrung hat, wird in dieser ersten Runde deutlich eine Angst vor dem "ersten Auftritt" verspüren: das Lampenfieber. In manchen Gruppen ist es gut, diese Angst zu thematisieren und die steigende Spannung vor dem Auftritt als positive Energie der darstellenden Künstler\*innen zu deuten.

### **Neugierig blickt er in die Tiefen ...**

*Methode: Assoziationskreis*

*Ziele: Assoziationen zu Gegenständen finden, Interpretationen daraus ableiten*

*Material: Fische oder Wasserpflanzen (Dekobedarf), ein Zauberstab, eine Krone, eine Armbrust, ein Goldfischglas mit Wasser, Äste, Blätter etc.*

In der Mitte hat die Spielleitung Gegenstände auf einem Tuch arrangiert, die als Requisiten im Stück vorkommen (können) und/oder auf Aspekte der Oper verweisen. Im Falle von „Rusalka“ können das Fische oder Wasserpflanzen sein, ein Zauberstab, eine Krone, eine Armbrust, ein Goldfischglas o. Ä..

Die Spieler\*innen versuchen, die Gegenstände zeichnerhaft zu beschreiben. Dabei nehmen sie bereits erste Deutungen vor, z. B. „In dem Glas ist Wasser, darin könnte ein Fisch wohnen, für den wäre das ein sehr begrenzter Lebensraum“. Die Spielleitung erklärt anschließend die Zeichenhaftigkeit des Theaters und die interpretatorische Aufgabe für alle Zuschauenden.

### **Über Berg und Tal und Wald!**

*Methode: Fantasiereise*

*Ziele: Einfühlung in Ort und Zeit des Geschehens*

*Material 1: Fantasiereise*

Es wird eine Fantasiereise durchgeführt, welche die Spieler\*innen in Ort und Zeit der Oper versetzen soll. Während die Spielleitung den Text vorliest, liegen die Spieler\*innen auf dem Boden auf dem Rücken, oder sitzen bequem und locker auf einem Stuhl und entspannen sich. Sie versuchen, sich nun von allen alltäglichen Gedanken zu befreien und auf ihre Atmung zu konzentrieren. Wo tritt die Atemluft in den Körper, wie durchläuft sie ihn und wo verlässt sie den Körper wieder?

Zwischendrin werden Musikausschnitte (orchestral, noch keine Gesangstimmen) aus der Oper eingespielt. Die Musik dient dazu Stimmungen zu erzeugen, sowie den Spielenden einen ersten Eindruck der Musik Dvořáks zu vermitteln.

Es kann sich eine Reflexion anschließen, in der einzelne Spieler\*innen ihre Gedanken und Eindrücke während der Fantasiereise schildern: Welche Bilder sind entstanden? Wodurch wurden sie ausgelöst? Woher sind diese Bilder bekannt? Welche anderen Eindrücke wurden wahrgenommen?

### **... bis ihre Füße den Boden spüren!**

*Methode: Rhythmuskreis*

*Ziele: Warming up der Gruppe*

*Rhythmisches Grundlagentraining*

*Erste Begegnung mit Texten und Inhalten der Oper*

*Material 2: Rhythmussätze*

Um die Gruppe aufzuwärmen und auf ein gleich hohes Energiepotenzial zu bringen, bietet sich ein Rhythmuskreis mit Stampf-, Klatsch- und Sprechrhythmen an. Die Basis der Übung ist ein gemeinsamer Grundschrift im 4/4-Takt, der das Metrum, auf dem alle übereinstimmen, darstellt (rechter Fuß nach außen, linker Fuß nachziehen,

linker Fuß nach außen, rechter Fuß nachziehen - wie bei der TaKeTiNa-Methode). Dazu werden Sätze aus der Oper über diesem Grundmetrum gesprochen und geklatscht. Diese Sätze, die dem Libretto entnommen sind, kreisen um Themen aus der Natur.

### **Silberner Mond du am Himmelszelt**

*Methode: Standbilder bauen*

*Ziele: Warming up der Gruppe*

*Kennenlernen der Technik des Standbildbauens*

*Kennenlernen der Beziehung zwischen Beobachtung und Interpretation*

In Kleingruppen bauen die Spieler\*innen Standbilder zum Thema MOND.

Nach der Präsentation vor der Gruppe folgt eine Beobachtungsrunde, in der die Zuschauenden nur das Gesehene beschreiben sollen. Im Anschluss findet eine Interpretationsrunde statt. Diese beiden Aspekte bewusst voneinander zu trennen ist sinnvoll, um zu begreifen, dass eine Beschreibung des Gesehenen häufig gleichzeitig mit einer Interpretation stattfindet.

Nachdem alle Gruppen ihr Standbild präsentiert haben, wird gemeinsam das Vorspiel der Oper angehört. (CD 1.1)

Im Vorspiel der Oper wird eine komponierte Stille erzeugt, die "nebefarben" ist, unterstützt von Cello und Pauke, durch viele Fermaten gekennzeichnet, was einen Kontrast zur darauffolgenden lebhaften Elfen-Szene bildet.

Die Spielleitung stellt Fragen wie: *Wie ist die Stimmung in der Musik? Wie stellt ihr euch die Szenerie vor? Was könnte inhaltlich passieren?*

Außerdem wird die Verbindung zu den Mond-Standbildern gezogen. Gibt es Parallelen im Gesehenen und Gehörten?

Der Mond wird oft mit Übernatürlichem, Mystik, Romantik sowie als Symbol für Veränderung und Transformation verbunden und ist auch für Rusalka ein wichtiger Begleiter und Ansprechpartner für ihre Träume und Wünsche.

### **Gnadenlose Wassermacht**

*Methoden: Einfühlung in Kollektive, Erprobung von Singhaltungen*

*Ziele: Kennen lernen der handelnden Kollektive der Oper*

*erste Erfahrung von Musiktheater durch szenisches Spiel mit Musik*

*Material 3: Arbeitsblätter mit Noten*

Die Spieler\*innen teilen sich in drei Gruppen auf: Wasserwesen, Waldwesen und Hofgesellschaft. Jede Gruppe erlernt ein Lied (MATERIAL 3) und probiert es in verschiedenen Singhaltungen. Zuerst werden einfache Adjektive umgesetzt: Die Spieler\*innen nehmen eine Körperhaltung ein, z. B. „snobistisch“ oder „vergnügt“ und versuchen dann, aus der Haltung heraus snobistisch/vergnügt zu singen. Nachdem einige Adjektive erprobt wurden, zeigt sich, dass die Melodien flexibel singbar sind. Jetzt überlegen sich die Kleingruppen Tätigkeiten oder Haltungen, und versuchen diese zum gesungenen Lied darzustellen. Jede Gruppe präsentiert den anderen 2 – 3 Varianten.

Außerdem können die auf den Arbeitsblättern (MATERIAL 3) beschriebenen Aufgaben umgesetzt werden: Lesen der Informationen, Verkleiden, Erfinden einer zweiten Strophe, Erfinden einer Szene, in der Informationen und Lied untergebracht sind.

Hören und Reflexion: CD 1.2 | 0:53 - 4:35 Waldwesen: Hou, hou, he (KA S. 6)  
 CD 2.7 | 0:00 1:50 Hofgesellschaft: Blümelein weiß (KA S. 153)  
 CD 3.3 | 1:50 - 3:50 Wasserwesen: Fort (KA S. 235)

## II. Einfühlung in Rollen

### ***Mensch will ich sein, im Glanz der Sonne leben!***

*Methode: Rollenverteilung*

*Ziele: Einschätzung der eigenen Persönlichkeit  
 Auseinandersetzung mit einer fremden Rollenidentität  
 Auswahlkriterien finden*

*Material 5: Rollenkarten*

Die Spielleitung stellt die Rollen der Oper kurz vor und skizziert ihre Bedeutung: die Nixen, unter ihnen Rusalka, der Wassermann, die Zauberin Ježibaba, die Waldelfen, der Prinz, die fremde Fürstin, der Heger, der Küchenjunge.

Die Rollen können mehrfach besetzt werden. Jede\*r Spieler\*in entscheidet sich für eine Rolle und bekommt zur Auseinandersetzung mit der Figur eine Rollenkarte, auf der biografische Details, die Beziehung zu anderen Personen und ein Satz für die Arbeit mit Sprechhaltungen vermerkt sind. Außerdem werden die Fragen zur Einfühlung verteilt.

Zur besseren Orientierung, welche Rollen für welche Kleingruppen-Szene benötigt werden, dient der folgende Szenenplan:

## Szenenfolge

	Szene 1	Szene 2	Szene 3	Szene 4	Szene 5	GE	Szene 6	Szene 7	Szene 8	
Rusalka	X	X	X		X	(X)	X		X	6
Wassermann	X		(X)			(X)		X		2 (3)
Jezibaba		X					X	X		3
Prinz			X		X	(X)			X	3
Fürstin					X	(X)				1
Heger				X				X		2
Küchenjunge				X				X		2
Waldelfen	(XXX)								(XXX)	(3-6)
Nixen			(XXX)							(3)
	2 (5)	2	2 (6)	2	3		2	4	2 (6)	<b>19 (27)</b>

### **... du kannst erschaffen, den Menschen in ein Biest ...**

**Methode:** Anfertigung und Veröffentlichung einer Rollenbiografie

**Ziele:** Erfassen der Personencharakteristik aufgrund eines Textes

Formulierung einer Biografie

Einführung in die Rolle durch kreative Schreibtechnik

**Material 4:** Rollenbiografie von Antonín Dvořák

**Material 6:** Fragen zur Einführung

Die Spielenden versuchen nun, angeregt durch die Rollenkarten, eine eigene Rollenbiografie (in der Ich-Form) zu schreiben. Als Beispiel für das Verfassen eines solchen Textes, kann die Rollenbiografie von Antonín Dvořák (vor-)gelesen werden. Im Gegensatz dazu ist die Biographie des Dichters Jaroslav Kvapil tabellarisch hinzugefügt.

Die Fragen zur Einführung sollen nicht nacheinander beantwortet werden, sondern dienen den Spielenden nur als Anregung, über welche Bereiche des Lebens der eigenen Rolle nachgedacht werden kann. Dabei kann der/die Spieler\*in sich in die Rolle einfühlen und das Bild der ausgesuchten Figur über die Rollenkarte hinaus entwerfen.



Die Ergebnisse der eigenen Rollenbiografien können in der Gruppe vorgelesen werden, um sie auch den anderen Spieler\*innen gegenüber zu veröffentlichen. Hier sollte zunächst das Prinzip der Freiwilligkeit eingehalten werden. Wenn alle Spieler\*innen einverstanden sind, können die Biografien an einer Wandzeitung oder digital veröffentlicht werden.

***Dafür musst du mir dann geben dein durchscheinend Wasserkleid ...***

*Methode: Verkleidung*

*Ziele: Einfühlung in die Rolle durch die Auswahl einer Kostümierung  
Erleben des „Schutzes der Rolle“  
Entwicklung kreativer Ideen beim Umgang mit begrenzten  
Möglichkeiten*

*Requisite: Verkleidungsgegenstände aller Art*

Die Spieler\*innen suchen sich aus einem Fundus von mitgebrachten Kostümen und Requisiten die Dinge heraus, die der Rolle ein äußeres Erscheinungsbild geben. Manchmal reichen wenige Details aus, um die Figur klar zu definieren. Der körperliche Vorgang des Ankleidens ist ein Prozess, der den Spieler\*innen hilft, die Rolle genauer zu erfassen und gleichzeitig einen Schutz aufzubauen, der es erleichtert, in der Rolle ungewohnte Dinge zu tun. Auf diese Art und Weise werden Spielhemmungen abgebaut und beim Auskleiden wird die Rolle wie eine zweite Haut abgelegt.

***Ihr Beine, tragt sie, ihr Beine, stützt sie ...***

*Methode: Entwicklung einer Gehhaltung*

*Ziele: Präzisierung der Rolle  
Verwandlung einer inneren Vorstellung in körperliche Bewegung  
Koordination motorischer Fähigkeiten*

Eine Gehhaltung zeigt die Rolle in konkreter Situation. Der Charakter der Person hat sich im Laufe eines Lebens in ihrer Art zu gehen niedergeschlagen. Hervorstechende Züge können durch äußerlich dargestellte Körperhaltungen und Bewegungen deutlich gemacht werden. Die Informationen, die die Spieler\*innen von der Rollenkarte und aus der Rollenbiografie haben, fließen in die Gestaltung der Gehhaltung ein, ein Habitus der Rolle wird im Gehen sichtbar.

Alle Spieler\*innen gehen verkleidet kreuz und quer durch den Raum. Sie registrieren zunächst, welche Einflüsse die Kleidung auf ihr Körpergefühl hat. Daraus lassen sich schon erste Rückschlüsse auf die Gehhaltung ziehen. Die Spielleitung gibt folgende Anleitungen:

*Denkt an eure Rolle und versucht, sie euch in einer konkreten Situation vorzustellen. Wohin gehst du? 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 dein Tempo? Wohin geht dein Blick? Was denkst du in dieser Situation?*

Auch eine Sitz- oder Stehhaltung kann entwickelt werden, die in ähnlicher Weise aufgebaut wird wie die Gehhaltung.

**Alles sag ich dir!**

Methode: *Sprechhaltung*

Ziele: *Präzisierung der Rolle*

*Verwandlung einer inneren Vorstellung in sprachlichen Ausdruck  
Koordination stimmlicher Fähigkeiten*

Sprechhaltungen werden entwickelt, weil Sprechen mehr ist als nur ein Mittel der Verständigung. Es „spricht“ der ganze Körper, und dabei handelt die Person. In Sprechhandlungen stellen sich Menschen handelnd dar über den Bedeutungsgehalt der Rede hinaus. Eine Sprechhaltung ist die „auf den Punkt gebrachte“ Sprechhandlung. Sie wird am besten dann erfahren, wenn viele unterschiedliche Haltungen zum selben Text erprobt werden.

Jede\*r Spieler\*in hat auf der Rollenkarte einen Satz vermerkt, der aus dem Libretto stammt und typisch ist für die Rolle. Dieser Satz wird auswendig gelernt, indem er ständig mit halblauter Stimme wiederholt wird. Die Spielleitung gibt folgende Anleitungen:

*Geht weiter in eurer Gehhaltung durch den Raum und sprecht den Satz so lange vor euch hin, bis ihr ihn auswendig könnt. Probiert aus, den Satz langsam oder schnell (hoch/tief, laut/leise) zu sprechen. Versucht jetzt, ihn in verschiedenen Gefühlssituationen zu sprechen: fröhlich, traurig, wütend, schüchtern etc. Findet für eure Rolle eine Art zu sprechen, die ihr als charakteristisch empfindet. Sprecht ihn zu anderen Spielern und überprüft, ob ihr ihn zu jedem gleich sagen könnt.*

**Welch ein Lärm hier, welch Geschrei!**

Methode: *Singhaltung*

Ziele: *Präzisierung der Rolle*

*Im Singen eine Haltung analog zur Sprechhaltung einnehmen  
Verwandlung einer inneren Vorstellung in musikalischen Ausdruck*

Aus der Sprechhaltung heraus wird die Singhaltung entwickelt. Wer die seiner Rolle entsprechende Haltung für den Satz gefunden hat, entwickelt ihn weiter in Richtung Gesang. Das kann über den Rhythmus der Sprache oder über die Sprachmelodie geschehen, die prägnanter gemacht werden. Jede\*r Spieler\*in experimentiert mit dem Übergang vom Sprechen zum Singen und versucht, den Satz in gesungener Form zu entwickeln. Wichtig ist, dass zunächst alle gemeinsam probieren und im Schutz des allgemeinen Lärms ihre Singhaltung erforschen.

Die Spielleitung gibt folgende Anleitungen:

*Jede\*r Spieler\*in sucht sich das wichtigste Wort in seinem Satz und singt dieses Wort, während der restliche Satz wie bisher gesprochen wird. Danach sollen drei Worte gesungen werden: das wichtigste und die zwei es umgebenden Wörter. Am Ende soll jede\*r Spieler\*in den vollständigen Satz singen.*

Die Spielleitung kann hier auch die „große Operngeste“ (beide Arme öffnen sich mit einer Bewegung vom Herzen aus nach außen, als wollten sie die Welt umarmen) und/oder die „Koloratur“ (auf dem wichtigsten Wort wird mit mehreren Tönen improvisiert) einführen.

**Wir sind hier doch nicht die ersten!***Methode: Rollenpräsentation**Ziele: Veröffentlichung der Haltungen, die bisher gefunden wurden  
Erfahrung eines Soloauftritts vor Publikum  
Umgang mit Spielflächenpräsenz und Lampenfieber*

Die Ergebnisse der vorhergehenden Entwicklungen werden auf einer vorher gekennzeichneten Spielfläche präsentiert. Dabei wird die Geh-, Steh-, oder Sitzhaltung eingenommen, und der/die Spieler\*in erzählt – in seiner Sprechhaltung – kurz etwas über die Figur in der Ich-Form. Auch die Singhaltung kann anhand des einstudierten Satzes demonstriert werden. Danach wird zur Gehhaltung der Person der passende Arienausschnitt eingespielt. In der Reflexion können Unterschiede und Gemeinsamkeiten von den Figuren einer Rolle, aber auch von Gehhaltung und Musik herausgearbeitet werden.

**Die Waldelfen CD 1.2 | 0:53 - 4:35**

Hei-ja he, Mondschein leuchtet über'm See!

**Rusalka CD 1.6 | 0:46 - 1:40**

Ich möcht' ein Mensch sein und im Lichte leben!

**Der Wassermann CD 2.6 | 1.3 | 2:29 - 3:07**

Wehe dir, dass dich Verblendung schlug, verloren, verkauft an Menschentrug!

**Jezibaba, eine Hexe CD 1.10 | 0:00 - 1:10**

Abra, cabra, fort, sieh den weißen Nebel dort!

**Der Heger CD 2.1 | 1:02 - 1:30 oder 2.2 | 0:00 - 1:21**

Also ist's doch wahr und richtig, was man spricht und plaudert?

**Der Küchenjunge CD 2.2 | 1:45 - 2:15**

Werdet's schon erleben, hier wird's bald was geben!

**Der Prinz CD 2.3 | 1:49- 2:50**

Die Jagd ist aus - ich halte warm mein weißes Reh beglückt im Arm.

**Die fremde Fürstin CD 2.4 | 0:00 - 0:23**

Nein, mich treibt nicht Liebe, nur der Hass treibt mich an.

**Nymphen CD 3.3 | 1:50 - 3:50**

Schwesterlein, wo bist du, Schwesterlein?

## Szenisch-musikalische Reflexion

***Ins verlogene Menschenleben hat die Sehnsucht dich gelockt.***

**Methoden:** *Szenische Improvisation, Szenisches Spiel mit Text  
Raumaufbau*

**Ziele:** *Umsetzung von komplexen Textszenen in Handlungen  
Entwicklung von Haltungen, Absichten und Gefühlen der Figuren  
Vergleichen der Szenen mit den zugehörigen musikalischen  
Ausschnitten*

**Material 7:** *Szenekarten*

Die Spielszenen 1 - 8 werden in Kleingruppen parallel vorbereitet. Anschließend spielen sich die Kleingruppen die Szenen gegenseitig vor. Vor, nach oder auch während des Spiels kann die Szene unterbrochen werden, um sie durch Kommentare oder andere Verfremdungen zu reflektieren. Abschließend bleiben die Spieler\*innen in entspannter Haltung sitzend oder stehend (quasi als Projektionsfläche) auf der Bühne und alle hören ein Musikbeispiel aus der Szene dazu an.

Eine Reflexion über das Gehörte sollte unbedingt stattfinden, in der der Bezug von Musik und Szene erörtert werden soll.

Im folgenden Abschnitt werden die Spielszenen und weitere szenisch-musikalische Methoden, die sich anschließen können, beschrieben:

### Szenenfolge

#### 1. Akt

Szene 1: drei Waldelfen, Wassermann, Rusalka

Szene 2: Rusalka, Ježibaba

Szene 3: Rusalka, Prinz, (Nixen, Wassermann)

#### 2. Akt

Szene 4: Heger, Küchenjunge

Szene 5: Prinz, Rusalka, Fremde Fürstin

Szene (Gespielte Erzählung): Wassermann, Rusalka, Fürstin, Prinz

#### 3. Akt

Szene 6: Rusalka, Ježibaba, (Nixen)

Szene (Musik-Stopp-Standbild: Heger, Küchenjunge, Ježibaba

Szene 7: Heger, Küchenjunge, Ježibaba, Wassermann

Szene 8: Waldelfen, Prinz, Rusalka

## I. Akt

### Szene 1

**Rollen:** (drei Waldelfen), Wassermann, Rusalka

**Ort:** Wiese am Ufer eines Sees. Ringsum Wälder. Nahe dem See wohnt Ježibaba in ihrer Hütte. Der Mond scheint, Auf einer alten Weide, die sich zum See neigt, sitzt Rusalka traurig und nachdenklich.

**Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Auf einer Waldlichtung am See toben und tanzen drei Waldelfen herum.

Sie necken den alten Wassermann, der sie aus Spaß zu fangen versucht.

Rusalka ruft traurig nach ihrem Vater.

Sie erzählt, dass sie gern ein Mensch sein möchte, denn sie hat sich in einen Prinzen verliebt. Der Wassermann kann nicht glauben, was er da hört. Er versucht ihr den Wunsch auszureden, sie bleibt jedoch dabei. Rusalka fragt nach Hilfe.

Schlussendlich erzählt der Wassermann ihr von der Hexe Jezibaba, die ihr vielleicht bei ihrem Wunsch helfen kann.

*Wie reagiert Rusalka auf den Hinweis mit der Hexe?*

Hören und Reflexion: *CD 1.4 | 0:00 - 2:50 (Erster Auftritt von Rusalka zu Orchestermusik, Rufen und Erscheinen des Wassermanns, Dialog)*

### **Die so treu und innig Dich geliebt**

**Methoden:** *Haltungen zur Musik, Musik-Stopp-Frage, szenisches Spiel*

**Ziel:** *Umsetzung eines musikalischen Eindrucks in Bewegung  
verschiedene Interpretationen der Musik durch subjektive Umsetzung*

Die Spieler\*innen hören das Vorspiel zu Rusalka Arie ("Měsíčku na nebi hlubokém" *Gütiger Mond hoch am Himmelszelt* (Lied an den Mond) CD 1.6. | 0:00 - 0:55) und zeigen in Haltungen, wie sie sich diesen Moment von Rusalka vorstellen. Was für ein Wesen singt, in welcher Stimmung/Verfassung/Gefühlslage ist sie? Die Spielerin der Rolle betrachtet alle Haltungen und kommentiert, welche Haltung für sie die passende ist.

Die vollständige Arie wird gehört, in der sie den Mond anfleht, ihren Liebsten zu erreichen und ihre Sehnsucht auszudrücken. Rusalka befindet sich auf der Bühne und durch Stopp-Rufe der anderen Spieler\*innen können Fragen zu ihrer Befindlichkeit gestellt werden, die die Spielerin beantwortet. Diese Arie ist eine der bekanntesten und gefühlvollsten Passagen der Oper. Das als Mondarie bekannteste Stück der Oper ist in Wirklichkeit ein Lied, dessen zwei Strophen jeweils aus einem sanften, sehnsuchtsvollen A-Teil und einem expressiven B-Teil mit Appellcharakter und Oktavsprung am Anfang bestehen.

Hören: CD 1.6 | 0:00 - 6:25 (Vorspiel 0:00 - 0:55; Gesang ab 0:56, 1. Zwischenspiel 3:00 - 3:37, 2. Strophe ab 3:17), 2. Zwischenspiel ab 5:30 - 5:51)

## Szene 2

**Rollen:** Rusalka, Ježibaba

**Ort:** Ježibabas Hütte in der Nähe des Sees

**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden.*

### **Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Rusalka trifft auf Ježibaba und erzählt von ihrem Wunsch ein Mensch zu sein. Ježibaba ist bereit ihr eine Menschenseele zu geben, jedoch wird sie dafür ihre Stimme verlieren. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten.

Rusalka glaubt an ihre Liebe und willigt in den Pakt ein. Ježibaba verwandelt Rusalka.

*Wie sieht die Verwandlung aus? Wie ist es für Rusalka ihre Stimme zu verlieren?*

Hören und Reflexion: CD 1.8 | 2:10 - 4:06 (Rusalkas Bitte um Rat „pomoz mi/ hilf mir“ und Ježibabas Antwort „Was hab ich davon?“  
 CD 1.9 | 2:48 - 3:14 Rusalka: Ich trotz dem Fluch mit der Reinheit einer Menschenseele)  
 CD 1.9 | 3:34 Zauberspukmusik (orchestral, nachdem Ježibaba Rusalka in die Hütte gebracht hat) 4:32 - 4:59 Beruhigung, misterioso  
 CD 1.10 | 0:00 - 1:50 (Anrühren des Zaubertranks)

## Szene 3

**Rollen:** Rusalka, Prinz, (Nixen, Wassermann)

**Requisiten:** Pfeil, Bogen

**Ort:** im Wald

**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden. Die Hexe Ježibaba verwandelt sie, Rusalka verliert dafür ihre Stimme. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten.*

### **Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Der Prinz ist im Wald auf der Jagd. Angelockt von einem weißen Reh, kommt er an eine Waldlichtung am See.

Dort trifft er auf Rusalka, die ihn sofort mit ihrer Schönheit verzaubert. Er wundert sich, dass sie nicht auf seine Fragen antwortet. Der Prinz lädt Rusalka ein, ihn auf sein Schloss zu begleiten. Man hört noch die Nixen und den Wassermann warnend rufen, aber Rusalka verlässt gemeinsam mit dem Prinzen die Waldlichtung Richtung Schloss.

Hören und Reflexion: CD 1.12 | 0:29 - 2:39 (nur Orchester) Der Prinz setzt sich an den See, Rusalka erscheint.  
 CD 1.12 | 2:40 - 3:40 Ansprache des Prinzen  
 CD 1.13 | 0:00 - 1:13 Die Nixen und der Wassermann warnen.

## II. Akt

### Szene 4

**Rollen:** Heger, Küchenjunge

**Ort:** Schlosspark. Im Hintergrunde rechts Säulengang und Festsaal. Im Vordergrund links unter alten Bäumen ein Weiher. Es beginnt zu dämmern, später wird es Nacht.

**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden. Die Hexe Ježibaba verwandelt sie, Rusalka verliert dafür ihre Stimme. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten.*

**Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Auf dem Schloss finden die Vorbereitungen für die Hochzeit zwischen dem Prinzen und Rusalka statt.

Der Heger und der Küchenjunge sprechen miteinander über die seltsame unbekannte Braut, die nicht spricht. Sie fragen sich, was der Prinz an ihr findet. Sie glauben, dass er sich schon nach einer anderen Frau umschaute. Da war doch diese Fremde Fürstin unter den Hochzeitsgästen. Hat der Prinz ihr nicht immer wieder Komplimente gemacht?

Hören und Reflexion: CD 2.2. | 0:00 - 1:45 (Der Heger warnt vor den Zauberwesen des Waldes, Wassermann und Ježibaba, aber auch vor den „Elfenweibchen“, die den Betrachter in „Liebeswahn“ verfallen lassen. Der Küchenjunge reagiert etwas panisch, woraufhin „Gottes Gnade“ als Möglichkeit der Reinheit vor Sünden gepriesen wird.)  
 CD 2.2 | 3:02 - 4:05 Der Küchenjunge glaubt, dass die fremde Fürstin den Prinzen betören/erlösen könne und hofft, dass der Prinz die „Teufelsbrut“ aus dem Hause jagt. Als Prinz und Rusalka kommen, erschrecken beide massiv.

### Szene 5

**Rollen:** Prinz, Rusalka, Fremde Fürstin (Hofgesellschaft)

**Ort:** Im Schlosspark. Im Hintergrunde rechts Säulengang und Festsaal. Im Vordergrund links unter alten Bäumen ein Weiher. Es beginnt zu dämmern.

**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden. Die Hexe Ježibaba verwandelt sie, Rusalka verliert dafür ihre Stimme. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten.*

**Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Auf dem Schloss kommen immer mehr Gäste für die große Hochzeit zwischen dem Prinzen und Rusalka an.

Rusalka und der Prinz erscheinen und man merkt, dass der Prinz von der Kälte und dem Schweigen Rusalkas zuerst verwundert, dann enttäuscht ist.

Unter den Gästen ist auch eine Fremde Fürstin. Sie wirft dem Prinzen vor, dass er sich nicht um seine Gäste kümmert. Er entschuldigt sich wortreich bei der schönen Fürstin. Er ist ganz bezaubert von ihr und beachtet Rusalka gar nicht mehr. Der Prinz geht mit der Fremden Fürstin ins Schloss und lässt Rusalka allein.

*Wie reagiert Rusalka?*

Hören und Reflexion: CD 2.3 | 0:50 - 1:49 Rusalka und der Prinz erscheinen, sehr positiv wirkende Musik untermalt den Auftritt  
 CD 2.4 | 1:15 - 3:21 Rusalka blickt die Fürstin mit Zorn und Schmerz an. Die Fürstin ist boshaft ironisch und sagt, dass Rusalka „mit den Augen spricht“. Der Prinz wird unsicher und schickt Rusalka fort. Die Fürstin triumphiert.

**Oh, schade um diese Leidenschaft!**

*Methode: Gespielte Erzählung*

*Ziele: Umsetzung von Regieanweisungen in Haltungen oder Tätigkeiten, Spontane Improvisation zu vorgegebenen Situationen, Auswahl von Requisiten und Umgang damit*

*Material 8: Inhalt der Szene*

Für die Gespielte Erzählung sitzen die Zuschauenden vor der Bühne. Alle Requisiten und benötigten Möbel werden bereitgestellt. Die beteiligten Rollen machen sich rechts und links der Spielfläche bereit bzw. gehen dort auf ihren Platz.

Während die Spielleitung die Handlung Satz für Satz vorliest, versuchen die Spieler\*innen sie umzusetzen, indem sie Haltungen einnehmen oder die Handlungselemente spielen. Dabei können und sollen sie sprechen, physische Handlungen ausführen und versuchen, die Gefühle der Figuren anzudeuten. Die Spielleitung kann an einigen Stellen verlangen, dass die Spieler\*innen sich äußern, indem er/sie die Wendung „und sagte DOPPELPUNKT“ oder „und sang DOPPELPUNKT“ verwendet.

Beim Ablauf dieser Methode kann es sein, dass die Spieler\*innen in der Improvisation Handlungen oder Texte entwerfen, die nicht mit der Originalhandlung der Oper übereinstimmen. Die Aufgabe der Spielleitung ist es dann, die alternativen Handlungs- bzw. Textvorschläge zu benennen und als Interpretation der Spielenden zu werten. Dieses "Fixieren des Nicht-Sondern" ist eine von Bertolt Brecht entwickelte Technik, die deutlich machen soll, dass es Alternativen zu der im Werk beschriebenen Fassung gibt.



### III. Akt

#### Szene 6

**Rollen:** Rusalka, Jezibaba

**Requisiten:** Dolch

**Ort:** Wiesengrund am Ufer des Sees. Es geht auf den Abend zu ...

**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden. Die Hexe Ježibaba verwandelt sie. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten. Wie von Ježibaba vorhergesehen, bleibt der Prinz Rusalka nicht treu und verfällt einer Fremden Fürstin. Der Wassermann verflucht den Prinzen und zieht Rusalka mit sich in die Tiefe.*

**Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Rusalka klagt dem Wasser ihr Leid. Ježibabas Zauber hat sie zur Strafe in ein Irrlicht verwandelt.

Ježibaba erscheint und erzählt wie Rusalka geholfen werden kann: Der Prinz, wegen dem sie eine Menschengestalt angenommen hat, muss sterben. Sie übergibt Rusalka einen Dolch, mit dem sie den Prinzen töten soll.

Rusalka kann dies nicht tun. Sie möchte lieber selbst leiden, als dass ihr Geliebter sterben muss.

Hören und Reflexion: CD 3.1 | 2:22 - 4:27 Rusalka sehnt den Tod herbei, kann als Geisterwesen jedoch nicht sterben. Im Zwischenspiel erklingt ein Zitat von „Isoldes Liebestod“ (R. Wagner), dann beklagt sie den Verlust von Jugend und Zugehörigkeit zu den Nixen.  
 CD 3.2 | 2:18 - 2:58 Ježibaba rät, den Prinzen zu töten (Menschenblut!) um sich selbst zu erlösen - Zitat der Zauberei aus „Hänsel und Gretel (E. Humperdinck).  
 CD 3.2 | 0:00 - 1:50 Arie von Rusalka in ihrer Einsamkeit, sie nimmt Abschied vom Geliebten.

#### Szene 7

**Rollen:** Heger, Küchenjunge, Ježibaba, Wassermann

**Ort:** vor der Hütte von Ježibaba

**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden. Die Hexe Ježibaba verwandelt sie. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten. Wie von Ježibaba vorhergesehen, bleibt der Prinz Rusalka nicht treu und verfällt einer Fremden Fürstin. Rusalka wird in ein Irrlicht verwandelt.*

**Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Der Heger und der Küchenjunge erscheinen bei Ježibaba an ihrer Hütte.

Sie fragen um Rat, wie sie dem unglücklichen Prinzen helfen können. Sie werfen Rusalka vor, den Prinzen einfach verlassen zu haben. Sie hat ihn außerdem mit einem bösen Zauber belegt, denn er wirkt wie verändert.

Der Wassermann hat diese Lügen gehört. Er schwört Rache und verscheucht gemeinsam mit Ježibaba den Heger und den Küchenjungen.

Hören und Reflexion: CD 3.4 | 1:30 - 4:05 Heger und Küchenjunge streiten, wer die Hexe fragen soll, keiner traut sich. Schließlich ruft der Heger sie und Ježibaba erscheint. Sie will den dünnen Küchenjungen mästen, um ihn zu verzehren (Zitat „Hänsel und Gretel“) Diese Passage eignet sich gut für das Musik-Stopp-Standbild-Verfahren (siehe folgenden Abschnitt)  
CD 3.4 | 6:48 - 7:33 Der Wassermann schwört Rache

### ***Onkel, Onkel, Essen will sie mich!***

*Methode: Musik-Stopp-Standbild*

*Ziele: unmittelbare Umsetzung von Höreindrücken in eine bildliche Darstellung  
Entwicklung einer Standbildfolge zu Musik*

Die Szene soll im Folgenden in einer Aneinanderreihung von Standbildern dargestellt werden. Drei Spieler\*innen von Ježibaba, Heger und Küchenjunge sollen dabei als „Material“ auf der Bühne modelliert werden. Zunächst wird der erste Musikabschnitt gehört und von einer Person aus dem Publikum im Standbild als Anfangssituation umgesetzt.

Das Bild bleibt stehen, während die Musik weitergehört wird. An mehreren Momenten wird sie jetzt unterbrochen und es besteht für die zuschauenden Spieler\*innen die Möglichkeit das Standbild nach ihrer Interpretation der Musik anzupassen. Zum Schluss können die Musikausschnitte mit allen Standbildern noch einmal vorgeführt werden.

### **CD 3.4 | 1:30 - 4:05**

Ausgangssituation: Der alte Heger und der Küchenjunge erscheinen bei Ježibaba an ihrer Hütte, weil sie um Hilfe für den Prinzen bitten möchten. Sie haben große Angst.

1:30 – 2:00	Der Heger weist den Küchenjungen an bei Ježibaba zu klopfen, dieser traut sich jedoch nicht.
2:00 – 2:47	Der Heger überwindet sich und ruft Ježibaba beim Namen
2:47 – 3:25	Ježibaba kommt aus ihrer Hütte und fragt, wer nach ihr ruft. Der Küchenjunge versteckt sich hinter dem Heger. Der Heger bittet sie um einen Rat. Ježibaba sagt, sie will zum Lohn den Küchenjungen als Braten und ihn vorher mästen. (Zitat „Hänsel und Gretel“)
3:25 – 4:05	Ježibaba greift nach dem Küchenjungen. Er wehrt sich verzweifelt. Sie lacht ihn aus.

**Szene 8****Rollen:** Waldelfen, Prinz, Rusalka**Ort:** Waldwiese am See, am Abend

**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden. Die Hexe Ježibaba verwandelt sie. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten. Wie von Ježibaba vorhergesehen, bleibt der Prinz Rusalka nicht treu und verfällt einer Fremden Fürstin. Rusalka wird in ein Irrlicht verwandelt.*

**Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Die Waldelfen toben und tanzen herum. Sie necken den alten Wassermann, der ernst und abweisend bleibt. Er erzählt vom traurigen Schicksal seiner Tochter Rusalka. Die Waldelfen gehen betrübt in den Wald zurück.

Der Prinz ist von Gewissensbissen geplagt. Er erscheint am See, um sich bei Rusalka zu entschuldigen. Er will sie, „sein weißes Reh“, von seiner Liebe überzeugen.

Das Irrlicht Rusalka erscheint und der Prinz möchte sie umarmen. Sie warnt ihn davor, weil das seinen Tod bedeuten wird.

*Was wird der Prinz tun?*

Hören und Reflexion: CD 3.5 | 6:24 - 8:26 Elfentanz und Erscheinen des Wassermanns. Er erzählt von Rusalkas Schicksal und verschwindet im See.  
 CD 3.6 | 3:45 - 4:50 Der Prinz sucht das Reh/Rusalka, der Mond bricht durch die Wolken, Rusalka erscheint.  
 CD 3.7 | 0:00 - 2:26 Rusalka singt, der Prinz hört zum ersten Mal ihre Stimme. Sie offenbart ihm, dass sie ihm den Tod bringen wird. Er bittet um Verzeihung.  
 CD 3.8 | 2:27 - Umarmung und Kuss  
 3:36 - 5:19 Der Prinz wird bewußtlos und stirbt  
 5:45 - 7:03 Der Wassermann besingt die Vergeblichkeit von Rusalkas Anstrengungen.  
 7:07 - 9:29 Letzter Kuss und Abgesang von Rusalka (auch hier Anklänge an „Tristan und Isolde“).  
 9:29 - 10:15 Rusalka versinkt im See.

**Erzählen:** *Der Prinz küsst Rusalka und stirbt. Rusalka ist erlöst und kehrt in die Fluten des Sees zurück zu ihrer Familie.*

## IV. Ausföhlung

### ***Ach, lass mich schweigen!***

*Methode:* Kommentare, Ausföhlung

*Ziele:* Abschied von der Rolle

Nach dem Ende der letzten Szene bleibt der gestorbene Prinz auf dem Boden liegen. Alle Spieler\*innen stellen sich um ihn herum und nehmen Abschied mit einem Satz aus der Perspektive ihrer Rolle, z. B. könnte der Heger sagen: „Der Prinz tut mir leid, er war noch so jung und wäre ein guter Nachfolger unseres Königs gewesen.“ Danach legt jede\*r Spieler\*in, der/die den Abschied formuliert hat, die Rolle ab, indem er/sie symbolisch einen Teil seines/ihrer Kostüms vor oder auf den Prinzen legt. Die Szene kann unterlegt werden mit dem Vorspiel des III. Aktes: **CD 3.1 | 0:15 - 1:56**.

Die Spielleitung schließt die Szenische Arbeit mit den Worten: „Das war die Oper *Rusalka*“.

### **Alternative Methode zur Ausföhlung:**

Rusalka opfert ihre Stimme und ihre Existenz in der Wasserwelt, um beim Prinzen zu sein, was Fragen zur eigenen Identität und den Opfern aufwirft, die man für Liebe oder persönliche Ziele bringen kann. Eine zentrale Frage ist, ob eine Liebe Bestand haben kann, wenn man seine Identität verleugnen muss. Doch was ist überhaupt die Identität der Rusalka?

Um diese Fragen zu reflektieren, wird ein dreieckiger Bereich auf dem Boden markiert, in dem jeweils die Ecken die Begriffe Suche nach *Liebe*, Suche nach *dem Selbst* und Suche nach einem *Platz in der Welt* darstellen.

Die Spieler\*innen werden aufgefordert, am Ende der Oper zu entscheiden, wo sie Rusalka innerhalb dieses Suche-Dreiecks verorten würden. Anschließend werden sie aufgefordert, ein Kostümteil an dem Ort abzulegen, den sie für passend halten, und dabei ein kurzes Statement abzugeben.

Die Spielleitung schließt die Szenische Arbeit mit den Worten: „Das war die Oper *Rusalka*“.

## V. Reflexion

### ***Oh, jetzt wird es mir bewusst ...***

*Methode:* Reflexion

*Ziel:* Bewertung des Spielablaufs und der eigenen Erlebnisse durch die Spieler\*innen

Alle Spieler \*innen setzen sich im Kreis zusammen. Reihum in Form eines Blitzlichts gibt jede\*r einen Kommentar zu den Erlebnissen, die während des Spielablaufs gemacht wurden. Dabei sollen Äußerungen zur eigenen Befindlichkeit, zum Gruppenprozess und zur Spielleitung gemacht werden.

Aus der Distanz heraus können inhaltliche Fragen nun weiter vertieft werden, z. B.: *Womit hadern die Figuren am meisten? Wo hätte Rusalka sich anders verhalten können? Welche moralischen Vorwürfe kann man der Hofgesellschaft machen?*

## RUSALKA | MATERIAL 1 | FANTASIEREISE

Setzt dich gemütlich auf den Stuhl und lass die Beine locker hängen. Schließe langsam die Augen, denn du gehst jetzt auf eine weite Reise. In Gedanken verlässt du das Gebäude und steigst vor dem Eingang in eine Kutsche mit zwei Pferden, die wie zufällig dort steht. Du sitzt auf einfachen Holzbrettern, und wirst heftig durchgeschüttelt, als es aus der Stadt heraus geht. Die Straßen sind hier nicht mehr asphaltiert, sondern aus Sand und Steinen. Du lässt dich vom ständigen Schaukeln der Kutsche in einen schläfrigen Zustand versetzen. Du merkst nicht, wie die Uhr anfängt, sich rückwärts zu drehen und gibst dich deinen Träumen hin.

Plötzlich hält die Kutsche an einem prächtigen Schloss. Die Zugbrücke, die das Schloss mit dem Festland verbindet, ist heruntergelassen. Die Sonnenstrahlen fallen auf die goldenen Kuppeln der Türmchen, dass du blinzeln musst, um sie überhaupt zu erkennen.

**CD 1.12 | 0:29 - 1:08**

Ein Küchenjunge mit einem schweren Weidenkorb auf dem Rücken kommt vorbei. Er ruft dir zu, dass er auf dem Weg in das Schloss ist, um Wein und Wildbret für das Fest zum Prinzen zu bringen. Du lässt ihn einsteigen, damit er den restlichen Weg nicht so schwer tragen muss. Los geht die Fahrt. Er lächelt dich an und erzählt dir, dass das Reich hier sehr klein ist. Da gibt es einige Bauerndörfer, einen klaren See, drei hübsche Wälder, in denen der Prinz und sein Gefolge zu ihrem Vergnügen jagen, und mittendrin ein schmuckes Städtchen, über dem sich das prächtige Schloss erhebt. Du bist nun mittendrin und siehst in den Straßen fleißige Bauern und Bäuerinnen, Handwerker und Händler, die dem Prinzen treu ergeben sind.

**CD 1.11 | 0:00 - 0:32**

Der Küchenjunge nimmt dich durch den Hintereingang mit in die Küche vom Schloss, Unmengen von Geschirr stehen hier herum, Säcke voll Mehl, Berge aus Butter, Schalen voller Obst und Gemüse, Töpfe, in denen es brodelt und aus denen es sehr gut riecht. Als du bei den vorzüglichen Süßspeisen naschen willst, kommt der Oberhofkoch und vertreibt dich aus diesem Paradies. Du flüchtest in den Saal, wo du einen Moment lang Ruhe hast und dir die prächtigen Wandteppiche, die goldenen Möbel und die farbenfrohen Deckengemälde anschaust. Aber plötzlich öffnet sich die große Flügeltür und herein kommt eine fürstliche Gesellschaft mit edlen Kleidern und Anzügen.

**CD 2.5 | 0:00 - 0:25**

Man lacht und tanzt und erfreut sich an den Speisen, aber dann werden Reden gehalten und das wird dir schnell langweilig. Du schleichst unbemerkt zu den Türen, die den Weg zur Terrasse und in den Garten freigeben. Hier draußen atmest du auf und betrachtest den fürstlichen Park, der mit Buchsbaum und Blumenbeeten wohl angelegt ist. Aber es zieht dich magisch zu einem kleinen Teich, der am Ende der Rabatten liegt und dunkelgrünes Wasser hat. Er lädt zu einem Bad ein, und da du allein bist, springst du in das kühle Nass.

**CD 1.3 | 2:03 - 2:39**

Herrlich ist es unter Wasser und wie durch ein Wunder brauchst du gar keine Luft holen, in Ruhe betrachtest du Schlingpflanzen, bunte Fische und Gegenstände von

Menschen, die auf den Grund gesunken sind. Plötzlich nimmst du wahr, dass es einen unterirdischen Zulauf gibt. In ihn tauchst du hinein, tiefer und tiefer. Es wird langsam dunkler und unheimlicher, aber deine Neugier treibt dich immer weiter. Ein heller Schimmer in der Ferne zieht dich an und du schwimmst dorthin.

**CD 2.3 | 0:11 - 1:49** (unter dem folgenden Text laufen lassen)

Hier tut sich ein neuer See auf, anders als der Teich im Schloss. Das Wasser ist klarer und wird von allerlei Wesen bewohnt. Du siehst Nixen, die mit ihren Schwanzflossen flink umher tauchen, einen Wassermann, der schläfrig auf dem Felsen liegt, von dem aus er alles unter Kontrolle hat.

So langsam geht dir die Luft aus und du musst mal auftauchen. Als du die Wasseroberfläche durchschwommen hast, siehst du die Wiesen und Wälder ringsum: eine wundersame Landschaft, die idyllisch und verlassen wirkt. (fade out) Aber da gibt es auch eine kleine Hütte, schief und aus uraltem Holz, mit wenigen Fenstern, einem rauchenden Schornstein und einer Katze, die sich vor der Tür im Mondlicht räkelte. Die Tür steht auf und du trittst vorsichtig ein. Erkunde das Haus und beobachte, was geschieht.

**CD 1.9 | 4:34 - 1.10 | 1:00**

## RUSALKA | MATERIAL 2 | RHYTHMUS

$\text{♩} = 65$

Metrum  $\frac{4}{4}$

o Der Mond geht auf.

e Hou, hou, hou, der Mond steht ü - berm Was - ser.

o Mond - schein leuch - tet ü - berm See.

e Mond kommt hin - ter den Wol - ken her vor. Der

i Mond blei - be ste - hen ein Weil - - - chen.

i Tas - te nach dir im ne - bli - gen Licht.

i Mond - licht bin ich ein Trug - bild jetzt. Aus

Mensch will ich sein, im Glanz der Son - ne!

## RUSALKA | MATERIAL 3 | KOLLEKTIVE

### Die Hofgesellschaft: II. Akt, 5 + 7. Szene

Personen: Der Prinz, die fremde Fürstin,  
Heger, Küchenjunge, Gäste

Ort: Festlicher Ballsaal

Requisite: Tische, Stühle, Gläser, Zigarren  
etc.

Verkleidet euch und wählt dabei ein  
charakteristisches Merkmal.

Singt das Lied „Blümelein weiß“ und  
erfindet einen Text für die zweite Strophe.

Spielt eine Szene und bringt darin das Lied  
und die folgenden Informationen unter:

Ihr lebt im Schloss des Prinzen und seid angesehene adlige Hofbeamte und deren Gattinnen. Ihr kennt die täglichen Geschäfte des Prinzen und seid immer dabei, wenn andere Staatsmänner empfangen werden, vor allem auf Festen und Bällen. Zu euren Aufgaben gehört es, stets gut gekleidet, reich geschmückt und wohlständig zu sein, damit das Ansehen des Prinzen besonders glänzend nach außen hin erscheint.

Zu den Dingen, die man im Schloß gut beherrschen muss, gehört für die Herren das Tanzen, das Reiten und das Fechten. Für die Damen ist es das Tanzen, das Musizieren und die Beschäftigung mit Literatur. Oftmals kommen fremde Adlige, die den Prinzen und seinen Hofstaat danach bewerten, wie sie sich Gästen gegenüber verhalten und was sie repräsentieren. So wie der Prinz von euch vornehmes Betragen erwartet, erwartet ihr vom Prinzen, dass er den Hof ordnungsgemäß, gütig und weise führt. Ihr glaubt an Geister, Hexen und andere Naturwesen, die nicht in der Welt des Schlosses leben, aber ihr möchtet nichts mit ihnen zu tun haben. Wenn der Prinz so einem Zauber nachläuft, habt ihr kein Verständnis dafür und werdet ihm das auch deutlich sagen oder zeigen.

$\text{♩} = 84$

Blü-me-lein, weiß und kühl be-taut, blü-hen an al-len We-gen,  
*pp*

rei-te du Kna - - be früh zur Braut, dem hel-len Tag ent-ge-gen.

Pno.

**Die Wasserwelt: I. Akt, 13. Szene, III. Akt, 3. Szene**

Personen: Wassernixen, Wassermann,  
Rusalka

Ort: Im See

Requisite: Schlingpflanzen, Fische, etc.

Verkleidet euch und wählt dabei ein  
charakteristisches Merkmal.

Singt das Lied „Fort gingst du“ und erfindet  
einen Text für die zweite Strophe.

Spielt eine Szene und bringt darin das Lied  
und die folgenden Informationen unter:

Ihr lebt in einem See, der von Wäldern und Wiesen umgeben ist. Als Wasserbewohner\*innen habt ihr zur Hälfte einen menschlichen Körper, der Unterleib aber ist ein Fischschwanz. Damit könnt ihr euch schnell fortbewegen im Wasser, aber über die Oberfläche hinausschauen geht nur mit dem halben Körper. Trotzdem genießt ihr das Leben in zwei Elementen.

Ihr habt keine Seele, wie die Menschen eine haben, daher werdet ihr auch nicht sterben. Das Leben in der Ewigkeit ist manchmal eintönig, daher sucht ihr immer nach Abwechslung. Aber da kann so ein kleiner See schon mal ganz schön langweilig werden.

Abwechslung hat nur der Wassermann, der sich durch einen unterirdischen Fluss wagt und bis zum Teich im Schlossgarten vordringen kann. Wenn er von seinen Ausflügen erzählt, sehnt ihr euch oft nach dem Leben an Land. Aber dahin kommt man nur durch den Zauber der Hexe Jezibaba, deren Hütte am Ufer des Sees steht.

$\text{♩} = 100$

Fort gingst du in je - ne Welt, flo - hest un - sre Spie - le gern.

Schwes - ter - le - in ein Bann - fluch hält dich nun von uns fern!

*mf* *f* *pp* *rit.*



**Die Waldwesen: I. Akt, 2., 3., 10. Szene**Personen: Waldelfen, JezibabaOrt: Hütte der Jezibaba am Waldrand und SeeRequisite: Tische, Stühle, Besen etc.

Verkleidet euch und wählt dabei ein charakteristisches Merkmal.

Singt das Lied „Hou, hou, he,“ und erfindet einen Text für die zweite Strophe.

Spielt eine Szene und bringt darin das Lied und die folgenden Informationen unter:

Ihr seid Bewohner\*innen des Waldes und haltet euch gern in der Nähe des Seeufers auf. Wenn es dunkel wird, kommt ihr aus den dichten Tannen und schwirrt über die Wiesen. Am See beobachtet ihr den Wellengang und freut euch, wenn der Wassermann auftaucht. Mit ihm kann man immer etwas Schabernack treiben.

Ihr habt keine Seele, wie die Menschen eine haben, daher werdet ihr auch nicht sterben. Das Leben in der Ewigkeit ist manchmal eintönig, daher sucht ihr immer nach Abwechslung. Bei Jezibaba ist immer etwas los, denn sie kann zaubern. Aber man muss sich vor ihr in Acht nehmen, denn sie kann Menschen verfluchen und ist ziemlich streng.

Manchmal kommen Jäger in den Wald, die können euch nicht gefährlich werden. Aber mit ihren Armbrusten erlegen sie die Tiere, am liebsten das Rotwild. Unter ihnen ist neuerdings ein Prinz, der sich gern von den anderen absetzt und ein Bad im See nimmt. Er darf euch natürlich nicht sehen, aber ihr beobachtet ihn genau aus euren Baumverstecken heraus.

$\text{♩} = 100$

**f** Hou, hou, he, hou, hou, he, Mo - nd ste - ht ü - berm

4 rit. Echo **pp** stil - len See! Mo - nd ste - ht ü - berm stil - len See!

## RUSALKA | MATERIAL 4 | ROLLENBIOGRAPHIE ANTONÍN DVORAK

Am 8. September 1841 wurde ich in Böhmen, genauer in Nelahozeves am westlichen Moldau-Ufer nahe der Hauptstadt Prag geboren. Mein Vater František war Gastwirt, Metzger und Zitherspieler. Nach mir kamen acht weitere Kinder, die meine Eltern ernähren mussten. Es war immer ganz schön laut bei uns zuhause.

In der Grundschulzeit lernte ich bereits Geige, mit 12 schickten mich die Eltern nach Zlonice, um Deutsch zu lernen, das brauchte man in Böhmen damals, wenn man weiterkommen wollte. Hier lernte ich aber auch Klavier und Orgel bei unserem Kantor, manchmal durfte ich dann sogar die Orgel spielen. Und hier fing ich auch an zu komponieren. Mit 15 kam ich ins Franziskanerkloster in Prag, wo ich im Orchester Bratsche spielte und 1859 die Orgelschule als Zweitbester absolvierte.

Ich ging nach Prag, besuchte dort die Orgelschule und spielte zum Geldverdienen Bratsche in mehreren Orchestern. Mit Karel Komzák's Kapelle traten wir lange Zeit in Kaffeehäusern auf und später hatten wir die Chance, im Opernhaus zu spielen und wurden ins Opernorchester aufgenommen.

Hier lernte ich die Musik von Bedřich Smetana kennen, der für mich ein Vorbild war wegen seiner Verarbeitung der böhmischen Volksmusik. Wer kennt nicht „Die Moldau“, oder die anderen Stücke aus dem Zyklus „Mein Vaterland“.

Ich gab nebenbei Klavierunterricht, unter anderem für Josephine und Anna Čermáková, verliebte mich in Josephine und heiratete Anna.

Nebenbei komponierte ich unermüdlich, gab dafür sogar die Orchesterstelle auf. Die ersten vier Sinfonien waren so lala, zuerst hat man sie gar nicht gezählt, daher wird meine 9. Sinfonie „Aus der Neuen Welt“ manchmal auch als Fünfte bezeichnet. Richtig bekannt wurde ich durch die 6. Sinfonie und die „Slawischen Tänze“, die musst du dir unbedingt mal anhören!

Mein Ruhm wuchs und ich wurde eingeladen, wenn meine Werke in den europäischen Metropolen uraufgeführt wurden, nach London, Moskau und St. Petersburg. Von dem verdienten Geld konnte ich mir dann sogar eine Sommerresidenz auf dem Lande leisten.

„Alfred“ - so hieß meine erste Oper. Ein Misserfolg genauso wie alle kommenden. Wirklich berühmt wurde nur „Rusalka“, aber dazu später.

Die Prager Karlsuniversität verlieh mir 1889 die Ehrendoktorwürde und im Jahr drauf wurde ich Professor am Prager Konservatorium. 1891 verlieh mir dann der Kaiser in Wien den Orden der Eisernen Krone der III. Klasse.

Im nächsten Jahr reiste ich nach Amerika, um in New York Direktor des National Conservatory of Music zu werden. Meine Frau und die Kinder Ottilie und Antonín begleiteten mich, aber die anderen vier Kinder konnten uns nur in den Sommermonaten besuchen.

Ich sollte ein nationales amerikanisches Idiom in der Musik schaffen, dafür studierte ich die Spirituals der Schwarzen Plantagenarbeiter und die Musik der indigenen Bevölkerung.

Das fand ich spannend und mixte diese Musik mit meinen böhmischen Herkunftsklängen. Da kamen ein paar spannende Werke heraus, hört euch mal meine 9. Sinfonie an, oder das Streichquartett op. 96.

Als ich nach Europa zurückkam, war dort die Programmmusik modern geworden. Mir gefiel das und ich komponierte einige Werke, die märchenhafte Geschichten als Grundlage hatten: „Der Wassermann“, „Die Mittagshexe“, „Das goldene Spinnrad“ und andere.

Daraus ergaben sich dann auch meine nächsten Opern „Die Teufelskäthe“ und endlich „Rusalka“ im Jahre 1900, für die mir der Dichter Jaroslav Kvapil ein hervorragendes Libretto über eine Meerjungfrau schrieb.

1901 erhob mich Kaiser Franz Joseph I. in den Adelsstand als Ritter von Dvořák und ich wurde Direktor des Prager Konservatoriums.

Leider wurde ich krank, Leber und Hirn wollten nicht mehr so richtig mitspielen, und dann kam am 1. Mai 1904 noch ein Schlaganfall, der mir den Rest gab. Tausende begleiteten mich auf dem letzten Weg, aber meine Musik wird immer noch gespielt - und geliebt.

### **Libretto: Jaroslav Kvapil 1868 - 1950**

studiert zunächst Medizin, wechselt dann aber zur Philologie und Rechtswissenschaften;

1888 wird er Referent für Literatur und Theater bei zwei Prager Zeitungen;

1892 wird er Berichterstatter für die Prager Oper bei einer Gastspielreise nach Wien;

1894 heiratet er die tschechische Schauspielerin Hana Kubesová, die seine Liebe zum Theater festigt;

1900 wird er Dramaturg am Nationaltheater Prag, sechs Jahre später Hauptregisseur und 1912 Leiter des Schauspielhauses. Er gestaltet einen modernen Spielplan, inszeniert zahlreiche Stücke von Shakespeare, ist mit Max Reinhardt und Konstantin Stanislawski befreundet;

1900 schlägt der Direktor des Opernhauses ihn als Librettisten für Rusalka vor, Dvořák ist begeistert;

im ersten Weltkrieg schliesst er sich einer künstlerischen Gruppe an, die gegen die österreichische Monarchie opponiert;

1921 wird er Direktor des Prager Schauspielhauses;

1932 erscheint „Wovon ich weiß“ 100 wichtige Ereignisse und Begegnungen aus seinem Leben.

## RUSALKA | MATERIAL 5 | ROLLENKARTEN

### Rusalka

Du bist Rusalka, eine Wassernymphe.

Nymphen sind zauberhafte Wesen, die die Natur und das Wasser beschützen.

Du lebst gemeinsam mit deinen Geschwistern und deinem Vater, dem Wassermann, an einem See tief im Wald.

Vor kurzem hast du an Land einen Prinzen gesehen und dich unsterblich in ihn verliebt. Du möchtest gerne bei ihm in der Menschenwelt leben. Dafür würdest du alles tun und dein Leben am und im Wasser dafür aufgeben.

Du sitzt gern allein am Seeufer auf einer Weide und schaut hinauf zum Mond. Dieser tröstet dich in traurigen Momenten.

*Ich möcht' ein Mensch sein und im Lichte leben.*

### Der Prinz

Du bist der Prinz, ein junger und attraktiver Mann aus der Menschenwelt. Du lebst in einem prächtigen Schloss am Rande des Waldes.

Dein Leben auf dem Schloss ist von königlichen Pflichten und gesellschaftlichen Verpflichtungen geprägt. Du verbringst deine Tage damit, königlichen Angelegenheiten nachzugehen, an königlichen Festen und Banketten teilzunehmen und die Erwartungen deiner Familie und des Hofes zu erfüllen.

Du liebst die Natur. Du machst gerne Jagdausflüge in den nahegelegenen Wald, um die königlichen Aufgaben für einen Moment zu vergessen.

Du bist ein Romantiker, der an die wahre Liebe glaubt, obwohl du sie noch nicht gefunden hast.

*Die Jagd ist aus - ich halte warm  
mein weisses Reh beglückt im Arm!*

### Ježibaba

Du bist Ježibaba, eine mächtige Hexe, die in einer Hütte im tiefen Wald lebt. Du kannst Dinge tun, die für die meisten Menschen unerklärlich sind. Du kannst Menschen in deinem Umfeld verzaubern, ihre Zukunft beeinflussen und Geheimnisse der Natur verstehen, die für andere verborgen bleiben.

Die Leute haben Respekt und Angst vor deinen Fähigkeiten, weil sie nicht verstehen, wie sie funktionieren.

Du bist kein völlig böser Charakter, aber du tust oft Dinge, die für dich von Vorteil sind, selbst wenn sie anderen schaden könnten. Aber manchmal zeigst du auch Mitgefühl und lässt dich von menschlichen Gefühlen beeinflussen.

*Abra, cabra, fort, sieh' den weissen Nebel dort!*

### Die Fremde Fürstin

Du bist eine Fürstin und von königlicher Herkunft. Wenn du einen Raum betrittst, ziehst du alle Aufmerksamkeit auf dich. Du hast eine starke Persönlichkeit und eine selbstbewusste Art, die die Menschen um dich herum beeindruckt.

Du bist ziemlich entschlossen, deine eigenen Ziele zu erreichen. Du scheust dich nicht davor, andere zu beeinflussen oder zu manipulieren, um das zu bekommen, was du möchtest. Du kannst sehr überzeugend sein, wenn du etwas willst.

*Nein, mich treibt nicht Liebe, nur der Hass treibt mich an.*

### **Der Wassermann**

Du bist der Wassermann, ein mächtiges Wesen aus der Unterwasserwelt. Du bist der Vater von der Wassernymphe Rusalka und lebst mit deinen Kindern an einem abgelegenen See im tiefen Wald. Nymphen sind zauberhafte Wesen und beschützen die Natur. Es gibt neben den Wassernymphen unter anderem auch Wald-, Wiesen- und Bergnymphen.

Als Wassermann hast du die Aufgabe, die Welt des Wassers zu schützen und zu bewahren. In letzter Zeit machst du dir Sorgen um deine Tochter Rusalka. Sie sitzt oft allein am Seeufer und schaut hinauf zum Mond. Sie träumt davon ein menschliches Leben zu führen. Du hast Angst um sie, denn du weißt, dass die Menschenwelt gefährlich sein kann.

*Wehe dir, dass dich Verblendung schlug,  
verloren, verkauft an Menschentrug!*

### **Die Wassernymphe**

Du bist eine Wassernymphe. Zusammen mit deinen Geschwistern und deinem Vater, dem Wassermann, lebst du an einem See im tiefen Wald. Wassernymphen sind zauberhafte Wesen, die die Natur und das Wasser beschützen.

Deine Erscheinung ist anmutig und von natürlicher Schönheit. Du hast einen starken Bezug zur Umwelt und bist in der Lage, die Geheimnisse der Natur zu verstehen.

Du hast eine enge Bindung zu deiner Schwester Rusalka. In letzter Zeit machst du dir Sorgen um sie. Sie sitzt oft allein am Seeufer und schaut hinauf zum Mond. Sie träumt davon ein menschliches Leben zu führen. Du hast Angst um sie, denn du weißt, dass die Menschenwelt gefährlich sein kann.

*Schwesterlein, wo bist du, Schwesterlein?*

### **Die Waldelfe**

Du bist eine Waldelfe, ein geheimnisvolles und zauberhaftes Wesen des Waldes. Dein Zuhause ist der tiefe Wald, wo du inmitten der Bäume und der Natur lebst.

Deine Erscheinung ist von natürlicher Schönheit und Anmut geprägt. Als Waldelfe bist du eng mit der Waldlandschaft verbunden und kannst die Geheimnisse des Waldes verstehen und interpretieren. Du tollst gerne mit deinen Freundinnen am See herum und treibst Späße mit dem alten Wassermann. In letzter Zeit siehst du des Öfteren Rusalka, die Tochter vom Wassermann, auf einer Weide am See sitzen und den Mond anstarren. Woran sie wohl denken mag? Sie sieht so traurig aus.

*Hei-ja he, Mondschein leuchtet über'm See!*

### **Der Heger (Wildhüter)**

Du bist der Heger, ein erfahrener Wildhüter und Jäger, der auf dem Schloss des Prinzen wohnt und arbeitet. Deine Aufgabe ist es, die Tierwelt und die Natur zu schützen und zu bewahren.

Deine Erfahrung und dein Wissen über die Wildtiere und die Pflanzenwelt machen dich zu einer respektierten Person im Wald.

Du bist Berater und Verbündeter des Prinzen. Du kennst die Geheimnisse des Waldes und warnst den Prinzen vor den Gefahren, die im tiefen Wald lauern können. Wie zum Beispiel den geheimnisvollen Wassermann, der einen in die Tiefe ziehen kann.

Du redest gern mit anderen Angestellten am Schloss über den neuesten Klatsch und Tratsch am Hofe des Prinzen.

*Also ist's doch wahr und richtig, was man spricht und plaudert?*

### Der Küchenjunge

Du bist der Küchenjunge im Schloss des Prinzen. Deine Aufgabe besteht darin, in der königlichen Küche zu arbeiten und bei der Zubereitung von Speisen und Getränken zu helfen.

Obwohl du eine bescheidene Position im Schloss hast, träumst du von größeren Abenteuern und einer aufregenden Zukunft. Du bist neugierig auf die Welt jenseits der Küche und würdest gerne mehr über das Leben außerhalb des Schlosses erfahren.

Du redest gern mit anderen Angestellten am Schloss über den neuesten Klatsch und Tratsch am Hofe des Prinzen.

*Werdet's schon erleben, hier wird's bald was geben!*

## RUSALKA | MATERIAL 6 | FRAGEN ZUR EINFÜHLUNG

Wie alt bist du? Wie und wo lebst du? Mit welchen Menschen/Wesen in welcher sozialen und/oder biotopischen Umwelt? An welchen Orten hältst du dich meistens auf?

Hast du eine Familie/Bezugsgruppe? Was bedeutet sie dir? Zu welchem Stand (Schicht, Klasse, Gruppe) gehörst du? Zu welcher Spezies gehörst du? Was denkst du von den anderen Ständen (Schichten, Klassen, Gruppen)? Hast du einen Adelstitel? Was denkst du von den Geistern/Menschen?

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? Hasst du jemanden?

Menschen: Wie ist deine materielle Situation? Was für einen Beruf hast du, bzw. was arbeitest du oder womit beschäftigst du dich? Wie sieht die Arbeit aus? Bist du damit zufrieden oder nicht? Warum? Womit beschäftigst du dich, wenn du nicht arbeitest? Was bedeutet dir der Titel, Reichtum, Macht?

Wald- und Wasserwesen: Wie ist deine spezielle Situation? Was für eine Funktion hast du, bzw. was tust du oder womit beschäftigst du dich? Wie sieht dein Dasein aus? Bist du damit zufrieden oder nicht? Warum? Was bedeutet dir der See/Wald?

Was erwartest du vom Leben und von anderen Menschen/Wesen? 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, Schwimmen, Fliegen? Welche körperlichen Eigenheiten hast du?

Was hältst du von Geistern/Menschen? Was hältst du von Zauberei? Glaubst du an die Wirksamkeit eines Fluches?

## RUSALKA | MATERIAL 7 | SZENENKARTEN

### Szene 1

**Rollen:** (3 Waldelfen), Wassermann, Rusalka

**Ort:** Wiese am Ufer eines Sees. Ringsum Wälder. Nahe dem See wohnt Ježibaba in ihrer Hütte. Der Mond scheint, Auf einer alten Weide, die sich zum See neigt, sitzt Rusalka traurig und nachdenklich.

**Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Auf einer Waldlichtung am See toben und tanzen drei Waldelfen herum. Sie necken den alten Wassermann, der sie aus Spaß zu fangen versucht.

Rusalka ruft traurig nach ihrem Vater. Sie erzählt, dass sie gern ein Mensch sein möchte, denn sie hat sich in einen Prinzen verliebt. Der Wassermann kann nicht glauben, was er da hört. Er versucht ihr den Wunsch auszureden, sie bleibt jedoch dabei. Rusalka fragt nach Hilfe. Schlussendlich erzählt der Wassermann ihr von der Zauberin Ježibaba, die ihr vielleicht bei ihrem Wunsch helfen kann.

*Wie reagiert Rusalka auf den Hinweis mit der Hexe?*

### Szene 2

**Rollen:** Rusalka, Ježibaba

**Ort:** Ježibabas Hütte in der Nähe des Sees

**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden.*

**Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Rusalka trifft auf Ježibaba und erzählt von ihrem Wunsch ein Mensch zu sein.

Ježibaba ist bereit ihr eine Menschenseele zu geben, jedoch wird sie dafür ihre Stimme verlieren. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten.

Rusalka glaubt an ihre Liebe und willigt in den Pakt ein. Ježibaba verwandelt Rusalka.

*Wie sieht die Verwandlung aus? Wie ist es für Rusalka ihre Stimme zu verlieren?*

### Szene 3

**Rollen:** Rusalka, Prinz, (Nixen, Wassermann)

**Requisiten:** Pfeil, Bogen

**Ort:** im Wald

**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden. Die Hexe Ježibaba verwandelt sie, Rusalka verliert dafür ihre Stimme. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten.*

**Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Der Prinz ist im Wald auf der Jagd. Angelockt von einem weißen Reh, kommt er an eine Waldlichtung am See.

Dort trifft er auf Rusalka, die ihn sofort mit ihrer Schönheit verzaubert. Er wundert sich, dass sie nicht auf seine Fragen antwortet und lädt Rusalka ein, ihn auf sein Schloss zu begleiten.

Man hört noch die Nixen und den Wassermann warnend rufen, aber Rusalka verlässt gemeinsam mit dem Prinzen die Waldlichtung Richtung Schloss.

**Szene 4****Rollen:** Heger, Küchenjunge**Ort:** Schlosspark. Im Hintergrunde rechts Säulengang und Festsaal. Im Vordergrund links unter alten Bäumen ein Weiher. Es beginnt zu dämmern, später wird es Nacht.**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden. Die Hexe Ježibaba verwandelt sie, Rusalka verliert dafür ihre Stimme. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten.***Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Auf dem Schloss finden die Vorbereitungen für die Hochzeit zwischen dem Prinzen und Rusalka statt.

Der Heger und der Küchenjunge sprechen miteinander über die seltsame unbekannte Braut, die nicht spricht. Sie fragen sich, was der Prinz an ihr findet. Sie glauben, dass er sich schon nach einer anderen Frau umschaute. Da war doch diese Fremde Fürstin unter den Hochzeitsgästen. Hat der Prinz ihr nicht immer wieder Komplimente gemacht?

**Szene 5****Rollen:** Prinz, Rusalka, Fremde Fürstin (Hofgesellschaft)**Ort:** Im Schlosspark. Im Hintergrunde rechts Säulengang und Festsaal. Im Vordergrund links unter alten Bäumen ein Weiher. Es beginnt zu dämmern.**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden. Die Hexe Ježibaba verwandelt sie, Rusalka verliert dafür ihre Stimme. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten.***Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Auf dem Schloss kommen immer mehr Gäste für die große Hochzeit zwischen dem Prinzen und Rusalka an.

Rusalka und der Prinz erscheinen und man merkt, dass der Prinz von der Kälte und dem Schweigen Rusalkas zuerst verwundert, dann enttäuscht ist.

Unter den Gästen ist auch eine Fremde Fürstin. Sie wirft dem Prinzen vor, dass er sich nicht um seine Gäste kümmert. Er entschuldigt sich wortreich bei der schönen Fürstin. Er ist ganz bezaubert von ihr und beachtet Rusalka gar nicht mehr. Der Prinz geht mit der Fremden Fürstin ins Schloss und lässt Rusalka allein.

*Wie reagiert Rusalka?***Szene 6****Rollen:** Rusalka, Ježibaba**Requisiten:** Dolch**Ort:** Wiesengrund am Ufer des Sees. Es geht auf den Abend zu ...**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden. Die Hexe Ježibaba verwandelt sie. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten. Wie von Ježibaba vorhergesehen, bleibt der Prinz Rusalka nicht treu und verfällt einer Fremden Fürstin. Der Wassermann verflucht den Prinzen und zieht Rusalka mit sich in die Tiefe.***Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Rusalka klagt dem Wasser ihr Leid. Ježibabas Zauber hat sie zur Strafe in ein Irrlicht verwandelt. Ježibaba erscheint und erzählt wie Rusalka geholfen werden kann: Der Prinz, wegen dem sie eine Menschengestalt angenommen hat, muss sterben. Sie übergibt Rusalka einen Dolch, mit dem sie den Prinzen töten soll.

Rusalka kann dies nicht tun. Sie möchte lieber selbst leiden, als dass ihr Geliebter sterben muss.



**Szene 7**

**Rollen:** Heger, Küchenjunge, Ježibaba, Wassermann

**Ort:** vor der Hütte von Ježibaba

**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden. Die Hexe Ježibaba verwandelt sie. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten. Wie von Ježibaba vorhergesehen, bleibt der Prinz Rusalka nicht treu und verfällt einer Fremden Fürstin. Rusalka wird in ein Irrlicht verwandelt.*

**Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Der Heger und der Küchenjunge erscheinen bei Ježibaba an ihrer Hütte.

Sie fragen um Rat, wie sie dem unglücklichen Prinzen helfen können. Sie werfen Rusalka vor, den Prinzen einfach verlassen zu haben. Sie hat ihn außerdem mit einem bösen Zauber belegt, denn er wirkt wie verändert. Der Wassermann hat diese Lügen gehört. Er schwört Rache und verscheucht gemeinsam mit Ježibaba den Heger und den Küchenjungen.

**Szene 8**

**Rollen:** Waldelfen, Prinz, Rusalka

**Ort:** Waldwiese am See, am Abend

**Was bisher geschah:** *Rusalka hat sich in einen Prinzen verliebt und möchte für ihn ein Mensch werden. Die Hexe Ježibaba verwandelt sie. Sollte Rusalka enttäuscht werden und zurückkehren, wird es für sie und den Prinzen den Untergang bedeuten. Wie von Ježibaba vorhergesehen, bleibt der Prinz Rusalka nicht treu und verfällt einer Fremden Fürstin. Rusalka wird in ein Irrlicht verwandelt.*

**Spielt eine Szene, in der Folgendes passiert:**

Die Waldelfen toben und tanzen herum. Sie necken den alten Wassermann, der ernst und abweisend bleibt. Er erzählt vom traurigen Schicksal seiner Tochter Rusalka. Die Waldelfen gehen betrübt in den Wald zurück.

Der Prinz ist von Gewissensbissen geplagt. Er erscheint am See, um sich bei Rusalka zu entschuldigen. Er will sie, „sein weißes Reh“, von seiner Liebe überzeugen.

Das Irrlicht Rusalka erscheint und der Prinz möchte sie umarmen. Sie warnt ihn davor, weil das seinen Tod bedeuten wird.

*Was wird der Prinz tun?*

## RUSALKA | MATERIAL 8 | GESPIELTE ERZÄHLUNG

### Rollen:

auf der Bühne: Rusalka

im Off: Wassermann, Prinz, Fremde Fürstin

### Ort:

Im Schlosspark. Im Hintergrunde rechts Säulengang und Festsaal. Im Vordergrund links unter alten Bäumen ein Weiher. Es beginnt zu dämmern.

- Der Prinz ist soeben mit der Fremden Fürstin verschwunden und hat Rusalka allein zurückgelassen. **CD 2.4 | 3:04 - 3:30** (Musik zur Einfühlung)
- Rusalka blickt den beiden im Schmerz erstarrt nach.
- Rusalka will den beiden hinterher laufen, um den Prinzen zurückzuhalten, bleibt dann aber doch stehen.
- Sie ist traurig und versteht die Welt nicht mehr. Sie denkt laut für sich:  
DOPPELPUNKT
- Rusalka geht an das Seeufer. **CD 2.4 | 4:07 - 4:58**
- Ihr Vater, der Wassermann, erscheint. Er fragt was los ist: DOPPELPUNKT
- In seiner Anwesenheit kann Rusalka ihre Stimme wieder benutzen und sie klagt ihrem Vater ihr Leid: DOPPELPUNKT
- Er versucht sie zu trösten. DOPPELPUNKT  
**CD 2.6 | 0:58 - 1:53**
- Da kommt der Prinz mit der Fürstin zurück.
- Der Wassermann verschwindet im Wasser.
- Rusalka läuft dem Prinzen entgegen. **CD 2.8 | 6:39 - 7:00**
- Der Prinz stößt Rusalka von sich und sagt unfreundlich: DOPPELPUNKT
- Da erscheint der Wassermann wieder und ist sehr wütend auf den Prinzen. Er ruft laut: DOPPELPUNKT
- Er verflucht den Prinzen mit den Worten: DOPPELPUNKT  
**CD 2.9 | 5:55 - 6:22**
- Der Wassermann zieht Rusalka mit sich in die Tiefe.
- Der Prinz ist verstört von dem Fluch des Wassermanns und stammelt vor sich hin: DOPPELPUNKT
- Er bittet die Fürstin, dass sie ihn von der Macht des Wassermann-Zaubers erlöse. DOPPELPUNKT
- Die Fürstin aber verhöhnt ihn nur kaltherzig und macht sich über ihn lustig: DOPPELPUNKT
- Sie hat gar kein größeres Interesse an dem Prinzen und lässt ihn alleine stehen.
- **CD 2.9 | 6:32 - 7:00**
- Der Prinz bleibt allein zurück.

*Reflexion: Was geht in dem Prinzen vor? Bereut er sein Verhalten?*

*In welcher Verfassung verlässt Rusalka ihre eigene Hochzeit?*

*Warum ergreift die fremde Fürstin jetzt nicht die Gelegenheit, ihre Beziehung zum Prinzen zu vertiefen?*

## LITERATUR

### 1. Über das Werk - Sekundärliteratur

KNESSL, Lothar (Hrsg.): Antonín Dvořák: Rusalka. Programmheft der Wiener Staatsoper. Wien 1987.

ROBERTSON, Alec: Antonín Dvořák - Leben und Werk. Meister der Musik im 19. und 20. Jahrhundert. Albert-Müller-Verlag, A.-G., Rüschlikon-Zürich o.J..

SCHLÄDER, Jürgen: *Undine auf dem Musiktheater. Orpheus-Schriftenreihe zu Grundfragen der Musik Bd. 28. Bonn-Bad Godesberg, 1979.*

VOJTECH, Ivan: *Rusalka. In: Pipers Enzyklopädie des Musiktheaters, Bd. 2, S. 101-106, München/Zürich 1987.*



<https://opera-guide.ch/operas/rusalka/libretto/de/>  
Libretto

[https://issuu.com/komische\\_oper/docs/ph\\_rusalka](https://issuu.com/komische_oper/docs/ph_rusalka)  
Programmheft der Komischen Oper Berlin

<https://ivo-zoellner.de/wp-content/uploads/2016/05/Programmheft-Rusalka.pdf>  
Programmheft des Anhaltischen Theaters Dessau (beinhaltet Rollenkarten von Rusalka und Prinz)

<https://doc.culturebase.org/dox/7/7/4/2/6/774261f05d6fdf912c0f55a49e79794d64086bee8ee8b1.56608510.pdf>  
Programmheft der Staatsoper Hannover

## **2. Unterrichtsmaterialien zur Szenischen Interpretation von Musiktheater**

### ***Schriftenreihe "Szenische Interpretation von Opern" im Lugert-Verlag:***

BRINKMANN, Rainer O.: »Die Hochzeit des Figaro«

BRINKMANN, Rainer O.; MEGNET, Katharina: »Die Dreigroschenoper«

KOSUCH, Markus; STROH Wolfgang Martin: »West Side Story«

NEBHUTH, Ralf; STROH, Wolfgang Martin: »Carmen«

STROH, Wolfgang Martin: »Wozzeck«

BRINKMANN, Rainer O.; KOSUCH, Markus; STROH, Wolfgang Martin:  
Methodenkatalog der Szenischen Interpretation von Musiktheater. Lugert-  
Verlag, Oldershausen 2022<sup>3</sup>.

### ***Im Wißner-Verlag Augsburg:***

BRINKMANN, Rainer O.: Giacomo Puccini »La Bohème«. Szenische  
Interpretation von Musiktheater. In: Matthias Kruse (Hrsg.): Musiktheater.  
Beiträge zur Didaktik und Methodik. Bd. 1. Augsburg 2003.

### ***Im Institut für Szenische Interpretation von Musik + Theater (ISIM):***

Eine umfangreiche Literaturliste zum Thema „Szenische Interpretation von Musik +  
Theater“ und zahlreiche Materialien zum Download befinden sich auf der Website  
[www.isim-online.de](http://www.isim-online.de)