

BÜHNEN BERN
SCHAUSPIEL

Ab
15.11.25
Stadttheater



**DIE UNENDLICHE
GESCHICHTE**

von Michael Ende 4+

Material zur Vor- und Nachbereitung im Unterricht

Liebe Lehrkräfte

Diese Materialmappe möchte Sie dabei unterstützen, Schüler*innen für den Theaterbesuch *Die unendliche Geschichte* vorzubereiten. Das Ziel ist, Kindern zu helfen, sich auf den Theaterbesuch einzulassen, die Vorstellung zu verstehen und zu geniessen.

Im ersten Teil finden Sie allgemeine Informationen zum Autor und zum Roman. Im zweiten Teil gibt es Informationen zu der Umsetzung von Schauspiel Bern. Der dritte Teil besteht aus Spielvorlagen zum Vor- und Nachbereiten.

Wir bieten Ihnen neben dieser Materialmappe auch vorbereitende Workshops, Einführungen, Nachgespräche (z.B. mit Beteiligten der Produktion) oder Führungen durchs Stadttheater an. Falls Sie inhaltliche Fragen haben oder theaterpädagogische Angebote rund um den Vorstellungbesuch buchen möchten, erreichen Sie unsere Theaterpädagogin Fabienne Biever folgendermassen:

fabienne.biever@buehnenbern.ch, Tel: 031 329 51 18 (Mo –Do)

Fragen zur Kartenbestellung und Schulklassentarife beantwortet Ihnen gerne unser Team der Theaterkasse: 031 329 52 52, kasse@buehnenbern.ch

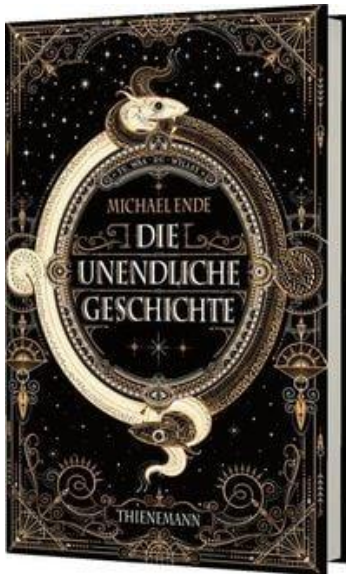
Wir freuen uns auf Ihren Besuch im Schauspiel Bern!

Elisa Elwert (Dramaturgie) & Fabienne Biever (Schauspielvermittlung)

Inhalt

Über den Roman <i>Die unendliche Geschichte</i>	4
Kurzbiografie Michael Ende (1929-1995)	5
Entstehung, Bedeutung, Rezeption	6
Das unendliche Filmdebakel.....	7
Die unendliche Geschichte bei Bühnen Bern.....	8
Besetzung	8
Fassung & Regieteam	9
Zu den Figuren und Figurinen.....	10
Bühnenbild & Lichtkonzept	18
Musik.....	20
Vor dem Theaterbesuch	23
Warm-up zum Thema Fantasie	23
Baya Balthasar Bux, die Hauptfigur	23
Weitere Figuren kennenlernen.....	24
Standbilder	25
Die Geschichte besser kennenlernen	26
Das Lesetheater.....	26
Stell dir vor: ein Sandkorn.....	27
Theater-Detektiv*innen	28
Theater-Knigge für junges Publikum	29
Nach dem Theaterbesuch	30
Erinnerungsfetzen	30
Das Nichts.....	30
Standbilder zu Situationen aus dem Stück	30
Theater-Detektiv*innen	31
Klärungs- und Beobachtungsfragen	31
Impressum	32

Über den Roman *Die unendliche Geschichte*



«Alles Getier im Haulewald duckte sich in seine Höhlen, Nester und Schlupflöcher. Es war Mitternacht, und in den Wipfeln der uralten riesigen Bäume brauste der Sturmwind.»

Das sind die ersten Sätze, die das Kind Bastian Balthasar Bux in dem gestohlenen Buch aus dem Antiquariat von Herrn Koreander liest. Er erfährt, dass das Land Phantásien bedroht – von dem unerklärlichen Nichts, das ganze Landschaften zu verschlingen droht und auf rätselhaft Weise mit der Krankheiten der Kindlichen Kaiserin zu tun zu haben scheint. Seite um Seite gerät Bastian tiefer in den Sog der Unendlichen Geschichte, bis er erkennt, dass er selbst aufgerufen ist, Atréju, dem Glücksdrachen Fuchur und den anderen Phantásiern zu helfen. Gemeinsam haben sie den Auftrag, die Kindliche Kaiserin zu retten, und damit den Untergang ihres Landes zu verhindern.

DIE KINDLICHE KAISERIN¹

Auszug aus dem Roman

Die Kindliche Kaiserin galt zwar, wie ihr Titel ja schon sagt, als die Herrscherin über all die unzähligen Länder des grenzenlosen phantásischen Reiches, aber sie war in Wirklichkeit viel mehr als eine Herrscherin, oder besser gesagt, sie war etwas ganz Anderes. Sie herrschte nicht, sie hatte niemals Gewalt angewendet oder von ihrer Macht Gebrauch gemacht, sie befahl nichts und richtete niemanden, sie griff niemals ein und musste sich niemals gegen einen Angreifer zur Wehr setzen, denn niemandem wäre es eingefallen sich gegen sie zu erheben oder ihr etwas anzutun.

Vor ihr galten alle gleich. Sie war nur da, aber sie war auf eine besondere Art da: Sie war der Mittelpunkt allen Lebens in Phantásien. Und jedes Geschöpf, ob gut oder böse, lustig oder ernst, töricht oder weise, alle, alle waren nur da durch ihr Dasein. Ohne sie konnte nichts bestehen, so wenig ein menschlicher Körper bestehen könnte, der kein Herz mehr hat. Niemand konnte ihr Geheimnis ganz begreifen, aber alle wussten, dass es so war. Und so wurde sie von allen Geschöpfen dieses Reiches gleichermassen respektiert und alle machten sich gleichermassen Sorgen um ihr Leben. Denn ihr Tod wäre zugleich das Ende für sie alle gewesen, der Untergang des unermesslichen Reiches Phantásien.

¹ Michael Ende: *Die Unendliche Geschichte*. Thienemann, Stuttgart 2019

Kurzbiografie Michael Ende (1929-1995)

Michael Ende gehört zu den erfolgreichsten deutschen Schriftstellern des letzten Jahrhunderts. Der vielseitige Autor verfasste, neben vielen bekannten Kindern- und Jugendbüchern, auch Bücher für Erwachsene und Theaterstücke. Viele seiner Geschichten wurden verfilmt, u. a. auch *Die unendliche Geschichte*.



www.michaelende.de

Er wurde am 12. November 1929 in Garmisch als Sohn des surrealistischen Malers Edgar Ende und Luise Bartholomä geboren.

Er wuchs inmitten der Münchner Kunstszene auf, die seine Kindheit stark prägte. Die Zeit in der Schule empfand Michael Ende jedoch als „*einzigste Katastrophe. Ich war immer ein schlechter Schüler und hatte eigentlich nur Angst vor dem jeweils nächsten Tag.*“ Seine prägende Schulerfahrung findet sich in der Figur des Bastians in *Die unendlichen Geschichte* wieder. Nur die letzten Schuljahre in der Waldorfschule hat Michael Ende noch gut in Erinnerung. Seine hieraus resultierenden anthroposophischen Vorstellungen tauchen auch in seinen Werken oftmals auf.

Sein grosser Wunsch war, für das Theater zu schreiben. Aus diesem Grund begann er 1948 ein Schauspielstudium. Er lernte die Schauspielerin Ingeborg Hoffmann kennen. Durch ihre Beziehungen fand Michael Ende Kontakt zu diversen politisch-literarischen Kabaretts, für die er erste Texte schrieb.

1960 erschien sein erster Roman *Jim Knopf*. Nachdem das Manuskript immer wieder abgelehnt wurde, fand Michael Ende im Thienemann Verlag einen Herausgeber, unter diesem auch seine späteren Erfolgswerke veröffentlicht wurden. Dem milden Klima Italiens zugetan, erwarb Michael Ende ein Haus südlich von Rom. Dort entstanden u. a. seine Romane *Momo* und im Jahre 1979 *Die unendliche Geschichte*. Beide Bücher erhielten zahlreiche Preise und verschafften ihm den internationalen Durchbruch.

Die unendliche Geschichte verkaufte sich weltweit etwa zehn Millionen Mal und wurde in vierzig Sprachen übersetzt. 1984 wurde der Roman unter der Regie von Wolfgang Petersen von den Bavaria Filmstudios aufwendig verfilmt. Mit einem Budget von 60 Millionen DM, bis heute eine der teuersten deutschen Filmproduktionen, wurde der Film zum grossen Erfolg und liess den Verkauf des Romans erneut in die Höhe schiessen. Michael Ende bezeichnete den Film jedoch als «*ein gigantisches Melodram aus Kitsch, Kommerz, Plüsch und Plastik.*» Er liess sich sogar aus den Filmcredits streichen und klagte erfolglos gegen die Filmemacher.

1995 starb Michael Ende an Magenkrebs.

Entstehung, Bedeutung, Rezeption

Die Idee zum Roman zog Michael Ende 1977 förmlich aus der Schublade – auf einem Zettel hatte er sich Bucheinfälle notiert, darunter auch: «Ein Junge gerät beim Lesen einer Geschichte buchstäblich in die Geschichte hinein und findet nur schwer wieder heraus.» Trotz anfänglicher Bedenken, ob dies für einen Umfang von etwa 100 Seiten überhaupt ausreichen würde, explodierte Ende der Stoff unter den Händen, erzählt Roman Hocke, langjähriger Freund und Lektor von Michael Ende. Insgesamt arbeitete er knapp drei Jahre an der *Unendlichen Geschichte*.

«In der Unendlichen Geschichte war es wiederum so, dass ich bis zuletzt nicht wusste, wo der Ausgang Phantásiens ist. Das Buch sollte ja schon vorher herauskommen. Der Verleger hatte Drucktermine bestellt, das Papier lag schon da, und er rief immer an und fragte: Wann krieg ich es denn nun, und ich musste immer sagen: Du, ich kann's dir nicht geben, Bastian kommt nicht mehr zurück. Was soll ich machen? Ich muss warten, bis es soweit ist, bis die Figur aus sich heraus die Notwendigkeit erlebt, dass sie zurückkommen muss, und deswegen wurde es eben diese Odyssee.»²

Mit Erscheinen löste das Buch eine Welle der Begeisterung unter jungen wie alten Leser*innen, Buchhändler*innen und Kritiker*innen aus und avancierte recht schnell zum Kultbuch. Michael Ende hatte offenbar einen Nerv getroffen. Dazu schreibt Roman Hocke in seinem Buch *Michael Ende – Magische Welten*:

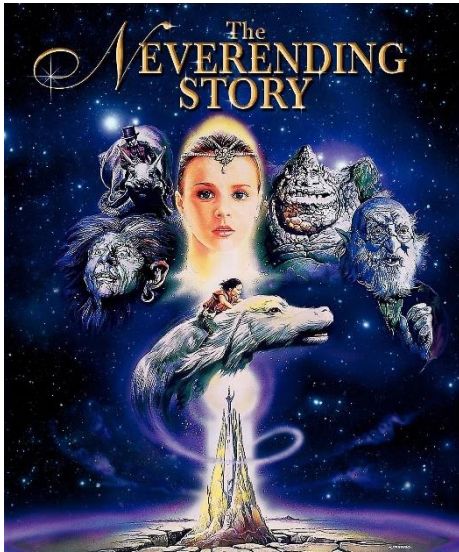
«Michael Ende entwarf die Rolle der Fantasie als Gegenmacht zu einer als zunehmend fantasielos und technologiegläubig empfundenen Welt. Die Fantasie erweist sich im Roman als eine wirksame Möglichkeit, Realität zu verändern. Darüber hinaus gab der Autor den Menschen ein neues Gefühl für ihren Wert und ihre Bedeutung. Durch die Kraft in uns selbst – so implizite Aussage des Buches – könne es gelingen, das Leben im positiven zu verändern.»

Sein Aufruf zur Rettung Phantásiens in seiner *Unendlichen Geschichte* hat bis heute nicht an Aktualität verloren. Im Zuge der gegenwärtigen Digitalisierung und Medialisierung, in denen Kinder und Jugendliche ihr Wissen häufig aus vorgefertigten Bildern aus dem Internet ziehen, ermöglicht uns ‚Phantásien‘ die Welt aus anderen Blickwinkeln zu betrachten und sogar neu zu gestalten:

«In diesem Buch ist der magische Bereich des Imaginären eben Phantásien, in das man ab und zu reisen muss, um dort sehend zu werden. Dann kann man zurückkehren in die äussere Realität, mit verändertem Bewusstsein, und diese Realität verändern oder sie wenigstens neu zu sehen und zu erleben.»³

² Interview mit Klaus Seehafer, Anfang der 1980er Jahre. (Quelle: wikipedia)

Das unendliche Filmdebakel⁴



www.kino.de

1984 kommt *Die unendliche Geschichte* in die Kinos. Regie führt Wolfgang Petersen, der durch den Film *Das Boot* internationale Beachtung fand. 60 Millionen Dollar hat der Film gekostet. Michael Ende wird vor der Premiere zu einer privaten Vorführung eingeladen. Er ist erschrocken über die banalisierende Qualität des Films. Sein Verdikt:

«Ein gigantisches Melodram aus Kitsch, Kommerz, Plüsch und Plastik. Eine Mischung aus *E.T.* und *The Day After*.»

Er fühlt sich von den Filmleuten ausgetrickst und beschliesst, seinen Namen zurückzuziehen. Auf der Presseverlautbarung gibt er bekannt, dass er mit dem Film nichts zu tun haben möchte, und verlangt, einige Filmsequenzen herauszuschneiden. Michael Ende und der Thienemann

Verlag reichen eine Klage ein, doch sie verlieren den Prozess. Der Kampf gegen den Filmkommerz kostet Michael Ende Kraft und Nerven. Durch die in seinen Augen nach rein kommerziellen Gesichtspunkten orientierte Verfilmung sieht er sein Selbstverständnis als Schriftsteller, Künstler und Kulturmensch in Frage gestellt.

«Ich würde mich selbst nicht mehr im Spiegel erkennen, würde ich für so etwas meinen Namen hergeben. Ich habe einen Riesenskandal gemacht. Aber das half nichts.»

Als seine Empörung und sein Zorn über die Verfilmung Jahre später verrauchte sind, sieht er das Ganze aus grösserer Distanz: Dass er den Prozess verloren hat, so argumentiert er etwas zynisch, erscheint ihm nachträglich nur logisch.

«Urteilsbegründung des Gerichts: Es sei zwar richtig, dass es sich um eine grobe Entstellung meines Buches handle, doch da der Film sich vorwiegend an ein jugendliches Publikum wende, spiele das keine Rolle. Die Wahrheit war natürlich, dass auf der einen Seite ein Betriebskapital von über 60 Millionen Dollar auf dem Spiel stand, auf der anderen die Meinung eines einzelnen, grössenwahnsinnig gewordenen Autors. Dieser verlorene Prozess hat mich mehr gekostet, als ich überhaupt für die Verfilmungsrechte bekommen hatte. Damals habe ich mir die Sache sehr zu Herzen genommen, inzwischen ist sie mir gleichgültig.»

³ www.michaelende.de/autor/biographie/das-unendliche-filmdebakel

Die unendliche Geschichte bei Bühnen Bern

Besetzung

Regie	Roger Vontobel	Wiederaufnahme: 15.11.2025
Bühne	Ansgar Prüwer	Dauer: 2 Stunden, mit einer Pause
Kostüm	Martina Lebert	
Musik	Matthias Herrmann	
Licht	Rolf Lehmann	
Video	Michael Ryffel	
Dramaturgie	Elisa Elwert / Krystian Podworny	
Regieassistentz	Lou Steiger	

Baya Balthasar Bux
Lou Haltinner

Karl Konrad Koreander / Gmork / Engywuck
Stephane Maeder

Atréju
Linus Schütz

Artax / Fuchur
Claudius Korber

Die Kindliche Kaiserin / Uyulàla
Isabelle Menke

Rennschnecke / Urgl
David Berger

Cairon
Ali Kandas

Irrlicht
Mariia Serheieva

Felsenbeisser
Fabiano Bernardi

Die Uralte Morla / Ygramul / Windriesen / Spukgestalten
David Berger, Fabiano Bernardi, Ali Kandas, Mariia Serheieva

Cello
Matthias Herrmann / Raphael Heggendorf

Geige
Sebastian Lötcher

Fassung & Regieteam

Die Theaterfassung des Romans wurde erstellt von dem Autor und Dramaturgen [John von Düffel](#), der den einzelnen Figuren mit viel Liebe Aufmerksamkeit schenkt und zugleich den beinahe 500 Seiten starken Roman straff kürzt. In Bern wird der erste Teil der Geschichte auf die Bühne kommen – wir erzählen die Geschichte bis zu dem Moment, in dem das lesende Kind seinen Mut zusammennimmt und den Sprung nach Phantasien wagt, wo es lernt, dass aus seiner Fantasie alles neu entsteht, den Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt. Die Figur des Bastian ist in der Berner Version mit einer weiblichen Schauspielerin besetzt und deshalb umbenannt: Ihr Name lautet bei uns Baya Balthasar Bux. Der Regisseur [Roger Vontobel](#) möchte mit seiner Inszenierung (junge) Menschen ermutigen, ihre Welt/ Realität mitzugestalten. «Veränderung ist möglich. Veränderung beginnt im Kopf, in deiner Fantasiewelt. Create your own world! Hol dir die Kraft dafür aus der Fantasie, aus Büchern, aus dem Theater...», so seine Worte zu Beginn des Probenprozesses. Vontobel geht es darum, eine Geschichte über «Empowerment», Selbstermächtigung zu erzählen. Ausserdem möchte er seinem jungen Publikum das Theater selbst als magischen und grandiosen Ort der Verwandlung vorstellen. Zusammen mit der Dramaturgin [Elisa Elwert](#), dem Bühnenbildner [Ansgar Prüwer](#), der Kostümbildnerin [Martina Lebert](#) und dem Musiker [Matthias Herrmann](#) entsteht ein kraftvolles und bildstarkes Theaterspektakel, das alles aufführt, was das Berner Stadttheater zu bieten hat: Nebel- und Windmaschinen, die grosse Lichtmaschinerie, Bühnenbodenversenkungen und fliegende Schauspieler*innen.



Genet Zegay als Baya Balthasar Bux

© Annette Boutellier

Zu den Figuren⁵ und Figurinen⁶

BAYA BALTHASAR BUX

Baya ist schüchtern, sie wird von den anderen Kindern gehänselt. Sie träumt davon, so viel Mut zu besitzen wie die Held*innen in Büchern. Denn das Reich der Bücher ist Bayas Zuflucht, keine erdachte Nebenwelt, sondern eine zweite Wirklichkeit. Hier gelingt es ihr, den Tod ihrer Mutter und die Trauer ihres Vaters zu verkraften, hier prallt der Spott der Mitschüler*innen an ihr ab, und hier erwartet sie das grösste Abenteuer: Phantasien.



ATRÉJU

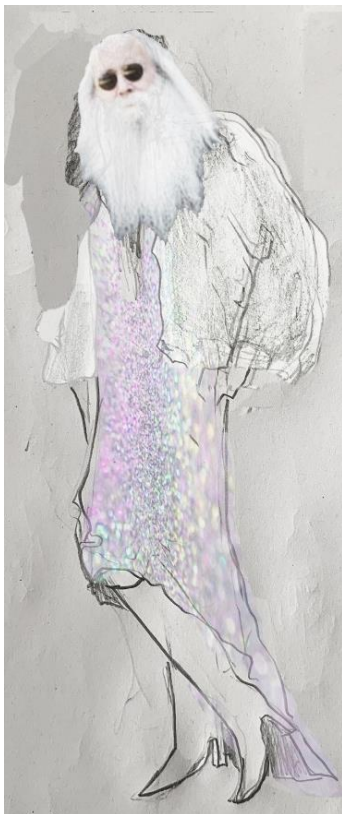
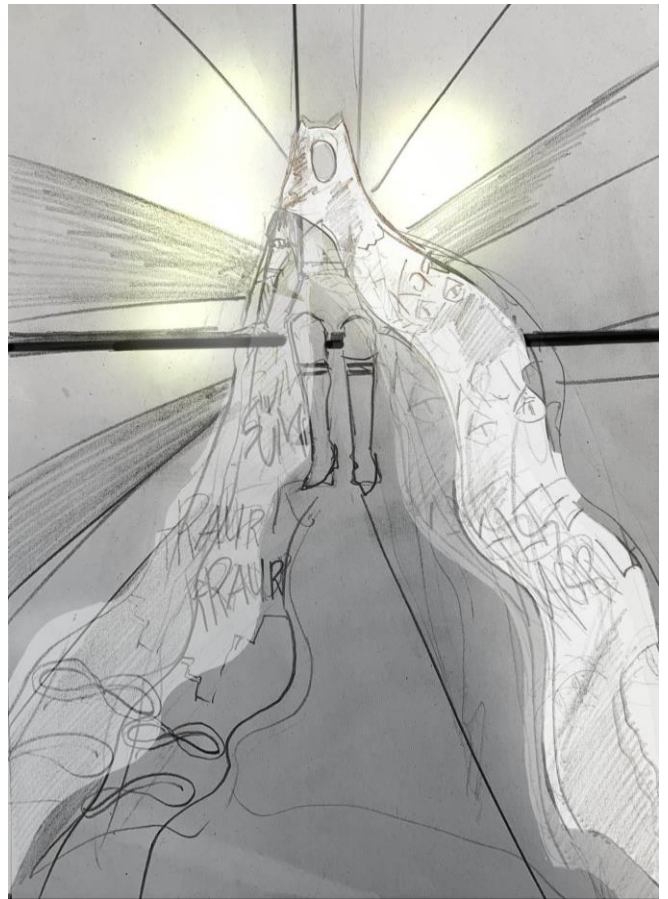
Atréju ist ein junger Jäger, der am Gräsernen Meer lebt. Er ist mutig, treu und tapfer und bereit anzunehmen, was sein Schicksal ihm auferlegt: Allein zieht er auf seinem Pferd Artax aus, um Phantasien vor der Vernichtung zu bewahren. Baya bewundert Atréju und wäre gerne ein wenig so wie er.

⁵ <http://michaelende.de/die-unendliche-geschichte>

⁶ Alle Figurinen wurden von der Kostümbildnerin [Martina Lebert](#) entworfen

DIE KINDLICHE KAISERIN

Sie ist die goldäugige Gebieterin der Wünsche, ihre Schönheit übersteigt jede Vorstellungskraft und statt eines Palastes bewohnt sie einen Elfenbeinturm im Herzen Phantásiens. Durch sie existieren sämtliche Geschöpfe ihres Reiches, sie selbst aber existiert nur so lange, wie die Menschen sich ihres Namens erinnern. Jetzt, wo ihr Name in Vergessenheit gerät, verfällt sie einer rätselhaften Krankheit, und ganz Phantásien verfällt mit ihr. Wenn das Geheimnis um ihr Leiden nicht rasch aufgeklärt wird und sich Abhilfe findet, droht das Nichts, die gesamte Fülle des Reiches zu verschlingen.



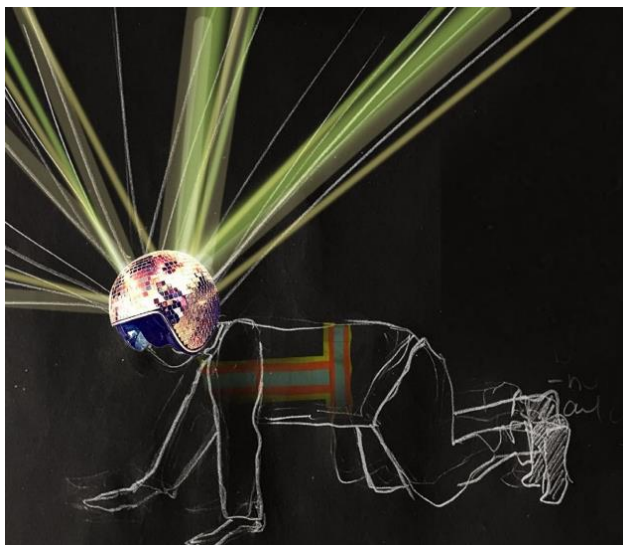
FUCHUR

Fuchur ist ein weisser Glücksdrache, ein Wesen des Himmels, des Lichts und der Wärme, das sämtliche Sprachen der Freude versteht. Er gehört zu den seltensten Geschöpfen Phantásiens. Leicht wie eine Wolke schwimmt er durch die Lüfte, und wer seine Stimme wie eine Bronzeglocke einmal singen hört, vergisst den Klang niemals. Einen Glücksdrachen zum Freund zu haben, bedeutet, mit der Angst nicht länger allein zu sein und selbst in schier aussichtsloser Lage die Hoffnung nicht völlig zu verlieren.

FELSENBEISSER, IRRLICHT & RENN SCHNECKE

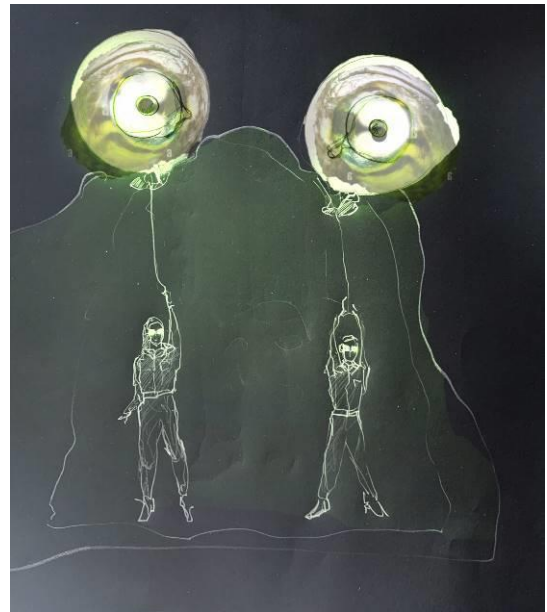


Pjörnrachzarck ist ein Felsenbeisser. Er ist einer der drei Boten, die als erste auftreten. Wie das Irrlicht Blubb und die Rennschnecke soll er der Kindlichen Kaiserin die Nachricht überbringen, dass das Nichts sich ausbreitet. Das Irrlicht, der Felsenbeisser und die Rennschnecke sind es, die Bayas Aufmerksamkeit fesseln und damit ihre Phantásienreise möglich machen. Nur weil sie so phantastische Gestalten sind liest Baya gespannt weiter.



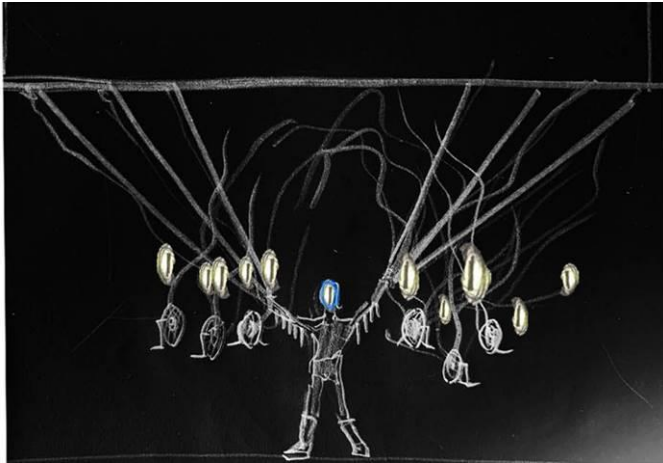
DIE URALTE MORLA

Tief in den Sümpfen der Traurigkeit lebt eines der ältesten Geschöpfe Phantásiens: die Uralte Morla, eine gigantische Schildkröte, deren Weisheit vielleicht nur von derjenigen der Kindlichen Kaiserin übertroffen wird. Morla ist eine einsame Denkerin, deren Gedanken über Jahrtausende gereift sind, und ihrem Wissen sind keine Grenzen gesetzt. Leider macht jahrelanges Denken in Einsamkeit auch etwas wunderlich. Morla spricht deshalb im Plural von sich selbst, hat sozusagen eine schizophrene Einsamkeitslösung für sich gefunden: Sie selbst wurde über die Jahre hinweg zu ihrem einzigen Gesprächspartner. Sie ist es auch, die Atréju entscheidend bei seiner Grossen Suche hilft.

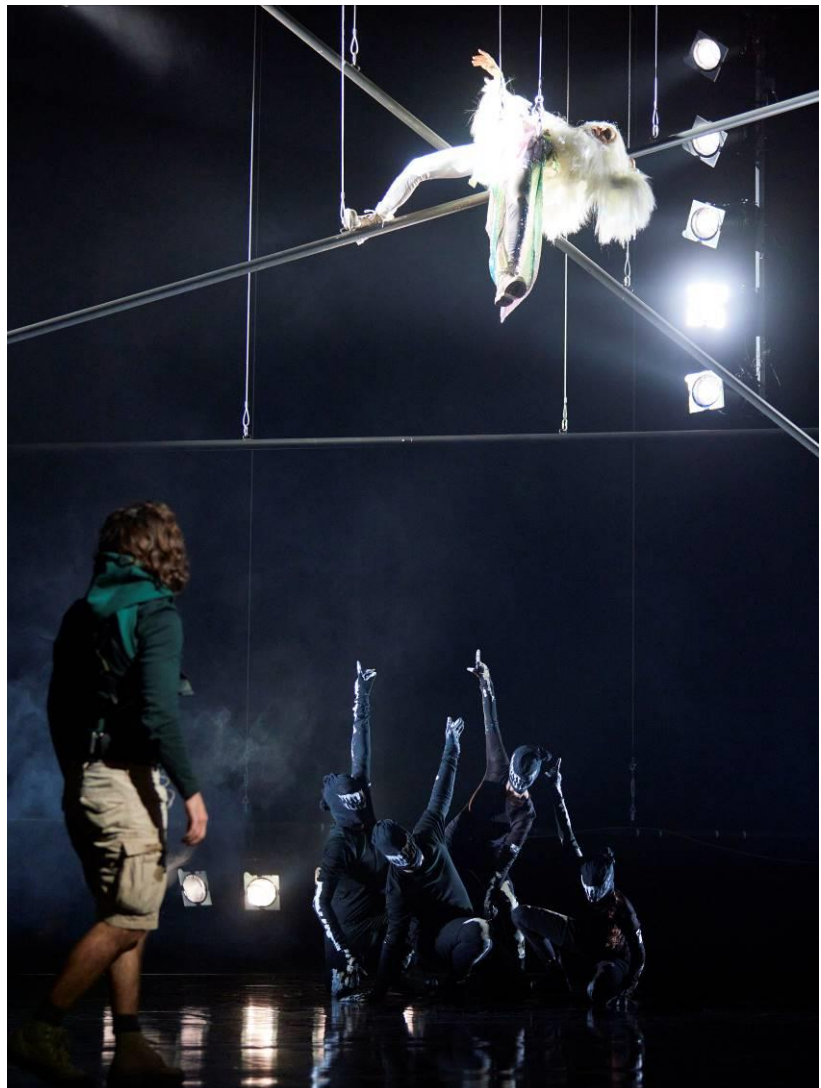


Die Uralte Morla mit Atréju (Linus Schütz). © Annette Boutellier

YGRAMUL, die Viele.



Ygramul ist eines der gefährlichsten Wesen Phantásiens. Sie sieht aus wie eine gigantische Spinne, und ihr Gift wirkt schon nach kurzer Zeit tödlich. Ihre Stimme klingt wie ein metallisches Surren tausender Dolchklingen. Bei näherem Betrachten ist zu erkennen, dass die gewaltige Spinne sich jedoch aus einer Unzahl von kleineren Kreaturen zusammensetzt. Ygramul hütet zudem ein Geheimnis...



Atréju (Linus Schütz) entdeckt den Glücksdrachen Fuchur (Claudius Körber) im Netz von Ygramul (David Berger, Lou Haltinner, Jan Hensel, Isabelle Menke) © Annette Boutellier

URGL & ENGYWUCK

Vor dem Zauberspielgeltor leben die Zweisiedler Urgl und Engywuck. Urgl kennt sich in Heilkunde aus, verabreicht Atréju und Fuchur ein Gegengift und heilt sie damit von Yramuls giftigem Biss. Engywuck erforscht die Rätsel Phantásiens und nennt sich selbst Professor. Sein wissenschaftlicher Durchbruch gelingt ihm mit seinem Werk „Das Uyulála-Rätsel, gelöst durch Professor Engywuck“.



Fuchur (Claudius Körber) und Atréju (Linus Schütz) landen verletzt vor dem Zauberspielgeltor. Engywuck (Kilian Land) und Urgl (David Berger) streiten sich darum, was nun zu tun ist. © Annette Boutellier

UYULÁLA, die Stimme der Stille.

Sie wird auch das südliche Orakel genannt. Uyulála, die Stimme der Stille, gehört einem uralten, körperlosen Volk an. Sie besteht nur aus einer Stimme. Es ist die einzige bekannte Lebensform in Phantásiens, deren körperliche Dasein sich nur aus reinen Schallwellen zusammensetzt. Man kann dieses Volk nur hören, jedoch nicht sehen, riechen, oder fühlen. Wesen wie Uyulála bestehen aus Schallstrukturen, deren Form sich aus Reimen zusammensetzt.

KARL KONRAD KOREANDER & GMORK



Herr Koreander arbeitet am Theater und ist von Beruf Inspizient. Er ist ein mürrischer Mann, der eigentlich keine Kinder mag: Für ihn sind Kinder nur Quälgeister, die im Theater stören und sich nicht darum scheren, ob die Erwachsenen auch Sorgen haben. Und natürlich liest er in einem Buch, als Baya ihn kennenlernt, ein ganz besonderes Buch: Die unendliche Geschichte. Im Kern hat er ein gutes Herz, und wer weiss ob nicht auch er Phantásien kennt.

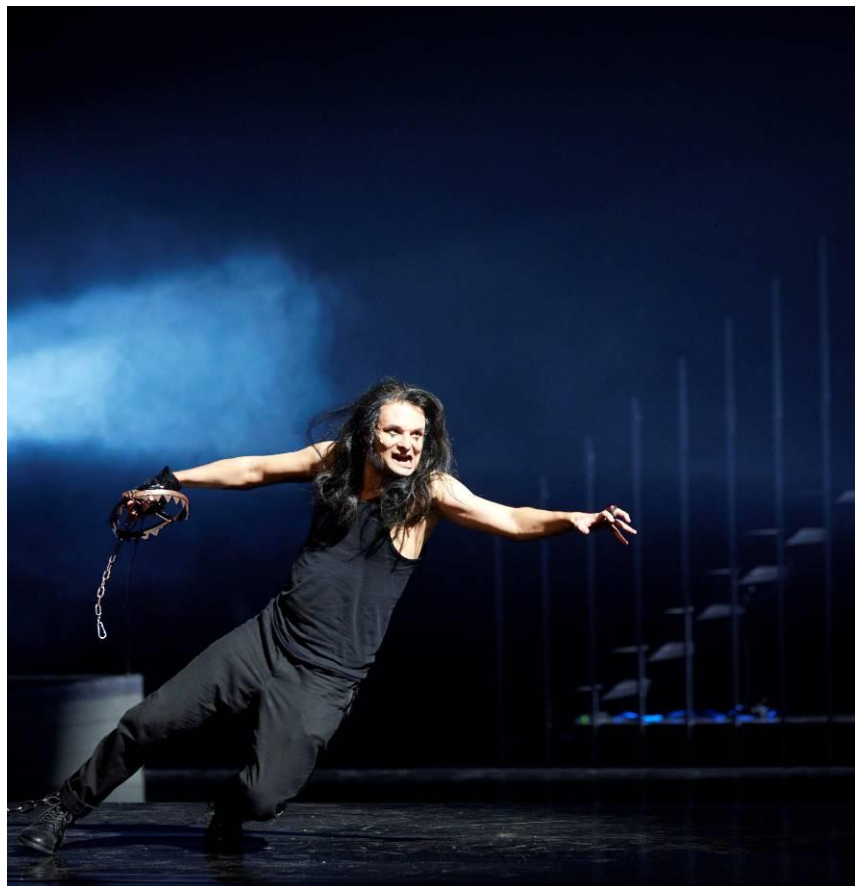
GMORK, der Werwolf, ist der Gegenspieler Atréjus. Seine einzige Aufgabe ist es, seine grosse Suche zu unterbrechen. In dem Augenblick, als Atréju Auryn erhält und sich auf die grosse Suche macht, taucht auch Gmork auf. Gmork und seine Auftraggeber – die nie beim Namen genannt werden – bewirken die totale Zerstörung des phantásischen Kaiserreiches durch das Nichts. Gmork verfolgt Atréju, wittert seine Fährte und versucht mit allen Mitteln, ihn von der Rettung Phantásiens abzubringen. Anders als die meisten Phantásier kennt Gmork auch die Menschenwelt und weiss, dass alle phantásischen Lebewesen, die ins Nichts stürzen, dort zu Lügen werden. Da Gmork als Weltenwanderer in keiner der beiden Welten zu Hause ist, kann er auch keine der beiden Welten lieben.





Gmork (Kilian Land) ist Atréju (Linus Schütz) dicht auf den Fersen.

© Annette Boutellier



Gmork (Kilian Land) bricht am Ende erschöpft an seiner Kette zusammen.

Bühnenbild & Lichtkonzept

Der Bühnenbildner [Ansgar Prüwer](#) entwirft für die *Unendliche Geschichte* einen geheimnisvollen Raum, der zunächst sehr bescheiden und schlicht wirkt.



Bühnenbildmodell von Ansgar Prüwer

Wir befinden uns im Stadttheater. Der Vorhang öffnet sich und enthüllt – nichts. Die Bühne ist dunkel und leer. Gerade ist eine Vorstellung zu Ende gegangen und der Inspizient klappert ungeduldig mit den Hausschlüsseln – er möchte so schnell wie möglich nach Hause. Ein Kind tritt auf. Es ist auf der Flucht vor seinen Mitschüler*innen und möchte sich im Theater verstecken. Als es ein Buch entdeckt und beginnt darin zu lesen, wird die Geschichte vor seinen Augen lebendig – das was es liest, geschieht wirklich!

In der Berner Inszenierung spielt Licht ([Rolf Lehmann](#)) eine besondere Rolle. Der Regisseur Roger Vontobel und sein Team möchten dem Publikum zeigen, dass das Theater ein purer Raum der Fantasie ist! Aus einem völlig leeren Raum entstehen immer wieder neue Welten: die Sümpfe der Traurigkeit, der Hornberg, das Südliche Orakel, die Spukstadt und vieles mehr.

Phantásien besteht aus Licht, Nebel, Farben, Wind und Klängen. Und kann von einem Moment zum Nächsten wieder zum leeren Raum werden.



Fuchur (Claudius Körber) und Atréju (Linus Schütz) auf ihrem Flug zum Südlichen Orakel © Annette Boutellier

Musik

Der Musiker [Matthias Herrmann](#) hat für die *Unendliche Geschichte* Musik komponiert und Lieder geschrieben. Während den Vorstellungen wird diese Musik mit einem Cello (Matthias Herrmann / Raphael Heggendorf) und einer Geige (Sebastian Lötscher) live gespielt.

Fuchurs Flug Die unendliche Geschichte

BuehnenBern 2023

Musik: Matthias Herrmann

$\text{♩} = 130$ G Dm

Fly - ing through the Sky On a dra - gon so high just i -

5 C Em Bb F

ma - gine and try you will be the lu - cky guy!

9 G Dm C

Un - ten in der Tie - fe zie - hen schat - ten - haft vor - bei Ge - bir - ge In - seln und Mee

14 Em Bb F G

re im - mer wei - ter flie - gen die zwei Fly - ing through the Sky On a

19 Dm C Em

dra - gon so high just i - ma - gine and try you will

23 Bb F G Dm

be the lu - cky guy! Au - ryn! Das gu - te Stück Du

29 C Em Bb F

siehst schon wie - der hast Du Glück

Der Windriesen Rap

Windriesen Chor: Wer bist du, bist du... bist du...||
 ...dass du es wagst, dich in unseren Kampf einzumischen?!
 Wer bist du, bist du... ||

ATRÉJU: Gebt Antwort! Wo sind die Grenzen Phantásiens?

CHOR: HA – HA – HA – HA!
 Im Norden gibt es keine Grenzen.

ATRÉJU: Im Norden gibt es keine Grenzen?

CHOR: Im Osten gibt es keine Grenzen.

ATRÉJU: Im Osten gibt es keine Grenzen?

CHOR: Im Süden gibt es keine Grenzen.

ATRÉJU: Im Süden gibt es keine Grenzen?

CHOR: Im Westen gibt es keine Grenzen.

ATRÉJU: Keine Grenzen, keine Grenzen?

Windriese GREEENZENLOOOOS!

CHOR Wer bist du,|| der du das Zeichen der Kindlichen Kaiserin trägst?
 Wer bist du,|| und nicht weisst, dass Phantásien grenzenlos ist?!
 Wer bist du,|| der du das Zeichen der Kindlichen Kaiserin trägst
 Wer bist du,|| und nicht weisst, dass Phantásien grenzenlos ist?!
 Und nicht weisst, dass Phantásien grenzenlos ist?!
 Und nicht weisst, dass Phantásien grenzenlos ist?!

CHOR Auryyyyyn...Phantásiieeeeeen... No border no limits!
 Auryyyyyn...Phantásiieeeeeen... No border no limits!

BAYA Atréju weiss überhaupt nicht mehr was abgeht
 Die Windriesen spielen mit ihm wie auf einem Schachbrett
 Das ist end boss bowser mode
 Hast du schon geschnallt?
 Atréju in die Mähne des Drachen gekrallt
 Sie werden geschleudert geschüttelt gerissen
 Von Winden zerbissen
 Sie kreisen und kreisen ums Auge des Orkans
 Doch sie kommen nicht raus
 Yo Drache, was ist der Plan?
 Blitze wie Speere von oben
 Sie fliegen im Zickzack
 Sie zittern und toben
 Ungelogen
 Sie wollen sie catchen doch kriegen sie nich'
 „Fuchur, da ist das Glück!“ aber ohne Rücksicht
 Geht der Kampf weiter in schwindelnder Höh
 Sie brauchen doch nur eine Info dann Ciao und adieu
 Du machst Auge auf sie wie sie durch die Lüfte reiten
 Denkst, du willst das auch
 Kind, da kann man drüber streiten
 Weil der Hagel knallt
 Der Regen ist kalt
 Ertrinken im Feuer
 Was für ein Hinterhalt!

FUCHUR: Halt dich fest!!!!

Tu was Du wirklich willst!

Die unendliche Geschichte

BuehnenBern 2023

Musik: Matthias Herrmann

♩ = 105

Am F C Dm

Tu was Du wirk-lich wirk-lich willst! Nimm das Sand-korn der kind-lich-en

5 Am F C Dm Am

Kai-ser-in! Tu was Du wirk-lich wirk-lich willst! Und die Welt wird dein Phan-tá-si-en

Die Freundschaft mit Artax, hast du im Gepäck.
Auch wenn du ihn manchmal vermisst, die
Freundschaft ist nie weg.

Hab' geglaubt ich bin ein Nichts, eine Niemand,
eine Null! Doch mit diesem Buch wurd' es
anders, man ist das cool.

Herr Koreander wirkt mürrisch und nicht froh,
trotzdem sagt er dir, mach weiter so.
Erzähl' deine Geschichten uns allen hier
Wir sind bereit und mit dir.

Es zählt nicht, ob du gross bist oder noch ein
Kind. Sei mutig und deine Reise beginnt.
Lieber einen Weg ins Ungewisse gehen,
Als plötzlich im Nichts zu stehen.

Alle sagen, ich komm' langsam um die Ecke
aber uh, ich bin' ne Rennschnecke.
Ich rase durch die Gegend wie ein gelber Blitz
und hol' euch alle aus eurem plüschigen Sitz.

Tu was du wirklich, wirklich willst!
Nimm das Sandkorn der Kindlichen Kaiserin.
Tu was du wirklich, wirklich willst
Und die Welt wird dein Phatásien.

Das Irrlicht zeigt dir deinen Weg, wenn es nicht
selbst verloren in der Ecke rumsteht.
Hast du einmal Angst, so nimm es an die Hand
Und es führt dich in ein wunderbares Land.

Pjörnrachzark ist zwar ganz aus Stein,
Doch sein Herz schlägt pur und ziemlich rein.
Wie er sich ernährt ist wirklich der Hammer,
Ein Bergwerk ist seine Speisekammer.

Einen habt ihr vergessen und das ist Gmork.
Ihn hat keiner lieb und deshalb stiehlt er sich fort.

Tu was du wirklich, wirklich willst!
Nimm das Sandkorn der Kindlichen Kaiserin.
Tu was du wirklich, wirklich willst!
Und die Welt wird dein Phatásien.

Wenn du mal Pech hast, dann ist das so, doch
schau nicht zurück, denn da vorn kommt schon
Fuchur mit dem nächsten Stück Glück.
Er fliegt mit dir in die höchsten Höhen. Wir
haben keine Angst vor den schlimmsten Böen.

Ich hab so viele Wünsche
Wo fang ich nur an
Mutig sein und provokant
Ich nehm' das Leben in die Hand!

Tu was du wirklich, wirklich willst!
Nimm das Sandkorn der Kindlichen Kaiserin.
Tu was du wirklich, wirklich willst
Und die Welt wird dein Phatásien.

Vor dem Theaterbesuch

Warm-up zum Thema Fantasie

Alle Schüler*innen verteilen sich im Raum. Der Boden ist in Ja-, Nein- und Vielleicht-Felder aufgeteilt. Nun schlägt die Spielleitung mit einem Tamburin einen Rhythmus und alle bewegen sich dazu. Nach einem etwas lauterem Schlag hält die Gruppe inne und die Spielleitung wirft eine Frage oder Behauptung zum Thema Fantasie in den Raum. Diese wird nun mit Ja, Nein oder Vielleicht beantwortet, indem die Schüler*innen sich in die entsprechenden Felder positionieren. Gerne kann nach jeder Frage ein wenig diskutiert und philosophiert werden, bis das Tamburin von neuem einsetzt und es zur nächsten Frage geht.

Hier ein paar Fragen und Behauptungen als Anregung:

- Fantasie ist uncool.
- Gibt es überhaupt Fantasie?
- Fantasie ist schön.
- Braucht man Fantasie überhaupt?
- Fantasie bringt gar nichts.
- Kann man Fantasie zerstören?
- Wer fantasiert, der lügt.
- Kann man Fantasie sehen?
- Fantasie hat nichts mit der Wirklichkeit zu tun.
- Aus Fantasie kann Wirklichkeit werden.

Baya Balthasar Bux, die Hauptfigur

Baya hat viel Fantasie, sie flüchtet sich in Traumwelten, weil sie im echten Leben gemobbt wird. Baya steckt auch zu Hause in einer schwierigen Situation. Ihre Mutter ist gestorben und ihr Vater spricht nur noch wenig mit ihr – er flüchtet sich in seine Arbeit. Baya ist traurig und fühlt sich allein.

Mögliche Fragen zur Hauptfigur:

- Bei Michael Ende heisst das Kind Bastian und ist ein Junge. Bei Bühnen Bern wird die Rolle von der Schauspielerin Genet Zegay gespielt und heisst Baya. Spielt es eine Rolle, ob die Figur ein Junge oder ein Mädchen ist?
- Warum geht es Baya nicht gut? Was plagt sie?
- «Loser. Du bist ein Nichts. Eine Null.» rufen die Mitschüler*innen Baya hinterher. Wie fühlt sich Baya damit?
- Was kann Baya besonders gut?
- Warum liebt Baya Bücher/Geschichten?

Weitere Figuren kennenlernen

Wie bei vielen Romanen von Michael Ende, gibt es auch in der *Unendlichen Geschichte* viele verschiedene Figuren mit sehr ungewöhnlichen Namen. In der Vorbereitung ist es daher wichtig, die einzelnen Figuren kurz zu erklären, Neugier zu wecken und sich der komplexen Geschichte auf diese Weise zu nähern. Anbei eine Liste mit allen Figuren, die in unserer Inszenierung vorkommen.

Baya Balthasar Bux, ein Kind das gerne liest.	«Ich denke mir Geschichten aus, ich erfinde Namen und Wörter, die es noch nicht gibt und so.»
Karl Konrad Koreander, ein Mann der am Theater arbeitet.	«Ich kann Kinder nicht leiden. Viel zu laut, viel zu blöd, viel zu klein!»
Rennschnecke, ein Bote.	«Wir müssen sofort zur Kindlichen Kaiserin!»
Irrlicht, ein Bote.	«Es ist etwas geschehen, etwas Unbegreifliches – es geschieht eigentlich immer noch. Im Moor bei uns gibt es einen See, das heisst es gab ihn. Eines Tages war er einfach weg.»
Felsenbeisser, ein Bote.	«Wir alle Boten – alle mit der gleichen Botschaft. Das kann nur eins bedeuten ...ganz Phantásien ist in Gefahr!»
Die Kindliche Kaiserin, erkrankte Herrscherin von Phantásien.	«Du bist zurückgekehrt von der Grossen Suche. Du hast deine Sache gut gemacht, Atréju.»
Caíron, sagenumwobener Meister und Arzt.	«Wir alle wissen: Das Nichts verschlingt ganze Teile Phantásiens, es kommt näher, immer näher. Aber unsere Herrscherin kann nichts dagegen tun. Denn die Kindliche Kaiserin ist krank.»
Atréiu, ein junger Held.	«Die Kindliche Kaiserin braucht einen neuen Namen! Ich gebe nicht auf! Ich gehe voran.»
Gmork, der Werwolf der Finsternis.	«Ich mach dich zunichte, Atréju, wie ich die Hoffnung zu Nichts mache. Ich, Diener des Nichts, mache dich zu Nichts!»
Artax, ein Pferd und treuer Freund von Atréju.	«Mit mir ist es aus. Jetzt wissen wir, warum die Sümpfe der Traurigkeit diesen Namen tragen. Die Traurigkeit ist es, die mich so schwer macht ...du musst ohne mich weitersuchen.»
Die uralte Morla, eine riesige Schildkröte.	«Die Kindliche Kaiserin braucht einen neuen Namen, immer wieder einen neuen, dann wird sie wieder gesund.»
Fuchur, ein Glücksdrache.	«Von jetzt an wird dir alles gelingen. Schliesslich bin ich ein Glücksdrache.»
Ygramul, die «Viele», eine giftige vielköpfige Spinne	«Du kommst ungelegen. Was willst du von Ygramul. Wir sind sehr beschäftigt.»

Engywyuk, ein Professor der Wissenschaften.	«Mein Name ist Engywuck, man nennt uns auch die Zweisiedler, schon von uns gehört? Du kannst keinen besseren Ratgeber als mich finden, wenn du zu Uyulála ins Südliche Orakel willst.»
Urgl, eine Heilerin.	«Schöne Medizin, gute Medizin! Werd wieder gesund. Hast das Schlimmste schon hinter dir. Trink nur, trink!»
Uyulála, die Stimme der Stille, ein Orakel.	«Willst du mich fragen insgeheim, Sprich im Gedicht mit mir, im Reim, Denn was man nicht in Versen spricht, Versteh ich nicht – versteh ich nicht ...»
Nordwind Südwind Ostwind Westwind	«Wer bist du, bist du... bist du... dass du es wagst, dich in unseren Kampf einzumischen?! Im Norden gibt es keine Grenzen. Im Süden gibt es keine Grenzen. Im Osten gibt es keine Grenzen. Im Westen gibt es keine Grenzen. Wer bist du, der du das Zeichen der Kindlichen Kaiserin trägst? Wer bist du, und nicht weisst, dass Phantásien grenzenlos ist?!»

Standbilder

Alle Schüler*innen stehen mit dem Rücken zur Kreismitte, die Spielleitung beschreibt eine Figur, in die die Schüler*innen sich dann verwandeln sollen. Auf ein Zeichen drehen sich alle um und zeigen ihr Standbild/ihre Statue).

Variante «Ich packe einen Koffer...»

Alle stehen im Kreis, die Spielleitung verteilt Spielkarten mit den Namen der Figuren. Jede*r Schüler*in erhält per Zufall eine Figur und überlegt sich für «seine Figur» eine Geste/Haltung.

Die Spielleitung sagt nun so etwas wie: «Ich lese ein Buch und in diesem Buch gibt es ein Kind namens Baya/ einen Mann, namens Koreander/ einen Helden, namens Atréju usw.»

Der/Die Schüler*in, der die Spielkarte besitzt, zeigt den Mitschüler*innen die genannte Figur (Geste/Körperhaltung und oder Satz der Figur) alle Schüler*innen übernehmen die Geste und machen chorisch mit. So geht es im Kreise rum, bis alle Figuren des Stückes genannt wurden und alle Figuren einen körperlichen Ausdruck erhalten haben.

Die Geschichte besser kennenlernen

Die Unendliche Geschichte von Michael Ende ist fantastisch, berührend, tief sinnig und stellenweise auch angsteinflössend. Die Bedrohung durch das Nichts, das Reich der Finsternis kann sensible Kinder eventuell überfordern. Unsere Inszenierung richtet sich an junge Menschen ab 8. Jahren und ist nicht für jüngere Kinder geeignet. Es ist wichtig, dass die Schüler*innen gut über die Handlung Bescheid wissen, damit sie das Theatererlebnis geniessen können und sich auch an den etwas düsteren Figuren wie dem Werwolf Gmork oder der giftigen Spinne Ygramul erfreuen können.

Theater ist ein sinnliches, direktes und spannungsvolles Erlebnis. Damit der Besuch in vollen Zügen genossen werden kann, ist es hilfreich, wenn die Schüler*innen die Geschichte im Vorfeld in der Schule gelesen oder erzählt bekommen haben. Auf Anfrage erhalten Sie von unserer Theaterpädagogin eine stark gekürzte und vereinfachte Zusammenfassung. (Je nach Lesekompetenz muss die Fassung individuell angepasst/gekürzt werden.)

Anfrage Lesetheater: fabienne.biever@buehnenbern.ch

Im Thienemann Verlag ist 2019 zudem eine sehr schöne Ausgabe der *Unendlichen Geschichte* erschienen mit Illustrationen von Sebastian Meschenmoser. An Hand der ausdrucksstarken Bilder im Buch lässt sich die Geschichte in wenigen Worten nacherzählen und gibt Kindern die Gelegenheit, sich mit den Hauptthemen der Geschichte vor dem Theaterbesuch auseinander zu setzen.

Das Lesetheater

Vorbereitung: Für das Lesetheater erhält jedes Kind in der Klasse ein Textbuch mit seiner markierten Rolle. Zunächst überfliegen die Schüler*innen ihre Rolle/Aufgabe und überprüfen, ob sie sich mit der Textmenge wohl fühlen. Bevor die ganze Klasse das Lesetheater zusammen vorliest, sollte in kleinen Gruppen geübt werden. Fragen zur Rolle sollten im Vorfeld geklärt werden und eventuell können Rollen noch untereinander getauscht werden. Oder mehrere Schüler*innen teilen sich eine Hauptfigur (Erzähler*in, Atréju). Ein paar Requisiten/Kostümelemente helfen beim Spielen.

Ziel des Lesetheaters: In verteilten Rollen die ganze Geschichte entdecken und dabei spielerisch die Figuren und Handlungen erfahren. Durch das Lesen/Spielen einer Figur baut sich ein ganz persönlicher Bezug auf: ich habe die Kindliche Kaiserin/ Gmork/ Atréju gelesen, mein*e Klassenkamerad*in war Fuchur/Engywuck... usw. Je mehr eigene Bilder zu der Geschichte entstehen, um so neugieriger werden die Kinder darauf, zu sehen, wie die Figuren im Theater dargestellt werden. Wer spielt wohl «meine» Figur? Welches Kostüm wird «Fuchur» tragen, wird der Drache wirklich fliegen können? Wie angsteinflössend wird wohl Gmork/Ygramul/das Nichts sein?

Gastspiel-Idee: Eventuell können 6. Klässler*innen ihr Lesetheater im Schulhaus jüngeren Kindern aus der 2. oder 3. Klasse vorlesen. Hierfür wichtig: Das Lesetheater sollte vorher gut mit der Klasse einstudiert werden.

Stell dir vor: ein Sandkorn

Lest in der Klasse die letzte Szene des Stücks, in der Mondenkind (davor: Kindliche Kaiserin) Baya ein Sandkorn schenkt und sie damit auffordert, Phantasien neu zu erfinden.

BAYA: Wo sind wir?

MONDENKIND: Ich bin bei dir, und du bist bei mir.

BAYA: Und um uns ist das Nichts? Das Ende?

MONDENKIND: Nein, der Anfang.

BAYA: Aber wo ist Phantasien? Wo sind die anderen?

MONDENKIND: Phantasien wird aus deinen Wünschen neu entstehen.

BAYA: Meinen Wünschen?

MONDENKIND: Ja, was wünschst du dir?

BAYA: Ich ... ich weiss nichts.

MONDENKIND: Das ist schlimm.

BAYA: Schlimm?

MONDENKIND: Dann wird es kein Phantasien mehr geben.

BAYA: Was ist das?

MONDENKIND: Ein Sandkorn.

BAYA: Ein Sandkorn?

MONDENKIND: Mehr ist von meinem grenzenlosen Reich nicht übriggeblieben. Ich schenke es dir.

BAYA: Ein Sandkorn? Danke. Schau mal, Mondenkind! Es fängt an zu glitzern! Und da – siehst du! – eine winzige Flamme! Nein, das ist gar kein Sandkorn, das ist ein Keim! Ein leuchtendes Samenkörnchen, das wächst ...!

MONDENKIND: Siehst du, Baya? Es ist ganz leicht für dich.

BAYA: Mache ich das? Ich? Indem ich erfinde? Erzähle?

MONDENKIND: Du schenkst Phantasien neues Leben.

Mögliche Aufgaben:

Die Klasse stellt sich vor, Mondenkind legt ihnen ein winziges Sandkorn in die Hand. Mehr ist von ihrem grenzenlosen Reich nicht übriggeblieben. Und nun dürfen die Schüler*innen sich etwas wünschen. Sie denken sich ein neues Phantásien, eine neue Welt aus, sie sind die Schöpfer*innen und sie bestimmen die Regeln!

- Jede*r Schüler*in erfindet ein eigenes, neues Wesen aus Phantásien und verwandelt sich in dieses/ nimmt eine Haltung an (ähnlich wie die Übung Standbilder, auf Seite 25). Oder zeichnet eine Skizze, ähnlich wie die Figurinen der Kostümbildnerin (auf Seite 10).
- Alle Schüler*innen überlegen sich einen neuen Namen für die Kindliche Kaiserin.
- Die Klasse schreibt die Namen auf, gestaltet die Buchstaben oder entwirft einen neuen Titel... (<https://kreativbuecher4you.de/buchstaben-zeichnen-ausmalen-und-verzieren-schoene-beispiele/>)
- Die kindliche Kaiserin überreicht jeder*m Schüler*in einen Samen. Eine neue Geschichte soll daraus entstehen. Die Schüler*innen schreiben eigene Geschichten oder gestalten, ähnlich wie der Bühnenbildner (Seite 18) ein Modell-Bühnenbild. Wie sieht Phantásien aus? Wer bewohnt dieses phantastische Reich?

Theater-Detektiv*innen

Die Schüler*innen werden vor dem Theaterbesuch in 4er Gruppen geteilt. Per Los erhält jede Gruppe einen Auftrag, worauf sie während der Vorstellung besonders achten soll:

- Der lustigste Moment
- Der spannendste Moment
- Der gefährlichste Moment
- Der traurigste Moment im Stück
- Das schönste Lied im Stück
- Die wichtigste Figur im Stück

Ziel dieser Übung ist es, die Wahrnehmung während des Theaterbesuchs auf verschiedene Schwerpunkte zu lenken. Bei der Nachbereitung (Siehe Seite 31) stellen die einzelnen Gruppen dann ihre Ergebnisse vor. Auf dieser Grundlage können Themen im Stück vertieft werden.

Theater-Knigge für junges Publikum

Wie ist das eigentlich im Theater? Für einen reibungslosen Ablauf des Theaterbesuches haben wir hier einige Fakten zusammengestellt:

Pünktlichkeit – Kommt bitte rechtzeitig vor Beginn der Vorstellung ins Theater, damit ihr genügend Zeit habt, eure Jacken und Taschen an der Garderobe abzugeben, noch einmal auf die Toilette zu gehen und in Ruhe eure Plätze zu finden.

Garderobe – Taschen, Rucksäcke, Ranzen und Jacken haben im Theatersaal nichts verloren. Bitte gebt eure Sachen vor der Vorstellung an der Garderobe ab.

Kleidung – Eine Kleiderordnung besteht im Theater grundsätzlich nicht. Es gilt: Jede*r soll sich wohl fühlen! Bei Premieren, Festakten oder klassischen Veranstaltungen wie Opern und Ballett machen sich die Theatergäste gerne schick – schliesslich ist das Theater etwas Aussergewöhnliches. Zu Schulvorstellungen am Vormittag könnt ihr natürlich in euren ganz normalen Klamotten kommen.

Essen und Trinken – Theater ist nicht Kino! Die Schauspieler*innen, Tänzer*innen, Musiker*innen und/oder Sänger*innen spielen gerade in diesem Moment nur für euch, und nicht nur ihr seht und hört, was Künstler*innen machen – auch sie sehen und hören alles, was ihr macht. Essen und Trinken sind deshalb im Theatersaal nicht erlaubt.

Fotos & Filme – Das Fotografieren oder Filmen während einer Theatervorstellung ist nicht erlaubt!

Toilette – Damit es nicht während der Vorstellung zu störendem Rein- und Rauslaufen kommt, bitten wir euch, vor der Vorstellung auf die Toilette zu gehen oder die Pause dazu zu nutzen.

Gespräche – Gespräche während der Vorstellung stören die anderen Zuschauer*innen und die Künstler*innen auf der Bühne. Merkt euch, worüber ihr reden wollt und hebt euch die Gespräche für die Pause und für nach der Vorstellung auf.

Handy – Nichts ist peinlicher als ein Handy, das plötzlich losklingelt. Also bitte Handys ausschalten, sobald ihr den Theatersaal betretet. Die Einstellung «lautlos» reicht nicht aus, da auch das Vibrieren in der Hosentasche ablenkt und die Funkstrahlung des Handys die Technik des Theaters stört.

Verhalten und Reaktionen – Der Applaus ist der wohlverdiente Lohn der Künstler*innen für ihre Leistung. Euch kostet er nichts, also seid grosszügig mit Applaus, wenn euch die Vorstellung gefallen hat, und rennt nicht sofort aus dem Saal, wenn der Vorhang gefallen ist.

Viele Menschen am Theater tragen dazu bei, dass aus der Veranstaltung ein für das Publikum und alle Beteiligten gelungenes Ereignis wird. Mit diesen einfachen Hinweisen könnt ihr dazu beitragen, vielen Dank!

Nach dem Theaterbesuch

Erinnerungsfetzen

Die Klasse sitzt mit geschlossenen Augen im Kreis oder liegt im Raum. Die Spielleitung regt die Schüler*innen durch gezielte, offene Fragen und das Erwähnen von Details zu einem genauen Erinnern der Aufführung an. Was war am Anfang auf der Bühne? Welches Bild hast du noch im Kopf? Wie endete die Vorstellung? Was war lustig, traurig, seltsam, schön? Welche Geräusche gab es? An welchen Satz, welches Wort erinnerst du dich? Nach einer Weile werden diese Erinnerungsfetzen kurz beschrieben. Es geht nicht um das Nacherzählen des Stückes, sondern um einzelne Momente, Sätze oder Details. Diese Übung ruft die Erinnerung an das Stück wach und bereitet das praktische Nachspielen von Szenen oder einzelnen Momenten vor.

Das Nichts

Mögliche Fragen zum grossen Thema «Nichts»:

- Was zerstört Fantasien?
- Was ist das Nichts?
- Wie sieht das Nichts aus?
- Gibt es das Nichts in Wirklichkeit?
- Welche Fantasie-Figuren springen ins Nichts? (Harry Potter, Elsa, Spiderman...)

Standbilder zu Situationen aus dem Stück

- Baya flüchtet vor ihren Klassenkamerad*innen ins Theater.
- Baya liest im Buch.
- Baya versteckt sich vor Herrn Koreander.
- Caíron legt Atréju Auryn um.
- Artax und Atréju in den Sümpfen der Traurigkeit.
- Gmork verfolgt Atréju
- Ygramul, die Viele, hat Fuchur gefangen und beisst Atréju.
- Fuchur und Atréju werden von Urgl verarztet und geheilt.
- Atréju fliegt mit Fuchur durch Phantásien.
- Baya begegnet der Kindlichen Kaiserin
- Baya gibt der Kindlichen Kaiserin einen neuen Namen

Theater-Detektiv*innen

Vor dem Theaterbesuch erhielt jede Gruppe einen Beobachtungsauftrag (siehe Seite 28). Die jeweiligen 4er-Gruppen besprechen nun untereinander ihre verschiedenen Eindrücke und stellen diese dann der Klasse vor. Jede*r Schüler*in hat seine eigenen Eindrücke gesammelt; es gibt kein «richtig» oder «falsch». Durch den Austausch erleben die Schüler*innen, wie unterschiedlich jede Person ein Theaterstück wahrnimmt.

Szenen erinnern / Figuren nachspielen: Die Theater-Detektiv-Gruppen einigen sich auf einen Moment oder eine Figur und spielen diesen nach. Die anderen Gruppen erraten, um welchen Moment / Szene es sich gehandelt hat und schreiben ihr Resultat auf ein leeres Blatt Papier. Alle Gruppen zeigen gleichzeitig ihre Resultate. Die Gruppe, die am meisten Szenen / Figuren errät, gewinnt.

Klärungs- und Beobachtungsfragen

- Gab es Szenen und Momente im Theaterstück, die nicht verstanden wurden? Welche?
- Sprache: Gab es Wörter, Figuren, die nicht verstanden wurden? Welche Wörter oder Sätze waren besonders lustig, gemein oder traurig?
- Wie sah die Bühne aus? Spielte die Geschichte an einem Ort? Was passierte mit dem Licht?
- Welche Musik, welche Geräusche waren im Stück zu hören? Wie wurde die Musik gemacht? Welche Gefühle löste die Musik aus?
- Wie sahen die Kostüme der Schauspieler*innen aus?
- Was gefiel am Stück, an den Figuren, an der Bühne, an der Musik? Was gefiel nicht? Warum?
- Wie wurde es empfunden, dass das Publikum mitmachen musste? Dass die Zuschauer*innen zum Beispiel beim Rufen mithalfen oder, dass Baya sich zwischen den Zuschauer*innen versteckte?
- Gab es Momente im Stück, die traurig machten? Weshalb?
- Was war lustig? Was war beängstigend? Was machte wütend? Und warum?

Abschlussfrage:

- Hast du nach dem Theaterbesuch Lust bekommen, das Buch «Die unendliche_Geschichte» von Michael Ende zu lesen?

Impressum

Herausgeber: Bühnen Bern

Intendant: Florian Scholz

Redaktion: Elisa Elwert (Dramaturgin), Fabienne Bieber (Theaterpädagogin)

Quellen:

www.michaelende.de

https://de.wikipedia.org/wiki/Die_unendliche_Geschichte

https://de.wikipedia.org/wiki/Michael_Ende

Bildnachweise:

Figurinen: Martina Lebert (von Seite 10 – 16)

Bühnenmodell: Ansgar Prüwer (Seite 18)

Szenenfotos: Annette Boutellier

Kontakt Theaterpädagogik:

Bühnen Bern

z.H. Fabienne Bieber

Nägeligasse 1

3011 Bern

fabienne.bieber@buehnenbern.ch

Tel: 031 329 51 18 (Mo –Do)

Redaktionsschluss:

28.08.2025

Änderungen vorbehalten