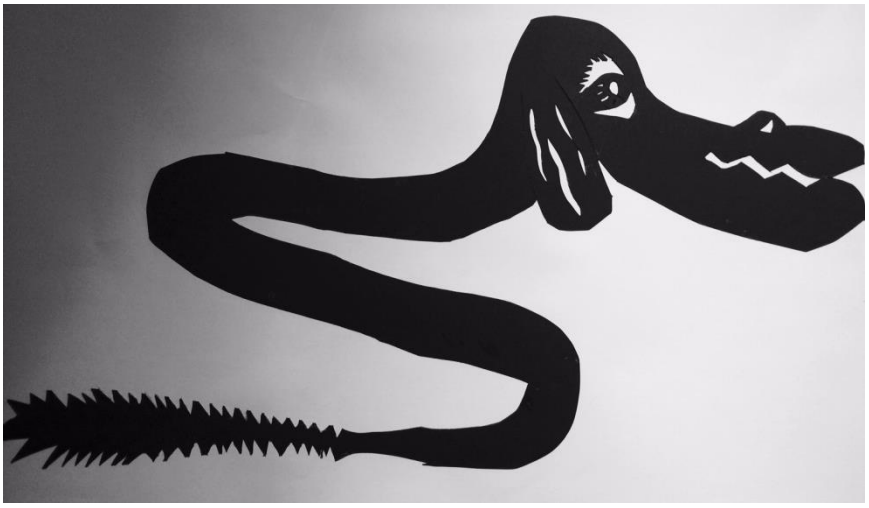
Material

zu

Die unendliche Geschichte

von Michael Ende



aus der Ausstellung Mein Glücksdrache Fuchur

Für die Bühne bearbeitert von Rüdiger Pape und Natalie Lazar

Premiere am 8. November 2015 im Thalia Theater

Wiederaufnahme am 20. November 2019 im Thalia Theater

Regie Rüdiger Pape

zusammengestellt von Judith Mannke und Anne Katrin Klinge
Theaterpädagogik Thalia Theater

INHALT

Informationen rund um „Die unendliche Geschichte“ 1

Zu den Figuren 2

Kurzbiografie Michael Ende 6

Michael Ende und die Schildkröten 6

Das unendliche Filmdebakel 9

„Die Unendliche Geschichte“ am Thalia Theater 10

Besetzung 10

Kostümfigurinen 12

Bühnenbild-Vorlagen 15

Szenen-Fotos 18

Presseberichte zur Aufführung 22

Ideen zur kreativen Auseinandersetzung 26

Übungen zur spielerischen Vorbereitung 26

Gestalterische Vorschläge 32

Informationen rund um „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 Bastian Balthasar Bux in dem gestohlenen Buch aus dem Antiquariat von Herrn Koreander liest. Er erfährt, dass das Nichts das Land Phantásien bedroht. Seite um Seite gerät Bastian tiefer in den Sog der unendlichen Geschichte, bis er erkennt, dass er selbst aufgerufen ist, Atréju und dem Glücksdrachen Fuchur zu helfen. Gemeinsam haben sie den Auftrag, die todkranke Kindliche Kaiserin zu retten, und damit den Untergang ihres Landes zu verhindern. Bastian muss sich entscheiden, ob er seiner eigenen Fantasie vertraut.

Michael Ende schrieb mit diesem Roman einen Gegenentwurf zu einer Welt, die „nichts mehr ist als eine teilnahmslose und wesenlose Maschinerie, die nach einer begrenzten Anzahl physikalischer Gesetze funktioniert“, so Ende selbst. Er ermutigt, nach einem Gleichgewicht zwischen Fantasiewelt und realer Welt zu suchen und erzählt von Sehnsucht, Freundschaft und Abenteuern. „Die unendliche Geschichte“ wurde zum ersten deutschsprachigen Fantasy-Weltbestseller. Und ihre Faszination hält bis heute an.

Die Idee zum Roman „Die unendliche Geschichte“ zog 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 Ende knapp drei Jahre an der „Unendlichen Geschichte“.

Bedeutung und Rezeption

Michael Endes „Unendliche Geschichte“ ist ein Roman über die Kunst des Erzählens und das faszinierende Wechselspiel von Literatur und Leser. Durch den Prozess des Lesens gelangt Bastian nach Phantásien und der Leser wird über Bastian in die Handlung miteinbezogen und liest im Grunde seine eigene Geschichte.

Mit Erscheinen löste das Buch eine Welle der Begeisterung unter jungen wie alten Lesern, Buchhändlern und Kritikern aus und avancierte recht schnell zum Kultbuch. Michael Ende hatte offenbar einen Nerv getroffen. Dazu Roman Hocke in seinem Buch „Michael Ende – Magische Welten“: „Michael Ende entwarf die Rolle der Phantasie als Gegenmacht zu einer als zunehmend phantasielos und technologiegläubig empfundenen Welt. Die Phantasie 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.“

Zitat von Ende zur 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."

aus: *Interview mit Klaus Seehafer, Anfang der 1980er Jahre.*

Zu den Figuren

entnommen aus/ angelehnt an: Die Unendliche Geschichte –Das Phantásien-Lexikon von Roman Hocke (Lektor von Michael Ende)

BASTIAN BALTHASAR BUX ist ein kleiner, etwas dicklicher Junge. Vor einiger Zeit ist seine Mutter gestorben, seither lebt er allein mit seinem Vater. Er ist unglücklich mit seinem Leben, wünscht sich eine Welt voller Abenteuer, die er mit wahren Freunden erleben und teilen kann. Bastian hat eine rege Phantasie und ist gerade deshalb genau die richtige Person um Phantásien vor dem Nichts zu retten. (…)

KARL KONRAD KOREANDER ist Inhaber des Antiquariats. (...) Karl Konrad Koreander ist ein mürrischer alter Mann, der eigentlich keine Kinder mag: Für ihn sind Kinder nur Quälgeister, die Bücher mit Marmelade vollschmieren und sich nicht darum scheren, ob die Erwachsenen auch Sorgen haben. Und natürlich liest er in einem Buch, als Bastian Balthasar Bux ihn kennenlernt, ein ganz besonderes Buch: *Die unendliche Geschichte*. (...) Auch Karl Konrad Koreander ist ein Phantásienreisender. Er hat selbst einmal der Kindlichen Kaiserin einen neuen Namen gegeben. Aber das weiß Bastian nicht…

ARTÉJU ist der Held der Unendlichen Geschichte, ein junger Jäger aus dem Volk der Grünhäute, der im Gräsernen Meer wohnt. Sein Name bedeutet „Der Sohn aller", denn Atréju ist ein Waisenjunge. (…) Als Atréju seine große Suche beginnt, glaubt er, er sei von der Kindlichen Kaiserin höchstpersönlich ausgewählt worden, um Phantasien zu retten. (…) Nur sein kleines Pferdchen Artax soll ihn auf dieser langen Reise durch das grenzenlose Königreich begleiten. Doch erst am Ende seiner Suche erfährt Atréju, was seine wahre Aufgabe war: eine Geschichte in Phantasien zu erleben, die ein Menschenkind derart bewegt, dass dieses in die Geschichte buchstäblich hineingezogen wird. (…) Artéju ist also Bastians anderes Ich in Phantasien. Sie sind gleich alt und haben viel gemeinsam – z.B. haben beide ihre Eltern (bei Bastian ist es nur die Mutter) verloren. (…)

ARTAX Atréjus kleines, geflecktes Wildpferd, dessen Beine stämmig und kurz sind und das dennoch eines der schnellsten und ausdauerndsten Renner weit und breit ist. Es ist weder

gesattelt noch gezäumt. Artax gehört zu der Rasse der sprechenden Pferde und ist Atréjus treuester Gefährte. (…)

DER GLÜCKSDRACHE FUCHUR Glücksdrachen gehören zu den seltensten Geschöpfen Phantásiens. Sie haben einen löwenähnlichen Kopf mit Bart und Mähne sowie üppige Fransen am Schweif. Ihre Schuppen leuchten wie Perlmutt. Sie speien blaues Feuer, wenn sie sich verteidigen müssen, aber das müssen sie nur selten. Äußerlich haben sie keine Ähnlichkeit mit den gewöhnlichen Drachen oder Lindwürmern. Sie sind vielmehr Geschöpfe der Luft und der Wärme, Geschöpfe unbändiger Freude, und trotz ihrer gewaltigen Körpergröße sind sie so leicht, wie eine Sommerwolke. Deshalb brauchen Glücksdrachen auch keine Flügel zum Fliegen. Sie schwimmen durch die Luft wie Fische durch das Wasser, ja sie schlafen sogar in der Luft. Betrachtet man einen Glücksdrachen von der Erde aus, erscheint er einem wie ein langsamer Blitz, der den Himmel durchschneidet. Wer jemals die bronzene Glockenstimme eines Glücksdrachen vernommen hat, wird diese sicherlich nicht so schnell vergessen. (…) Der weiße Glücksdrache Fuchur wird Atréjus treuer Freund und Begleiter, nachdem dieser sein Pferd Artax in den Sümpfen der Traurigkeit verloren hat. Atréju rettet Fuchur aus dem Netz der Spinne Ygramul, und von da an sind beide unzertrennlich. (…)

KINDLICHE KAISERIN Immer wieder fragen sich die Bewohner Phantásiens, wer die Kindliche Kaiserin eigentlich ist. Sie ist weder ein Mensch noch eine Bewohnerin von Phantásien. Ein Engel? Wer das verstehen würde, würde sein Dasein auslöschen. (…) Sie selbst ist die Phantasie. Deshalb ist sie die Verkörperung Phantásiens, deshalb muss sie nicht kämpfen und nicht befehlen: Sie ist in jedem Wesen präsent, auch in den bösen. (...) *vor ihr hat alles seine Berechtigung, das Böse und das Gute, das Schöne und das Hässliche, das Törichte und das Weise. Sie ist der Mittelpunkt allen Lebens in Phantasien. Sie ist einfach da, aber sie ist auf eine besondere Art da. Und jedes Geschöpf, ob gut oder böse, ob schön oder hässlich, lustig oder ernst, töricht oder weise, alle, alle existierten nur durch ihr Dasein. Ohne sie kann nichts bestehen, so wenig wie ein menschlicher Körper ohne Herz. Ihr Tod wäre zugleich das Ende für sie alle. Der Untergang des unermesslichen Reiches Phantasien. (Originaltextstellen aus dem Roman)*

MORLA, die Uralte (...) 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 in Plural von sich selbst. (...) Sie ist es auch, die Atréju entscheidend bei seiner großen Suche hilft. Bedingt durch Morlas ungeheure Größe gehört sie zu den Wesen Phantásiens, die immer an der gleichen Stelle bleiben. (...)

GMORK, der Werwolf, ist der einzige wahre 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. (…)

GNOME sind winzige menschenähnliche Kreaturen mit verschrumpelter Haut. Sie kleiden sich meist mit den verschiedensten Dingen, die sie in der Natur finden können. Das Zweisiedler-Paar ***Engywuck*** und ***Urgl*** sind solche Gnome, deren herausragende Fähigkeit im Erforschen von Zusammenhängen liegt bzw. in der Naturheilkunde. (…)

ENGYWUCK Der berühmteste aller Phantásienforscher ist der Gnom Professor Engywuck, einer der Zweisiedler. Professor Engywucks wissenschaftlicher Durchbruch gelang ihm mit seinem Werk *Das Uyulála-Rätsel, gelöst durch Professor Engywuck*, mit dem er in weiten Kreisen bekannt wurde. (…)

UYULÁLA, dieStimme 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 Phantásien, 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.(...)

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 ein Geheimnis.

IRRLICHT Ziel des Irrlichts ist es, die Bewohner Phantásiens vom Weg abzubringen und in die Irre zu führen. (...) Ein Irrlicht bewegt sich fort, indem es in weiten Sprüngen hüpft, ab und zu den Boden berührt und dann wieder aufwärts schwebt.

NACHTALB Ein Nachtalb gleicht einer pechschwarzen, fellbedeckten Raupe, die sich aufgesetzt hat. (..) Nachtalben können verschiedene Größen und Formen haben, je nachdem aus welchem Bereich Phantásiens sie stammen. Der Nachtalb Wúschwusul ist einer der Boten an die Kindliche Kaiserin, die vom Nichts berichten sollen. Er gehört zu den ersten Phantásiern, denen Bastian begegnet.

WINZLING Winzlinge sind so klein, dass man sie meistens erst auf den zweiten oder dritten Blick sieht. Der Winzling spielt bei der Rettung Phantásiens eine große Rolle: Ückück, ein feingliedriges Kerlchen. Gemeinsam mit einem Irrlicht, einem Nachtalb und einem Felsenbeißer ist er auf dem Weg zum Elfenbeinpalast, um vom drohenden Nichts zu berichten.

FELSENBEISSER Er eine große Wesen, die völlig aus Stein besteht. Seine Art wird Felsenbeißer genannt, weil sie sich ausschließlich von Felsen und Mineralien ernährt. Sie fertigt auch alle Gebrauchsgegenstände aus Stein, so dass diese in einem Anflug von Heißhunger auch schon mal aufgegessen werden; der Felsenbeißer wurde von seinem Volk zur Kindlichen Kaiserin gesandt, um ihr Bericht zu erstatten, dass seine Heimat mehr und mehr im Nichts versinkt

(*https://de.wikipedia.org/wiki/Figuren_und_magische_Gegenst%C3%A4nde_in_der_Unendlichen_Geschichte)*

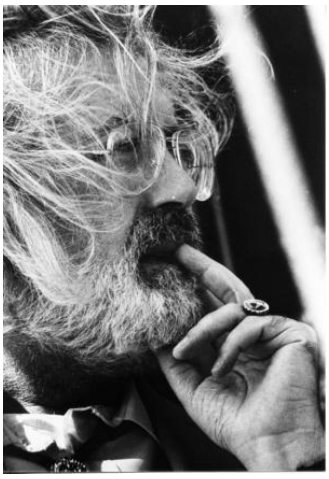
CAÍRON ist der größte Arzt Phantásiens, doch ist auch er nicht in der Lage, die Ursache für die Krankheit der Kindlichen Kaiserin herauszufinden. Deshalb übergibt ihm die Kindliche Kaiserin AURYN. Doch ist Caíron nicht der Träger, sondern nur der Überbringer. Er soll das Kleinod an Atréju geben und ihn auf die Große Suche schicken, die Phantásien zu retten vermag.
(*https://de.wikipedia.org/wiki/Figuren_und_magische_Gegenst%C3%A4nde_in_der_Unendlichen_Geschichte)*

DAS NICHTS Phantásien und die Menschenwelt können nicht ohne einander auskommen. Denn in der Phantasie ist die Vorstellung zu Hause, die sich Menschen von der Welt machen. (...) Das Nichts kann man nicht beschreiben, denn es sieht eigentlich gar nicht aus. Es ist einfach so, als ob man blind wäre, wenn man hineinsieht. (...) Das Nichts ist gefährlich, denn es übt eine sonderbare Anziehung aus. Wenn man ihm zu nahe kommt, kann es auch passieren, dass man sich geradewegs hineinstürzt. Je größer das Nichts wird, desto stärker wird der Sog, den es ausübt. Niemand in Phantásien kann es aufhalten. Nur wenn es gelingt, ein Menschenkind zu holen, das der Kindlichen Kaiserin einen neuen Namen gibt, nur dann kann Phantásien gerettet werden (...)

PHANTÁSIEN Das Reich der Phantasie zu beschreiben ist eigentlich unmöglich, denn Phantásien ist unendlich. Es hat keine Grenzen in Raum und Zeit. (...) Die Phantasie aller Menschen lässt es entstehen, deshalb begegnet man dort auch Gestalten, die nicht nur in der eigenen Phantasie existieren. (...) Phantásien ist aber nicht einfach eine Rückzugswelt (...), wo sich kleine dicke Jungen groß, schön und stark fühlen können. Jeder, der nach Phantásien reist, begibt sich auf ein gefährliches Abenteuer. Und Phantásien existiert auch nicht für sich allein, sondern ist eng verbunden mit der Wirklichkeit. Beide Welten, die der Phantasie und die des realen Lebens, gehören zusammen und können nicht ohne einander bestehen. (...)

AURYN ist das Zeichen der kindlichen Kaiserin. Es verleiht seinem Träger eine Macht, die jedes Lebewesen in Phantasien respektiert. Von denen, die seinen Namen nicht auszusprechen wagen, wird es auch „Der Glanz“ oder „das Pantakel“ genannt. (…)

Kurzbiografie Michael Ende



Michael Ende wurde am 12. November 1929 in Garmisch als Sohn des surrealistischen Malers Edgar Ende (1901-1965) und dessen Ehefrau Luise Bartholomä (1892-1973) geboren. 1931 zog die Familie nach München.

In der Waldorfschule schloss Michael Ende seine Schulausbildung ab. Danach absolvierte er eine Ausbildung zum Schauspieler an der Münchner Otto-Falckenbergschule. Anschließend spielte er an kleinen Bühnen in Norddeutschland. In dieser Zeit schrieb er auch Kabaretttexte.

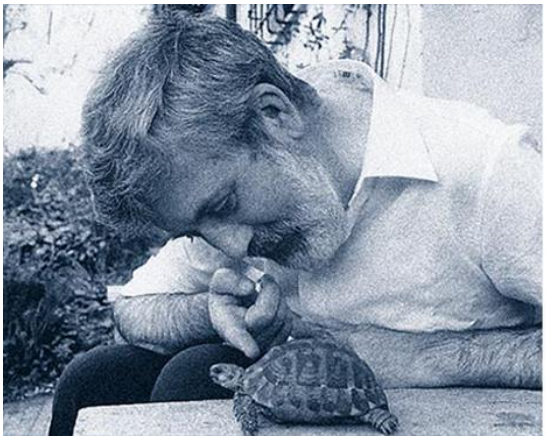
1954 bis 1962 arbeitete Michael Ende als Filmkritiker beim Bayerischen Rundfunk und von 1956 bis 1958 schrieb er eine Geschichte für Kinder, die der Thienemann Verlag 1960 bzw. 1962 in zwei Bänden veröffentlichte: „Jim Knopf und Lukas der Lokomotivführer“ und „Jim Knopf und die Wilde 13“.

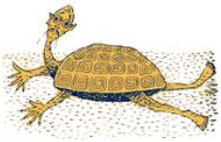
Mit seiner Ehefrau Ingeborg, mit der er seit 1964 verheiratet war, zog er 1970 nach Italien, in die Ville Liocorno südlich von Rom. Dort verfasste er unter anderem „Momo“.

1979 erschien „Die unendliche Geschichte“. Mit Übersetzungen in etwa 40 Sprachen und einer Gesamtauflage von schätzungsweise 10 Millionen war es sein größter Erfolg. 1984 sah Michael Ende den Film „Die unendliche Geschichte“ und war entsetzt. Zornig zog er seinen Namen von dem Projekt zurück.

Am 28. August 1995 starb Michael Ende in der Filderklinik bei Stuttgart. Für sein künstlerisches Werk erhielt er insgesamt 41 Preise.

Michael Ende über die Schildkröten





Man hat mich des Öfteren gefragt, warum fast in jedem meiner Bücher eine Schildkröte vorkommt. Ich muss zugeben, dass mir diese Tatsache selbst erst durch die Frage auffiel.

Eigentlich hat sich die jeweilige Schildkröte (Uschaurischuum, Morla, Kassiopeia, Tranquilla usw.) sozusagen immer ganz von selbst eingestellt, ohne meine Absicht. Aber vielleicht können einige Hinweise auf die Bildersprache der Mythen und Märchen die Frage wenigstens teilweise beantworten.
In der Weltmythologie wimmelt es ja geradezu von Schildkröten. Der Noah der nordamerikanischen Indianer z.B. rettet sich nicht wie der biblische in einem Schiff, sondern auf dem Rücken einer riesigen Wasserschildkröte mit seiner Familie über sie Sintflut. Im indischen Mythos steht die Welt auf dem Panzer einer kosmischen Schildkröte. Wenn man das I-Ging, das chinesische "Buch der Wandlungen", aufschlägt, so wird man finden, dass die 64 Ur-Hexagramme, von denen, wie es heißt, alle Schriftzeichen abstammen, von einem vorgeschichtlichen Weisen aus den Mustern auf den einzelnen Platten eines Schildkrötenpanzers abgelesen worden sind. (Wer Momo gelesen hat, wird sich hier vielleicht an Kassiopeias Mitteilungshinweise erinnert fühlen.) Die Beispiele sind fast beliebig vermehrbar.

Was mir persönlich an Schildkröten (ich spreche hier von der mediterranen Landschildkröte) so besonders sympathisch ist, das ist:

1. Ihre vollkommene Nutzlosigkeit. Schildkröten haben weder Freunde noch Feinde in der Natur (außer dem Menschen, versteht sich, der ja inzwischen der gefährlichste Feind aller Kreatur geworden ist, aber er ist kein "natürlicher" Feind). Sie nützen niemand und sie schaden niemand. Sie sind einfach da. Das scheint mir in einem Weltbild wie dem gegenwärtigen, in dem alles in der Natur vom Nützlichkeitsstandpunkt aus erklärt wird, eine bemerkenswerte und tröstliche Tatsache.

2. Ihre Bedürfnislosigkeit. Schildkröten können mit fast nichts existieren. Täglich ein paar Blättchen, damit kommen sie über Wochen und Monate aus.

3. Ihr Alter. Ich meine damit nicht nur, dass sie im Einzelnen sehr alt werden können, sondern das Alter ihrer Spezies. Es hat sie schon gegeben, als der Mensch noch in Abrahams Wurstkessel schwamm, und es wird sie vermutlich noch geben, wenn wir längst wieder abgetreten sind.

4. Ihr Gesicht. Haben Sie einer Schildkröte schon mal direkt ins Gesicht gesehen? Sie lächelt. Sie scheint etwas zu wissen, was wir nicht wissen.

5. Ihre Form. Dies ist der am schwersten zu erklärende Punkt, weil er dem gegenwärtigen Denken ungewohnt ist: Wenn man eine Schildkröte einmal nicht anatomisch, sondern symbolisch betrachtet, also das ins Auge fasst, was ihre Gestalt ausdrückt, dann hat man es eigentlich mit einer wandelnden Hirnschale aus Horn zu tun. Die Hirnschale spielt in den Mythen der Welt ebenfalls eine bedeutsame Rolle. Nach der Edda wurde das gestirnte Himmelsgewölbe aus der Hirnschale des Ur-Eisriesen gebildet. In der Hirnschale befindet sich die Fontanelle, eine kleine Öffnung nach oben, die beim neugeborenen Kind noch für eine kurze Weile offen bleibt und

sich dann nach und nach schließt. Das ist die Erinnerung des physischen Leibes, so sagen einige Quellen des alten Wissens, an eine Ur-Zeit, in der diese Fontanelle des Menschen sein Leben lang offen blieb. An dieser Stelle befand sich ein Organ (man kann seine eigentümliche Form noch jetzt an allen Buddha-Statuen als "Frisur" sehen), mit dem der Mensch wie träumend über die Welt von Raum und Zeit hinaus, also jenseits des Himmelsgewölbes, wahrzunehmen vermochte. Die Inder nennen es den "tausendblättrigen Lotos". Vielleicht sind sogar unsere Königskronen noch eine, inzwischen unbewusste, Nachbildung dieses Organs. Bei den Schildkröten ist die Schale geschlossen. Das denkende Ich ist mit sich allein und wird sich seiner selbst bewusst. Mit anderen Worten: "Sie trägt ihre eigene kleine Zeit in sich."

(www.thienemann-esslinger.de/thienemann/extras-events/geschichten-detail/michael-ende-und-die-schildkroeten/)

Das unendliche Filmdebakel

Nach vier Jahren Verhandlungen, Verwicklungen, Streitereien und unendlich viel Ärger ist der Film Die unendliche Geschichte 1984 fertig gestellt. Regie führte Wolfgang Petersen, der durch den Film Das Boot internationale Beachtung fand. Die Musik schrieb Klaus Doldinger. 60 Millionen Dollar etwa hat der Film gekostet - eine bislang für deutsche Filmproduktionen unvorstellbare Summe.

Michael Ende wird vor der Premiere am 29. März 1984 von Bernd Eichinger zu einer privaten Vorführung der so genannten Nullkopie eingeladen. Er ist erschrocken über die banalisierende Qualität des Films. Sein verheerendes Verdikt: "Ein gigantisches Melodram aus Kitsch, Kommerz, Plüsch und Plastik" und "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, zumindest die Filmsequenzen herauszuschneiden, die der inneren Logik der Geschichte widersprechen.

Trotz all seiner Einwände läuft der Film am 6. April mit einer enormen Pressekampagne in 300 deutschen Kinosälen gleichzeitig an. Mit nicht weniger als 1.000 Kopien zugleich soll es im Herbst in den USA anlaufen. Michael Ende und der K.Thienemanns Verlag reichen eine Klage gegen die Neue Constantin ein, doch sie verlieren den Prozess, die entsprechenden Filmszenen müssen nicht entfernt werden. Michael Endes Kampf gegen den Filmkommerz kostet ihn 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. Sein Kampf gegen den Film ist letztlich ein Kampf für seine "Ehre". "Ich würde mich selbst nicht mehr im Spiegel erkennen, würde ich für so etwas meinen Namen hergeben. Ich habe Kämpfe hinter mir bis zur totalen Erschöpfung. Man hat mit ganz üblen Austricksmethoden versucht, mich aufs Kreuz zu legen. Ich habe einen Riesenskandal gemacht. Aber das half nichts."
Als seine Empörung und sein Zorn über die Verfilmung Jahre später verraucht sind, sieht er - wenn auch immer noch enttäuscht - 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 (denn nach allgemeiner Meinung ist ja das Höchste, was ein Schriftsteller sich erträumen kann, eine Verfilmung seines Buches, und er sollte sich entsprechend dankbar erweisen). 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. Den dritten, bisher letzten Teil, der vor kurzem, wie ich hörte, in die Kinos gekommen ist, habe ich mir nicht einmal angesehen."

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

„Die unendliche Geschichte“ am Thalia Theater

Die Besetzung

Regie Rüdiger Pape

Bühne Constanze Kümmel

Kostüme Andy Besuch

Musik Sebastian Herzfeld

Video Sami Bill

Dramaturgie Natalie Lazar

Regieassistenz Sophie Pahlke Luz Julia

Bühnenbildassistenz Annika Stienecke

Kostümassistenz Nursel Kilinc Imke Ludwig Lina Wittler

Inspizienz Barbara Zoppke-McLoughlin

Soufflage Antje Kreusch

Darsteller

Bastian Balthasar Bux Steffen Siegmund

Atréju Miguel Antonio Jachmann

Kindliche Kaiserin/Irrlicht/Borkentroll/Ygramul Adele Vorauer

Karl Konrad Koreander/Phantásischer Doktor/Urgl Marina Wandruszka

Phantásischer Doktor Skarabäus/Morla/Ygramul u.a. Paula Weber

Schüler/Caíron/Gmork Paul Schröder

Schüler/Winzling/Borkentroll/Fuchur (Körper) Rosa Lembeck

Schüler/Nachtalb/Artax/Fuchur (Kopf) Patrick Bartsch

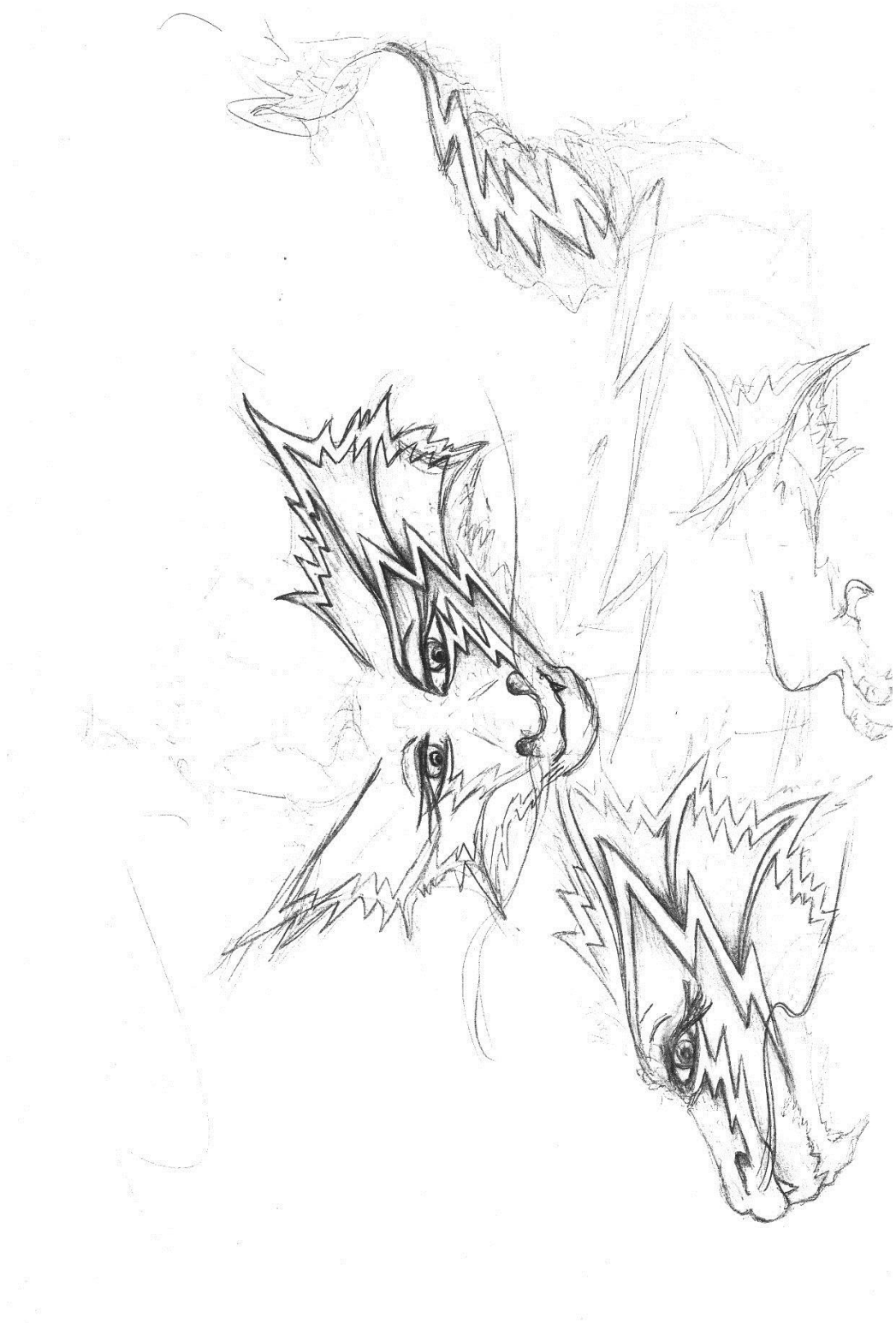
Rüdiger Pape, geboren 1960 in Salzgitter-Lebensstedt, macht 1979 sein Abitur. Noch im selben Jahr beginnt er sein Studium der Angewandten Kulturwissenschaften an der Universität Hildesheim. Es folgen die Mitarbeit bei Internationalen Theaterfestivals in Kassel, Hannover und Hamburg und Regieassistenzen in Heidelberg, Konstanz und Hannover. Seine erste Regiearbeit ist „Im Prinzip Don Quixote“ mit der Freien Theatergruppe ASPIK

(Hildesheim). Von 1993 bis 1996 leitet er das Carl-Maria-von-Weber-Theater in Bernburg an der Saale. Von 1996 bis 1998 ist Rüdiger Pape Hausregisseur und Programmdirektor der Freilichtspielstätte „Thalia Wiese“ am Thalia Theater Halle. Seit 1998 arbeitet Pape als freischaffender Regisseur und inszeniert für Kinder, Jugendliche und Erwachsene im gesamten deutschsprachigen Raum. Seine Inszenierung der „Nibelungen“ an der Comedia in Köln wird 2006 mit dem Theaterpreis des Landes Nordrhein-Westfalen ausgezeichnet und für den Deutschen Theaterpreis „Der Faust“ 2006 in der Kategorie Beste Regie im Kinder- und Jugendtheater nominiert. Weiter Nominierungen für den „Faust“ folgen mit „Wolke 9“ am Theater im Bauturm, Köln 2012, und Michael Endes „Momo“ am Düsseldorfer Schauspielhaus 2014. „Die unendliche Geschichte“ ist seine erste Arbeit am Thalia Theater Hamburg.

Kostümfigurinen (von Andy Besuch)

Der Bühnenbildner gab seine Kostümfigurinen an die Schneiderei ab. Nach diesen Entwürfen wurden dort die Kostümschnitte erstellt, die Stoffe zugeschnitten und die Kostüme genäht.

Fuchur



Morla

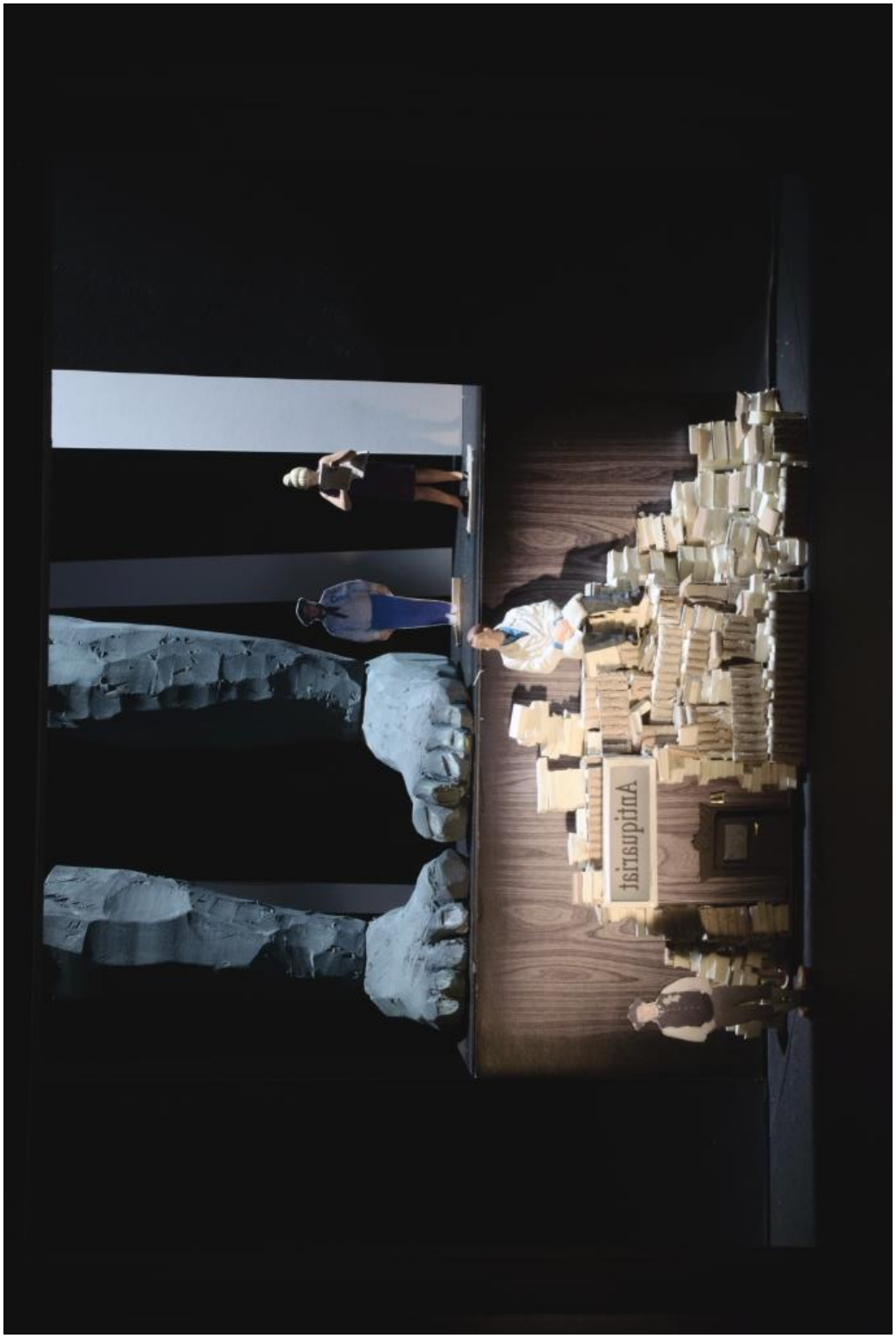
Nachtalb

Nachtalb
Motte
Augen deutlich Unterschied
Fühler Palette Hinterbein
sechsbeinige Tell

Bühnenbild-Vorlagen (von Constanze Kümmel)

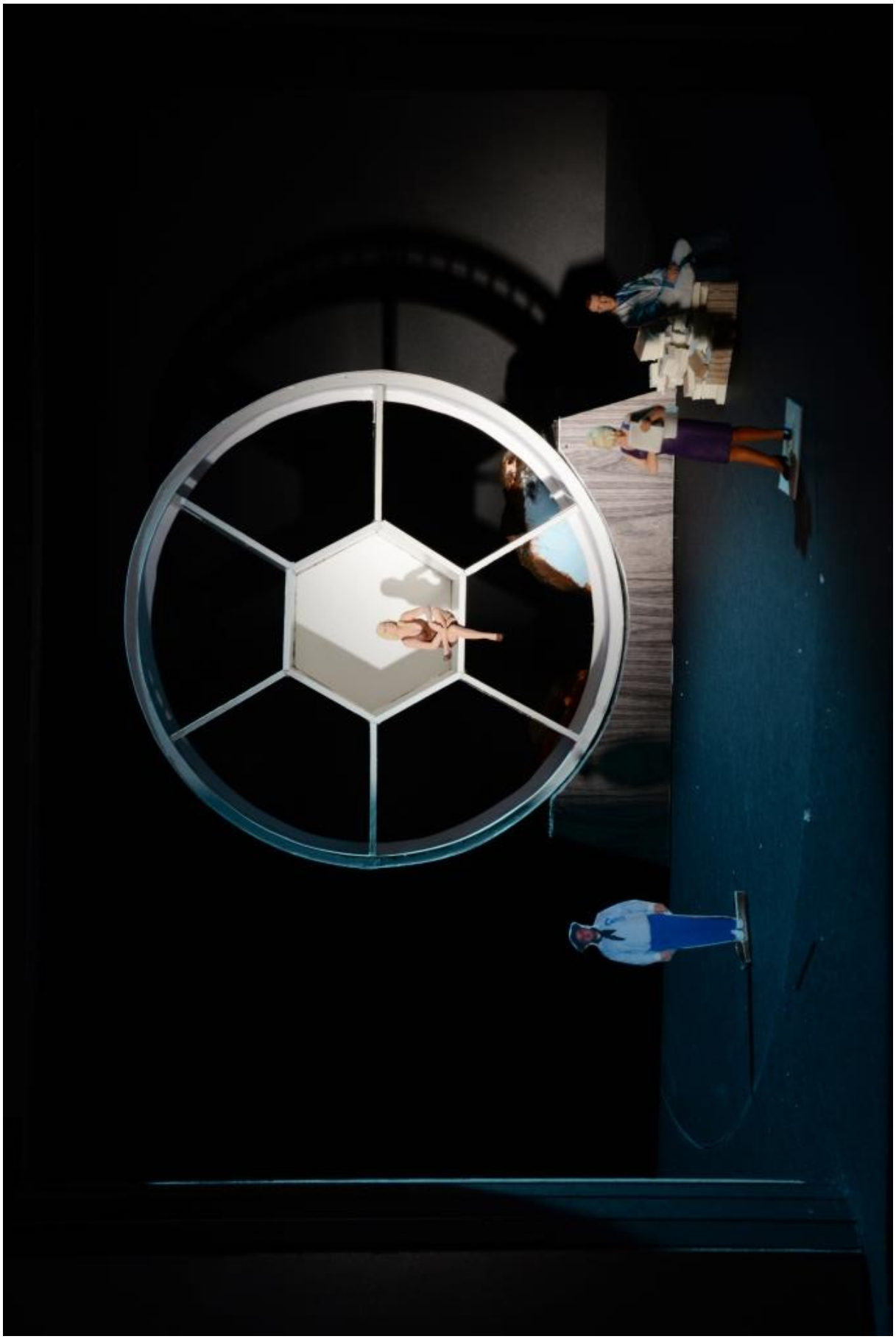
Die Bühnenbildnerin baute ein maßstabsgetreues Modell des Bühnenbildes mit dessen Hilfe die Bühnenaufbauten anschaulich gemacht werden.

Antiquariat und Haulewald



Sphinxen

Die Kindliche Kaiserin



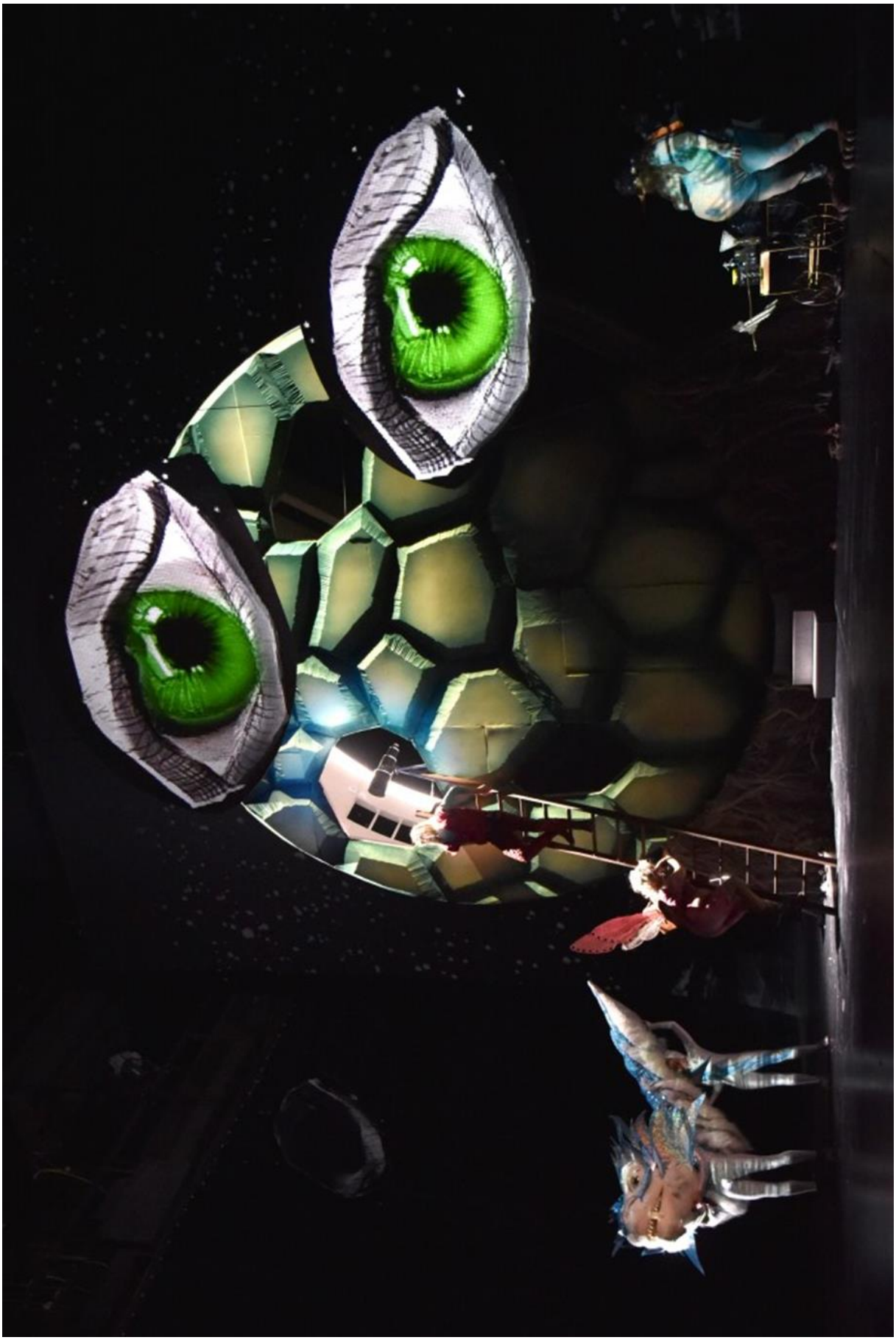
Szenen-Fotos (Fotograf: Krafft Angerer)

Bastian im Antiquariat und im Haulewald

Bastian und Atréju

Gmork und Atréju

Sphinxen



Pressespiegel

THALIA

Hamburger Abendblatt
10.11.2015

Atreju (Pascal Houdus) trifft den Glücksdrachen Fuchur (Paul Grote, Milena Straub) Angerer, Kraft

Unendlicher Zauber

Rüdiger Pape bringt Michael Endes Erfolgsroman „Die unendliche Geschichte" konzentriert und mit überraschenden Effekten ins Thalia Theater

ANNETTE STIEKELE

HAMBURG :: Wohl dem, der die richtigen Freunde hat im Leben. Bastian Balthasar Bux hat die falschen. „Looser", „Lutscher", „Lauch" rufen sie ihm schallend hinterher. Bastian ist eben nicht cool. Rundlich, unmodisch, hornbebrillt. Dazu ist er auch noch ein Angsthase und Schwächling. Die Mutter tot, der Vater verstummt, keine guten Startvoraussetzungen für dieses komplizierte Leben. Wie gut, dass es Bücher gibt, fremde, verlockende Welten, wenn die Realität einem so schnöde mitspielt.

Vom großen Trost der Gedankenfliegerei in das Land Phantásien erzählt Michael Ende in seinem Welterfolg „Die unendliche Geschichte". Nur scheinbar ein Stück Jugendunterhaltung ist er Bildungsroman, moralisches Märchen und Heldenreise zugleich. Regisseur Rüdiger Pape hat dieses durchaus komplexe Werk nun in einer schlanken Bearbeitung mit Natalie Lazar als Familienstück am Thalia Theater herausgebracht. Dem geneigten, schon nicht mehr ganz so kindlichen Besucher ab 10 Jahren eröffnen sich hier fulminante fantastische Welten und Abenteuer – und auch manch philosophischer Gedanke.

Seine rettende Begegnung erlebt Bastian Balthasar Bux, dem Steffen Siegmund ein herrlich nerdiges Aussehen verleiht, im Antiquariat des kauzigen Karl Konrad Koreander (Marina Wandruszka). Der sitzt mit umgedrehtem Buch auf dem Kopf auf einem Bücherstapel, von dem es Bastian eines besonders angetan hat. „Die unendliche Geschichte". Und schon öffnet sich eine zweite Oberbühne. Seltsame, von Kostümbildner Andy Besuch toll aufgemachte Wesen hausen hier im Haulewald, ein Nachtalb, genannt Wuschwusul, ein Winzling mit Namen Ücksück.

In zauberhaft gezeichneten Videoprojektionen fallen Blätter von den Bäumen. Die Herrscherin dieses Reiches, genannt Phantásien, die Kindliche Kaiserin, ist krank, so erzählt Marie Jung als schillerndes Irrlicht Blubb. Das „Nichts", vertreten durch seinen Helfer, den fiesen, verkniffenen Werwolf Gmork (Paul Schröder), droht ihre Welt zu verschlingen. Nur einer kann sie retten, Atréju, hinreißend als Langhaarhippie gespielt von Pascal Houdus, ein Waisenjunge mit olivfarbenem Teint. Mit seinem Pferdegehilfen Artax (Paul Grote) und geschützt vom königlichen Medaillon Auryn macht er sich auf den Weg, einen ominösen Retter in Menschengestalt zu suchen.

Die Inszenierung will mit neuen Medienwelten konkurrieren und greift gekonnt in die große Bühnentrickkiste.

Der im Vordergrund weiter lesende Bastian ist da längst hineingesogen in die Geschichte, genauso wie die in Spannung erstarrten Zuschauer im Saal. Und was bekommen sie nicht alles Tolles zu sehen? Sie waten mit Atréju durch Sümpfe der Traurigkeit, treffen die grantige uralte Schildkröte Morla, von Christina Geiße großartig als übergewichtige Proll-Oma mit pinkem Slip, Blondperücke und Rollator gegeben. Eine Nihilistin, die davon faselt, dass „alles gleich" sei und sowieso sinnlos.

Den jungen Helden schickt sie zu Uyulála ins Südliche Orakel. Weiter geht es durch die Toten Berge und den Großen Abgrund zu den herrlich spleenigen, geflügelten Zweisiedlern und schließlich zu dem flauschigsten aller Glücksdrachen mit den freundlichsten Augen des Universums. In einem gigantischen Glücksrad mit stachligen Helfersoldaten schwebend, ruft Fuchur zu Recht Szenenapplaus hervor.

Die Inszenierung will sichtlich mit neuen Medienwelten konkurrieren und greift gekonnt aber wohl platziert in die große Bühnentrickkiste. Uyulála etwa wird da zur Stimme einer Lichtprojektion. Davon abgesehen konzentriert sie sich aber ganz auf den Kern der Erzählung, die die Darsteller aus dem Text und dem eigenen Körper heraus entwickeln. Sie gönnt sich auch Pausen, Stille, Leere, Verzauberung, Dunkelheit und verzichtet wohltuend auf permanenten Gesang. Nur die alte Morla darf hier ein paar Takte grölen. Die unheimlichen Begebenheiten illustriert Sebastian Herzfelds wohldosierte, elektronische Tonspur. Einige Nebenfiguren und -handlungen sind ausgespart, darunter die Zauberin Xayide. Bastian wird erst Teil der Geschichte, dann zum Retter, der der Kindlichen Kaiserin einen neuen Namen geben und in ihrem Auftrag die Welt Phantásien neu erschaffen wird.

Jeder kann ein Held werden. Sogar jeder Außenseiternerd. Der Dualismus von Menschenwelt und Fantasie löst sich auf, und im besten Falle trägt diese zauberhafte Märchenfantasie bei ihren jungen und durchaus auch jung gebliebenen Zuschauern dazu bei, etwas ganz Unerhörtes zu entdecken: Die Magie der Bücher.

„Die unendliche Geschichte" Vorstellungen bis 10.1., Thalia Theater, Alstertor, Karten zu 6,50 bis 29 Euro unter T. 32 81 44 44; www.thalia-theater.de

Pressespiegel

THALIA

reihesiebenmitte.de
09.11.2015

nordkurve #7: phantasie befähigt – die unendliche geschichte am thalia theater

Phantasién ist in Not. Die Kindliche Kaiserin ist krank und wenn kein Menschenkind kommt, um ihr einen neuen Namen zu geben, wird das *Nichts* alles verschlingen. Dann steht's nicht nur schlecht um das Reich der Phantasie, sondern zugleich auch um die Menschenwelt, denn die Bewohner Phantasiéns werden dann nicht, wie sonst üblich, zu Wundern und Geheimnissen werden, sondern zu Lügen und Wahnvorstellungen in den Köpfen der Menschen.
Auf den großen Bühnen ist endlich wieder Märchen-(und so)-Zeit und das Thalia Theater hat sich dieses Jahr wagemutig *Die Unendliche Geschichte* von Michael Ende vorgenommen – Regie führt Rüdiger Pape. In der hiesigen Bühnenfassung des vielgeliebten Romans weiß der Antiquar mit den drei K's – Karl Konrad Koreander (Marina Wandruszka) – um das Geheimnis Phantasiéns und stiftet den in der Menschenwelt eher nicht so erfolgreichen, dafür aber sehr Phantasie-affinen Schüler mit den drei B's – Bastian Balthasar Bux (Steffen Siegmund) – dazu an, in die *Unendliche Geschichte* einzutauchen und mit Atréju (Pascal Houdus) auf die große Suche zu gehen. Ziel: Die Rettung des phantasischen Reiches und also auch die Menschenwelt.

„Ich möchte doch wissen, was in so einem Buch los ist, wenn es zu ist."

Die phantasischen Doktoren. (c) Krafft Angerer

Welch phantas(t)ischer Reigen ergießt sich da über die berühmten Bretter, die heute einmal mehr die Welt bedeuten! Die acht Spieler heizen durch insgesamt 27 Rollen – mit aberwitzigen Kostümen von Fatsuit bis Bambusstock (Kostüme: Andy Besuch) und mit eleganten Übersetzungen der scheinbar unmöglich zu inszenierenden Bewohner Phantasiéns. So zeigt sich Morla, die uralte Sumpfschildkröte (Herrlich vital: Christina Geiße), als verschlagenes Schicki-Micki-Weib am Rollator. Ygramul, die Viele, tritt als dreifach besetzter Giftrohr-Dschungel-Kämpfer (oder so) in einem großen, als Wabe anmutendem Rund auf. Atréju und sein Pferd Artax (Paul Grote) tollen als abenteuerlustige, mitunter dem Slapstick verfallene Raufbrüder mit großem Herzen durch die Gegend und Bastian stützt mitlesend, mitfiebernd und voller Schaffensdrang die ganze Geschichte, bevor er schlussendlich selbst zum phantasischen Akteur wird. Und natürlich fegt da auch noch Gmork, der Werwolf (Paul Schröder), im schwarz-blauen Mantel, mit gegeltem Haar und glänzenden Stiefeln beständig schnüffelnd und recht cholerisch dem Atréju hinterher, um seinen Auftrag zu vereiteln – freilich ohne Erfolg, wenn auch knapp.

1/2

Pressespiegel

Das Bühnenbild von Constanze Kümmel unterstreicht dabei sehr logisch Bastians Übergang ins phantasische Reich. Anfangs dominiert das aus Büchern zusammengestapelte Antiquariat, über dem sich mit Lesebeginn in zweiter Ebene der Haulewald, anschließend dann eine Kammer des Elfenbeinturms öffnen. Später sitzt Bastian nur noch auf einem Bücherstapel am Rande des Geschehens, bevor er dann Atréju in einer herzzerreißenden Pantomime am Zauberspiegel im Südlichen Orakel begegnet und anschließend ganz ins phantasische Reich eintaucht.
Sowohl Bühnenbild als auch die liebevoll-zeichnerisch gearbeiteten Videosequenzen Sami Bills geben gerade genug Anregung, um sich in Ort und Vorgehen einzufühlen, der Rest sei der hier besungenen Phantasie überlassen.
Und so verhält es sich auch mit der Handlung, denn die so herrlich ausufernde und wirklich fast unendliche Geschichte Michael Endes ist in der Bühnenfassung großzügig, aber glücklicherweise recht klug zusammengestrichen.

Begegnung im Zauberspiegel: Bastian und Atréju. (c) Krafft Angerer

„Los, komm, Atréju, nur noch ein paar Seiten!"
ruft Bastian gegen Ende und ein wenig scheint es, als hätte dies auch die Regie in den letzten Proben rufen müssen, denn die liebevolle Kleinteiligkeit, die im Stück anfangs dominiert und zu begeistern weiß, weicht später einer leichten Hast, die sich auch im Bühnenbild niederschlägt. So gerät die inhaltlich so wichtige Begegnung zwischen Atréju und Gmork in der Spukstadt zum schnell hingeworfenen Informationsaustausch und auch die Kindliche Kaiserin (Marie Jung) ist dann eher locker-lässige Kumpelina vom Sportplatz denn sanft-wissender Mittelpunkt Phantasiéns.

Dies kann und soll die Qualität der Inszenierung jedoch nicht wirklich schmälern – die starke Schlussszene, in der Bastian in kraftvollen, gerade-aus-der-Handlungsunfähigkeit-erwachten Bewegungen sein neues Phantasién an die Wand zaubert, entschuldigt vorangegangene Holprigkeiten.

„Phantasie befähigt – hab Mut, dich ihrer zu bedienen" mag nun das Fazit dieser Inszenierung sein: Eine zauberhaft großartige Botschaft für die vielen Kinder (und womöglich noch mehr für die Erwachsenen), die die nächsten Wochen dieses Stück besuchen werden – nur, wie klug ist erst der zweite, leider gestrichene Teil: Der Realitätsverlust, den Bastian in Phantasién erleidet und das Ringen um die Verbindung (und Gesundung) beider Welten – der phantasischen und der der Menschen.

Demjenigen, der die vollständige Unendliche Geschichte sucht (sofern dies denn möglich ist), der komplett abtauchen will in die phantasischen Weiten – dem sei dringend die Lektüre des Romans empfohlen. Allen anderen sei herzlichst angeraten, sich in den nächsten Wochen ins Thalia Theater aufzumachen und sich dieses bunte Zauberspektakel anzuschauen – es lohnt sich!

2/2

Ideen zur kreativen Auseinandersetzung

Übungen zur spielerischen Vorbereitung

1. Vorstellung und Fragen

Thema Fantasie

- Was ist Fantasie?
- Wozu braucht man eigentlich Fantasie?
- Was zerstört Fantasie?

Oder

Lebendige Diagramme zu Fantasie
(Felder JA, NEIN, VIELLEICHT definieren, alle müssen sich spontan entscheiden und schnell in das entsprechende Feld gehen)

- Fantasie ist schön.
- Fantasie ist nützlich.
- Fantasie bringt gar nichts.
- Wer fantasiert, der lügt.
- Fantasie ist uncool.

2. Bastian

Überleitung zu Bastian / Bastian hat viel Fantasie, flüchtet sich in Traumwelten, weil er gemobbt wird / Bastian ist in einer sehr schwierigen Situation, weil seine Mutter an Krebs gestorben ist und sein Vater nicht mit ihm spricht, er ist sehr traurig und fühlt sich allein.

Schimpfwort-Spalier
Variante 1
Die Schüler stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Der erste Schüler sagt ein Schimpfwort und geht dabei auf sein Gegenüber zu. Die anderen Schüler aus der Reihe wiederholen chorisch das Schimpfwort und treten ebenfalls auf ihr Gegenüber zu. Dann ist die andere Reihe dran. Immer im Wechsel, bis sich beide Reihen ganz nah gegenüber stehen und jeder Schüler einmal ein Schimpfwort allein gesagt hat.
Dabei gehen immer 3-4 Schüler als Bastian durch das Spalier, sie spielen, dass sie ängstlich sind.

Hinterher beschreiben die Schüler, wie sie in der Rolle des Bastian gefühlt haben.

Oder:

Variante 2
Die Schüler stehen im Spalier, und rufen laut Schimpfwörter (bei dieser Übung ist es mal erlaubt!) 3-4 Schüler gehen als Bastian durch das Schimpfwort-Spalier, spilen dabei seine Angst.
Hinterher beschreiben die Schüler, wie sie in der Rolle des Bastian gefühlt haben.

3. <u>Die Figuren Phantàsiens</u>

Figuren-Standbilder/Figuren-Statuen
Alle Schüler stehen mit dem Rücken zur Kreismitte, der Spielleiter beschreibt eine Figur, in die die Schüler sich dann verwandeln sollen. Auf ein Zeichen drehen sich alle um und zeigen ihr Standbild/ihre Statue)

- Bastian der versunken im Buch liest
- Karl Konrad Koreander, der Kinder nicht mag
- Die kindliche Kaiserin, die erkrankt ist
- Die ratlosen Ärzte
- Der Krieger Atreiu
- Der böse Werwolf Gmork
- Der treue Freund Artax (wie stellt ihr ein Pferd auf zwei Beinen dar)
- Die uralte Schildkröte Morla
- Engywyuk und Urgl, die Gnome der Wissenschaft
- Ygramul (alle zusammen als Gruppenstandbild in der Mitte ein Ungeheuer „aus Vielen“)

Oder

Figuren Vorstellen (Call and Response-Prinzip)
Alle stehen im Kreis, der Spielleiter zeigt eine Figur (Geste/Körperhaltung und Satz der Figur), alle machen dies chorisch nach.

<u>Bastian</u>
„Ich möchte wissen, was in so einem Buch ist, bevor man es aufmacht.“
„Ich rede manchmal mit mir selber. Ich denk mir Geschichten aus, ich erfinde Namen, Orte, Wörter, Wesen, die es noch nicht gibt und so.“

<u>Karl Konrad Koreander</u>
„Eins sage ich dir gleich, ich kann Kinder nicht leiden.“
„Weißt du was, ich lass dich jetzt mal allein. Fühl dich wie zuhause. Aber nichts anfassen, DAS Buch hier schon gar nicht.“

Artéju
Ich bin der Auserwählte! Es geht um das Leben der Kindlichen Kaiserin. Um ganz Phantásien“
„Wenn dieser Drache mich durch die Luft trägt, kann ich es doch noch schaffen.“

Artax
„Nein nein, du bist der Auserwählte, du musst weitersuchen, Phantásien retten, ohne mich.“

Morla
„Haben lang genug gelebt, haben viel zu viel gesehen.“
„Sollen wir es ihm sagen? Die Kindliche Kaiserin braucht einen neuen Namen, immer wieder einen neuen, dann wird sie wieder gesund.“
„Könnten wir, aber haben keine Lust dazu.“

Gmork
„Wo ist die Grünhaut?“ Wo ist Atréju?“
„Vorsicht, wenn du in meine Reichweite kommst, muss ich dich in Stücke reißen. Also bleib mir vom Leib und lass mich in Ruche krepieren.“
„Es gibt da draußen eine Menge Schwachköpfe, die nichts eifriger tun, als sogar den Kindern Phantásien auszureden.“

Fuchur
„Ich gebe die Hoffnung nicht auf, ich bin schließlich ein Glücksdrache.“

Cairon
„Es ist mOglich, es muss mOglich sein, dass wir nicht alle Kenntnisse besitzen“
„Die Kindliche Kaiserin schickt dich, Atréju, auf die Suche ins Ungewisse. Nach etwas, das niemand kennt. Niemand kann die raten, niemand kann dir hefen, niemand kann absehen, was dir begegnet. Du brauchst diesen Auftrag nicht anzunehmen. Die Kindliche Kaiserin überlässt es dir. Sie befiehlt dir nichts.“

Ratlose Ärzte
„Es ist überhaupt keine Krankheit im medizinischen Sinne.“
„Zwischen ihrer Krankheit und den furchtbaren Dingen, die uns die Boten aus ganz Phantásien melden, besteht ein geheimnisvoller Zusammenhang.“

Engywuck
„Gestatten Engywuck, Frau Professor Doktor Engywuck, schon von mir gehört?
„In ganz Phantásien gibt es keine bessere Expertin als mich, wenn du zur Kindlichen Kaiserin willst.“

Urgl

„Jetzt langweile meinen Patienten nicht“
„Für jedes Gift, gibt es ein Gegengift.“

Uyulala
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.

Mein Leib ist Klang und Ton,
hörbar nur allein,
diese Stimme selber schon,
ist mein ganzes Sein.
Ich lebe so lange ich klinge,
das ist der Lauf der Dinge.

Ygramul
„Du kommst ungelegen. Was willst du von Ygramul. Sie ist sehr beschäftigt.“
„Das südliche Orakel ist weit, sehr weit weg.“

Borkentrolle
„Die Vernichtung breitet ich aus.“
Schau mal, Fremder, wie wir aussehen, schau mal was mir fehlt. Da war mal ein Ast, der ist nicht mehr da.“
„Man sagt, man rauscht durch einen klingenden, singenden Tunnel und am Ende ist das Nichts, man weiss nicht was es ist, aber es soll sehr bunt und sehr schön und schnell sein.“

Nachtalb
„Dort, wo ich herkomme, ist es genau dasselbe, tausende sind auf der Flucht.“

Irrlicht
„Es ist etwas geschehen - etwas Unbegreifliches - das heißt, es geschieht noch. (...)Also, es gibt da einen See, er ist weg, einfach weg, er ist einfach nicht mehr da, versteht ihr?“

Winzling Uckück
Ich glaube, wir haben alle dasselbe Ziel. Möglicherweise haben wir sogar dieselbe Botschaft.“

Felsenbeisser
„Auf zum Palast der kindlichen Kaiserin, auf zum Elfenbeinturm.“

4. Atréju muss einen Auftrag erfüllen, um Phantàsien zu retten

Raumlauf durch die verschiedenen Welten Phantàsiens / Reise mit Atréju und Artax
Aufgabe: Alle Schüler laufen kreuz und quer durch den Raum, jeder für sich, und stellen sich dabei die verschiedenen Umgebungen vor.
Dazu der Text

„Am ersten Tag durchquerten sie das weite Hochland der Saffranier. Hier war ihnen beiden jeder Weg und jeder Steg bekannt und sie kamen rasch vorwärts.

Am zweiten Tag sah er die gläsernen Türme von Eribo, in denen die Bewohner dieser Gegend das Sternenlicht auffingen und sammelten. Sie machten daraus wunderbar verzierte Gegenstände, von denen aber außer sie selbst niemand in Phantásien wusste, wozu sie eigentlich dienten.

Fast eine Woche waren sie schon kreuz und quer umhergewandert, als sie am siebten Tag durch das Land der singenden Bäume kamen.
Dieses Land wird so genannt, weil man das Wachsen der Bäume hören kann, wie sanfte Musik. Es gilt als nicht ganz ungefährlich durch diese Gegend zu ziehen, denn manch einer ist schon verzaubert sitzen geblieben und hat alles vergessen.

Sie waren bei Tag und Nacht unterwegs durch Sonnenglut und Regen,

durch Stürme und Gewitter.

Je weiter sie nach Norden kamen, desto dunkler wurde es. Eine bleigraue Dämmerung erfüllte die Tage.

Eines Morgens, als alle Zeit stehen geblieben zu sein schien, kamen sie zu den Sümpfen der Traurigkeit. Wie lange er weiter, einfach weiter gewatet war, wusste Artéju nicht. Er war wie Blind und Taub und hatte das Gefühl schon seit Stunden im Kreis herumzuirren.“

Und weiter:

Manchmal reitet Artéju auf seinem Freund Artax .
Einmal steht er an einem Abgrund, und überlegt, ob er springen soll.
Dann trifft er Fuchur. Er und sein neuer Freund sind beide von Ygramuls Gift ganz starr.
Dann fliegt er mit Fuchur über Phantásien.

(zwischendurch kleine Interaktionen, z.B. die Kinder beschreiben lassen, was die singenden Bäume für Lieder singen, das Verlieren des Freundes Artax in den Sümpfen kurz anspielen lassen, Artax und Atréju tauschen Auryn aus (Auryn gibt immer demjenigen, der es umgehängt hat, neuen Mut, neue Kraft und der andere wird mutlos), beim Vergiftet sein auf

den Boden sinken, bei dem Flug mit Fuchur stehen, die Augen schließen und einzelne beschreiben lassen, was sie auf der Erde in Fantasien sehen)

Überleitung der Rettung Atréjus durch Fuchur zu den Toren vorm südlichen Orakel

5. Die Tore

- **Artéju geht durch das Tor der Sphinx**
  Übung (Prinzip Ochs am Berg)
  Ein Kind ist die Sphinx. Dieses Kind sitzt vorne mit geschlossenen Augen und einem Schlüssel vor sich. Alles anderen stehen am anderen Ende des Raumes. Ein Kind ist Artéju und muss sich an die Sphinx heranschleichen und den Schlüssel nehmen, ohne, das die Sphinx es seht. Die anderen unterstützen als Chor. Sobald die Sphinx die Augen aufmacht, müssen alle erstarren.

- **Das Spiegeltor**
  Übung:
  Zu zweit spiegeln, ein Kind ist das Spiegelbild, eines vor dem Spiegel. (Atréju und Bastian)
  hinterher die Kinder fragen, warum Atréju Bastian sieht!!!

- **Das Orakel**
  Die Uyulala ist die Stimme der Stille und spricht nur in Reimen. Ebenso muss Atréju mit ihr in Reimen sprechen und schafft das auch mit Bastians Hilfe.
  Übung:
  Im Kreis.
  Schüler 1 geht in die Mitte, sagt einen Satz.
  Schüler 2 geht dazu und ergänzt einen Reim.
  Schüler 1 weg
  Schüler 2 sagt neuen Satz
  Schüler 3 kommt dazu mit Reim
  Usw.

6. Das Nichts

Fragen: Was zerstört Phantasien / Was ist das Nichts? / Wie sieht das Nichts aus?

- **Das Nichts erfasst Phantásien / Kettenfangen**
  Ein Schüler ist das NICHTS und muss die anderen Schüler fangen. Sobald das NICHTS jemanden gefangen hat, wird dieser verschlungen und fängt mit (die Schüler

fassen sic an den Händen und fangen dann gemeinsam.) Irgendwann hat das NICHTS so alle anderen eingefangen.

- **Bekämpfung des NICHTS/Phantasienamen**
  Alle stehen im Kreis, ein Schüler ist das NICHTS und steht in der Mitte. Das NICHTS geht auf einen Schüler im Kreis zu, der kann sich retten, indem er zu einem anderen Mitschüler im Kreis Augenkontakt hält und dieser ihn dann mit einem Phantasie-Namen befreit. Das Nichts sucht sich dann ein neues Opfer.

7. Bastian erfährt sich als Gestalter/Macher/Held

- **Wesen aus Phantásien erfinden (Prinzip Image of a word)**
  Die Schüler stehen mit dem Rücken zur Kreismitte.
  1. Aufgabe: erfindet ein neues Wesen aus Phantásien, verwandelt euch in dieses/nehmt seine Haltung an.
  2. Denkt euch einen Namen aus und was dieses Wesen gerne mag.
  3. Umdrehen in Haltung im Freeze
  4. Wenn ihr angetippt werden, erwacht ihr, macht eine Bewegung und sagt euren Wesen-Namen und was ihr gerne mögt.

- **Sich im Text ergänzen, eine gemeinsame Geschichte erfinden**
  Die kindliche Kaiserin überreicht Bastian einen Samen aus dem nun seine Geschichte entstehen soll. Die Schüler erschaffen in einer 1 Satz-Geschichte oder in einer 1 Wort-Geschichte ihr gemeinsames Phantàsien.

- **Wie sieht Phantasien aus?**
  Flug mit Fuchur als Traumreise. Alle Schüler stehen auf einem Stuhl und jeder erzählt nacheinander, was er in der Ferne sieht.

- **Bastian erfindet Phantásien neu / Phantásien malen**
  Alle Schüler malen ihre Wünsche für Phantasien in die Luft, schicken ihre Wünsche in den Raum (ähnlich wie Bastian am Ende der Inszenierung)

8. Weitere Übungen:

Standbilder zu Situationen aus dem Stück / Dazu die Geschichte erzählen
- Bastian wird von seinen ekligen Klassenkameraden verfolgt
- Bastian leist im Buch und wird von Herrn Koreander beobachtet.
- Die Ärzte legen Atréju Auryn um
- Ygramul: Die Viele, hat Fuchur gefangen und sticht Atréju

- Die Zweisiedler geben dem starren Atréju und dem verletzten Fuchur Medizin.
- Atréju tanzt mit der uralten Morla
- Gmork verfolgt Atréeju
- Bastian und Atréju vor dem Elfenbeinturm der Kindlichen Kaiserin
- Fuchur und Atréju sind vergiftet, Engywuck und Urgl verarzten sie
- Artax und Atréju im Sumpf
- Atréju fliegt mit Fuchur
- Bastian begenet der kindlichen Kaiserin

usw.

Dialekte /Sprachdukti sammeln

- Lispeln (Nachtalb)
- O/U langziehen (Cairon)
- in Plural von sich sprechen (Morla)
- Geheimsprache (verkehrte Konsonsanten / Irrlicht)
- Dialekt (Engywuck und Urgl
- Reime (Uyulala)
- Chorisch (Ygramul)
- ...

Hinweis auf die Besonderheiten von Theater (Theater ist nicht Kino, sondern live, Essen und Trinken, Handy etc).
Viel Spaß im Theater !!!

Gestalterische Vorschläge

Phantásien malen: Pop-Up-Buch

„Ich möchte wissen, was eigentlich in so einem Buch los ist, solange es zu ist“. (Bastian in Die unendliche Geschichte)

Ein Buch wird aufgeschlagen und die Figuren wachsen heraus, eben noch zusammen gepresst zwischen zwei Buchdeckeln, entfalten sie sich zu voller Größe: phantastische Gestalten, bunte Vögel, Könige, Gnome, Drachen, Wüsten, Sümpfe und vieles Mehr. Ähnlich wie bei einem Bühnenbildmodell entstehen so Buch-Kunstwerke.

Man nehme ein Buch, schlage den Deckel auf und schneide die Seiten so heraus, dass noch ca. 1-2cm Rand stehenbleiben. In diese viereckige Vertiefung werden nun Figuren und Welten eingearbeitet. (Materialien sind dabei keine Grenzen gesetzt). Die Figuren müssen so konzipiert sein, dass sie herausklappen, wenn man den Buchdeckel öffnet und wieder zusammenklappen, wenn er geschlossen wird.

Scherenschnitte des Glücksdrachen Fuchur
Phantásien ist in Gefahr! Der Glücksdrache Fuchur kann Atréju und Bastian helfen, über das vom Nichts bedrohte Reich der Fantasie zu fliegen und es zu retten. Fuchur ist ein Geschöpf der Luft und Wärme. Seine Schuppen glitzern und schimmern, er hat eine Mähne und Zotteln an Schweif und Beinen. Sein langer, geschmeidiger Körper ist so leicht, dass er keine Flügel braucht, um zu fliegen. Er schwimmt durch die Luft, wie ein Fisch im Wasser. Glücksdrachen verlieren nie die Hoffnung und verstehen alle Sprachen der Freude.
Zeichne deinen Glücksdrachen, so wie du ihn dir vorstellst, auf schwarzes Tonpapier oder dünnen Fotokarton, schneide die Konturen aus und klebe ihn im Querformat auf sehr stabilen, weißen Fotokarton in DIN A3

Phantásien im Karton
Man nehme einen Schuhkarton oder einen anderen größeren Karton. Man scheide in den Deckel ein Feld, dieses wird von innen mit bunter Folie oder Seidenpapier beklebt. Im Inneren baut und klebt man mit vielen unterschiedlichen Materialien die eigene Vorstellung von der persönliche Wilde Kerle Welt. nun wird in die Vorderseite des Kartons ein weiteres Loch zum Hineinschauen geschnitten.Mit Hilfe einer Taschenlampe die über die Aussparung im Deckel gehalten entsteht eine geheimnisvolle theatrale Welt**.**

Phantásien-Wesen bauen
Entscheidet als Klasse gemeinsam, welche Bewohner *Phantásiens ihr gestalten wollt. Wie sehen sie aus? Wie heißen die einzelnen Bewohner? Welche Fähigkeiten haben sie? Gestaltet nun einzelne Wesen/Figuren,* wie ihr sie euch vorstellt. Verwendet dafür ausschließlich die Materialien Draht, Lederreste, Seil, Pappe und Stoff. Die Figuren sollten 20cm hoch und sehr stabil sein. Legt dazu eine Beschreibung der einzelnen Figuren(gruppe) mit Namen, besonderen Fähigkeiten, bevorzugter Lebensumgebung, Lieblingsspeise, Sprache mit Beispielen und was euch noch einfällt.

Verrückter Phantásien-Bewohner-Mix
Wie stellst Ihr euch die Bewohner Phantásiens vor? Mit leuchtenden Augen, dicker Nase, riesigem Mund oder einem Schnabel? Mit gewaltigen Ohren, langen Haaren, gefährlichen Hörnern, mit Federn oder Fell?
Malt ein Wesen aus Phantásien, schneidet es in vier Teile, setzt die Wesen in einem wilden Mix neu zusammen.

Auryn malen/ Medaillon basteln
„Auryn. Das Medaillon für den, der im Auftrag der Kindlichen Kaiserin handelt. Zwei Schlangen die einander in den Schwanz beißen. Auch genannt „das Kleinod“ oder „der Glanz“. Es verleiht seinem Träger geheimnisvolle Kräfte.“
Malt Auryn, so wie ihr es euch vorstellt und bastelt daraus ein Medaillon.