

THEATERPÄDAGOGISCHES
BEGLEITMATERIAL
ZUR INSZENIERUNG

DIE SCHÖNE UND DAS BIEST

Familienstück nach Jeanne-Marie Leprince de Beaumont

Textfassung von Stephan Vanecek

Für die Lehrkräfte:

Bitte teilen Sie uns mit, ob und wie Sie diese Mappe benutzt haben, welchen Mehrwert unser Begleitmaterial für Sie und Ihre Klasse hat und was Sie sich in einer Begleitmappe in Zukunft noch wünschen. Jedes Feedback ist herzlich willkommen an: **mitmachen@theater-trier.de**

Der Inhalt dieser Begleitmappe dient ausschließlich pädagogischen Zwecken. Die Weitergabe an Dritte oder anderweitige Verwendung ist untersagt.

INHALT

VORWORT	3
 JE M'APPELLE BELLE	4
 V THEATER-TABLEAU	5
 V EIN KOSTÜMBILD ENTWERFEN	6
 DIE FIGUREN IM MÄRCHEN	7 – 9
 HAUTE CUISINE	10 – 11
 MUSIK ALS BÜHNENZAUBER	12
 NOTEN <i>DIE SCHÖNE UND DAS BIEST</i>	13 – 15
 EIN BÜHNENBILD ENTWICKELN	16
 N DIE BÜHNENMAGIE HINTER DEN KULISSEN	17
 N EIN BIEST ENTZAUBERN	18 – 19
  N EURE EIGENE <i>SCHÖNE UND DAS BIEST</i>	20 – 22
LITERATURHINWEISE	23



Material für Lehrkräfte,
zur individuellen Nutzung.



Konzipierte Arbeitsblätter zur direkten Nutzung
für Schülerinnen und Schüler.



Konzipiert zur Vor- oder Nachbereitung.

VORWORT

LIEBE PÄDAGOGINNEN UND PÄDAGOGEN,

unser diesjähriges Märchen *Die Schöne und das Biest* steht unter dem Motto **ZAUBERHAFT**: ein magisches Schloss, ein verwünschtes Biest und ein Fluch, der nur durch das Schauen hinter die Fassade gebrochen werden kann. Unser Material für Kinder ab fünf Jahren eignet sich diese Idee doppelt an, indem es Ihnen neben theaterpädagogischen Übungen zur Vor- und Nachbereitung des Stücks auch einen Blick hinter die Kulissen und den Theaterbetrieb ermöglicht. So finden Sie neben den Noten eines Songs und den Figurinen der Märchenrollen auch Interviewpassagen einiger Menschen, die unser Märchen möglich gemacht haben. Wir schauen also nicht nur hinter die Figuren und deren Erscheinung, sondern legen für Sie und Ihre Gruppen auch den Zauber unserer Bühnenmagie ein wenig offen.

INHALTSANGABE AUS UNSEREM PROGRAMMHEFT

Belle lebt mit ihrem Vater glücklich zusammen, bis dieser sich auf einer Reise verirrt und in ein magisches Schloss kommt. Als er dort eine Rose für seine Tochter pflückt, verärgert er ein hässliches Biest. Dieses fordert als Wiedergutmachung, dass der Vater für immer sein Gefangener sein soll. Belle will das nicht akzeptieren. Sie entschließt sich, selbst mit dem Biest über das Schicksal ihres Vaters zu verhandeln. Zu ihrer Überraschung wird sie von dem Ungeheuer freundlich aufgenommen. In der Woche, die sie zusammen im Schloss leben und diskutieren, freunden sie sich miteinander an. Als das lebenswerte Biest sie bittet, es zu heiraten, lehnt Belle ab. Sie vermisst ihren Vater und möchte gerne nach Hause zurückkehren. Das Biest will, dass Belle glücklich ist und erlässt die Strafe des Vaters, damit Belle sorgenfrei nach Hause gehen kann. Dort angekommen, trifft sie auf den Baron Bertrand, der sie heiraten möchte. Als Belle ihn abweist und er von dem Biest im Schloss hört, möchte er es töten. Belle eilt hinterher, um das Biest zu retten.

JE M'APPELLE BELLE ...



Liebe Kinder,

ich heiße Belle und liebe gute Geschichten. Ich könnte stundenlang lesen. Dass ich selbst einmal die Heldin in einer Geschichte sein könnte, hätte ich aber nie gedacht. Mein Name „Belle“ ist französisch und bedeutet „schön“. Doch findet gerne selbst heraus, wie wichtig Schönheit in unserem Märchen ist, und kommt mich im Theater besuchen.

Ich freue mich schon sehr, euch meine Geschichte zu zeigen.

Eure

HINWEIS FÜR ANLEITENDE

Die Übung *Theater-Tableau* eignet sich, um in ein Thema einzusteigen. Sie ermöglicht ein erstes körperliches Sammeln sowie ein Kreativwerden ohne den Druck eines „Originell-Sein-Müssens“ und stärkt eine gegenseitige Impuls-Annahme. Die Übung kann entweder für ein lockeres Beginnen genutzt werden oder um die Präkonzepte der Kinder herauszulocken, über die im Anschluss ein Gespräch geführt werden kann.

ANLEITUNG

Die Gruppe steht vor einer leeren Spielfläche. Die Spielleitung kündigt an, dass die Gruppe jetzt gemeinsam typische Bewegungen, Haltungen und Geräusche für ein Biest sammeln wird. Das erste Kind, das eine Idee hat, geht in die Mitte der Spielfläche und stellt seine Idee durch eine kurze, wiederholbare Bewegung, eine kleine Geste oder ein Geräusch körperlich dar. Es wiederholt seine Idee mehrfach und verlässt dann die Spielfläche. Nun dürfen alle Kinder auf die leere Spielfläche und die Idee des ersten Kindes durch jeweils eine wiederholbare Aktion ergänzen. Die Kinder, die auf der Spielfläche stehen, wiederholen ihre Aktion in Dauerschleife, bis keines mehr dazutritt. Das Kind, das den ersten Vorschlag gemacht hat, kommt zurück ins Tableau. Die Bewegungen wiederholen sich einen Moment und die Spielleitung schließt das Bild. Als Nächstes baut die Gruppe ein Tableau zu dem Begriff „Die Schöne“.

Wenn für die Gruppe die Hürde zu groß ist, allein das Tableau zu eröffnen, können die Kinder im Vorhinein im Kreis schon Bewegungen suchen oder es können mehrere Kinder das Tableau eröffnen.

IMPULSE

**Beschreibt, zu welchem Tableau euch schneller Ideen eingefallen sind.
Habt ihr eine Erklärung hierfür?**

Würdet ihr einem Biest trauen? Erklärt, warum oder warum nicht.

Würdet ihr jemandem, der schön ist, eher trauen? Erklärt, warum oder warum nicht.

BEOBACHTUNGSAUFGABE

**Schaut genau hin: Wann verhält sich im Stück jemand gut oder schlecht?
Hat das überhaupt etwas mit seiner Erscheinung zu tun?**

EIN KOSTÜMBILD ENTWERFEN



HINWEIS FÜR ANLEITENDE

Nachdem Sie mit Ihren Kindern Merkmale von Biestern und Schönen gesammelt haben, können Sie die Kinder Kostümbilder entwerfen lassen. Die Entwürfe für die jeweiligen Figuren werden auch als Figurinen bezeichnet.

Als Vertiefung können Sie die Interviewpassage unserer Kostümbildnerin Yvonne Wallitzer besprechen oder Ihrer Gruppe davon erzählen.

WIE ENTSTEHT EIN KOSTÜM? WAS MUSS ALLES GEPLANT UND VORBEREITET WERDEN?



”

Zuerst lese ich das Buch zum Theaterstück. So lerne ich die Figuren kennen und weiß, worum es geht. Danach treffe ich mich mit dem Regisseur. Wir besprechen, wie das Stück aussehen soll, in welcher Zeit es spielt und wie die Figuren sein sollen. Manchmal hat der Regisseur ganz genaue Wünsche, manchmal darf ich alles selbst bestimmen.

Als Nächstes sammle ich Ideen und zeichne die Kostüme auf Papier. Diese Entwürfe zeige und bespreche ich dann mit der Regie, und wenn ich Glück habe, finden sie meine Ideen gut. Danach stelle ich die Entwürfe der Kostümabteilung und der Maske vor. Im Anschluss bestellen wir die Stoffe oder ich gehe einkaufen. Dann werden die Kostüme zugeschnitten und genäht. Jeder Schauspieler muss sein Kostüm ein- bis dreimal anprobieren, damit es richtig passt. Bei der ersten Hauptprobe kommen die Kostüme dann endlich auf die Bühne!

“

**Yvonne Wallitzer,
Kostümbildnerin für *Die Schöne und das Biest***

DIE FIGUREN IM MÄRCHEN



FIGURINE BELLE

Belle ist eine mutige und kluge Frau, die ihrem Herzen folgen und ihren Vater retten will. Sie liest gerne und wünscht sich die große Liebe.

FIGURINE BIEST

Das Biest leidet unter einem Fluch, der seine äußere Gestalt hässlich macht. Es sucht nach einem Menschen, der es so lieben kann, wie es ist. Aber es zweifelt daran, dass jemand es als Biest akzeptieren könnte. Es möchte Belle glücklich machen, weil es sie liebt.

Für unsere Kostümbildnerin war das Kostüm für das Biest eine große Herausforderung. Sie hat uns erzählt: „Das Biest-Kostüm war ziemlich aufwendig. Es muss nämlich nicht nur schön aussehen, sondern der Schauspieler muss sich darin auch gut bewegen können.“



Verkleidet euch als Biester und prüft selbst nach, wie gut ihr euch noch bewegen könnt.



DIE FIGUREN IM MÄRCHEN



FIGURINE EDMOND

Edmond steckt voller Ideen. Er berät das Biest oft und hilft ihm, Belles Zuneigung zu gewinnen und den Fluch zu brechen. Außerdem arbeitet er als Friseur auf dem Schloss.

FIGURINE FERNAND

Fernand kocht für alle Schlossbewohner und für die Gäste. Er sorgt sich schnell, vertraut aber den Einfällen seines Freundes Edmond.

FIGURINE ALBERT

Albert arbeitet in der Schlossbibliothek und kümmert sich um die Bücher des Biests. Er ist zwar etwas zerstreut, hat aber ein großes Herz für seine Mitmenschen und für Geschichten wie die von Robin Hood.

 **Die Bediensteten im Schloss sind Statuen. Habt ihr eine Idee, wie die Schauspieler das neben dem Kostüm auf der Bühne zeigen?**



DIE FIGUREN IM MÄRCHEN



FIGURINE VATER

Belles Vater macht als Händler weite Reisen, die ihn für mehrere Tage von Belle trennen können. Er liebt seine Tochter über alles, kann ihren mutigen Ideen aber auch nicht widersprechen.

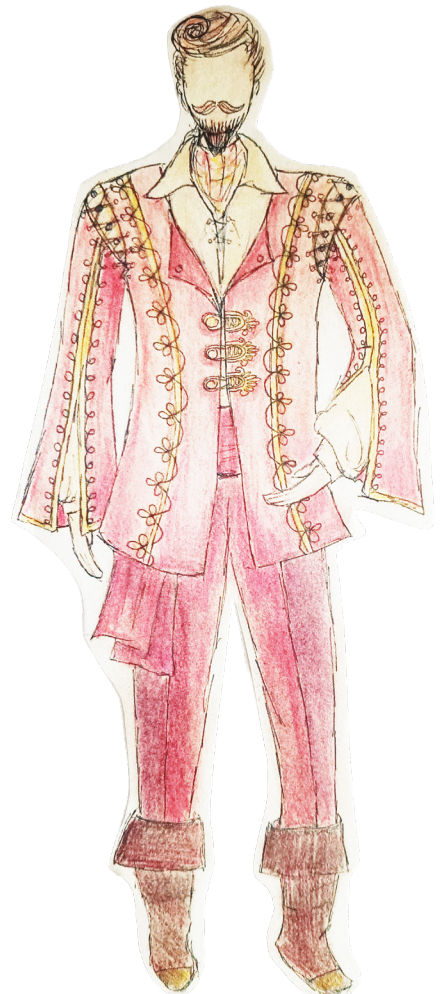
FIGURINE BARON BERTRAND

Baron Bertrand nennt sich selbst den schönsten, reichsten, stärksten und bescheidensten Mann im ganzen Land. Er interessiert sich allein für sich selbst und will Belle nur heiraten, weil sie hübsch ist und neben ihm gut aussieht.

FIGURINE JEAN-LUC

Jean-Luc begleitet den Baron überallhin. Er bewundert Bertrand, will so sein wie er und unterstützt seine Pläne.

 Schaut euch alle Figurinen genau an. Erkennt ihr Gemeinsamkeiten und Unterschiede?







Quiche: Ein Kuchen, der aber nicht süß, sondern mit herzhaften Zutaten wie Gemüse oder Speck gefüllt ist.

Baguette: Ein längliches Weißbrot, das ganz typisch für Frankreich ist.

Coq au Vin: Ein klassisches Geflügelgericht. Übersetzt heißt es „Hahn in Wein“.

Austern: Teure Muscheln, die einen besonderen Geschmack haben.

Éclair: Ein längliches Gebäck aus Frankreich, das mit einer Glasur bezogen ist. Direkt übersetzt heißt es „Blitz“, angeblich weil es so blitzschnell aufgegessen wird.

Crème Brûlée: Eine französische Süßspeise mit einer goldbraunen Kruste oben. Übersetzt bedeutet es „gebrannte Creme“.

Mousse au Chocolat: Ein süßer Schokoladenschaum.

Fish and Chips: Ein berühmtes englisches Gericht aus knusprigem Backfisch und Pommes frites.

Beef Wellington: Ein Fleischgericht, mit Blätterteig umhüllt.

Shepherd's Pie: Ein geschichteter Auflauf aus Hackfleisch und einer Decke aus Kartoffelbrei.

Scones: Ein englisches Gebäck, das aussieht wie ein kleines Brötchen. Man schneidet es auf und füllt es mit süßen Aufstrichen.

Soupe du Jour: Für jede Vorstellung darf sich Fernand eine neue Suppe des Tages ausdenken.
Malt in die leere Schüssel eure Lieblingssuppe.

BEOBACHTUNGSAUFRAG



Das ursprüngliche Märchen stammt aus Frankreich, weswegen im Stück auch manche französischen Wörter genannt werden. Könnt ihr sie erkennen?

Wann werden im Stück englische Gerichte vorgeschlagen und warum?

MUSIK ALS BÜHNENZAUBER



HINWEIS FÜR ANLEITENDE

Ein Teil unserer Bühnenmagie besteht aus Musik! Gerne stellen wir Ihnen die Noten und ein Playback des Songs *Die Schöne und das Biest* zur Verfügung, damit Sie Ihre Gruppe auf die Musik und deren Wirkung vorbereiten können. Anschließend können Sie die Interviewtexte des Musikers *Timo Riegelsberger* für eine Vertiefung nutzen. Die Noten finden Sie auf den nachfolgenden Seiten.

HIER KLICKEN ZUM HÖREN

ODER DEN QR-CODE SCANNEN



IMPULSE

Beschreibt, welches Gefühl die Musik in euch auslöst. Könnt ihr erklären, wie sie das macht? Beschreibt, wann sich das Lied verändert. Habt ihr eine Idee, warum?

GAB ES BEI DER MUSIK FÜR *DIE SCHÖNE UND DAS BIEST* BESONDERHEITEN?



„*Die Schöne und das Biest* war und ist einer meiner Lieblingszeichentrickfilme. Schon als Kind habe ich die schöne Orchestermusik geliebt. Deshalb habe ich mich sehr gefreut, dass sich der Regisseur für unser Stück ebenfalls Orchestermusik gewünscht hat. Im Song wechseln sich Gesang und Dialog ab. An den Stellen, an denen sich die Schöne und das Biest unterhalten, ist jedes Mal eine ganz andere Stimmung. Mal lachen sie gemeinsam, mal ärgert sich das Biest, mal liest Belle eine spannende Geschichte vor. Dafür braucht es jedes Mal unterschiedliche Musik. Dazu habe ich auch aus den anderen Songs des Stücks zitiert. Das heißt, ich habe beispielsweise die Melodie aus Belles Lied unter eine Stelle gelegt, in der sie ... Ups. Jetzt hätte ich es fast verraten. Vielleicht findet ihr das selbst heraus.“

WIE ENTSTEHT EIN SONG FÜR DIE BÜHNE?

„Zuerst lese ich mir das Stück durch, damit ich weiß, worum es in dieser Fassung geht, und damit ich ein Gefühl für die Stimmung des Märchens kriege. Dann frage ich den Regisseur, ob er schon Wünsche hat, wie die Musik klingen soll. Für die Märchen am Theater Trier bekomme ich immer schon Songtexte. Das ist eine große Hilfe, denn die Worte geben beim Sprechen oft schon einen Rhythmus vor. Dann lasse ich mir zum Gefühl der Geschichte und dem Rhythmus der Worte eine Melodie einfallen. Dabei spiele ich oft Klavier oder Gitarre. Manchmal fällt mir die Melodie aber auch beim Spaziergehen ein. Danach nehme ich den Song am Computer auf. Meistens spiele ich dafür zuerst eine Klavierbegleitung ein, dann singe ich die Melodie und die Chöre. Dabei versuche ich auch immer schon ein bisschen die Rolle zu spielen und ihre Gefühle auszudrücken. Dann spiele ich noch ein paar weitere Instrumente ein und schicke dem Regisseur das Ergebnis. Wenn es ihm gefällt, nehme ich noch weitere Instrumente auf. Die Klänge dafür werden vom Computer erzeugt. Außerdem erstelle ich Noten, damit die Darstellenden auf den Proben den Gesang einstudieren können.“

Timo Riegelsberger,
Theaterautor und Musikkomponist

05. Die Schöne und das Biest

aus

DIE SCHÖNE UND DAS BIEST
- Edmond, Fernand, Albert & das Biest -T: Stephan Vanecek
M: Timo Riegelsberger

♩ = 120

[A] **[B]** F C/F

7

Edmond: Die Schö-ne und das Biest, sie sit-zen hier zu zweit. Die

11 B♭/F C/F Dm7 Am7

Hoff-nung in uns wächst auf ei-ne bess'-re Zeit. Zu le-ben so wie einst, da-zu wär' ich be-reit. Am

15 B♭ F/A Gm F/A B♭2 F/C **[C]** F

6

En-de ist es Belle, _____ die uns von un-serm Fluch be-freit.

25 **[D]** F C/F B♭/F

Edmond: Die Schö-ne und das Biest, sie sit-zen hier zu zweit. Die Hoff-nung in uns wächst auf ei-ne

25

Fernand: Die Schö-ne und das Biest, sie sit-zen hier zu zweit. Die Hoff-nung in uns wächst auf ei-ne

29 C/F Dm7 Am7 B♭ F/A

bess'-re Zeit. Zu le-ben so wie einst, da-zu wär' ich be-reit. Am En-de ist es Belle, _____

29

bess'-re Zeit. Zu le-ben so wie einst, da-zu wär' ich be-reit. Belle,

33 Gm F/A B♭2 F/C **[E]** F

7

_____ die uns von un-serm Fluch be-freit. Edmond: Die

33

7

Belle, die uns von un-serm Fluch be-freit. Fernand: Die

05. Die Schöne und das Biest

F

F

C/F

B $\flat$ /F

44 *Albert:* Die Schö - ne und das Biest. Die Hoff - nung wächst auf
 44 Schö - ne und das Biest, sie sit - zen hier zu zweit. Die Hoff - nung in uns wächst auf ei - ne
 44 Schö - ne und das Biest, sie sit - zen hier zu zweit. Die Hoff - nung in uns wächst auf ei - ne

C/F

Dm7

Am7

47 bess' - re Zeit. Zu le - ben so wie einst.
 47 bess' - re Zeit. Zu le - ben so wie einst, da - zu wär' ich be - reit. Am
 47 bess' - re Zeit. Zu le - ben so wie einst, da - zu wär' ich be - reit.

B $\flat$

F/A

Gm

F/A

B $\flat$ 2

F/C

G F

50 Belle, die uns von un - serm Fluch be - freit. 6
 50 En - de ist es Belle, _____ die uns von un - serm Fluch be - freit. 6
 50 Belle, _____ die uns von un - serm Fluch be - freit. 6

H

F

C/F

B $\flat$ /F

60 *Albert:* Die Schö - ne und das Biest. Die Hoff - nung wächst auf
 60 *Edmond:* Die Hoff - nung in uns wächst auf ei - ne
 60 *Fernand:* Die Hoff - nung in uns wächst auf ei - ne
 60 *Biest:* Die Schö - ne und das Biest, di - nie - ren heut zu zweit.

05. Die Schöne und das Biest

3

64 C/F Dm7 Am7 Bb F/A

bess' - re Zeit. Zu le - ben so wie einst.

bess' - re Zeit. Am En - de ist es Belle, _____

bess' - re Zeit. Belle,

Zu le - ben so wie einst, da - zu wär' ich be - reit. Belle!

68 Gm F/A Bb2 F/C F

Belle, Belle, _____ am En - de ist es Belle, die uns von un - serm

_____ am En - de ist es Belle, _____ am En - de ist es Belle, die uns von un - serm

Belle, _____ am En - de ist es Belle, die uns von un - serm

Belle! Die uns von un - serm

73

Fluch be - freit. _____

Fluch be - freit. _____

Fluch be - freit. _____

Fluch be - freit. _____

EIN BÜHNENBILD ENTWICKELN



HINWEIS FÜR ANLEITENDE

Das nachfolgende Spiel schult den Blick für die Wirkungen eines Bühnenbildes, indem die Kinder eigene Ideen entwickeln. Im diesjährigen Märchen gibt es zwei sehr kontrastreiche Räume: ein prächtiges Schloss und ein kleines Haus im Wald, in dem Belle mit ihrem Vater lebt. Gerne können Sie nach dem gedanklichen Einrichten über das Interview mit unserem Bühnenbildner *Tom Grasshof* ins Gespräch kommen. Um nach dem Theaterbesuch die Ideen der Kinder mit dem tatsächlichen Bühnenbild zu vergleichen, lohnt es sich, die Ideen festzuhalten.

ANLEITUNG

Die Spielleitung erklärt den Kindern, dass die Gruppe für das Bühnenbild des Märchens Ideen sammeln wird. Hierfür überlegt die Gruppe gemeinsam, was ein verwunschenes Schloss braucht. Das Spiel verläuft nach dem *Ich-packe-meinen-Koffer-Prinzip*. Das erste Kind nennt ein Detail des Raumes, indem es den Satz vervollständigt: „Für das Märchenschloss des Biests brauchen wir ...“ Dann geht es reihum weiter, indem der oder die nächste Spielende den Satz „Für das Märchenschloss des Biests brauchen wir ...“ und alle genannten Details nennt und ein Weiteres anfügt. Im Spielverlauf füllt sich die Bühne gedanklich immer mehr. Im Anschluss kann ein weiterer Raum erdacht werden: „Für ein kleines Haus im Wald brauchen wir ...“ oder Sie diskutieren direkt, wie sich Belles Zuhause von dem des Biests unterscheiden könnte. Wenn ein Kind keine Idee hat, können Sie zum Beispiel nach passenden Farben fragen oder es einladen, eine Idee detailreicher zu machen.

IMPULSE

Schaut euch eure Begriffe nochmal an und überlegt, was davon schwierig zu bauen sein könnte.

Habt ihr eine Idee, warum sich das Team gegen das unbewohnt wirkende Schloss entschieden hat?

WIE HAST DU DIR DIE WELT VON *DIE SCHÖNE UND DAS BIEST* VORGESTELLT?



Die Welt von *Die Schöne und das Biest* habe ich mir absolut zauberhaft, mystisch und magisch vorgestellt. Ein Ort, an dem einfach alles möglich ist. Auf der einen Seite gibt es die reale Welt mit einem kleinen, alten Dorf und einem verzauberten Wald. Auf der anderen Seite das Schloss, in dem das Biest und die anderen Bewohner leben.

Zuerst hatte ich die Idee, dass das Schloss unbewohnt und verstaubt aussehen soll. Die Zuschauer sollten nicht sofort merken, dass in dem alten Gebäude jemand wohnt. Im Prozess haben wir die Idee aber geändert“

WIE VIEL (TEAM-)ARBEIT STECKT HINTER SO EINEM BÜHNENBILD?

„Ein Bühnenbild ist ohne Teamarbeit nicht umsetzbar. Zuerst spricht man mit dem Regisseur und macht einen Plan. Danach überlegt man zusammen mit den Technikern und den Werkstätten, wie man den Plan umsetzen kann. Schließlich wird alles richtig gebaut.“



**Tom Grasshof,
Bühnenbildner für *Die Schöne und das Biest***

DIE BÜHNENMAGIE HINTER DEN KULISSEN



HINWEIS FÜR ANLEITENDE

Im Anschluss an den Theaterbesuch kann auf die gesammelten Begriffe aus „*Ein Bühnenbild entwickeln*“ eingegangen werden oder Sie spielen nochmal eine Runde, in der sich die Kinder an das Gesehene erinnern. Danach können Sie das Interview unseres Veranstaltungstechnikers, *Nils Römpke*, besprechen.

IMPULSE

Vergleicht eure Ideen mit dem, was ihr erlebt habt.

Beschreibt, welche technischen Elemente das Theater benutzt hat, um die Stimmung im Bühnenbild zu verändern. Woran könnt ihr euch noch besonders erinnern?

Konntet ihr beobachten, wie sich das Biest verwandelt?

WIE SCHAFFT MAN ES MIT LICHT UND TON, DASS DIE BÜHNE SOFORT MAGISCH WIRKT?



Die Bühne sieht durch ihre Kulissen schon von alleine toll aus. Aber mit Licht und Nebel wird es erst richtig spannend! Wenn sich die Scheinwerfer verfärben, wird es auf der Bühne plötzlich Nacht oder ein geheimnisvoller Wald entsteht. Manchmal bewegen sich auch Muster (bewegbare Filter) im Licht. Das sieht dann bei Liedern besonders zauberhaft aus. Dazu kommt die passende Musik. Sie sorgt dafür, dass die Zuschauer die Magie richtig fühlen können.

Hinter der Bühne müssen dafür viele Menschen zusammenarbeiten, damit alles funktioniert. Vor der Premiere wird dafür sehr lange geübt. Das Team testet vorher alles ganz genau, damit keine Gefahren entstehen. Schwierige Szenen werden so oft wiederholt, bis sie perfekt klappen. Ein bisschen Aufregung ist aber trotzdem immer dabei. Genau wie die Schauspieler habe ich auch vor jeder Aufführung ein bisschen Lampenfieber.“

WIE LÖST IHR TECHNISCH DIE VERWANDLUNG DES BIESTS?

„Die Verwandlung dauert ungefähr 40 Sekunden. Dabei wird viel getrickst! Es gibt ganz viel dichten Nebel auf der Bühne. Ein helles Licht strahlt von vorne in den Nebel hinein. Dadurch kann das Publikum überhaupt nicht mehr durchgucken. Gleichzeitig stellt sich Belle schützend vor den Prinzen. So kann er unbemerkt sein Kostüm tauschen. Begleitet wird die Verwandlung zusätzlich von einem Toneinspieler.“



**Nils Römpke,
Veranstaltungstechniker am Theater Trier**

EIN BIEST ENTZAUBERN



MIT DEM FORUMTHEATER NACH AUGUSTO BOAL

HINWEIS FÜR ANLEITENDE

Die nachfolgende Übung eignet sich, um das Theatererlebnis zu reflektieren. Hier geht es nicht mehr nur um die Figuren, sondern um ungerechtes Verhalten, das gemeinsam „entzaubert“ werden kann. Hierdurch lernen Kinder, dass sie eine ungerechte Situation nicht hinnehmen müssen und es verschiedene Lösungen geben kann. Ganz im Sinne von Belle, die die Strafe ihres Vaters nicht akzeptiert und überzeugt ist: „Für jedes Problem gibt es eine Lösung.“

Anleitung: Im Plenum sammelt die Gruppe gemeinsam, wann etwas im Stück ungerecht war. Die Spielleitung notiert die Antworten. Sobald ein paar Momente gesammelt worden sind, bildet die Spielleitung Kleingruppen. Innerhalb dieser erarbeiten die Kinder eine der gesammelten Szenen und versuchen sie so nachzuspielen, wie sie sich an die Szene im Stück erinnern. Die Szene soll bei der gesammelten Ungerechtigkeit enden.

Erste Vorführung: Eine Kleingruppe zeigt ihre Szene bis zu der Ungerechtigkeit. Nun frieren die Spielenden ein. Im Plenum sollen die Kinder kurz beschreiben, was passiert ist, welche Personen beteiligt waren und worin der Konflikt lag.

Zweite Vorführung: Nun erklärt die Spielleitung, dass die Szene nochmal genauso gespielt werden soll, mit der Ausnahme, dass nun während des Spiels ein Kind die Figur ersetzen kann, die ungerecht behandelt wurde. Wenn ein Kind eine Idee hat, wie anders mit der Ungerechtigkeit umgegangen werden kann, klatscht es. Die Spielleitung moderiert diesen Moment und lässt die Szene einfrieren. Das Kind, das geklatscht hat, übernimmt die Rolle der ungerecht behandelten Figur. Es darf seine Idee direkt ausprobieren. Wichtig: Das Grundthema bleibt gleich, die Figur bleibt die Figur, nur das Verhalten der übernommenen Figur ändert sich. Die noch in der Szene verbliebenen Kinder müssen nun als unterdrückende Figur oder Nebenfiguren auf die neue Situation reagieren. Sie versuchen dabei in der Rolle zu bleiben, die sie spielen.

Auswertung: Im Plenum wird das Eingreifen besprochen: Was hat sich verändert? War die neue Reaktion realistisch? Hätte die Figur das wirklich tun oder sagen können? Wie hat es sich angefühlt, die Rolle zu übernehmen bzw. zuzusehen? Wie war es für die anderen Kinder, auf den neuen Vorschlag zu reagieren? Gibt es noch andere Lösungsvorschläge? Die Szene kann mehrfach gespielt werden, sodass verschiedene Lösungen ausprobiert und diskutiert werden können.

Im Anschluss wird darüber diskutiert, wann eine Situation aussichtslos erschien und wann das Finden einer Lösung besonders schwierig war. Wann kann uns diese Übung im Alltag helfen?

EIN BIEST ENTZAUBERN



MIT DEM FORUMTHEATER NACH AUGUSTO BOAL

SZENENAUSWAHL – BEISPIELE

- Die Rosenszene: Der Vater wird für das Pflücken einer Rose vom Biest zu lebenslanger Gefangenschaft verurteilt.
- Die Verwandlung des Biests selbst: Der Prinz wird von der Zauberin verflucht, weil er deren Tochter nicht heiraten will.
- Bertrand, der sich im Gespräch mit Belle nur für sich interessiert.
- Bertrand, der das Biest töten will.
- ...

DURCHGESPIELT AM BEISPIEL ROSENSZENE

Ausgangssituation: Der Vater bricht eine Rose ab, das Biest erwischt ihn und verurteilt ihn zu lebenslanger Gefangenschaft im Schloss.

Freeze-Moment: Der Höhepunkt, an dem das Biest sagt: „Dein Frevel muss bestraft werden. Du musst für immer hierbleiben. Ein Leben für eine Rose.“

Das Kind, das geklatscht hat, ersetzt den Vater. Wie könnte dieser anders für sich einstehen oder argumentieren?

EURE EIGENE SCHÖNE UND DAS BIEST



HINWEIS FÜR ANLEITENDE

Unser Regisseur *Stephan Vanecek* hat für unser Theater eine eigene Fassung von *Die Schöne und das Biest* geschrieben. In dieser Übung schlüpfen die Kinder selbst in die Rolle der Regie und erfinden ihre eigene Version des Märchens. Zur Vertiefung können Sie anschließend den Text zur Adaption und die Interviewpassage mit *Stephan Vanecek* nutzen.

ANLEITUNG

Die Kinder stellen sich vor, sie wären die Regie unseres Märchens und dürften eine Sache an der Geschichte ändern, zum Beispiel:

- Die Bediensteten werden in etwas anderes als Statuen verwandelt.
- Belle bekommt Geschwister.
- Das Biest wohnt an einem anderen Ort.

In Kleingruppen entscheiden sich die Kinder für eine Szene, an die sie sich gut erinnern. Nun wählen sie für die Szene eine Änderung aus. Danach zeigen die Gruppen sich ihre Szenen gegenseitig.

EURE EIGENE SCHÖNE UND DAS BIEST



ADAPTIONEN

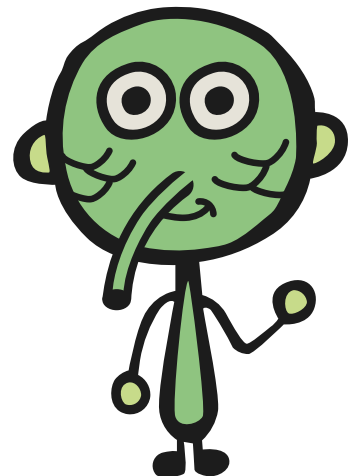
Das Theaterstück *Die Schöne und das Biest* ist eine Adaption des Märchens. Aber was ist eine Adaption? Das Wort „Adaption“ stammt von den Römern und heißt so viel wie: passend machen.

Das ursprüngliche Märchen von *der Schönen und dem Biest* wurde 1740 geschrieben. Die Autorin Gabrielle-Suzanne de Villeneuve erzählte damit eine Geschichte für Erwachsene. Im Original hat Belle viele Geschwister, es gibt eine gute Fee und die Bediensteten sind Tiere.

Etwa 15 Jahre später entstand die erste Adaption des Märchens: Die Französin Jeanne-Marie Leprince de Beaumont passte das Märchen so an, dass es für Kinder geeignet ist. Und damit begann der große Erfolg der Geschichte. Sie wurde in unzählige Sprachen übersetzt, darunter auch ins Deutsche. In dieser Geschichte hat Belle zwei böse Schwestern, drei Brüder und die Bediensteten im Schloss sind nie sichtbar.

Für das Theater Trier wurde der Text wieder verändert. Da das Märchen schon sehr alt ist und sich unser Zusammenleben stark verändert hat, gibt es darin vieles, was wir heute anders sehen. Unsere Adaption behält zwar den zauberhaften Charakter des Märchens, nimmt aber besonders altmodische und unverständliche Elemente der Erzählung heraus. Im Originalmärchen muss Belle als Gefangene beim Biest bleiben und verliebt sich trotzdem in das Biest. In unserem Märchen geht Belle freiwillig zu dem Biest und bleibt dort als Gast, um eine Lösung zu finden. Das Märchen wurde also für unsere Zeit passend gemacht.

**Wusstet ihr schon ...
..., dass in der ursprünglichen Fassung von
Gabrielle-Suzanne de Villeneuve das Biest
nicht wie ein pelziges Tier, sondern wie
ein schuppiges Wesen mit Rüssel gedacht
war?**



EURE EIGENE SCHÖNE UND DAS BIEST



IMPULS

Unter Theaterbegeisterten gibt es unterschiedliche Meinungen darüber, wie Geschichten erzählt werden sollen. Manche wollen sie genauso auf der Bühne sehen, wie sie ursprünglich gedacht waren. Andere sagen, Geschichten sollen sich verändern und zu dem passen, was wir heute kennen und verstehen. Was denkt ihr?

Unser Regisseur *Stephan Vanecek* hat uns verraten, warum er das Stück so gemacht hat:



WAS WAR DIR BEIM SCHREIBEN DER FASSUNG WICHTIG?



Mein größtes Ziel war, dass die Kinder dasitzen, der Vorhang geht auf und sie sind verzaubert. Genau dafür bin ich am Theater und mache Theater, weil ich selbst als Kind auch so gerne ins Theater gegangen bin und verzaubert wurde. Dazu kommt, dass wir unsere Bühne bald nicht mehr nutzen können. Deswegen wollte ich nochmal einen richtig zauberhaften Abschied vom Haus.

Mir ist wichtig, Kinder mit der Fassung ernst zu nehmen. Die Kinder wissen ja auch durch den Titel, dass es ein Biest gibt. Das heißt nicht, dass ich ihnen Angst machen will, aber ich wollte auch nicht alles verharmlosen und sie zu sehr schützen. Man kann den Kindern schon etwas zutrauen und das sollte man auch.

Ich will, dass die Kinder mit den Charakteren mitfühlen können und danach verstehen, warum die einzelnen Figuren so gehandelt haben. Wenn ein Kind zum Beispiel keinen guten Tag hatte, dann kann dieses Kind das Biest ganz gut verstehen. Und mir war es wichtig, dass das Biest zu Unrecht verwandelt wurde. Das ist in manchen Fassungen anders.“

WAS SOLLEN DIE KINDER MITNEHMEN?

„Es war mir wichtig, dass ich kein Belehrstück schreibe, sondern eins, das der ganzen Familie Spaß macht. Trotzdem darf das Stück etwas vermitteln. Das Märchen zeigt sehr gut, dass es auf das Innere und nicht auf das Äußere ankommt. In der heutigen Zeit geht es so oft ums Äußere. Die ganzen Klischees finde ich so schlimm. Es gibt in Filmen so oft das schlaue Kind mit der Brille und andere Vorurteile ... Das finde ich nicht schön. Meiner Meinung nach können manche Erwachsene genauso daraus lernen.“



Stephan Vanecek,
Regisseur von *Die Schöne und das Biest*

LITERATURHINWEISE

https://www.theater-trier.de/produktionen/die-schoene-und-das-biest.html?ID_Vorstellung=1431&m=43

Weitere anregende Ideen finden Sie auch im Begleitmaterial aus Dortmund: https://www.theater-do.de/fileadmin/user_upload/pdf-download/TP_Material/KJT/Begleitmaterial_Die_Schoene_und_das_Biest.pdf

Boal, Augusto. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler. Aktualisierte und erweiterte Ausgabe. Verlag: Suhrkamp. 2013. Herausgegeben und übersetzt von: Baumann, Till.

Leprince de Beaumont, Jeanne-Marie. Die Schöne und das Tier. Verlag: Projekt Gutenberg-DE. 2006. Übersetzt von: Fidorra, Luitgard.

<https://projekt-gutenberg.org/authors/jeanne-marie-leprince-de-beaumont/books/die-schoene-und-das-tier/chapter/1/>