

Die Unbegreiflichkeit des Erwachsenwerdens

von Anne-Kathrin Holz

In jedem zweiten Kinderzimmer steht das Buch im Regal, Lewis' Carrolls „Alice“. Irgendein bildungsbeflissener Erwachsener hat es dem Kinde geschenkt – diesen Klassiker muss man schließlich gelesen haben.

Aber selten hat ein Kind die Geschichte gemocht: Dieses WunderWunderLand hinter den Spiegeln ist einfach zu versponnen. Da gibt es so viele Seltsamkeiten und vor allem Grausamkeiten, die einem irgendwie bekannt vorkommen. Man will einfach nicht in der Haut dieser Alice stecken, die sich auf ihrem Weg zwar immer irgendwie weitermogelt, aber nur aus kaum nachvollziehbaren Gründen überlebt. Die Erklärung, dass alles ja nur ein Traum sei, dass Träume ja niemals logisch und selten friedlich seien, diese Erklärung macht es nicht besser – als Kind las man ab und zu ein bisschen im Roman herum, aber es wollte einfach keine Lieblingslektüre werden, auch wenn's einem gruselte.

Und als erwachsener Mensch liest man den Roman auf einmal als Adoleszenzlektüre und wundert sich ein bisschen, dass das ja doch ein tolles Buch ist.

Na, wenn das nicht ein grandioser Anlass ist, dem Stoff auf der Bühne zu Leibe zu rücken. Auf ins Wunderland, kein Märchenort, eher so ein Land mit Absurditätenkabinetten und voller unbegreiflichem Irrsinn. Die Jugendlichen und Kinder als Akteure auf der Bühne müssen zunächst erst einmal entscheiden, wer denn nun die Alice sein soll, und sie machen das wie im Kinderspiel: Wenn eine oder einer nicht so gern die Alice sein möchte in dieser Geschichte, dann sucht man sich eben Mitspieler*innen, die alle mal die Alice sein wollen oder müssen. Immer nur ein kleines Stückchen weit, so lange halt, wie man die Irritationen aushält. Zur Not wechselt man sich dann ab, spielt eine Situation zum wiederholten Mal mit einer anderen Alice, gendert die Rolle einfach oder spielt sie gemeinsam. Sechzehn Mitspielende braucht es dafür in der Inszenierung des Jungen DT, und zwar Spieler*innen von 9 bis 19 Jahren, bunt durcheinander gemischt.

In einem Prolog fallen sie aus dem schwarzen kreisrunden Schlund und entdecken den Spiegel, die vierte Wand. Sie spiegeln das Publikum, welches neugierig begafft wird, so verwischen sich die Grenzen der Dimensionen, werden die Zuschauenden von vornherein Teil des Spiels. Die Spieler*innen tauchen ein in den Spiegel, an der Rampe zitieren sie ihre Lieblingsstellen aus ihrer „Alice“-Lektüre, die Zuschauenden im Saal werden in das erste Zimmer hinter den Spiegeln entführt: „Tun wir doch so...“ – Figurenzitate aus dem Wunderland lassen alle gemeinsam auf die Reise mit Alice gehen!

Dann erscheint Alice im rosaroten Land, sie kommentiert ihren Falltraum und bleibt dabei das neunmalkluges Schulkind, das vieles gelernt hat, was es kaum ansatzweise verstehen kann, ihre Fehlbarkeit bleibt ihr peinlich, bis sie in eine neue Traumdimension entflieht, in dem Verwandlungsvisionen sie ständig verändern. Ihre Größe, ihr Aussehen, selbst ihr Geschlecht, alles wird vage, erscheint ständig ausgewechselt, alles macht Probleme, „Ich bin ein seltsames Kind“, stellt sie fest – Ratschläge, Trotz und cooles Verhalten, alles kann im Land hinter den Spiegeln versucht, gewogen, erspielt werden. Das „Ich“ zerreißt, bricht immerzu, es braucht das gesamte Ensemble, die Alice-Facetten auszuprobieren – mal ist man der Vogel, über die eigene Brut wachend, mal die niedliche Alice, die durchaus gern Eier essen mag, die das genüsslich, zuckersüß und echt gehässig zugibt.

Durchexerziert wird, wer man NICHT ist, und warum es nicht wünschenswert wäre, der andere zu sein! Und immer die Frage: „Wer bin ich?“ Das Wunderland als Zufluchtsort, in dem man überwintern kann, bis man besser sagen kann, wer man eigentlich sein möchte. Identitätssuche auch an Orten, wo man lieber nicht sein will.

Da erscheint das weiße Kaninchen, suizidgefährdet und mit der Forderung ans Publikum, seinen Suizid zu unterstützen. Und das Publikum muss es ertragen, das Spiel mit der Ästhetisierung des Selbstmordes. Und weiter geht es im Eiltempo, schwarze Figurenbilder in genauer Choreografie öffnen tausenderlei Assoziationsräume und schließen sie dann gleich wieder. Bis die Spielkarten die versehentlich falsch gepflanzte weiße Rose rot anstreichen wollen und dem Machtspiel der Herzkönigin trotzdem nicht entgehen werden. Die Königin schreit, sie nervt ungemein, sie ist penetrant, und sie lässt gnadenlos köpfen in all ihrer Willkür. Die Figuren ihres Gefolges sind ihr ausgeliefert, sie schreien auch, sie wimmern. Und weil man voyeurhaft den Exekutionen der Wunderlandbewohner*innen zusah, erscheint es nur logisch, dass die rote Königin ihr Spiel im Parkett weiterspielt, nun die Zuschauer*innen brüskiert. Ja, sie kann das Publikum tanzen lassen, ganz nach ihrer Laune! Dann wird die Königin abgelöst, es ist ja eben alles nur ein Spiel hier. Aber innerhalb von Sekunden wird aus dem Jungen, der sich eben noch als Herzkönigin versuchte, ein Baby, scheinbar ohne Halt in den Knochen, hilflos. Es wird adoptiert von einer Übermutter, ein martialischer Gewaltakt, ein Muttertier voller absoluter, widerwillig erduldeten Selbstaufopferung. Es folgen absurde Situationen mit irgendwelchen Erwachsenen, die völlig unlogisch und widersinnig daherreden und handeln, denen Alice ebenso ausgesetzt ist wie alle Zuschauenden. Und heraus kommt nix Gutes, nur quiekende Ferkel, ganz hübsch, aber eben nichts mit Persönlichkeit. Tierische Wesen, die kaum entfernt an Menschen erinnern. Im Wunderland geht auch das, leider.

Schließlich Szenenwechsel: Eine sehr junge blaubestrumpte Spielerin im Röckchen zieht und zerrt im rosa Dunkel eine übermächtige fette nackte Puppe auf die Szene und kriecht ihr von unten in die Eingeweide! Ein vieldeutiges verstörendes Bild. Andere nähern sich der leblosen Monsterfigur und erkunden sie, legen sich ihr in den Arm, führen sie, richten sie auf. Sie erwecken das Monstrum zum Leben, machen es aufstehen, führen es, halten es und leihen ihm schließlich ihre Stimme. Der Fette lässt sich bedienen, kommandiert und benutzt die Kinder in all seiner feisten geilen Nacktheit, seine Forderungen an die Kleinen, ihn zu küssen, sind extrem übergriffig! Aber die Kinder finden den Mut, sich zu wehren, der Koloss verreckt allein und auf einmal ganz still. Und weil wir im Wunderland weilen, entfleucht dem Monster schließlich ein tanzendes leichtes Seelchen, nimmt den Schrecken weg, hebt ihn auf, versöhnt das Bild, hier ist alles möglich, ein Spiel eben. Im Traum geht alles, kann alles verwechselt, ausgetauscht, versuchsweise angeordnet werden, gehen Logisches und Widersinn ein brachiales oder luftiges Spiel miteinander ein, zum Lachen und zum Heulen, ja zum Tränenseeheulen ist das alles.

Dann ist man eingeladen bei einer Teegesellschaft, die einem völlig verrückt erscheint, in der alle Konversationen misslingen und niemand dem anderen zuhört. Das erinnert an Situationen, die jeder kennt und die manchmal nachträglich im Kopf herumspuken.

Manche Szenen bleiben bruchstückhafte Momentaufnahmen, choreografisch in Bewegungsschleifen gescannt oder als Ruckelbilder präsentiert, und immer genügen zur Erschaffung der Welt hinter den Spiegeln die Spieler*innen, die die Imagination so eindrücklich hervorbringen, dass auf der Bühne auftauchende Erwachsene, zum Beispiel die Bühnenarbeiter*innen, die zwischendurch den Bühnenboden aufwischen, wirken müssen wie störende Eindringlinge in dieser Welt. All das unheimlich klug und konsequent kalkuliert von einer Regie, die sich ganz auf die Kinder und Jugendlichen einlässt, sie immer ernst und mit auf die Reise nimmt. Der ganze Abend eine Hommage auf den Abschied von der Kindheit, auf die Unbegreiflichkeit des Erwachsenwerdens. Da hat ein Theater dem jugendlichen Ensemble das ganz große Besteck zur Verfügung gestellt.

Und die Spieler*innen nehmen sich die große Bühne sehr selbstverständlich, entern sie, gebrauchen sie für ihre Geschichten. Ihr Spiel entfaltet einen heftigen Sog, der sie und mit ihnen ihr ganzes Publikum in eine skurrile Welt entführt, von der man hinterher kaum sagen kann, ob sie die Welt der eigenen Träume, halbverarbeiteten Ängste und Enttäuschungen ist oder irgendein anderes Fantasien.
Chapeau!