

# Game on!

## THEATER MARABU ZOCKT MIT MÄRCHEN

**D**as Leben ist eine Falle. Ob es ein Entkommen gibt, ist ungewiss. Helfen kann vielleicht die Illusion des Spiels. Und auch wenn man wie Hänsel und Gretel in »**Good Game Gretel**« nur ein Leben hat, bleibt die Chance, sich von Level zu Level aus dem Schlamassel zu zocken.

Christina Schelhas hat mit der neuen Ensemble-Produktion im Theater Marabu eine so verrückte wie geniale Märcheninterpretation inszeniert. In bester Rollenspieltradition lässt die Regisseurin ihre beiden von den Eltern verstoßenen Protagonisten in eine virtuell gestylte Gaming-Oberfläche eintauchen. Begleitet von 8-Bit-Klängen und handgemachten Video-Live-Installationen, spielt die Inszenierung fulminant mit hinterlistigen Illusionen und virtuellen doppelten Böden.

Alina Rohde und Henning Jung stülpen Hänsel und Gretel denn auch gleichsam computergenerierte Charaktere über. Bei aller Gamer-Attitüde bleibt viel Raum für Dissonanzen zwischen Bühnenillusion, virtueller Welt und der »echten« Realität der Schauspielerin und des Schauspielers. Ihre akrobatischen Choreographien arbeiten mit roboterhafter Komik und beflügeln die Illusion von Leichtigkeit und Unverletzlichkeit.

Doch der existenzielle Ernst ist auch in »Good Game Gretel« die Würze im Spiel. Um nicht zu verhungern, gilt es Rotkäppchen Wein und Kuchen abzuhandeln. Die Märchen fließen in der Inszenierung genauso mühelos ineinander wie verschiedene Stilmittel, von Hip Hop über Slapstick bis zum blanken Horror.



Selten ging es im Marabu so herrlich gruselig zu wie beim großen Finale im Hexenhäuschen. Insper Videoprojektion Riesige aufgeblähte Augen und Finger bringen menschliches Grauen in das virtuelle Setting der Inszenierung. So verwischen die Grenzen von Märchen, Computerspiel und sozialer Realität zu einem tiefgründigen Pastiche, dem zu entkommen mehr verlangt als Gamergeschick.

Das Rätsel des Märchens aber bleibt so ungelöst wie die existen-

ziellen Sorgen der zockenden Jugendlichen. Denn das nächste Knusperhäuschen lockt schon wie das nächste virtuelle Level. So schnappt die Falle eben ständig zu. Aber irgendwie macht das ja auch Spaß. Game on!

[C.P.]

Die nächsten Aufführungen ab 4. September 2019. Infos und Karten: (0228) 433 97 59 oder [www.theater-marabu.de](http://www.theater-marabu.de)

## Ein Märchen über vier Level

Im Theater Marabu feiert „Good Game Gretel“ unter Regie von Christina Schelhas eine beeindruckende Premiere

VON ULRIKE STRAUCH

Im Jahre 19 des 21. Jahrhunderts tragen Hänsel und Gretel einen weißblonden Pagenkopf, dazu Shirt und Shorts und Turnschuhe mit langen weißen Socken darin. Ist das etwa die richtige Kleidung, um sich allein durch den dunklen Wald zu schlagen? Dort, wo ihre Eltern sie ausgesetzt haben – so schlicht und brutal, wie Märchen mitunter sein können. Wie weit hätten die beiden denn kommen sollen – mit einem lächerlichen Stück Brot, das Hänsel (Henning Jung) zudem zerbröseln hat, um so den Weg zu markieren. Das war, bevor die Vögel die Krumen aufgefressen haben. Und Gretel (Alina Rohde) kann darüber den Kopf schütteln.



Hänsel und Gretel im 21. Jahrhundert.

FOTO: MARABU

So ist er nun mal, ihr jüngerer Bruder; voller Ideen und ebenso unerfahren. Sie, die Ältere, dagegen ist diejenige mit dem Plan. Aber auch eine Heulsuse. Behauptet jedenfalls die mechanisch verfremdete Stimme aus dem Off, die die

Geschwister in den folgenden 60 Minuten durch das Computerspiel auf der Bühne des restlos ausverkauften Theaters Marabu führen wird. 60 Minuten für „Good Game Gretel“ unter Regie von Christina Schelhas, die dort schon mit „Griff, der Unsichtbare“ im August 2015 eine beeindruckende Visitenkarte abgegeben hat. Diese Uraufführung jetzt – ein Märchen über vier Level – beruht auf umfangreichem Recherchematerial zum Thema „Tagesobdachlosigkeit bei Kindern und Jugendlichen“, das die Schauspielerin Alina Rohde während ihres NRW Stipendiums am Theater Marabu zusammengetragen hat. Eigentlich könnten Hänsel und Gretel im Jahre 19 des 21. Jahrhunderts auch gerade jetzt auf

einem Schulhof oder in einem Jugendtreff mit ihren Smartphones zusammen stehen und spielen. Nach Hause wollen sie nicht gehen. Was sollten sie da, wo ja doch niemand ist, die Räume verwaist? Die Eltern arbeiten rund um die Uhr; entweder, weil sie müssen oder weil sie mit den ihnen längst fremd gewordenen Kindern gar nichts anzufangen wüssten. Das ist der ernsthafte, der tiefere Grund, auf dem diese kurzweilige, mit viel Liebe zum Detail ausgestattete und von der ansteckenden Spielfreude der Protagonisten lebende Produktion fußt.

Also arbeiten die beiden sich beherzt und einfallsreich Level für Level vorwärts, bekommen es mit sprechenden Spiegeln und rap-

penden Zwergen zu tun. Mit einem glutrot leuchtenden Ofen und in der gleichen Farbe lackierten Nägeln an der sinistrosen überdimensionalen Hand der Hexe. Die „Zitate“ aus anderen Märchen und Computerspielen wurden von Kindern und Jugendlichen zwischen zehn und 14 Jahren aus zwei Klassen der Realschule Beuel und des Nicolaus-Cusanus-Gymnasiums publikumstestet und haben nun auch den Premierencheck mit hörbarem Erfolg durchlaufen, wie zu guter Letzt der langanhaltende Schlussapplaus, das Fußtrampeln und die Bravo-Rufe bestätigten.

➤ **Die nächsten Aufführungen:** 3. und 4. Juni, jeweils 10 Uhr, weitere Termine nach der Sommerpause.