

Ein böser Traum wird Wirklichkeit

Mit Stück „Feuerpferd und Teufelsgeigerin“ fesselt die „Compagnie Maram“ ihr junges Publikum

GUSTAVSBURG (Inh). Ein fantasiereiches Spiel mit Klappmaulpuppen, Schattentheater und Livemusik auf der Geige bot die „Compagnie Maram“ ihren jungen Gästen mit dem Stück „Feuerpferd und Teufelsgeigerin“ beim „Achterbähnchen“ in den Gustavsburger Burg-Lichtspielen.

In einem bösen Traum sieht der alte König, wie das magische Feuerpferd von einem Dämon bedroht wird. Das Feuerpferd ist eng mit dem Schicksal des Reiches verknüpft und ziert sein Wappen. Der böse Traum des Königs wird Wirklichkeit: Eine dämonische Hand mit langen, spitzen Fingern zeigt sich und löst bei den Kindern im Zuschauerraum starke Reaktionen aus. Gebannt sitzen die Kinder vor der Leinwand, verfolgen die Handlung und feuern die Akteure an.

Die Schauspieler haben alle Hände voll zu tun

Der Dämon hat im Auftrag der bösen Hexe das Pferd gestohlen, damit diese zur mächtigsten Zauberin im Reich werden kann. Attila, der junge Sohn des Königs, macht sich gegen den Willen seines Vaters auf, das Pferd zu retten. Gezwungenermaßen macht sich auch die Tochter der Hexe, Pandora, auf denselben Weg: Ihre Mutter verbannt sie solange, bis sie mit

dem Pferd zurückkommt. Es bleibt nicht aus, dass Attila und Pandora sich treffen, sie freunden sich an, und die Geschichte spitzt sich dramatisch zu.

Die beiden Schauspieler Dietmar Bertram und Magdalena Adugna aus Mainz haben während des Stücks alle Hände voll zu tun – mal spielen sie mit den Klappmaulpuppen vor der Leinwand, mal erzählen sie die Handlung als Schattenspiel hinter der Leinwand. Die schön geschnittenen und eindrucksvoll beleuchteten Schattenfiguren bieten einen guten Kontrast zum realen Spiel der Akteure.

Unterlegt mit stimmungsvoller Musik wird die Wanderung der beiden Kinder durch das ferne Königreich für die Zuschauer greifbar. Daneben spielt Adugna im Hintergrund die „Zaubergeige“, die die Hexe ihrer Tochter auf die Reise mitgibt, damit sie unterwegs Geld verdienen kann. Die Geige erwacht dadurch zum Leben und wird zum Mitspieler im Stück.

Als Attila schließlich auf das Pferd trifft, erkennt er, dass er nun der Hüter des Pferdes und gleichzeitig des Reiches ist, aber er rettet es vor der bösen Hexe, indem er es ziehen lässt. Danach gehen er und Pandora erst einmal ein Eis essen, was die Kinder im Saal nach so viel Spannung aufatmen lässt.