

Alice im Wunderland

Nach dem Roman von Lewis Carroll

Musik von Roland Fister

Choreographie von Rosemary Helliwell

Bühne und Kostüm von Till Kuhnert

Premiere am 18.3.2017 – 19.30 Landestheater Coburg

1. Akt. In einer belebten Bahnhofshalle wartet Alice mit ihrem Onkel Lewis Carroll und ihrer Schwester auf den Zug. Viele Fahrgäste sind zugegen, die sich später zu den Bewohnern des Wunderlandes verwandeln:

Eine schlecht gelaunte ältere Dame (später die Königin) tritt mit zwei Dienern (später Fisch- und Froschdiener) auf, die sich mit ihren Koffern abmühen.

Ein Junge (später der Märzhase) zeigt Alice seine Maus in einem Käfig.

Ein Mann (später der Hase) wartet ungeduldig und schaut ständig auf die Uhr.

Eine Gruppe von Männern (später die Raupe) tragen ein Boot auf dem Kopf vorbei.

Ein weiterer Junge (später die Grinsekatze) tritt auf.

Ein junger Dandy (später der Hutmacher) flirtet mit einer jungen Frau.

Der Junge (später der Märzhase) beschießt die ältere Dame mit einer Schleuder. Als diese sich erbost umdreht, wirft er die Schleuder zu Alice, sodass die Dame fälschlicherweise Alice beschuldigt. Lewis Carroll geht dazwischen und schlichtet die Situation. Er beruhigt Alice. Plötzlich springt ein Hase hervor. Er ist sehr in Eile. Alice versucht Kontakt zu ihm aufzunehmen, doch er beachtet sie nicht und verschwindet in einem Loch.

Alice ist sehr verwundert und springt ihm kurzerhand nach.

In ihrem langen Fall fliegen diverse Koffer, Zahlen und Zeiger der Bahnhofsuhr an ihr vorüber bis sie unsanft auf dem Boden einer Höhle landet. Sie entdeckt drei Türen, die aber alle verschlossen sind.

Ein Frosch in Livrée und Perücke tritt als Diener mit einem Schlüssel auf einem Tablett auf. Alice probiert den Schlüssel an den drei Türen aus und in der kleinsten passt er. Leider kann

ROLAND FISTER

Komponist und Dirigent

Alice gerade nur mit dem Kopf durch die Tür sehen, doch sie erblickt zum ersten Mal das Wunderland. Sie möchte unbedingt durch die Tür, doch Alice ist zu groß.

Da erscheint ein weiterer Diener, diesmal ein Fisch mit einem kleinen Fläschchen. Nach anfänglichem Zögern trinkt Alice aus der Flasche und schrumpft. Jetzt ist sie klein genug, um durch die Tür zu passen.

Sie betritt das Wunderland, das voll von exotischen Pflanzen und Vögeln ist.

In der Ferne sieht Alice wieder den Hasen laufen und rennt ihm nach. Doch dieser ist plötzlich wieder verschwunden und Alice steht vor einer großen Raupe. Sie fragt die Raupe, ob sie wisse, wo der Hase geblieben ist, bekommt aber keine Antwort. Statt dessen fragt die Raupe, wer sie sei. Alice stellt sich vor, doch die Raupe unterbricht sie und entgegnet, dass sie nicht Alice sein könne, da die richtige Alice viel größer sei. Alice entgegnet, sie sei doch Alice, aber die Raupe bleibt bei ihrer Meinung und verschwindet im Dunkeln.

Es ist langsam Nacht geworden und das Wunderland sieht jetzt viel bedrohlicher aus. Alice bekommt Angst und fängt an zu weinen. Da erscheint die Grinsekatze und tanzt den „Cheshire-cat-Walk“. Alice ist begeistert und bittet die Katze ihr den Tanz beizubringen.

Durch den Lärm gestört, erscheint wieder die Raupe und beschwert sich. Alice versucht die Raupe zu überreden doch mitzutanzten. Die Raupe lehnt säuerlich ab, da sie nie tanzt. Alice insistiert aber und schließlich lernen sie beide den Tanz. Am Ende tanzt der ganze Wald mit ihnen.

2.Akt. Der zweite Akt beginnt mit einer skurrilen Teeparty des Märzhasens und des etwas geschwätzigem Hutmachers. Die Abläufe der Party sind sehr routiniert und stereotyp.

Schließlich beschließt der Hutmacher die Maus in der Uhr zu wecken, damit die Zeit vergeht. Immer wenn die Uhr sich bewegt können der Hutmacher und der Märzhasen die Plätze tauschen.

Die Maus schreckt hoch und beginnt hektisch die Uhr zu drehen. Auf dem Höhepunkt schlägt es fünf Uhr, sie haben die Plätze getauscht und die Maus schläft wieder ein.

Da kommen Alice und die Grinsekatze mit dem „Cheshire-Cat-Walk“ vorbei. Die Katze verschwindet und Alice versucht den Hutmacher und den Märzhasen anzusprechen. Diese ignorieren sie jedoch und fahren mit ihrer Teeparty fort. Alice setzt sich an den Tisch dazu, doch plötzlich ist es wieder Zeit die Plätze zu tauschen. Die Maus wird geweckt, der Plätzetausch beginnt von neuem, aber jetzt ist Alice im Weg, sodass die Routine im Chaos mündet. Schließlich bricht die Uhr aus der Verankerung und rollt von der Bühne. Panisch laufen der Hutmacher und der Märzhasen ihr nach. Alice bleibt alleine zurück.

ROLAND FISTER

Komponist und Dirigent

In diesem Moment tritt der Hase auf und übergibt Alice eine Einladung der Königin zum Krockettspiel. Gärtner kommen mit Rosenstöcken um die Ankunft der Königin vorzubereiten. Die Königin tritt mit ihrem gesamten Hofstaat, dem Naive und ihren Soldaten auf. Plötzlich bemerkt sie, dass die Rosen statt der gewünschten roten Farbe, weiß sind. Sie fordert dafür die Köpfe der Gärtner. Die Soldaten ändern brutal die Farbe zu rot, worauf sich die Königin wieder beruhigt.

Eine Fanfare kündigt das Krockettspiel an. Die Igel, die als Bälle fungieren kommen zu spät. Es droht ein erneuter Wutanfall der Königin, den Alice gerade noch abwenden kann.

Die Königin eröffnet das Spiel. Die Soldaten sind die Tore, Flamingos die Schläger.

Da die Königin eine schlechte Spielerin ist, sorgt sie durch Drohungen dafür, dass die Soldaten bei den Bällen der Königin immer so springen, dass ihr Ball die Tore passiert und bei den Gegenspielern der Ball an den Toren vorbei läuft. Somit gewinnt sie das Spiel.

Es ist Zeit für Tee. Der Frosch und der Fischdiener bringen ein Tablett mit Cookies. Die Königin fängt an die Cookies genauer zu inspizieren und stellt schließlich fest, dass welche fehlen. Sie fragt, wer ihre Cookies gestohlen hat und glaubt den Schuldigen im Naive gefunden zu haben. Der Ruf nach einem Prozess wird laut. Der König, der auch der oberste Richter ist wird gerufen. Der König ist aber wie ein kleiner Junge, immer von verschiedenen Dingen abgelenkt, interessiert er sich nicht im Geringsten für den Prozess. Der Naive wird angeklagt, beteuert aber seine Unschuld. Der Hutmacher und der Märzhase sind als Zeugen geladen, können aber vor lauter Aufregung nichts zur Aufklärung beitragen.

Die Königin fordert schließlich den Kopf des Naive. Da ergreift Alice Partei für den Naive und geht dazwischen.

In diesem Moment verwandelt sich die Szene wieder in die Anfangsszene im Bahnhof. Alice ist durch ihre Abenteuer im Wunderland gereift und kann jetzt gegenüber der älteren Dame für sich selber einstehen.