



Als Supergirl ließ Ingrid Irrlicht die Pandemie hinter sich und nahm die Kinder gleich mit.

FOTOS: SALZMANN

## Raus aus der digitalen Welt

Ingrid Irrlicht nimmt die Zuschauer mit ins Reich der Fantasie

VON MONIKA SALZMANN

**Halver** – Auf heiter-kreative Weise entführte die Pantomimin und Tänzerin Ingrid Irrlicht kleine und große Zuschauer am Samstag beim Kindertheater in der Aula des Anne-Frank-Gymnasiums ins Reich der Fantasie.

Eine große Hilfe war ihr dabei ihr „Wi-Wo-Wa-Wunderbuch“, ein riesiges begehbbares Bilderbuch, in dessen „Bauch“ sich jede Menge Abenteuer verbargen und darauf warteten, ans Licht befördert zu werden. Sehr gut besucht war die Vorstellung mit der unkonventionellen Künstlerin, die die Kinder immer wieder geschickt einband in ihr liebenswertes Spiel und zum Weiterträumen viele kleine Wi-Wo-Wa-Wunderbücher verschenkte.

### Der Weg in die analoge Welt

Aus der digitalen Welt führte sie die Jungen und Mädchen spielerisch in die analoge Welt. Just an dem Tag, als ihr Tablet zu Bruch ging und ringsherum alles langweilig und eintönig erschien, begegnete Ingrid Irrlichts „Emma“, wie ihre Bühnenprotagonistin mit Schleife im Haar, gestreiftem Sweatshirt und rotem Minirock hieß, dem sprechenden Bilderbuch. „Hallo Emma! Hier bin ich, komm doch mal her“, lockte das Buch.

Nach anfänglichem Zögern und Zaudern war das Erstau-



Mit ausdrucksvoller Mimik tauchte Ingrid Irrlicht ins Innere ihres riesigen Wunderbuchs ein. Ihre Nähe zur Pantomime konnte sie nicht verleugnen.

nen groß, dass es im Buch sogar einen Aufzug und Ein- und Ausstiegsmöglichkeiten im Erdgeschoss und in der Tiefgarage gab.

Was auch immer das Buch preisgab, ob einen Buchstaben-Dschungel voller Tiernamen, die zu raten waren, oder eine geheimnisvolle Unterwasserwelt mit Haien, Seepferdchen, Kugelfischen, Delfinen und vielen Clownfischen, die auf Aufforderung ihre Arme unter den Achseln hervorholten und ihre Flossen bewegten: Die Kinder – manchmal auch die Erwachsenen – machten mit, Gleichgültig, wenn dabei beim Tier mit O aus dem Opossum ein Ochse oder Osterhase wurde – und die Zahnfee beim Tier mit Z zur Debatte stand.



Mit minimalen Mitteln beflügelte Ingrid Irrlicht die Fantasie. Tänzerische Bewegung war Teil des Spiels.

Das Interaktive und die Fähigkeit, die Fantasie der kleinen Zuschauer zu beflügeln, machten den Charme des knapp einstündigen Stücks aus. Ihre Nähe zur Pantomime und zum Tanz konnte



Das Coronavirus erkannten die Kinder sofort. Schnell musste eine Maske her.

schichten, die sich beim Blättern im Riesenbilderbuch ergaben.

Schnell musste eine zähnefletschende Maske her. Vergeblich mühte sich ein schlauer Fuchs, das Virus samt Mutationen zu erschlagen. Gut, dass sich Emma da in Supergirl verwandelte, mit den Kindern bis in den Andromedanebel hinauffliegen und die Pandemie hinter sich lassen konnte. Geräusche und Musik waren fester Bestandteil des Stücks. Wenn wunderte es da, dass Emma ihren Zopf kurzerhand zur Geigensaite umfunktionierte und eine stimmungsvolle Melodie darauf spielte. Wie von Zauberhand war der dazu nötige Geigenbogen plötzlich da.

Ingrid Irrlicht dabei nicht verleugnen. Mimik und Bewegungsmuster sprachen Bände. Sogar das Coronavirus, von den Kindern sofort an seiner Form erkannt, fand seinen Platz in den kleinen Ge-