

Spielbare
Geschichten
für das Theater mit
Figuren, Schatten
und Masken

Heft 1

Lillebjörn

Titania, Falstaff & Co

Spielbare Geschichten
für das Theater mit Figuren, Schatten und Masken

★ 1 ★

Lillebjörn
Titania, Falstaff & Co.

Spielbare Geschichten
für das Theater mit Figuren,
Schatten und Masken

Heft 1

Lillebjörn

Titania, Falstaff & Co.

PUPPEN & MASKEN

2005

Bibliographische Informationen der Deutschen Bibliothek:

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

ISBN 3-935011-14-8

Inhalt

7

Vorwort
(Wilfried Nold)

9

Falstaff und der Drache

13

Sommernachtstraum

17

Ende gut

23

Über die Geschichten

24

Über den Autor

©

Wilfried Nold

Puppen & Masken

Eppsteinerstr. 22

60323 Frankfurt am Main

☎ 069 72 20 83

☎ 069 17 26 58

✉ nold@puppenundmasken.de

www.puppenundmasken.de

Vorwort

Immer wieder werde ich mit Fragen konfrontiert wie:

Gibt es Texte für zeitbezogenes Handpuppenspiel ?
 Kennen Sie Märchenbearbeitungen für Marionetten ?
 Wir wollen „Odysseus“ mit Stabfiguren spielen. Haben Sie dazu etwas ?
 Welche Spiele gibt es für Maskentheater ?

Meist bin ich bei diesen Fragen zunächst ziemlich ratlos, einmal weil es – außer Kaspertheater – nur wenige gedruckte „Stücke“ gibt, zum anderen weil verfügbare Spiele meist an den Interessen und Möglichkeiten (inhaltlich, personell) der Ratsuchenden vorbei gehen. Im Ergebnis sieht es dann so aus, dass Puppenspieler, die z. B. „den Faust“ spielen wollen, sich alle möglichen Bühnenfassungen zusammensuchen und dann doch ihren „eigenen Faust“ auf die Bühne bringen.

Meine Idee mit den „Spielbaren Geschichten“ liegt im Vorfeld, sie betrifft die Arbeitsphase, wenn nach Stoffen, nach Spielideen, nach Geschichten gesucht wird, die sich für das Theater mit Figuren, Schatten oder Masken eignen.

Nach dem ursprünglichen Plan sollte es ein Sammelband, ein Buch werden, das möglichst viele unterschiedliche Geschichten vereint – als Grundlage für gutes, spannendes Theater.

Nach meinem Aufruf zu einem Buch „Spielbaren Geschichten“, bekam ich eine Reihe spannender und schöner Texte zugesandt. Diese Geschichten waren jedoch so verschieden wie die Autoren, die Menschen, die diese Geschichten geschrieben haben, und es fiel mir mit der Zeit immer schwerer, das alles unter ein gemeinsames Dach zu bringen bzw. zwischen den Deckeln eines Buch zu vereinen. Die ursprüngliche Idee einer Anthologie der Vielfalt war mir etwas fremd geworden. Aber es reifte langsam der Gedanke, eine bunte Kette einzelner Hefte mit thematisch-inhaltlichen Schwerpunkten zu publizieren.

Das erste Ergebnis meiner Bestrebungen lege ich nun den geneigten Leserinnen und Lesern vor. Lassen Sie sich von Lillebjörns Shakespeare-Geschichten animieren. Machen Sie Theater daraus in der eigenen unverwechselbaren Art Ihres Spieles mit Figuren, Objekten, Masken, und was sonst noch alles dazu gehört.

Sollten Sie mit Ihren Theaterplänen in eine konkretere Phase eintreten und eine Bearbeitung der hier vorgestellten Geschichten planen, würde ich mich über

eine Rückmeldung freuen. Ich bin bereit, die Fäden zu knüpfen, damit die Interessen des Autors und die der Theatermacher zusammen kommen können.

Wenn die Lektüre der Texte in diesem oder den nachfolgenden Heften nicht zur Aufführung eines Stückes führen, dann hoffe ich, dass Ihnen die Geschichten trotzdem gefallen haben – ganz ohne Theater, einfach so . . .

Wilfried Nold

Falstaff und der Drache

„Antiquitäten Maximilian Tartakower“ steht auf dem Schild über dem Schaufenster, an dem sich Maria und Tino gerade die Nase plattdrücken. Antiquitäten sind schöne alte Sachen – im Schaufenster stehen Vasen, gepolsterte Möbel, Schmuck, Lampen, verschnörkelte Kommoden, Reklameschilder aus Blech und viele andere Dinge. Und Maximilian Tartakower ist Onkel Max, der Lieblingsonkel von Maria und Tino. Vormittags hat Onkel Max nicht viel Kundschaft im Laden, dann freut er sich, wenn Tino und Maria vorbeikommen. Das vertraute Bimmeln der Türglocke ertönt, und Onkel Max tritt heraus.

„Was steht Ihr da rum,“ sagt er, „wollt Ihr nicht hereinkommen?“

„Schon,“ sagt Maria, aber dann starrt sie wieder durch die Scheibe des Schaufensters.

„Ach, die dicke Handpuppe hat es euch angetan“, stellt Onkel Max fest.

„Genau“, sagt Tino, „so eine habe ich ja noch nie gesehen. Warum ist die bloß so dick?“

„Keine Ahnung“, sagt Onkel Max, „die Frau, die sie mir verkauft hat, hat sie auf einem Dachboden gefunden. Ich weiß nicht, wer die Handpuppe gemacht hat und warum sie so ausgestopft ist. Aber ich kenne eine Geschichte, die kann man mit der Figur prima spielen.“

„Oh ja, bitte, Onkel Max“, bittet Maria, „du hast doch gewiss noch Zeit dafür?“

„Tja – aber mir fehlen noch ein Kasper und ein Drache und ein König.“

„Wir könnten schnell einen Kasper und ein Krokodil von zu Hause holen“, schlägt Tino vor. „Einen König haben wir leider nicht.“

„Ach, den König spiele ich selbst,“ sagt Onkel Max, „ich schneide mir nur schnell eine Krone zurecht, während ihr eure Puppen holt.“

Als Maria und Tino wieder im Laden sind, hat Onkel Max schon ein Tischtuch über drei Stuhllehnen gelegt. Mit den Puppen verschwindet er hinter dem Tuch, dann beginnt die Geschichte.

Der Dicke heißt Falstaff und ist ein Freund von Kasper. Sie sind auf dem Weg zu Kaspers kranker Großmutter. „Du, Kasper“, sagt Falstaff, „lass’ uns eine Pause machen. Ich habe solchen Hunger.“

„Eine Pause?“, fragt Kasper, „wir sind doch gerade erst fünf Minuten gelaufen!“ „Das ist meinem Hunger egal. Ich muss mich jetzt setzen und etwas essen.“

Falstaff setzt sich und zählt auf, was er für den kleinen Hunger eingesteckt hat: Ein Brot, eine Brezel, eine Salami, ein gebratenes Huhn, Schokoladenpudding, ein paar Äpfel, undsoweiter. „Hör zu, Falstaff“, sagt Kasper, „ich habe noch gar keinen Hunger. Während du isst, pflücke ich noch einen Blumenstrauß für die Großmutter. Aber von dem Kuchen und dem Wein, den wir ihr bringen wollen, rührst du nichts an!“

Mit vollem Mund schmatzend nickt Kaspers dicker Freund, und Kasper macht sich auf die Suche nach Blumen.

Aber Falstaff bleibt nicht lange ungestört. Kaum ist der Kasper weg, da kommt schon der böse Drache Dragomons daher. Dragomons sucht wieder mal Streit. „Wer kämpft mit mir? Auf Leben oder Tod, hoar-hoar-hoaaarrrr. Wo ist das nächste Opfer?“

Als Falstaff das hört, will er gleich auf einen Baum klettern. Außer ein paar abgebrochenen Ästen kommt aber nichts dabei heraus. Um auf einen Baum zu klettern, bräuchte Falstaff schon eine starke eiserne Leiter, und die hat er jetzt natürlich nicht. Dafür hat er eine bessere Idee: Er stellt sich tot. „Pst, Kinder, nichts verraten!“, flüstert er, legt sich hin und hängt nun regungslos über einer der Stuhllehnen, aus denen die Bühne gebaut ist.

Schon entdeckt ihn Dragomons. „He, kämpf mit mir!“, brüllt er. Falstaff rührt sich nicht. „Ooch, schon tot“, mault Dragomons ganz enttäuscht. Jetzt kommt Kasper mit seinem Blumenstrauß zurück. Er weiß noch nicht, dass Falstaff sich bloß tot stellt - er denkt natürlich, der böse Drache hätte ihm was getan, wird furchtbar wütend und greift zum Knüppel. Es geht hoch her, die Bühne wackelt bedenklich, aber am Ende liegt der böse Drache leblos da. Dem Kasper ist nichts passiert, allerdings stellt er fest, dass ihm der Drache seine Hose zerrissen hat. Aber als erstes will der Kasper sich natürlich um Falstaff kümmern. Doch er traut seinen Augen kaum - Falstaff sitzt ganz fröhlich da und isst seinen Schokoladenpudding.

„Klasse, Kasper!“, sagt er schmatzend, „hätte ich kaum besser machen können.“ „Falstaff, du bist ja quicklebendig! Dann hat der Drache dir nichts getan? Aber warum hast du mir gar nicht geholfen?“, fragt Kasper.

„Wollte ich gerade, aber . . . aber . . . Hör' mal, Kasper, Fanfaren!“
Tatsächlich, Blasmusik und Pferdegetrappel kündigen den Auftritt von König Heinrich an.

„O-oh, der König“, sagt Kasper, „da kann ich doch nicht mit zerrissener Hose dastehen. Ich hole eine neue; bestelle dem König einen schönen Gruß, Falstaff!“

Gerade ist Kasper weg, da kommt König Heinrich und entdeckt den toten Drachen.

„Kinder, das ist die Gelegenheit“, sagt Falstaff leise, „passt gut auf, jetzt zeige ich Euch, wie man zu einer dicken königlichen Belohnung kommt!“

„Na, du Wollsack, was murmelst du?“, fragt König Heinrich.

Falstaff setzt einen Fuß auf den Drachen und erwidert: „Euer Majestät, wie Ihr seht, wird dieser Drache Euer Land nicht mehr in Angst und Schrecken versetzen. Ich habe ihn gerade unschädlich gemacht!“

„Meisterhaft!“, befindet der König und nickte anerkennend, zugleich aber auch ein wenig ungläubig.

„Das ist natürlich nicht mein erster Drache“, prahlt Falstaff, „gerade heute morgen bin ich von zwei Drachen angegriffen worden, die waren noch größer und gefährlicher als dieser hier. Aber ich habe sie alle vier erlegt.“

„Was, viere? Eben jetzt sagtest du ja nur zwei.“

„So? Dann bin ich wohl ein bisschen durcheinander, das kann ja mal vorkommen, wenn man gegen sieben Drachen gleichzeitig kämpft.“

„Sieben? Soeben waren ihrer ja nur vier.“

„Bitte um Nachsicht, es waren neun“, sagt Falstaff mit einer bescheidenen Verbeugung.

„Also wieder zwei mehr“, seufzt König Heinrich.

Falstaff hat nicht bemerkt, dass Kasper inzwischen schon wieder da ist und seine Angeberei mit angehört habe. Er schleicht sich von hinten an Falstaff heran, nimmt die Schwanzspitze des Drachen und hält sie dem Falstaff vor die Nase.

„Huch! Hilfe, Kasper, Hilfe! Ein Drache!“, schreit Falstaff und zittert vor Angst. Der König aber wird rot vor Wut. „Ei, du liederlicher, unverschämter, aufgetriebener Schuft!“, schimpft er, weil er nun weiß, dass der Falstaff ihm den mutigen Drachentöter nur vorgespielt hat.

„Kasper, was hast du angerichtet!“, klagt Falstaff verzweifelt; dann macht er vor dem König einen Kniefall. „Majestät, es ist nur so, dass . . . dass ich dachte, jetzt kommt der Drachengeist, weil der Drache ja schon tot ist... und außerdem ist mir vorhin im wilden Kampf mein Schwert abgebrochen, und . . .“

„Still, du schwatzhafter Fleischpudding, still!“, fährt ihn der König an, „Diese Lügen sind wie der Vater, der sie erzeugt: groß und breit wie Berge. Schäm

dich, du Schuft! Du grütköpfiger Wanst! Du vernagelter Tropf! Du verwetterter, schmutziger, fettiger Talgklumpen . . .“

Undsowweiter undsowweiter. Armer Falstaff, vom König muss er sich diese Beschimpfungen wohl gefallen lassen, aber was kann er denn dafür, dass er so gerne isst? „Mach' dir nichts draus, mein Freund“, tröstet Kasper den Falstaff. „Vielleicht kommst du ja einmal auf ehrliche Weise zu einer königlichen Belohnung...“

Die Türglocke bimmelt. „Oh, Kundschaft“, sagt König Heinrich und nimmt sich schnell die Krone ab.

Sommernachtstraum

Auch beim nächsten Besuch im Antiquitätenladen haben Maria und Tino Glück: „Kein Käufer in Sicht“, flüstert Tino, „vielleicht hat Onkel Max wieder Zeit für Puppentheater“.

„Ich höre noch ganz gut“, brummt Onkel Max, „und leider habe ich erst mal keine Zeit. Ich muss diese Puppe hier einpacken.“

Onkel Max legt Holzwole in eine Sperrholzkiste, die etwas größer ist als ein Schuhkarton. Daneben liegt eine Puppe aus weißem Porzellan - keine rundliche Babypuppe, sondern eine schlanke Figur mit länglichem Gesicht und langen Armen und Beinen. Die Gelenke sind aus feinen Lederstreifen gemacht. Das Porzellan glänzt wie neu, aber den Kleidern der Puppe sieht man an, dass sie schon ziemlich alt sein muss. Der Stoff ist zart und dünn, fast wie bei einer feinen Gardine, in einem verblassten Grün.

„Ist die schön!“, ruft Tino, und Maria streckt ihre Hand nach der Puppe aus.

„Vorsicht, Vorsicht“, sagt Onkel Max schnell, „die ist empfindlich und sehr wertvoll. Außerdem ist sie schon verkauft - heute Abend wird sie abgeholt. Sie ist nun wirklich nicht zum Spielen.“

„Du könntest mit ihr spielen“, schlägt Tino vor.

„Ja, ein Puppenstück mit einer Prinzessin oder Elfe“, meint Maria.

„Na hör mal“, sagt Onkel Max, „es ist schon schwer genug, diese gelenkige Dame hinzusetzen. Wie soll ich sie denn dazu bringen, hin und her zu marschieren?“

Nun, wer glaubt, dass Onkel Max mit dieser Ausrede davonkommt, der kennt Maria und Tino und Maximilian Tartakower schlecht. Schnell sind zwei Kasperpuppen herbeigeholt. Onkel Max schneidet noch etwas Geheimnisvolles aus grauer Pappe zurecht und aus ein paar grün und gelb belaubten Birkenzweigen. Dann legt er ein Tuch über einen Tisch. „Diesmal brauche ich eine stabile Bühne, wegen der Puppe“, erklärt er. Er hebt die Puppe vorsichtig in die Sperrholzkiste und stellt die Kiste auf den Tisch.

„Das ist Zettel“, sagt er und streift sich die Figur mit der grünen Mütze über die Hand.

„Seppl ist das doch!“, sagt Tino.

„In meiner Geschichte heißt der Zettel. Na, einigen wir uns auf Zeppel.“ Onkel Max geht hinter den Tisch, macht aber keine Anstalten, sich zu verstecken.

„Wir sind übrigens im tiefsten Wald von England.“ Er setzt sich den Kranz aus Birkenzweigen auf den Kopf und beobachtet mit grimmigem Gesichtsausdruck den Zeppel.

„Komisch“, sagt Zeppel, „lauter Blumen hier und kein einziger Pilz. Dann wird das wohl nichts mit der Pilzsuppe. Dafür kann ich ja einen großen Blumenstrauß...“

„Untersteh' dich ! !“, donnert es. Zeppel erschrickt.

„Oh... wer... was... bist du ein wildes Tier?“

Onkel Max guckt noch grimmiger und schüttelt den Kopf.

„Oder ein Geist... eine Elfe gar?“

Onkel Max nickt.

„Eine Elfe am helllichten Tag? Da schlafen die doch alle,“ meint Zeppel.

„Ich kann nicht schlafen.“

„Habe ich Sie etwa geweckt?“, fragt Zeppel, immer noch ein bisschen erschrocken.

„Du mich geweckt? Das könnte dir nicht gelingen, du Wurm!“

„Ich bin kein Wurm, ich bin der Zeppel.“

„Du bist ein Wurm, der meinetwegen Zeppel heißt. Ich aber bin ein König, König der Elfen, und ich heiße Oberon. Nur eine andere Elfe vermag mir den Schlaf zu rauben: Titania, die Königin der Elfen.“

„Die hat Ihnen den Schlaf geraubt?“, fragt Zeppel, „dann rauben Sie ihn doch zurück.“

„Du Dummkopf!“, schimpft Oberon, „Ich kann nicht mehr schlafen, weil Titania mich nicht mehr liebt.“

„Woher wissen Sie das? Hat sie das gesagt?“

„Hat sie nicht, du Zeppelwurm. Braucht sie auch nicht zu sagen. Es reicht, wenn sie anfängt, über meinen Bauch zu lachen. Und sie gähnt, wenn ich etwas erzähle. Sie tanzt mit anderen Elfen und sogar mit Menschen. - Hör zu, du Zeppelwurm. Ich erweise dir eine besondere Gnade. Du darfst Titania meinen Zaubersaft in die schlafenden Augen träufeln. Wenn ich es selbst mache, wirkt es nicht. Der Zaubersaft bewirkt, dass Titania denjenigen heiß und innig lieben wird, den sie nach dem Aufwachen als ersten sieht. Hast du das verstanden?“

fragt Oberon. Zeppel nickt, dann fährt Oberon fort: „Sie wird mich also erblicken, und dann wird sie wieder nur mit mir tanzen und mich bewundern und – ach, was verstehst du davon.“

Zeppel bekommt also eine Flasche Zaubersaft von Oberon und sucht die Elfenkönigin Titania in ihrem Bett, das heißt in der Sperrholzkiste. Leider vermässelt es dieser Tollpatsch. Als er die schlafende Elfenkönigin sieht, ruft er „Oh, wie ist die schön!“ und lässt vor lauter Bewunderung die Flasche mit den Tropfen fallen. Kaputt!

Oberon ist außer sich vor Wut. „Das war meine vorletzte Flasche. Ich sollte dich in eine Maus verwandeln und meiner Katze zum Fraß vorwerfen... Ach was, für dich Dummkopf habe ich etwas besseres: Zauberspiel im Mondenschein, dein Kopf soll der eines Esels sein!“

Aha, das ist es, was Onkel Max vorhin aus der grauen Puppe gebastelt hat, ein Eselskopf mit langen Ohren. Zeppel macht eine ziemlich unglückliche Figur damit und beklagt sich lautstark, aber man versteht nur „I-a! I-a!“ Schließlich verschwindet der arme Kerl in Oberons Wald, sein I-a wird leiser und leiser, bis es gar nicht mehr zu hören ist.

Nun stört aber schon wieder jemand die Ruhe im Elfenwald: „Zeppel! Zeppel! Wo steckst du?“, ruft der Kasper.

Oberon schaut noch grimmiger als vorhin.

„Oh - Sie sind wohl der Herr Elfenkönig,“ stellt Kasper fest. „Ich bin der Kasper. Sie haben nicht zufällig meinen Freund Zeppel gesehen?“

So, dieser Kasper ist ein Freund von Zeppel. Oberon erkennt sogleich, wie er das ausnutzen kann. Er befiehlt Kasper, mit den letzten Tropfen Zaubersaft zu Titania zu gehen. Sonst, so droht er, würde er Zeppel nie wiedersehen. Was bleibt dem Kasper anderes übrig? Mit diesem Elfenkönig ist ja wirklich nicht zu spaßen.

Es ist für Kasper gar nicht leicht, die schlafende Elfenkönigin zu finden. Als er sie schließlich entdeckt, ruft er genau wie Zeppel: „Oh, wie ist die schön!“ Und fast lässt auch er die Flasche fallen - aber nur fast. Er träufelt ihr etwas in die Augen und schleicht sich schnell davon.

Doch wer kommt jetzt zu Titania? Oberon? Nein, es ist Zeppel, vielleicht auf der Suche nach Kasper, aber das wissen wir nicht so genau, denn außer I-a bringt er nichts hervor. Er ist ja immer noch verzaubert. Von dem I-aa wacht Titania auf. Und weil sie das, was sie als erstes sieht, unwiderstehlich schön finden muss, ist sie ganz verliebt in den Zeppel mit dem Eselskopf.

„Weckt mich von meinem Blumenbett ein Engel?“, fragt sie ganz verzückt und streichelt den Eselskopf. „I-aa“, macht der Zeppel. Titania lächelt glücklich.

„Ich bitte dich, du holder Sterblicher, Sing noch einmal! Mein Ohr ist ganz verliebt in deine Melodie; auch ist mein Auge betört von deiner lieblichen Gestalt.“

Ausgerechnet jetzt erscheint Oberon. Aber Titania sieht ihn gar nicht, sie hat nur Augen für Zeppel und krault sein graues Fell.

„Den glatten Kopf besteck ich dir mit Rosen und küsse dir dein schönes Ohrenpaar.“

Was sie sich noch alles ausgedacht hätte, werden wir leider nie erfahren, denn Oberon unterbricht seine Königin mit furchtbarem Gebrüll: „Hagel, Blitz und Donnerschlag, verworfenes Gesindel!“ Und schon will er Prügel austeilen, am liebsten gleichzeitig an Zeppel und Kasper, der auch wieder da ist, aber die beiden sind schneller und entwischen, indem sie immer um den Tisch herum rennen, der Elfenkönig immer hinterher. Aber mit seinem dicken Bauch kann er bald nicht mehr rennen; schnaufend lehnt er sich an einen Baum, während Titania wieder den Zeppel mit dem Eselskopf umarmt.

„Herr König,“ sagt Kasper, „wenn aus dem Esel wieder der Zeppel wird, dann ist der Zauber gebrochen!“

Oberon überlegt einen Moment. „Von Kasperwürmern nehme ich keine Rat schläge an. Aber zufällig hatte ich gerade dieselbe Idee. - Hokus pokus Elfenkuss! Sei, als wäre nichts gescheh'n, als Mensch darfst du aus meinem Walde geh'n.“

Schon hat der Zeppel seine menschliche Gestalt wieder. Erschrocken lässt Titania ihn los.

„Mir schien, ein Esel hielt mein Herz gefangen. Wie ist dies alles zugegangen?“, fragt sie den Elfenkönig.

„Tja,“ sagt Onkel Max und nimmt sich die Birkenzweige vom Kopf, „ihr wisst jetzt ja schon, wie das zugegangen ist. Deshalb ist die Geschichte jetzt aus, und wenn ich einen Vorhang hätte, dann würde der jetzt fallen.“

Ende gut

Maria ruft bei Onkel Maximilian an, denn der feiert morgen seinen Geburtstag, und sie möchte wissen, was er sich wünscht.

„Im Moment habe ich nur einen - hicks - Wunsch, aber den werdet ihr mir - hicks - auch nicht erfüllen können. Ich habe nämlich - hicks - Schluckauf, und den wäre ich gern los“, seufzt Onkel Max. Seit zwei Tagen schon hat er diesen blöden Schluckauf, erzählt er, und alle Hausmittel dagegen hat er ausprobiert: Frisch gepressten Zitronensaft zum Beispiel oder Luft anhalten; er hat sich sogar auf den Kopf gestellt und dabei ein Glas Wasser getrunken. Erschrecken soll ja auch helfen gegen Schluckauf, aber Maximilian Tartakower einen Schreck einzujagen hat schon lange niemand mehr geschafft.

Maria und Tino überlegen und beratschlagen, eine Stunde später rufen sie noch einmal bei Onkel Max an. Ob sie ein Puppentheaterstück aufführen könnten bei seiner Geburtstagsfeier. Onkel Max sagt, das sei ihm ganz recht, natürlich hätte er auch selbst etwas vorbereitet, aber mit lauter Hicksern ginge das ja nun nicht.

„Und dann brauchen wir noch etwas, Onkel Max“, sagt Tino, „für unser Stück brauchen wir unbedingt den großen goldenen Siegelring, den du im Schaufenster liegen hast.“

„Muss das - hicks - sein?“, fragt Onkel Max, „das ist eines meiner teuersten Stücke; der Ring ist so - hicks - wertvoll, dass er jede Nacht in den Tresor muss.“ Aber schließlich lässt er sich überreden, den Ring am nächsten Tag bereitzuhalten.

In der Wohnung von Onkel Maximilian sieht es nicht wirklich anders aus als in seinem Laden. Vor einem umgedrehten Sofa, das bei seiner Geburtstagsfeier als Bühne dient, sind zwölf Stühle für die Zuschauer aufgestellt, „Zwölf verschiedene - hicks - Stühle aus fünf Ländern und drei - hicks - Jahrhunderten“, sagt Onkel Max.

Tino verschwindet hinter der Bühne, kurz darauf erscheint dort eine Handpuppe: Ein schöner Jüngling. Maria bleibt vor der Bühne stehen. „Mein Name ist Helena“, erklärt sie. „Ich liebe Bertram“, sagt sie und zeigt auf die Handpuppe. „Und ich liebe Helena,“ sagt Bertram. „Ein gutes Mädchen. Wir können tausendmal Salat pflücken, eh wir wieder solch ein Kraut antreffen.“

Verliebt sehen Helena und Bertram sich in die Augen. Doch da kommt in großer Eile ein Bote des Königs.

„Graf Bertram?“, fragt er.

„Das bin ich.“

„Der König ist sehr krank, und das Königreich ist bedroht. Er braucht den Beistand der besten Männer und lässt Euch rufen, Graf Bertram. Als Zeichen der besonderen Wertschätzung übersendet der König Euch diesen goldenen Siegelring. Er bittet Euch, unverzüglich aufzubrechen.“

Der Siegelring übt eine sonderbare Macht über Bertram aus. Er steht aufrechter, trägt die Nase höher und spricht anders.

„Öhömm, das öst mir oine Ehre. Öch werde unverzöglöch abroisen.“

„Nimmst du mich mit, Bertram?“, bittet Helena.

„Graf Bertram, wenn öch bötten darf,“ erwidert dieser, „und öch nehme koine Frau aus dem Volke möt an den Hof des Könögs, wo kommen wör da hön!“

Traurig blickt Helena ihrem geliebten Bertram hinterher, als der mit dem Boten verschwindet. Dann packt sie selbst ihre Sachen zusammen, ganz obenauf zuletzt ihr altes Medizinbuch.

„Kein andres Bild Wohnt mehr in meiner Phantasie als Bertram. Ich bin verloren! Alles Leben schwindet Dahin, wenn Bertram geht. Gleichviel ja wärs, Liebt ich am Himmel einen hellen Stern Und wünscht ihn zum Gemahl: er steht so hoch!“

Ein paar Tage später. Helena, einen Korb in der Hand, sieht sich suchend um. Hier bei Paris, erklärt sie, weiß sie nicht so leicht, wo welche Pflanze wächst, aber von zu Hause mitbringen konnte sie die Heilkräuter nicht, denn die müssen frisch gepflückt werden.

„So, aber jetzt habe ich fast alles beisammen, was ich brauche, um den König wieder auf die Beine zu bringen. Fehlt mir nur noch die Zackennessel. Hallo Sie? Ja, Sie! Haben Sie eine Ahnung, wo hier Zackennesseln wachsen? Nein? Oder Sie vielleicht, mein Herr?“

„Zackennesseln? Davon habe ich - hicks - nie gehört.“

„Schade. Na, ich werde schon welche finden.“

In seinen Gemächern auf der Bühne wälzt sich der König unterdessen in einem unruhigen Schlaf. Er träumt von ekelhafter Medizin und schmerzhaften Operationen, die auch nicht helfen. Als er erwacht, schaut er ins Publikum. „Bin ich endlich gestorben? Bin ich im Himmel? Ach nein, das da sind bestimmt keine Engel. Und Schmerzen habe ich auch noch. Dann geht die elende Quälerei also weiter.“

Respektvoll nähert sich der Bote. „Es steht jemand vor der Tür und wünscht Eure Majestät zu heilen.“

„Bloß nicht!“, erwidert der König mürrisch, „ich kann keine Ärzte mehr sehen.“

„Herr König brauchen eine Brille?“, fragt der Bote.

„Trottel! Sie nerven nur und nützen nichts.“

„Wer, ich?“

„Nein, die Ärzte.“

„Diesmal ist es eine Ärztin,“ bemerkt der Bote.

Das gab es noch nie, und der König wird doch neugierig. Er lässt die Ärztin vor, die natürlich niemand anders als Helena ist. Sie darf ihm ihre Medizin geben, aber nur unter einer Bedingung: Wenn sie nichts hilft, dann landet sie als Betrügerin vor dem strengsten Gericht. Wenn es aber gelingen sollte, woran der König nicht glaubt, dann darf sie sich etwas wünschen. Und siehe da, die Medizin wirkt. Der König springt auf und tanzt.

„Wahrhaftig, ein Delphin ist nicht munter,“ jubelt er. Helena wünscht sich nun, einen Mann aus dem Gefolge des Königs heiraten zu dürfen.

„Nun, schönes Kind, schau um: dies muntre Volk von wackern Jünglingen folgt meinem Willen, Gehorsam meinem königlichen Spruch Und Vaterwort. So nenne frei dir einen; Du darfst dir wählen, jene nicht verneinen!“

Helena geht von einem zum anderen. „Der da ist wohl noch ein bisschen jung... Und der, oh je, der hat ja Schluckauf! Und der . . .“ (Maria schaut ihren Vater prüfend an.) „ . . . der ist ein bisschen dick.“

Dann entdeckt sie endlich Bertram, der sich hinter einer Pflanze versteckt hat. –

„Den nehme ich!“

„Herr Könög! Eure Majestöt! Öch wöll nöcht!“

„Gott schenke dir Gnade, du armes Huhn!“, schimpft der König. „Brich deinen Trotz! Folg Unserm Willen, der dein Wohl bezweckt.“

„Nun gut, zu Befehl. Öch . . . öh, öch muss nur etwas passendes zum Anzöhen holen, för dö Hochzoitsfoier.“

Damit verschwindet er schleunigst.

„Ich reite ihm nach“, sagt Helena.

„Wieso nachreiten?“, fragt der König, „er will doch nur etwas holen und kommt sicher gleich wieder.“

„Ihr seid ein weiser König, Majestät, aber den Bertram kenne ich besser. Adieu und hoffentlich bis bald.“ - Maria braucht eine kurze Pause zum Umziehen.

Bertram ist ein paar Stunden geritten, aber hier in dieser Gegend, wo er sich sicher glaubt, kennt er niemanden. Er langweilt sich im Gasthaus, bis plötzlich exotische Musik ertönt. Eine geheimnisvolle Verschleierte beginnt mit einem Bauchtanz und zieht Bertram in ihren Bann. Bertram beugt sich vor, als wäre die Tänzerin eine Rose, an der er riechen will.

„Wie heißt du, schöne Fremde?“

„Diana.“

„Diana! Nimm doch doinen Schloier ab!“

„Erst im roten Schein der Abendsonne dürft Ihr mein Gesicht sehen - vielleicht.“

„Dann komm, öch bötte, am Abend her!“

„Mein Weg ist weit. Wie kann ich wissen, ob Ihr wirklich kommt, mein Herr? Gebt mir Euren Ring als Pfand!“

Es ist nicht so, dass Bertram wirklich gleich seinen Ring hergibt. Es gibt noch ein schönes Hin und Her, bei dem Bertram andere Pfänder anbietet und die geheimnisvolle Fremde beleidigt tut und klagt, der Herr mache sich wohl nichts aus ihr, und dann wolle sie gar nicht mehr kommen. Und so bekommt sie schließlich ihren Ring - mit dem sie sogleich verschwindet.

Bertram beginnt bald zu ahnen, dass er einen schlimmen Fehler gemacht hat. Und da taucht auch noch der König auf.

„Wo ist der königliche Siegelring, den ich dir anvertraut habe? Aus meinen Augen, du untreuer Schuft!“

Zerknirscht schleicht Bertram am Bühnenrand hin und her, bis er Helena trifft.

„Was machst du für oin Gesöcht?“, fragt sie ihn.

„Ach, Helena, liebe Helena - ich habe mich so dumm benommen,“ sagt Bertram.

„Öch woiß!“

„Wieso redest du so komisch, Helena?“

„Woil öch den Röng des Könögs habe.“

Helena also war die geheimnisvolle Verschleierte! Das ist Bertram natürlich gehörig peinlich, und er muss sich noch ein paar wahre Worte von Helena anhören,

ehe sie wieder normal redet und die beiden sich einen Kuss zur Versöhnung geben.

„Willst du jetzt den Ring behalten, liebe Helena?“, fragt Bertram.

„Oh nein, der war doch an allem Schuld“, erwidert Helena, „fort damit!“ Sie wirft den Ring aus dem Fenster.

„Moment mal!“ ruft Onkel Max und springt auf. „Ihr habt doch nicht wirklich...“ „Doch, natürlich“, sagt Maria, „dazu steht ja das Fenster auf.“

Onkel Max stürzt zum Fenster und schaut die vier Stockwerke hinunter.

„Ich habe euch doch gesagt, der ist wertvoll, ihr Wahnsinnskinder, ojeoje, ich muss schnell hinunter und...“

Tino hält den Ring hoch. „Der Ring, den Maria herausgeworfen hat, war aus dem Kaugummiautomaten. Der echte ist hier. Ist dein Schluckauf jetzt weg?“

„Mein Schluckauf?“ Onkel Maximilian wartet und wartet, aber da kommt kein Hickser.

„Da kann man mal sehen: Puppentheater ist wirklich etwas Nützliches.“

Über die Geschichten

Für diese drei Geschichten mit Shakespeare-Motiven habe ich mir zwei Restriktionen auferlegt:

Erstens können alle Geschichten ohne weiteres von einem Puppenspieler (oder einer Puppenspielerin) gespielt werden, sofern der jeweils eine Rolle selbst übernimmt (in „Ende gut“ wäre das wohl normalerweise der König, auch wenn in unserer Fassung Maria als Helena zusammen mit jeweils ein bis zwei Puppen auftritt).

Zweitens spricht in „Falstaff und der Drache“ und im Sommernachtstraum genau eine Figur ausschließlich den Originaltext von Shakespeare (Titania im einen, der König im anderen Fall, vgl. *König Heinrich der Vierte*, erster Teil). In „Ende gut“ ließ sich das so nicht durchhalten, dafür spricht jede der Hauptfiguren ein bisschen vom Shakespeare'schen Originaltext.

Ende gut, alles gut gilt wohl zu recht als eine der schwächeren Komödien von Shakespeare; George Bernard Shaw gefiel es zwar wegen der emanzipierten Helena, aber Tomasi di Lampedusa verspottet das Stück in seinem Shakespeare-Buch als „Bußkomödie“ („Ich lese es einmal im Jahr, zur Fastenzeit“). Der Shakespeare-Übersetzer Hans Rothe hat sich in diesem Fall nicht für eine Übertragung entschieden, sondern für eine Neufassung, die allerdings sehr schön zeigt, dass sich aus der Geschichte viel machen lässt. Walter E. Richartz erfindet in seiner Version (vgl. „Shakespeare's Geschichten Band 1“) noch einen Wirt, bei dem Helena vor ihrem Besuch am Hof Station macht und an dem sie schon einmal ihre medizinischen Kenntnisse unter Beweis stellt - eine ziemlich Shakespeare'sche Figur, dieser Wirt, man wundert sich darüber, dass er im Original fehlt, und er ist für Aufführungen sehr zu empfehlen.

Einige andere Komödien von Shakespeare sind wegen der komplizierten Konstruktionen um Verwechslung und Geschlechtertausch für die Puppenbühne viel weniger geeignet (eventuell ließe sich aus den Tobias Rülps-Episoden in *Was Ihr Wollt* etwas machen). Dagegen ist die Geschichte, die er in einigen seiner Dramen erzählt, im Grunde einfach, so in *Othello* (der im 19. Jahrhundert übrigens gelegentlich mit glücklichem Ausgang gespielt wurde) oder in *König Lear*. Die Einschmeichelei von Cordelias bösen Schwestern und die Ungerechtigkeit ihres Vaters sind Kindern sicher nicht gänzlich fremd, man braucht ja nur bis zum Wahnsinnigwerden Lears zu spielen und nicht bis zum Tod praktisch aller Protagonisten. Die Hexen aus *Macbeth* möchte man auch gern einmal auf der Puppenbühne sehen; in diesem Drama haben die Akteure bis zum Zeitpunkt ihres Todes nicht wirklich das Herz der kindlichen Zuschauer gewonnen (anders als das bei *Romeo und Julia* der Fall wäre), so dass sie getrost wie Schachfiguren vom Brett entfernt werden können.

Über den Autor

Lillebjörn wurde 1964 in Hamburg geboren und lebt in Berlin-Friedrichshagen. Er schreibt vor allem für Kinder, nicht nur für seine beiden eigenen; die – vergriffenen – Bücher *Taradamtwideldamjuhei* und *Der Milchzahnbibber* erschienen 1999 und 2000 im Esslinger Verlag. Hinzu kommen skurrile Geschichten für Erwachsene; seine wirtschaftswissenschaftlichen Arbeiten publiziert er unter seinem richtigen Namen Björn Frank.