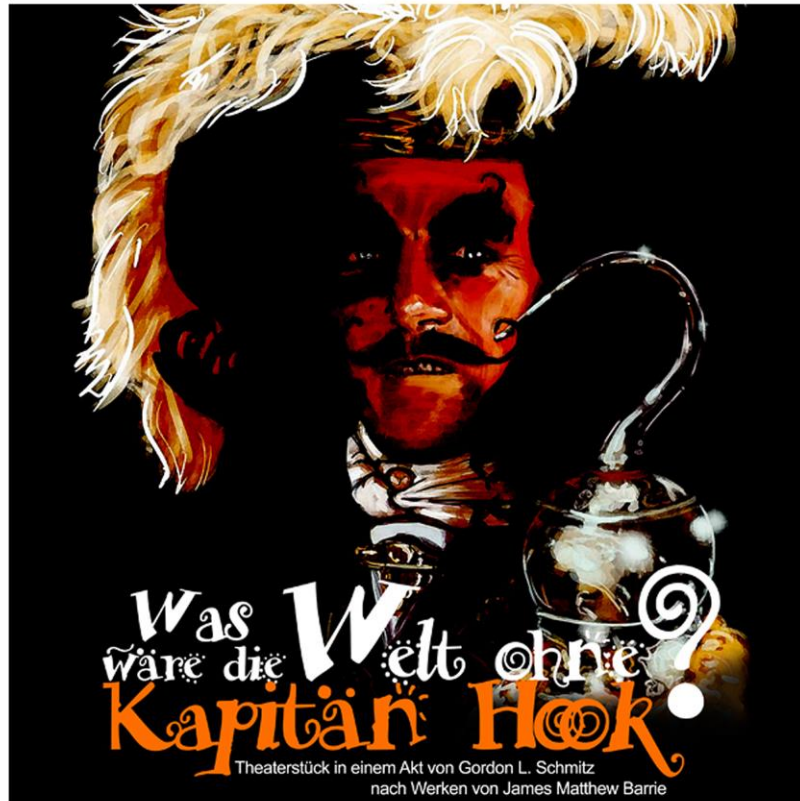


Leseprobe
Online-Ansichtsexemplar!



von
Gordon L. Schmitz
nach Motiven von James Matthew Barrie

razzo[®]
pen
uto

Kinder- & Jugendtheaterverlag
Deutschland Österreich Schweiz

Was wäre die Welt ohne Kapitän Hook?

Theaterstück in einem Akt von Gordon L. Schmitz
nach Werken von James Matthew Barrie

geeignet für Kinder ab 5 Jahren
Sprache: deutsch

© razzoPENuto 2015
kontakt@razzoPENuto.eu

www.razzoPENuto.eu
www.razzoPENuto.at
www.razzoPENuto.ch
www.razzoPENuto.de

Bestimmungen über das Aufführungsrecht des Stückes:

Was wäre die Welt ohne Kapitän Hook?

Theaterstück in einem Akt von Gordon L. Schmitz
nach Werken von James Matthew Barrie

Dieses Bühnenwerk ist als Manuskript erstellt und nur für den Vertrieb an Nichtberufsbühnen / Berufsbühnen für deren Aufführungszwecke bestimmt. Nichtberufsbühnen / Berufsbühnen erwerben das Aufführungsrecht aufgrund eines schriftlichen Aufführungsvertrages mit dem

razzoPENuto

Bühnenverlag für Kinder- und Jugendtheater GbR
Möllhausenufer 14
D-12557 Berlin

durch die Zahlung einer Mindestgebühr pro Aufführung und einer Tantieme, wie im Vertrag und den AGBs festgelegt.

Diese Bestimmungen gelten auch für Wohltätigkeitsveranstaltungen und Aufführungen in geschlossenen Kreisen ohne Einnahmen, wenn hierfür nicht ausdrücklich mit dem Verlag eine andere Bestimmung in schriftlicher Form vereinbart wurde.

Unerlaubtes Aufführen, Abschreiben, Vervielfältigen, Fotokopieren oder Verleihen der Rollen ist verboten. Einer Verletzung dieser Bestimmungen verstößt gegen das Urheberrecht und zieht zivil- und strafrechtliche Folgen mit sich.

Online:

kontakt@razzopenuto.de
www.razzopenuto.de
kontakt@razzopenuto.at
www.razzopenuto.at
kontakt@razzopenuto.ch
www.razzopenuto.ch

kontakt@razzopenuto.eu
www.razzopenuto.eu

Personen:

Kapitän Hook

Piraten:

Smee
Starkey
Cooksun
Bill Jukes
Cecco
Noodler

Bühnenbild:

1. Akt: Kapitän Hook's Schiffskajüte

1. Akt. - Kapitän Hook's Kajüte

(Der Schein eines Kronleuchters und verschiedener Lampen erhellt den kleinen Raum. Ein großer Esstisch, verschiedene Stühle und Sessel, eine mit Gold gefüllte Seemannskiste, überall liegen Reichtümer und historische Souvenirs. Teppiche übersähen den Boden. Im Hintergrund stehen Paravents. Auf einer Chaiselongue liegen Hut und Rock des Kapitäns.)

(Hook sitzt in seiner Kajüte, Cembalo spielend. Anschließend lässt er die Schultern hängen, man hört ein tiefes Seufzen.)

Hook: Alle Kinder, bis auf eines, werden erwachsen. Und alle Erwachsenen, ohne Ausnahme, werden Piraten.

(Da klopft es.)

Hook: Was ist?

Smee: *(Stimme)* Käpt'n, es is' Zeit für's Abendessen!

Hook: Aach... na los.

(Smee kommt, mit Schürze um die Hüfte und einem verschmitzten Lächeln auf den Lippen ins Zimmer. Vor sich trägt er ein großes Tablett voller Leckereien.)

Hook: Was gibt es denn Heute, Smee?

Smee: Geröstete Brotfrüchte, chinesische Kartoffeln, Kokosnüsse, Schweinebraten, Zuckeräpfel, Maulbeerbrötchen und Bananen, dazu Kuchen und zum Herunter spülen Gänseblumenmilch!

(Hook schaut betrübt und lustlos über das Essen, um sich dann wieder seinem Trübsal hinzugeben.)

Smee: Oh, Du hast wieder eine Deiner melancholischen Stimmungen, was Käpt'n?

Hook: Ach, Smee. Das Leben ist grausam.

Smee: Nix „Ach, Smee“, Käpt'n! Weißt Du, was grausam ist? Du! Du bist doch der König der Piraten, was gibt's da grausameres als Kapitän James Hook!

- Hook:** Grausam ist diese ewige Langeweile, diese Ödnis, diese Eintönigkeit...
- Smee:** Aber dann lass uns doch etwas unternehmen, lass uns doch was Feines spielen! Wir können doch verlorene Jungen jagen, und Indianer schießen...
Hier im Nimmerland gibt es mehr phantastische Abenteuer als sonst wo auf der Welt!
- Hook:** Ich wollte immer, immer in das Land zwischen schlafen und wachen, das man nur sieht, wenn man ein Kind ist, dass daran glaubt. Nimmerland.
- Smee:** Ja, unser Nimmerland hier ist eine Insel mit erstaunlichen Farbtupfern...
- Hook:** Mit Korallenriffen und gefährlich aussehenden Schiffen auf hoher See!
- Smee:** Mit Indianern auf einsamen Lagerplätzen, mit Gnomen, die in der Regel Schneider sind, mit Höhlen, durch die ein Fluss hindurchfließt, mit einer Hütte, welche immer mehr in sich zusammenfällt!
- Hook:** Als Kind, wenn ich an Nimmerland dachte, hatte meine Abenteuerinsel eine Lagune mit Flamingos, auf die ich schoss, wenn sie drüber flogen.
- Smee:** Ich hatte einen Flamingo, über den die Lagunen flogen.
- Hook:** Und ich wohnte in einem umgekippten Boot im Sand.
- Smee:** Und ich in einem Wigwam, aber nicht alleine! Ich hatte einen Wolf, der von seinem Rudel verstoßen wurde, als Spielkameraden.
- Hook:** Solange Kinder träumen, erträumt sich jedes sein eigenes Nimmerland. Aber es gibt Familienähnlichkeiten zwischen den Nimmerländern, und würden sie still in einer Reihe stehen, könnte man die Familienähnlichkeit sehen: Dass sie dieselbe Nase haben und so weiter.
- Smee:** Von allen Inseln ist Nimmerland die gemütlichste und engste. Nicht so groß und weit, mit langweiligen Abständen zwischen dem einen Abenteuer und dem nächsten, sondern so richtig schön vollgestopft!

Hook: Wenn man Tagsüber Nimmerland spielt, mit aufgestellten Stühlen und der drüber gespannten Tischdecke, ist es überhaupt nicht beunruhigend, aber in den wenigen Minuten bevor man einschläft, da... ja da wird es fast Wirklichkeit. Wenn Du die Augen schließt, dann siehst Du verschwommen eine Insel in schönen blassen Farben, die in der Dunkelheit schimmert. Dann kneifst Du Deine Augen ganz feste zu, die Farben fangen an zu brennen und dann explodieren sie direkt vor dem Einschlafen in tausend bunte Funken – aber kurz bevor sie brennen, sieht man die Insel und dann ist man für einen kleinen Moment im Nimmerland. Und all das, was sich erträumt hat, die Hütte und die Lagune und das Boot, ist Wirklichkeit.

Smee: Und wenn man nach Nimmerland will, dann muss man nur einen Kurs einschlagen.

Hook: Zum Beispiel: Der zweite Stern links und dann geradeaus bis zum Morgen! Dann kommt man an. Denn die Insel erwartet einen und hält nach einem Ausschau. Nur so können Menschen diese Zauberstrände überhaupt finden. Wenn man auf dem Weg ist, so zeigen Millionen goldener Pfeile einem schon von Weitem die Insel, alle ausgeschickt von ihrer Freundin, der Sonne, die sicher gehen will, dass die Kinder die Insel finden, bevor es Nacht wird.

Smee: Früher, wenn man daheim gespielt hat, hat Nimmerland abends, zur Schlafenszeit, immer etwas düster und bedrohlich ausgeschaut. Dann zeigten sich schwarze Schemen und unerforschte Landschaften. Auch das Brüllen der Tiere klingt ganz anders, wenn man erst mal wirklich da ist, und man ist sich nicht mehr so sicher, ob man heil aus diesem Abenteuer heraus kommt... dazu muss man schon... Pirat sein!

(Beide springen auf.)

Smee: Alle Mann unter Deck!

(Die Mannschaft kommt singend hereingestürmt, ein Haufen verlotterter Rau-Beine.)

Alle: Ahoi! Ahoi! Die Fahrt geht los!
Piraten fahren schnelle!
Trifft uns dann eine Kugel mal
Dann fahren wir zur Hölle!

Smee: Mannschaft in Reih' und Glied aufstellen!

(Die Piraten stellen sich nebeneinander auf, in übertrieben strammer Haltung, auch wenn es manch einem nicht recht gelingen will. Smee holt aus seiner Tasche ein gerolltes Pergament, entrollt es und liest vor.)

Smee: Dann wollen wir doch mal sehen, Käpt'n, ob alle Ihrer Männer anwesend sind ... Gentleman Starkey

Starkey: Aye!

Smee: Ehemals Hilfskraft an einer höheren Lehranstalt; ist bekannt dafür, äußerst delikate Meucheln! ... Bill Jukes!

Jukes: Aye!

Smee: Jukes, welcher auf dem berühmten Piratenschiff „Hispanola“ sechs Dutzend Peitschenhiebe vom grausamen Kapitän Flint einsteckte, bis er den Sack mit dem portugiesischen Gold losließ! Nun zu... Cooksun!

Cooksun: Aye, Mr. Smee!

Smee: Bruder des Piraten Black Murphy...

Cooksun: Was aber nicht erwiesen ist!

Smee: Cecco!

Cecco: Si und Aye!

Smee: Der schöne Italiener, der seinen Namen in blutigen Lettern in den Rücken des Gefängnis Direktors von Goa geschlitzt hat! Und zu guter Letzt noch Noodler.

Noodler: Aye! Anwesend, Sir, und zu allen Schandtaten bereit!

Smee: Noodler, von dem man sagt, seine Hände wären falsch herum angewachsen... der aber in Wirklichkeit einfach nur zwei linke Hände hat. Schrecklichere Gestalten haben nie an einem Galgen gebaumelt! Und in ihrer Mitte, das schwärzeste Juwel von allen... James Hook!

Starkey: Hook, der Haken!

Noodler: Von dem es heißt, er sei der einzige, vor dem sich Long John Silver je gefürchtet hat!

Cooksun: In jungen Jahren, so sagt man, war er der Bootsmann von Schwarzbart.

Smee: Was für eine faszinierende Persönlichkeit ist doch Käpt'n James Hook! Er sieht aus, wie ein lebender Leichnam, und dabei sind seine Augen so melancholisch und Vergissmeinnicht-blau – außer, wenn er mit seinem Haken zuschlägt, dann tauchen zwei rote Punkte in seinen Augen auf, und die funkeln grässlich! Was seine Umgangsformen angeht, haftet immer noch etwas von einem Grandseigneur an ihm, und selbst, wenn Hook jemanden aufschlitzt, so tut er es mit Stil. Gute Form ist für ihn alles! Er ist bekannt als brillanter Geschichtenerzähler. Seine feine Ausdrucksweise, selbst wenn er flucht, und seine würdevolle Haltung zeigen nur noch mehr, dass er einer ganz anderen Klasse angehört, als seine Mannschaft. Er wirkt am finstersten, wenn er am freundlichsten ist – ein wahrer Beweis für seine hohe Bildung! Er ist ein Mann von unbezähmbarem Mut, doch ohne Zweifel: Am grauenvollsten ist der Haken, den er als Hand trägt! Wir wollen nun einmal so tun, als würden wir einen Piraten umbringen, um Hooks Methode vorzuführen – Freiwillige vor!

(Alle bis auf Cooksun treten schnell zurück.)

Cooksun: Ach, nicht schon wieder Ich! Immer muss nur ich sterben!

Smee: Du musst ja nur so tun.

Cooksun: Immer muss ich sterben so tun.

Smee: *(Sieht ihn schweigend einen Moment an.)* Wie auch immer. Jeden Tag tragen wir Piraten den Kapitän auf einer Sänfte durch den Urwald von Nimmerland!

(Hook setzt sich auf einen Stuhl, die anderen Piraten packen die Stuhlbeine und heben ihn hoch in die Luft.)

Smee: Da stößt einer von uns unsanft mit dem Käpt'n zusammen...

(Smee deutet auf Cooksun, der sich aber nicht rühren will. Smee geht zu ihm hin und gibt ihm einen Schubs.)

Smee: Der Haken schnellte vor, man hört ein Reißen, einen Schrei – und die Sache ist schon erledigt! Die Leiche wird mit einem Fußtritt auf die Seite geschafft und wir ziehen weiter.

(Das Beschriebene wird gespielt, und als einer der Piraten Cooksun zur Seite tritt ruft dieser: Aua!)

Smee: So verhält es sich mit dem schrecklichen Mann, der die Piraten von Nimmerland anführt.

(Die Piraten lassen Hook herab, dieser bleibt wie ein Geschichtenerzähler sitzen.)

Hook: Auf unserer Spur: die Rothäute!

(Zwei Piraten laufen im Raum umher, schnappen sich Tücher, welche sie sich um die Schulter werfen, bemalen ihre Gesichter, halten sich mit einer Hand Federn hinter den Kopf, um mit der anderen „Indianergeräusche“ zu imitieren.)

Hook: Sie schleichen lautlos, immer auf dem Kriegspfad, den ein ungeübtes Auge gar nicht erkennen kann. Sie tragen Tomawaks und Messer und ihre nackten Bäuche schimmern vor Öl und Farbe. Sie haben sich Skalps umgebunden, denn dies ist der Pickanini-Stamm. Allen voran kriecht Großer Starker Kleiner Panther, der so viele Skalps erobert hat, dass sie ihm, in dieser Position, die Fortbewegung stark erschweren. Am Schluss, wo es am gefährlichsten ist, kommt Tigerlily daher, stolz und erhobenen Hauptes, eine wahre Prinzessin. Seht nur, wie sie über Äste und Zweige schleichen, ohne das kleinste Geräusch zu machen. Und so lautlos, wie sie gekommen sind, verschwinden sie auch wieder...

Jukes: *(Die Fäuste vors Gesicht haltend)* Jetzt kommen die wilden Tiere, ich ahne es schon!

Hook: Was für ein großer und bunter Aufmarsch!

Jukes: Löwen!

Noodler: Und Tiger!

Cecco: Und Bären!

Smee: Oh Weh!

Starkey: Und die unzähligen kleinen Tiere, welche sonst vor den größeren flüchten. Aber hier im Nimmerland leben sie alle friedlich beieinander, vor allem jene, die Menschen fressen. Und dann kommt zum Schluss noch ein riesiges Krokodil.

Hook: So halten wir nach den verlorenen Jungen Ausschau, die

Rothäute nach uns und die wilden Tiere nach den Rothäuten. So laufen wir immer um die Insel herum, treffen uns aber nie, da wir alle in dieselbe Richtung laufen.

Starkey: Und wenn wir die verlorenen Jungen mal treffen, dann lutschen wir alle nur verlegen am Daumen, wenn ihr Hauptmann nicht da ist - der Junge, der nicht erwachsen werden will...

Hook: Peter Pan! Ich habe ihn gehasst, seine Fröhlichkeit, seine Jugend! Niemals ist mir irgendjemand so sehr auf die Nerven gegangen. Ich vermisse ihn. Wisst ihr noch, was für Abenteuer wir immer hatten? Mit ihm, und den verlorenen Jungen! Mit Curly, und Snips, und den Zwillingen und... dem kleinen Dicken da.

Smee: Tootles!

Hook: Tootles! Und Tigerlilly und John und Michael und -

Alle: Wendy!

Hook: Wendy... Die Geschichtenerzählerin.

Smee: *(Vorsichtig)* Käpt'n? Erzählst Du uns eine Geschichte?

Hook: Na, dann setzt sich mal jeder hin, wo er Platz findet!

(Die Piraten setzen sich wie kleine Kinder im Kreis um Hooks Stuhl.)

Hook: Sitzt auch jeder bequem? Dann erzähle ich euch jetzt die Geschichte von Peter und Wendy und Kapitän Hook...

Noodler: Das ist meine Lieblingsgeschichte!

Starkey: Psst!

Noodler: Selber Psst!

Hook: Also, hört jetzt mal genau zu... Es war einmal ein Gentleman...

Jukes: Wieso keine Dame?

Cecco: Oder eine weiße Maus?

Hook: Still! Und eine Dame gab es auch, und –

- Jukes:** Käpt'n? Du meinst doch, es gibt eine Dame in der Geschichte. Sie ist doch nicht etwa tot, oder?
- Hook:** Nein! Nein!
- Jukes:** Da bin ich aber schrecklich froh, dass die Dame nicht tot ist. Freust Du Dich auch, Noodler?
- Noodler:** Natürlich!
- Jukes:** Freust Du Dich auch, Cecco?
- Cecco:** Klar doch!
- Jukes:** Freust Du Dich auch, - ...
- Hook:** Mein Gott! Etwas Ruhe bitte! Der Gentleman hieß Mr. Darling, und die Dame Mrs. Darling. Sie waren verheiratet, müsst ihr wissen, und was glaub ihr wohl, was sie hatten?
- Cecco:** Weiße Mäuse!
- Hook:** Nein.
- Smee:** Es ist furchtbar spannend!
- Hook:** Still, Smee! Die Darlings hatten drei Nachkommen.
- Cooksun:** Was ist ein Nachkomme?
- Hook:** Du bist zum Beispiel ein Nachkomme, Cooksun.
- Cooksun:** Hast Du gehört, Starkey? Ich bin ein Nachkomme!
- Starkey:** Nachkommen sind bloß Kinder...
- Hook:** Mein Gott! Also, diese drei Kinder - Wendy, John und Michael - hatten ein treues Kindermädchen, und zwar einen Hund. Eine stattliche Neufundländerin namens Nana. Aber eines Tages war Mr. Darling böse auf sie und kettete Nana im Hof an. Da sind die drei Kinder weggefliegen -
- Smee:** Das ist eine tolle Geschichte!
- Hook:** - ins Nimmer-Nimmerland. Da, wo die verlorenen Jungen leben. Und die Indianer. Und... Piraten!

- Alle:** PIRATEN!!!
- Smee:** Du, Käpt'n? Hieß einer von den Piraten Smee?
- Hook:** Ja, natürlich!
- Smee:** Juhu! Ich komme in einer Geschichte vor!
- Hook:** Pst! Das Ganze fing an, als wir Piraten eines sonnigen Tages wieder einmal verlorene Jungen durch den Dschungel verfolgten, und wir selber von den Indianern verfolgt wurden... nun, ihr wisst schon. Wir waren mal wieder auf der Suche nach dem Versteck der verlorenen Jungen, nachdem ich schon so viele Monde lang gesucht hatte. Würde ich es Heute finden? Wir zogen singend durch die Wälder...
- Alle:** *(Außer Hook. Smee begleitet das Ganze am Akkordeon)*
- Ahoi! Ahoi! Ja, ein Pirat
Macht überall sein Glück
Und wenn er Pech hat baumelt er
Ahoi, am nächsten Strick!
- Hook:** Als wir näherkamen, sah Starkey grade noch wie einer der Jungen in den Wäldern verschwand, und zückte seine Pistole...
- (Starkey springt auf, zückt seine Pistole und will auf einen imaginären Jungen losschießen, da greift Hook nach vorne und packt mit seinem Hacken Starkeys Arm.)*
- Starkey:** *(unter Schmerzen)* Loslassen, Käpt'n!
- Hook:** Steck erst die Pistole weg...
- Starkey:** Es war einer von den Jungen, die Du nicht leiden kannst! Ich hätte ihn erschießen können!
- Hook:** Aye, und der Knall hätte uns Tigerlillys Rothäute auf dem Hals gejagt! Willst auch auch Deinen Skalp verlieren?
- Smee:** Soll ich dem Kleinen nach, Käpt'n, und ihn mit meinem Korkenzieher kitzeln? Der Korkenzieher ist unheimlich leise... *(Er dreht sein Messer, den „Korkenzieher“, hin und her)*
- Hook:** Jetzt nicht, Smee. Es ist nur einer, und ich will alle sieben! Geht los, und sucht sie!

(Die Piraten gehen suchend durch die Kajüte, schauen sich überall um, und verschwinden einer nach dem anderen. Nur Hook und Smee sind noch da. Hook steht da, melancholisch den Abend betrachtend.)

Hook: Vor allem will ich ihren Hauptmann, ich will Peter Pan! Er hat mir den Arm abgeschlagen... Ich habe lange drauf gewartet, ihn damit zu begrüßen! Oh, ich werde ihn in Stücke reißen!

Smee: Und doch hab ich Dich öfters sagen hören, der Haken sei besser als zwanzig Hände.

Hook: Aye. Wenn ich eine Mutter wäre, so würde ich beten, dass meine Kinder hiermit *(erhebt seinen Haken stolz)* geboren würden, und nicht damit *(hebt seine Hand voller Abscheu)*. Peter hat meinen Arm einem Krokodil zum Fraß vorgeworfen, das zufällig daher kam.

Smee: Mir ist Deine Angst vor Krokodilen schon öfters mal aufgefallen.

Hook: Nicht vor Krokodilen – vor diesem einen Krokodil! Dem hat mein Arm so gut geschmeckt, dass es mich unentwegt verfolgt, von See zu See und Land zu Land und sich die Lippen leckt nach dem ganzen Kapitän Jas Hook!

Smee: Irgendwie... ist das ja schon ein Kompliment.

Hook: Ich will aber keine Komplimente. Ich will Peter Pan, der diese Bestie auf den Geschmack gebracht hat!

(Hook setzt sich auf einen Hocker.)

Hook: Smee... das Krokodil hätte mich schon längst erwischt, doch durch einen glücklichen Zufall hat es einen tickenden Wecker verschluckt, und so höre ich es, bevor es mir zu nahe kommt...

(Er lacht, hohl.)

Smee: Eines Tages wird der Wecker stehenbleiben, und dann bekommt es Dich doch.

Hook: Das ist die Angst, die mich verfolgt... Aber auch das erklärt meine unerbittliche und hinterhältige Rachsucht kaum. Die Wahrheit ist, dass er etwas an sich hat, das mich zum Wahnsinn treibt! Es ist nicht sein Mut, es ist nicht seine blendende Erscheinung – nun, ich muss nicht um den heißen Brei herumreden, ich weiß

ganz genau, was es ist: Es ist seine Frechheit! Seine freche Art geht mir auf die Nerven, sie sorgt dafür, dass mir die Eisenklaue zuckt und es plagt mich des Nachts wie ein Insekt. Solange Peter lebt, fühle ich mich wie ein Löwe im Käfig, der von einem Spatz geärgert wird! *(Kurze Stille)* Smee, dieser Sitz ist heiß. Donnerwetter nochmal, ich brenne! *(Ans Publikum gewandt)* Ich hatte mich auf einen großen Pilz gesetzt, der dort wuchs, und als wir ihn versuchten auszureißen, um zu schauen, warum er so heiß wurde, hatten wir ihn gleich in der Hand! Denn er hatte gar keine Wurzeln!

Beide: Ein Schornstein!

Hook: Der Pilz diente zur Tarnung des Schornsteins vom Versteck der verlorenen Jungen! Rundherum standen genau sieben hohle Bäume, und durch diese sieben Bäume konnten die sieben verlorenen Jungen in ihr unterirdisches Haus rutschen! Und wir konnten die Stimmen von unten hören!

(Beide beugen sich über den Hocker, drehen die Gesichter zum Publikum und tun so, als würden sie lauschen.)

Smee: Hast Du gehört? Peter Pan ist nicht Daheim!

(Hook nickt. Er steht lange gedankenverloren, bis ein düsteres Grinsen sich über sein Gesicht ausbreitet.)

Smee: *(freudig, voller Erwartung)* Was ist Dein Plan, Käpt'n?

Hook: Zurück auf's Schiff... und dann backen wir einen großen, schweren, mächtig dicken Kuchen, mit grünem Zuckerguss oben drauf! Da unten kann es nur ein Zimmer geben, denn es gibt nur einen Schornstein. Diese Dummen Maulwürfe verstehen nicht, dass man nur einen Eingang braucht, was zeigt, dass sie keine Mutter haben. Wir stellen den Kuchen an das Ufer der Nixenlagune, wo die Jungs immer baden. Da finden sie den Kuchen und essen ihn auf, weil sie keine Mutter haben, die ihnen sagt, dass man frischen, nassen Kuchen nicht essen soll!

(Er lacht, herzlich diesmal.)

Hook: Sie werden sterben! Und wenn nicht das, so werden sie doch wenigstens so dick, dass sie nicht mehr in ihre Bäume passen!

Smee: Das ist der furchtbarste Plan, den ich je gehört habe!

(Smee nimmt vom reich gedeckten Buffettisch den großen grünen Kuchen und stellt ihn auf den Boden, in die Mitte des Raumes. Beide Piraten hacken sich ein und tanzen im Kreis darum, singend:

Ahoi, Ahoi! Wer Kuchen isst,
Der wird ganz rund und dick!
Und platz und stirbt und kommt nicht mehr
Ins Nimmerland zurück!

(Die beide gehen freudestrahlend davon.)

Hook: Ja, so ist das, wenn man keine Mutter hat...

Smee: Ich weiß nur noch von meiner Mutter, dass sie zu Vater immer sagte: Ach, hätte ich doch mein eigenes Scheckbuch!

Hook: Dieses Luder!

(Beide ab. Die anderen Piraten kommen wieder hereingeschlichen. Sie setzen sich und essen den Kuchen mit den Händen.)

Starkey: Wir wollen euch einmal erzählen, wie das so im Haus unter der Erde aussieht...

Jukes: Das Haus besteht aus einem großen Zimmer – so sollte es in allen Häusern sein – mit einem Fußboden aus Erde, in dem man, wenn man denn Angeln gehen will, nach Würmern buddeln kann. Aus dem Boden wachsen dicke bunte Pilze, die man als Schemel nutzen kann. Es gibt einen großen Kamin, der nach allen Seiten hin offen ist, und über dem die Wäsche hängt. Das Bett steht den Tag über an die Wand gelehnt, denn heruntergelassen nimmt es das halbe Zimmer ein. Das Haus ist also ganz einfach eingerichtet, so wie auch junge Bären ihre Häuser wohl einrichten, jedoch gibt es eine Nische in der Wand, nicht größer als ein Vogelkäfig, in dem die Fee Tinker Bell lebt. Tinker Bell ist die ständige Begleiterin von Peter Pan und lässt sich alle Neckereien von ihm gefallen – für die anderen hat sie nichts übrig, denn sie mag nur Peter. Und da Feen so klein sind, dass in ihnen immer nur Platz für ein Gefühl zu einer Zeit ist, kann sie manchmal auch für Peter ganz schön anstrengend werden.

- Noodler:** Wisst ihr, als das allererste Baby zum aller ersten Mal lachte, da zersprang das Lachen in tausend Stücke und seitdem gibt es auf der Welt Feen.
- Starkey:** Und eigentlich müsste es auf der Welt für jeden Jungen und jedes Mädchen eine Fee geben.
- Noodler:** Gibt es aber nicht, oh-kein!
- Starkey:** Weil Kinder heute viel zu vernünftig geworden sind und nicht mehr an Feen glauben.
- Jukes:** Und wann immer ein Kind sagt: Ich glaube nicht an Feen, dann fällt irgendwo eine Fee um und ist tot... (*Kleinlaut*) Ich glaube an Feen...
- Cecco:** Diese Nische von Tinker Bell ist vom Rest des Zimmers mit einem Vorhang abgetrennt. (*Cecco nimmt etwas Großes, Kugelförmiges hoch, das mit einem Tuch verdeckt ist. Er lüftet das Tuch und zum Vorschein kommt ein edel eingerichteter Vogelkäfig*) Und keine Dame, weder groß noch klein, könnte ein eleganteres Wohnzimmer haben.
- Cooksun:** Die Couch ist echtes Feenrokoko, mit geschwungenen Beinen. Die Bettdecke wechselt Tinker Bell mit der Jahreszeit, je nachdem, welche Blätter gerade blühen. Der Spiegel - echtes Schneewittchen, wovon es ja nur noch drei komplett erhaltene originale Exemplare im Feenhandel gibt. Der Waschtisch ist Marke Kuchenform und verstellbar...
- Cecco:** Die Kommode: echt Prinzessin Chippendale.
- Cooksun:** Teppich und Bettvorleger sind bester gestiefler Kater...
- Noodler:** ... die frühe Periode...
- Starkey:** Es gibt einen Kronleuchter der Marke Hutmacher und Haselmaus, aber der ist nur zum Angucken da – so eine Fee macht natürlich in ihren Gemächern selber Licht.
- Jukes:** Und so leben die verlorenen Jungen mit ihrem Hauptmann Peter Pan und seiner Fee Tinker Bell im Haus unter der Erde.
- Cooksun:** Jetzt fragt ihr euch bestimmt, warum es denn keine Mädchen im Nimmerland gibt!

Starkey: Die verlorenen Jungen sind Kinder, die im Londoner Park Kensington Gardens aus ihren Kinderwagen fallen, wenn die Kindermädchen mal grade nicht hinschauen. Wenn sie nach einer Woche nicht abgeholt werden, bringen die Feen sie ins Nimmerland.

Noodler: Aber Mädchen sind viel zu klug. Die fallen nicht aus dem Kinderwagen.

(Hook und Smee kommen wieder herein.)

Hook: Die Mädchenlose Zeit änderte sich allerdings, als Wendy nach Nimmerland kam. Sie und ihre Brüder, John und Michael, waren mit Peter Pan inzwischen im Nimmerland angekommen.

Hook: Alle Abenteuer aus dieser Zeit aufzuzählen würde ewig brauchen! Wenn man sie aufschreibt, wäre das Buch so dick wie ein lateinisches Lexikon, und so können wir höchstens ein Abenteuer erzählen, um zu erzählen, was so im Durchschnitt in einer Stunde auf der Insel passierte. Aber welches sollen wir uns raus picken? Nehmen wir den Kampf mit den Rothäuten in der Silberschlucht? Vielleicht nehmen wir die Attacke der Rothäute auf das unterirdische Haus, als einige von ihnen in den hohlen Bäumen stecken blieben und wie Korke wieder herausgezogen werden mussten? Oder wir können erzählen, wie Peter Pan der Indianerprinzessin Tigerlilly in der Nixenlagune das Leben rettete und sich so die Indianer und die verlorenen Jungen verbündeten. Eine spannende Geschichte, auch wenn ich das Ende nicht mag...
Oder wir erzählen vom Kuchen, den wir gebacken hatten, damit die Jungen ihn essen und daran zugrunde gehen...

Smee: Und wie wir den Kuchen immer schlau woanders hinlegten, aber Wendy riss den Jungs jedes Mal den Kuchen aus der Hand, so dass er mit der Zeit trocken und steinhart wurde, so dass sie ihn als Wurfgeschoss nutzen.

Noodler: Am Ende stolperte der Kapitän darüber in der Dunkelheit. *(Hook wirft ihm einen mürrischen Blick zu)* Oder... oder-oder... oder wir erzählen von den Vögeln, die Peters Freunde waren, ganz besonders der Nimmervogel, der in einem der Bäume über der Lagune nistete, und wie sein Nest dann ins Wasser fiel und Pan den Nixenden Befehl gab, dass der Vogel nicht gestört werden durfte, da er ja noch auf seinen Eiern saß. Das ist eine hübsche Geschichte und das Ende zeigt, wie dankbar Vögel doch sein können...

Hook: Noodler, Du machst es nicht besser... Aber wenn wir diese Geschichte erzählen, dann müssen wir auch das ganze Abenteuer der Nixenlagune erzählen, und das bedeutet natürlich, dass wir zwei statt einer Geschichte erzählen...

Noodler: Ein kürzeres Abenteuer, aber genau so aufregend, war Tinker Bells Versuch, die schlafende Wendy unter Mithilfe einiger anderer Feen auf einem großen Blatt übers Wasser zum Festland rüber zu befördern. Das Blatt ging glücklicher Weise unter, Wendy wachte auf und dachte, es sei Badezeit! (*Hooks Blick verfinstert sich, Noodler steigert sich jedoch immer mehr in seine Bewunderung*) Oder wir erzählen, wie Peter mutig einigen Löwen trotzte! Er zog mit einem Pfeil einen Kreis um sich und forderte die Löwen auf, näher zu kommen -

(Die Piraten laufen hin und halten ihm den Mund zu, ziehen ihn nach hinten, aus Hooks Reichweite)

Smee: *(ablenkend)* Welches Deiner Abenteuer willst Du uns denn jetzt erzählen, Kapitän?

Jukes: Das, wie Du Long John Silver umgebracht hast??

Cecco: Oder das Abenteuer vom Toten Tom?

Starkey: Oder etwas aus Deiner Zeit mit Dotterbart?

Smee: Welches dieser Abenteuer sollen wir auswählen? Werfen wir am besten eine Münze!

(Er wirft eine Münze. Unangenehm berührt schaut er langsam wieder auf.)

Smee: Die Lagune hat gewonnen... Fast möchte man sich wünschen, die Schlucht oder der Kuchen hätten gewonnen, und natürlich könnte ich es nochmal probieren, oder dreimal und mir das beste -

Hook: Smee!!

Smee: Aber vielleicht ist es am ehrlichsten, wenn ich einfach bei der Lagune bleibe...

Jukes: *(Zu Noodler)* Du bist jetzt Tigerlilly!

- Noodler:** Warum muss ich Tigerlilly sein?
- Jukes:** Als Strafe, weil Du so vorlaut bist! (*Zieht Noodler eine schwarze Perücke mit geflochtenen Zöpfen an*) Und Du Cooksun, Du bist Peter Pan! (*Jukes wirft ihm Efeuranken hin, welche sich Cooksun um den Bauch wickelt.*)
- Cooksun:** Ach, verdammt! ... Aye!
- Noodler:** Kann ich nicht Peter Pan sein?
- Smee:** Wenn Du nicht auf der Stelle... (still bist...)
- Hook:** Wir nahmen Prinzessin Tigerlilly gefangen, als sie mit einem Messer im Mund auf mein Schiff, die Jolly Roger, kletterte. Niemand hält wache, da mein schlechter Ruf das Schiff im Umkreis von einer Meile von selbst bewacht. Nun, da es doch jemand wagte und gefasst wurde, würde die Kunde von Schicksal der wilden, jungen Kriegerin meinen schlechten Ruf noch festigen! Die Nixenlagune ist ein so einladender wie unheimlicher Ort. Die verlorenen Jungs verbrachten oft lange Sommertage dort, schwammen umher oder ließen sich treiben, spielten Spiele... und so weiter. Man darf deshalb nicht glauben, dass die Nixen ihre Freunde waren, oder unsere, oder die von irgendwem, um genau zu sein!
- Smee:** Wenn man sich still ans Ufer der Lagune schleicht, kann man ganz viele Nixen sehen, besonders auf dem Matrosenfelsen, wo sie sich am liebsten Sonnen und träge ihr Haar kämmen.
- (Die Piraten beginnen damit, Stühle, Schemel und Tische zusammen zu tragen und aufzutürmen – der Matrosenfelsen.)*
- Cecco:** Oder man kann sehr dicht an sie heran schwimmen, sozusagen auf Zehenspitzen, aber dann sehen sie einen doch und tauchen unter, und meisten spritzen sie einen dabei nass – nicht zufällig, sondern mit Absicht!
- Jukes:** Wir gehen auch oft zur Lagune, wenn nach einem Regentag die Sonne wieder scheint und besonders viele Nixen auftauchen und mit den Seifenblasen spielen. Die Seifenblasen sind natürlich nicht aus Lauge, sondern aus Regenbogenwasser, in allen möglichen Farben, und damit spielen sie wie mit Bällen, schlagen sie fröhlich mit ihren Schwänzen hin und her, immer in der Bahn des Regenbogens.

Hook: Am unheimlichsten ist es, wenn man den Nixen beim Wechsel des Mondes begegnet. Dann stoßen sie ihre merkwürdigen, klagenden Schreie aus... In diesem Matrosenfelsen, mitten in der Lagune, steckt eine Stange, die vor langer, langer Zeit Piraten in den Stein geschlagen haben, um die Stelle eines versunkenen Schatzes zu markieren.

(Starkey steckt eine lange Fahnenstange in das Möbelgebilde.)

Smee: Die Kinder hatten den Schatz gefunden, und wenn ihnen danach war, warfen sie mit vollen Händen die Goldstücke, Diamanten und Perlen nach den Möwen, die sich, im guten Glauben es sei Futter, darauf stürzten, und dann wütend wegflogen – wütend, weil ihnen so übel mitgespielt wurde.

Hook: Auch wenn der Schatz nicht mehr da war, die Markierung war es doch. Und eines schönen Tages, da veränderte sich plötzlich die Lagune... Ein leichtes, ganz feines Zittern durchlief sie, die Sonne verschwand hinter schweren Regenwolken, Schatten schlichen verstohlen über das Wasser und es wurde kalt... Es lag nicht daran, dass etwa plötzlich die Nacht gekommen wäre, nein, nein! Schlimmer noch... Es war noch nicht gekommen, aber es hatte die Lagune zum Zittern gebracht, um sein Kommen anzukündigen. Was konnte es sein?

Cecco: Weiße Mäuse!

Hook: Hältst Du jetzt Dein Maul?
Wisst ihr, warum man diesen Stein den Matrosenfelsen nennt?

(Alle schütteln den Kopf, machen verneinende Geräusche.)

Hook: Er heißt so, weil böse Kapitäne, doch nicht halb so böse wie ich, dort Matrosen aussetzen, damit sie ertrinken! Sie müssen ertrinken, wenn die Flut steigt, denn dann wird der Felsen überflutet!

Noodler: Oh, Kapitän, mach sowas nicht mit mir!

Starkey: Dann hättest Du Dich benehmen müssen!

Hook: Da kam in die einsame Bucht, wo der Matrosenfelsen stand, als sei er selbst ein verlassener Matrose, ein Boot gerudert... darin: Smee, Starkey und Tigerlilly.

(Hook verbirgt sich im Hintergrund. Die anderen Piraten dämmen das Licht und setzen sich im Halbkreis um den Felsen. Smee und Starkey schleichen mit einer Laterne von der Seite auf den Matrosenfelsen zu, hinter sich an einem Seil den verkleideten und gefesselten Noodler (der sehr verzweifelt aussieht). Sie tun so, als würden sie im Dunkeln gegen den Felsen stoßen.)

Smee: *(Zu Starkey)* Du Dusseltier! Hier ist der Felsen! Na, los, rauf mit der Rothaut, da soll sie ersaufen! Ein Ende, das für jede Squaw fürchterlicher noch ist, als der Tod durch Feuer und Folter!

Starkey: Steht in den alten Stammesbüchern nicht geschrieben, dass zu den ewigen Jagdgründen kein Weg durchs Wasser führt?

Noodler: Trotzdem verzieht Tigerlilly keine Miene. Tigerlilly; Tochter eines Häuptlings. Sie wird sterben, wie die Tochter eines Häuptlings. So ist das. Sie zu stolz, um Widerstand zu leisten, der keinen Sinn hat.

(Dabei wird Noodler unsanft auf den Rand des Felsens gesetzt.)

Noodler: Au... Ich meine: Hau.

Hook: *(Stimme)* Ahoi, Ihr Landratten!

Smee: Der Käpt'n!

(Beide schauen sich aufmerksam um, entdecken aber niemanden. Sie leuchten mit der Laterne überall hin, spähen übertrieben angestrengt in die Dunkelheit.)

Starkey: Er muss uns nachgeschwommen sein!

Smee: Wir setzen die Rothaut auf den Felsen!

(Smee und Starkey klettern auf die Möbel und beginnen, Noodler in die Mitte zu hieven.)

Hook: *(Stimme)* Lasst sie frei!

Smee & Starkey: Frei?

Hook: *(Stimme)* Ja, schneidet ihr die Fesseln los und lasst sie frei!

Smee: Aber Käpt'n...

Hook: *(Stimme)* Sofort, verdammt! Oder ich schlitz' euch mit dem Haken auf!

Smee Das ist aber seltsam...

Starkey: *(Nervös)* Besser, wir tun, was der Käpt'n befiehlt.

Smee: Aye, aye...

(Smee zerschneidet die Fesseln. Sofort schlüpft Noodler durch Starkeys Beine und verschwindet im dunklen Zimmer. Dann hängt Starkey seinen Hut auf die Stange und kratzt sich am Kopf, während er einen Moment verwundert Noodler nachschaut.)

Noodler: Freiheit!

Hook: *(tritt nach vorne)* Schiff ahoi!

(Hook steigt auf den Matrosenfelsen, beide Piraten packen ihn links und rechts und helfen ihm hoch. Er setzt sich etwas erhöht hin, den Kopf tief melancholisch auf den Haken gestützt, während die beiden anderen ihn neugierig anschauen, was er denn hier zu suchen habe.)

Starkey: Käpt'n...?

Smee: Ist alles in Ordnung?

(Hook stöhnt traurig auf.)

(Smee hebt den Kopf und sieht Starkey erschrocken an.)

Smee: Er seufzt!

(Hook stöhnt abermals.)

Starkey: Er seufzt schon wieder!

(Hook stöhnt abermals.)

- Smee:** Er seufzt sogar ein drittes Mal!
- Starkey:** *(vorsichtig)* Was ist denn, Käpt'n?
- Hook:** *(tief bewegt)* Das Spiel ist vorbei! Die verlorenen Jungen haben eine Mutter! Sie heißt: Wendy!
- Starkey:** Oh, schwarzer Tag!
- Smee:** Was ist eine Mutter?
- Jukes:** *(aus dem Dunkeln)* Das weiß er nicht!
- Hook:** Eine Mutter ist jemand, der einen jeden Abend ins Bett bringt, und Hosen flickt und Taschen macht. Und die einem Geschichten erzählt... Wisst ihr, warum die Schwalben über Fenstern ihre Nester bauen? Damit sie Geschichten hören. Ach, und Wendy erzählt so schöne Geschichten...
Ich habe ja eben von dem Nest erzählt, dass ins Wasser gefallen war. Es treibt da grade auf der Lagune an uns vorbei!

(Cecco nimmt sich eine runde, innen hohle Tischdekoration von einer Anreiche, und eine große, grobe Vogelfigur vom Regal. Er setzt beides zusammen und tut so, als würde das Nest auf der eingebildeten Wasseroberfläche schwimmen.)

- Hook:** *(drauf zeigend, mit weicher Stimme zu Smee)* Da! Das ist eine Mutter! Was für ein Beispiel! Das Nest ist ins Wasser gefallen, aber lässt die Vogelmutter etwa ihre Eier im Stich? Nein!

(Hook fuchelt mit seinem Haken vor dem Gesicht herum, um den sentimental Anflug zu verscheuchen.)

(Smee starrt höchst beeindruckt auf das Nest.)

- Starkey:** *(misstrauisch)* Wenn die Jungen nun eine Mutter haben, vielleicht treibt sie sich dann hier auf der Insel herum, um Peter zu helfen...
- Hook:** *(zuckt zusammen)* Aye... dies ist die Angst, welche mir im Nacken sitzt.
- Smee:** Käpt'n? Können wir nicht einfach die Mutter der Jungen entführen und sie zu unserer Mutter machen?

Hook: Das ist ein großartiger Einfall! Wir schnappen uns die Jungen, bringen sie auf unser Schiff, lassen sie über die Planke gehen und dann – dann ist Wendy unsere Mutter! Einverstanden, ihr Halunken?

Smee & Starkey: Meine Hand darauf!

Hook: Und meinen Haken! Schwört!

(Die beiden legen ihre Hände auf den Haken.)

Smee & Starkey: Wir schwören!

(Hook fällt Tigerlilly wieder ein, er schaut sich um.)

Hook: *(barsch)* Wo ist die Rothaut?

(Smee & Starkey schauen sich an, als hätte der Kapitän einen Witz gemacht, den nur sie drei verstehen. Sie nicken sich gönnerhaft zu.)

Smee: *(Gönnerhaft)* Is' schon gut, Käpt'n. Wir haben sie laufen lassen.

Hook: *(springt auf, schreit)* Laufen lassen?!

Smee: Du hast es doch selbst befohlen!

Starkey: Über das Wasser hast Du uns zugerufen: Lasst sie frei!

Hook: Donner und Teufel, so ein Betrug!

(Hook realisiert, dass die beiden es ernst meinen. Da bekommt er Angst und sinkt wieder nieder.)

Hook: *(verängstigt)* Jungs... das habe ich niemals befohlen!

Smee: Nun wird's wirklich verrückt!

Hook: *(erhebt sich und die bebende Stimme)* Geist, welcher Du des Nachts diese Lagune heimsuchst... kannst Du mich hören? *(Zu den umhersitzenden Piraten)* Da antwortet mir meine eigene Stimme aus dem Dunkel: Himmel, Blitz, Hai und Hölle, ich höre Dich!

(Smee und Starkey klammern sich entsetzt aneinander.)

Hook: Wer bist Du, Fremder? fragte ich. Doch als Antwort aus dem Dunkeln kam nur:

Cooksun: *(aus dem Hintergrund)* Ich bin James Hook! Käpt'n der Jolly Roger!

Hook: *(schreit heiser)* Bist Du nicht, das bist Du nicht!!

Cooksun: Schwefel und Galle, wenn Du das nochmal sagst, dann schlitze ich Dir den Bauch mit meinem Haken auf!

Hook: *(sanft)* Wenn Du Hook bist, wer, sag mir, bin ich dann?

Cooksun: Ein Schellfisch bist Du! Nichts, als ein Schellfisch!

Hook: *(verblüfft)* Ein Schellfisch!

(Sein Mut und Stolz brechen, die beiden Piraten zu seinen Füßen wenden sich mit verschränkten Armen ab.)

Smee: Hat uns die ganze Zeit ein Schellfisch herumkommandiert?

Starkey: Das kränkt unsere Ehre...

Hook: *(zu sich selbst)* Verlass mich nicht, alter Junge. *(Ihm kommt eine Idee)* Hook, sag... hast Du noch eine andere Stimme?

Cooksun: Jawohl!

Hook: Und einen anderen Namen?

Cooksun: Aye, aye!

Hook: Pflanze?

Cooksun: Nein.

Hook: Gegenstand?

Cooksun: Nein

Hook: Lebewesen?

Cooksun: Ja.

Hook: Mensch?

Cooksun: Ja.

Hook: Mann?

Cooksun: *(verächtlich)* Nein!

Hook: Junge?

Cooksun: Ja.

Hook: Bist Du in England?

Cooksun: Nein.

Hook: Bist Du hier?

Cooksun: Ja.

(Hook ist völlig verwirrt.)

Hook: *(zu den beiden Piraten)* Fragt ihr ihn was!

(Hook wischt sich die Stirn, während die beiden überlegen.)

Smee: *(bedauernd)* Mir fällt nichts ein...

Achtung: Ende des Online-Ansichtsexemplars!
kontakt@razzopenuto.eu

