

Theresa Sperling

Das Gespenst von Canterville

Frei nach Oscar Wilde

Bestimmungen über das Aufführungsrecht

Das Recht zur einmaligen Aufführung dieses Stückes wird durch den Kauf der vom Verlag vorgeschriebenen Bücher erworben. Für jede Wiederholung bzw. weitere

Aufführung des Stückes muss eine vom Verlag festgesetzte Gebühr vor der Aufführung an den Deutschen Theaterverlag, Grabengasse 5, 69469 Weinheim gezahlt werden, der dann die Aufführungsgenehmigung erteilt.

Für jede Aufführung in Räumen mit mehr als 300 Plätzen ist außer dem Kaufpreis für die vorgeschriebenen Rollenbücher eine Tantieme an den Verlag zu entrichten.

Diese Bestimmungen gelten auch für Wohltätigkeitsveranstaltungen und Aufführungen in geschlossenen Kreisen ohne Einnahmen.

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen oder Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Den Bühnen gegenüber als Handschrift gedruckt.

Alle Rechte, auch die der Übersetzung, Verfilmung, Rundfunk- und Fernsehübertragung, sind vorbehalten.

Das Recht zur Aufführung erteilt ausschließlich der Deutsche Theaterverlag, Grabengasse 5, 69469 Weinheim/Bergstraße.

Für die einmalige Aufführung dieses Stückes ist der Kauf von 12 Textbüchern vorgeschrieben. Zusätzliche Textbücher können zum Katalogpreis nachbezogen werden.

Kurzinfo:

Die wohlbekannteste Handlung des Stückes wird vor jeder Szene eingeleitet durch Warm-up-Übungen - zum Beispiel das pantomimische Darstellen fehlenden Handy-Empfangs; - oder des "Zombie-Walks" mit "Horror-Geräuschkulisse". Die Spieler/innen üben sich darin, als Skelett, Zombie, Gespenst, Untoter etc. mit den passenden Geräuschen schlotternd, klackend, schlüpfend, seufzend, über die Bühne zu gehen. Bei der "Ohrfeigen- Übung" wird versucht, echt aussehende und sich echt anhörende Ohrfeigen auszuteilen.

Brainstorming-Übungen geben Gelegenheit, sich in einer Rolle zu definieren und anschließend auszuprobieren.

Ein weiterer schöner Effekt entsteht, wenn die vier Erzähler/innen abwechselnd die Handlung vorlesen, während die Spieler sie dem Wortlaut gemäß samt Regieanweisungen nachspielen.

Und: das Gespenst ist in dieser Fassung für jüngere Spieler/innen eine "Lady Canterville", die ihrem männlichen Pendant in Stolz, Empfindsamkeit und Standesbewusstsein in nichts nachsteht.

Spieltyp: Gespenstergeschichte / Improvisationstheater
Bühnenbild: Einfache Bühne genügt
Spieler: 13-16 Spieler/innen, davon mind. 2m
Spieldauer: Ca. 40 Minuten
Aufführungsrecht: 12 Bücher

Personenregister:

Lady Canterville
Mr Otis
Mrs Otis
Virginia Otis (Tochter)
Washington Otis (Sohn)
Mrs Tervotusky (Haushälterin)
Immobilienmakler(in) und Washingtons Freund(in)
Kleines Gespenst(Doppelbesetzung
mit 2. Erzähler möglich)

Uhr

Käufer 1 - 8

1. Erzähler(in) und Skelett
2. Erzähler(in) und Katze
3. Erzählerin (Doppelbesetzung mit der Uhr möglich)
4. Erzähler(in)
 1. Nachbar(in) (Doppelbesetz. mit 4. Erzähler möglich)
 2. Nachbar(in)
 3. Nachbar(in)

Bühnenbild:

Ein alter Sessel, vier Stühle, ein Windlicht mit Kerze, alte Bilder an den Wänden.

Requisiten:

Zwei schwere Eisenketten, Gewehr oder Pistole, zwei Wasserpistolen, zwei Schnellschuss-Nerfs, eine Schatulle, ein Seil, neun alte Handys, eine Wanduhr, ein großer leerer Bilderrahmen, ein großer alter Schlüssel, eine Zeitung, ein alter Koffer, ein Tagebuch, vier Paar auffällige Pantoffeln, Schlafanzüge, Bademäntel, Skelett-, Vampir- und Gespensterkostüme.

1. Szene: Verkauf

Warm Up:

a) "Besichtigung":

(des Probenraumes)

Komm in den Raum, als würdest du ihn zum ersten Mal betreten. Bewundere alles, was du siehst, als wäre es besonders kostbar und schön. Beginne nun dein Staunen laut zu äußern und alles, was du siehst, zu beschreiben und mit Worten zu bewundern. Gehe nun auf das ein, was die

anderen dir zeigen, eile hin, bewundere laut mit, mache Fotos.

b) "Immobilienmakler":

Ein Spieler oder eine Spielerin (SoS) preist den Raum an, indem er jeden Satz mit "Sehen Sie nur ..." einleitet und versucht, den anderen (potenziellen Käufern) selbst den unscheinbarsten Teil des Raumes schmackhaft zu machen.

c) "Kunst":

Zwei Spielerinnen/Spieler (SuS) halten einen leeren Bilderrahmen, je zwei SuS stellen dahinter Bilder als Freeze. Entweder hat die Spielleiterin/Spielleiter Karten vorbereitet, auf denen steht, was dargestellt werden soll, oder die SuS denken sich zu zweit selbst etwas aus.

(Beispiele: ein Duell mit Waffen, zwei Monster, zwei Gespenster, zwei Vampire, ein Ehepaar, zwei Modells, Mutter mit Kleinkind)

Die anderen raten, was dargestellt wird.

Immobilienmakler:

(tritt vom Zuschauerraum aus vor den geschlossenen Vorhang, zum Publikum)

Heute werde ich dieses verfluchte Schloss an irgendeinen leichtgläubigen reichen Idioten aus der Stadt verkaufen. Und ich bin froh, wenn ich es endlich los bin. Letzte Woche hat mir das Gespenst wieder einen Strich durch die Rechnung gemacht. Heute wird mir das nicht passieren. Ich werde alles daran setzen, dass niemand merkt, was wirklich in diesem Schloss vor sich geht.

(Er "sperrt" den Vorhang mit einem Schlüssel auf und zieht ihn auf. Dahinter steht Lady Canterville und erschreckt ihn maßlos. Lady Canterville zieht den Vorhang weiter auf, der Immobilienmakler flieht ängstlich vor ihr. Hinten links steht ein alter Sessel. An den Wänden hängen Leuchter und alte Bilderrahmen. Vorne links sitzt das Kleine Gespenst hinter einem leeren Bilderrahmen, den es selbst festhält)

Immobilienmakler:

Treten Sie ein, meine Damen und Herren! Treten Sie ein in das wunderschöne Schloss Canterville!

Alle:

(ein Pulk edel gekleideter touristenähnlicher Interessenten mit Hüten und Sonnenbrillen trippelt durch das Schloss und schießt Hunderte von Handy-Fotos)

Ah! Oh! Ui! Wow!

Immobilienmakler:

Sehen Sie sich nur in Ruhe um. Das Schloss bietet 400 qm Wohnfläche!

Alle:

Wow!

Immobilienmakler:

Fünf Meter hohe Decken!

Alle:

Boah!

Immobilienmakler:

Jede Menge hochwertiger Kunst an den Wänden.

Alle:

Ui!

(Ein großer leerer Bilderrahmen wird von zwei SuS gehalten. Jeweils zwei SuS stellen sich hinter den Rahmen und posieren. Erstes Bild: ein Ehepaar)

Käufer 1:

Burgherr und Burgfräulein!

Käufer 2:

Wie romantisch!

Mr Otis:

Etwas altmodisch!

(Zweites Bild: ein Duell)

Käufer 3:

Oh! Der Rahmen hängt schief.

(rückt den Rahmen gerade)

Käufer 4:

Ein Duell! Was für ein schreckliches Bild!

Mr Otis:

Damals gab es noch wahren Mut in der Männerwelt!

(Drittes Bild: das kleine Gespenst)

Käufer 5:

Wer malt denn bitte ein Gespenst? Der Maler muss völlig verrückt gewesen sein!

Käufer 6:

Ja! Gruselig!

(Das Gespenst hält den Rahmen selbst fest. Die beiden Halter mischen sich wieder unter die Käufer)

Mr Otis:

Ich finde es amüsant!

Alle:

Amüsant?

Immobilienmakler:

(lenkt die Blicke der Käufer auf das Publikum. Alle kommen an den Bühnenrand und sehen interessiert ins Publikum)

Sehen Sie nur: ein riesiges Ölgemälde. Der Zuschauerraum eines Theaters aus dem 20. Jahrhundert. Angefüllt mit dem Adel vorne und dem Pöbel hinten.

Käufer 7:

Die Menschen sind so ärmlich angezogen.

Käufer 8:

Und sie sehen aus, als würden sie das Stück nicht verstehen!

Käufer 9:

Da hat sich einer bewegt!

(In der vorderen Reihe der Käufer wird Virginia ohnmächtig)

Alle:

Wo?

Immobilienmakler:

(ablenkend)

Sehen Sie nur die prunkvolle Beleuchtung an der Decke!

(Alle sehen bewundernd zur Decke)

Käufer 1:

Da!

(deutet auf Virginia)

Eine Leiche!

(Alle schreien entsetzt auf)

Immobilienmakler:
Aber nein!
(stottert)
Das ist, das ist, das ist ... Kunst!

Alle:
Oh. Sagen Sie das doch gleich.
(Sie machen Handyfotos)

Mr Otis:
Sie hat ziemliche Ähnlichkeit mit meiner Tochter!

Immobilienmakler:
Ja! Sie ist wunderschön!

Gespenst:
(lässt den Rahmen laut fallen und geht ab)
Spuki, spuki!

Käufer 2:
Da!

Alle:
Wo?

Käufer 2:
Da war was!

Alle:
Wo?

Käufer 2:
Da vor uns auf dem Boden!

Alle:
Wo?

Käufer 2:
Da! Ich hab es genau gesehen. Etwas Weißes!

Alle:
Ein Hund? Ein Taschentuch? Ein Blatt Papier? Ein Bettlaken?
Ein Tischtennisball?
(etc.)

Käufer 3:
(laut)
Ein Gespenst?

Alle:
(entsetzt)
Ein Gespenst!

Mr Otis:
Oh, bitte! Meine Damen und Herren! Wir leben im Jahr 2016!

Alle:
(improvisierter Text)
Natürlich nicht. Sie haben recht. Nein, nein, nein.

Immobilienmakler:
Na gut. Es spukt, aber nur ein winziges, minikleines bisschen.
Kaum. So gut wie gar nicht. Nur winzige klitzekleine
Gespenster. Nicht der Rede wert. Also? Wer möchte das
wunderschöne Schloss kaufen?

(eisige Stille)

Immobilienmakler:
5 Millionen 2081 Euro und 99 Cent sind doch ein Klacks für
so ein wunderschönes Schloss.

(Stille)

Mr Otis:
(tritt vor)
Ich nehme es.

Alle:
Was? Sind Sie verrückt?

Mr Otis:
Ich biete fünf Millionen Euro.

Alle:
(improvisierter Text)
Was? Fünf Millionen? Aber das Gespenst? Das ist viel zu viel!

Mr Otis:
Sie werden doch nicht etwa dem schwachsinnigen Gerücht
glauben, dass dieses Schloss verflucht ist. Ich bitte Sie!

Immobilienmakler:
Abgemacht!

(Sie wollen sich die Hand geben)

Kleines Gespenst:
(rennt über die Bühne)
Spuki! Spuki!

*(Der Makler sieht das kleine Gespenst und wird mit
ausgestreckter Hand ohnmächtig)*

Käufer 4:
Oh! Noch ein Kunstwerk!

(Alle machen Fotos)

2. Szene:
Warm up:
a) "Kein Empfang":
Du hast ein Handy in der Hand, aber keinen Empfang.
Versuche jemanden anzurufen, du wirst dabei immer
ungeduldiger.
*(Es ist sinnvoll, diese Übungen zunächst nur körperlich
und in einem zweiten Schritt erst mit Stimme
auszuführen, damit die SuS nicht vor allem schreien,
sondern auch üben, sich mit dem Körper auszudrücken)*
b) "Ich bin Arzt":
Brainstorming:
Welche Art von Hilfspersonal gibt es?
*(Arzt, Sanitäter, Hebamme, Schulsanitätsdienst, Freiwillige
Feuerwehr, Heilpraktiker, Chirurg)*
Welche Art von Hilfeleistung würde das Hilfspersonal an
einer ohnmächtigen Person jeweils leisten? Spiele die
Hilfsaktion pantomimisch nach.

Käufer 5:
Wir sollten den Arzt rufen.

Alle:
Oja, sehr gute Idee!

*(Sie tippen und halten sich immer wieder das Handy ans
Ohr, schütteln das Handy, schlagen auf das Display)*

Alle:
Kein Empfang!

Käufer 6:
Wir müssen Erste Hilfe leisten.

*(Improvisation: Kampf um die Patientin, die Käufer
streiten sich darum, wer helfen darf, jeder rennt einmal*

zur Patientin, ruft seinen Beruf und führt eine Erste Hilfe Aktion aus, bis er vom nächsten Käufer weggeschubst wird)

Ich bin Arzt. Ich bin Heilpraktiker. Ich bin Krankenschwester. Ich bin beim SSD. Ich bin Sanitäter. Ich bin Wunderheiler. Ich gucke immer Arztserien im Fernsehen!

Otis:

Ich bin ihr Vater. Raus! Raus aus meinem Haus! Und nehmen Sie gefälligst Ihren Patienten mit!

(Alle gehen ab. Der Makler bleibt liegen. Das Kleine Gespenst trippelt zu ihm und sagt Buh! Er springt auf und rennt panisch ab. Otis steht unterdessen abseits und ruft seine Frau an, die off-stage antwortet. Virginia wacht währenddessen auf und sieht sich verwundert um)

Mr Otis:

Hallo, mein Schatz!

Mrs Otis:

Hallo, Mausebär! Wie ist es gelaufen?

Mr Otis:

Ich habe das Schloss gekauft!

Mrs Otis:

Aber das ist ja ganz wunderbar, Mausebär!

Mr Otis:

Es wird dir gefallen, Schatz. Packt eure Sachen, wir ziehen morgen ein!

Mrs Otis:

Gut, Mausebär! Küsschen, Mausebär!

Mr Otis:

(erstaunt zu Virginia)

Virginia! Meine Tochter! Wo kommst du denn jetzt her?

Virginia:

Ich lag die ganze Zeit ohnmächtig auf dem Boden!

Mr Otis:

Diese Jugend. Kompliziert, kompliziert!

3. Szene: Einzug

Warm up:

a) "Möbelpacker":

(Pantomime)

Trage (imaginäre) kleine, leichte Gegenstände durch den Raum. Trage kleine, glitschige Gegenstände durch den Raum. Trage große, schwere Gegenstände durch den Raum: einen Stuhl, einen Koffer, eine Sporttasche, einen Flachbildfernseher, einen Computer, ein Nachtkästchen, etc. Finde einen Partner, tragt zusammen: einen Tisch, ein Bett, einen Sessel, eine Couch, etc.

b) "Umzug":

Ein SoS ist Hausherr/Hausherrin und gibt den Umzugshelfern Anweisungen. Auf diese Weise bestimmt er, welche (imaginären) Möbel an welchen Ort im Zimmer gestellt werden. Das Zimmer sollte möglichst detailgetreu eingerichtet werden. Danach raten die Umzugshelfer, welches Zimmer sie eingerichtet haben.

Mr Otis:

(klatscht in die Hände)

Gut, meine Herren! Lasst uns mit dem Umzug beginnen!

Improvisation:

Otis weist den Möbelpackern Plätze für vier Stühle, die wie vier Autositze zu einem "Auto" zusammengestellt werden, einem (imaginären) Tisch, (imaginären) Betten, etc. Sie rennen jedes Mal weg und rufen, dass sie kündigen, wenn das kleine Gespenst auftaucht und sie erschreckt. Sie wollen nicht mal das Geld, das Otis ihnen hinhält, sondern verlassen nach dem Umzug schnell das Schloss. Virginia sitzt während der Umzugsszene auf Lady Cantervilles Sessel und guckt zu.

Otis:

(mit Handy)

Hallo, mein Schatz!

Mrs Otis:

Hallo, Mausebär! Wie ist es gelaufen?

Mr Otis:

Unser Schloss ist fertig eingerichtet.

Mrs Otis:

Aber das ist ja ganz wunderbar, Mausebär!

Mr Otis:

Es wird dir gefallen, Schatz. Ich hole euch in einer Stunde mit dem Porsche ab!

Mrs Otis:

Gut, Mausebär! Küsschen, Mausebär!

Mr Otis:

(erstaunt zu Virginia, die sich aus ihrem Sessel erhebt)

Virginia! Meine Tochter! Wo kommst du denn jetzt her?

Virginia:

Ich habe im Wohnzimmersessel gechillt!

Mr Otis:

Gechillt? Diese Jugend. Faul und eine völlig verrohte Sprache!

Uhr:

(Spielerin mit großer Uhr in der Hand tritt auf)

Eine Minute, zwei Minuten, drei Minuten, vier Minuten, fünf Minuten, und so weiter, 59 Minuten, 60 Minuten! Ich fordere eine Gehaltserhöhung. Eine Uhr zu spielen, ist unglaublich anspruchsvoll!

(Uhr ab)

4. Szene: Anreise

Warm up:

a) "Geräuschkulisse":

Gemeinsam durch Laute Geräuschkulissen kreieren: Gurrts wie Tauben, ruft wie Eulen, quietscht wie Bremsen, schreit wie nächtliche Katzen, macht Wind, Donner (trampelt mit den Füßen), lasst es nieseln, bis der Regen richtig prasselt (Hände auf Oberschenkel, immer fester), etc.

b) "Autofahren in Vierergruppen":

gemütliches Fahren, schnelles Anfahren, gemütliches Fahren, Kurve rechts, Kurve links, abruptes Bremsen, schnelles Anfahren, Kurve rechts, Kurve links.

(Erst gibt die SL Anweisungen, dann richtet sich die Gruppe nach dem Fahrer, der selbst entscheidet, was er als nächstes tut)

1. Erzähler:

(Otis, Virginia, Frau Otis, Washington sitzen auf den vier Stühlen "im Wagen", alle stellen die Worte des Erzählers nach)

Es war ein herrlicher Juliabend und die Luft war voll vom frischen Duft der nahen Tannenwälder. Ab und zu ließ sich die süße Stimme der Holztaube in der Ferne hören.

(SuS gurren aus dem off)

Eichhörnchen blickten Familie Otis von den hohen Buchen neugierig an, als sie vorbeifuhren.

(SuS strecken ihre Köpfe und Hände in Eichhörnchenhaltung hinter den Seitenvorhängen hervor und gucken niedlich)

Mr Otis gab ordentlich Gas!

Mrs Otis:

(hysterisch)

Fahr nicht so schnell!

1. Erzähler:

Das Auto legte sich geschmeidig in die Kurven.

(Kurve)

Als man in den Park von Schloss Canterville einbog, bedeckte sich der Himmel plötzlich mit dunklen Wolken,

(Licht dimmen)

die Sicht wurde schlecht. Eine schwarze Katze überquerte die Straße direkt vor dem Auto.

(Spieler in schwarzer Kleidung)

Otis musste eine Vollbremsung einlegen.

(Vollbremsung)

Ein großer Schwarm Eulen flog über ihren Häuptern dahin,

(Eulennrufe aus dem off)

und ehe man noch das Haus erreichte, fiel der Regen in dicken, schweren Tropfen.

(Klopfen auf die Oberschenkel)

Die Scheibenwischer der Autos konnten die Sicht kaum verbessern.

(Familie Otis bewegt ihre Köpfe synchron hin und her)

Es donnerte fürchterlich. Virginia und Frau Otis wurde Angst und bange. Als sich der Himmel völlig verdunkelt hatte, erreichten sie das Schloss.

(Licht aus, Frau Tervotusky empfängt mit einem Windlicht die Familie)

Frau Tervotusky:

Guten Tag! Ich bin Frau Tervotusky, die Wirtschaftlerin.

(zu Mr Otis)

Vielen Dank, mein Herr, dass ich meine bisherige Stellung behalten durfte.

(Sie macht vor jedem Familienmitglied einen tiefen Knicks)

Ich heiße Sie auf Schloss Canterville willkommen.

(Mrs Otis schubst Washington nach vorne, Washington gibt der Haushälterin die Hand)

Washington:

Washington Otis.

(Mrs Otis schubst Virginia nach vorne, Virginia gibt der Haushälterin die Hand)

Virginia:

Virginia Otis.

Mrs Otis:

Guten Tag, Frau Terrortussi. Ich bin Mrs Otis.

Tervotusky:

Tervotusky mein Name. Leider haben wir Stromausfall. Ich habe in der Bibliothek den Tee für Sie gerichtet.

(Man folgt ihr ins Haus, am Gespensterbild - kleines Gespenst mit Rahmen - vorbei in die Bibliothek, man rückt die Stühle in einen Halbkreis)

Tervotusky:

(stellt das Windlicht vor das Gespensterbild)

Setzen Sie sich, ich werde die Sicherung wieder einsetzen!
(Tervotusky ab. Licht geht an)

Mrs Otis:

liih! Ein großer roter Fleck!

Mr Otis:

Wo?

Mrs Otis:

Da! Direkt vor dem Kamin! Frau Terrortussi? Wurde hier etwas verschüttet?

Tervotusky:

Ja, gnädige Frau. Mein Name ist Tervotusky.

Mrs Otis:

Kirschsafft etwa? Ach, der geht so schlecht wieder raus.

Tervotusky:

Nein, gnädige Frau! An dieser Stelle ist Blut geflossen.

(Virginia versteckt sich hinter ihrem Stuhl)

Mrs Otis:

(schreit auf)

Wie grässlich! Ich hasse Blutflecken in meinem Wohnzimmer. Machen Sie ihn auf der Stelle weg, Frau Terrortussi. Husch, husch.

Tervotusky:

Tut mir leid. Das geht nicht, gnädige Frau. Es ist das Blut von Lord Canterville, welcher hier auf dieser Stelle von seiner eigenen Gattin, Lady Canterville, im Jahre 1575 ermordet wurde. Sie überlebte ihn um neun Jahre und verschwand dann plötzlich unter geheimnisvollen Umständen. Ihr Leichnam ist nie gefunden worden, aber ihr schuldbeladener Geist geht noch immer hier im Schloss um. Der Blutfleck kann durch nichts entfernt werden.

Washington:

So ein Blödsinn! Da muss man ordentlich mit der Bürste drüber scheuern und dann hat es sich ausgefleckt.

(Er zieht eine Bürste aus der Tasche, fährt sich durch's Haar, kniet sich hin und scheuert mit seiner Haarbürste auf dem Boden herum)

Na bitte! Weg der Fleck!

(Die Familie bewundert seine Arbeit. Das kleine Gespenst spukt vorbei und Frau Tervotusky fällt in Ohnmacht)

Washington:

Oh je. Was machen wir jetzt mit der ohnmächtigen alten Schachtel?

Virginia:

An den Füßen kitzeln?

Mrs Otis:

Wie wäre es mit einer ordentlichen Gehaltskürzung?

(Frau Tervotusky erwacht schlagartig)

Tervotusky:

Gnädiger Herr, diesem Haus steht ein Unglück bevor. Ich habe mit meinen eigenen Augen Dinge gesehen, Herr, dass jedem Christen die Haare zu Berge stehen würden, und

manche Nacht habe ich kein Auge zugetan aus Furcht vor dem schrecklichen Mord, der hier geschehen ist.

Mr Otis:

Seien Sie ganz unbesorgt. Es gibt nämlich gar keine Gespenster.

Washington:

Die gibt es nur in Computerspielen.

Virginia:

Und in Horrorfilmen!

Mrs Otis:

Und im Theater. Und jetzt Abmarsch ins Bett, es ist ja mitten in der Nacht. Träumt schön, Kinder. Es ist die erste Nacht in unserem wunderschönen, neuen Zuhause!

(alle ab, bis auf Virginia, die sich auf den nebeneinander gestellten Stühlen schlafen legt)

Virginia:

Mama! Bring mir meine rosa Puschen und mein Tagebuch!

Mrs Otis:

Rede nicht mit mir in diesem Ton!

Virginia:

Bitte! Herzallerliebste Mama! Ich bin so erschöpft.

(Mrs Otis bringt rosa Hausschuhe und ein Tagebuch)

(Der folgende Tagebucheintrag kann durch den Eintrag einer Spielerin ersetzt werden. Schreibauftrag: Virginia schreibt jeden Abend in ihr Tagebuch. Verfasse ihren Tagebucheintrag. Sie erzählt von ihrer anstrengenden Familie, von ihrem neuen Zuhause und von ihren Alpträumen. Dabei hat sie in ihren Träumen vor ganz lächerlichen Dingen Angst)

Virginia:

(während sie es sich vorne am Bühnenrand bequem macht und in ihr Tagebuch schreibt)

Liebes Tagebuch. Was habe ich bloß für eine Familie? Meine Mutter ist völlig hysterisch und mein Bruder Washington ist ein Vollidiot. Wenn er entdeckt, dass ich vier neue Pickel im Gesicht habe, macht er sich morgen beim Frühstück wieder über mich lustig, während er seine lächerliche Gelfrisur bürstet. Eigentlich möchte ich lieber nicht schlafen gehen. Seit drei Wochen habe ich immer und immer wieder denselben Albtraum. Ein riesiger pinker Fuselball verfolgt mich durch das ganze Haus. Jeden Abend, bevor ich ins Bett gehe, muss ich unter meinem Bett nachsehen, ob dort der pinke Fuselball auf mich lauert. Morgen hole ich einen Staubsauger in mein Zimmer und mache den pinken Fuselball fertig. Gibt es hier überhaupt einen Staubsauger? In diesem Schloss sieht es aus, als würde hier die letzten hundert Jahre nicht Staub gesaugt.

(Sie guckt unter die Stühle und legt sich schließlich darauf schlafen)

5. Szene: Virginia schläft

Warm up:

a) "Zombiewalk":

Gehen durch den Raum als Vampir, Zombie, Gespenst, Skelett, erst ohne Laute, dann mit.

b) "Horror-Geräuschkulisse":

Skelette = Grundrhythmus "klack, klack, klack, klack",
Zombies = "aaaah" und "hahahahaaaaaaa", Kleines
Gespenst = "Spuki, spuki!", Virginia = schrilles Schreien.

c) "Mitternachtstanz":

(in Dreiergruppen)

Überlege dir je eine typische Bewegung für einen Vampir, ein Gespenst, einen Zombie. Hänge die Bewegungen aneinander. Die Bewegungen aller Gruppen werden zu einer kleinen Choreographie zusammengestellt und von allen gelernt, z.B. schlotternde Knie, sich um die eigene Achse drehen, Hände wie ein Vampir vor dem Angriff krallenartig erhoben, nach vorne an die Bühnenrampe rennen und den Mund zum Schrei öffnen.

Uhr:

(tritt auf)

Eins, zwei drei, vier und so weiter, zwölf.

(Gespenster, Vampire, Skelette, Zombies treten auf, nähern sich der schlafenden Virginia und bilden gleichzeitig die Geräuschkulisse wie in Warm up b) (eventuell Choreographie zu Gruselmusik wie in Warm up c)

Uhr:

Dong! Ein Uhr! Drecksjob!

(Stille. Alle Gespenster ab innerhalb von wenigen Sekunden)

Uhr:

Es schlägt sieben. Dong, dong, dong, dong, dong, dong.

Stimme aus dem off:

Das waren nur sechs!

Uhr:

(genervt)

Dong.

(Uhr ab)

(Virginia räkelt sich, gähnt und steht völlig gerädert auf)

Virginia:

Mann, hab ich einen Scheiß geträumt. Der pinke Fuselball ist ja harmlos gegen das, was in meinem Traum vorgekommen ist.

6. Szene: Am Morgen

Warm up:

"Wege und Gesten festlegen"

(in Vierergruppen)

Überlegt euch, wie Virginia, Washington, Mr Otis und Mrs Otis morgens ins Wohnzimmer kommen. Wie gehen sie? Wohin setzen sie sich? Was machen sie mit ihren Requisiten?

(Mr Otis = Zeitung, Mrs Otis = Kaffeetasche, Washington = Bürste, Virginia = Tagebuch)

Hier kommt es darauf an, einen möglichst genauen Bewegungsablauf zu erarbeiten und einzustudieren. Es empfiehlt sich, erst die drei Morgen-Szenen hintereinander und dann erst den Besuch der Nachbarinnen zu proben und später einzuschieben.

(Die Familie betritt in Pantoffeln, Bademantel, Schlafanzug nach und nach die Bühne)

Mr Otis:

Was für ein schöner Montagmorgen!
(Er schlägt die Zeitung auf und liest)

Mrs Otis:

Guten Morgen!
(schreit auf)

Der Fleck! Der fürchterliche Fleck! Macht ihn weg! Macht ihn alle weg! Terrortussi!

Virginia:

Mama! Beruhige dich!

Washington:

(zückt die Bürste, kämmt sich eitel, schrubbt den Boden mit seiner Bürste)

Der Fleck ist wieder da. Hier muss es also wirklich ein Gespenst geben.

Mrs Tervotusky:

(eilt herein und flüstert)

Ein Unheil steht uns bevor!

(alle gehen rückwärts wie in einem Rewind raus, Virginia legt sich wieder auf die Stühle, das Licht wird gedimmt, ein Skelett kommt mit "klack klack" auf die Bühne, erschreckt Virginia, die laut schreit, und geht ab)

Virginia:

Mann, habe ich einen Scheiß geträumt. Ich sollte dringend aufhören, mir heimlich Horrorfilme ab 18 anzusehen.

(Die Familie betritt wieder auf genau dieselbe Weise wie am Morgen zuvor die Bühne)

Mr Otis:

Was für ein schöner Dienstagmorgen!
(Er schlägt die Zeitung auf und liest)

Mrs Otis:

Guten Morgen!
(schreit auf)

Der Fleck! Der fürchterliche Fleck! Macht ihn weg! Macht ihn alle weg! Terrortussi!

Alle:

(genervt)

Tervotusky!

Washington:

(zückt die Bürste, kämmt sich eitel, schrubbt den Boden mit seiner Bürste)

Der Fleck ist wieder da. Hier muss es also wirklich ein Gespenst geben.

Mr Otis:

Sollte es nun doch ein Gespenst geben in diesem Schloss? Darüber muss ich nachdenken!

Mrs Tervotusky:

(eilt herein und flüstert)

Ein schreckliches Unheil steht uns bevor! Und die Nachbarn stehen vor der Tür!

Familie Otis:

Oh.

(Drei Nachbarinnen kommen zu Besuch, werden herzlich willkommen geheißen, alle stellen sich namentlich vor, dann setzen sich alle)

Nachbarin 1:

(zu Virginia)

Oh, so ein hübsches Kind!

Nachbarin 2:

Ja! Sehr hübsche Augen! Eine wahre Schönheit!

Nachbarin 3:

Wie viele Schönheitsoperationen hatte sie schon?

Nachbarin 2:

Ist die Nase echt?

Nachbarin 3:

Und das lange goldene Haar!

Nachbarin 1:

Aber warum hat sie denn solch hässliche, grässliche, furchtbare Augenringe?

Mr Otis:

Sie kann nachts nicht mehr schlafen vor lauter unheimlichen Geräuschen. Es knarzt und knirscht überall. Im Korridor und in der Bibliothek!

Nachbarin 2:

Ich befürchte, das Gespenst existiert wirklich!

Nachbarin 1 und 3:

(nicken synchron mit den Köpfen)

Ja, ja!

Mr Otis:

Blödsinn. Überall in diesem Schloss liegt altes Holz. Es arbeitet. Die Dielen knarren.

Nachbarin 3:

Seit drei Jahrhunderten fürchten sich die Bewohner dieses Hauses vor dem Gespenst!

Nachbarin 1 und 3:

(nicken synchron)

Oh ja!

Mr Otis:

Aber es gibt gar keine Gespenster. Das ist wider die Gesetze der Natur.

Nachbarin 3:

Genau genommen seit 1714.

Nachbarin 1 und 2:

(nicken synchron)

Seit dreihundert Jahren!

Nachbarin 2:

Und es erscheint regelmäßig, kurz bevor ein Glied der Familie stirbt.

(Virginia sinkt ohnmächtig zu Boden)

Nachbarin 2:

Oh. Das ging ja schnell.

Nachbarin 1:

Ist es tot, das hübsche Kind?

Mr Otis:

Nein, das ist nur einer ihrer übertriebenen Ohnmachtsanfälle.

Washington:

Schade.

Nachbarin 1:

So! Wir müssen jetzt leider lieber wieder doch ein wenig gehen! Auf Wiedersehen!

(Nachbarinnen gehen ab. Rewind der Familie Otis)

Virginia:

(schreibt in ihr Tagebuch)