

Alice, wieder im Wunderland

Das Herz der Herzkönigin

*Eine bunte und turbulente Fantasiegeschichte,
inspiriert von Alice im Wunderland*

E 1225

Bestimmungen über das Aufführungsrecht

Dieses Stück ist vollumfänglich urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch die der Übersetzung, Verfilmung, Rundfunk- und Fernsehübertragung sowie die teilweise oder vollständige Verwendung in elektronischen Medien sind vorbehalten.

Unerlaubtes Aufführen, Abschreiben, Vervielfältigen oder Weitergeben des Textes, auch auszugsweise, muss als Verstoß gegen geltendes Urheberrecht verfolgt werden. Den Bühnen gegenüber als Handschrift gedruckt.

Sämtliche Rechte liegen beim Deutschen Theaterverlag, <http://www.dtver.de>. Bitte kontaktieren Sie uns.

Kurzbeschreibung:

Seit ihrem ersten Besuch im Wunderland ist Alice älter geworden. Sie ist jetzt eine Jugendliche und nicht mehr das süße Kind von früher. Das Wunderland hat sie längst vergessen. Doch es ist wieder einmal das weiße Kaninchen, das sie dort hinbringt.

Denn es gibt Ärger im Wunderland. Alle 3333 Zieben Nieser ist der Herzköniginnen-Herzschlag- Tag. An diesem Tag zeigt sich die wahre Königin des Wunderlandes. Sie berührt das magische Herz und wenn das Wunderland sie für würdig befindet, wird sie zur Königin. Doch die Schlüssel zur Truhe mit dem Herzen sind verschwunden und nur Alice kann bei der Suche helfen und sie finden. So glaubt es zumindest der verrückte Hutmacher. Es beginnt eine turbulente, verrückte und spannende Jagd nach den Schlüsseln, denn ein unbekannter Widersacher sucht ebenfalls nach ihnen. Wer wird nun also die Krone des Wunderlandes erringen? Eine neue Geschichte aus dem Wunderland, mit alten Bekannten und neuen Figuren, viel Verrücktheit und Spaß für die ganze Familie.

Spieltyp: Fantasiegeschichte
Bühne: einfache Bühne genügt
Spieler/innen: 34 Rollen, Mehrfachbesetzungen möglich, ggf. Statisten
Spieldauer: ca. 90 Min.
Aufführungsrecht: Bezug von 12 Textbüchern zzgl. Gebühr

Bühnenbilder:

1. Im Zimmer von Alice
2. Im Wunderland, Palastgarten der Herzkönigin
3. Irgendwo im Wunderland
4. Im Immergrünwald
5. Im tiefen Immergrünwald (Dunkelwald)
Pause
6. Am/Im Korallenmeer
7. In den Kristallbergen
8. Im Kristallberg bei der Hexe
9. Im Palastgarten

Figuren:

Alice:

Sie ist etwa 15 Jahre alt und steckt mitten in der Pubertät. Sich selbst zu vertrauen fällt ihr schwer. Daher findet sie auf dieser Suche mehr als nur Schlüssel.

Spiegel Alice:

Ihr Spiegelbild, die beiden sind eins und doch ganz unterschiedlich, denn einer Meinung sind sie selten.

Fips:

Ein weißes Kaninchen mit Nickelbrille auf der Nase und im wahrsten Sinne des Wortes ein Hasenfuß. Es trägt eine Weste mit einer Taschenuhr. Meist nervös und immer mit einem Blick auf die Zeit.

Cap:

Der verrückte Hutmacher. Er macht seinem Namen alle Ehre, denn er ist verrückt. Führt Selbstgespräche und spricht von sich selbst in der ersten Person Plural. Doch auch beherzt und raffiniert.

Smile:

Die Grinsekatze. Man weiß nie so recht, woran man bei ihr ist. Sie wirkt meist etwas gelangweilt von dem, was um sie herum geschieht. Schlau und durchtrieben, spielt ihr eigenes Spiel, meist ein Grinsen auf den Lippen.

Die Raupe:

Die Raupe. Sein Name ist so lang und außergewöhnlich, dass keiner sich die Zeit nimmt, ihn sich anzuhören. Dabei wäre es schlau, ihm zuzuhören, denn er ist sehr weise. Früher immer mit Wasserpfeife, nun mit Kaugummi, da er sich das Rauchen abgewöhnen möchte. Von ihm wird man keine klare Antwort bekommen. Er spricht in Rätseln und sehr langsam. Er hat alle Zeit der Welt. Denn "gut Ding will Weile haben".

Rosalie:

Die Weinbergschnecke und beste Freundin der Raupe. Sie ist die Schnellere von den beiden. Ebenfalls schlau, aber in ihren Aussagen etwas genauer als die Raupe. Ein wirklich erstaunliches Gespann.

Am Hof:

Herzkönigin:

Die amtierende Königin. Streng, herrisch und leider nicht unbedingt die liebenswerteste Person. Zumindest nicht auf den ersten Blick. Ihr Temperament geht ab und zu mit ihr durch. Ob sie das Herz am rechten Fleck hat?

Hofmarschall:

Er hat den absoluten Durchblick. Absolut korrekt und mit trockenem Humor führt er durch die Höfische Etikette.

Pik Dame:

Selten eine so freundliche Person gesehen. Würde nicht das ganze Wunderland sie sich als neue Herzkönigin wünschen? Sie denkt "Ja!" und verfolgt genau dieses Ziel mit süßem Lächeln. Hat immer einen eleganten Stab dabei.

Graf Rübe:

Ein eher steifer Kamerad, der wenig Sinn für Humor hat. Er mag es gerne akkurat und macht andere gerne auf Fehler aufmerksam. Dazu kommt, dass er heimlich davon träumt, selbst König zu sein. Doch es ist nur ein Traum, denn er würde nie selbst die Verantwortung tragen wollen.

Graf Geier:

Der Name ist Programm. Er wirkt ein wenig wie ein Geier. Und wie ein Geier stürzt er sich auf jeglichen Klatsch und Tratsch.

Gräfinnen:

BonBon:

Sie sieht aus wie eine riesige Süßigkeit (Törtchen, Zuckerwatte oder ähnliches). Süßes hat es ihr angetan und genau so ist auch ihr Wesen. Zuckersüß.

Astro:

Diese Gräfin ist mit den Gedanken gern in den Sternen. Sie bezieht Planetenkonstellationen in all ihre Entscheidungen mit ein.

Kartensoldaten:

7:

Er hat den Durchblick, zumindest im Ansatz, er sagt, wo es langgeht und versucht zu organisieren.

8:

Ist etwas chaotisch und zerstreut. Steht oft völlig neben sich und orientiert sich daher an 7.

9:

Der Ängstliche im Bunde. Er geht meist vom Schlimmsten aus und erschrickt quasi vor seinem eigenen Schatten.

Die Waldlinge:

TickTack:

Eine Kuckucksuhr mit Schweizer Akzent. Sie steht mitten im Wald und drückt sich sehr gerne in Sprichwörtern zum Thema Zeit aus.

Reineke:

Der Fuchs. Schlau und gerissen durchblickt er die Zusammenhänge. Reitet allerdings etwas zu oft auf seinem Wissen herum. Man könnte ihn als kleinen "Klugscheißer" bezeichnen.

Gimpel:

Ein Vogel. Er ist sehr mitteilssam und aufgeweckt. Leider aber schrecklich vergesslich. Weshalb er Dinge oft mehrmals erzählt.

Anemone:

Eine Blütenfee. Liebreizend und auf die Schönheit aller Dinge bedacht. Kriegt sich oft mit dem Zwerg Goliat in die Wolle.

Goliat:

Ein Zwerg, der immer auf einem Fliegenpilz sitzt. Ein augenscheinlich zänkischer Kerl, der jedoch schwer in Anemone verliebt ist. Was sie aber auf keinen Fall merken soll.

Hasel:

Ein Faun, der in einem Haselbusch lebt. Neugierig, jedoch auch sehr schüchtern bei neuen Dingen. Was es ihm manchmal schwer macht, da er zwischen Neugier und Schüchternheit hin- und hergerissen ist.

Bewohner des Korallenmeeres:

Aqua:

Eine vorwitzige Meerfrau, die immer etwas beizusteuern hat. Sie liebt Witze und erzählt diese bei jeder passenden und unpassenden Gelegenheit.

Aquariell:

Eine schwungvolle und temperamentvolle Meerfrau, die gern überall dabei ist und für jeden Wettbewerb zu haben ist. Besonders gerne gegen Aquara.

Aquara:

Größte Konkurrentin von Aquariell. Die beiden schenken sich nichts und messen sich bei jeder Gelegenheit.

Aquaron:

Ein Meermann, der es durchaus schätzt, sein Können und vor allem auch seine Statur zur Schau zu stellen. Er verteilt Autogramme, wo er nur kann. Er ist etwas sehr von sich selbst überzeugt und kontrolliert sein Aussehen stets in einem kleinen Handspiegel.

Aquar:

Ein umsichtiger Meermann, der alles im Blick behält. Einer muss sich ja um diesen Haufen kümmern.

In den Kristallbergen:

Die Tocks:

Die drei Maulwürfe. Sie heißen Tock, Tock und Tock. Sie tragen alle dicke, schwarze Sonnenbrillen und sind drei recht vorwitzige, aber hilfsbereite Kerlchen. Wer von ihnen wer ist, ist schwer zu sagen - denn sie sind sich extrem ähnlich und fühlen sich auch immer alle angesprochen. Besonderheit der Figuren: Sie laufen auf den Knien, um einen ganz eigenen Gang zu erzeugen
(auf Knieschoner beim Kostüm achten)

Hexe Tilli:

Eine Hexe, die so gar nicht nach Hexe aussieht. Sie ist bunt gekleidet, jung, eher schüchtern und kann, man mag es nicht glauben, nicht hexen. Eine ziemliche Zwickmühle für eine echte Hexe.

Die Porträts:

Gräfin Poppi zu Poppingen:

eine schrille Erscheinung. Bunt, freundlich und trotzdem ganz Gräfin.

Graf Friederich Elriquidus Suppentopf Schnabelstein zu Zwickelsberg:

Das eher hölzerne Pendant zur Gräfin. Er besteht stets auf das Nennen seines kompletten Namens und ist auch sonst ein eher steifer Geselle.

Sie sind ganz unbewegte Leinwand, nur wenn sie etwas zu sagen haben, erwachen sie.

Mögliche Statisten:

Glühwürmchen im Immergrünwald, Karten der Königin, Koffer

Höflinge der Herzkönigin, Korallenmeerbewohner, evtl. Waldlinge

Szene 1

Der Bühnenvorhang ist geschlossen. Im Publikum taucht immer wieder das weiße Kaninchen auf und verkündet nervös.

Fips:

Oh je, oh weh ... ich komm zu spät ... viel zu spät ... oh je, oh weh.

Die Bühne zeigt das angedeutete Zimmer von Alice. Mittig steht ein großer Spiegel.

Fips:

Oh je, oh weh ... ich komm zu spät ... viel zu spät ... oh je, oh weh.

(verschwindet aus dem Zuschauerraum)

Cap:

Sieh an, wir haben Besuch. Wenn wir uns vorstellen dürfen. Cap, oder, wie uns die meisten nennen, der verrückte

Hutmacher. Wobei wir ja der Meinung sind, dass Verrücktsein etwas Relatives ist.

(überlegt)

Dann würde es uns zum relativ verrückten Hutmacher machen. Wobei auch Relativität irgendwie relativ ist. Somit wären wir der relativ, relativ verrückte Hutmacher?

(blinzelt und dreht sich zu einem imaginären Gesprächspartner)

Ja, ja - ist ja schon gut.

(dreht sich wieder zurück)

Nun denn, wo waren wir? Ach ja, einige von euch kennen vielleicht die Geschichte von Alice im Wunderland. Doch die wenigsten wissen, dass sich diese Geschichte wirklich zugetragen hat. Vor einigen Jahren fiel unsere Alice in den Kaninchenbau. Ach, was war sie für ein zauberhaftes Kind. Sie besuchte uns im Wunderland. Trank Tee mit unserer Teegesellschaft, feierte mit uns Nicht-Geburtstag und spielte sogar Flamingo-Krocket mit unserer Königin. Alice war ein Kind voller Fantasie und einer Wagenladung Fragen. Es war eine schöne Zeit. Doch alles geht einmal zu Ende. Jetzt ist sie älter.

(Die jugendliche Alice kommt auf die Bühne, wirft ihren Rucksack in die Ecke, wirkt genervt)

Alice:

(ruft genervt)

Das mach ich später!

(lässt sich auf einen Stuhl fallen, setzt Kopfhörer auf und tippt auf ihrem Handy)

Cap:

Das ist sie, unsere Alice.

Alice:

(ruft genervt ins Off)

Ich habe gesagt, ich mach es später!

Cap:

Ist sie nicht zauberhaft?

(dreht sich zur Seite und spricht mit sich selbst)

Wohl eher grauenhaft!

(erschrocken)

Psst! Grauenhaft hin, zauberhaft her, wir können in unserer Lage nicht wählerisch sein.

(überlegt kurz)

Leider.

Das weiße Kaninchen erscheint am Bühnenrand und nähert sich Alice unsicher

Cap:

Ah - sieh an, wen haben wir denn da? Der Abholservice. Pünktlich auf die Minute. Dann braucht man uns hier ja nicht mehr.

(Richtung Publikum)

Wir sehen uns.

(tippt sich gegen den Hut und geht ab)

Fips:

(zaghaft)

Alice?

Alice:

(ist ins Handy versunken, reagiert nicht)

Fips:

(etwas lauter)

Alice?

Alice:

(ist ins Handy versunken, reagiert nicht)

Fips:

(unruhig von einem Bein aufs andere)

Oh je, oh weh - wir haben doch keine Zeit. Wir kommen zu spät!

(nimmt seinen Mut zusammen und tippt Alice auf die Schulter)

Alice.

Alice:

He! Ohne Klopfen in mein Zimmer? Ich glaube, es ...

(dreht sich um, sieht den Hasen und fällt vor Schreck vom Stuhl)

Ah! Was ... Was zum ... wer ...

Fips:

Ich bitte um Entschuldigung. Ich wollte dich nicht erschrecken.

Alice:

(rutscht von ihm weg)

Du ... du kannst sprechen.

Fips:

Ja. Das erleichtert unsere Kommunikation auch erheblich.

Wenn du jetzt bitte kommst, wir haben keine Zeit.

Alice:

Du ... du bist ein sprechender Hase?

Fips:

Mitnichten. Ich bin ein Kaninchen. Ein Cuniculus- Kaninchen, nicht zu verwechseln mit dem Lepus, dem Hasen. Zwar gehören wir zur Familie der Hasen, aber ... Oh, ich schweife ab. Nun, wie gesagt, ich bin ein Kaninchen und mein Name ist Fips. Wenigstens das solltest du noch wissen.

Alice:

(Völlig verdattert)

Woher sollte ich das wissen? Ich habe dich noch nie gesehen.

(rappelt sich auf)

He, Moment mal. Kann ich ein Selfie mit dir machen?

(tritt neben ihn und macht ein Selfie)

Oder noch besser, ich poste ein Video, in dem du redest. Das wird viral voll reinhauen.

(legt den Arm um ihn, macht ein Selfie, schaut auf das Foto)

He, Moment, was ist denn das? Dich sieht man auf dem Foto gar nicht.

(tippt auf ihrem Handy rum)

Das gibt's doch gar nicht.

Fips:

(wird wieder nervös, blickt auf die Uhr)

Oh je, oh weh, sie erinnert sich nicht. Aber dafür haben wir wirklich keine Zeit.

(kramt in seiner Umhängetasche und holt eine kleine Süßigkeit heraus, reicht sie Alice)

Hier.

Alice:

(zickig)

Meine Mama hat gesagt, ich soll nichts von Fremden nehmen.

Fips:

Deine Mutter hat gesagt, dass du nichts von sprechenden weißen Kaninchen nehmen sollst?

Alice:

(Verdreht genervt die Augen, greift nach der Süßigkeit und liest etwas, das darauf steht)

Iss mich. Echt jetzt? Du beschriftest Süßes mit "iss mich"?

Was sollte man denn sonst damit machen?

(beißt hinein)

Lichtwechsel, Alice greift sich an die Stirn und geht in die Knie. Aus dem Off erklingen Stimmen.

Cap:

Setz dich zu uns. Möchtest du eine Tasse Tee? Hier im Wunderland ist immer Tea Time.

Smile:

Alice, man darf sein Leben nicht nach anderen richten. Du allein musst die Entscheidung fällen.

Rosalie:

Wie groß willst du denn werden?

Spiegel Alice:

Ich weiß es nicht.

Raupe:

Das Unmögliche zu schaffen, gelingt einem nur, wenn man es für möglich befindet.

Königin:

Lust auf eine Partie Krocket?

Licht wird wieder Normal.

Alice:

(blinzelt und reibt sich die Stirn)

Was zum ...

Fips:

(behutsam)

Alice?

Alice:

(überrascht)

Fips? Was tust du denn hier?

(blickt auf die angebissene Nascherei in ihrer Hand)

Iss mich ... na, das war bei meinem ersten Besuch schon keine gute Idee.

Fips:

(hektisch von einem Bein aufs andere)

Alice, wir haben ein Problem. Ein riesengroßes Problem. Oh je, oh weh.

Alice:

Ein Problem?

Fips:

(nervös hin und her laufend)

Oh ja, das Herz der Herzkönigin. Es geht um die Schlüssel. Sie sind verschwunden. Wir müssen sie finden. Es ist nicht mehr viel Zeit. Oh je, gar nicht mehr viel Zeit. Zum HKHST müssen sie da sein, sonst kann die Königin nicht bestätigt werden. Alice, du musst uns helfen, die Schlüssel zu finden!

Alice:

Zum HKHST ... was? Fips, ich verstehe kein Wort.

Fips:

Oh je, oh weh, sie versteht es nicht. Alice, wir brauchen dich, das Wunderland braucht dich. Komm schnell. Folge mir.

Schnippst mit den Fingern, Licht auf Spiegel. Kaninchen verschwindet durch den Spiegel.

Alice:
He, Fips, warte!
(tritt vor den Spiegel. Dahinter erscheint die Spiegel Alice. Beide machen die gleichen Bewegungen. Legen die Hand auf den Spiegel)
Seltsam, wie ist er da nur durchgekommen?

Spiegel Alice:
Seltsam, wie ist er da nur durchgekommen?

Alice:
(Weicht erschrocken vom Spiegel zurück)
Was zum ...
(Vorsichtig schiebt sie sich seitlich wieder vor den Spiegel. Spiegel Alice tut es ihr gleich. Alice läuft am Spiegel vorbei. Stellt sich davor, macht große Bewegungen. Alles synchron mit ihrem Spiegelbild. Alice betrachtet ihr Spiegelbild. Atmet erleichtert auf)
Beruhig dich, Alice, das hast du dir nur eingebildet.
(geht vom Spiegel weg, Spiegelbild bleibt stehen)

Spiegel Alice:
He! Ich glaube, du spinnst! Ich bin doch keine Einbildung!
(verschränkt die Arme vor der Brust, ab)

Alice:
(dreht sich um und schaut zum leeren Spiegel)
Ich glaube, ich werde verrückt.

Spiegel Alice:
(kommt seitlich rein, streckt die Zunge raus, verschwindet)

Alice:
(läuft zum Spiegel)
He, warte! Wo willst du hin?

Spiegel Alice:
(kommt von der Seite wieder in den Spiegel)
Warum schreist du so?

Alice:
Was machst du in meinem Spiegel?

Spiegel Alice:
In deinem Spiegel? Genau genommen ist das mein Spiegel.
Und nur, weil ich mich sonst nicht darüber beschwere ...

Alice:
Beschweren? Worüber denn beschweren?

Spiegel Alice:
Na, wenn du mir wieder die Ohren mit Quark volljammerst.
(öffnet Alice nach)
Meine neue Frisur sieht dämlich aus ... die neue Jeans sah im Laden viel besser aus, Mama macht voll den Stress wegen der fünf in Mathe ...

Alice:
He! So kling ich überhaupt nicht. Wer bist du überhaupt?

Spiegel Alice:
Wer ich bin? Ist das nicht offensichtlich? Du bist wohl nicht die hellste Kerze am Leuchter, was? Ich bin Alice.

Alice:
Nein, ich bin Alice!

Spiegel Alice:
Wie könntest du Alice sein, wenn ich schon Alice bin.

Alice:
(packt den Spiegel am Rand)
Du bist nur mein Spiegelbild!

Spiegel Alice:
(packt ebenfalls den Rand des Spiegels)
Bin ich das? Woher willst du das so genau wissen? Vielleicht bist ja du das Spiegelbild?
(dabei drehen sie sich mit dem Spiegel auf der Stelle und tauschen so die Plätze)

Alice:
Nein! Ich weiß ganz genau, wer ich bin!
(drehen sich mit dem Spiegel auf vorherige Position zurück)

Spiegel Alice:
Tatsächlich?

(Sie drehen sich weiter, bis Alice wieder hinten ist)

Spiegel Alice:
Bist du dir wirklich sicher? Du weißt, wer du bist? Keine Zweifel daran, dass du Alice bist?

Alice:
(unsicher)
Ich ... ich bin ... ich weiß ...

Spiegel Alice:
Aha!
(lässt den Spiegel los, tritt etwas zur Seite)
Du bist dir also nicht sicher, wer du bist.

Alice:
Natürlich bin ich mir sicher! Ich bin ... ich glaube ... ich weiß nicht ...
(lässt die Arme sinken, ist nun hinter dem Spiegel)

Spiegel Alice:
Na, dann wird es Zeit, dass du deine Zweifel über Bord wirfst und herausfindest, wer du bist.

Spiegel Alice geht zu Alices Stuhl in ihrem Zimmer, Alice steht im Spiegel. Licht langsam aus, man sieht nur noch Alice im Spiegel, dann auch hier Licht aus. Musik an.

Szene 2

Die Bühne zeigt einen schönen Palastgarten. Viele Rosenbüsche sind zu sehen. Am Rand der Bühne ist eine kleine Sitzgelegenheit, wie man sie in einem Garten findet. Im Publikum erscheint das weiße Kaninchen und läuft hektisch suchend herum.

Fips:
Oh je, oh weh, ich hab sie verloren. Gleich am Anfang. Das ist nicht gut. Das ist gar nicht gut. Oh je, oh weh.

Auf der Bühne sind drei Kartensoldaten mit Farbeimern und Pinseln damit beschäftigt, die teils weißen Rosen rot anzumalen.

7:
8, du hast was übersehen. Da! Was glaubst du, wird die Königin sagen, wenn sie das sieht?

9:
(ängstlich)
"Ab mit dem Kopf", wird sie sagen. Oder noch viel schlimmer. Sie wird uns zwingen, Mau-Mau zu spielen. Aber ich will nicht Mau-Mau spielen!

8:
Ich mag Mau-Mau.
(vergisst wieder die eine Rose)

9:
Ja, wenn ich du wäre, dann würde es mir auch mehr Spaß machen.

8:
Ich mag auch Rommé oder Canasta oder ...

7:
Schluss jetzt! Konzentriert euch. 8, du hast schon wieder die eine Rose da vergessen.

Alice:
(tritt auf, beobachtet die arbeitenden Karten einen Moment)
Guten Tag, was macht ihr denn da?

Karten erschrecken, drehen sich zu Alice. 8 braucht länger, um die Quelle auszumachen.

7:
Beim pechschwarzen Pik Ass, hast du uns erschreckt!

9:
(hält sich die Brust vor Schreck)
Du kannst dich doch nicht so anschleichen!

8:
Da rutscht einem ja das Herz in die Ecke.

Alice:
Entschuldigt, ich hatte nicht vor, euch zu erschrecken.

8:
Hast du aber.

7:
Ja, daran gibt es keinen Zweifel.

9:
Und wie, meine Herzen rasen jetzt noch wie verrückt.

Alice:
Ich sagte doch, es war keine Absicht. Aber was tut ihr hier überhaupt?

7:
Was wir da tun? Ist das dein Ernst?

8:
Ist das nicht offensichtlich?

9:
Bist wohl nicht die hellste Karte im Stapel.

Alice:
He! Du bist heute schon der Zweite, der so was Fieses zu mir sagt.

7:
Entschuldige bitte. Wir bemalen die Rosen.

Alice:
Das sehe ich. Aber warum tut ihr das?

8:
Warum?

9:
"Warum", fragt sie. Ist das zu glauben? Weil wir sonst einen Kopf kürzer gemacht werden. Ratzfatz ab mit dem Kopf!

Alice:
Die weißen Rosen sind doch sehr schön.

7:
Schön oder nicht schön, das ist doch überhaupt nicht die Frage. Die Rosen werden weiß.

8:
Die müssen aber rot sein.

9:
Sonst ist das eine Katastrophe!

Alice:
Ich versteh kein Wort.

9:
(leise zu den anderen)
Sag ich ja, nicht die hellste Karte im Stapel.

7:
Es ist so: der Herzköniginnen-Herzschlagtag ...

8:
Der HKHST, wie wir ihn abgekürzt nennen ...

9:
Der wird hier im Wunderland alle 3333 Zieben Nieser gefeiert.

Alice:
Was ist denn ein Zieben Nieser?

7:
Also, wir können dir wirklich nicht jede Kleinigkeit erklären.

8:
Da stünden wir ja in 3 Zieben Niesern noch hier.

9:
Genau, also das Wesentliche: Am HKHST wird eine neue Herzkönigin gewählt oder die Amtszeit der amtierenden Königin bestätigt.

Alice:
Ah, ich verstehe. Und wie wird der Herzköniginnen-Herzschlagtag gefeiert?

7:
Das ist einfach. Es ist ein großes Fest. Die Königin holt das Herz heraus, und wenn es leuchtet, ist sie bestätigt.

Alice:
(ungläubig)
Sie holt ihr Herz heraus?

8:
Na klar, was sonst?

9:
Sie kann es ja nicht ständig mit sich herumtragen. Das wäre doch viel zu gefährlich. Es ist schließlich ungemein wertvoll! Es liegt in einer Truhe sicher verwahrt in der Schatzkammer.

8:
Selbst die Truhe ist nochmal mit drei magischen Schlüsseln gesichert. Ohne die kommt man gar nicht an das Herz ran.

Eine Fanfare erklingt. Die Karten fahren erschrocken zusammen.

7:
Ach herrje, die Königin!

8:
Was? Jetzt? Hier?

9:
Aber wir sind doch noch gar nicht fertig!
(dreht sich aufgeregt im Kreis)

7:

Schnell, stellt euch vor die weißen Rosen. Aber erst die Farbeimer weg! Schnell! Und du, versteck dich!

Alice geht zur Seite, die Karten verschwinden hinter der Bühne. Der Hofmarschall tritt auf und verkündet lautstark die Ankunft der Königin. Hofstaat versammelt sich auf der Bühne.

Hofmarschall:

Höret! Volk von Wunderland, es nähert sich die Herzkönigin!

Kinder-Karten (falls an dieser Stelle Kinder als Statisten eingesetzt werden möchten. Ansonsten übernehmen 7/8/9 die Aufgabe) kommen auf die Bühne und schreiten der Königin voraus, die ihnen folgt. Der Hutmacher findet sich am Rand der Bühne ein und setzt sich auf die Sitzgelegenheit. Alice bleibt am Bühnenrand stehen und sieht zu. Im Laufe des Gespräches positionieren sich 7, 8 und 9 so, dass sie die weißen Rosen verstecken.

Hofmarschall:

Ihre allerherzlichste Majestät, die Herzkönigin, ist nun anwesend.

Hofstaat:

Eure Majestät.

(bei Hofstaat sprechen auch alle Statisten mit)

Königin:

(leicht genervt)

Ist gut, ist gut. Es sollte nicht nötig sein, mich in meinem eigenen Schlossgarten anzukündigen.

Hofmarschall:

Sehr wohl, Eure Majestät. Wünscht ihr, dass wir beginnen?

Astro:

Oh ja, bitte, Eure Majestät.

BonBon:

Das wäre wirklich Zucker. Die Aufregung und das Warten ziehen sich wie Karamell.

Rübe:

Ich nehme an, Eure Majestät haben einen guten Grund, uns hier zu versammeln.

Königin:

Natürlich habe ich das, sonst täte ich es nicht. Hofmarschall, sind alle anwesend?

Hofmarschall:

Fast, Eure Majestät, es fehlen noch ...

(wird von der eintreffenden Pik Dame unterbrochen. In Ihrem Gefolge Graf Geier, sie verbeugen sich tief vor der Königin, in etwas Abstand Smile die Grinsekatz)

Geier:

Eure Majestät.

(verneigt sich)

Pik Dame:

(freundlich)

Meine Liebe, bin ich zu spät?

Hofmarschall:

(klopft mit dem Stab auf den Boden und verkündet)

Die Pik Dame mit Gefolge.

Königin:

Nein, ich hatte gar nicht mit deinem Kommen gerechnet.

Pik Dame:

(freundlich)

Ich hörte, es gibt Schwierigkeiten im Schloss, und da wollte ich meine Hilfe anbieten.

Königin:

(spitz)

Natürlich wolltest du das. Nun denn, wo waren wir vor dieser Unterbrechung?

Rübe:

Ihr fragt, ob alle da sind, Eure Majestät. Was wir nun ja, nach dieser anmaßenden Verspätung, sein sollten.

Pik Dame:

Ihr habt recht, Graf Rübe. Ich entschuldige mich für unsere Verspätung.

Geier:

Nun sind wir ja da. Welcher Art sind denn die Schwierigkeiten?

BonBon:

Schwierigkeiten? Wie süß! Ach, so eine kleine Aufregung ist wie die nötigen Löffel Rosenhonig im Tee.

Hofmarschall:

Ich fürchte, Aufregung haben wir heute noch genug.

Königin:

Hofmarschall, würden Sie bitte die Sachlage erklären.

Hofmarschall:

Wie alle wissen, steht der Herzköniginnen-Herzschlagtag kurz bevor. An diesem Tag wird unsere Königin bestätigt ...

Smile:

(gelangweilt vom Bühnenrand)

Oder eine neue Königin gekrönt.

Rübe:

Nicht zu vergessen, dass es durchaus auch einen König geben könnte!

Hofmarschall:

... oder eine Neue oder ein Neuer gekrönt. Um die Zeremonie durchzuführen, bedarf es des Herzens. Dieses liegt sicher verwahrt in einer eisernen Kiste in der Schatzkammer. Nun hat es sich unglücklicherweise so ergeben, dass die drei magischen Schlüssel, die besagte Truhe verschließen, verschwunden sind.

Pik Dame:

(erschrocken)

Was? Wie kann denn so etwas geschehen?

BonBon:

Beim salzigen Karamell, das ist ja eine schreckliche Nachricht!

Rübe:

Ich bin zutiefst schockiert!

Geier:

(zückt ein Notizbuch, um mitzuschreiben)

Ich brauche mehr Details. Was genau ist geschehen? Wann wurde es bemerkt? Wo waren die Schlüssel zuletzt?

Astro:

Oh, ich hatte mir noch gedacht, die Sterne stehen gar nicht gut. Zaratus im doppelten Ring des Milan, im Sternbild der Essiggurke. Ganz schlechtes Omen.

Rübe:

(mit erwachter Neugier)

Nun aber, es ist doch unumstößlich so, dass, wenn die Schlüssel nicht gefunden werden, die Zeremonie nicht durchgeführt werden kann, nicht wahr?

Pik Dame:

Was? Aber das darf auf keinen Fall passieren! Man muss die Schlüssel finden und zwar schnell! Sie können sich ja nicht in Luft aufgelöst haben!

BonBon:

Nicht auszudenken, was geschehen würde, wenn sie nicht rechtzeitig gefunden würden.

Geier:

Unsere Königin würde den Anspruch auf die Krone verlieren!

Smile:

(wirft scheinbar gelangweilt ein)

Und jeder könnte den Thron beanspruchen.

Rübe:

(aufgeregt)

Jeder! Ungeahnte Möglichkeiten!

Astro:

So ein schreckliches Szenario vermag ich mir gar nicht auszumalen. Da stünden die Sterne schlecht für das gesamte Wunderland.

Königin:

Eben dieses gilt es zu verhindern.

Pik Dame:

Wurde denn noch nicht nach den Schlüsseln gesucht?

Königin:

(aufgebracht)

Natürlich habe ich nach den Schlüsseln suchen lassen!

Hofmarschall:

Drei Kartendecks haben das ganze Wunderland durchsucht, aber kein einziger Schlüssel konnte gefunden werden. Daher gehen wir nun einen etwas ungewöhnlichen Weg.

Geier:

(mit gezücktem Stift)

Ah, ungewöhnlich, sehr interessant! Mehr Details bitte! Normales Ungewöhnlich oder eher schon ein ungewöhnliches Ungewöhnlich?

Königin:

Ich habe mich entschieden, dem Rat eines guten Freundes nachzugehen.

Hutmacher, bitte.

Hofmarschall:

(klopft auf)

Es ist zugegen der verrückte Hutmacher!

Cap:

(steht auf und wird jetzt erst von den anderen bemerkt, verbeugt sich tief)

Danke, unsere Königin. Nachdem es ...

Fips:

(kommt abgehetzt herein)

Oh je, oh weh, ich bin zu spät!

Hofmarschall:

(hektisch, da er vom Erscheinen des Kaninchens überrascht wird)

Eben eingetroffen, das weiße Kaninchen.

Cap:

Fips, du kommst genau richtig.

Fips:

Aber ich habe sie verloren!

Geier:

Verloren? Wen verloren? Wo verloren und wie viele?

Rübe:

Ich möchte meinen, er hat seine Manieren verloren!

Astro:

(leise zu Rübe)

Ich habe kürzlich auch etwas verloren. Meine Sternkarte vom der Milchschnittenstraße, doch zum Glück habe ich sie wiedergefunden.

Fips:

Oh natürlich, verzeiht!

(verbeugt sich vor der Königin)

Euer Majestät.

(super nervös)

Also, es ... es könnte sein, dass ich sie verloren habe.

Hofstaat:

WEN?

Cap:

Alice. Wir haben augenscheinlich Alice verloren.

(dreht sich zur Seite und murmelt mit sich selbst)

Pik Dame:

Alice? Interessant.

Hofmarschall:

(klopft)

Nicht anwesend. Alice!

Pik Dame:

Ihr schickt eine Andersweltlerin auf die Suche, weil die Wunderländer sie nicht finden können. Kluger Schachzug, meine Liebe.

Königin:

In der Tat.

Hofstaat:

(redet wild und aufgeregt durcheinander)

Hofmarschall:

(klopft mit Stab)

Geier:

Das ist doch nicht möglich, sprecht ihr von Alice? DER Alice? Alice aus der Anderswelt?

BonBon:

Alice? Ach wie süß. Das ist ja besser als ein Sahnebonbon.

Astro:

Ach natürlich, der Stern Nemitis steht im Schweif des Kupies im Sternbild des Pinken Pavians. Ein untrügliches Zeichen für eine überraschende Wendung.

Cap:

Genau von der Alice sprechen wir und glücklicherweise ist sie gar nicht verloren. Wir haben sie eben wiedergefunden.

(deutet auf Alice)

Smile:

(Neugierig geworden)

Alice, sieh an.

Hofmarschall:

(klopft wieder)

Nun überraschenderweise doch anwesend: Alice.

Hofstaat:

(redet durcheinander, umringen Alice und reden auf sie ein)

Pik Dame:

(unterbricht das wilde Gerede)

Meine Lieben, lasst das Mädchen doch erst mal zu unserer Königin. Bitte, macht ihr Platz.

Alice:

Danke.

Geier:

Also, Alice, wieso bist du hier?

Alice:

(unsicher)

Ich? ich weiß nicht genau.

Königin:

(aufgebracht)

Du weißt es nicht? Dummes Ding! Du bist hier, um die Schlüssel zu finden.

Alice:

Die Schlüssel. Welche Schlüssel?

Hofstaat:

Welche Schlüssel? Sie fragt wirklich, welche Schlüssel?

Alice:

Und wie sollte ich das überhaupt anstellen?

Königin:

Wenn ich das wüsste, hätten wir dich wohl kaum herholen müssen, sondern sie selbst gefunden.

(atmet tief durch)

Alice, du wirst dich zusammen mit einigen meiner Getreuen auf die Suche machen.

(zu ihrem Hofstaat)

Wer wird dieses tapfere Mädchen begleiten?

Hofstaat:

(alle blicken verlegen zur Seite)

Königin:

(streng)

Ich wiederhole mich nur sehr ungern. Wer wird dieses Mädchen begleiten?

Rübe:

(hastig)

Meine Königin, das wäre zu viel der Ehre. Außerdem besitze ich für eine solche Reise nicht das geeignete Schuhwerk.

Astro:

Ich würde sie wirklich gerne begleiten. Aber mein Tagesstern steht im dritten Haus des Kreisverkehrs und das würde ihr kein Glück bringen.

BonBon:

Ich habe leider noch einen Kuchen im Ofen. Zu dumm. Aber hier, ich habe etwas für dich.

(reicht ihr eine Tüte bunter Bonbons)

Etwas Süßes für unterwegs. Man sollte nie ohne etwas Zucker aus dem Haus gehen.

Geier:

Werte Herzkönigin, ich würde natürlich liebend gerne helfen, aber ich erwarte heute noch ein Paket und da sollte ich zuhause sein. Ihr wisst ja, wie das ist, sonst gibt es wieder diesen Zettel. "Wir haben Sie zuhause nicht angetroffen."

Pik Dame:

(fassungslos)

Ja, ist denn niemand bereit, Alice zu begleiten? Ihr solltet euch schämen. Sie braucht eure Hilfe! Es geht um die Zukunft des Wunderlandes und die Unterstützung unserer Königin!

Hofstaat:

(murmeln betreten)

Cap:

Ich begleite Alice.

Bonbon:

Ach Hutmacher, ihr habt einfach ein Herz aus reinstem Kandis.

Rübe schubst das weiße Kaninchen nach vorn

Pik Dame:

Noch ein Freiwilliger, wie schön.

Fips:

Ich? Was? Aber ich möchte nicht, ich möchte wirklich nicht ... ich habe auch gar keine Zeit.

Smile:

(gelangweilt)

Ich könnte mir vorstellen, mich ebenfalls anzuschließen.

Alice:

(irritiert)

Äh - habe ich jetzt irgendwie den Punkt verpasst, an dem ich gesagt habe, ich würde das machen?

Pik Dame:

Was für eine bemerkenswerte Gruppe. Ein Menschenkind, ein weißes Kaninchen, eine Grinsekatze, ein Hutmacher ...

Cap:

(unterbricht sie)

Verrückter Hutmacher, wenn wir bitten dürfen.

Pik Dame:

(lächelt freundlich)

Natürlich, ein verrückter Hutmacher. Alice, das ist sehr mutig von dir. Deine Suche wird sicher nicht einfach und sicher wirst du das ein oder andere Mal den Mut verlieren. Aber sei gewiss, du kannst es schaffen, und du hast Begleiter, die dir zur Seite stehen. Verlier nur nie dein Ziel aus dem Blick. Hier, diese Kugel wird dir leuchten, wenn du etwas brauchst, das dir den Weg weist. Und bald schon werden die Schlüssel dort sein, wo sie sein sollen. Ich wünsche dir viel Glück, Kleines.

Alice:

(immer noch etwas überfordert von dem, was hier gerade passiert)

Äh? Danke.

Pik Dame:

Eure Majestät, ich empfehle mich.

(zu ihrem Hofstaat)

Wir gehen.

(wirft Smile einen Blick zu und nickt kaum merklich, ab)

Geier:

Viel Glück, Alice. Und wenn du wiederkommst, könnten wir über einen kleinen Wunderland- Podcast nachdenken, was meinst du?

Pik Dame:

Graf Geier!

Geier:

Komme schon!

(knicksen synchron vor der Königin)

Eure Majestät.

(ab)

Königin:

Nun denn, Alice. Mach dich auf und finde die Schlüssel. Ich zähle auf dich.

(ab)

Hofmarschall:

(klopft und verkündet überflüssigerweise)

Die Herzkönigin geht!

Karten vor Königin ab. Der Hofstaat folgt der Königin tuschelnd. Als sie weg sind, holen die Karten 7,8 und 9 wieder ihre Farbeimer und machen sich daran, die verbliebenen Rosen zu bemalen. Alice steht etwas ratlos mit ihren neuen Gefährten da.

Alice:

"Finde die Schlüssel, Alice". Na, die ist ja lustig. Wie soll ich das denn anstellen? Abgesehen davon, dass gar niemand fragt, ob ich das auch will. Ich weiß ja nicht mal, wo ich anfangen soll.

Smile:

(in ihrer gewohnt gelangweilten Art)

Nun, die Erfahrung hat gezeigt, dass es sich lohnt, am Anfang zu beginnen.

Alice:

(zickig)

Ach ne, und wo soll der sein?

Fips:

Das gilt es herauszufinden.

Cap:

Ja, der Anfang am Anfang und dann der Weg, doch wohin ... von hier nach da oder von dort nach woanders?

(redet mit sich selbst)

Oh genau! Gute Idee!

(dreht sich dann zu den anderen)

Wir wissen, wen wir fragen können. Kommt mit!

(ab mit Fips)

Smile:

Siehst du, Alice, und schon nimmt dein Abenteuer seinen Anfang.

(ab)

Fips:

(ruft aus Off)

Kommst du, Alice?

Alice:

Sie macht das, haben sie gesagt, sie findet die Schlüssel, haben sie gesagt, das wird lustig, haben sie gesagt ...

(schmollend ab)

Licht aus, Musik an

Szene 3

Bunte und verrückte Landschaft. Große Blumen und Gewächse. Auf der vorderen Bühnenseite rechts ist ein besonders großes Gewächs. Darauf sitzt eine Raupe. Darunter hat es sich eine Weinbergschnecke bequem gemacht. Sie liest in einem Buch. Die Raupe macht Kaugummiblasen. Die Gruppe um Alice tritt auf.

Cap:

Kommt, wir sind gleich da.

Alice:

Wo gehen wir denn überhaupt hin?

Smile:

Wir gehen nirgends hin, wir sind schon da.

Cap:

Richtig, Smile! Alice - hier wirst du eine Antwort auf deine Frage bekommen.

(deutet auf die Raupe)

Alice:

Bei einer Raupe?

Raupe:

(Raupe spricht langsam und etwas gedehnt)

Was spricht dagegen?

Alice:

Du bist eine Raupe.

Raupe:

Bin ich das? Oder glaubst du nur zu wissen, dass ich eine Raupe bin?

(macht eine Kaugummiblaste)

Alice:

(leicht genervt)

Ich glaube nicht zu wissen, dass du eine Raupe bist, ich sehe, dass du eine Raupe bist!

Raupe:

Du siehst ... so, so. Aber es ist nicht immer alles, wie es scheint.

Rosalie:

Mir scheint, wir haben Besuch.

Smile:

Guten Tag, darf ich vorstellen, das ist Alice.

Raupe:

So, eine Alice.

(Kaugummiblaste)

Rosalie:

Ach tatsächlich?

(guckt neugierig von ihrem Buch auf)

Fips:

Nicht eine Alice, UNSERE Alice.

Raupe:

Eine Alice, deine Alice, unsere Alice, alles Wortklauberei.

(Kaugummiblaste)

Alice:

Es ist sehr unhöflich, Kaugummi zu kauen, während man mit jemandem spricht.

Raupe:

Ist es das?

Rosalie:

(hinter vorgehaltener Hand zu Alice)

Oh, sei froh, dass der Kaugummi da ist. Er versucht gerade, sich das Rauchen abzugewöhnen. Ohne Kaugummi wäre ein Gespräch nicht unhöflich, sondern mehr als unangenehm.

Alice:

(genervt)

Das bringt doch nichts.

(will gehen)

Smile:

(dreht sie zurück)

Nicht so eilig. Nicht jeder, der dir schräg vorkommt, hat nichts Schlaues zu sagen.

Cap:

Sehr guter Einwand.

Alice:

Also gut.

(zur Raupe)

Wer seid ihr überhaupt?

Rosalie:

Ich bin Rosalie. Die Antwort da oben dauert aber länger.

Raupe:

Ja, mein Name ist etwas länger. Hast du Zeit?

Alle:

NEIN!

Raupe:

Schade, ich hätte ihn dir gerne verraten. Er ist sehr schön, interessant am Anfang, aufregend in der Mitte und mysteriös am Ende. Ein Name, wie er nicht passender für mich sein könnte.

Cap:

Alice hat eine Frage.

Raupe:

Nur eine? Wie bedauerlich.

Rosalie:

Ich nehme an, du möchtest eine Antwort?

Alice:

Ja, bitte.

Rosalie:

Wie lautet deine Frage?

Alice:

Wo finde ich die drei verschwundenen Schlüssel für die Truhe mit dem Herzen der Herzkönigin?

Raupe:

(überlegt)

Sieben.

(Kaugummiblase)

Alice:

Was? Das ist doch keine Antwort!

Rosalie:

Natürlich ist das eine Antwort.

Raupe:

Nur eben nicht auf deine Frage.

Alice:

(aufgebraucht)

Aber ich brauche eine Antwort auf MEINE Frage!

Raupe:

Das hast du nicht gesagt.

Rosalie:

Nein, hast du nicht.

Alice:

Jetzt reicht's, das bringt doch nichts!

(geht energisch ab)

In dem Moment, als Alice auf der einen Bühnenseite die Bühne verlässt, kommt Spiegel Alice auf der anderen Seite herein.

Spiegel Alice:

Was zum ... aber ich bin doch eben dort drüben ... wie komme ich denn jetzt hierher?

Rosalie:

Sehr gute Frage.

Raupe:

Sieh an, eine Alice.

Spiegel Alice:

(geht zurück)

Alice:

(kommt auf ihrer Seite auf die Bühne)

Das ist doch nicht möglich!

(ab)

Spiegel Alice:

(auf)

Das ist doch wie verhext.

(ab)

Alice:

(auf)

Eben noch bin ich hier ...

(ab)

Spiegel Alice:

(auf)

... und dann plötzlich hier. Das geht doch nicht mit rechten Dingen zu.

(ab)

Raupe:

Unsere Alice scheint sich etwas verloren zu haben.

Rosalie:

In dem Alter ist es schwer zu wissen, wo man ist oder wer man ist.

Alice:

(auf, schnaubt wütend)

So, jetzt reicht es mir aber. Schluss jetzt mit dem Hokuspokus!

(rennt über die Bühne und auf der anderen Seite von der Bühne)

Spiegel Alice:

(rennt nun von der anderen Seite auf die Bühne)

Mist! Was ist hier los?

Raupe:

Ah - nochmal eine Frage.

Spiegel Alice:

Wieso kann ich nicht gehen?

Raupe:

Weil unser Gespräch nicht zu Ende ist.

Rosalie:

Du wolltest doch Antworten. Die wirst du aber nicht bekommen, wenn du gehst.

Raupe:

Du wirkst ohnehin so, als hättest du dich unterwegs selbst verloren. Wer bist du?

Spiegel Alice:

Ich bin Alice!

Raupe:

Bist du das?
(*Kaugummibläse*)

Fips:

Wir haben wirklich keine Zeit für so etwas!

Raupe:

(*Kaugummibläse*)

Manchmal muss man sich die Zeit zum Zuhören nehmen.

Spiegel Alice:

Zuhören bringt uns nicht weiter.

Raupe:

Sicher?

Rosalie:

Hör zu, Alice. Die Schlüssel, die du suchst, sind uralte. Denn auch das, was in der Truhe aufbewahrt wird, ist uralte. Sie nennen es das Herz der Herzkönigin, aber im Grunde ist es das Herz des Wunderlandes.

Raupe:

Was wäre also besser geeignet, um das Herz zu schützen, als das Wunderland selbst?

Spiegel Alice:

Das verstehe ich nicht.

Rosalie:

Weil du dir nicht die Zeit nimmst, es zu verstehen.

Cap:

(*dreht sich zur Seite und spricht mit sich*)

Und wir dachten, wir sind wunderbar.

Raupe:

Die Schlüssel haben ihren Ursprung im Wunderland. Doch das Wunderland spürte die Gefahr und rief die Schlüssel deshalb zu ihrem Ursprung zurück.

Fips:

Von welcher Gefahr spricht ihr?

Rosalie:

Das wisst ihr nicht? Jemand trachtet nach dem Thron der Königin.

Fips:

Das ist ausgeschlossen!

Raupe:

Ist es das?

Rosalie:

Die Macht ist für manche sehr verlockend.

Cap:

Aber wer könnte dahinterstecken?

Raupe:

Das wiederum ist eine interessante Frage.
(*Kaugummibläse*)

Smile:

Das Wunderland hat also die Schlüssel zurückgeholt, um zu verhindern, dass jemand anderes an die Krone kommt?

Rosalie:

Woher sollen wir das wissen? Das Wunderland tut, was es tut. Aber es hat sicher einen Grund dafür.

Fips:

Umso wichtiger ist es, dass wir die Schlüssel finden und zwar schnell!

Spiegel Alice:

Wäre jemand anders auf dem Thron so schlimm? Die Herzkönigin wirkt nicht gerade wie die freundlichste.

C und F:

(*keuchen bei der Frage erschrocken auf*)

Raupe:

Eine gute Frage.

Fips:

Die Herzkönigin führt das Wunderland schon lange!

Smile:

Nur weil jemand etwas schon lange tut, heißt es nicht, dass er es auch gut macht.

Raupe:

Aber nicht jeder, der unfreundlich wirkt, ist ein schlechtes Geschöpf. Oder andersherum.

Rosalie:

Also, wie wäre es, wenn wir zum ursprünglichen Thema zurückkommen. Zu den Schlüsseln. Es gibt drei, wie ihr wisst. Einer ist blau wie das Meer. Einer grün wie der Wald und einer ist aus Kristall. Wir haben bereits versucht, euch zu erklären, dass sie zu ihrem Ursprung zurückgekehrt sind.

Spiegel Alice:

(*aufgeregt*)

Und wo ist der?

Raupe:

Das, liebe Alice, ist eine gute Frage.

C,A,F,S:

(*gemeinsam*)

Und wie ist die Antwort?

Raupe:

Die habt ihr schon bekommen.

Spiegel Alice:

Was? Das war alles?

Raupe:

Mehr brauchst du nicht. Denk nach, Alice.

Rosalie:

Und jetzt hopp hopp ab ins Abenteuer!

Spiegel Alice:

(*frustriert*)

Na, ihr wart ja eine große Hilfe.

(*ab*)

Alice:

(*auf*)

Echt jetzt? Das ist ja wohl bitte nicht euer Ernst!

(*Raupe und Rosalie lachen*)

Rosalie:

Entschuldige, aber den Spaß musste ich mir erlauben.

Smile:

(geht nachdenklich zu Alice)

Zum Ursprung? Also dahin, wo sie gemacht wurden.

Cap:

Einer grün wie der Wald? Das müsste ...

(Selbstgespräch)

Natürlich, was sind wir doch schlau. Das muss der Immergrünwald sein.

Fips:

Einer blau wie das Meer. Also das Korallenmeer.

Smile:

Und einer aus Kristall. Das ist nicht schwer. Die Kristallberge.

Alice:

Könnten das die Orte sein, an denen wir die Schlüssel finden?

Cap:

Es ist der beste Anhaltspunkt, den wir haben.

Raupe:

Finden kann man viel. Alice, vielleicht findest du sogar Dinge, die du gar nicht gesucht hast.

Alice:

Was meinst du damit?

Fips:

Alice, dafür ist keine Zeit, wir müssen los! Oh je, oh weh, die Zeit!

Cap:

Zuerst der grüne Schlüssel. Der Immergrünwald ist nicht weit von hier.

(alle ab)

Rosalie:

Ein nettes Mädchen. Zu dumm, dass sie nicht weiß, was da auf sie zu kommt.

(schlägt ihr Buch auf, beginnt wieder zu lesen)

Raupe:

Ja, hätte sie mal besser die richtige Frage gestellt.

(Kaugummiblaste)

Licht aus, Musik an

Szene 4

Im Immergrünwald. Das Bühnenbild zeigt einen bunten, recht verrückten Wald.

Ab und an wächst ein Baum einfach verkehrt herum von oben nach unten. Mitten auf der Bühne steht eine Kuckucksuhr, deren Pendel hin und her schwingt. An der Seite sitzt ein Zwerg auf einem bunten Pilz.

Gimpel:

(aufgeregt)

He! He, kommt alle schnell zusammen! Ich muss euch etwas Wichtiges erzählen!

Anemone:

Gimpel, was machst du denn wieder für einen Radau? Ich brauche meinen Schönheitsschlaf.

Goliat:

Schönheitsschlaf? Na, da müsstest du es schon wie Dornröschen machen.

Anemone:

He! Spar dir deine zu kurz geratenen Sprüche.

Goliat:

(schnaubt wütend)

Firlefanz! In der Kürze liegt die Würze!

Anemone:

Na, du musst es ja wissen.

Goliat:

Außerdem bin ich 3 cm größer als der Durchschnittszwerg!

(streckt ihr die Zunge raus)

Ich bin also überdurchschnittlich groß!

Anemone:

Du hast nur eine große Klappe!

(streckt ihm die Zunge raus)

Hasel:

Was ist denn hier los?

Gimpel:

Nichts ist los. Im Grunde alles wie immer. Anemone und Goliat bekommen sich in die Haare, kaum dass sie dieselbe Lichtung betreten.

Hasel:

(verträumt)

Ach ja, was sich liebt, das neckt sich.

Anemone:

Was? Ihr spinnt wohl!

(verschränkt schmollend die Arme vor der Brust)

Goliat:

Die? Nie im Leben!

(verschränkt schmollend die Arme vor der Brust)

TickTack:

Wenn die Zeit nicht reif ist, kann nichts geschehen machen. Wenn die Zeit jedoch reif ist, kann nichts es verhindern.

Gimpel:

Äh - das habe ich jetzt nicht verstanden.

TickTack:

Ist auch egal. Was war denn so wichtig, dass du es uns gleich erzählen wolltest?

Gimpel:

Ach so, das, ja, Moment ... äh, was wollte ich euch nochmal gleich sagen?

Anemone:

(legt beruhigend ihre Hand auf Gimpels Schulter)

Keine Sorge, es fällt dir sicher wieder ein.

Goliat:

(leise zu sich selbst mit versonnenem Blick auf Anemone)

Ach, sie hat ein Herz aus Hagebutten.

Hasel:

Ja, das hat sie wirklich.

Goliat:

(erschrocken)

Was? Äh - habe ich das jetzt laut gesagt? Sag ihr das nur nicht! Ich werde es abstreiten!

Anemone:

Was wirst du abstreiten?

Goliat:

Äh! Firlefanz! Geht dich nix an!

Reineke:
Ich denke, ich kann dir auf die Sprünge helfen.

Anemone:
Du weißt, was Goliat gemeint hat?

Goliat:
(völlig erschrocken)
Du weißt es? Firlefanzen, nix weißt du, gar nix! Ich habe nix gesagt! Oder, Hasel, ich habe nix gesagt?! Sag doch mal!

Hasel:
Ja, ja, Goliat hat nichts gesagt.

TickTack:
(leise mit einem Grinsen zu Hasel)
Als ob wir nicht alle wüssten, was da los ist.

Reineke:
Ich meine Gimpel.
(hebt seinen Zeigefinger)
Ich weiß, was er euch erzählen wollte.

Anemone:
(enttäuscht)
Ach so.

Goliat:
(erleichtert)
Ach so.

Gimpel:
Wirklich?

TickTack:
Na dann raus mit der Sprache, bevor mir vom Warten noch die Zeiger einrosten.

Reineke:
(mit erhobenem Zeigefinger)
Wir bekommen Besuch.

Gimpel:
Bekommen wir?
(erinnert sich)
Ja genau, das wars! Wir bekommen Besuch.

Alle:
Von wem?

Reineke:
Es ist Alice.

Alle:
Alice?

Anemone:
Alice kommt hierher? Unsere Alice?

Goliat:
Na, was denn sonst für eine Alice?

TickTack:
Na, das wird auch Zeit!

Gimpel:
(flattert aufgeregt, dann begeistert)
Oh, wie aufregend, habt ihr schon gehört, dass Alice hierherkommt?

Hasel:
Unglaublich, sie kommt hierher, zu uns. Ich bin ganz aufgeregt.
(macht einige Schritte vor)
Ich werde Alice kennenlernen. Ich werde ihre Hand schütteln.
(plötzlich schüchtern)

Aber was, wenn sie mich nicht mag?
(weicht zurück)
Aber das ist vielleicht meine einzige Chance?
(wieder einen Schritt vor)

TickTack:
Ah, da kommen sie.

Gimpel:
Wer kommt?

Hasel:
Alice, oh, ich kann sie schon sehen. Ich geh sie begrüßen!
(geht voran, stockt und geht dann schnell zu den anderen zurück)
Oder vielleicht macht das besser einer von euch.

TickTack:
Kommt Zeit, kommt Rat. Ich spreche mit ihr. Wollen wir mal herausfinden, was sie hier möchte. Und ihr gebt uns die nötige Zeit. Ab mit euch!

*Anemone, Reineke, Gimpel und Hasel gehen tuschelnd ab, spitzeln aus dem Off.
Goliat schlägt die Hände vor die Augen. Die Gruppe mit Alice kommt auf die Bühne.*

Alice:
Was ist das für ein wunderlicher Wald. Da wachsen ja Bäume verkehrt herum.

Smile:
Wieso denn verkehrt herum?

Alice:
Na, weil sie falsch herum stehen.
(deutet auf einen Baum, der von oben nach unten wächst)

Smile:
Und wer entscheidet, was richtig und falsch ist?

Alice:
Na, in dem Fall die Naturgesetze.

Fips:
Alice, hast du denn vergessen, wo du bist? Im Wunderland gibt es viele wunderliche Dinge.

Cap:
Aber das ist doch nicht wunderlich, das ist super praktisch. Stell dir mal zum Beispiel einen Mirmelkeksbaum vor. Wir haben so einen im Garten. Wenn der jetzt aber von unten nach oben wachsen würde, wäre das total unpraktisch.

Alice:
Wieso?

Cap:
Na, weil wir immer, wenn wir Mirmelkekse zum Tee wollen würden, erst eine Leiter bräuchten. Das wäre doch total umständlich.

Fips:
Aber was viel wichtiger ist, wir sind hier.

Cap:
Wir bezweifeln, dass es etwas Wichtigeres als Tee mit Keksen gibt. Apropos!
(er pfeift und sieht sich suchend um)

Alice:
Der Wald sieht furchtbar groß aus, wie sollen wir da nur den Schlüssel finden?

Smile:

(in ihrer gewohnt trockenen Art)

Wir? Gar nicht. Du wirst ihn finden.

Fips:

Ganz genau, und Alice, ich möchte dich auch gar nicht drängen, aber vielleicht könntest du dich damit etwas beeilen. Du weißt, wir haben keine Zeit!

Cap:

(nach kurzer Zeit kommt eine alte Ledertasche/Koffer herein "gerollt")

Ah, da bist du ja, das hat aber gedauert. So, wollen wir doch mal sehen ...

(beginnt, allerlei Dinge aus der Ledertasche zu ziehen. Ein Mini-Klapptisch, Tischtuch, Keksdose, Teekanne und Tassen, und richtet sich häuslich ein)

Fips:

Cap, für sowas haben wir jetzt keine Zeit!!!

Cap:

Für eine Tasse Tee ist immer Zeit.

TickTack:

Die Zeit verweilt lange genug für denjenigen, der sie nutzen will.

Fips:

(macht einen erschrockenen Satz)

Oh je, oh weh! Wer bist du?

TickTack:

Ich bin TickTack.

Alice:

(Ungläubig)

Du ... du bist eine Kuckucksuhr.

TickTack:

Ich denke, das ist offensichtlich.

Alice:

Aber was tust du hier?

TickTack:

Was meinst du damit, was ich hier tue? Ich lebe hier!

Alice:

Hier im Wald?

TickTack:

Ich finde es vollkommen naheliegend, dass eine Kuckucksuhr im Wald steht. Wo sollte ich denn deiner Meinung nach bitte sonst sein?

Alice:

Na, zum Beispiel in einem Wohnzimmer.

TickTack:

Wozu?

Alice:

Na, dass die Leute die Zeit von dir ablesen können.

TickTack:

So ein Unsinn! Die Zeit ist immer und überall, ob mit oder ohne Uhr.

Fips:

(leise)

Was bringt uns eine teure Uhr, wenn wir keine Zeit haben?!

(geht etwas rückwärts und stößt gegen Goliats Pilz)

Goliat:

He! Pass doch auf, Langohr!

Fips:

(fährt erschrocken herum)

Cap:

(freudig)

Goliat! Dich haben wir ja schon ewig nicht mehr gesehen. Wo hast du gesteckt?

Goliat:

(verlegen)

Ja, weißt du, ich habe hier gerade ... naja, weißt du, hier ist so eine Sache, ich bin ...

Reineke:

(altklug)

Schwer verliebt.

Goliat:

Pst! Das ist doch ein GEHEIMNIS!!!

Hasel:

(tritt auf)

Es ist kein Geheimnis, wenn es der ganze Wald weiß.

Reineke:

(Mit erhobenem Finger)

Nicht der ganze, eine Person scheint erstaunlicherweise immer noch ahnungslos.

Gimpel:

Wer ist ahnungslos?

TickTack:

Liebe hält sogar die Zeit an.

Anemone:

(tritt auf)

Oh, TickTack, du bist ja ein richtiger Poet. Wovon habt ihr gesprochen?

Goliat:

Von nix, von gar nix, überhaupt nix. So ein Firlefanz!

Cap:

Fein, fein, möchte jemand Tee? Genau genommen haben wir nämlich heute Nicht-Geburtstag. Wenn das kein Grund zu feiern ist.

(beginnt, vor sich hinzuwerfeln und Tee zuzubereiten, wofür er immer wieder etwas aus der Tasche holt und es dort wieder verschwinden lässt. Dabei wirkt es, als würde er mit sich selbst sprechen)

Hasel:

(Zwischen Neugier und Schüchternheit hin- und hergerissen)

Du bist Alice, nicht wahr?

Alice:

Ja, das bin ich.

Waldlinge:

(tuschieln)

Goliat:

(etwas unfreundlich)

Und was wollt ihr hier?

Anemone:

Goliat, sei doch nicht so unhöflich!

(zu Alice)

Herzlich willkommen im Immergrünwald.

Gimpel:

Alice ist hier, sie ist hier.

*(flattert aufgeregt umher. Smile wird auf sie aufmerksam.
Leckt sich über die Lippen und schleicht ihr nach)*

Hasel:

Wir freuen uns so, dich kennenzulernen.

(hin- und hergerissen)

Ich ... ich bin ... ich bin Hasel.

Alice:

(schüttelt seine Hand)

Freut mich, Hasel.

Hasel:

(völlig entzückt)

Sie hat meine Hand geschüttelt ... meine Hand ... habt ihr das gesehen? Ich werde sie nie mehr waschen.

TickTack:

Goliats Frage ist nicht unbegründet, was wollt ihr hier?

Smile:

(will sich gerade Gimpel schnappen, der es im letzten Moment merkt und davonflattert)

Ist das nicht offensichtlich?

Reineke:

(mit erhobenem Finger)

Ihr sucht den Schlüssel.

Cap:

Ja, genau deswegen sind wir hier.

(Selbstgespräch)

Du schlauer Kopf, was haben wir nur immer für gute Ideen.

(zu den Waldlingen)

Und ihr zeigt uns den Weg. Aber erst nach dem Tee.

(reicht Anemone eine Tasse Tee)

Alice:

Ja, wir haben es wirklich etwas eilig. Würdet ihr uns bitte den Schlüssel geben?

Fips:

Und schnell, wenn möglich.

TickTack:

Das würden wir gerne tun, aber ...

C,A,F,A,S:

ABER?

Reineke:

(Finger)

Aber wir können es nicht.

Smile:

Könnt oder wollt nicht?

Goliat:

Wir können nicht. Hast du was auf den Ohren, Miezekatze?

TickTack:

Es ist nicht unsere Aufgabe, sondern ihre.

Hasel:

Alice muss ihn finden. Und ich bin mir sicher, sie schafft es.

Smile:

Na gut, dann eben so. Wo müssen wir lang?

TickTack:

Zur rechten Zeit ist der Weg das Ziel.

Cap:

(begeistert)

Eine famose Wegbeschreibung!

(beginnt, seine Tasche wieder einzuräumen)

Smile:

Na, etwas genauer bräuchten wir es schon.

Reineke:

Der Schlüssel ist tief im Wald. Dort, wo der Wald einst seinen Ursprung nahm.

Fips:

(panisch)

Oh je, oh weh! Du meinst doch nicht etwa im Dunkelwald?

Alice:

Was ist so schlimm daran?

Anemone:

Dieser Teil des Waldes ist uralt. Die Bäume wachsen teilweise so dicht, dass kein Sonnenlicht den Boden berührt.

Reineke:

Deswegen nennt man diesen Teil auch den Dunkelwald.

Gimpel:

Und dort haust vieles, dem man lieber nicht begegnen möchte.

Hasel:

Viele Geschichten ranken sich um diesen Ort. Und es sollen dort schon Leute spurlos verschwunden sein.

Goliat:

Firlefanzen, das sind doch nur Geschichten.

Anemone:

Tatsächlich? Na, dann kannst du Alice ja dort hinführen.

Goliat:

Ich? Äh, das geht nicht ... ich habe eine Stinkpilzsuppe auf dem Herd!

Anemone:

Hast du nicht!

Goliat:

Habe ich wohl!

TickTack:

Die Zeit ist fortgeschritten und die Zeit des Verweilens ist vorbei. Nun ist die Zeit des Handelns. Alice, verzage nicht und glaub an dich, dann wirst du deinen Weg finden, wenn die Zeit reif ist.

(Waldlinge bilden einen Kreis um TickTack, um sich zu beratschlagen)

Wir brauchen einen Freiwilligen.

(alle bis auf Gimpel treten schnell einen Schritt zurück)

Ah, Gimpel, sehr schön.

Reineke:

Gimpel wird euch ein Stück begleiten.

Hasel:

(schiebt den verdutzten Gimpel zu Alice)

Bleibt auf dem Weg. Der Wald hat es in sich, und wer vom Weg abkommt, wird sich verlaufen.

Gimpel:

Keine Sorge, ich bekomme das schon hin.

(leise zu Hasel)

Wo wollen die nochmal hin?

Hasel:

(flüstert)

Dunkelwald.

Gimpel:

Ja, stimmt, danke.

(murmelt vor sich hin)

Dunkelwald? Dunkelwald.

(läuft los)

Anemone:

(dreht ihn in die richtige Richtung und flüstert)

Da geht's lang.

Gimpel:

Äh, ja klar ... da lang! Kommt ...

(ins Publikum ab, dann in die eine Richtung)

Alice:

Danke. Auf Wiedersehen.

Fips:

Oh je, oh weh, wenn ich ehrlich bin, habe ich es gar nicht mehr so eilig.

Cap:

Immer optimistisch bleiben, Fips. Und du: huschhusch ...

(scheucht Tasche ins Off)

Gimpel:

Los, hier entlang, ach nein, Moment, da geht's lang.

(wechselt Richtung, verschwindet im Zuschauerraum)

Smile:

Ich fürchte, wir brauchen deutlich mehr als Optimismus.

Waldlinge:

Auf Wiedersehen!

Goliat:

Glaubt ihr, dass das gut geht?

TickTack:

Das wird die Zeit zeigen.

Musik an, Licht aus

Szene 5

Die Bühne zeigt den Wald. Zwei bewegliche Elemente mit Waldmotiv stehen auf der Bühne.

Sie werden von Reineke und TickTack (ohne Uhr) sowie von Anemone und Hasel gehalten. Die Figuren selbst treten nicht in Erscheinung, sondern bewegen die Elemente. Alice und ihre Gruppe kommen durchs Publikum auf die Bühne. Die Lichtstimmung ist düsterer.

Gimpel:

Kommt, wir sind bald da.

(bleibt kurz stehen, sieht sich um)

Glaube ich zumindest.

Alice:

Das hoffe ich, ich könnte eine Pause vertragen.

(bleibt stehen)

Fips:

Alice, nicht stehenbleiben. Wir müssen zusammenbleiben. Es ist hier wirklich gefährlich! Oh je, oh weh, Kaninchen stehen ganz oben auf so manchem Speiseplan.

(sieht sich ängstlich um)

Cap:

Gimpel, bist du dir sicher, dass du den Weg kennst?

Gimpel:

Kann eine Kartoffel fliegen? Natürlich bin ich sicher. Kommt. Bleibt zusammen.

Smile:

(leicht genervt)

Ja, ja, schon gut, wir haben es alle verstanden. Schön zusammenbleiben.

Gimpel:

Ihr könnt euch auch alle an den Händen halten, dann ist es sicherer.

Fips:

Eine hervorragende Idee. Und das weiße Kaninchen kommt in die Mitte. Zur Sicherheit!

Alice, Cap und Fips reichen sich die Hand. Cap greift

Smiles Hand. Diese schaut darauf, zieht ihre Hand weg und schlägt leicht nach Caps Hand.

Smile:

Nicht dein Ernst! Ich werde nicht deine Hand halten!

Alice, Fips und Cap sehen sich an. Dann räuspern sich alle drei verlegen und lassen sich wieder los. Gemeinsam bewegen sie sich über die Bühne. Sie verschwinden im Off und tauchen an anderer Stelle wieder auf. Cap bleibt kurz stehen und blickt sich in die Richtung um, aus der sie gekommen sind. Da verschiebt sich eines der beweglichen Elemente und schneidet ihm den Weg ab.

Cap:

He, Moment mal, wo ist denn der Weg hin und nanu, wo sind denn die anderen. Es scheint, als haben sie sich verlaufen.

(schüttelt den Kopf)

Dann müssen wir sie wohl suchen.

Er irrt über die Bühne und verschwindet im Off. Die anderen tauchen aus dem Off auf

Smile:

He, wartet mal, Cap ist weg.

Alice:

Aber er war doch eben noch da?

(ruft)

Cap? Wo bist du?

Waldlinge:

(Echo)

Cap, wo bist du? bist du? bist du.

Fips:

Habt ihr das gehört?

Smile:

Ja. Wir sollten zusehen, dass wir Cap wiederfinden und von hier verschwinden.

Alice:

(ruft)

Cap!

Waldlinge:

(Echo)

Cap ... Cap ... Cap.

Gimpel:

Los, weiter. Schön zusammenbleiben. Hier entlang, nein da, ach Quatsch, da lang ...