



Ich finde, er sieht aus wie ein Theodor.

Stefan Schroeder: Nussknacker und Mäusekönig

nach E.T.A. Hoffmann, 2 D – 4 H, ab 6 Jahren, UA: frei

Marie muss an Weihnachten krank das Bett hüten. Sie kann ihren Eltern einfach nicht begreiflich machen, dass wirklich eine böse Mäusearmee nachts das Kinderzimmer in ein Schlachtfeld verwandelt hat. Das war doch beileibe kein Fiebertraum! Sondern der fiese Mäusekönig, der auf Maries Nussknacker Theodor Jagd gemacht hat. Nur der seltsame Herr Droßelmeier glaubt Marie und erzählt ihr die Geschichte von der jungen Prinzessin Pirlipat, die einst vom wütenden Mäusekönig selbst in einen Nussknacker verwandelt worden war. Nur wenn sie am Tag vor Weihnachten genau um Mitternacht die geheimnisvolle Nuss Krakatuk essen würde, wäre sie geheilt. Ein junger, ehrbarer Mann müsse sie für sie knacken. Der junge Mann, dem dies gelang, hieß Theodor. Aber gerade als alles nach einem glücklichen Ende der Geschichte aussah, tauchte der garstige Mäusekönig wieder auf und suchte sich ein neues Opfer: ausgerechnet Theodor! Ob Marie ihrem Nussknacker wohl helfen kann?

In der Bühnenbearbeitung von E.T.A. Hoffmanns Märchenklassiker hält die Phantasie Einzug in Maries Alltagswelt und verwebt zwei Geschichten zu einem Abenteuer mit weihnachtlichem Ausgang.



Stefan Schroeder wurde 1977 in Hagen geboren. Er studierte Theaterwissenschaft und Anglistik in Bochum. Während des Studiums war er an verschiedenen Theatern der freien Szene als Autor, Regisseur und Darsteller aktiv, seit 2001 ist er Dramaturg am Schauspiel Dortmund. Außerdem führte er Regie am Wuppertaler Kinder- und Jugendtheater und ist seit zwei Jahren Lehrbeauftragter an der Fakultät für Kulturwissenschaften der Universität Dortmund.

Alle Rechte beim

Verlag für Kindertheater Uwe Weitendorf GmbH,
Max-Brauer-Allee 34
22765 Hamburg
Tel.: 0049 (0)40 607909916
E-Mail: kindertheater@vgo-kindertheater.de
www.kindertheater.de

Das Licht verdunkelt sich. Musik.

Die Szene wechselt zu Maries Zimmer. Das sollte mit geringem Aufwand geschehen.

Der spätere Wechsel zur „anderen Welt“ darf dann spektakulärer sein.

Marie liegt im Bett, in ihrer Nähe liegt der Nussknacker mit verbundenem Gesicht im Puppenbett:

Ein Verband, als wäre er beim Zahnarzt gewesen.

MARIE Schlaf gut, Theodor! Und gute Besserung!

NUSSKNACKER *mit Maries Stimme, die für ihn spricht.* Danke, Marie! Ich hab auch gar keine Zahnschmerzen mehr!

MARIE Und nur weil die anderen sagen, Nussknacker könnten keine Gesichter machen – lass dich bloß nicht kleinkriegen!

NUSSKNACKER *mit Maries Stimme.* Alles klar! Wird gemacht!

MARIE Gute Nacht, Theodor.

NUSSKNACKER *mit Maries Stimme* Gute Nacht, Marie. Jetzt geht die Stimme in die Theodors über: Und träum was Schönes!

Nebenan schlägt die Uhr zwölf.

Plötzlich seltsame Geräusche: Es beginnt, wie das Quieken der Mäuse und wird dann immer lauter. Erst läuft nur eine einzelne Maus durch das Zimmer... dann werden es mehr und mehr... und irgendwann ist das ganze Zimmer voller Mäuse... quiekend und tuschelnd untersuchen sie das ganze Zimmer... gehen die Wände ab... blicken in jeden Schrank, jede Schublade... schauen sich alles sehr genau an... schließlich belagern sie die Betten... Marie schreckt aus dem Schlaf hoch und schreit.

MARIE Was soll das! Weg mit Euch! Haut ab! Sie wirft etwas nach den Mäusen.

Plötzlich steht der Nussknacker in lebendiger Lebensgröße neben ihr.

NUSSKNACKER Bring dich in Sicherheit, Marie! Ich halte sie auf!

MARIE Theodor! Was machen die hier?!

NUSSKNACKER Du musst dich irgendwo verstecken, sie sind gefährlich!

MARIE Ich lasse dich nicht alleine!

NUSSKNACKER So leicht kriegen die uns nicht! Attacke!

Er nimmt den Kampf mit den Mäusen auf.

Maries Spielzeug erwacht nach und nach zum Leben und beschützt den Nussknacker...

E.T.A. Hoffmann lässt hier die Armee der Spielzeugsoldaten aufmarschieren und parodiert das Militärische seiner Zeit – für eine Übersetzung in die Gegenwart sollte man diverses lebendige Spielzeug losschicken: Puppen, Stofftiere, Spielfiguren... diese können sich wie in traumähnlicher Atmosphäre zeitlupenhaft bewegen.

Die Szene (vgl. das Kapitel „Die Schlacht“ bei E.T.A. Hoffmann) kann auf verschiedene Arten gelöst werden:

Schauspieler können in Kostümen der Mäuse und der Puppen und Spielzeuge Maries auftreten; die „Armeen“ der Mäuse und des Spielzeugs könnten durch Marionetten oder Handpuppen dargestellt werden;

alles könnte sich nur schemenhaft im Dunkel ereignen;

durch Scherenschnitte könnte ein Schattenspiel der Figuren ermöglicht werden;

die Gestalten könnten durch Projektionen an die Wand geworfen werden.

Während Spielzeug und Mäuse kämpfen, schlägt Marie mit ihren Kissen auf die Mäuse ein, die um ihr Bett herumlungern. Die Geräusche der Mäuse steigern sich zu diffusem Lärm. In E.T.A. Hoffmanns Szenerie erscheint zudem Droßelmeier auf der Bildfläche, evtl. wie eine schemenhafte Halluzination; etwa so, als würde das Geschehen unter seiner Hoheit stattfinden

Das Spielzeug zum Leben zu erwecken ist eine Idee Hoffmanns, auf die er im weiteren Verlauf der Handlung keinen Bezug mehr nimmt; insofern wäre selbst ohne dieses aufwändige Motiv die Geschichte noch erzählbar, jedoch verlöre sie einen wesentlichen Teil ihres phantasievollen Zaubers, der nicht zuletzt die nach wie vor ungebrochene Popularität dieser Erzählung ausmacht.

Auftritt Mäusekönig:

E.T.A. Hoffmann lässt das Mauerwerk bersten und „wie von unterirdischer Gewalt getrieben“ sprüht es dicht vor Marie Sand, Kalk und zerbröckelte Mauersteine hervor... „sieben Mäuseköpfe mit sieben hellfunkelnden Kronen erhoben sich, recht grässlich zischend und pfeifend aus dem Boden“... und ein gewaltiger Mäusekörper, „an dessen Hals die sieben Köpfe angewachsen waren“, arbeitet sich hervor...

E.T.A. Hoffmanns Mäusekönig ist eine seltsame Kreatur: Kein Charakter mit innerem Anliegen und kommunikativen Fähigkeiten wird hier gezeichnet, sondern ein absurdes, unnatürliches Ungeheuer: Die Gestalt gewordene Projektionsfläche der Ängste Maries in einem dunklen Zimmer. Welche Bühnenumsetzung auch immer für den Mäusekönig gewählt wird – sei es Projektion, Schattenspiel, Kostüm oder technische Finesse – : Hier beherrscht eine gewaltige, gruselige, Furcht einflößende, unerbittliche Gestalt die Szenerie.

MARIE Theodor! Vorsicht! Sie wirft ihr Kopfkissen nach dem Mäusekönig.

NUSSKNACKER fährt herum zum Mäusekönig Rühr dich nicht vom Fleck!

Langsam werden der Nussknacker und das Spielzeug von den Mäusen eingekesselt. Sie scheinen den Kampf zu verlieren.

NUSSKNACKER Lauf weg, Marie! Das ist der Mäusekönig! Du bist in Gefahr!
MARIE Wir müssen doch irgendwas tun! Wenn ich nur wüsste, was! *Sie blickt vom Bett aus umher, findet nichts, was ihr nützen könnte, ist verzweifelt.*
 Theodor! Nein!!

Der Lärm schwillt an – und bricht abrupt ab. Plötzlich ist das Zimmer hell erleuchtet.

Szenenwechsel: Der nächste Morgen: 23. Dezember.

Maries Spielzeug liegt kreuz und quer verstreut. Die Realität kehrt zurück.

An Maries Bett stehen Mutter, Vater und Dr. Wendelstern, ein gutmütiger, aber extrem kurzsichtiger, zerstreuter älterer Herr mit dicken Brillengläsern und wirren Haaren, der eine verschlissene Arzttasche trägt. Im Hintergrund steht Droßelmeier.

Marie schreckt auf wie aus einem bösen Traum.

MUTTER Marie! Es ist alles in Ordnung... Dr. Wendelstern ist ja da.
MARIE *blickt sich hektisch nach allen Seiten um* Wo ist Theodor?
DROSSELMEIER *aus dem Hintergrund* Theodor schläft in seinem Bett, keine Angst.
MUTTER Du musst hier gestern Abend ja noch ordentlich getobt haben – so wie es hier aussieht.

MARIE Das war ich nicht!
MUTTER Ja, ja, das war wahrscheinlich auch der Nussknacker.
MARIE Nein, die Mäuse!
MUTTER Ist ja gut, Marie.
DR.
WENDELSTERN Haben Sie Mäuse in Ihrer Wohnung?
MUTTER+VATER Nein!
MARIE Mein ganzes Zimmer war voller Mäuse! Sie haben Theodor angegriffen.

DR.
WENDELSTERN *versteht kein Wort. Fragt die Eltern:* Ist Theodor Ihr Sohn?
VATER+MUTTER Nein!
MARIE Theodor ist ein Nussknacker.
DR.
WENDELSTERN Das ist ja hochinteressant.
MUTTER Sie träumt manchmal schlecht, Dr.Wendelstern.
DR.
WENDELSTERN Bemerkenswert. Äußerst bemerkenswert.

MARIE Ich hab nicht geträumt! *Holt den Nussknacker aus seinem Bett. Er sieht ramponiert aus. Oh nein, der Arme ist ja verletzt.*

MUTTER Was hast du denn mit dem angestellt? Hast du hier Krieg gespielt??

MARIE Nein, das waren doch alles die Mäuse! Das ist der Beweis, dass ich nicht geträumt habe!

MUTTER Also jetzt mache ich mir aber Sorgen.

DR.

WENDELSTERN Keine Angst. Bei hohem Fieber sind solche Einbildungen nichts Ungewöhnliches.

MARIE Ich hab mir nichts eingebildet!
*Marie fängt an zu husten. Sie wirkt auf einmal sehr krank.
Dr. Wendelstern untersucht sie mit Stethoskop usw. – er sollte das tun, was jedes Kind kennt, das schon einmal mit einer Erkältung beim Arzt war, er sagt „Einatmen... Ausatmen... husten...“ usw. und kommentiert des öfteren mit Einsprengeln wie „hochinteressant“, „bemerkenswert, äußerst bemerkenswert“ etc. die seine Eigenart sind. Nach der Untersuchung zückt er ein Notizbuch, setzt sich umständlich eine andere Brille auf und macht sich dann kurzzeitig Notizen...*

MUTTER Was hat sie denn?

WENDELSTERN Eine typische Influenza mit Pyrexie im Fastigium – ganz offensichtlich.

MARIE Und was ist das?

DR.

WENDELSTERN Mach dir keine Sorgen. Wenn du ein paar Tage das Bett hütest, bist du bald wieder gesund, Mechthild.

MARIE Ich heiße Marie!

WENDELSTERN Ah. *Durchaus peinlich berührt* Sie müssen entschuldigen, ich habe leider ein grauenvolles Namensgedächtnis. *Er schreibt ein Rezept.*

VATER Schon in Ordnung.

MUTTER Dass das ausgerechnet Weihnachten sein muss!

DROSSELMEIER *sieht sich den Nussknacker an.* Marie, ich werde Theodor für dich reparieren. Dann könnt ihr euch hier zusammen erholen.

MARIE Ich hab aber nicht geträumt! Ich würde doch Theodor nicht kaputt machen!

VATER *der sich die Unordnung im Zimmer ansieht, einzelnes Spielzeug wahllos aufhebt und wieder weglegt.* Irgend jemand muss doch wohl dieses Chaos hier angerichtet haben.

DROSSELMEIER „Es gibt mehr Dinge im Himmel und auf Erden, als Eure Schulweisheit sich träumen lässt.“

MUTTER Kann es sein, dass sie schlafwandelt, Dr. Wendelstern?

MARIE Ich?! So'n Quatsch! *Hustet stark.*

DR.

WENDELSTERN Bleib ganz ruhig, Margarethe.

MARIE Marie!! *Hustet.*

DR.

WENDELSTERN *zu den Eltern.* Geben Sie ihr zweimal am Tag Hustensaft und achten Sie darauf, dass sie viel trinkt. Gegen das Fieber habe ich Ihnen etwas aufgeschrieben. *Überreicht das Rezept.* Und nach Weihnachten komme ich noch einmal vorbei. *Steht auf.* Bis bald und gute Besserung, Marianne.

MARIE Marie!

VATER Danke, dass Sie so schnell gekommen sind. Marie war ja heute Morgen gar nicht ansprechbar.

DR.

WENDELSTERN Bemerkenswert, äußerst bemerkenswert. Aber ihre Tochter ist bald wieder auf dem Damm. *Zu allen* Auf Wiedersehen. *Blickt in die völlig falsche Richtung.* Äh – wo geht's raus?

VATER Hier.

Dr.

WENDELSTERN *dreht sich um 180 Grad und stellt fest, dass er eigentlich neben der Tür stand.* Ah. Das ist ja hochinteressant. Auf Wiedersehen. *Geht ab, Vater begleitet ihn.*

MUTTER Na, dann wirst du wohl dieses Jahr Weihnachten im Bett verbringen, du Arme.

MARIE Ich will aber nicht im Bett bleiben!

MUTTER Keine Widerrede. Du hast gehört, was Dr. Wendelstern gesagt hat.

MARIE Der kann sich ja nicht mal meinen Namen merken, dieser Dr. Winselkern!

DROSSELMEIER *hat den Nussknacker repariert.* Hier, Marie, das sollte vorerst halten. Und seine Zähne hast du ja auch ganz wunderbar gepflegt. Sie sind prächtig verheilt.

Sie legt den Nussknacker wieder in das Puppenbett.

MUTTER Ich glaube, das ist jetzt hier ein Krankenzimmer, mit Theodor und dir.
Soll ich euch einen heißen Kamillentee kochen?

MARIE Mir doch egal.

MUTTER Betruhe und Tee! Das wird Euch gut tun. *Ab.*

DROSSELMEIER *setzt sich an Maries Bett, wo vorher Dr. Wendelstern saß.* Eigentlich bin ich ja heute nur gekommen, um eure Uhr zu reparieren... und jetzt das.

MARIE Du glaubst mir doch, Onkel Droßelmeier?

DROSSELMEIER Kennst du eigentlich die Prinzessin Pirlipat?

MARIE Prinzessin wer?

DROSSELMEIER Die arme Prinzessin Pirlipat war auch an Weihnachten krank, genau wie du.

MARIE Was hatte sie denn?

DROSSELMEIER Oh, sie wurde das Opfer einer ganz bösartigen, seltenen Zauberei... Ich glaube, die Geschichte muss ich dir erzählen. Pirlipats Eltern waren König und Königin, und Pirlipat war Prinzessin von Geburt an. Sie galt als die anmutigste und geistvollste junge Prinzessin, die das Königreich je gekannt hatte, und sie lebte zusammen mit ihren Eltern in einem märchenhaft schönen, prachtvollen bunten Schloss...

Die Uhr schlägt einige Male.

Musik. Die Bühne verwandelt sich in das Königsschloss der anderen Welt ...