



Regiehandreichung

zum Theaterstück

Herr der Diebe

von Cornelia Funke

Für die Bühne bearbeitet von Wolfgang Adenberg



„Herr der Diebe“ am Hessischen Landestheater Marburg, 2008

Aufführungsrechte und kostenloses Ansichtsmaterial:

Verlag für Kindertheater Weitendorf GmbH
Max-Brauer-Allee 34, 22765 Hamburg,
Tel: 0049 (0)40 607909-916
E-Mail: kindertheater@vgo-kindertheater.de
www.kindertheater.de

Herr der Diebe

Regiehandreichung

Die vorliegende Handreichung zum Stück „Herr der Diebe“ von Cornelia Funke gibt Ihnen Ideen und Hilfestellungen für die Inszenierung des Stückes mit jungen Akteuren ab 11 Jahren an die Hand.

Besondere Herausforderungen:

- Darstellung eines Karussells
- Häufige Spielortwechsel

Bühnenbild

Die Kulisse zeigt einen alten, vergilbten Stadtplan von Venedig. Dieser kann mit einem Beamer an die Bühnenrückwand projiziert werden. Links und rechts wird die Bühne von den „Schatten“ (Umriss aus schwarzer Pappe) zweier Kathedralen bzw. Monumenten begrenzt.

Das Sternenversteck der Kinder befindet sich in einem verlassenen Kino. Die Szenen in dem versteck können vor dem Theatervorhang spielen. Das Auf- und zu ziehen des Vorhanges ermöglicht einen einfachen und schnellen Ortswechsel beim Szenenübergang. Möglich wäre auch, das Lager der Kinder auf ein kleines Podest an einem der Bühnenränder zu bauen. Das Podest kann mit alten Kinoplakaten und Sternen beklebt werden. Spielt eine Szene im Sternenversteck wird das Podest gesondert beleuchtet. Sonst liegt es im Dunkeln.

TIPPI!



Anstatt echte Kerzen mit offenem Feuer auf der Bühne zu verteilen, können elektrische Kerzen verwendet werden. Sie sind ungefährlich und per Fernbedienung an- und abzuschalten.

Eine Lichterkette schafft ebenfalls eine gemütliche Atmosphäre und könnte die einzelnen Kerzen ersetzen.

Wenn ohne ein aufwendiges Bühnenbild gespielt werden soll, können Orte, wie das Sternenversteck, der Markusplatz oder die Villa von Ida Spavento, mit schlichten Schildern oder Wegweisern gekennzeichnet werden. Dieses Konzept ermöglicht diverse Ortswechsel in kürzester Zeit. Auch ohne diese Kennzeichnungen ist das Spielen möglich. Die Orte sollten dann jedoch einen festen Teil der Bühne zugewiesen bekommen. So wird beispielsweise eine Szene im Sternenversteck nur auf der rechten, eine Szene in der Spavento-Villa nur auf der linken Bühnenseite gespielt.

Strichfassung

Die Strichvorschläge zu diesem Stück finden sich am Ende der Regiehandreichung.

Beginn

Das Stück kann „fließend“ beginnen: Durch das Foyer bzw. den Zuschauerraum wandeln die Akteure in venezianischen Kostümen. Ihre Bewegungen sind stets langsam, majestätisch und vor allem stumm. Ab und an könnten sie in einer Pose verharren oder mit anderen Figuren Standbilder formen. Mit dieser „lebenden Kulisse“ soll das bunte Treiben des venezianischen Karnevals assoziiert werden. Alle Mitwirkenden können daran beteiligt sein (auch die Techniker etc. Sie benötigen keine gesamte Kostümierung, Masken sind ausreichend). Einige der Maskierten können in allen Szenen, die auf den Straßen Venedigs spielen, anwesend sein, sollten sich aber im Hintergrund halten. Die Aufmerksamkeit des Publikums soll auf der szenischen Handlung liegen.

Auch der Schauspieler von Bo könnte bereits zwischen den Maskierten herum laufen.

Wenn alle Zuschauer auf ihren Plätzen sitzen, wird der Zuschauerraum verdunkelt, die Figuren zentrieren sich auf und um die Bühne. Das Stück beginnt.

I. Akt

Szene 1

Der im Stücktext vorgegebene Szenenbeginn entfällt (siehe Strichfassung). Bo ist bereits auf der Bühne. Aus dem Publikum kommen Prosper und Wespe. Auf dem Weg zur Bühne beginnt der Sprechtext.

Szene 2

Um einen fließenden Übergang in die zweite Szene zu schaffen, könnte Victor ein kleines verschnörkeltes Tischchen mit zwei Stühlen (Max muss stehen) an den Bühnenrand stellen. Victors Büro bekommt demnach keine eigene Kulisse.

Bei seinem Auftritt trägt Victor einen Schuhkarton mit Löchern unter dem Arm. Die Schildkröte kann das gesamte Stück in ihrem Karton bleiben. So bleibt sie vom Publikum ungesehen. Obwohl die Schildkrötenthematik eine gewisse Komik beinhaltet, können die entsprechenden Szenenteile entfallen (siehe Strichfassung).

Szene 3

Die Bühne zeigt das Sternenversteck von innen. Riccio lümmelt auf einer alten Matratze. Vielleicht liest er. Hinter der Bühne hört man Wespe, Prosper und Bo klopfen.

Die auf der Bühne verteilten Kerzen werden von den Kindern ausgepustet, parallel dazu wird die Bühnenbeleuchtung herunter gefahren [S. 6].

Szene 4

Die vierte Szene spielt im Dunkeln. Das Publikum hört die Stimmen des Mannes und der Frau, zu sehen sind sie aber nicht.

Die Sirene der Alarmanlage kann auch durch das Geräusch einer Polizeisirene ersetzt werden. Es muss jedoch so klingen, als würde das Auto am Publikum vorbei fahren, so als hätte es sich in der Dunkelheit mit dem Dieb versteckt.

Optional kann diese Szene entfallen (siehe Strichfassung).

Szene 5

Die Bühne ist weiterhin im Halbdunkeln. Scipio springt aus der ersten Zuschauerreihe (hier kann er bereits zu Beginn des Stückes sitzen) auf die Bühne. Er trägt einen schwarzen Mantel, Stiefel und die Maske eines Pestarztes (auch Pantalone-Maske genannt), charakteristisch durch die lange



Nase. Prosper erwacht von dem Lärm und beleuchtet Scipio mit einer Taschenlampe, ähnlich wie mit einem Spotlight.

Szene 6

Victor bleibt an einem der Bühnenränder. An der anderen Bühnenseite befindet sich Barbarossas Laden. Damit in dieser Szene auf ein weiteres aufwendiges Bühnenbild verzichtet werden kann, könnte Barbarossas Laden als eine Art Drehorgel mit einer Schmuckauslage aufgebaut sein. Er bekommt dadurch den Charakter eines Straßenverkäufers.

Die Verfolgungsjagd kann auf der Bühne stattfinden. Die Schauspieler müssen gar nicht schnell laufen, die Verfolgung von Prosper und Riccio wird immer wieder durch die umherwandelnden Maskierten behindert, sodass Victor schließlich aufgeben muss. Je nach Beschaffenheit des Zuschauerraums kann die Verfolgungsjagd hierhin verlegt werden.

Szene 8

Victors Grundkostüm sollte ihn weiterhin als Detektiv identifizieren. Diesmal trägt er jedoch ähnlich wie die Karnevalsdarsteller eine Maske. Er positioniert sich wieder am Bühnenrand.

Szene 9

Der Conte trägt einen Anzug und eine Sonnenbrille.

Auf der Bühne steht nun eine dem Publikum zugewandte Bank. Alternativ könnten Scipio und der Conte absichtlich vom Publikum abgewandt vor der ersten Zuschauerreihe auf einer Bank sitzen. So entsteht bei den Zuschauern das Gefühl, sie seien ebenfalls in der Kirche anwesend. Ein Spotlight sollte die Schauspieler horizontal von

oben beleuchten. Die restliche Bühne ist unbeleuchtet, sodass das Straßenbühnenbild nicht sichtbar ist.

Der Übergang in die nächste Szene wird durch das Erhellern der gesamten Bühne eingeleitet – Die Bühne zeigt wieder die Straßen von Venedig.

Szene 10

Die Passanten, die Wespe zu Hilfe eilen, befinden sich bereits unter den Maskierten auf der Bühne. Sie sollten die Masken abnehmen, wenn sie auf Victor und Wespe aufmerksam werden.

Für Victors Telefonat [S. 18] könnte folgender Lichteffekt eingesetzt werden: Die Bühnenbeleuchtung wird herunter gefahren, der Detektiv bleibt in einem Spotlight stehen. Ein Umbau im Hintergrund der Bühne wird so ermöglicht, ohne dass eine Lücke in der Inszenierung entsteht.

Szene 12

Wird in dieser Szene der selbe Lichteffekt, wie in der 10. Szene eingesetzt, kann ohne ein spezifisches Bühnenbild gespielt werden: Die Bühne wird nicht beleuchtet. In zwei verschiedenen Spotlights stehen Victor und Esther. Während des Telefonats könnte Esther beispielsweise in einem Cocktailsessel sitzen und sich die Fingernägel lackieren oder in einer Zeitschrift blättern. Parallel zum Auflegen des Hörers geht ihr Spotlight aus. Victor bleibt auf der Bühne, die während des Telefonats umgebaut wurde.

Für die Darstellung von Dr. Massimos Haus können (je nach Bühnenraum) die Einlasstüren mit genutzt werden. Der Zuschauerfokus verschiebt sich von der Bühne zu den Einlasstüren und bietet damit eine interessante Abwechslung zur traditionellen Guckkastenbühne. Zudem ermöglicht es den unbemerkten Umbau der Hauptbühne. Die Einlasstür kann mit Pappe verkleidet werden, sodass sie ein venezianisches Aussehen bekommt. Sie muss nun mit einem mobilen Scheinwerfer beleuchtet werden.

Mit dem Schließen der Haustür [S. 22] geht der Spot aus und die Beleuchtung der Hauptbühne wieder an.

Szene 13

Parallel zum Löschen der Kerzen [S. 24] wird auch die Bühnenbeleuchtung herunter gefahren. Die Kinder verstecken sich, bleiben aber für das Publikum sichtbar. Dafür ist eventuell eine schwache Beleuchtung im Zuschauerraum nötig.

Victor betritt mit einer Taschenlampe das Sternenversteck. Durch den Lichtkegel wird Bos Auftritt hervorgehoben.

Alle „Diebe“ haben ebenfalls Taschenlampen bei sich, die sie gemeinsam beim „Angriff“ auf Victor anknipsen. Es kann jeweils der Schauspieler

angeleuchtet werden, der gerade spricht oder alle richten ihre Lampen auf Victor, der so geblendet handlungsunfähig und leicht zu überwältigen ist.

Alternativ zu einem Knebeltuch im Mund, kann Victor einen Streifen Klebeband aufgeklebt oder ein Tuch über den Mund gebunden bekommen.

Die Kinder „pusten“ die Kerzen aus (die Bühnenbeleuchtung fährt herunter) und gehen ab.

Szene 14

Um einen weiteren aufwendigen Umbau zu vermeiden, wird der gefesselte Victor am Rand der Bühne liegen gelassen.

Kurze Zeit später erscheint Prosper wieder auf der Bühne, „zündet“ die Kerzen wieder an. Parallel dazu wird die Bühnenbeleuchtung wieder hochgefahren.

Zur Lagebesprechung [S. 28] ziehen sich die Kinder an den anderen Bühnenrand zurück, sodass Victor sie nicht hören kann.

Szene 15

Wird das Haus von Scipio durch eine der Einlasstüren symbolisiert (siehe Szene 12), können sich die Kinder schon mit dem letzten Satz der Szene auf den Weg dahin machen. Haben die Darsteller einen längeren Weg bis zur Tür zurückzulegen, läuft in der Zeit Szene 16. Wird in einem kleinen Bühnenraum gespielt, kann die folgende Szene entfallen.

Alternativ können die Kinder während des Gesprächs bereits die Bühne, für das Publikum sichtbar, umbauen. Gleichzeitig wird damit der Weg zu Scipios Haus symbolisiert.

Pause

Bei einer längeren Spieldauer kann zwischen dem ersten und dem zweiten Akt eine Pause eingebaut werden.

II. Akt

Szene 2

Bevor Prosper die Bühne verlässt und Bo nachläuft, „pustet“ er die Kerzen aus. Parallel dazu wird die Bühnenbeleuchtung herunter gefahren.

Ähnlich wie in den Szenen 12 und 15 [I. Akt] könnte eine der Einlasstüren zur Darstellung von Ida Spaventos Haus genutzt werden. Das Publikum hört und sieht ein längeres Ruckeln an der Tür. So wird der Eindruck vermittelt, das Publikum sei bereits im Haus. Dann öffnet sich die Tür und Wespe, Mosca und Riccio kommen herein. Sie haben Taschenlampen bei sich und beleuchten damit den Bühnenraum. Die ersten Sätze werden im Flüsterton gesprochen. Wenn Bo durch die Tür tritt spricht er laut und wird ähnlich wie von einem Spotlight von den Lichtkegeln der Taschenlampen

fokussiert. Langsam tasten sich die Diebe bis zur Bühne vor.

Aus der Dunkelheit tritt Scipio auf. Das Knarren der Tür kann eingespielt oder selbst hinter der Bühne produziert werden (z.B. mit einer langsam gedrehten Ratsche). Auch er wird von den Lichtkegeln der Taschenlampen erfasst.

Ida Spavento schaltet bei ihrem Auftritt das Licht (und damit die volle Bühnenbeleuchtung) an.

Die Zigaretzenszene kann entfallen (siehe Strichfassung).



Der Flügel

1) Ein dünnes Drahtgestell mit leichtem Stoff bezogen kann den Flügel darstellen. Dieser kann später leicht in das Karussell integriert werden (siehe Karussell).

2) Im Kunst- oder Werkunterricht kann der Flügel auch aus Holz hergestellt werden. Später sollte der Holzflügel bemalt werden, darf aber den Holzcharakter behalten.

3) Auch aus Pappe oder Pappmaché lässt sich leicht ein Flügel zaubern.

Die Szene endet, indem die Kinder die Bühne Richtung Einlasstür verlassen. Währenddessen kann die Bühne umgebaut werden, sodass das Stadtbild wieder entsteht. Barbarossa postiert sich an der Bühnenseite, so wie bereits in Szene 6 [I. Akt].

Szene 4

Sobald die Kinder abgegangen sind, tritt Victor mit den Hartliebs auf. Victor stellt das kleine Tischchen auf, so entsteht sein Büro.

Szene 5

Die Bühnenbeleuchtung wird herunter gefahren. Es wird Nacht in Venedig. Über die Stadtplanekulisie könnte mit einer weiteren Videoprojektion Wasser gelegt werden. Dazu könnte ein leises Geräusch von plätscherndem Wasser eingespielt werden.

Die Darsteller verstecken sich sichtbar für das Publikum auf der Bühne. Sie können nun ebenfalls Masken tragen. Denkbar wären venezianische Masken oder aber einfache Augenbinden.

Der Conte kann ohne Boot auftreten.

Szene 6

Während die Kinder dem Conte folgen, wird die Projektion des Stadtplans langsam unsichtbar. Es bleibt die Wasser-Projektion zurück. So wird das Verlassen der Kanäle Venedigs verdeutlicht.

Das Boot kann durch ein Steuerrad am Bühnenrand dargestellt werden. Die anderen Darsteller sitzen in Form eines sich öffnenden Dreiecks dahinter. So bleiben alle Schauspieler für das Publikum sichtbar. Alternativ können alle Akteure am Büh-

nenrand stehen, einer hält das Steuerrad in den Händen. Alle blicken in die Ferne – hinter dem Publikum fahren fiktional der Conte und seine Männer in ihrem Boot.

Beim Zurückfahren wird langsam der Stadtplan wieder an die Bühnenrückwand projiziert. Die Wasserprojektion verschwindet.

Szene 9

Die Videoprojektion verschwindet nun ganz. In dieser Szene bietet sich der Einsatz einer Nebelmaschine an, sodass sich die Bühne im Halbdunkeln mit Nebel füllt. Prosper und Scipio treten auf.

Die Hundegeräusche können eingespielt werden oder ganz entfallen (siehe Strichfassung).



Das Karussell

1) Karussell aus Menschen: Fünf Akteure sind als die Karussellfiguren verkleidet. Alternativ können sie Masken und passende Accessoires (z.B. ein Dreizack) tragen. Gemeinsam halten sie einen Sonnenschirm, der das Dach symbolisiert. Er kann/soll bunt gemalt werden und so ein mystisches Aussehen bekommen. Scipio kann nun entweder auf dem Rücken einer der Figuren getragen werden oder hinter der Figur stehen und sich an ihr festhalten.

2) Schattenspiel: Hinter einer Leinwand kann ein kleines Spielzeug Karussell aufgestellt werden. Mit einem dahinter positionierten Scheinwerfer wird das kleine Karussell als vergrößerter Schatten auf die Leinwand projiziert.

3) Miniatur: Das Karussell kann auch durch eine Miniatur dargestellt werden. Das kleine Modell kann von Renzo mit auf die Bühne gebracht und später an Scipio weiter gegeben werden.

4) Diskokugel: Das eigentliche Karussell kann durch ein anderes Bild ersetzt werden. Dazu eignet sich beispielsweise eine Diskokugel. Die sich drehenden Lichteffekte erinnern an ein Karussell.

Das Karussell setzt sich von allein in Bewegung. Damit Scipios Fahrt auf dem Karussell besonders fantastisch aussieht, sollte mit viel Nebel und Lichteffekten gearbeitet werden. Zusätzlich erklingt die Melodie des Karussells. Alternativ zur klassischen Musik kann die Melodie des Karussell selbst vertont bzw. gestaltet werden.



TIPP!

Besonders mystisch klingen verschiedene Heulschläuche oder Heulrohre (*im Internet erhältlich*). Die quergeriffelten Kunst-

stoffrohre werden an einem Ende festgehalten und im Kreis herum gewirbelt. Je nach Drehgeschwindigkeit entstehen höhere oder tiefere pfeifende Töne. Die Geräusche können hinter der Bühne oder sichtbar für das Publikum im Zuschauerraum erzeugt werden.

Passend wären ebenfalls die Geräusche, die entstehen, wenn man über einen Flaschenhals pustet. Mit beliebig vielen unterschiedlich gefüllten Flaschen entstehen ebenfalls fantastische Melodien.

Hinter dem Karussell kommt nun der erwachsene Scipio hervor. Er wird von einem anderen Darsteller als zuvor gespielt.

Das brennende Karussell [S. 53] kann durch eine Videoprojektion dargestellt werden. Die Flammen werden an die Bühnenrückwand projiziert. Das knisternde Geräusch des Feuers wird eingespielt. Wenn das Karussell von fünf Schauspielern dargestellt wird, gehen diese langsam zu Boden – das Karussell bricht in seine Einzelteile auseinander.

Die Szene wird mit Black beendet.

Szene 10

Die Bühne zeigt nun wieder die Stadt-Kulisse. Der kleine Tisch aus Victors Büro steht nun an der anderen Bühnenseite, daran sitzen die Hartliebs und Bo. Die Akteure können die benötigten Requisiten bei ihrem Auftritt mitbringen und auf der Bühne platzieren.

Die Szene wird ebenfalls mit Black beendet, dann fällt direkt ein Spot auf Victor, der telefoniert (II. Akt, Szene. 11).

Szene 12

Während der vorherigen Szene wird die Bühne zur Spavento-Villa umgebaut.

Statt einer riesigen Schüssel Spagetti kann Ida Spavento auch ein Tablett mit Orangensaft herein tragen. Möglich wären auch Muffins oder eine Torte, die im Folgenden von Ida und Wespe verteilt werden.

Abschließend steht der Herr der Diebe auf, nimmt die Maske, die er immer getragen hat ab und hält sie in die Luft. Die Bühne wird verdunkelt. Das Schlussbild bildet ein Spot, der die Maske fokussiert.



Der Schluss

Der Zuschauer prägt sich insbesondere das Schlussbild ein, nimmt den letzten Eindruck, die letzte Emotion mit „nach Hause“. Daher sollte eine Inszenierung immer mit einem besonders wirkungs- und eindrucksvollen Schlussbild beendet

werden. Für die Erarbeitung sollten Sie eine ganze Probe einplanen. Besonders eindrucksvoll ist die Beteiligung aller Akteure an der letzten Szene. Gemeinsam kann die Gruppe den abschließenden Applaus entgegennehmen.

Strichfassung

- 1 -

Erster Akt

Erste Szene:

Man hört die Klänge eines langsamen, hypnotischen Walzers. In fahles goldenes Licht getaucht, erscheint ein prachtvolles Karussell mit fünf Figuren: einem Einhorn, einer Meerjungfrau, einem Wassermann, einem Seepferd und einem geflügelten Löwen. Das Karussell dreht sich langsam, wie in Zeitlupe. Victors Stimme ertönt.

VICTORS STIMME: Manchmal reden die Erwachsenen davon, wie schön es war, ein Kind zu sein. Sie träumen sogar davon, wieder eins zu sein. Aber wovon haben sie geträumt, als sie Kinder waren? Weißt du es? Ich glaube, sie träumten davon, endlich erwachsen zu sein.

Nun, einmal gab es die Möglichkeit, diese Träume zu erfüllen: Ein magisches Karussell, das jeden verwandelte, der auf ihm fuhr. Kinder wurden zu Erwachsenen, und Erwachsene wurden wieder zu Kindern.

Unmöglich, denkt ihr? Nicht in der Stadt, in der noch heute jede Gasse, jeder Palast und jeder Kanal von Magie durchdrungen ist. In der Stadt des Mondes: Venezia – Venedig!

(Während die Stimme spricht, sieht man, wie zwei Gestalten in prachtvollen roten Gewändern und mit venezianischen Masken auf dem Karussell fahren. Das Karussell hält allmählich an, und die Gestalten steigen ab und stellen sich auf die Vorderbühne.

Hinter dem Karussell kommt nun ein kleiner, ca. fünfjähriger Junge hervor und geht nach vorne. Das Karussell verschwindet, und wir befinden uns nun auf den Straßen von Venedig. Der kleine Junge, Bo, sieht mit großen Augen die maskierten Gestalten an.)

[Anmerkung: Die Gestalten können während des gesamten Stücks auf der Bühne bleiben, um die magische Stimmung zu unterstreichen. Dabei sollten ihre Bewegungen stets langsam und majestätisch sein, und sie sollten öfters in Posen verharren.]

(Hinter der Bühne hört man Prosper rufen.)

PROSPERS STIMME: Bo!... Bo!

(Bo sieht unverwandt die beiden Gestalten an, die nun langsame tanzende Bewegungen machen. Prosper tritt auf, gefolgt von Wespe.)

PROSPER: Bo!

WESPE: Da ist er ja!

PROSPER: Verdammt, ich hab' dir doch gesagt, du sollst bei uns bleiben! Musst du immer weglaufen?

- BO: Ich hab' mir doch nur die schönen Kostüme angeguckt.
- PROSPER: Trotzdem musst du an meiner Hand bleiben. Stell dir vor, du verläufst dich und die Carabinieri schicken dich nach Deutschland zurück. Willst du das?
- BO: Nein.
- PROSPER: Oder noch schlimmer: Tante Esther entdeckt dich. Dann war unsere ganze Flucht umsonst.
- BO: Ja, ist ja gut. Ich pass ja auf.
- WESPE: Ach, komm schon, Prosper. Glaubst du wirklich, deine Tante kommt euch bis nach Venedig hinterher? Sie weiß doch nicht mal, dass ihr überhaupt hier seid.
- PROSPER: Unterschätz' Tante Esther nicht. Sie ist ein Ekel, aber sie ist nicht dumm. Sie wird nicht aufgeben, bis sie uns gefunden hat.
- BO: Das soll sie mal versuchen!
- PROSPER: Kommt. Gehen wir ins Sternenversteck zurück.
- WESPE: Trotzdem, Prosper. Ich glaube, du machst dir einfach zu viel Sorgen. Eure Tante ist garantiert nicht in Venedig.
- (Sie gehen nach hinten ab. Gleichzeitig treten von rechts Esther und Max Hartlieb auf.)*
- MAX: Esther! Nicht so schnell!
- ESTHER: Trödel nicht so rum, Max! Wir sind um Punkt 3 mit diesem Detektiv verabredet.
- MAX: Wir haben doch noch genug Zeit.
- ESTHER: Nur, wenn wir uns in diesem Labyrinth von Gassen nicht wieder verlaufen – was uns noch nie gelungen ist! Kein Wunder, dass wir die Jungen in dieser dreckigen feuchten Stadt nicht zu fassen kriegen. Aber jetzt... *(Sie hatte sich zu ihrem Mann umgewandt und stößt nun fast mit einer der maskierten Gestalten zusammen.)* Huch! *(Sie sieht den Maskierten verächtlich an.)* Lächerlich, dieser Mummenschanz!
- MAX: Ach, sieh mal hier: Nr. 27. Wir sind da. ~~*(Sie stehen vor einer Haustür.)*~~
- ESTHER: Tatsächlich.
- MAX: Keine Klingel. Nur dieser goldene Türklopfer. *(Er benutzt ihn.)* Er hat doch bestimmt schon früher Zeit für uns.

(Ein alter Mann mit wirren weißen Haaren und einem struppigen Bart nähert sich ihnen.)

- ESTHER: Scheint keiner da zu sein.
- DER ALTE: Kann ich Ihnen helfen?
- ESTHER: Nein, danke, guter Mann. Wir kommen zurecht.
- DER ALTE: Sind Sie die Hartliebs?
- MAX: Allerdings. Woher wissen Sie...
- DER ALTE: Sie sind ein bisschen zu früh dran. Macht nichts. Kommen Sie mit.
- ESTHER: *(ungläubig)* Sie sind der Detektiv?
- DER ALTE: Höchstpönlich. *(Esther und Max wechseln einen bedeutungsvollen Blick.)*
- MAX: Sie wurden uns ganz anders beschrieben.
- DER ALTE: Anders? – Ach so, natürlich, meine Verkleidung! Entschuldigen Sie. *(Er nimmt die Perücke und den falschen Bart ab.)* Victor Getz. Zu Ihren Diensten.
- ESTHER: *(herablassend)* Sie beteiligen sich auch an dem bunten Karnevalstreiben, ja?
- VICTOR: Oh nein, nein! Ich habe nur jemanden beschattet. Berufskleidung sozusagen. ~~Aber kommen Sie doch herein.~~
- ~~*(Sie gehen durch die Tür.)*~~

Zweite Szene:

(In Victors Büro. An der Wand hängt ein großer Stadtplan von Venedig. Victor, Esther und Max treten ein.)

- VICTOR: Bitte nehmen Sie doch Platz.
- ESTHER: Danke. Es geht um...
- VICTOR: Einen Augenblick bitte. Ich muss kurz noch Lando versorgen.
- MAX: Lando?
- VICTOR: Eine meiner Schildkröten. *(Er holt Lando aus einem Pappkarton.)* Sag guten Tag, Lando. Der Gute ist ein bisschen erkältet. Nicht, dass er mir noch die arme Paula ansteckt... So, Lando. Ein Schluck von die-

hen auf dem Boden. Stofftiere, etc. Auf einer Matratze liegt Mosca und schläft.)

PROSPER: Keiner von uns kann sich Scipios Parolen merken.

WESPE: Völlig unnötig, wenn ihr mich fragt. Als ob sich einer für ein altes verlassenes Kino interessieren würde.

BO: Im Sternenvorsteck sind wir doch sicher, oder, Prosper?

PROSPER: Ganz sicher, Kleiner. – Hallo, Mosca!

WESPE: Mosca, aufwachen! Wir bringen Essen!

MOSCA: *(wacht auf)* Was? Essen?

WESPE: Essen und Pennen! Was machst du eigentlich sonst noch, hm?

RICCIO: Jetzt hör auf, rumzumotzen, Wespe. Wir haben schließlich den ganzen Tag vor dem Palazzo Pisani rumgestanden.

PROSPER: Um alles auszukundschaften?

RICCIO: Genau. Scipio steigt heute Nacht dort ein.

MOSCA: Keine gute Idee von ihm, wenn ihr mich fragt. Da wimmelt es nur so von Aufsehern. Das schafft er nie.

BO: Natürlich schafft er das. Für den Herrn der Diebe ist nichts unmöglich! Er ist sogar in den Dogenpalast eingestiegen!

MOSCA: Ja, schon gut. Ich wollte deinen Herrn der Diebe nicht beleidigen. Ich bin nur der Meinung, das schafft selbst er nicht.

BO: Abwarten. Wo der Herr der Diebe reinwill, da kommt er auch rein!

(Dunkel.)

Vierte Szene:

(Man hört im Dunkeln Stimmen.)

EIN MANN: *(Schreckenstaut)* Wer sind Sie? Was machen Sie in meinem Haus?

EINE FRAU: Francesco, was... Aaaahhh! Hilfe! Hilfe!

DER MANN: Polizei! Haltet den Dieb!

DIE FRAU: Mein Schmuck! Meine Ohrringe!

DER MANN: Haltet den Dieb!
(Die Sirene einer Alarmanlage ertönt.)

Fünfte Szene:

(Im Sternerversteck. Die Kinder schlafen auf ihren Matratzen. Ein paar Kerzen spenden spärliches Licht. Plötzlich klettert von oben Scipio an einem Seil herab. Er trägt einen schwarzen Umhang, hochhackige Stiefel und die Maske eines Pestarztes, charakteristisch durch die lange Nase. Er hat einen Beutel bei sich, der mit einigen Gegenständen gefüllt ist. Er springt auf den Boden. Durch das Geräusch wird Prosper wach und sieht sich suchend um. Als er Scipio sieht, erschrickt er heftig.)

PROSPER: Aaah!

SCIPIO: Hallo, Prop. Tut mir Leid, dass es so spät geworden ist.

PROSPER: Scipio! Irgendwann erschreckst du mich noch zu Tode mit dieser Maske! (Scipio nimmt die Maske ab.) Wie kommst du überhaupt rein? Wir haben doch alles verriegelt.

SCIPIO: Kleinigkeit.

(Inzwischen sind die anderen aufgewacht und murmeln Begrüßungen.)

SCIPIO: (stolz herum) Ihr habt aufgeräumt, wie ich sehe. Gut so. Letztes Mal sah es hier auch aus wie im Schweinestall.

WESPE: (leise zu Prosper) Sieh's dir an, wie er sich wieder aufspielt. (laut) Mir wär's lieber, wenn du nicht so oft mitten in der Nacht auftauchen würdest. Ich hab nämlich sehr gut geschlafen.

SCIPIO: Ach was. Wer denkt schon an Schlaf, wenn wir stattdessen die Beute verteilen können?!

RICCIO: Die Beute?

MOSCA: Du hast es wirklich geschafft?

SCIPIO: (wirft ihm eine Zeitung zu) Hier: Es steht schon in der Morgenzeitung.

MOSCA: (liest) „Unerklärlicher Einbruch im Palazzo Contarini. Wertvoller Schmuck und Kunstgegenstände gestohlen. Keine Spur von den Tätern.“

BO: Wahnsinn!

RICCIO: Kompliment, Scipio.

MOSCA: Palazzo Contarini? Wir haben doch den Palazzo Pisani beobachtet.

VICTOR: Mmmmmmm!!!!!!

(Dunkel.)

Vierzehnte Szene:

(Das Männerklo im Sternenversteck. Einige Zeit später. Victor liegt gefesselt und geknebelt auf dem Boden. Prosper kommt mit einem Glas Wasser und einem halben Ciabatta herein. Er entfernt den Knebel.)

PROSPER: Hier. Verhungern und verdursten sollen Sie nun doch nicht. Auch wenn Sie es verdient haben. (In der Folge füttert er Victor, dessen Hände weiterhin gefesselt bleiben.)

VICTOR: Hat euer Boss das erlaubt? Ich wette, er wollte mich vergiften mit diesem stinkenden Lappen.

PROSPER: Scipio ist nicht unser Boss.

VICTOR: Nein? Benehmen tut er sich aber so. Ist er noch da?

PROSPER: Nein. Er sucht ein neues Versteck, wo Sie uns garantiert nicht finden. Und solange bleiben Sie hier.

VICTOR: Na, das sind ja schöne Aussichten. Die Hände machst du mir wohl nicht los?

PROSPER: Bin ich bescheuert?

VICTOR: Dann tu mir zumindest einen Gefallen und hol den Schuhkarton rein, den ich vor dem Haupteingang abgestellt habe.

PROSPER: Auf solche blöden Tricks fall ich ganz bestimmt nicht rein.

VICTOR: Das ist kein Trick. Da ist meine Schildkröte drin. Sie ist sowieso schon erkältet, und wenn sie jetzt die ganze Nacht da draußen stehen muss, holt sie sich den Tod.

PROSPER: Eine Schildkröte? Was für ein Detektiv sind Sie eigentlich?

VICTOR: Ein guter. Und zwar in jeder Hinsicht. Ich will euch nichts Böses. Ich soll nur dafür sorgen, dass du und dein Bruder wieder ein Zuhause bekommt.

PROSPER: Unser Zuhause ist hier.

VICTOR: Du hast doch inzwischen selbst gemerkt, dass Bo zu klein ist, um ohne Eltern zurechtzukommen, oder? Was macht ihr denn hier? Klauen! Was ist das für eine Geschichte mit dem Flügel, den ihr da stehlen wollt? Und wenn die Polizei euch erwischt, kommt ihr beide

PROSPER: Natürlich kommst du mit. Wir gehen alle. Der Schnüffler ist gefesselt und im Klo eingesperrt. Er kann nicht entkommen.

(Sie gehen.)

Sechzehnte Szene:

(Victor allein. Er windet sich, um seine Hände freizubekommen. Schließlich gelingt es ihm, und er hält triumphierend die gefallen Fesseln in die Höhe.)

Siebzehnte Szene:

(Die Kinder stehen zögernd vor Scipios Haus.)

WESPE: Und jetzt? Wir können da doch nicht einfach klingeln.

MOSCA: Aber einer muss klingeln. Sonst erfahren wir nie was.

RICCIO: Scipio wird schäumen vor Wut, wenn er merkt, was wir hier tun.

PROSPER: Also gut. Ich mache es. *(Er klingelt. Eine Zeitlang rührt sich nichts.)*

RICCIO: Seht ihr? Falscher Alarm. Lasst uns gehen.

PROSPER: Vielleicht ist die Klingel kaputt. Ich klopfe mal.

(Er hebt die Hand, um zu klopfen. In diesem Moment öffnet sich die Tür, und Scipio kommt heraus. Prosper erstarrt in seiner Bewegung, die Faust vor Scipios Kopf erhoben. Eine Zeitlang sagt keiner ein Wort.)

BO: Hallo, Skip.

SCIPIO: Der verdammte Schnüffler hat mich verraten, was?

(Scipios Vater erscheint.)

DR. MASSIMO: Scipio. Was machst du noch hier unten? Hast du nicht Nachhilfunterricht?

SCIPIO: Ich gehe gleich, Papa.

DR. MASSIMO: Wer sind diese Kinder?

SCIPIO: Freunde von mir.

DR. MASSIMO: Dann geh mit ihnen auf dein Zimmer. Du weißt genau, dass die Eingangshalle kein Kinderspielplatz ist.

SCIPIO: Sie gehen gleich wieder. Sie wollten mir bloß... was bringen.

(Wespe, Mosca und Riccio ab.)

BO: Och, Mann! Das ist ungerecht! Ich bin der beste Dieb von allen!

PROSPER: Höchstens der beste Hühnerdieb. Komm her, du kannst stattdessen die Brieftaube füttern.

BO: Fütter sie selbst, du Blödmann!

PROSPER: Wird nicht frech. Ich hab' dir gesagt, du wirst nicht stehlen! *(Bo streckt ihm die Zunge raus.)* Na gut, dann kümmere ich mich um die Taube, wenn sich der Herr zu fein dazu ist.
(Während Prosper die Taube füttert, schleicht sich Bo heimlich weg.)
So, Kleiner. Wie wär's denn jetzt mit einer Runde Mau-Mau, hm? - Bo? Bo, wo bist du? - O nein, das darf doch nicht wahr sein!

(Er läuft Bo hinterher.)

Zweite Szene:

(Das Haus von Ida Spavento, innen. Man sieht ein längeres Ruckeln an der Haustür, dann öffnet sie sich. Wespe, Mosca und Riccio kommen herein. Mosca zieht gerade einen Dietrich aus dem Türschloss.)

RICCIO: Oh Mann. Hätte nicht gedacht, dass es so leicht ist, reinzukommen.

MOSCA: Das Schloss war ein Kinderspiel. Signora Spavento scheint keine große Angst vor Einbrechern zu haben.

WESPE: Jetzt müssen wir nur noch den Flügel finden.

MOSCA: Wenn das schon so...

(Bo kommt durch die Tür.)

BO: Hurra! Ich bin der Herr der Diebe!

WESPE: Bo!

MOSCA: *(hält ihm den Mund zu)* Pst!

WESPE: Verdammt, was machst du hier? Bist du Prosper etwa abgehauen?

(Bo nickt.)

MOSCA: Na, da wird der große Bruder ja auch bald hier auftauchen.

WESPE: Da ist er schon. Willkommen, Prosper.

(Prosper erscheint.)

PROSPER: Bo! Ich sollte dich windelweich prügeln!

BO: Ich wollte doch so gerne dabei sein.

MOSCA: Wo du nun doch hier bist, kannst du uns auch helfen.

PROSPER: Das werde ich nicht tun. Ich nehme Bo, und wir gehen sofort, bevor noch...

(Eine Tür öffnet sich ganz langsam und knarrend.)

RICCIO: Da ist jemand.

(Scipio erscheint in der Tür. Er trägt wieder seinen Umhang und seine Maske.)

MOSCA: Scipio!

RICCIO: Was machst du denn hier?

SCIPIO: Nein. Was macht *ihr* hier? Das ist mein Auftrag.

MOSCA: Du hast uns überhaupt nichts mehr zu sagen, du verlogener Bastard! Der Flügel gehört uns!

SCIPIO: Das wollen wir doch erst mal sehen.

MOSCA: *(packt ihn; laut)* Du verschwindest sofort von hier. Sonst erzählen wir deinem Vater, was sein Sohn nachts so alles treibt.

WESPE: Seid nicht so laut!

SCIPIO: Das Geld könnt ihr haben. Das hab ich sowieso nie gewollt. Aber den Flügel werde *ich* stehlen.

MOSCA: Das kannst du doch überhaupt nicht, du Muttersöhnchen!

SCIPIO: Ach ja? Ich könnte das ganze Haus hier leerräumen, wenn ich wollte!

(Plötzlich geht das Licht an, und Ida Spavento steht in der Zimmertür. Sie zielt mit einer Flinte auf die Kinder.)

IDA: Da wäre ich mir aber nicht so sicher.

RICCIO: Jetzt ist alles aus.

IDA: Das kannst du aber laut sagen, Kleiner.

WESPE: Sind Sie Ida Spavento?

IDA: Wer soll ich sonst sein? Einbrecher Nr. 7?

WESPE: Wir... wir wollten nichts Wertvolles stehlen, Signora. Nur den alten Flügel. Wir hätten sonst nichts angerührt.

IDA: Den Flügel? Was ist denn das für eine absonderliche Idee? Und woher wisst ihr überhaupt davon?

MOSCA: Wir sagen es Ihnen, wenn Sie nicht die Polizei rufen.

IDA: *(lacht)* Oh, du machst mir ein Angebot, das ich nicht ablehnen kann? Na, von mir aus. Wie Schwerverbrecher seht ihr mir nicht gerade aus. *(Sie nimmt die Flinte runter und lehnt sie an die Wand.)* Dann legt mal los.

WESPE: Wir wurden beauftragt, den Flügel zu stehlen.

IDA: Von wem?

WESPE: Wir kennen seinen Namen nicht. Es ist nur...

(In diesem Moment greift sich Scipio die Flinte und richtet sie auf Ida.)

SCIPIO: Den Namen sagen wir nicht!

RICCIO: Scipio!

PROSPER: Bist du verrückt geworden?

IDA: *(nimmt das Gewehr am Lauf und entreißt es ihm wieder)* Kleiner Irrer.

SCIPIO: He!

IDA: Glaubst du vielleicht, das ist geladen?

MOSCA: Du bist wohl total übergeschnappt, hier mit einem Gewehr rumzufuchteln!

SCIPIO: Ich hätte doch nicht geschossen! Ich wollte nur, dass wir das Geld kriegen!

MOSCA: Herr der Diebe! Du bist der Herr der Idioten, mehr nicht!

IDA: Herr der Diebe? Muss ich mich jetzt auch noch geehrt fühlen, dass ihr in mein Haus eingebrochen seid? Also, jetzt setzt euch gefälligst hin und erzählt mir eure abstruse Geschichte. *(Die Kinder setzen sich, bis auf Scipio, der sich an die Wand lehnt.)* Und?

MOSCA: *(zögerlich)* Ein Mann, der sich der Conte nennt, hat uns beauftragt, den Flügel zu stehlen.

PROSPER: Er sagt, er hat sein Leben lang danach gesucht.

MOSCA:

Ein Mann, der sich ³⁷der Conte nennt, hat uns beauftragt

[WESPE:]

Er will uns 5.000 Euro dafür geben.

IDA:

Das ist eine Menge Geld. Es scheint ihm ja wirklich viel wert zu sein, das alte Ding. Das wundert mich. Es sei denn...

PROSPER:

Ja?

IDA:

Kennt ihr die Geschichte vom Karussell der Barmherzigen Schwestern? *(Die Kinder schütteln den Kopf.)* Also, es handelt sich... Wo sind denn meine Zigaretten?

MOSCA:

(stößt Riccio an) Riccio!

RICCIO:

(gibt Ida beschämt die Zigaretten) 'tschuldigung. War nur ein Reflex. Kommt nicht wieder vor.

IDA:

Na, das will ich hoffen. *(Sie zündet sich eine an.)*

RICCIO:

Krieg ich auch eine?

IDA:

Was? Natürlich nicht. Rauchen ist ungesund.

RICCIO:

Na, und Sie?

IDA:

~~Ich versuche schließlich, es mir abzugewöhnen. Aber ihr könnt euch was zu trinken nehmen. Da steht alles. *(Wespe schenkt allen etwas ein.)* Also, kommen wir zu der Geschichte. Das Waisenhaus der Barmherzigen Schwestern kennt ihr? *(Die Kinder nicken.)* Vor mehr als einhundertfünfzig Jahren, so erzählt man sich, machte ein reicher Kaufmann diesem Waisenhaus ein sehr wertvolles Geschenk. *(Leise erklingt im Hintergrund der Walzer vom Beginn des ersten Aktes.)* Er ließ auf dem Hof ein Karussell aufbauen, mit fünf wunderschönen Holzfiguren: einem Einhorn, einem Seepferd, einem Wassermann, einer Meerjungfrau und einem geflügelten Löwen. Ein Karussell, das so schön war, dass man schon bald überall in Venedig davon sprach. Aber es dauerte nicht lange, da verbreitete sich das Gerücht, dass durch dieses Karussell rätselhafte Dinge hinter den alten Mauern geschähen.~~

RICCIO:

Rätselhafte Dinge?

IDA:

Man erzählte sich, dass ein paar Runden auf dem Karussell aus Kindern Erwachsene machten und aus Erwachsenen wieder Kinder.

PROSPER:

Wie soll das möglich sein?

(Scipio setzt sich, gefesselt.)

IDA:

Das erzählte man sich. Aber die Freude dauerte nicht lange. Schon nach wenigen Wochen drangen nachts Diebe in den Hof des Wai-

IDA: Und dafür folgen wir dem Conte, wenn er sich mit dem Flügel davonmacht, und so finden wir vielleicht das magische Karussell. Was sagt ihr dazu?

RICCIO: Wir folgen ihm?

MOSCA: Ich weiß nicht, dieser Conte ist mir irgendwie unheimlich. Was ist, wenn er uns entdeckt? Ich glaube, er kann ziemlich unangenehm werden.

IDA: Seid ihr denn gar nicht neugierig?

SCIPIO: *(steht auf)* Ich finde, das ist ein faires Angebot. Wir kriegen unser Geld, und selbst wenn der Conte was merkt: Wir sind schneller als er.

MOSCA: Ich höre immer „wir“. Mit „wir“ ist es vorbei, du verlogener Angeber. Du gehörst nicht zu uns.

RICCIO: Ja, geh doch zu Mama und Papa zurück. Wir brauchen dich nicht.

WESPE: Hört auf. Scipio hat Recht. Wir sollten das Angebot annehmen. Es ist wirklich fair. Ist irgendeiner dagegen?
(Keiner rührt sich.) Gut. Der Handel gilt, Signora Spavento.

IDA: Ausgezeichnet. Dann gebt eurem Conte mal Nachricht, dass ihr den Flügel habt, und dann werden wir ja sehen.

BO: Das wird spannend!

IDA: Und nun erlaubt bitte, dass ich meine so unsanft unterbrochene Nachtruhe fortsetze. Trinkt in Ruhe aus. Ihr findet ja wohl alleine raus. Nachdem ihr schon alleine reingefunden habt. Gute Nacht. *(Ab.)*

DIE KINDER: Gute Nacht.

WESPE: Was sagt ihr dazu?

RICCIO: Wahnsinn!

PROSPER: Das war noch mal Glück im Unglück. Ich glaub kaum, dass die meisten Leute so cool reagieren würden.

SCIPIO: Wir können heute Nacht noch die Taube fliegen lassen, und dann liegt morgen schon eine Nachricht vom Conte bei Barbarossa.

MOSCA: Danke für den Tipp, Herr der Diebe. Am besten verabschiedest du dich jetzt nach Hause.

SCIPIO: Ich geh nicht nach Hause! Nie mehr. Sie sind sowieso nie da. Und wenn, dann behandeln sie mich wie ein lästiges Haustier.

Ihr habt wenigstens keine Eltern, die euch ständig vorschreiben, was ihr zu tun und zu lassen habt.

Ich habe das alles satt. Wenn es dieses Karussell wirklich gibt, dann werde ich schneller draufsitzen als der Conte, und ich werde erst wieder runtersteigen, wenn ich einen Kopf größer bin als mein Vater!

PROSPER: Trotzdem kein Grund, sich uns gegenüber so aufzuspielen.

SCIPIO: *(zerknirscht)* Kann sein. Tut mir Leid...
Sagt ihr mir Bescheid, sobald ihr die Nachricht bei Barbarossa abgeholt habt?

WESPE: Naja, schließlich muss der Herr der Diebe seinen Auftrag ja zu Ende bringen...

SCIPIO: *(erleichtert)* Danke!
Ich muss jetzt los, sonst lässt mein Vater die ganze Stadt nach mir absuchen. Bis bald dann. *(Ab.)*

DIE ANDEREN: Bis bald.

MOSCA: Kommt, gehen wir auch nach Hause.

Dritte Szene:

(In Barbarossas Laden. Barbarossa bedient gerade eine Kundin, die eine kitschige Glasfigur in der Hand hält.)

KUNDIN: Und das ist garantiert echtes Muranoglas?

BARBAROSSA: Ich bitte Sie. Ich würde Ihnen doch keine minderwertigen Produkte verkaufen! Immer nur die allerbeste Qualität, das ist meine Maxime.

KUNDIN: Und ist da beim Preis noch was drin?

BARBAROSSA: Na ja, eigentlich bin ich da schon an der unteren Grenze. Aber ich will Ihnen was sagen: Sie sind mir sympathisch. Ich geh noch 10 Euro runter.

KUNDIN: Ach, das ist ja nett. Vielen Dank. *(Sie gibt ihm das Geld.)*

BARBAROSSA: *(steckt die Figur in einen Karton.)* Voilà! Und viel Spaß damit.

KUNDIN: Wiedersehen. *(Ab.)*

BARBAROSSA: Auf Wiedersehen. *(zählt gierig das Geld.)* Die Dummen sterben eben nie aus. *(Prosper, Bo und Wespe kommen in den Laden.)* Ach, ihr schon wieder.

BARBAROSSA: *(bleibt sinnend zurück)* Aha? Diamanten und Perlen... Das könnte interessant sein...

Vierte Szene:

(In Victors Büro. Victor sitzt an seinem Schreibtisch, ihm gegenüber Esther und Max Hartlieb. Victor niest heftig.)

[ESTHER: ~~(indigniert) Gesundheit.~~]

VICTOR: ~~[Danke. Ich habe mich bei meiner Schildkröte angesteckt. (Esther und Max wechseln einen erstaunten Blick.)]~~ Also, es tut mir wirklich Leid, dass Sie sich ganz umsonst nach Venedig bemüht haben, aber ich hatte Sie ja gewarnt.

ESTHER: Vor zwei Tagen haben Sie noch behauptet, sie wären hier.

VICTOR: Vor zwei Tagen waren sie das auch noch. Aber wie ich erfuhr, haben sie sich gestern auf eine Fähre geschmuggelt und sind auf und davon.

MAX: Wohin fuhr denn diese Fähre?

VICTOR: Oh, weit weg. Nach... äh... Korfu.

MAX: Korfu?

[VICTOR: ~~Korfu, ja.~~]

ESTHER: Das kann nicht sein.

VICTOR: Ich bitte Sie. Der Fall ist ganz eindeutig.

ESTHER: Ich habe Ihnen doch gesagt: die beiden sind hierher gekommen, weil die Stadt sie an ihre Mutter erinnert. So einfach gehen die hier nicht wieder weg. Sie müssen sich geirrt haben.

VICTOR: Ich glaube kaum...

ESTHER: Aber wie dem auch sei, wir danken Ihnen für Ihre Dienste, Herr Getz. Von nun an nehmen wir die Sache selbst in die Hand. Diese Plakate *(Sie hält ein Plakat mit dem Foto von Prosper und Bo hoch.)* haben wir heute in der ganzen Stadt aufhängen lassen.

VICTOR: Was?

ESTHER: Wenn die Jungen noch hier sind, werden wir sie bald haben.

VICTOR: Haben Sie es denn noch immer nicht begriffen?! Die beiden sind nur weggelaufen, weil Sie Prosper von seinem Bruder trennen wollen!

MAX: Wir werden Bo einen Hund schenken. Sie werden sehen, wie schnell er seinen Bruder vergisst. Komm, Esther.

(Sie stehen auf und gehen zur Tür.)

VICTOR: Mögen Sie Kinder eigentlich?

MAX: Meinen Sie jetzt Kinder im Allgemeinen? Nicht unbedingt. Sie sind zappelig, laut und ziemlich oft schmutzig.

VICTOR: So?

MAX: Und außerdem haben sie nicht die geringste Ahnung, was wichtig ist.

VICTOR: Tja, seltsam, dass aus so nutzlosen Wesen einmal etwas so Großartiges und Vernünftiges wird wie Sie, nicht wahr?
(Er dreht ihnen in seinem Schreibtischstuhl den Rücken zu.)

ESTHER: *(im Gehen zu ihrem Mann)* War das jetzt eine Frechheit?

MAX: Ignorieren, meine Liebe. Einfach ignorieren.

Fünfte Szene:

(In der Nacht am Nordufer der Lagune. Scipio, Prosper, Riccio und Mosca sitzen in einem Boot am Ufer eines kleinen Seitenkanals. Das Boot kann von der Straße aus bestiegen werden. Unter dem Boot wabert Nebel.)

SCIPIO: Sie kommt nicht.

PROSPER: Keine Bange, sie kommt. Sie ist selbst viel zu neugierig, worum es bei der Sache geht.

SCIPIO: Aber wir sind um 4 mit dem Conte verabredet, und jetzt ist es 5 vor!

(Ida Spavento erscheint. Sie hat den Flügel bei sich.)

IDA: So, da bin ich. Schönes Boot, Herr der Diebe. Weiß dein Vater, dass du es dir ausgeliehen hast?

SCIPIO: Natürlich nicht. Sonst wäre ich nicht hier.

IDA: Nehmt mal den Flügel an. Das Ding ist schwerer, als ich gedacht hatte. – Wo sind denn das Mädchen und der Kleine?

PROSPER: Glauben Sie, ich würde Bo zu so etwas mitnehmen? Er weiß natürlich von nichts und schläft. Wespe passt auf ihn auf.

IDA: Sehr vernünftig.

SCIPIO: Ich habe nur Angst, zu lange ein Kind zu sein. Komm, suchen wir das Karussell.

(Sie wollen seitlich abgehen, doch da hören sie plötzlich ein Knurren und dann lautes Hundegebell.)

PROSPER: Vorsicht! Er hat Hunde!

SCIPIO: Und was für welche! Lauf!

(Sie laufen in Panik in die andere Richtung. Doch von dort taucht plötzlich ein Junge auf. Er hält eine brennende Fackel in der Hand.)

DER JUNGE: *(Castor! Pollux! Aus! (Das Hundegebell hört auf.)* Zwei Eindringlinge? Los, kommt näher, damit ich eure Gesichter sehen kann. Aber versucht keine Tricks, sonst hetze ich wieder die Hunde auf euch. – Ach nein! Der Herr der Diebe höchstpersönlich. Was verschafft mir denn diese unerwartete Ehre?

SCIPIO: Du kennst mich?

DER JUNGE: Natürlich kenne ich dich. Hast du etwa unser Treffen im Markusdom vergessen? Oder die letzte Nacht, als ihr mir den Flügel übergeben habt?

PROSPER: *(packt Scipio am Arm)* Es funktioniert!

SCIPIO: Du bist der Conte!

DER JUNGE: Ihr könnt ruhig Renzo zu mir sagen. Jetzt, da ihr älter seid als ich.

SCIPIO: Unglaublich!

RENZO: Also, was wollt ihr hier, verdammt?

SCIPIO: Auf dem Karussell fahren.

RENZO: Woher wisst ihr von dem Karussell? Wart ihr das, die mir eben nachgefahren seid? Ich lasse mir nichts wegnehmen!

SCIPIO: Wir wollen dir nichts wegnehmen. Wir wollen nur auf dem Karussell fahren.

RENZO: Aber warum? Was habt ihr schon für einen Grund?

SCIPIO: Was wir für einen Grund haben? Kennst du die Geschichte von Peter Pan, dem Jungen, der nie erwachsen werden wollte? Was für ein Schwachkopf! Und du bist auch nicht besser. Machst dich wieder zum Kind, damit sie dich herumstoßen und auslachen können. Ich will endlich erwachsen werden, erwachsen, erwachsen, erwachsen!

(Hinter dem Karussell kommt der erwachsene Scipio hervor. Er sieht aus wie sein Vater.)

PROSPER: Unglaublich.

SCIPIO: Wie seh ich aus, Prop? Ganz anders?

RENZO: Erwachsen.

SCIPIO: Erwachsen. Ja, erwachsen. Was meinst du, Prop? Bin ich größer als mein Vater? Bestimmt, oder? *(Er fasst sich ins Gesicht.)* Bartstoppeln!

PROSPER: Jetzt kannst du dich jeden Morgen rasieren.

SCIPIO: Na, darauf hätt' ich verzichten können. *(Lacht)* So, jetzt bist du dran.

PROSPER: *(beklommen)* Ja...

SCIPIO: Es ist ganz einfach. Und es ist ein großartiges Gefühl.

RENZO: Du willst also auch? Bist du dir ganz sicher.

PROSPER: Ich muss meinen Bruder retten. *(Er strafft sich und geht auf das Karussell zu.)* Für Bo! *(Er steigt auf. Zu Scipio:)* Es kann losgehen.

SCIPIO: Halt dich fest!

(Scipio will gerade das Karussell anstoßen, als Barbarossa erscheint. Er hält eine Pistole.)

BARBAROSSA: Nicht so schnell! Los, die Hände hoch!

PROSPER: Barbarossa!

SCIPIO: Was will der denn hier?

RENZO: Castor! Pollux!

BARBAROSSA: Rufst du etwa die Hunde? Tut mir Leid, Kleiner, die hab' ich längst betäubt.

SCIPIO: Was wollen Sie?

BARBAROSSA: Das, was Sie für den Conte gestohlen haben. Sie sind doch der Herr der Diebe, oder? Die Diamanten und die Perlen! Her damit!

RENZO: Was reden Sie da für einen Unsinn?

BARBAROSSA: Halt den Mund, wenn Erwachsene sich unterhalten. Also, wo ist es?

SCIPIO: Diamanten und Perlen? Ich weiß gar nicht, wovon Sie reden.