



Voller Wunder



Der Geisterturm

Eine gespenstische Reise durch die Zeit

Rosemarie J. Sichmann



230

Der Geisterturm

Eine gespenstische Reise durch die Zeit

Rosemarie J. Sichmann

AUFFÜHRUNGSRECHT (für Schulen und Laienspielgruppen)

Die Aufführungsrechte zum gekauften Stück sind bei nicht-kommerziellen Aufführungen inkludiert. Das Recht ist zeitlich ab dem Erwerb auf ein Jahr begrenzt und beinhaltet innerhalb dieser Zeit beliebig viele Aufführungen. Für Aufführungen, bei denen Eintritt oder eine freie Spende verlangt wird, kontaktieren Sie uns bitte per E-Mail.

Vervielfältigungen dürfen nur für den eigenen Bedarf gemacht werden. Die Weitergabe der Texte an andere ist nicht gestattet.

Der UNDA Verlag behält sich alle Rechte, wie zum Beispiel die der Übersetzung, Streaming- und Rundfunkübertragung, Verfilmung sowie aller anderen Medien, vor.

Diese Bestimmungen schützen das geistige Eigentum der an der Reihe beteiligten Autoren und Bearbeiter.

Charakter-Identitäten: Während einige Rollen als männlich oder weiblich vermerkt sind, steht es frei jede Identität zu erweitern. Fast alle Rollen können männlich, weiblich oder nicht-binär sein. Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird in den Stücken auf eine geschlechtsspezifische Differenzierung verzichtet.

© by UNDA Verlag

www.unda.at

Inhalt

Das unterhaltsame Theaterstück verbindet mystische Spannung mit Humor sowie einer geisterhaften Reise durch die Zeit.

In der Nähe von _____ (Ort der Aufführung) steht ein hoher Turm, in welchem sich seit vielen Jahrhunderten, ganz oben unter dem Dach, ein verlassenes Zimmer befindet. Als sich im 18. Jahrhundert hier zwei junge Menschen – Margareta und Alexander – heimlich treffen, geschieht ein schwerwiegender Zwischenfall. Margareta stürzt nach einem Streit mit Alexander in ein Loch im Turmzimmer und verflucht daraufhin ihn und seine Familie. Seitdem wacht die schlaue Schleiereule über den Turm und kommentiert augenzwinkernd alles, was passiert. Jahrhunderte später erscheint dort einigen Arbeitern bei Renovierungsarbeiten der schaurige Geist von Margareta. Die Geisterfrau fordert Gerechtigkeit, doch die Arbeiter flüchten eilig. Einige Zeit später betritt eine Gruppe Jugendlicher im Rahmen einer Mutprobe das Turmzimmer. Wieder erscheint die Geisterfrau und die Suche nach einer geheimnisvollen Tafel beginnt. Werden sie den Fluch der Geisterfrau auflösen können oder müssen das die Nachfahren Xaxa und Tara im Jahr 2112 erledigen?

Personen

Eule.....	21 Einsätze
Margareta.....	7 Einsätze
Alexander.....	6 Einsätze
Geisterfrau (Margaretas Geist).....	13 Einsätze
Maurer Florian.....	8 Einsätze
Maler Stefan.....	9 Einsätze
Lehrling Bettina.....	9 Einsätze

Marta.....	8 Einsätze
Rosalie.....	8 Einsätze
Alex.....	5 Einsätze
Adrian.....	7 Einsätze
Xaxa.....	9 Einsätze
Tara.....	9 Einsätze
Zeitgeist(er).....	ohne Text

1. Szene

Personen:

Schleiereule, Alexander, Margareta, Zeitgeist

Bühnenbild:

Im Turmzimmer

Vorhang auf / Licht an. Wir sehen das Turmzimmer. Aus dem Off ertönen Eulenrufe und nach ein paar Momenten flattert die Schleiereule auf ihren Platz am Turmfenster.

Eule: (erblickt Publikum, freundlich)

Ja, was erblicken meinen scharfsinnigen Eulenaugen da? Endlich wieder Besuch im Zimmer des berüchtigten Turms von _____ (Ort der Aufführung)! Die letzten Besucher sind schon viel zu lange her (*hält inne*) oder sind sie eben erst verschwunden? (*achselzuckend*) Hier im Turmzimmer spielt die Zeit manchmal verrückt, springt vor und zurück oder wiederholt sich und man verliert den Überblick. Ich war auf alle Fälle in allen Zeiten anwesend und werde das wohl auch in Zukunft sein.

Der Zeitgeist erscheint auf der Bühne. Er hält fürs Publikum gut sichtbar ein Schild mit der Aufschrift „Vor langer Zeit“ oder „18XX) in die Höhe. Danach verlässt er die Bühne wieder.

Und so war ich auch vor vielen Jahrhunderten dabei. Da treffen sich hier heimlich zwei junge Menschen. Bei einer Besichtigung des Turmes zur mitternächtlichen Stunde, entdeckten sie das Zimmer oberhalb der Wendeltreppe. In einer Wandnische verborgen liegt der Schlüssel dazu. Neugierig betreten sie diesen Raum.

Alexander hält Margaretas Hand fest und fröhlich lachend laufen sie in das Turmzimmer hinein. Er wirbelt sie in Drehbewegungen eines angedeuteten Tanzes durch das Zimmer. Schließlich zieht er Margareta fest zu sich und drückt ihr einen Kuss auf die Wange.

Margareta: (atemlos)

Warten Sie Alexander, ich habe noch keine Luft. Die Stufen der Wendeltreppe waren ganz schön steil. Ich muss mich ein wenig erholen von der Anstrengung.

Alexander: (übertrieben förmlich)

Aber natürlich darf meine Prinzessin machen, was ihr beliebt. Ich stehe ihr jederzeit zur Verfügung. (*macht einen tiefen Diener*) Ist das nicht wunderbar? Hier kann uns keiner aus dem Dorf sehen.

Eule: (skeptisch)

Nicht schon wieder zwei Turteltäubchen! Das sind die schlimmsten Vögel! Wenn das nur gutgeht!

Margareta: (zittert und umarmt sich selbst)

Mir ist so kalt! Und vor diesem Tier am offenen Turmfenster fürchte ich mich auch.

Alexander: (lacht)

Keine Bange, das ist nur ein einfacher Vogel, eine nächtliche Ausgeburt des Waldes.

Eule: (beleidigt)

So ein Barbar! Der ist noch in den Windeln gelegen, als ich schon alt und weise war.

Margareta: (ängstlich)

Kommen Sie Alexander, gehen wir wieder fort. Hier ist es irgendwie unheimlich. Ich habe eine böse Vorahnung. Dies ist kein guter Ort.

Alexander: (lenkt ein)

Aber, aber meine Liebe! Jetzt haben wir endlich Zeit füreinander. Kommt her zu mir, meine Schöne (*zieht Margareta ganz nah an sich und versucht sie zu küssen*)!

Eule: (grinsend)

Huhu, jetzt wird's spannend!

Margareta: (abwehrend)

Nein, tut das nicht! Drückt mich nicht so fest (*versucht sich aus der Umklammerung loszureißen*)!

Alexander: (ungeduldig)

Stellen Sie sich doch nicht so an! Es ist doch nur zu ihrem Besten, meine Liebe.

Margareta: (verzweifelt um sich schlagend)

Ich will das aber nicht!

Bei dem Gerangel verliert Margareta den Halt und stürzt schreiend in ein offenes Loch. Völlig schockiert steht Alexander da und rührt sich nicht vom Fleck. Seine Augen suchen die Umgebung ab. Er kann es nicht fassen, dass Margareta plötzlich nicht mehr da ist. Mit der Hand vor dem Mund stöhnt er auf.

Margareta: (nicht sichtbar aus dem Off, schwach wimmernd)

Alexander, holen Sie mich hier raus!

Eule: (aufgeregt, laut)

Ein Unglück liebe Leute, kommt schnell zur Hilfe herbei!
Huhu! Huhu!

Alexander: (erwacht aus seiner Starre)

Du dummes Tier, sei endlich ruhig!

Eule: (verärgert)

Der Taugenichts soll lieber helfen anstatt hier den Chef zu spielen!

Alexander sieht zaghaft und nicht besonders lang in das Loch hinein und schüttelt dann seinen Kopf.

Alexander: (achselzuckend)

Da kann man nichts mehr machen, da ist jede Hilfe zu spät. Außerdem, wie soll ich das meiner Familie erklären? Wir sind angesehene Leute hier. *(sieht sich um)* Hoffentlich hat niemand was bemerkt und mich keiner gesehen *(schließt die Bodenklappe und legt einen kleinen Teppich darauf und geht aus dem Zimmer).*

Margareta: (schwach, weinerlich aus dem Off)

Er hat mich zurück gelassen... Alexander, ich verfluche Sie dafür und auch alle Ihre Nachkommen dafür!

Eule: (erschrocken)

Huhu! Huhu! Und ich bezeuge diesen Fluch! Von heute an, durch meinen Schrei um Mitternacht *(schreit laut und unheimlich).*

Vorhang zu / Licht aus

2. Szene

Personen:

Maurer Florian, Maler Stefan, Lehrling Bettina, Geisterfrau, Schleiereule, Zeitgeist

Bühnenbild:

Im Turmzimmer

Vorhang auf/Licht an. Der Zeitgeist kommt auf die Bühne. Er hält fürs Publikum gut sichtbar ein Schild mit der Aufschrift „Im Jahr 202X“ (aktuelle Jahreszahl) in die Höhe. Danach verlässt er die Bühne wieder. Die Schleiereule sitzt bereits am Turmfenster.

Eule: (erzählend)

Viele Jahrhunderte vergehen, bis sich wieder einmal Besuch anbahnt. Das Amt von _____ (Ort der Aufführung) schickt Arbeiter zum Turm, um die notwendigsten Reparaturen durchzuführen. Bis zum großen Dorf/Stadtfest soll dieses alte Bauwerk fertig renoviert werden. Bepackt mit Arbeitsmaterial treten die Arbeiter ein.

Schwer atmend und stöhnend betreten die mit Eimer, Besen, Farbpinsel und Mörtelsack bepackten Arbeiter das Zimmer.

Maurer Florian: (müde wirkend)

Ich muss mich ein wenig ausruhen. Oje, in meinem Kopf summen tausend Bienen.

Maler Stefan: (schadenfroh)

Haha, ich glaube du bist gestern wieder mal an der Bar hängengeblieben. Wann wirst du endlich klüger?

Bettina: (amüsiert)

Über die Jungen beschweren sie sich ständig. Aber wenn es sie selbst betrifft, sind sie auch nicht klüger.

Maler Stefan: (frech zu Bettina)

Oh, unsere Schnecke ist auch schon die Stufen heraufgekrochen.

Bettina: (altklug)

Immer mit Ruhe und Bedacht – so werden auch keine Fehler gemacht!

Maurer Florian: (mischt sich ins Gespräch ein)

Seid doch mal ruhig. Hört ihr nicht auch so ein komisches Klopfen?

Maler Stefan:

Das sind sicher wieder nur irgendwelche Klingeltöne von euren geliebten Smartphones!

Bettina: (unsicher)

Dieses Geräusch gibt's auf meinem Handy sicher nicht. *(lauscht)* Ich höre es auch, als ob jemand klopft...

Maurer Florian: (hat das Interesse verloren)

Klopfen oder Klingeln – der Teppich muss weg! *(zu Bettina)* Komm hilf mir mal beim Einrollen! Der muss hier weg, ansonsten wird er noch schmutziger.

Florian und Bettina rollen den kleinen Teppich ein und legen ihn auf die Seite zur Wand. Inzwischen wird das Klopfen lauter. Bettina begutachtet den Boden genauer.

Bettina: (neugierig, aufgeregt)

Seht doch nur, hier ist eine Falltür. Was da wohl darunter ist.
Ich mache sie mal schnell auf.

Maler Stefan: (skeptisch)

Warte!

Maurer Florian: (vor Ekel das Gesicht verzerrt)

Ui, da ist eine Spinne! Rette sich wer kann!

Florian springt zur Seite. Bettina und Stefan lachen.

Maler Stefan: (verdreht die Augen)

Hört jetzt auf mit den Kindereien! Wir sind zum Arbeiten
hier! Bald muss alles fürs Dorf/Stadtfest fertig renoviert sein.

Maurer Florian: (starrt nachdenklich ins Loch)

Das Klopfen kommt von da unten. Es hört sich an, als ob es
lauter wird.

Bettina: (in die Ferne, Richtung Fensterluke schauend)

Oje, so dunkle Wolken! Gleich wird es ein schlimmes
Gewitter geben. Ich sehe schon das Wetterleuchten am
Himmel. Jetzt sitzen wir vorerst in diesem Turm fest. Gibt es
hier eigentlich einen Blitzableiter?

Maler Stefan: (gespielt lässig)

Jetzt chillt doch mal ein wenig. Alles gut, Leute! Wegen ein
bisschen Blitz und Donner und einem zarten Klopfgeräusch
werden wir doch nicht gleich vor Angst erstarren.

*Das unheimliche Klopfen wird immer lauter. Aus der Falltür quillt
Rauch und der Geist der Turmfrau erscheint. Wie festgenagelt*

starren die Anwesenden auf die Erscheinung. Bettina ergreift als Erste die Flucht in die Zimmerecke.

Bettina: (verzweifelt)

Hilfe! Was ist das? Seht ihr auch, was ich sehe?

Maurer Florian: (mit zittriger Stimme)

Hätte ich doch gestern nicht so viel getrunken. Jetzt sehe ich schon Geister!

Eule: (sarkastisch, unaufgeregt)

Wie schnell doch Menschen verunsichert sind. Eine Kleinigkeit verläuft nicht so wie sie es gewohnt sind und schon sind sie aus der Spur.

Maler Stefan: (sieht sich nach einem Fluchtweg um)

Ich bin dann mal schnell am WC!

Er flüchtet über die Treppe. Es poltert laut, da er über mehrere Stufen hinabstürzt.

Bettina: (ruft hinterher)

Stefan, du Drückeberger! Lass uns nicht allein!

Geisterfrau: (flattert mit den Armen durchs Zimmer)

Ihr alle werdet büßen für eure bösen Taten an mir.

Maurer Florian: (verärgert)

Was redest du da für einen Blödsinn? Komm mal wieder auf den Teppich zurück! Wir haben dir ganz sicher nichts getan!

Geisterfrau: (aufgebracht)

Nie wieder komme ich unter den Teppich zurück! Dieser Turm gehört mir! Verschwindet aus meinem Reich! Das könnt ihr Menschen ja besser als wir Geister. Ihr löst euch einfach in Luft auf, wenn es Probleme gibt.

Bettina: (versucht zu vermitteln)

Können wir dir vielleicht irgendwie helfen?

Maler Stefan erscheint wieder im Zimmer.

Maler Stefan: (zwickt sich selbst in den Arm)

Ich glaube ich träume! Passiert das gerade wirklich hier?

Bettina: (legt den Zeigefinger auf den Mund)

Psst! Lasst sie doch mal zu Wort kommen! Das Gespenst will uns offensichtlich etwas mitteilen.

Geisterfrau: (dramatisch)

Ihr müsst den Täter bestrafen, damit ich endlich zur Ruhe komme. Klärt meinen Fall auf, damit ich meine Erlösung finde. Wenn ihr das nicht tut, dann Gnade euch Gott. Denn ich habe schon viele verflucht. (*bedrohlich*) Die nächsten seid dann ihr, ich warne euch!

Maler Stefan: (ängstlich)

Ich bin dann mal wieder am... eh schon wissen!

Maler Stefan ergreift erneut die Flucht und stürzt polternd über die Wendeltreppe hinab.

Geisterfrau: (dramatisch)

Ich warne euch!

Eule: (unterbricht gelangweilt)

Jetzt fängt sie wieder mit der alten Leier an. Hoffentlich fällt ihr bald etwas Neues dazu ein. *(wackelt mit dem Kopf)*
Nicht einmal umschalten kann man dieses langweilige Programm mit den vielen Wiederholungen.

Maurer Florian: (verzweifelt)

Bettina komm schnell weg von hier! Ich möchte mit dem Ganzen nichts zu tun haben. Rette sich wer kann!

Geisterfrau: (weissagend)

Sagt es allen! Niemand wird mir entkommen! Großes Unheil wird passieren, wenn ihr mir nicht den Täter findet oder die Tafel...

In diesem Moment schlägt der Blitz in den Turm ein und das Licht erlischt.

Vorhang zu / Licht aus

3. Szene

Personen:

Schleiereule, Geisterfrau, Alex, Marta, Adrian, Rosalie

Bühnenbild:

Im Turmzimmer

Vorhang auf/Licht an

Eule:

Eines anderen Tages oder besser gesagt nachts machen einige Jugendliche aus der Umgebung einen Ausflug zum sagenumwobenen Turm, von dem sie schon so vieles gehört haben. Unter Freunden haben sie eine Wette laufen. Nun legen sie diese Mutprobe ab. Jeder von ihnen soll sich eine Stunde im unheimlichen Geisterturm aufhalten, ohne vorher die Flucht zu ergreifen.

Unsicher und mit umherschweifenden Blicken schleichen Alex, Marta, Adrian und Rosalie die Treppe hoch und betreten zögerlich das Turmzimmer.

Alex: (gespielt großspurig)

Da ist niemand! Diese Wette haben wir schon gewonnen. Ich bin mir sicher, dass diese Bauarbeiter nur keine Lust zum Arbeiten hatten. Eigentlich eine gute Idee, eine Geisterfrau und einen Fluch zu erfinden.

Eule: (wissend)

Sei dir da mal nicht so sicher!

ENDE DER LESEPROBE



Voller Wunder

