

Klaus Opilik

Parzival – World of the Holy Grail

Musik von RAMON KÜNDIG

E 1026

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 Weinheim, <http://www.dtver.de>.
Bitte kontaktieren Sie uns.

Kurzinfo:

Parzival, das ist der ‚tumbe Tor‘, erzogen in strenger Weltabgeschiedenheit von seiner Mutter Herzeloide. Denn eines soll er sicher nicht werden: Ritter - wie sein Vater, der Herzeloide sitzenließ, um nach neuen Abenteuern zu suchen. Die Erziehung misslingt, Parzival zieht in die Welt hinaus. In seiner Naivität richtet er auf seinem Weg einiges Unheil an, aber nach vielen Irrungen und Wirrungen bringt er es schließlich (fast) bis zum Gralkönig. Wolframs Versepos erzählt im Wesentlichen die Geschichte einer Menschwerdung, und genau dies ist auch das Zentrum dieser Dramatisierung.

Fünf Gamer eines Virtual-Reality- Rollenspieles begleiten den Helden Parzival in seiner Entwicklung, sie kommentieren, greifen ein, diskutieren, schauen zu, geben Impulse und bestimmen so den Verlauf des Spiels. Sie sind als Gamer Teil des Wolframschen Kosmos, aber zugleich natürlich Menschen aus dem Hier und Jetzt. So kommt uns die mittelalterliche Welt näher, ohne ihren fremden Charakter durch eine bloße Aktualisierung einzubüßen.

Spieltyp: Klassikerdramatisierung
Bühnenbild: Burgaufbau im Hintergrund, variable Elemente
Spieler: 20 - 30 Spieler/innen, mind. 6 m
Spieldauer: Ca. 120 Minuten
Musikalisches Material: Es existiert ein eigens für das Stück komponierter Soundtrack zum Einspielen als MP3 - Notenblatt - Drums, Chor, Klavier, diverse; Auff.-Halbplayback-CD
Aufführungsrecht: 12 Bücher zzgl. Gebühr

Rollen

Hier kann und sollte - abgesehen von wenigen zentralen Figuren - selbstverständlich mit Mehrfachbesetzung gearbeitet werden

Avatare:

Ällin

Matthis

Afra

Lienhart

Brit

Parzival (evtl. splitten in jungen und älteren Parzival ab Szene 6)

Kleine Parzivals

‚Tiere‘ für Anfangschoreo

Herzeloide mit vier Bediensteten

Ritter in glänzender Rüstung und Knappen

‚Hirsche‘

Jeschute

Orilus

Sigune

Ither und zwei Knappen (evtl. dieselben wie oben)

Artus

Ginover

Keie

Segramors

Lancelot

Gawan

Bors

Tristan

Iwein Galahad

Anthanor

Cunneware

Einige Ritterfräulein

Gurnemanz

Bänkelsänger

Einige Bedienstete (weiblich)

Liaze

Vier Höflinge von Gurnemanz

Vier verlotterte Ritter

Condwiramurs

Kingrun mit Gefolge

Gefolge von Condwiramurs

Drei Gestalten
Anfortas
Seine Höflinge (dieselben wie Gestalten)
Lanzenträgerin und Gefolge
Repanse de Schoye und Gefolge
Ein Knappe (Szene 17)
Trevrizent

Hinweise zum Bühnenbild

Aufgrund der vielen Szenen- und Schauplatzwechsel ist ein modulares Bühnenbild mit abstrakten Elementen geeignet (Bauklotzsystem). Im Bühnenhintergrund kann aus diesen Elementen eine stark schematisierte Burg errichtet werden, die zugleich als Projektionsfläche dienen und auch bespielt werden kann, z.B. von den Avataren. Möglich ist, die Hintergründe der Szenen (Projektionen) in der Ästhetik eines älteren Computergames zu gestalten. Wichtig ist, dass die Szenenwechsel möglichst schnell vonstatten gehen können.

Vorspiel

(Fünf Spielerinnen und Spieler kommen aus dem Publikum auf die Bühne und suchen auf der Projektion einer Spieloberfläche ihren Avatar aus, z.B. Krieger, Heilerin, Amazone, Diebin, Waldläufer)

Szene 1

(Mehrere Parzivals - alle gleich gekleidet, wie kleine Jungen - laufen kreuz und quer über die Bühne, manchmal allein, dann in Gruppen. Dazwischen tauchen Tiere auf, Musik und Vogelgezwitscher. Parzivals klettern, spielen mit den Tieren, trällern, gurren, schnalzen. Alles in Form einer Choreo.

Am Ende nur noch ein Parzival, er hockt auf dem Boden und hört dem Zwitschern zu. Dann nimmt er einen Bogen, er schießt auf einen Vogel, das Gezwitscher hört auf und der Vogel fällt, durchbohrt vom Pfeil, auf die Bühne)

PARZIVAL:

(nimmt ihn, schaut ihn genau an)

Was ist? Weitersingen! Sing weiter!

(fängt an zu weinen und rennt davon)

Mama! Mama!

(Auftritt der Avatare Lienhart und Matthis)

LIENHART:

Soll das hier Mittelalter sein? Die Animation ist jetzt nicht soo speziell.

MATTHIS:

Mann, das ist halt 'ne Waldlichtung. Die war früher auch nicht so anders. Geiler Avatar übrigens.

LIENHART:

Merci, gleichfalls! Aber was ist mit den anderen aus der Gruppe?

MATTHIS:

Chills, die schalten sich sicher gleich zu, ist noch ein bisschen Zeit. Bist du auch das erste Mal in World of the holy Grail?

LIENHART:

Ja, ich hab noch null Ahnung, wie das hier läuft.

MATTHIS:

Soll noch speziell sein. Nicht bloß so Schwertkämpfe und Turniere, sondern auch was für's Hirn.

LIENHART:

Shit, bei Strategiespielen bin ich nicht so gut.

MATTHIS:

Ist eher so'n Rollenspiel, da musst du voll in die Story einsteigen und dann Entscheidungen treffen und so ...

LIENHART:

Hm, also ich mag's eher, wenn's richtig zur Sache geht. - Ah, da kommen die anderen!

(Afra, Brit, Ällin tauchen auf)

AFRA:

Hallo, schon lange da?

(Sie begrüßen sich und tauschen sich kurz über ihre Eigenschaften als Avatare aus)

BRIT:

Bisschen komisch hier, irgendwie langweilig, die Umgebung.

LIENHART:

Genau, hab ich auch schon gesagt.

ÄLLIN:

Die Story fängt eben in so 'ner einsamen Gegend an, das muss so sein.

BRIT:

Kennst du dich hier aus?

ÄLLIN:

Auf Level 1 bin ich schon mal kurz gewesen, aber sehr viel weiß ich auch nicht.

MATTHIS:

Ok, ich schlag vor, wir bleiben erstmal im Beobachterstatus und schauen uns ein bisschen um - ich glaub, da läuft jetzt gleich was.

(ziehen sich in Hintergrund zurück)

Szene 2

(Bedienstete von Herzeloide mit Werkzeugen, z.B. Harke, Gartenschere etc.

Eine hält evtl. ein paar Äste, die andere zupft daran herum und schneidet sie ab, die dritte kehrt zusammen)

BEDIENSTETE 1:

Scheiß Einöde! Hier ist verdammt nochmal nichts, gar nichts

...

BEDIENSTETE 2:

Doch, ein Bach, Bäume, Moos, Sträucher ...

BEDIENSTETE 3:

... wilde Beeren, Tiere, frische Luft.

BEDIENSTETE 4:

Mir tut vor allem der Kleine leid.

BEDIENSTETE 2:

Wieso leid? Ist doch der ideale Ort für Kids. Baumhäuser bauen, mit wilden Tieren spielen, Fische fangen ...

BEDIENSTETE 1:

Fehlen nur die anderen Menschen, die geilen Burgen, überhaupt der Rest der Welt.

BEDIENSTETE 3:

Dafür droht hier keine Gefahr, der Kleine wächst sicher und beschützt auf.

BEDIENSTETE 4:

Beschützt vor was? Vor dem ganz normalen Leben? Ich sag dir, der Schuss geht nach hinten los!

HERZELOYDE:

(ist inzwischen unbemerkt dazugekommen)

Wieso meinst du?

(Die vier erschrecken und sind dann etwas peinlich berührt)

BEDIENSTETE 4:

Äh, ich weiß nicht, also ...

BEDIENSTETE 1:

Na los, sag schon, einer muss es ihr mal sagen!

HERZELOYDE:

(scharf)

Was muss man mir sagen?

BEDIENSTETE 1:

Glaubst du, er bleibt ewig klein? Er ist ein Mensch, er wird fragen, warum wir hier sind, was hinter den hohen Bäumen ist, wohin der Bach fließt, woher er kommt ...

HERZELOYDE:

Warum sollte er? Er gehört hierher, wir sind genug für ihn.

BEDIENSTETE 1:

Mir wäre das nicht genug!

(Bedienstete 4 stimmt zu, die anderen beiden widersprechen)

(Auftritt Parzival, man hört ihn schon vorher ‚Mama‘ rufen)

HERZELOYDE:

Kleiner! Wo kommst du her?

(schaut ihn genauer an)

Was ist mir dir, mein Liebling? Hast du geweint?

PARZIVAL:

(schaut ratlos)

Hm, also ... ich hab's vergessen.

(springt auf die Bediensteten zu und fängt an, mit ihnen zu spielen, dann hält er plötzlich ein, lauscht auf die Vögel und wird wieder traurig - evtl. hier nochmal eine kurze Variante der Anfangsmusik)

Was ist da drin?

(zeigt auf seine Brust)

HERZELOYDE:

Äh, was meinst du?

PARZIVAL:

Hier drin tut's weh, immer wenn die Vögel singen, zieht's da so stark, was ist das?

BEDIENSTETE 4:

Tja, das ist das Herz, das ...

HERZELOYDE:

(unterbricht ihn schnell)

Das ist nichts, also wahrscheinlich hast du ein bisschen Hunger, ich hab jedenfalls richtig Hunger, Kleiner, willst du uns nicht noch was für's Mittagessen jagen?

PARZIVAL:

Klar, Mami, ihr könnt schon mal ein Feuerchen machen.

(rennt los, die anderen schauen sich etwas betreten an)

BEDIENSTETE 1:

Na, was hab ich gesagt? Er hat Sehnsucht, weiß bloß noch nicht, nach was.

HERZELOYDE:

Das gibt sich wieder, er muss nur lang genug hier sein, dann vergisst er auch seine Sehnsucht.

BEDIENSTETE 4:

Willst du im Ernst, dass er Zeit seines Lebens hier in dieser Einöde vegetiert? Nicht viel anders als das Viehzeug hier, das er tagtäglich jagt? Vergiss nicht, sein Vater war immerhin ein großer Ritter!

HERZELOYDE:

Ja, ein großer Ritter, vor allem aber ist er jetzt ein toter Ritter!

BEDIENSTETE 1:

Er hat immerhin was von der Welt gesehen, hat viele Abenteuer bestanden, war im Orient ...

HERZELOYDE:

... hat dort die schöne Belkane geschwängert und ist vor der Geburt wieder abgehauen und genauso hat er's mit mir gemacht und jetzt bin ich alleinerziehende Mutter - echt geil!

BEDIENSTETE 1:

Was willst du? Ein Ritter ...

HERZELOYDE:

Ein Ritter, ein Ritter - deinen Ritter kannst du dir sonstwo hinschieben! Mein Gott, wie mich das ankotzt, diese Gefasel von Rittertum und Ehre.

BEDIENSTETE 3:

Da schwafeln sie von Treu, Tapferkeit, Demut, Würde usw., aber schaut sie euch doch an, diese wandelnden Blechbüchsen, die sich kaum bewegen können und sich jeden Abend den Rost runterwaschen müssen ...

BEDIENSTETE 2:

... und dann krachen sie bei sogenannten Turnieren aufeinander, dass die Lanzen splintern und wer auf seinem Gaul sitzenbleibt, glaubt, er sei der King und die Damenwelt ist beeindruckt - ich weiß echt nicht, wieso.

BEDIENSTETE 1:

Also ich schon, ich mein, die kämpfen für ihre Herzensdame und wollen nicht mal was dafür, höchstens, dass sie ein Taschentuch fallen lässt oder so ...

BEDIENSTETE 2:

Mein Gott, dieser ganze Minne-Mist ist doch nichts als Projektion, da geht's um die Frau an sich, rein, keusch, heilig - eine reine Männerfantasie ...

BEDIENSTETE 3:

... nur damit sie im Real Live umso rücksichtsloser mit den Weibern umspringen können!

BEDIENSTETE 1:

Was soll jetzt dieses blöde Ritter-Bashing? Hier geht's um Idealismus!

BEDIENSTETE 2:

Ach du Schande!

BEDIENSTETE 4:

(zu 1)

Lass gut sein! Ich glaub, die beiden Schnepfen sind einfach frustriert, weil sie hier in der Erde nach Wurzeln buddeln müssen, anstatt sich in schönen Kleidern am Hof umschwärmen zu lassen.

HERZELOYDE:

Schluss jetzt! Seid still! Alle! Wir leben hier, weil ich es so will! Mein Parzival soll die Chance haben, ein echter, naturwüchsiger Mensch zu werden. Und wer ihm gegenüber das Wort Ritter auch nur erwähnt, wird einen Kopf kürzer gemacht, verstanden?! Und jetzt murkst gefälligst diese verdammten Vögel ab!

(Das Vogelgezwitscher endet abrupt)

BEDIENSTETE:

Äh, welche Vögel ...

HERZELOYDE:

Alle! Ich lass mir doch nicht mein Erziehungsprojekt von diesen Piepmätzen kaputtmachen!

(ab)

BEDIENSTETE 1:

Krass! Alle Vögel killen! Also, so ein Leben in Einklang mit der Natur hab ich mir anders vorgestellt ...

BEDIENSTETE 4:

Die spinnt ja total! Ich mach da sicher nicht mit bei dem Massaker!

BEDIENSTETE 3:

Schwächling! Hier geht's immerhin um einen idealen Zweck!

BEDIENSTETE 4:

Ah, jetzt plötzlich! Aber bei den Rittern ...

BEDIENSTETE 3:

Klappe! Und jetzt kommt! Wir haben eh keine Wahl!

(diskutierend ab)

(Auftritt Avatare)

LIENHART:

Das ist echt schräg! Was meint ihr? Geht's wirklich drum, jetzt alle Vögel abzuballern?

ÄLLIN:

Quatsch, was glaubst du, wo du hier bist? Bei Moorhuhn Shooter oder so?

AFRA:

Sind die Vögel denn irgendwie wichtig ...

MATTHIS:

Klar, sonst geht's ja nicht über die Anfangskonstellation raus.

BRIT:

Hä, kapiert ich nicht!

ÄLLIN:

Wartet einfach ab!

(black)

Szene 3

(Auf der Bühne verteilt liegen Pfeile mit durchbohrten Vögeln, Parzival steht ratlos dazwischen, im Hintergrund taucht Herzeloide auf)

PARZIVAL:

Wieso bringen sie die Vögel um? Was haben sie getan?

HERZELOYDE:

Sie haben dir wehgetan!

PARZIVAL:

Wann? Wo?

HERZELOYDE:

Immer wieder. Da, in deiner Brust, weißt du noch?

PARZIVAL:

Da tut's jetzt aber auch weh! Wenn sie nicht singen, ist's noch schlimmer! Ich will, dass sie wieder singen! Ich will, dass sie wieder singen!

(Ein einzelner Vogel ist wieder zu hören, dann mehrere)

Danke, Mama!

HERZELOYDE:

Ach mein Liebling, hast ja recht, man soll nicht gegen die Schöpfung sündigen! Aber dank nicht mir, sondern Gott, der für seine Vögelin sorgt ...

PARZIVAL:

Gott? Was ist Gott?

HERZELOYDE:

Gott, ja ... äh ... das ist jetzt schwierig, also ... wie soll ich sagen ...

PARZIVAL:

Ist das auch ein Vogel?

HERZELOYDE:

Nein, Kleiner, nein ... Gott, ja, der ist ... eigentlich unsichtbar ...

PARZIVAL:

Schade!

HERZELOYDE:

Aber wenn er will, kann er auch Menschengestalt annehmen, und dann glänzt er - strahlender als der hellste Tag. Und gut ist er, die Güte selbst, wenn du mal in Not gerätst, dann kannst du ihn um Hilfe anflehen, er hilft dir ganz bestimmt ...

PARZIVAL:

Ok, werd's mir merken, aber jetzt muss ich noch ein paar Hirsche jagen.

HERZELOYDE:

Wart, wenn wir schon mal dabei sind, da gibt's noch einen anderen, der kommt aus der Hölle, also der Finsternis und der ist ganz schwarz und dem kann man nicht trauen!

PARZIVAL:

Keine Angst! Werd sie schon nicht verwechseln.
(ab)

HERZELOYDE:

Hm, war vielleicht noch ein bisschen früh, das mit Gott und Teufel, gut und böse ... er ist noch so unschuldig, so rein. Diener!

(Zwei Dienerinnen tauchen auf, blutbespritzt, eine würgt gerade noch einen Vogel)

Schluss jetzt mit dem Gemetzel!

BEDIENSTETE 2:

Ok, aber ...

HERZELOYDE:

Verdoppelt die Wachen! Passt auf, dass sich der Kleine nicht zu weit wegbewegt! Haltet die Augen offen!

(ab)

BEDIENSTETE 2:

(hält den Vogel hoch)

Und was mach ich jetzt mit dem?

BEDIENSTETE 1:

Na, was wohl? Zusammen mit den anderen auf den Grill!
(ab)

(Auftritt Lienhart, Matthis, Afra, Brit, Ällin)

ÄLLIN:

Und? Kapiert du jetzt das mit den Vögeln?

BRIT:

Nee! Wieso grillen die Singvögel? Ist ja pervers!

MATTHIS:

Mann, darum geht's doch jetzt nicht! Der Punkt ist: Ohne die Vögel kein Fernweh und ohne Fernweh keine Quest. Ich mein, wenn unser Held die ganze Zeit in diesem Wald rumhockt, dann passiert ja nix!

LIENHART:

Was, dieser kleine Hosenscheißer ist der Held in dem Game?

MATTHIS:

Genau! Parzival! Vom naiven Hosenscheißer zum Gralskönig! Da steckt doch alles drin.

BRIT:

Auf alle Fälle jede Menge Hindernisse.

AFRA:

Und was müssen wir jetzt machen?

ÄLLIN:

Na, ihn hier wegstreuen! Der braucht die ultimative Verlockung, sonst kommt er nie von Mami los!

LIENHART:

Und was soll das sein?

ÄLLIN UND MATTHIS:

Na, was wohl?? Lasst uns nur machen.

(black)

Szene 4

(Jagdszene mit vielen Parzivals und Hirschen, Musik und Choreo, mittendrin taucht plötzlich ein Ritter in voller Rüstung mit zwei Knappen auf)

PARZIVALS:

(werfen sich nieder, im Chor)

O Gott!

RITTER:

Was hast du? Steh auf!

PARZIVALS:

Gott, gnädiger Gott, hilf mir in meiner Not!

KNAPPE 1:

Kleiner, hast du nicht gehört, was der Herr gesagt hat?

KNAPPE 2:

Aus dem Weg! Wir haben's eilig.

RITTER:

Sag, hast du zufällig zwei Ritter gesehen mit einer Jungfrau unter dem Arm? Die muss ich nämlich retten, also die Jungfrau!

PARZIVALS:

(stehen vorsichtig auf)

Er glänzt wie der lichte Tag! Es tut in den Augen weh! Das ist Gott!

KNAPPE 1:

Was ist denn das für ein Schwachkopf?

RITTER:

Hör zu, Junge, ich bin nicht Gott, höchstens sein Diener!

KNAPPE 2:

Das ist ein Ritter, Mann, das siehst du doch!

PARZIVALS:

Was ist ein Ritter?

(Die Knappen schauen sich entgeistert an, im Hintergrund tauchen unbemerkt die vier Bediensteten auf)

KNAPPEN:

Willst du uns verarschen?

BEDIENSTETE:

(im Hintergrund)

Scheiße, scheiße, scheiße!

PARZIVALS:

(haben sich dem Ritter genähert, betasten ihn, durcheinander)

Ganz hart, kalt, da klopft kein Herz, bist du aus Stein?

RITTER:

Nein, Junge, das ist eine eiserne Rüstung, die hat jeder Ritter als Schutz im Kampf.

KNAPPE 1:

(scheucht sie weg)

Und jetzt Finger weg! Ein Streich mit seinem Schwert und du bist halbiert.

(Parzivals rücken eng zusammen)

PARZIVALS:

Ich will Ritter sein! Wer macht Ritter?

RITTER:

Die macht der König Artus.

PARZIVALS:

Wer ist Artus?

KNAPPEN:

Hast du doch gehört: Ein König!

PARZIVALS:

Was ist ein König?

KNAPPEN:

Er verarscht uns schon wieder. Jetzt gibt's eins in die Fresse!

RITTER:

Lasst ihn! Er ist zwar ein komischer Vogel, aber er sieht so aus, als ob er von edler Herkunft ist.

(zu Parzivals)

Reite doch einfach zum Hof von König Artus, dann macht er dich vielleicht zum Ritter. Gott schütze dich!

(Mit den Knappen ab, die Parzivalgruppe macht synchron ein paar Kampfbewegungen mit Stock und schreit)

PARZIVALS:

Ritter! Artus!

(black)

Szene 5

(Herzeloide und Bedienstete)

HERZELOYDE:

Elende Versager! Wie konnte das passieren?

BEDIENSTETE:

(durcheinander)

Tut uns echt leid, aber der Blechtyp war plötzlich da, ich mein, wir können ja nicht überall sein und außerdem ...

(Auftritt Parzival)

PARZIVAL:

Mami! Mami! Ich brauch was Richtiges zum Anziehen und ein Pferd!

HERZELOYDE:

Was willst du denn damit?

PARZIVAL:

Ich muss zum König Artus, der macht mich zum Ritter!

(Herzeloide dreht sich um und schlägt auf die Bediensteten ein)

PARZIVAL:

Mama, was hast du ... he, Mama, hör auf ... hast du nicht gehört? Ich will Ritter werden!

HERZELOYDE:

(mühsam gefasst)

Aber Junge, jetzt erst mal mit der Ruhe, wie kommst du denn grad auf Ritter?

PARZIVAL:

Ich hab einen gesehen, das war der Wahnsinn, der hat gegläntzt, heller als Gott - so will ich auch werden!

HERZELOYDE:

Ach weißt du, es ist nicht alles Gott, was glänzt, du könntest doch auch was anderes werden, äh, Fischer zum Beispiel ... oder Jäger?

PARZIVAL:

Langweilig, das kenn ich ja schon!

BEDIENSTETE:

Oder Hasenzüchter, Holzfäller, Schmetterlingsforscher ...

PARZIVAL:

Ritter!

HERZELOYDE:

Hör mal, du weißt doch gar nicht, wo dieser Artus wohnt! Und ob er dich überhaupt zum Ritter macht!

PARZIVAL:

Ein Pferd und Kleider!

(Herzeloide wendet sich zu den Bediensteten um und flüstert ihnen etwas zu, sie gehen ab)

HERZELOYDE:

Vielleicht solltest du noch mal drüber schlafen.

PARZIVAL:

Mama!!

(Bedienstete tauchen mit einem Stock, einem Kissenbezug mit Löchern und einer Narrenkappe auf)

HERZELOYDE:

(gibt ihm den Stock)

Hier mein Sohn!

PARZIVAL:

Ein Stock als Pferd??

HERZELOYDE:

Ist doch praktisch, frisst nichts und kann auch als Waffe verwendet werden.

(sie ziehen ihm die Kleider an)

PARZIVAL:

(ungläubig)

Hm, ist das echt Mode da draußen in der Welt?

HERZELOYDE:

Klar, mein schöner Junge, gut siehst du aus!

(zu den Bediensteten)

Was sagt ihr?

(Sie verbeißen sich das Lachen und stimmen übereifrig zu)

Und wenn's dir nicht gefällt in der großen weiten Welt, dann kommst du wieder, versprochen?

PARZIVAL:

Wieso soll's mir nicht gefallen?

HERZELOYDE:

Vielleicht ... weil dich die Leute nicht gut behandeln ... Und jetzt pass gut auf! Ich will dir noch ein paar wichtige Ratschläge mit auf den Weg geben. Also zuerst mal: Meide dunkle Furten, reit nur da durch, wo es seicht und klar ist. Ja, äh ... und dann sei immer höflich und grüße alle ganz freundlich, denen du begegnest.

PARZIVAL:

Logisch, kein Problem, Mama, ja also, dann mach's gut ...

HERZELOYDE:

Stopp! Ich bin noch nicht fertig! Wenn du eine schöne, edle Frau triffst, dann schau, ob du vielleicht von ihr ein Ringlein ergattern kannst. Und dann küsst sie nur tapfer, das tut gut und gibt hohen Mut - aber nur, wenn sie was taugt und ...

PARZIVAL:

Mama!

HERZELOYDE:

... und ganz wichtig: Höre auf graue und weise alte Männer, von denen kannst du immer was lernen - so, ich glaub das war's jetzt - ach, mein Kleiner ...

PARZIVAL:

(umarmt sie kurz)

Leb wohl, Mama, bis dann!

(geht zielstrebig los und verschwindet. Herzeloide schaut ihm nach, dann sinkt sie plötzlich in sich zusammen)

BEDIENSTETE 1:

(beugt sich zu Herzeloide)

Ich glaub, ich spinn! Die ist tot!

(Die anderen untersuchen sie auch)

BEDIENSTETE 2:

Tja, er war eben alles, was sie hatte!

BEDIENSTETE 3:

Hat sich nicht mal umgedreht, ist einfach weg! Wir müssen ihn zurückholen.

BEDIENSTETE 4:

Was soll er denn hier? Lasst ihn, er muss raus in die Welt.

BEDIENSTETE 2:

Na, weit wird er nicht kommen in dem Aufzug!

BEDIENSTETE 1:

Wieso nicht? Er hat doch einen guten Schutz.

BEDIENSTETE 3:

Schutz? Den lächerlichen Jagdspieß.

BEDIENSTETE 1:

Nicht der Spieß! Ich mein seine Dummheit. Ein tumber Tor! So einer kann noch weit kommen. Und jetzt helf mir mal, wir müssen die da begraben.

(ab)

(Auftritt Avatare Lienhart, Matthis, Afra, Brit, Ällin)

ÄLLIN:

Na, das mit dem Ritter war doch genial!

(klatscht Matthis ab)

MATTHIS:

Jetzt kann's losgehen mit der Quest! Bin schon gespannt auf die erste Station.

AFRA:

Also, ich find's ein bisschen traurig - ich mein, wieso hat die arme Mutter denn gleich sterben müssen? Und überhaupt: Die Lichtung hier, das Leben in der Natur, alles ist da, echt ein Paradies - ist doch voll chillig. Ich glaub, ich versteh schon, was die Herzeloide wollte. Wieso muss man denn immer was machen, immer irgendwas erreichen?

LIENHART:

Hallo! Wir sind hier in 'nem Game! Da geht's von einem Level zum nächsten, das ist der Witz!

AFRA:

Schon klar, hab eher so vom Leben im Allgemeinen geredet, ist mir halt grad eingefallen ...

BRIT:

Im Leben ist's aber auch nicht anders als im Game: Ohne Challenge ist's langweilig!

MATTHIS:

Stell dir vor, Adam und Eva hätten damals nicht so was Krasses gemacht und vom verbotenen Baum gegessen. Wir würden immer noch rumdümpeln im Paradies.

AFRA:

Na und, warum nicht?

ÄLLIN:

Hey, ich versteh dich ja, ich mein, die Vorstellung ist schon geil, einfach so den ganzen Tag chillen, Beeren pflücken und Hirsche kraulen. Aber eben bloss als Vorstellung. Das war auch der Fehler von Herzeloide: Das mit dem Paradies ist Geschichte, vorbei, over - da hilft auch das schönste Arrangement nichts.

LIENHART:

Sagt mal, Leute, was quatscht ihr denn da, ich denk, wir sollten endlich im Game weitermachen.

MATTHIS:

Mann, wir sind mittendrin, das 'Gequatsche' gehört voll dazu, ohne das kommst du hier überhaupt nicht weiter.

BRIT:

Kann schon sein, trotzdem sollten wir mal nachschauen, was unser Held so treibt, so, wie der im Moment drauf ist, macht er wahrscheinlich nur Mist und dann müssen wir doch zur Stelle sein.

(gehen in den Bühnenhintergrund, Auftritt verschiedener Parzivals, gehen kreuz und quer über die Bühne und reden abwechselnd vor sich hin)

PARZIVALS:

Meide dunkle Alte - Reite durch klare Frauen -Hmm ... - Ergattere Furten von schönen Männern - lerne von grauen Ringen ... Nein, also: Grüße klare Furten, meide alte Ringe, reite durch dunkle Frauen ... äääh ... Reite durch klare Ringe, meide alte Furten, lerne von grauen Frauen, grüße schöne Alte ... Oder war's anders? Ergattere mit schönen Ringen dunkle alte Furten? Küsse seichte Alte und grüße freundlich weise Ringe?

(bleiben stehen)

Ich glaub, jetzt wird mir schwindlig.

(black)

Szene 6

(Jeschute auf einem Fell liegend, gleichzeitig Videoprojektion von ihr, dazu leise Musik und Stimme aus dem Off)

STIMME:

Halb offen stand ihr Lippenpaar, das glüht von heißem Minnefeuer
Schneeweiß erglänzt in dichten Reihn, der kleinen Zähne
Elfenbein

Auf weichem Lager hingestreckt, hat sie den Zobel, der sie deckt
Zurückgestreift bis an die Hüften, im schwülen Schlummer ...

ÄLLIN:
(*von hinten*)

Ist ja gut, stellt mal den Text ab, ist das jetzt ein Softporno oder was?

MATTHIS:

Nee, das ist der Originaltext vom alten Wolfram, pass auf:

STIMME:

"Sie trug der Minne Waffen, zur Ritterslieb erschaffen,
einen Mund durchleuchtig rot ..."

ÄLLIN:
(*winkt ab*)

Alles klar! Soviel zur Minne als vergeistigter Liebe.

BRIT:

He, da kommt Parzi, passt auf Leute, ich wette, da geht jetzt was gründlich schief.

(*Auftritt Parzival, sieht Jeschute*)

PARZIVAL:

Ah, das sieht aus wie eine Frau, eine schöne Frau - und einen Ring hat sie auch.

(*Jeschute wacht auf*)

Einen wunderschönen guten Morgen wünsche ich.

JESCHUTE:

Was bist denn du für einer? Bist du so ein fahrender
Schausteller? Oder eine Art Narr?

PARZIVAL:

Was ist ein Narr?

JESCHUTE:

Einer, der sagen darf, was er will ...

PARZIVAL:

Ich sag immer, was ich will. Du nicht?

JESCHUTE:

Nicht immer! Sag, wie heißt du denn?

PARZIVAL:

Meinlieblich! Oder Guterjunge! Manchmal hat meine Mutter
mich auch Schönerjunge genannt.

JESCHUTE:
(*belustigt*)

So, so, aber Klugerjunge wohl nicht, oder?

PARZIVAL:

Nein, hat sie nicht, aber sie hat gesagt: Küsse schöne Frauen
und nimm von ihnen nen Ring. Ja, denn.

(*bedrängt Jeschute, sie rangeln miteinander*)

JESCHUTE:

He, was soll das? Bist du verrückt geworden?

PARZIVAL:

Halt doch mal still! Nur ein Kuss, da, auf die schönen roten
Lippen!

JESCHUTE:

Aber so geht das doch nicht! Willst du mich auffressen?

(*Parzival lässt von ihr ab*)

PARZIVAL:

Hunger hätt ich schon auch!

JESCHUTE:

Dann nimm was von dem da ...
(*zeigt auf Brot und Obst*)

... und lass mich in Ruhe.

PARZIVAL:

(*kauend, zeigt auf ihre Hand*)

Den Ring! Den musst du mir noch geben!

JESCHUTE:

Sicher nicht! Den hab ich von Orilus.

PARZIVAL:

Orilus? Wer ist Orilus?

JESCHUTE:

Das ist mein Mann. Ein Ritter, der vermutlich gerade damit
beschäftigt ist, einen anderen Ritter im Kampf zu besiegen.
Pass also auf, was du tust.

PARZIVAL:

(*steht auf und geht zu Jeschute*)

Ich tu nur, was ich tun muss. Den Kuss hab ich schon, jetzt
erobere ich noch den Ring.

(*zieht ihr nach kurzem Kampf den Ring vom Finger*)

JESCHUTE:

Orilus wird dich töten!

PARZIVAL:

Ich werd mich jetzt verabschieden und wünsch dir noch
einen schönen Tag - und die besten Grüße an den
Rittergatten - sag ihm, dass ich auch Ritter werden will.

(*ab, Jeschute sinkt auf dem Fell zusammen, Auftritt
Orilus, Jeschute springt auf*)

JESCHUTE:

Ein Glück, dass du da bist!

ORILUS:

Was ist los? Du siehst so zerzaust aus!

(*nimmt ihre Hand*)

Und wo ist der Ring?

JESCHUTE:

(*druckst herum*)

Da war so ein Junge ... schön, aber völlig verrückt ... also,
der hat ihn mir genommen - mit Gewalt.

ORILUS:

So, ein schöner Junge? Vielleicht hat er dir noch mehr
genommen als den Ring? Oder hast's du ihm gar gegeben?
Vielleicht gar nicht so ungerne?

JESCHUTE:

Was? Nein! Ich schwöre, er hat sich auf mich gestürzt ...

ORILUS:

Zwei Stunden war ich weg - lächerliche zwei Stunden, und
während ich auf Leben und Tod kämpfe, gibst du dich einem
hergelaufenen Jüngling hin!

JESCHUTE:

Orilus, du musst mir glauben, ich ...

ORILUS:

Kein Wort mehr! Das war's! Du bist meine Frau gewesen!
Ab jetzt bist du nichts weiter als eine Dienstmagd, keine

neuen Kleider mehr, kein Pferd mit schönem Damensattel, du kannst zu Fuß laufen.

(bindet ihr ein Seil um und zieht sie hinter sich her)

Meinen Ring hol ich mir wieder, dein schöner Liebhaber soll mein Schwert fühlen, ich hau ihn mittendurch!

(beide ab)

(Die Avatare Lienhart, Matthis, Afra, Brit, Ällin treten vor)

LIENHART:

Ah, jetzt geht's hoffentlich los! Glaubt ihr, Parzival hat eine Chance gegen diesen Damage Dealer Orilus?

BRIT:

Was ist Parzival überhaupt? Ein Krieger wohl nicht! Ein Magier vielleicht?

ÄLLIN:

Ich glaub, das läuft hier etwas anders. Wer Parzival ist, das muss er erst noch selber rausfinden und damit auch wir. Im Moment hat er jedenfalls so eine magische Kraft ...

AFRA:

Ja, komisch, ist mir auch aufgefallen, aber was für eine?

LIENHART:

Keine Ahnung, der ist doch einfach nur dumm!

MATTHIS:

Eben! Ich glaub, ihr habt vorhin nicht aufgepasst. Genau diese Dummheit ist seine Kraft. Hat die eine Dienerin doch gesagt. Die Frage ist nur, wie lange die vorhält.

BRIT:

Ist das dein Ernst? Seit wann ist Dummheit eine Geheimkraft?

MATTHIS:

Ist doch klar! Wer keine Ahnung hat, wie's in der Welt normalerweise zugeht, handelt überraschend - das kann ein Vorteil sein ...

ÄLLIN:

Aber nicht ewig! Aber erst mal müssen wir das ausnutzen, damit unser Parzi weiterkommt.

AFRA:

Und wie?

LIENHART:

Ich sag nur: Kampf mit Orilus! Dann werden wir ja sehen, ob ihm seine Dummheit da auch hilft.

MATTHIS:

Das kommt schon noch, nur Geduld, jetzt ist es dafür noch zu früh. Ich hab eine andere Idee. Passt auf: Nächste Begegnung!

(black)

Szene 7

(Sigune auf der Bühne, laut jammernd, im Schoß den toten Schionatulander; Auftritt Parzival, der sie ein Weile beobachtet)

PARZIVAL:

Gott zum Gruss!

(Sigune reagiert nicht)

He, du da, wenn du so laut jammerst, dann wacht der da in deinen Armen gleich auf.

SIGUNE:

Ich würd nichts lieber wollen, als dass ich ihn durch mein Jammern aufwecken könnte.

PARZIVAL:

Scheint einen guten Schlaf zu haben. Wart, ich helfe dir.

(stupst Schionatulander an)

Einen wunderschönen Abend wünsch ich dem Herrn.

SIGUNE:

Lass das, Dummkopf, siehst du nicht, dass er tot ist?

PARZIVAL:

Tot? Ah, das ist wie bei den Vögeln oder den anderen Tieren auf der Jagd. Meine Mama hat immer gesagt, ich soll sie nicht so schütteln, die wachen nicht mehr auf. Wer hat ihn denn erlegt?

SIGUNE:

Niemand hat ihn erlegt! Er ist in einer Tjost ums Leben gekommen.

PARZIVAL:

Was ist das?

SIGUNE:

Ein ritterlicher Zweikampf.

(schluchzt)

Er hat in meinem Dienst gekämpft, ist für mich gestorben. Ich bin schuld, ich hab mit ihm gespielt, ihm meine Liebe künstlich verweigert ...

PARZIVAL:

Sagt mir einfach, wer ihn getoastet hat, dann nehm ich Rache!

SIGUNE:

Ach Junge, was willst du schon gegen Orilus ausrichten - wer bist du überhaupt?

PARZIVAL:

Meine Mutter hat mich Meinliebbling genannt, manchmal auch ...

SIGUNE:

Mein Gott! Parzival! Du bist Parzival, der Sohn meiner Schwester Herzloyde.

PARZIVAL:

Parzival? Par...zi...val...

SIGUNE:

Ja, das heißt so viel wie ‚grade mitten durch‘. Ich bin Sigune, deine Cousine.

PARZIVAL:

Hm, Gusine Sigune, Gusine Sigune ... klingt irgendwie witzig.

SIGUNE:

Du bist König von Waleis und Norgals, aber der Bruder von dem Orilus, du weißt schon ... der heißt Lähelin und hat dir nach dem Tod deines Vaters deine Länder geraubt ...

PARZIVAL:

Ich mach sie fertig, beide, ich spieß sie auf wie Hirsche oder Wildsauen oder ich hau sie mittendurch ... Par-zi-val! Aber ich muss ja auch noch dringend zu diesem Artus, der macht mich zum Ritter ... und König bin ich anscheinend auch schon, ich glaub, mir ist schon wieder ein bisschen schwindlig ...

SIGUNE:

Junge, vielleicht solltest du wieder zu deiner Mutter nach Soltane ...

PARZIVAL:

Ich geh zu Artus! Und was machst du?

SIGUNE:

Ich hab dem Liebsten Minne nicht gegeben
Dafür ist fortan meinem Leben
Alle Freud und Glück verboten
Nun geb ich Minne einem Toten

PARZIVAL:

Na, dann wünsch ich alles Gute und noch einen schönen Tag!

(ab. Auftritt Avatare Lienhart, Matthis, Afra, Brit, Ällin, Afra kümmert sich um Sigune)

LIENHART:

Der Typ ist echt krass! Lässt seine Cousine da einfach so mit dem Leichnam hocken!

MATTHIS:

Ja, Unschuld kann ganz schön brutal sein. Hast du noch nie kleine Kinder gesehen, die Fliegen die Flügel ausreißen?

BRIT:

Und was hat jetzt die Begegnung mit dieser Sigune gebracht?

ÄLLIN:

Parzival weiß jetzt, wer er ist, wo er herkommt, wo er hingehört ... also er weiß es noch nicht richtig, aber immerhin ist er jetzt auf einer Spur.

LIENHART:

Ich finde, der soll jetzt endlich mal Ritter werden - wenn in dem Game gar nicht gekämpft wird, dann steig ich aus.

MATTHIS:

Keine Angst, lang dauert's nicht mehr, ich sag nur: Next level Artushof!

(black)

Szene 8

(Ither mit zwei Knappen auf der Bühne, sie üben ein paar Kampffiguren)

KNAPPE 1:

(zu Ither)

Wieso hängen wir eigentlich immer noch hier rum?

KNAPPE 2:

Ja, ich denk, wir verschwinden besser, war echt peinlich, wie du der Frau von König Artus Rotwein übers Kleid gekippt hast.

KNAPPE 1:

Und dann hast du noch den Becher mitgehen lassen, die sind bestimmt stocksauer!

ITHER:

Hoffentlich! Ich bin's jedenfalls. Mir einfach meinen legitimen Erbenspruch verweigern! Das mit dem Wein ist dann einfach passiert, ich war so wütend! Aber die Aktion mit dem Becher haben sie hoffentlich verstanden!

KNAPPE 1:

Hä?

ITHER:

Das ist eine Fehde ... eine Kampfansage, Schwachkopf, da müssen sie jetzt reagieren, wenn sie noch ein bisschen Ehrgefühl haben!

(Auftritt Parzival)

PARZIVAL:

Gott schütze euch, einen wunderschönen Nachmittag allerseits!

KNAPPE 2:

Was ist denn das für ein Komiker? Was meinst du, Ither? Hat Artus jetzt seinen Hofnarren geschickt?

PARZIVAL:

Artus? Zu dem will ich. Könnt ihr mir den Weg zeigen?

ITHER:

Gott zum Gruß, Junge, spezielle Kleider, muss schon sagen, aber sonst siehst du nicht schlecht aus, du kannst dich wahrscheinlich vor den Frauen kaum retten.

PARZIVAL:

Weiß nicht ... bisher lief's nicht so gut ... vielleicht wenn ich so eine Rüstung hätte wie du ...

ITHER:

Ja, dann musst du Ritter werden, frag doch Artus mal, die Tafelrunde ist auch nicht mehr das, was sie mal war, vielleicht kannst du dich gleich dazusetzen. Die Damen wären sicher begeistert.

PARZIVAL:

Tafelrunde?

ITHER:

Ja, roundtable, runder Tisch ... du verstehst? Damit keiner einen besseren Platz hat als der andere von den 'edlen' Herrn Rittern ...

PARZIVAL:

Ist das noch weit?

ITHER:

Nein, gleich hier um die Ecke. Pass auf, du kannst mir einen Gefallen tun und dem großen Artus was von mir ausrichten: Ither wartet hier, dass sich endlich einer von seinen feigen Weicheiern dazu aufraffen kann, die sogenannte 'Ehre' des Artushofes wiederherzustellen und mit ihm um den Becher zu kämpfen. Kannst du das genau so übermitteln?

PARZIVAL:

Klar, wird gemacht. Einen geruhsamen Abend noch!

(ab, die anderen schauen ihm nach)

KNAPPE 1:

Glaubst du, der richtet das wirklich aus? Ich meine ... wörtlich?

KNAPPE 2:

Das trau ich ihm zu, scheint ja wirklich nicht gerade der Hellste zu sein.

ITHER:

Ich weiß nicht, der Junge hat was, ich kann nur nicht genau sagen, was. Na, warten wir ab.

(black. Ither und seine Knappen ab)

(Im Black kommt die Artus-Gesellschaft auf die Bühne: Artus, Keie, Lanzelot, Tristan, Iwein, Bors, Galahad, Anthonor, Ginover, Ritterfräulein - alle in festlicher Kleidung, aber schon etwas derangiert. Feststimmung, Musik, einige trinken, tanzen, umgarnen die Frauen, Auftritt Parzival)

RITTER:

(im Chor)

Wie? Was? Wer? Wo kommt der komische Vogel her?

PARZIVAL:

Guten Tag allerseits.

(geht herum und schüttelt Hände)

RITTER:

(im Chor)

Holla!?

PARZIVAL:

Der Ritter Ither lässt fragen, wer von euch Feigen genug weiche Eier im Becher hat, dass er mit ihm um die Ehre des Artushofes kämpfen will ... oder so ähnlich ...

RITTER:

(im Chor)

Ahrrrgh!

(dann empört durcheinander)

Frechheit! Was sagt er da? Spinnt der? usw.

(am Ende zusammen)

Willst du Schläge?

PARZIVAL:

Einer genügt mir, der Ritterschlag.

RITTER:

(grölen im Chor)

Ha! Schlagt ihn, schlägt ihn, schlägt ihn ...

GINOVER:

Lasst ihn! Der Kleine ist witzig und wir brauchen Unterhaltung - außerdem sieht er gut aus.

(Ritterfräulein umlagern ihn)

PARZIVAL:

Habt ihr Ringe? Dann küsst ich euch!

(Die Fräulein kreischen auf und lachen)

KEIE:

Los, schmeißt den Kerl endlich raus!

GINOVER:

Sicher nicht! Artus! Schlag ihn zum Ritter, mir zuliebe! Dann ziehen wir ihm was Vernünftiges an und er kann mit uns feiern.

ARTUS:

Wenn du meinst, Schatz, aber äh ... da warten wir vielleicht noch bis morgen - ich mein, so ein Ritterschlag ist immerhin ...

GINOVER:

Ach komm, Artus, das machst du doch mit links.

IWEIN:

Du willst jetzt doch nicht im Ernst diesen Milchbubi zum Ritter schlagen!

LANCELOT:

Wenn du das machst, dann war ich das letzte Mal an deiner Tafelrunde.

(die anderen Ritter stimmen ein)

ARTUS:

Nur ruhig, ich hab im Moment eh keine Rüstung vorrätig ...

PARZIVAL:

Kein Problem, ich will sowieso die Rüstung von diesem Ither, die ist genau so, wie ich mir das vorgestellt habe.

ARTUS:

Tja, Junge, ich würd sie dir gerne geben, aber da steckt eben jemand drin, der sie vermutlich behalten will - und nicht nur das, er will die Herrschaft hier am Hof.

PARZIVAL:

Wenn er die Rüstung nicht hergibt, dann nehm ich sie mir eben.

GALAHAD:

(spöttisch)

Ja, klar, dann nimmt er sie sich eben ...

BORS:

Ither wird sich vor Angst in die Rüstung schießen, wenn unser Held da mit seinem Jagdspieß auftaucht.

TRISTAN:

(spielt Ither)

Ach, du willst meine Rüstung, na sicher doch, selbstverständlich, hätt ich ja eigentlich selber draufkommen können, ich hoffe, sie passt dir auch gut ...

(die anderen grölen)

KEIE:

Könnt ihr vielleicht mal die Schnauze halten! Wenn ich das richtig verstanden habe, dann will der junge Mann da gegen Ither antreten - warum sollten wir ihn nicht gehen lassen? Ither wartet doch auf einen von uns ... oder will's lieber einer von euch mit ihm aufnehmen ...

(betretenes Schweigen)

ARTUS:

Ich weiß nicht so recht, Ither massakriert den Jungen doch.

KEIE:

(nimmt Artus beiseite)

Wenn man den Eber jagen will, dann müssen eben auch Hunde dran glauben - verstehst du? Wenn er ihn schon nicht besiegt, so macht er ihn immerhin ein bisschen müde und unvorsichtig - und vielleicht traut sich dann doch noch einer von unseren ‚Helden‘ in den Kampf und holt den Becher zurück.

ARTUS:

Ich weiß nicht ... also ... eigentlich sollte schon jemand diesen Ither in die Schranken ...

PARZIVAL:

Ist gut, ich zieh gleich los! Und dann kriege ich die Rüstung von diesem Ither und bin endlich Ritter.

(verabschiedet sich Hände schüttelnd, Cunneware beobachtet Parzival, und als er sich von ihr verabschiedet, lächelt sie ihn an)

GINOVER:

Habt ihr das gesehen? Cunneware hat gelächelt!

RITTER:

(zusammen)

Was??

LANZELOT:

Das ist unmöglich!

TRISTAN:

Sie hat gelobt, nie zu lachen, bis sie den erblickt, dem es bestimmt ist ...

RITTER:

(zusammen)

... den größten Ruhm auf Erden zu erwerben!

KEIE:

(greift Cunneware grob an)

Was ist in dich gefahren, dummes Weib! Da sind reihenweise berühmte und heldenhafte Ritter hier am Hof gewesen, und diese Hexe hat keine Miene verzogen! Aber diesen Hanswurst, der so dumm wie Brot ist, lacht sie an! Ich werd dich prügeln, bist dir das Lachen ein für allemal vergeht!

(schlägt auf sie ein. Parzival bemerkt, dass Cunneware offenbar wegen ihm geschlagen wird, will eingreifen, wird aber von den Frauen aus dem Saal gedrängt)

ANTHANOR:

(von einem erhöhten Platz im Hintergrund)

Keie! Keie! Seneschall! Ich habe geschworen, kein Wort mehr zu reden, bis Cunnewares Gesicht ein Lachen erhellt. Jetzt spreche ich wieder und ich sage dir: Der ist heute hier erschienen, der höchsten Ruhm auf Erden gewinnt! Und er wird dich schlagen und du wirst büßen für die Gewalt, die du der edlen Frau angetan hast.

RITTER:

(zusammen)

Anthanor hat gesprochen, Cunneware gelacht - ein tumber Tor hat sie dazu gebracht - wer hätte das gedacht.

(black)

Szene 9

(Ither mit seinen zwei Knappen, Auftritt Parzival)

PARZIVAL:

Sind das wirklich alles Ritter da bei Artus?

ITHER:

Wieso?

PARZIVAL:

Einer hat eine Frau verprügelt, bloß weil sie mich angelächelt hat. Außerdem hatte keiner Lust, gegen dich zu kämpfen.

ITHER:

Diese Pfeifen! Ich hab's dir ja gesagt, der Artus-Hof hat schon bessere Zeiten gesehen.

PARZIVAL:

Artus hat gesagt, ich kann mit dir kämpfen, dafür hat er mir deine Rüstung geschenkt.

ITHER:

Mit mir kämpfen? Du?

KNAPPE 1:

Bist du blöd?

PARZIVAL:

Du kannst mir deine Rüstung auch so geben.

KNAPPE 2:

Herr, darf ich ihm eine reinhauen?

ITHER:

Junge, glaub mir, Artus hat dich verarscht.

(lacht auf)

Meine Rüstung ... Du solltest dich jetzt besser vom Acker machen, bevor dich meine Knappen verprügeln.

PARZIVAL:

Gut, dann eben Kampf!

ITHER:

Womit willst du denn kämpfen? Mit dem Zahnstocher da?

PARZIVAL:

Damit hab ich Vögel, Hirsche und Wildsauern erlegt, warum nicht auch Ritter?

ITHER:

Genug jetzt! Hau ab!

(versetzt ihm einen Stoß, Parzival taumelt und stürzt. Kampfmusik. Er rappelt sich auf, springt mehrmals im Kreis um Ither herum, bis diesem schwindlig wird. Er stürzt, Parzival setzt sich auf ihn, klappt sein Visier hoch und rammt ihm den Speer in den Kopf)

PARZIVAL:

So, das war's, er hat die Augen verdreht wie die Hirsche!

(zu den Knappen)

Was glotzt ihr so? Helft mir lieber mal, sonst spieß ich euch auch auf!

(gemeinsam ziehen sie Ither im Hintergrund die Rüstung aus und Parzival an. Inzwischen treten Avatare Lienhart, Matthis, Afra, Brit und Ällin auf)

ÄLLIN:

Bitte, jetzt hast du deinen Kampf gehabt!

LIENHART:

Na super, das war doch kein Ritterkampf, du hast den Bauerntölpel Parzival voll unfair kämpfen lassen, der hat den Ither ganz gemein ausgetrickst und dann abgestochen wie ein Wildschwein.

ÄLLIN:

Was willst du, das war seine einzige Chance.

BRIT:

Stimmt leider, aber für solche Ritterkämpfe gibt's doch eigentlich Regeln.

MATTHIS:

Klar gibt's die, aber Parzi ist eben der Querschläger im System - das ist im Moment seine Wunderkraft.

BRIT:

Seine Lebenspunkte sind aber nach dem Kampf mit Ither massiv abgesackt!

AFRA:

Und was ist mit dieser Weissagung?

LIENHART:

Welcher Weissagung?

AFRA:

Also, die Cunneware hat doch gelächelt und offenbar bedeutet das, dass Parzival derjenige ist, der den höchsten Ruhm auf Erden erlangt.

BRIT:

Was soll das eigentlich heißen, den höchsten Ruhm auf Erden? Wer hat denn so was? Der Papst? Mutter Teresa? Ronaldo?

AFRA:

Keine Ahnung! Auf jeden Fall klingt's anspruchsvoll. Und ich kann mir nicht vorstellen, wie das gehen soll, so, wie der Typ im Moment drauf ist. Querschläger ist ja gut und schön, aber ich find's auch irgendwie gruselig, wie der den Ither abgeschlachtet hat - ich mein, der war doch eigentlich ganz ok ...

MATTHIS:

Du hast ganz recht, bevor er sich zum höchsten Level aufschwingt, muss er erst mal vom Naturwesen zum Menschen werden.

BRIT:

Und wie geht das?

MATTHIS:

Na wie wohl? Durch Erziehung!

AFRA:

Okay!? Aber dann ist fertig mit Querschläger im System! Dann wird er doch zum Rädchen im Getriebe!

ÄLLIN:

Nicht unbedingt! Man muss einfach aufpassen, dass der tumbe Tor in irgendeiner Form noch erhalten bleibt, außerdem würd ich mal vermuten, Parzi ist ziemlich erziehungsresistent - also keine Angst, ein Normalo wird der nie.

BRIT:

Das heißt also, wir müssen unseren Helden jetzt so formen, dass er weiterkommt. Und wie machen wir das konkret?

LIENHART:

Wie wär's mit grauen alten Männern?

MATTHIS:

Hej, Lienhart, du hast's erfasst! Allmählich merkst auch du, was hier Sache ist.

(Lienhart boxt ihn, dann gehen sie ab. Parzival ist inzwischen als Ritter gekleidet)

PARZIVAL:

Und? Wie seh ich aus?

KNAPPE 1 und 2:

Äh, ja, also ... wie ein Ritter.

PARZIVAL:

Endlich! Dann wünsch ich euch noch einen wunderschönen Tag.

(ab)

KNAPPEN 1 und 2:

Komisch, er hat sein Narrengewand nicht ausziehen wollen ...

(black)

Szene 10

(Gurnemanz sitzt allein da. Bänkelsänger mit Gitarre)

BÄNKELSÄNGER:

Der Anger liegt in grünem Schein
Schön breit und lang, da sitzt allein
Im Schatten einer mächt'gen Linde
Der Burgherr ohne sein Gesinde
Das ist der greise Fürst des Lands
Der Herr von Graharz, Gurnemanz
Ein weiser Meister wahrer Zucht
Sein Leben ist der Falschheit Flucht ...

(Auftritt Parzival)

PARZIVAL:

Schönen Abend wünsch ich dir, grauer Alter!

GURNEMANZ:

Ritter, sei gegrüßt, was führt dich her?

PARZIVAL:

Tja, weiß auch nicht, mein Pferd ist einfach so von selbst gelaufen ... aber wenn ich jetzt schon da bin, könntest du mir vielleicht ein paar weise Ratschläge geben ...

GURNEMANZ:

Hm, weise Ratschläge, tja, da müsstest du mir vielleicht noch sagen, wofür?

PARZIVAL:

Keine Ahnung, Mama hat einfach gesagt: Frag alte Grauköpfe um Rat.

GURNEMANZ:

So, so, deine Mama hat das gesagt ... Na, wie's aussieht, kannst du tatsächlich ein paar Ratschläge brauchen - deshalb hier den ersten: Lass deine Mama besser aus dem Spiel!

PARZIVAL:

Wieso?

GURNEMANZ:

Weil sonst die Gefahr besteht, dass man dich nicht für voll nimmt! Außerdem könntest du mal deine Rüstung ausziehen, ich will sehen, mit wem ich's zu tun habe.

PARZIVAL:

Meine Rüstung? Sicher nicht! Sonst bin ich doch kein Ritter mehr!

GURNEMANZ:

(gibt ein Zeichen, Bedienstete kommen)

Eine Rüstung macht noch keinen Ritter, es kommt drauf an, wer in der Rüstung steckt! Lass dir das von einem alten Graukopf gesagt sein.

(Bedienstete machen sich daran, Parzival zu entkleiden, als sie sein Narrengewand sehen, lachen sie ihn aus)

Was ist denn das für Zeug, was du da trägst?

PARZIVAL:

Das hat mir meine Mama ...

GURNEMANZ:

(unterbricht ihn unwirsch)

Was hab ich vorher gesagt?

PARZIVAL:

Sorry!

GURNEMANZ:

So, und jetzt steigst du erst mal in die Badewanne, du riechst streng.

PARZIVAL:

Ich will nicht, hier sind so viele Mädchen!

(Gurnemanz gibt ein Zeichen und geht ab, die Mädchen halten ein Badetuch hoch, Parzival wird unter Gekicher entkleidet und in eine Wanne gesetzt. Badesong. Am Ende schickt Parzival die Mädchen weg, nur Liaze bleibt)

PARZIVAL:

He, du auch!

LIAZE:

Und wer hält dir dann das Tuch?

PARZIVAL:

Aber nicht schauen!

LIAZE:

Warum nicht? Du bist schön!

(wickelt ihn in das Tuch und trocknet ihn ab)

PARZIVAL:

Ah, das tut gut. Wenn du einen Ring hättest, würde ich dich küssen.

LIAZE:

(lacht)

Du kannst mich auch küssen und mir dann einen Ring schenken.

(sie albern ein bisschen herum, Parzival küsst sie und gibt ihr den Ring von Jeschute. Gemeinsam ab)

Szene 11

(Gurnemanz mit Höflingen)

HÖFLING 1:

Habt ihr gesehen, wie der Typ isst?

HÖFLING 2:

Von Messer und Gabel hat der noch nie was gehört.

HÖFLING 3:

Die Suppe schlürft er aus dem Teller wie ein Hund aus dem Napf ...

HÖFLING 4:

Außerdem - wie der redet! Wie ein Bauer!

GURNEMANZ:

Denkt daran, was er erzählt hat: Er ist der Sohn von Herzloyde und Gahmuret, er hat Ither getötet und das Wichtigste: Cunneware hat gelacht!

HÖFLING 2:

Wahrscheinlich hat sie ihn bloß ausgelacht!

GURNEMANZ:

Schaut ihn euch doch an: Wie schön er ist und noch ganz ungeformt, ein Rohdiamant, den man erst noch schleifen muss ...

(Auftritt Parzival in eleganten Kleidern)

PARZIVAL:

(schüttelt jedem die Hand)

Guten Tag die Herren, Gott möge euch beschützen ...

GURNEMANZ:

Parzival, du bist jetzt schon ein paar Tage bei uns, du musst uns nicht dauernd wieder so ausführlich begrüßen ...

PARZIVAL:

Aber meine Mama hat gesagt ...

GURNEMANZ MIT DEN ANDEREN:

(lautstarkes Räuspern)

PARZIVAL:

Ok, schon gut, vergessen - ich hab Hunger!

HÖFLINGE:

(zusammen, anfangs leise, dann immer lauter)

Schleifen, schleifen, schleifen!

GURNEMANTZ:

(nimmt Parzival zur Seite)

Du willst doch ein echter Ritter sein? Wenn's dir ernst damit ist, dann musst du noch viel lernen. Also, pass gut auf!

(Parzival wird im Folgenden zwischen den Höflingen und Gurnemanz hin und her geschubst und unterwiesen)

HÖFLINGE:

(zusammen)

Sei niemals schamlos!

HÖFLING 1:

Denn einer, der die Scham nicht kennt, sich allzu schnell ganz arg verrennt!

HÖFLING 2:

Lass dich der Bedürftigen erbarmen, hilf in ihrer Not den Armen!

HÖFLING 3:

Und präg dir gut den Ratschlag ein: Lern reich genauso wie auch arm zu sein ...

HÖFLING 4:

... denn gibst du Geld mit vollen Händen aus, so bist du nichts als ein Banaus ...

HÖFLING 3:

... doch nur sein eigen Gut zu mehren, das wird den Ritter ebenso nicht ehren.

HÖFLINGE:

(zusammen)

Das rechte Maß in allen Dingen, nur das lässt Rittersein gelingen!

PARZIVAL:

Aber ...

GURNEMANZ:

Vor allem lass das viele Fragen, ein Ritter sollte nur was Not tut sagen!

HÖFLING 1:

In Tjosten sollst du kämpfen und auch siegen ...

HÖFLING 2:

... doch wenn die Gegner dann am Boden liegen ...

HÖFLING 3:

... und woll'n sich ehrlich dir ergeben ...

HÖFLING 4:

... dann tu nicht blöd und lass sie leben!

HÖFLING 1:

Nach siegreich überstand'nem Tjost wasch runter dir den üblen Rost ...