

Düvel Sparifankel

(Deifi Sparifankel)

**Höllisch-heiterer Schwank
aus dem Bayrischen**

von

Ralph Wallner

Plattdeutsch

von

Heino Buerhoop

**Wilhelm Köhler Verlag
Rauschbergstr. 3a, 81825 München**

Inhaltsangabe für das Programmheft:

Der fidele Teufel Luziferius Sparifankel soll den jungen Bernd zu Untaten anstiften. Dafür erscheint der Beelzebub (Oberster Teufel) in Menschengestalt bei den armen Ziegenbauern. Die Aufgabe ist für den Sparifankel ein Kinderspiel, wäre da nur nicht das gute, irdische Essen, die weibliche Versuchung oder die Dummheit und Klugheit mancher Leute. Und der verflixte Schnaps!

Inhaltsangabe für Theatergruppen:

Die Geschwister Senta und Bernd haben Mühe, ihr Leben auf dem Ziegenbauernhof, den ihre Eltern hinterlassen haben, zu bestreiten. Senta, die zwar fleißig, aber eine grauenhafte Köchin ist, versucht redlich, ihren Bruder von Spitzbübereien ab- und zur Arbeit hinzubringen. Bernd, der von einem besseren Leben träumt, droht dagegen, von seinem Freund Nepomuk einer für ihn ungewöhnlich großen Straftat überredet zu werden. In dieser Situation erscheint Luziferus, dem von seiner Großmutter die Aufgabe übertragen wurde, Bernd endgültig zu einer Straftat anzustiften. Lucki, wie sich Luziferius nennt, freut sich sehr, endlich wieder gutes, norddeutsches Essen genießen zu können. Auch einem Flirt mit der reichen Frau Goldtaler ist er nicht abgeneigt. Nur auf Schnaps muss er verzichten, da schon die kleinste Menge seine teuflischen Fähigkeiten schwinden lässt. Graf Ferdinand van Klamm unterhält neben allen Turbulenzen eine heimliche Liebschaft mit Senta, während die sehr vergessliche Frau Unger ihr eigenes Spiel treibt. Und die mannstolle Frau Gunde Blecher hilft Frau Irene Goldtaler bei ihrem nächtlichen Rendezvous. Die Ereignisse in der dramatischen Nacht überschlagen sich. Das Ende kommt unvermittelt und mit einem Knall.

Anmerkung:

Dies Stück nutzt zwar oft einen modernen Tonfall und heutige Ausdrücke; dennoch ist die Geschichte in einer unbestimmten, früheren Zeit angesiedelt. Die aktuellere Ausdrucksweise ist hier als Stilmittel gedacht und kein Hinweis auf die Zeit, in der das Stück spielt.

Ort:

Das Stück spielt in einer armen, dunklen Bauernstube auf einem kleinen Ziegenhof. Die Einrichtung ist bescheiden. Die Stube wirkt dunkel und hölzern. Weiße, kahle Wände sind nicht zu sehen. Die Atmosphäre ist düster, eng und einfach.

Es gibt einen Tisch mit Bank oder Stühlen. An der Zimmerdecke ist ein loses Brett, hinter dem sich ein Versteck verbirgt. Es gibt mindestens eine Lampe, da der dritte Akt zum großen Teil nachts spielt.

Es gibt drei Türen in dem niedrig wirkenden Raum. Eine nach draußen, eine zur Küche und zu den anderen Wohnräumen, eine Richtung Ziegenstall.

Die Stube ist behängt mit gestrickten Schals, Decken, Strümpfen, Mützen usw., alles in erdfarben, braun, grau, nicht zu bunt. Es steht ein großer, alter Spiegel im Raum, den man bewegen kann.

Es muss möglich sein, die Türen wie von Geisterhand schließen zu können!

Zeit: Damals

Personen:

Luziferius „Lucki“ Sparifankel skurriler Teufel, ca. 30 – 60 Jahre (236 Einsätze)
Senta Geissler sympathische Ziegenbäuerin, 25 – 40 Jahre (178)
Bernd Geissler ihr jüngerer Bruder, 20 – 35 Jahre (130)
Ferdinand Graf van Klamm Landadelsmann, ca. 30 – 50 Jahre (86)
Irene Goldtaler herbe Großbäuerin, ca. 30 – 60 Jahre (107)
Gunde Blecher lebenslustige Mittelbäuerin, ca. 30 – 60 Jahre (89)
Hulda Unger vergessliche Kleinbäuerin, ca. 30 – 50 Jahre (55)
Nepomuk Stutz (Nepo) Bernds Freund, ca. 25 – 40 Jahre (83)
und des Teufels Großmutter (nur als Stimme aus dem Off)

Besetzung: 4 Damen, 4 Herren

Spieldauer: ca. 100 Minuten

1. Akt**Prolog****Lucki, Großmutters Stimme**

*Der Prolog findet z. B. als Schattenspiel hinter einem weißen Tuch statt, das mit einem hellen, flächigen, gern auch roten Scheinwerfer angestrahlt wird. Auch Alternativen wie Film, Auftritt auf der Empore, Seitenbühne o. ä. sind denkbar. Es ist aber darauf zu achten, dass der Teufel nicht deutlich zu erkennen ist. Auf eine konkrete, plakative Darstellung einer Teufelsfigur soll unbedingt verzichtet werden. Die Figur soll mystisch und unerkannt bleiben.
Ein tiefes Brummen und unheimlich anmutende Klänge sind zu hören. Die nicht agierenden Akteure könnten murmeln, zischen, heulen und unverständliche Geräusche hinter der Bühne machen während des gesamten Prologs.
Eine ältere Frauenstimme ruft. Die Geräusche werden etwas leiser, enden aber nicht.*

Stimme: (theatralisch) Luziferius! Luziferius! (normaler Tonfall) Düvel ok, du gräsige Lämmel! (schreit) Luziferius!

Plötzlich springt eine gehörnte Teufelsfigur mit wilden Haaren und zotteligem Umhang o. ä. in den Lichtkegel, so dass seine Umrisse zu erkennen sind.

Lucki: (*skurrl*) Wat schreest du denn, Düvel noch mal?

Stimme: Ik heff een wichtige Upgaav för di.

Lucki: (*passt das grad nicht*) Oma! Ik heff jüst mien Peerfoot in Vulkanlava steken.

Stimme: De Tiet rennt. De Bedriev hett dat vorgeven. Wi sünd noch nich bi den diabolischen Break-Even-Point ankamen. Ik bruuk unbedingt bit morgen Middernacht noch een Ganovenstück.

Lucki: (*mault*) Jümmers mutt ik de Böse ween. (*bekommt eine unsichtbare Kopfnuss*) Aua! Nich jümmers up'n Kopp!

Stimme: Swieg still! Dat giffst up de Eer een jungen Keerl, de jüst dorbi is, in Unrecht to verfallen. Aver he is noch nich so wiet. Seh du to, dat he straffällig warrt.

Lucki: (*erfreut*) An de Küst! Endlich mal wedder wat Vernünftig's to fuddern.

Stimme: Bi den Pfortner an't Höllentor kriggst du noch poor Informatshonen.

Lucki: (*verbeugt sich*) De gehorsame Enkel Luziferius steiht to Deensten. (*will gehen*)

Stimme: Stopp! So kannst du doch nich ünner de Lüüd. Höörns, Peerfoot, Düvelsfratze. Du schallst as een Minsch ünnerwegs. Man du musst bedenken: In een Spegel is ok wieter dien Düvelsgesicht to kennen.

Lucki: Wo heet de junge Bursche?

Stimme: Bernd Geissler.

Lucki: Un wo kann ik em finnen?

Stimme: Kiek na baven.

Es fällt ein Gegenstand in Luckis Hände.

Stimme: Dat is een Navigatschoonsgerät, Modell „Highway to Hell“. Eenfach blots drücken. Un nich vergeten: Wenn üm Middernacht de Glocken lüüd, mutt he de Lumperee daan hebben.

Lucki: Geiht kloor, Oma. (*drückt auf das Gerät*)

Eine typische Navi-Stimme ertönt:

Navi: „Achter den Orkus in hunnert Meter na links afbegen!“

Das Licht geht abrupt aus. Die Känge werden lauter. Der weiße Vorhang verschwindet schnell und die Stube ist zu sehen. Die Klänge verstummen.

1. Szene **kurz Senta, dann Bernd, Nepo, Ferdi**

Die Bühne ist ruhig.

Senta: *(tritt unaufgeregt aus der Küche auf. Sie ist eine junge Frau im besten Alter, einfach aber ordentlich in bäuerlichem Stil gekleidet)* Bernd? *(sieht durch die Stalltür)* Bernd? Wenn de wedder blots Tüünkraam in'n Kopp hett, schick ik em to'n Düvel. *(betrachtet sich kurz im Spiegel, geht, stößt sich den Fuß am Stuhl; sie flucht zwar, aber immer noch freundlich)* Aua! Du Schiet-Stohl – in de Höll mit di! *(zur Seite ab)*

Bernd und Nepo stürzen panisch, aber hochkonzentriert herein. Bernd hat ein Gewehr dabei. Sie verstauen schnell und geübt die Waffe hinter einem losen Brett in der Decke. Dann ziehen sie sich die alten Jacken aus, werfen sich gekonnt zwei Flaschen Bier zu, ziehen ein Kartenspiel hervor, hasten zum Tisch, verteilen eiligst die Karten. In derselben Sekunde reißt Ferdi die Tür auf.

Bernd: *(schaltet sofort um, wirkt lässig und grinst. Er ist ein netter, junger Mann, dem man an der schäbigen, ländlichen Kleidung ansieht, dass er aus einfachen Verhältnissen stammt. Er trägt lässig einen Hut o.ä., ist unrasiert, reagiert süffisant)* Oh, de Herr Graf Ferdi van Klamm in Person.

Nepo: *(grinst ebenso. Er ist auch mittellos, unrasiert. Er ist einfach gekleidet, achtet aber darauf, sich von der Masse abzuheben, trägt z. B. einen alten, schäbigen Gehrock oder eine ramponierte Melone o.ä. Er ist zwar etwas skrupelloser als Bernd, aber nicht gänzlich unsympathisch)* Us blaublödige Majestät, Prinz van un to van Klamm.

Beide grüßen überheblich.

Ferdi: *(lässt sich nicht provozieren. Er ist zwar Graf van Klamm, was er aber nicht überheblich darstellt, eher mit Souveränität. Er trägt gute ländliche aber nicht übertrieben feine Kleidung)* Düvelsbagaasch! Höört up mit düt saublöde Grienien.

Beide beenden abrupt das übertriebene Grinsen und schauen traurig drein.

Ferdi: Ji hebbt mien besten Jagdhund anschaten.

Nepo: Anschaten, nich drapen? Ähm, ik meen ... de arme Wauzi. *(zu Bernd)* Dat Geschoss dögg't nix mehr.

Bernd tritt ihn mahnend unter dem Tisch.

Nepo: Voss – heff ik meent. De Voss is woll stiften gahn, wenn dor een rümballert in Ehr Revier, Herr Graf.

Ferdi: Ji kaamt jo woll bannig klook vör, wat?

Bernd: Dat staht wi ok dör, jo. Ünnerwegs is us de Bux twee reten. *(zeigt ihm einen Riss)*

Nepo: Dat is doch beter, de Twirn is reten, as in'n Brägen sch ... keken. *(grinst unverschämt)*

Ferdi: Nepomuk Stutz, du warrst eens Daags förwiss in de Höll lannen.

Nepo: Dor maak ik mi upstunns noch keen Kopp över. Ik kunn aver ok seggen: Wenn du meenst!

Ferdi: Eenfach up arme Deerten scheten. Bernd, du weerst doch bit nu jümmers een anstännigen Keerl.

Bernd: Mit Anstand is noch nie een alltowiet kamen.

Ferdi: Dor kannst du sogar recht hebben. Denn giffst du dat also to?

Bernd: Nu hoolt Se mal Ehr ad'lige Luft an, Wi hebbt Ehrn gräflichen Köter keen Kugel rinjaagt. Wi sitt hier siet twee Stünnen so komodig vör us hen, drinkt een Beer un puult af un an beten mit us Buurnfinger an'ne Nääs. Oder hebbt Se dor een Tügen? (*blickt ihn lange an*) Nicht? Denn drööft Se nu bidde mien Huus verlaten.

Ferdi: Dat Huus höört jümmers noch dien Süster to.

Bernd: Bingo! Mien Süster! Se hebbt sik mit de Tiet villicht den helen Landkreis ünnern Nagel reten, den Geissler-Hoff aver nich. Un nu gaht Se bidde. Oder dat blaue Bloot kümmt glieks ut de Nääs rut.

Ferdi: Ik maak jo de Höll heet, wenn mien Napoleon de Drüdde nich mehr lopen kann.

Nepo: (*lacht*) Napoleon? Dor passt doch de verletzte Schüller nu as Dackel in sien Körv.

Ferdi: (*zieht plötzlich Nepo am Kragen hoch*) Düsse Hund is mi mehr wert as männich een Minsch.

Beide sehen sich provozierend an. Dann lässt Ferdi vernünftigerweise wieder los und geht ab.

Nepo: (*bellt neckend hinterher*) Wuff! (*nachäffend*) „Wenn Napoleon de Drüdde nich mehr lopen kann ...“ Knallkopp.

Bernd: (*ernst*) Muss dat nu ween? Du hest seggt, du wullst den jungen Hund blots mal een Schreck injagen un em nich drapen ...!

Nepo: Eigentlich wull ik „Petroleum den Sössteihnsten“ gor nich drapen. Aver bi de Flint, de du besorgt hest, hett sik woll de Loop vertrocken. (*macht ein lustiges Schießgeräusch*) Peng! Aver wenn du wegen düt beten Schiet al anfangst to blarren, denn kann ik di för de annere Saak nich bruken.

Bernd: Ik weet ok noch nich, of ik morgen mitmaak. Bi den Graf in'n Wienkeller heemlich een Fatt utsupen, dat is dat eene ... man so wat ...

Nepo: Dat giffst Knete. Un beten Spijöök is dat ok.

Bernd: Ik överlegg mi dat noch, Nepo.

Nepo: (*wuschelt kumpelhaft seine Haare*) Du weeßt doch nu al veel to veel över den Plaan. (*nimmt seine Jacke, will gehen, dreht sich um*) Anners mutt ik ok mal ut Versehn up di anleggen. Peng! (*geht lachend ab*)

Bernd: (*allein*) Witzig! (*holt das Gewehr aus dem Versteck*) Aver dat Scheetiesen mutt hier nich in'ne Stuuw rümliggen. (*will zum Stall ab*)

2. Szene

Bernd, Senta

Senta: *(tritt mit einem Korb mit grauer Wolle von der Seite ein)* Bernd, du büst al wedder trüch?

Bernd: *(versteckt schnell das Gewehr hinter sich, scherzend)* Ne, leevste Süster, ik bün noch ünnerwegs. Dat is blots mien Super-Aura, de du spöörst.

Senta: Kasperkopp! Wo hest du de Büchs laten?

Bernd: *(schockiert)* De Büchs? Wo... wo... woher weeßt du dorvan?

Senta: Ik harr di doch seggt, du schullst een Büchs mit Wuddeln un ok een mit Suurfleesch mitbringen.

Bernd: Och jo ... stimmt. Dat heff ik vergeten.

Senta: Man, Bernd, dien Kopp is as dien ole Matratz ... nix in, bit up beten Stroh ... un lauwarmer Schiet. *(verstaubt die Wolle)* Ik finn düsse Büchsen, ik meen Konservendösen, richtig praktisch. Siet de endlich bi us in'n Dörpladen to kriegen sünd, kann ik sogar kaken. *(zur Info: Konservendosen gibt es bereits seit dem 19. Jahrhundert)*

Bernd: Nu överdriev man nich glieks. Us Zegen hebbt meisttiets mehr Glück mit ehr Fudder. Bi di brennt jo sülvst dat Kaffeewater an. Ik glööv sogar, ik kunn ...

Senta: ... beter kaken. Ik weet. Aver fröher hett us selige Mama kaakt. Un siet se nich mehr is, maak ik dat. Un billig is de Kraam ut de Dösen ok noch.

Bernd: Un dat haut mi eerst recht üm. Ik will ok mal een anständigen Braden hebben un nich blots dat Kinn up de Dischkant afleggen. *(will gehen)*

Senta: Eh dat du hier jammerst, bring us Mecki, Hanni nund Nanni rut up de Wisch an 'ne Bääk. De möögt doch an'n leevsten Brennedeln.

Bernd: Zeeg links, Zeeg rechts. Ik heff ok mal Bock up een anständig't Gedränk un nich jümmers blots Zegenmelk. Man eerst mutt ik noch wo hen. *(will mit dem Gewehr im Rücken zum Stall ab)*

Senta: Wat hest du dat denn miteens wedder so drock?

Bernd: Ik mutt nödig dor hen, wo de Kaiser to Foot hengeiht.

Senta: Up't Klo?

Bernd: Nee, up den kaiserlichen Neejohrsempfang för Minister in Schiethuusangelegenheiten. *(grinst)* Wullt du mit? Dat warrt aver seker stinklangwielig. *(lachend eilig zum Stall ab)*

Senta: *(nimmt einen unfertigen Schal und will weiterstricken)* Den Schaal för Irene Goldtaler mutt ik unbedingt noch fardig kriegen. Dat bringt ok poor Kröten. *(sucht)* Un de tweete Stricknadel? Dor hett Bernd sik seker wedder den Ruch mit kratzt. *(zur Seite ab)*

3. Szene

Senta, Lucki, dann Bernd

Plötzlich verändert sich die Atmosphäre. Man hört wieder dies Brummen, Wände und Möbel beginnen zu wackeln. Das Licht verändert sich. Dann wird die Atmosphäre wieder normal. Das Navi ist zu hören.

Navi: „Se sünd dor, wo Se hen wüllt. Bidde ankloppen!“ *(es klopft laut an der Tür)*

Senta: *(kehrt zurück)* Momang, ik kaam glieks.

Es klopft erneut sehr laut.

Senta: *(öffnet die Tür)* Wat is denn?

Lucki: *(steht davor. Er ist eine kuriose Erscheinung, Typ skurriler Landstreicher mit seltsamem Kleidergeschmack. Er ist zwar sehr lustig, aber manchmal auch richtig böse. Er hat z. B. eine kurze, alte Lederhose an, evtl. darunter eine löchrige, lange Unterhose, dicke, rote Strümpfe und alte Schuhe. Er trägt vielleicht eine zu enge, schäbige Weste, eine kurze Jacke oder einen zerlumpten Gehrock. Auf dem Kopf sieht man wirres Haar unter einer komischen Kopfbedeckung. Sein Gesicht zeigt Augenringe und etwas düstere Anzeichen. Ebenso sind die Hände dreckig. Er darf fast alles tragen, nur keine typischen Teufelsutensilien. Auf Hörner, schweif oder Pferdefuß ist unbedingt gänzlich zu verzichten. Ebenso sind rote und schwarze Faschingsumhänge oder Monsterperücken usw. unerwünscht. Er verbeugt sich komisch und spricht lustig)* Salve, puella decora! Wunnerschönen goden Dag, fremde Fro!

Senta: Aha ... Moin!

Lucki: Puella decora is latiensch un heet smucke Deern.

Senta: Moin seggt wi hier bi us un dat heet Moin. Woso kümmt du nich rin?

Lucki: *(tritt ein)* Gefährlich, gefährlich, glieks jedeem in't Huus to laten.

Senta: So gefährlich süht du egentlich nich ut.

Lucki: *(kichert)* Denn is jo man goot. *(sieht sich um. Als er den großen Spiegel entdeckt, dreht er ihn schnell weg)*

Senta: Dien Kledaasch ij jo beten ... seggt wi mal ... sünnlicher.

Lucki: Wo dat? *(blickt an sich herunter)*

Senta: Aver ik finn dat goot, wenn een nich jümmers dat driggt, wat de Gesellschupp sik vörstellt. *(ballt die Faust)* Revolutschoon oder Konfektschoon! *(zu sich)* Sünnlicheren Vagel! *(zu Lucki)* Wat kann ik för di doon?

Lucki: Ik heff mi verlopen ... Ik kaam nich hier ut de Gegend. Ik kaan van wiet heer – dor ünne.