

AKT I

Ouvertüre. Leitet über zum:

Prolog (Traumszene Krabats)

Traumbild in der Mühle. Unwirkliches Licht. Unheimliche Musik. Der Müllermeister erscheint erhöht von einer Empore und von unten angestrahlt und mit einer düsteren Aura umgeben. Man sieht ihn nicht deutlich. Die Stimme des Meisters ruft Krabat verfremdet durch die Lautsprecher und füllt den ganzen Raum aus

Meister: Krabat! *(Pause)* Krabat! Junge! Ich weiß, dass du da draußen bist. Sieh dich an. Du frierst. Es ist kalt und der Hunger zerbeißt dir den Bauch. Auch das neue Jahr wird so kalt und beschwerlich sein wie das vergangene. Dies ist keine schöne Welt für einen Bettlerjungen. Komm zu mir auf die Mühle nach Schwarzkollm. Dort sollst du es gut haben. Immer reichliches und *gutes* Essen wirst du haben und eine warme Schlafstatt. Und elf Kameraden, jeder ist dem anderen gleich. Es wird nicht zu deinem Schaden sein!

Die Vision verschwindet. Blackout. Zwischenmusik, die zur neuen Szene abebbt.

Szene I

Nebenbühne. Krabat geht suchend auf die Bühne. Er ist ärmlich gekleidet, ein Bettlerjunge. Er setzt sich hin und verzehrt ein Brot. Auf der anderen Seite nähern sich 3 Mädchen, Kantorka und zwei Begleiterinnen. Sie sind traditionell angezogen. Sie sind ein wenig albern aus schlecht überspielter Schüchternheit. Es ist nicht üblich, dass man viele Fremde hier in der Gegend sieht.

Kantorka: Hey, wo kommst du her?

Krabat: *(Ruhig, zeigt hinter sich)* Da her.

Kantorka: Aha, und wo willst du hin?

Krabat: *(Zeigt vor sich hin)* Dort hin *(widmet sich weiter seiner Stulle)*.

Kantorka: Und wie heißt du?

Krabat: Krabat.

Freundin1: Der ist ja nicht allzu gesprächig. Komm Kantorka, wir müssen weiter.

Kantorka: Warte. *(Zu ihm)* Dort *(sie zeigt in die gleiche Richtung)* ist aber gar nichts. *(Nai-ernst:)* Hinter dem nächsten Dorf, Maukendorf, hört die Welt auf. Oder zumindest unser Wendisches Land. Das alles weiß keiner so recht, aber so sagt man bei uns in Schwarzkollm. *(Überlegt kurz)* Da wollte auch noch nie jemand hin, solange ich denken kann. Da ist nur Wald.

Krabat: Ich will zur Mühle.

Freundin1: Wir haben hier keine Mühle im Dorf.

Krabat: Und in der Nachbarschaft? Man sagte mir, im Koselbruch da läge eine Mühle, die sei schwarz, und der Mühlbach gefährlich.

Freundin2: *beschwörend:* Oh, der Koselbruch! Da *ist* es gefährlich. Da gehst du besser nicht hin. Meine Mutter sagt immer, da spukt's! Da ist nach Sonnenuntergang alles mögliche Widerliche unterwegs, Trolle und Gnome, und wer-weiß-was. Und der Müller dort ... (*schluckt*) der ... man sagt, er bringe dem Unglück, der seinen Weg kreuzt. Der alte Hanso erzählt, er habe den Müller eines Abends in der Abenddämmerung gesehen, und am gleichen Abend sei seine Frau plötzlich gestorben!

Krabat: (*Das Brot mit beiden Händen haltend*) Ach was. (*Isst weiter*). Ich will zur Mühle dort. Wie kommt man hin?

Kantorka: Hinter der Wiese dort musst du rechts rüber. Da kommst du zum Koselbach, der führt zum Schwarzen Wasser, und dort liegt die Mühle. (*Mit großen Augen*) Wir gehen aber nie dahin. Es ist nicht geheuer dort.

Krabat: Ja ja, danke dir. Wiedersehen. (*Er schickt sich an, seine Sachen zu packen und aufzustehen.*)

Die beiden Freundinnen gehen schon mal ein paar Schritte vor, um Kantorka auch zum Weitergehen zu bewegen.

Freundin 1: Los, komm!

Kantorka: (*Schüchtern*) Wiedersehen. (*Wendet sich zum Gehen*)

Krabat: Ach, wer bist du denn eigentlich?

Kantorka: (*Verlegen*) Ich bin die Kantorka.

Krabat: Vielleicht sehen wir uns ja mal wieder, Kantorka.

Kantorka: Ja, vielleicht... (*geht hinter den Mädchen ab*)

Krabat: (*Die aufgespielte Selbstsicherheit verfliegt sichtlich, als er ihnen hinterher blickt. Laut zu sich:*) Ich muss zu dieser Mühle. Vielleicht finde ich dort endlich die Antwort auf meine Träume. Und Ansehen kostet nichts.

LIED: Dem Schicksal entgegen

(*Krabat*)

Die Welt, sie schaut
in meinen Traum
tief durch die Seele
den dunklen Raum

find keinen Rat
bin im freien Fall,
hab keine Heimat
bin fremd hier, und überall

Bin auf Wanderschaft
auf der Suche nach der Kraft
die mir Halt gibt, die mich hält.
Die mir Sinn zeigt
die mich führt durch diese Welt
dem Schicksal
entgegen ...

Ich bin so müde
aller Spiele
die sie spielen
ohne Sinn

Eine Ahnung
ferner Ziele
drängt mich weiter
zur dunklen Seite hin

Wanderschaft
auf der Suche nach der Kraft
die mir Halt gibt, die mich hält.
Die mir Sinn zeigt
die mich führt durch diese Welt
dem Schicksal
entgegen ...

Wo ist das Licht?
Wo ist der Ort
Wo meine Seele hingehört?

Sie wird mich leiten
mein Schicksal formen
in meinem Innern
für Frieden sorgen

Bin auf Wanderschaft
auf der Suche nach der Kraft
die mir Halt gibt, die mich hält.
Die mir Sinn zeigt
die mich führt durch diese Welt
dem Schicksal
entgegen ...

Ab. Blackout. Zwischenspiel.