



Arlequin auf der Insel Liliput
von
Franz Kees



[125]

ARLEQUIN AUF DER INSEL LILIPUT

ODER:

DAS LATERNENFEST DER CHINESER

*Eine große Zauberpantomime in zwey Aufzügen,
mit Maschinen, Flugwerken und Tänzen*

VON FRANZ KEES*

[126]

VORBERICHT DER PANTOMIME

Einst verliebte sich ein mächtiger Zauberer in die gute Fee. Beyde lebten lange zufrieden, er mißbrauchte seine Zauberkraft, artete aus, raubte viele junge Mädchen, und machte sie zu seinen Sklavinnen. Dieses mißfiel endlich der guten Fee, sie fand einen andern Jüngling, weihte selben in ihre Zauberkraft ein, und beyde flüchteten sich auf eine andere Insel. Der böse Zauberer darüber entrüstet, suchte ihren Aufenthalt zu entdecken, und verbannte durch seine Macht beyde in einen langen Schlaf. Diese werden endlich durch eine höhere Macht aus selbem erwecket.

* In: Hedvig Belitska-Scholtz, Olga Somorjai: Das Kreuzer-Theater in Pest (1794–1804). Eine Dokumentation zur Bühnengeschichte der Kasperlfigur in Budapest. Wien-Köln-Graz: Böhlau Verlag 1988. (=Maske und Kothurn. Internationale Beiträge zur Theaterwissenschaft. Beiheft 12.) S. 125–135.



PERSONEN.

Eine gute Fee.

Ein Zauberer, ihr Freund.

Ein böser Zauberer.

Mehrere Zauberer und Zauberinnen im Gefolge der Fee.

Pantalon, ein Schmidtmeister.

Pantalonía, dessen Frau.

Arlequinette, seine Tochter.

Arlequin, auf Reisen.

Herr von Quecksilber.

Plumpsack, sein Diener.

Pirot, ein Schmidtjunge.

Schmidtgesellen.

Wäscher mädchen.

Chineser und Chineserinnen.

Gefolge des bösen Zauberers.

Geharnischte Männer.

Unholden und Gespenster.

KLEINE KARAKTERE.

Genius der guten Fee.

Vier Genien.

Ein kleiner Genius.

Die gute Fee.

Der Zauberer, ihr Freund.

Mehrere Liliputen.

Genien des bösen Zauberers.

Alle übrigen kleinen Charaktere.



ERSTER. AUFZUG.

Das Theater stellt eine Felsenkluff vor. Auf beyden Seiten stehen zwey Monuments, auf welchem der Zauberer und die Fee liegen. Der Mond beleuchtet die Bühne, und verbirgt sich öfters unter dunkle und halblichte Wolken.

Erster Auftritt.

Das Gefolge der guten Fee kommt ganz traurig, geht zu beyden Monuments, und bedauert ihre Vorgesetzten. Sie flehen auf den Knieen eine höhere Macht um die Be-

[127]

freyung dieser Beyden an. Eine angenehme Harmonie ertönt. Ein weißer Jüngling mit einer brennenden Fackel kommt aus einer strahlenden Wolke geflogen.

Zweyter Auftritt.

Vier kleine weiße Genien kommen von vier verschiedenen Seiten in einer halbliegenden Figur. Der weiße Jüngling vereinigt sich mit den vier Genien, welche dreymahl in ihre Hörner stoßen. Eine Silberschlange windet sich vorne aus der Erde, dann auf sechs verschiedene Seiten, bis sie zu den beyden Monuments kommt, wo sie sich zu der rechtsstehenden Säule hinaufwindet, und dreymahl an der Glocke zieht, und dann wieder zurück herab, und zu der kins stehenden Säule hinaufwindet, und ebenfalls dreymahl an der Glocke zieht, sich herabwindet und fortschleicht. Unter einem Akkord der Musik erwacht der Zauberer und die Fee, beyde fallen auf ihre Knie, und danken der Vorsicht für ihre Befreyung. Die Genien stellen sich in einen Halbzirkel, und breiten ihre Arme über sie aus, zum Zeichen ihres Schutzes, heben sie auf, und geben sie zusammen. Sie winken, ein schwarzer Nebel windet sich aus der Erde empor, welcher sich zertheilt. Man erblickt den Cerberus mit dem Zauberbuche, unter Sträuben desselben nehmen die Genien das Buch dem Cerberus weg, und überreichen es dem Zauberer und der Fee. Die Wolke füget sich wieder zusammen, und verbirgt sich in die Erde. Das Gefolg des Zauberers und der Fee unterwerfen sich, die Kinder führen alle ab.

Dritter Auftritt.

Die Felswand öffnet sich, man erblickt die stürmende See. Der kleine Arlequin kommt auf einem halbzerschmettern Segelschiffe gefahren, welches der Sturm hin und her wirft. Der Blitz zerschmettert gänzlich das Schiff, und der Arlequin schwimmt auf einem Stücke Brett herum. Vier kleine Genien ergreifen ihn, und fliegen mit ihm fort, die Felswand schließt sich. Der kleine Zauberer und die kleine Fee stehen während dieser Handlung in dem optischen Theater auf einem kleinen Felsen. Die Bühne verwandelt sich unter einem Donnerschlag in ein schwarzes Theater, die Postamente mit den Weltkugeln in Skelete, welche emporsteigen, der mittlere Stein mit der lodernden Flamme in einen Thron, auf welchem der böse Zauberer sitzt. Seine Gefährten stehen gruppirt da. Der böse Zauberer beschwört die Geister, fordert sie auf, ihm beyzustehen, um sich an der befreyten Fee zu rächen, und eilt ab. Nach einem furiösen Tanz gehen alle ab.



Verwandlung. Wolkentheater mit einer Schleyerkortine.

Vierter Auftritt.

Arlequin wird von den vier Genien und dem weißen Jüngling hereingeführt, dazu die gute Fee und der Zauberer, geben dem Arlequin die Zauberkraft. Dazu der böse Zauberer von der schleyernden Kortine, erblickt das, und schwört sich zu rächen, ein feuerspeyender Drache erscheint, der böse Zauberer stellt sich darauf, und fliegt mit dem welschen Flug fort.

[128]

Verwandlung. Dorf mit Pantalons Schmidthause.

Fünfter Auftritt.

Pantalon kommt mit Herrn v. Quecksilber in Arm. Plumpsack, sein Diener und ein Postilion tragen einen großen Koffer, auf selbem steht ein Korb mit Rosoglofläschchen. Herr v. Quecksilber zahlt den Postilion aus, welcher sich bedankt und abgeht. Pirot schleicht sich hinter ihn, will selbem das Geld aus dem Sack nehmen, der Postilion, der dieses bemerkt, schnalzt ihm mit seiner Peitsche zwischen die Füße, Pirot macht einen Bockssprung, und fängt jämmerlich zu schreyen an. Quecksilber ist über den Knall der Peitsche erschrocken, und zittert an Händen und Füßen, Plumpsack lacht den Pirot aus, Pantalon gibt dem Pirot einen Verweis, bringt endlich den Quecksilber zu sich. Pirot wird fortgeschickt, Pantalons Frau zu hohlen, konmmt sogleich mit selber zurück, sie umarmt ihren zukünftigen Schwiegersohn, und gehen mit vielen Komplimenten ins Haus ab. Pirot hatte indessen den Korb aufgemacht, erblickte in demselben Rosoglofläschchen, schnipft eines davon, und verbirgt selbes in seinen Aermel. Plumpsack und Pirot tragen unter vielen Lacci den Koffer in das Haus ab.

Sechster Auftritt.

Arlequin tanzt lustig heraus, klopft an das Haus, dazu

Siebenter Auftritt.

Arlequinette. Beyde sehen sich mit komischen Gebährden an, kommen dann zusammen *Scena Amarosa*. Sie hohlt dem Arlequin etwas zu essen, und kommt gleich wieder zurück. Beyde setzen sich auf einen Stein, und lassen sichs gut schmecken. Pirot kommt halb betrunken dazu, wobey er öfter aus dem geschnipften Rosoglofläschchen trinkt, er erblickt beyde, und schleicht sich taumelnd fort, und bringt die Pantalonia aus dem Haus, zeigt auf die beyden. Sie schleicht sich langsam zu selben. Pirot trinkt abermahl und taumelt auf die Pantalonia, stößt sie auf die beyden Essenden, welche sie durch ihren Fall zu Boden schlägt. Sie steht auf, stampft mit den Fuß gegen Pirot, und reißt Arlequinetten unter vielen Sträuben mit sich fort, Arlequin wirft der Arlequinette Küsse zu, und geht traurig ab. Pirot sieht allen nach, und setzt sich zu dem Essen, läßt sichs gut schmecken, und trinkt. Arlequin kehrt zurück, begehrt von Pirot auch zu trinken, Pirot stößt ihn mit dem Fuß zurück, Arlequin ist über dieses aufgebracht und winkt. Sogleich verwandelt sich das Rosoglofläschchen in eine steyrische Gredl, welche um den Pirot herumtanzt, er ist Anfangs darüber erschrocken, dann tanzt er aber selbst mit, er will den Pantalon hohlen, und wie er fort will, will die Gredl auch fort, er weiß sich nicht zu helfen, und deckt den Topf darüber, hohlt Pantalon, kommt mit ihm und der Pantalonin heraus, beyde fragen, was geschehen ist, Pirot zeigt auf den Topf, hebt ihn auf, und statt der Gredl tanzt ein kleiner Teufel herum, alle erschrecken und laufen



bis auf Pirot ab. Pirot will den Teufel mit dem Hut zudecken, wie er aber den Hut abnehmen will, springt der Teufel auf selben, und fliegt mit dem Hute fort, er fängt über den Verlust seines Hutes bitterlich zu weinen an, der Hut fällt von oben herab, er nimmt denselben und läuft dann fort.

[129]

Achter Auftritt.

Mehrere Wäscher mädchen tanzen heraus, jede hat einen Bündel Wäsche unter dem Arm, und gehen in das Haus ab.

Verwandlung. Das Innere der Schmidte.

Neunter Auftritt.

Die Schmid gesellen schlagen das Eisen nach dem Takte der Musik, Pirot tritt den Blasbalg. Arlequinette arbeitet an einem Tisch. Pantalon führt ihr ihren zukünftigen Bräutigam auf, sie lacht ihn aus, der Bediente sagt: Wenn ihr sein Herr nicht gefällt, so soll sie ihn heurathen, sie kopirt seine dicke Figur, und stoßt ihn von sich. Pantalon zankt mit Pirot, so auch der Bräutigam mit seinem Diener. Pirot hat indessen einen hölzernen Reif im Feuer brennend gemacht, und schlägt mit einem großen Hammer, den Reif auf einen Amboß haltend, mit allen Leibeskräften darauf. Alle halten ihre Ohren zu, Pantalon schafft ihn weg, und sagt zur Arlequinette, sie soll sich gegen ihren Liebhaber gefälliger betragen. Pirot fängt abermahl zu klopfen an. Alle ab. Es wird gepocht. Pirot macht auf.

Zehnter Auftritt.

Die Wäscher mädchen tanzen herein. Pirot hat seine Lacci mit ihnen. Die Mädchen theilen die Wäsche denen Gesellen aus, diese bedanken sich, und ein charakteristischer Tanz folgt nach selben.

Eilfter Auftritt.

Arlequin als Schmid geselle, die Mädchen empfehlen sich, und gehen ab. Pantalon wird gehohlt, nimmt den Arlequin auf und geht ab.

Zwölfter Auftritt.

Arlequinette sagt, daß die Gesellen zum Essen gehen sollen, alle Gesellen gehen ab. Beyde haben *Scene Amorosa*. Dazu

Dreyzehnter Auftritt.

Pirot hohlt den Pantalon. Arlequin verbirgt sich in die Kohlenküste. Lacci, dann verbirgt er sich hinter den Amboß, welcher sich in einen feuerspeyenden Drachen verwandelt, und fortfliegt. Arlequin verbirgt sich abermahl hinter die Schmidte. Alle nach. Zugleich verwandelt sich selbe in einen Kerker, worin alle eingesperrt sind. Arlequin entflieht mit Arlequinetten.

Verwandlung. Dorf mit Pantalons Haus.



Vierzehnter Auftritt.

Arlequin und Arlequinette kommen lachend heraus, und eilen fort.

Fünfzehnter Auftritt.

Pantalon, Plumpsack, Bräutigam und Pirot wollen ihnen nach, Ein Ries, welcher seine Keule aufhebt, tritt ihnen in den Weg. Lacci. Alle ab.

Sechzehnter Auftritt.

Waldgegend. Arlequin und Arlequinette kommen lustig heraus, sie sagt, daß sie hungrig sey. Arlequin winkt, eine Rosenlaube kommt aus der Erde mit einem gedeckten Tische. Beyde setzen sich, und fangen zu essen an. Sie hören Pirot kommen, und verbergen sich hinter die Laube.

Siebenzehnter Auftritt.

Die Verfolger kommen. Lacci. Sie finden Arlequin, binden ihn an einen Baum, und Wollen ihn ermorden. Zugleich verwandelt sich Arlequin in einen Minotaurus. Alle wollen nach ihm schlagen, nun verwandelt sich der Felsen in eine Insel, wo die Liliputer darauf stehn, und den Arlequin zum König krönen, ein allgemeiner Tanz folgt. Nach selbem wollen alle auf die Liliputer zu. Gruppe. Pirot wird von einem Teufel im Zirkel herumgedreht.

Ende des ersten Aufzuges.

ZWEYTER AUFZUG.

Erster Auftritt.

Dichter Wald in des Zauberers Bezirk. Pantalon, Pantalonin, Quecksilber, Plumpsack und Pirot werden durch des Zauberers Macht von Hunden hereingetragen, sie werden dann von selben abgeworfen. Die Hunde fangen ein Geheul an, und laufen ab. Alle zeigen ihren Hunger an, Pirot sucht auch in allen Taschen, aber vergebens. Indem sie lamentiren, kommen unter Rollen des Donners 2 Furien mit einem gedeckten Tische, gleich darauf mit 2 Sesseln und fliegen fort. Alle setzen sich und essen, Pirot muß aufwarten. Er ist darüber toll, geht zum Brunnen, um wenigstens seinen Durst zu löschen. Der Brunnen verwandelt sich in eine Krapfenhütte, worin der Teufel als Krapfenbäckerin sitzt. Pirot hat seine Lacci mit ihm, nach welchen er endlich einige warme Krapfen erhascht. Lacci mit essen, indem sie sehr heiß sind, wirft er sie öfters in den Händen herum. Unter einem Accord der Musik hört man einen Donnerschlag, unter welchem sich ein ländliches Haus in einen Wolkenzirkel verwandelt, mit der Inschrift:

Schwört alle Treue mir

Dann lohn ich euch dafür.



[131]

Alle erstaunen über den Donnerschlag, und lesen die Schrift. Alle beugen sich zum Zeichen ihrer Bereitwilligkeit. Zugleich verwandelt sich der Wolkenzirkel in des bösen Zauberers Palast, wo er mit seinem Gefolge und Genien, welche alle schwarz geharnischt sind, in einem Zug heraus kommt. Pantalon und die übrigen neigen sich vor selbem. Der böse Zauberer giebt Pirot einen Dolch, mit welchem er die gute Fee morden soll, dieser weigert sich. Lacci mit den Unholden, bis Pirot endlich seine Einwilligung gibt. Durch des bösen Zauberers Zeichen erscheint ein Rosenbeet, worauf Arlequinette schläft, welche dann Pantalon zugeführt wird. Alle bedanken sich bey dem Zauberer und wollen fort, ein starker Donnerschlag erfolgt. Ein Felsenstück verwandelt sich in ein Zelt, worin die gute Fee ganz geharnischt steht. Sie ruft ihnen zu, alle kehren zurück. Sie begehrt Arlequinetten zurück, und der böse Zauberer weigert sich, sie droht mit ihrer Macht, indem sie in ihre Mitte tritt. Der böse Zauberer verlacht ihre Drohung. Die Fee winkt, der gute Zauberer kommt mit seinen Gefährten und seinen Genien ganz geharnischt. Ein Kampf beginnt, welcher immer heftiger wird. Der böse Zauberer unterliegt der Macht der guten Fee, und flüchtet sich auf ein Stück Felsen, durch seinen Wink verwandelt sich sein Pallast in einen Höllenrachen, welcher sich aufsperrt, und den bösen Zauberer mit seinem Gefolge verschlingt. Pirot, welcher unter dem Gefecht seine Lacci gehabt, will die gute Fee ermorden, ein Bock schließt ihm zwischen die Füße, und fliegt mit ihm fort. Allgemeine Gruppe.

Verwandlung.

Zweyter Auftritt.

Das Innere einer Höllenkluft, Der böse Zauberer kommt, beschwört die unterirdischen Geister, um sich aufs Neue an der guten Fee zu rächen.

Verwandlung.

Dritter Auftritt.

Zimmer in Pantalons Haus. Pirot führt Arlequinetten an einem Sail herein, dazu.

Vierter Auftritt.

Pantalon, Pantalonin, Quecksilber, Plumpsack und Arlequin als Notar, es wird der Heuraths-Contract aufgesetzt, Pantalon und Quecksilber durchlesen selben, Pirot muß dazu leuchten. Lacci. Die Kerze wird immer größer. Endlich muß Plumpsack leuchten. Indessen küßt Arlequin Arlequinetten die Hand, Pirot will den Notar mit einer ernsthaften Mine einen Verweis geben, der Notar verwandelt sich in eine alte weiße Gestalt mit einem sehr langen weißen Bart. Pirot hat seine Lacci, sagt es der Pantalonin und die weiße Gestalt verwan sich wieder in den Notar, dieses geschieht einigemahl. Quecksilber gibt dem Notar Geld, er soll die Arlequinette zur Heurath bereden, der Notar begehrt allein zu seyn, es wird ihm gewährt, alle gehen ab. Arlequin nimmt seine Maschine ab, beyde umarmen sich, sie hören den Pirot kommen, Arlequin setzt sich, sie deckt ihn mit einem Tuche zu, und kriecht in die Maschine des Notars.



[132]

Fünfter Auftritt.

Alle kommen. Der Notar sagt: daß Arlequinette ihre Einwilligung gegeben hätte, er zeigt auf das Tuch und sagt, daß Arlequinette darunter schläft; Pantalon ist voll Freude, zahlt den Notar aus, welcher sich bedankt und abgeht. Pantalon kann es nicht mehr erwarten, hebt das Tuch auf, und erblickt Arlequinetten wirklich schlafend unter selbem, deckt sie wieder zu, und sagt zu Pirot, wenn sie wieder erwacht, daß er ihn sogleich rufen soll. Pantalon geht mit den Uibrigen ab. Pirot setzt sich neben Arlequinetten auf einen Sessel, er nimmt vor langer Weile eine Maultrommel aus der Tasche und fängt zu spielen an, unter dem Spielen streckt Arlequin den Kopf heraus. Pirot erblickt ihn, und ruft schnell Pantalon.

Sechster Auftritt.

Pantalon fragt, was ihm begegnet sey, Pirot zeigt auf das Tuch, welches Pantalon aufhebt, man erblickt Arlequinetten auf dem Sessel schlafend. Pantalon deckt das Tuch wieder auf sie, zankt Pirot aus, und geht ab. Pirot fängt abermahl wieder an, auf seiner Maultrommel zu spielen. Arlequin streckt wieder den Kopf aus den Tuch hervor, Pirot fängt abermahl zu schreyen an, dazu

Siebenter Auftritt.

Quecksilber und Plumpsack, fragen um die Begebenheit, Pirot zeigt auf den Sessel, sie heben das Tuch auf, und eine Furiengestalt sitzt auf dem Sessel, sie decken geschwind dieselbe zu, und taumeln vor Schrecken ab. Pirot geht langsam zu dem Sessel, hebt das Tuch auf, und erblickt Arlequinetten darunter. Lacci. Zugleich sieht Arlequin wieder aus dem Tuch, Pirot hält ihn fest, und ruft Pantalon und die übrigen, welche herbeyeilten. Sie beschließen den Arlequin zu zervierteln. Pirot schneidet dem Arlequin Hände und Füße ab, und wirft es in vier verschiedene Ecke. Arlequin läßt sich auf eben so vielen Seiten sehen. Arlequin springt durch den Spiegel, Pirot nach, er bleibt aber stecken, alle ziehen an seinen Füßen, er kommt endlich als altes Weib heraus. Lacci. Der Spiegel verwandelt sich in eine alte Hütte.

Achter Auftritt.

Der böse Zauberer als Rübezahl, in der Gestalt eines Zwergs, alle sind voll Erstaunen. Der Zauberer verwandelt sich in seine wahre Gestalt. Alle fallen ihm zu Füßen, und erzählen ihm das Geschehene. Er sagt, sie sollen mit ihm gehen, alle ab.

Verwandlung. Wilde Felsengegend in des bösen Zauberers Bezirk.

Neunter Auftritt.

Arlequin und Arlequinette kommen in einem Fallschirm herabgeflogen, sie finden, daß sie in des bösen Zauberers Gewalt sind, und zeigen ihre Furcht, fallen auf ihre Kniee, und flehn die gute Fee um ihren Schutz an. Eine Felsenwand öffnet sich, man erblickt die Fee in einer drohenden Stellung. Die Felsenwand schließt sich wieder.

[133]

Zehnter Auftritt.

Der böse Zauberer, Pantalon, Pantalonin, Quecksilber, Pirot und Plumpsack. Der böse Zauberer übergibt den Arlequin und Arlequinette dem Pantalon, sagt Pirot, er soll sein



Urtheil fällen, Pirot macht sich mit seinem Hute Wind, indem er Arlequin gravitatisch ansieht, und sogleich sagt er, man soll den Arlequin hängen. Arlequin wird von zwey Furien abgeführt, Arlequinette muß den Quecksilber Ihre Hand reichen, welches ihn sehr erfreut. Das Theater verwandelt sich in einen dichten Wald mit einem großen Baum, worauf Arlequin hängt. Pirot muß dabey wachen. Pirot geht ganz furchtsam auf und ab, es wird Nacht. Pirot wird die Zeit zu lange, er stopft sich seine Pfeife, er will sich selbe anzünden, er hat keinen Feuerzeug bey sich, ein Licht erscheint, Pirot zündet sich seine Pfeife dabey an, das Licht verschwindet. Pirot erblickt auf den Galgen mehrere Arlequin. Pirot zittert und bebt. Je mehr er Arlequin sieht, desto mehr fängt er zu zittern an, endlich bricht er in ein lautes Geschrey aus, dazu

Eilfter Auftritt.

Pantalon und die übrigen fragen, was geschehen sey. Pirot zeigt auf den Baum, alle sehen hin, und alle Karakter hängen darauf, alle fangen zu beben an, dazu

Zwölfter Auftritt.

Der böse Zauberer, er fragt was geschehen ist, alle zeigen auf den Baum, man erblickt auf selbem nur einen Arlequin. Der Zauberer deutet auf selben. Zugleich hängt des bösen Zauberers Gestalt darauf, er ist darüber aufgebracht, gibt ein Zeichen, der Baum fängt zu brennen an, und zerfällt in Stücke. Er ist voll Wuth und zieht alle mit sich fort.

Verwandlung. Kurzer Garten.

Dreyzehnter Auftritt.

Die gute Fee kommt mit ihren kleinen Genien herausgetanzt, sie setzt sich in eine Rosenlaube, nach einer angenehmen Harmonie, welche die Kinder auf ihren Instrumenten spielen, entschläft sie. Die Genien gehen fort, um Rosenguirlanden zu hohlen, die gute Fee damit zu bekränzen.

Vierzehnter Auftritt.

Der böse Zauberer kommt aus der Versenkung in einer dichten schwarzen Wolke, er winkt.

Fünfzehnter Auftritt.

Pantalon, Pantalonin, Quecksilber, Pirot und Plumpsack kommen herbey geschlichen, der böse Zauberer zeigt auf die gute Fee, und verschwindet. Alle schwingen ihre Dolche über ihrem Haupte, und wollen sie morden. Zugleich verwandelt sich die

[134]

Fee in ein Ungeheuer, und die Rosenlaube verschwindet. Alle prellen zurück. Zugleich verwandelt sich die Bühne in einen chinesischen Palmenwald, mit großen transparenten chinesischen Laternen. Ein chinesisches Divertissement folgt.

Sechzehnter Auftritt.

Der böse Zauberer kommt mit seinem Gefolge, raubt Arlequinette. Allgemeine Gruppe.



Verwandlung. Landschaft mit Pantalons Haus.

Siebenzehnter Auftritt.

Pantolon, Pantaloin, Quecksilber und Plumpsack führen Arlequinette herein, durch die Macht des Arlequins ist die Thüre verschlossen. Er will die Thüre einsprengen. Pirot muß vor dem Haus Wache halten. Lacci. Dazu

Achtzehnter Auftritt.

Arlequin und Arlequinette blicken zum Fenster heraus. Beyde werfen sich Küsse zu. Pirot glaubt, es gelte ihm, macht seine Kratzfüße. Arlequin gibt ein Zeichen, Pirot fängt zum schlafen an, er wird von Arlequin als Rauchfangkehrer angezogen, anstatt dem Gewehr gibt ihm Arlequin eine Feuerspritze in die Hand. Pirot fängt zu träumen an. Arlequin fliegt zum Fenster, nimmt Arlequinette in seine Arme, und fliegt mit ihr fort.

Neunzehnter Auftritt.

Pantolon, Pantaloin, Quecksilber kommen aus dem Haus, und fallen über Pirot, welcher dann erwacht, er stellt sich in Positur, als wollte er schießen. Zugleich fährt aus der Spritze Feuer. Allgemeiner Giro.

Verwandlung. Finstere Felsengegend.

Zwanzigster Auftritt.

Der böse Zauberer verfolgt Arlequin und Arlequinette, ergreift beyde, wirft sie zu Boden, dazu

Einundzwanzigster Auftritt.

Pantolon, Pantaloin, Quecksilber, Plumpsack und Pirot. Der Zauberer will Arlequin und Arlequinetten erstechen.

[135]

Zweyundzwanzigster Auftritt.

Die Fee erscheint, fragt, ob der böse Zauberer seine Einwilligung zur Heurath mit Arlequin und Arlequinetten geben will. Der Zauberer weigert sich. Die Fee winkt, Furien erscheinen, nehmen den bösen Zauberer gefangen. Die Fee verspricht Arlequin und Arlequinetten ihren Schutz. Sie winkt, die Bühne verwandelt sich in ein prächtiges Wolkentheater mit Marmorsäulen und Regenbogen. Im Vordergrunde werden die Gefährten des bösen Zauberers von Gnomen zu Boden geworfen. Die Fee und der Zauberer geben Arlequin und Arlequinetten zusammen.

Der Vorhang fällt unter einer allgemeinen Gruppe.

ENDE DER PANTOMIME