

KATHOLIEKE RADIO OMROEP  
TELEVISIE

---

opname :  
uitzending: 1974.  
plaats :  
bandnummer:

KUNT U MIJ DE WEG NAAR HAMELEN  
VERTELLEN, MIJNHEER?

Deel 27: De Plomp van Tromp.

tekst - Harry Geelen  
muziek - Joop Stokkermans  
dékorontwerp - Jan P. Koenraads  
produktie - René Sleven  
regie - Tineke Roeffen

ROLVERDELING:

VOICE OVER LEADER : Ambtenaar Ogterop

Moerasmonster Tromp  
Aardworm Ubag  
Veerman Schiermonnik  
Elf Schepel

Decor : De plomp, binnen en buiten

Zie voor decor en grime en rekwisieten  
eerste blad 28e aflevering.

scene 27-1.

SCENE : BERTRAM DIE SCHEPEL BESPIEDT.  
SCHEPEL BIJ KLUIS.

Scène : BERTRAM + NAUTA IN FLES

STEM OGTEROP : Bij Bam. Er is voed gebeurd. De malende Elf Schepel die het vertrouwen genoot van Nimf Nauta, blijkt een slechte knecht, door wie het droeve flessenschap van zijn meester Meerman Marriman koren op zijn molen was!

SCENE : KINDEREN EN LAMPION

Hij heeft er slechte ideeën door gekregen. Niet alleen meerman Marriman is nu geflest. Bij Bam. Neen, ook zijn dochter Nauta. Zulk heeft Elf Schepel niet alleen gedaan uiteraard. Neen, met behulp! Met behulp van dwaallicht Lampioen - een berucht maar slechtziend moerasgeest. Eenieder wéét natuurlijk dat geesten van kwaadgas alle de kwalijke eigenschap hebben om van plaats to kunnen wisselen - naar believe - met de ongelukkige die naar hun kijkt. Of niet. Denk aan Tromp.

SCENE : BERTRAM MET ANDEREN ONDER TIJDGAT  
BERAADSLAGEND.  
HOED VAN HILDEBRANDT IN HAND.

Wel - SCHRAAPT KEEL - Mens Bertram nu vermoedt en ik val hem daar in bij - Mens Bertram nu vermoedt dat Kwalijke Elf Schepel voor ogen staat ook alle andere vrienden in de grot, eh... mensje Walg, Mens Bertram zelf, de korte mensjes en mij... eh te flessen. Ook met behulp van moerasgeesten, die daartoe speciaal van tevoren geflest zijn. Denk weer aan Tromp.

Temeer - ik herhaal dit met klem - teméer daar wij ook reeds wéten dat Elf Schepel met mens Brom en mens Koffij lang en breed verdwenen is door het Tijdgat van Niff dat wij ontdekt hebben. Waar zijn zij heen. Bij Bam. Paniek.

SCENE : BAREND ZIET SCHEPEL DIE SCHRIKT  
VAN KRIJTTEKEN

Prijzenswaardig, prijzenswaardig dat mens Barendje het geheime taken bleekt ontdekt te hebben dat de macht geeft om door het Tijdgat heen te wippen naar het Onbekende.

SCENE : JOCHEM MAAKT KRIJTTEKEN IN LUCHT  
(TRIESTER) Zij zijn vertrokken....

Scène : TIJD VLIEGT

Allen... Behalve ik, Ogterop Deux, die de pompoen moet beschermen en ook Nimf Nauta en haar goede vader en de twee gezouten feeën. Bij Bam alle vier nu geflest, alle vier onder mijn hoede!

En dat terwijl er al een moerasgeest - dwaallicht Lampioen - hier met mij in de grot toeft - gelukkig is hij bijziende. Majesteit, ik zend U deze boodschap per Kale Gier van het Wad Blief.

Ik hoop dat het dier zal arriveren in Bam-  
bergen. Het ruwe herdersvolk van Schaank  
heeft een goede hand van boogschutten en  
eet gaarne overvliegende Gier.  
Ik groet U uit grot Ardubal.

Uw dienaar.  
Ogterop Deux

FADE START

scene 27-2.

=====

LEADER

TITEL OVER EERSTE SCENE:  
27e Aflevering : DE PLOMP VAN TROMP

=====

scene 27-3.

EEN KATACHTIGE GANG. UIT DUISTER KOMEN  
GEHAASTE, DUIDELIJK MET DE WEG VERTROUWDE  
SCHEPEL EN HILDEBRANDT EN AERNOU BINNEN.  
SCHEPEL DRAAGT IN ZWARTE LAP MEERMAN MARRI-  
MAN.

AERNOU

Is dit een onderwatergeraakt kasteel?  
Dit lijkt helemaal niet meer op Ardubal.  
Op grot Ardubal----- We zijn vast ergens  
heengebracht waar het niet leuk is.  
Door U, Elf Schepel. Elf Schepel?  
Geef eens antwoord.  
En wat hebt U in het doekje.

(ELF SCHEPEL HEEFT IETS VOORUITLOPEND HET  
PLAFOND VLUCHTIG GEINSPEKTEERD EN TEVREDEN  
ENKELE STENEN VAN DE WANDEN BEKLOPT AAN  
BEIDE ZIJDEN VAN DE GANG EN WRIJFT NU GRIN-  
NIKEND - IN ZICHZELF MOMPELEND - IN ZIJN  
HANDEN)

HILDEBRANDT

Hij ontdekt ook wat. Natuurlijk zijn we niet  
meer in de grot, flierefluiter.

AERNOU

Nee, dat zeg ik. Waarom zei je er dan niks  
van?

HILDEBRANDT : OP SCHEPEL DOELEND

Hij luistert toch nergens naar. Hij geeft  
de hele weg al geen krimp.  
Ik ben al blij dat ik leef. Want dat moet  
ik hem nageven : ik leef nog wel.

AERNOU

Oh, wat ben ik blij. Het staat nog maar te  
bezien of dat zo leuk is. Leven. Hier....  
(SCHEPEL DRIBBELT MET GEBAAR DAT ZE  
MOETEN WACHTEN DE GANG ONDERTUSSEN  
UIT).

Waar gaat U naartoe?

(KIJKT WEER ROND)

Zijn we misschien hier in een champignon-  
kwekerij? (DIT TEGEN HILDEBRANDT)

AERNOUT (VERVOLG)

Mijn broer heeft aan champignonkwekerij.

HILDEBRANDT

Hola, waar gaat U heen? Hij rent het hoekje om.

AERNOUT

Hij dee, dat we moesten wachten...  
(GEBAAART ALS SCHEPEL GEBAAARDE)

HILDEBRANDT : VALT OP EEN STOELHOGE STEEN  
IN HOEK

Ja, ik ga hem niet achterna als het niet nodig is. Ik ga hier zitten en.... haaaaa.  
RIJST OVEREIND.

AERNOUT

Wat is er?

HILDEBRANDT

Hij bewoog. VOELT.....

AERNOUT

Zeker los.

HILDEBRANDT : KIJKT HEM AAN

Jij bent ook een denkertje he. Met je champignonkwekerij. Man, man wat ben jij een snel denk...

(ZWIJGT. EEN KNARSEND GEPIEP KLINKT. WE ZIJN MEDIUM OP HUN TWEE. AERNOUT HEFT VINGER. ZE KIJKEN ELKAAR AAN. VOOR EN ACHTER HUN ZAKKEN SYNCHROON, VRIJ SNEL PUNTIGE HEKWERKEN UIT ZOLDERING OP PLEK WAAR SCHEPEL OMHOOGKEEK EN ZE VAN HEM STIL MOESTEN STAAN. HILDEBRANDT ZIET WAT ACHTER AERNOUT GEBEURT, AERNOUT WAT ACHTER HILDEBRANDT GEBEURT.)

HILDEBRANDT

D'r.... d'r gebeurt wat achter je rug. SLIKT ... zie ik....

AERNOUT

A..achter jouw rug ook....

HILDEBRANDT : SLIKT

Zzakt er soms iets? Omlaag?

AERNOUT KNIKT BENAUWD.

HILDEBRANDT

Is het soms iets puntigs?... Spijleren?  
AERNOUT KNIKT.

HILDEBRANDT

Dan is het te laat....

AERNOUT

Help!.... Heeeeeeeeeelp....

HILDEBRANDT

Dan worden we NU ingesloten.... Help! Help!  
Help! Te laat!

(DE SPIJLEN ZIJN GEZAKT).

Te laat! Te laat! Het is te laat!

DE SCHELLE LACH VAN SCHEPEL KLINKT OFF-SCREEN. ZE KIJKEN OM. HIJ STAAT BIJ DE HOEK WAAROMHEEN HIJ NET VERDWEEN. HIJ HEEFT NOG EEN EIND VAN EEN DIKKE KETTING IN DE HAND DIE OM HOEK WEGLOOPT. KENNELIJK IETS VAN DE MECHANIEK VOOR HET HEKWERK.

SCHEPEL

Tot straks. Hihihihii. Wacht hier. Ik kom terug. Mensen!

HILDEBRANDT

Laat ons niet all... waar ga je nnaartoe?

AERNOUT

Laat ons niet alleen, sluit ons maar gerust op, maar laat ons niet hier alleen!

HILDEBRANDT

PORT HEM. Nee!

AERNOUT

Oh nee..... sluit ons niet op en laat ons maar wèl alleen!

SCHEPEL DUIKT WEER WEG

HILDEBRANDT

Niet weglopen, waar gaat U naar toe?

SCHEPEL : KOMT NOG EVEN, MET HOOFDJE OM HOEK, OLIJK. Even naar Tromp.

HILDEBRANDT

Wie?

SCHEPEL

Tromp! Tromp, hihihihii. Tromp! De koning van de plomp!

AERNOUT EN HILDEBRANDT.

ALLEEN NU. KIJKEN ELKAAR AAN.

=====

EEN AQUARIUMACHTIG LANDSCHAP. MET HET TYPISCHE STENEN GOUDVISSEN POORTJE OP GROTE SCHAAL. IN POORTJE ZIT IN DE BOVENSTEEN EEN GAT, WAARDOOR MAANLICHT. IN DAT LICHT FADEN DE HAMELAARS OP.

BERTRAM

Halt. We vliegen niet moor door de tijd.

BAREND

We zijn er!

KIND 1

't Knippert niet meer om ons heen.

KIND 2

Kijk! Zo'n zelfde gat. Boven ons. Een tijdgat!

BERTRAM : KNIKT:

Het tijdgat. De andere kant. Onthouden dat het hier is..... Als we terug willen.. of moeten

BAREND : SNIFT

Het stinkt hier ....naar.

BERTRAM

Ja, niet naar viooltjes.

LIDWIEN

Bertram. Dat zou dan kunnen betekenen. SNIFT. KIJKT ROND.

BERTRAM KNIKT LIDWIEN.

Moeras.....

KIND

Da plomp! Het betekent dat zit de plomp is. He? We zijn dus naar de Plomp gereisd. Moeras!

LIDWIEN

De plomp van Tromp....Wat een vreemde omgeving. Het doet me ergens aan denken... en kijk. Als je naast het poortje staat, zie je de maan niet en STAPT TERUG... door het gat zelf...wel!!! Wet vreemd, wat buitengewoon vreemd.....

IEDEREEN STAART EVEN ZWIJGEND

MEISJE

Dit is nog enger dan de Grot van Ardubal.

BAREND

We raken steeds dieper in de put.

BERTRAM

In de beerput. Een geluk hebben we in ieder geval. We zijn niet terechtgekomen voor Tromps platte neus. Als ie die heeft. Dat was een gok die ik maar genomen heb. Omdat het móest.

LIDWIEN

Ja...we hebben deze keer wel erg veel geriskeerd....

BERTRAM

Wat zou dat? Achterlaten in Ardubal? Met dwaallichten Lampioenen en ze in de buurt. Vier in een flos. Zonder ons erbij?

KIND

Wij blijven bij jullie!

LIDWIEN

Tromp is heel kwaadaardig, zei ambtenaar Ogterop. En alle moerasgeesten trouwens. Ze zijn zelfs kwaadaardig tegen elkaar. Wat zal er met Hildebrandt en Aernout gebeurd zijn ondertussen?

BERTRAM : LOOPT DUISTER IN  
Dat zoeken we nu maar eens uit.

LIDWIEN  
Welke kant ga je op?

BERTRAM  
Die kant. Daar zijn donkere schaduwen.  
Van iets wat half uit het moeras steekt...

LIDWIEN  
Doen we voorzichtig?

BERTRAM : AL VER (OFFSCREEN)  
Welja, voor de verandering.....  
=====

scene 27-5.

UBAG LOOPT OPGEWONDEN ROND VOOR LEGE  
TROON TROMP, SAMEN MET SCHEPEL. SCHEPEL  
HEEFT MARRIMANS FLES IN ZWARTE DOEK  
BIJ ZICH. GEEFT HEM NET AAN UBAG.  
DE ANDERE FLESSEN DIE SCHEPEL IN ZAK HAD  
STAAAN VOOR TROON.

UBAG  
Ik geloof je niet, Elf. Waar is ze dan?  
Waar is Nauta? Geef Nauta dan geeft Ubag  
haar aan Tromp.

SCHEPEL  
Nauta komt, hahah.... In een fles. haha.  
WIJST NAAR CADEAU IN ZWARTE DOEK.  
Zo!

UBAG : HOUDT FLES OP  
BEKIJKT HET. WIJST ER VRAGEND NAAR.  
Dit? Is dit? ...Mmmmm..Marriman?  
SCHEPEL KNIKT  
Aaaah....  
UBAG WIL ALL ERIN KIJKEN.

SCHEPEL  
Nee, laat hem dicht. Hij is voor Tromp.

UBAG  
Ubag geeft hem. Marriman....  
Maar Tromp wil moor. Is er niet meer?

SCHEPEL  
Jawel. Hahah.

UBAG  
Geef het. Ubag geeft het aan Tromp.  
Ubag krijgt aaien van Tromp.  
HUPT.  
Aaien en macht!

SCHEPEL  
Straks.  
ZACHT.  
Ik heb het. Boven! Waar het dak is!  
(UBAG STAART HEM AAN)  
In de kooi hihhi.

UBAG GIECHELT.  
Wat? Jurken? Een gnoom? Een bange faun?



SCHEPEL

Twee. Een dikke en een domme. Broeken.  
Een mens en een mens!

BEDIENDES HOLLEN BINNEN. WE HOREN  
OFFSCREEN: Hop hop hop....  
ZE SCHUIVEN WAT OBSTAKELS OPZIJ EN  
HOLLEN WEER WEG.

UBAG

Oh.. Daar is hij, Tromp.

LUID.

Lelie van de Tromp.

(ZET HAASTIG CADEAU IN ZWARTE DOEK  
TERZIJDE). SCHEPEL GRIST HET WEER  
WEG.

TEGELIJKERTIJD : TROMP WORDT BINNEN-  
GEDRAGEN OP LELIETROON.

UBAG BUIGT SLAAFS. SCHEPEL VOLGT  
ONWENNIGER.

TROMP

Hop, hop, hop, hop. Waar is de elf..ah..  
KIJKT NAAR ELF....

UBAG

Smaragd van het kroos. Meester!

TROMP

Geef. Hop hop hop.

WORDT NEERGEZET.

HIJ SMAKT EN BOERT.

UBAG VLEIERIG RONDBAZUINEND

Modder op zijn naam. Slik op zijn kleed.

TROMP

Tromp wil kadootjes....Geef!

KWAAD.

Marriman, Nauta.

UBAG HAASTIG, BUIGINGEN MAKEND. TREKT

SCHEPEL NAAR VOREN.

Nauta! Zij komt, zij komt....

TROMP

Prik ze. Ze zijn niet vlug!

UBAG WIL FLES PAKKEN, MAAR SCHEPEL  
HOUDT HEM WEG.

SCHEPEL

Ik heb flessen voor je Tromp.

WIJST NAAR LEGE FLESSEN.

UBAG HAASTIG, WAARSCHUWEND ANGSTIGE

TOON (HIJ KENT TROMP).

Eerst de kado's.

SCHEPEL EIGENWIJS

Nee. Eerst de flessen. Daar. Vul ze. Ik neem  
ze mee, terug naar Ardubal. Ik vang nog  
meer kado's.

TROMP KIJKT ONGEDULDIG NAAR FLESSEN  
Tromp wil eerst wat zien.

UBAG BANG KRUIPERIG HOOPVOL  
Nauta is gevangen.

TROMP KIL  
Laat zien.

UBAG MET MOED DER WANHOOP,  
GE-EXALTEERD.  
Met Lampioen. Met dwaallicht Lampioen heeft  
de elf haar gevangen.  
Zij is geflest. Net als haar vader.

TROMP ONGEDULDIG WIPPEND, TEGEN  
KNECHTEN.  
Prik ze. Stomp ze. Tromp wil nú kadoetje  
zién!

SCHEPEL WIJZEND BIJ UITGESTALDE FLESSEN  
Vul vijf maal vijf flessen met je geesten  
Tromp. Fles ze. Ik neem ze mee en ik fles  
nog meer voor je.

UBAG IN PANIEK  
Ja. Geef hem. Vorst van de plomp!  
Troetel en Snoer krijg je ook!  
Troetel en Snoer!

TROMP (BRUUT + KOPPIG WEER HERHALEND)  
Laat zien.

UBAG (KIJKT WANHOPIG NAAR SCHEPEL)

SCHEPEL (ONGEDULDIG)  
Eéééééh....Niet hier! Ik breng ze. Vul mijn  
flessen nu maar.....Geef hem mee en hem  
en hem....

(WIJST GEESTEN NA)  
Je krijgt ze terug.

TROMP (GRAUWT NU ZIEDEND VAN ONGEDULD  
KREGEL OP KNIEËN MOMPELEND)  
Wraaaaaaaaaaaaaaaaaah.....nu!

UBAG (IN PANIEK)  
Boven! Boven heeft hij twee kado's.  
Nu. Boven!

(KIJKT NAAR SCHEPEL)  
Zeg het dan.

SCHEPEL (DE KNECHTEN KOMEN DREIGEND  
MET DRIETANDJES OP HEM AF)  
Prik me niet! Prik me en ik ga naar Gem de  
Gifkikker en niet langer naar jou, Tromp!

TROMP (SPERT BIJ ZOVEEL BRUTALITEIT  
DE OGEN EVEN, GRAUWT DAN)

UBAG  
Nee, nee, nee. Gem de Gifkikker krijgt niets.  
Alles is voor Tromp! Vertel Tromp, wat wij  
hem geven. Ik, Tromp!

(BLIJ TEGEN TROMP)  
Twee broeken. De een dik en de ander dom.

TROMP  
Broeken? Voor Tromp? Weer.

UBAG  
De een dik en de ander....

TROMP (ONGEDULDIG SCHREEUWEND)  
Waar!

SCHEPEL (KWAAD OP ZIJN BEURT.)  
Boven! Boven, boven, boven. In je eigen  
gang.

UBAG (HUPT)  
Jaja. Twee mensen! Je kan ze zelf prikken.  
Tromp, grote Tromp!

TROMP  
Mensen? Mensen!?  
(VERRUKT)  
Geflest! Of groot.

SCHEPEL  
Nee, niet geflest. Groot.

TROMP (SOMBERDER)  
En dik?

SCHEPEL  
Dik en de ander is dom.

TROMP (BEZORGD EVEN)  
Dikker dan Tromp?  
(SCHEPEL SCHUDT NET ALS UBAG NEE)

UBAG  
Zal ik ze halen, grote Tromp.  
Smaragd van het....

TROMP (BRULT VAN HET LACHEN)  
Breng ze hier, dan kan ik ze knijpen.  
Haha.

UBAG  
Ja, breng ze hier.  
(KLAPT AL IN HANDEN)

SCHEPEL  
Ga erheen. Je kan ze nu al sarren.  
Boven. In de kooi!

TROMP (KNIKT)  
Hop. Hop. Hop.  
(SLAAT ZIJN ZWOGENDE KNECHTEN  
DIE ZIJN TROON OPTILLEN)

UBAG

Omhoog met Tromp.

IEDEREEN

Tromp.

UBAG

Lelie van de Plomp.

IEDER

Lelie van de Plomp.

UBAG

Koning van het Kroos.

IEDER

Koning van het kroos.

UBAG

Tromp is troef.

CUT

TROMP

Hop hop.

CUT SCHEPEL (HIJ GRINNIKT)

Ik heb er zo nog meer. Zoals je dadelijk ziet. Zo heb ik er thuis nog méér!!!

=====

(DE KERKER VAN ABRNOUD EN HILDE-  
BRANDT. MIDDEN IN DE GANG MET  
STEEN)

scene 27-6.

HILDEBRANDT

Schepel! Schepel!

AERNOUT

Wilt U ons hier uitlaten, Elf Schepel?  
Hallo? Wij betalen dik!

HILDEBRANDT

Wij betalen dik? Wat krijgen we nou?

AERNOUT

Nou, ik heb er wel wat voor over, hoor.  
Wil jij niet terug naar Ardubal.

HILDEBRANDT

Ja, maar, "we betalen dik, we betalen dik"!  
Man, weet je hoeveel we bij ons hebben?  
De knopen op mijn buik, en daar ben ik ernog  
een van kwijt ook, twee zilveren gespen,  
op mijn schoenen en twee op de jouwe ....

AERNOUT

Nou ja, nou ja, als we terug zijn...

(ROEPT)

Als we terug zijn, Elf Schepel!

Dan betalen wij dik!..

(SOMBER)

Hij luistert niet of hij hoort ons niet  
meer. Hij is weg.

HILDEBRANDT

Nou.....

(RAMMELT NOG EVEN AAN HEK. KIJKT DAN  
MISMOEDIG ROND.....)

Als je 't goed vindt ga ik dan het éérste  
half uur zitten, en daarna mag jij een.....  
hhaaaaaaah.

(VEERT WEER VAN ZELFDE STEEN OP)

AERNOUT

Die steen staat los toch, dat zei je zelf.

HILDEBRANDT

Ja, alles zit tegen..... Nee, het is de vloer  
die niet deugt, eronder.

Als ik die steen samen met jou opzijschuif..  
mmmfff.... dan kunnen we om de beurt zitten.  
Samen, allez.

AERNOUT

Ik weet niet of ik wel zo'n behoefte heb  
aan rustig zit..zit...

(HOUDT OP)

Hildebrandt?

HILDEBRANDT

(PUFFEND)

Nou help je tillen of help je niet tillen?

AERNOUT

Ja,.... ik help wel.

(TILT VERDER)

Maar zei je

(HOUDT WEER OP)

dat die tegel los zat?

HILDEBRANDT

(HIJGEND)

Ja, die vloer. Onder de steen. Die wiebelt.  
Dat deugt niet. Als we die steen nou meer  
een eind opzij hebben, dan kunnen we....

(HOUDT OP)

He?

(STAART AERNOUT AAN DIE KNIKT)

AERNOUT

Als die tegel dus wiebelt. Hildebrandt...  
zit er dan soms....

HILDEBRANDT

Stil, stil. Ik heb het. Ik heb een gedachte.  
Ik zie een mogelijkheid.

AERNOUT

We zijn een denkertje, he?

scene 27-7.

=====

(EEN VERTREK DAT KENNELIJK TOT TWEE  
EN EEN HALVE METER HOOG ONDER WATER  
STAAT. WE HOREN SIJPELEN. WE ZWENKEN  
ROND. OPEENS VERSCHIJNEN ERGENS  
BELLETJES. DAN DUIKT BERTRAM OP,  
EN VERVOLGENS BAREND)

BERTRAM

Wel....

(KIJKT ROND)

....Pffffff..... Barend....Zie je wel, dat we zo binnen zouden komen? Gewoon duiken... En zoeken naar een gaatje.... Dit is een kanteel dat minstens tot de helft weggezakt is in het moeras. Balkonhoogte..... Wat er boven het moeras uitsteekt is iets meer dan de torens....

BAREND

We zijn door een bovenraam binnengezwommen... Wie wonen hier dan nog? ....Alleen moeras-monsters natuurlijk. Tromp....

BERTRAM

(KNIKT)

De koning van de Plomp.

=====

(TROMP WORDT DOOR EEN GANG GE-DRAGEN, VANAF TRAPPETJE BENEDEN)

scene 27-8.

TROMP

(VERWEND)

Duurt het nog lang. Hop. Hop. Sla ze.

UBAG

(SLAAT MET ZWEEPJE)

Nog even, grote Tromp. Vlug. Tromp is verlangend.

(SCHEPEL WIJST)

Modder op zijn naam.

ALLEN

(OOK DE VERMOEIDE DRAGERS EN SCHEPEL)

Modder op zijn naam.

UBAG

Slik op zijn kleed.

ALLEN

Slik op zijn kleed.

UBAG

Nog even, een trappetje.

TROMP

Hoeveel zijn het er ook weer?

SCHEPEL

Twee! En ik heb er nog meer. Als je meekomt!

TROMP

Ik wil deze twee eerst zien. Vlug!

(ZE VERDWIJNEN AL WEER UIT ZICHT OM HOEK)

UBAG

Vlug!

ALLEN

(GEHOORZAAM)

Vlug!

(EVEN IS GANG LEEG)  
(UIT DUISTERNIS KOMEN DE  
DRUIPNATTE BERTRAM EN BAREND  
ZE LIJKEN WAT OP PIRATEN:  
KORTE KNIEBROEK (ONDERGOED),  
OF BOVENBROEK. ONTBLOOT BOVEN-  
LIJF, BLOTE KUITEN EN VOETEN.  
DRUIPNAT HAAR)

BAREND (FLUISTERT)  
Dat was .....

BERTRAM KNIKT

BAREND  
En wie waren op weg naar iets toe.  
Waarvan er twee zijn.

BERTRAM  
Wie denk je?

BAREND (KNIKT)  
Onze twee.

BERTRAM  
We moeten nou niks overmoedigs doen. We  
moeten kalm overleggen.

BAREND  
Ik zou eerst wel iets warmes willen aan-  
doen.

BERTRAM  
Ja maar we mogen ons niet blootgeven.

STEM (LIJZIG, AERNOUT)  
Meneer? Meneeheer.

(BERTRAM KIJKT VERBIJSTERD  
ROND NA EERSTE SCHRIK)

STEM AERNOUT  
Hallo?

STEM HILDEBRANDT  
Hallo daar?

(LANGZAAM BESEFT BERTRAM EN  
BAREND WAAR GELUID VANDAAN  
KOMT. ZE KIJKEN OMHOOG)

=====

(IN ZOLDERING IS VIERKANT GAT)

CUT  
HILDEBRANDT EN AERNOUT  
Weet U soms hoe wij hier.....

(KIJKT HILDEBRANDT AAN)  
Dat zijn Bertram en Barend!

HILDEBRANDT (KIJKT OOK)  
Een beetje bloot.

CUT  
BERTRAM EN BAREND KIJKEN ELKAAR AAN.

=====

scene 27-9.

scene 27-10.

(KINDEREN IN DUISTER. RIET OP ACHTER-GROND. LAAG STANDPUNT ZODAT WE WATER NIET HOEVEN TE ZIEN)

KIND 1

Had niemand Lidwientje mee moeten gaan?

KIND 2

Ze wou toch niet.

KIND 3

Maar alleen kan ze niks beginnen hier.

KIND 1

Nou, ze kijkt ook alleen maar wat rond... Om het kasteel heen.... of er niet andere manieren zijn om binnen te komen....

KIND 2

Volgens mij is ze alleen maar bang dat Bertram en Barend.....

KIND 3 (KAPT ZIN AF)

Ah, joh.

KIND 4 (ZE KIJKEN SOMBER RICHTING (OFFSCREEN) KASTEEL)

Ze zijn nu vast binnen.....

KIND 2

Wat je "binnen" noemt.

=====

scene 27-11.

LIDWIEN

(LOOPT LANGS RIET, IN HAAR WITTE JURK IN NACHT : LANGZAAM, EERDER SOMBER DAN HOOPVOL. NAUWELIJKS LICHT OP HAAR. MUZIEK. LAAG EN TRAAG NAAR CLIMAX WERKEND, ZOEKEND. OPEENS VALT ER SCHERP LICHT OP HAAR)

ZE GILT.

EEN STEM KLINKT.

(VAN DE VEERMAN)

VEERMAN

Ik zie je wel, witte Wapper.  
Je wil zeker over!  
Maar je bent te laat voor het feest.  
hahahahaha....

=====

BERTRAM (OPGEWONDEN)

Hoe komen jullie daarboven ons? Allemachtig!

CUT

AERNOUT

Nou, dat is mooi, hoe kom jij daar bene.



HILDEBRANDT TEGEN ARNOU

Laat mij maar praten. Dat gebabbel van jou.  
Ja, hallo.

CUT

BERTRAM

Ik vraag hoe jullie daar boven zijn gekomen, wat is dat daar?

CUT

HILDEBRANDT

Ja, die is goed, vertel liever hoe jullie daar beneden komen.

(AERNOU

Is dat ook een gevangenis?

CUT

BERTRAM

Opgesloten zitten jullie? Nee, idioten wij laten ons niet zo gauw vangen. Wij doen niets onnodigs. Hoe kwamen jullie dit kasteel binnen?

AERNOU

Gewoon. Met een bootje. Met Elf Schepel.

CUT

BERTRAM (TEGEN BAREND)

Z3 zijn over geroeid. Wij hebben het onder water gezwommen. Een verdieping lager.

AERNOU (STEEKT HOOFD DOOR GAT)

Gaan we nou naar huis?

(DUIKELT HAAST NAAR BENEDEN WORDT DOOR HILDEBRANDT GEGREPEN EN TERUGGEHESEN TERWIJL HIJ VEEL MISBAAR MAAKT).

BERTRAM

Stil, idioten. Wie hoeft jullie gevangen gezet?

BAREND

Tromp?!

HILDEBRANDT

(WE HOREN ZIJN STEM)

Nee, Elf Schepel.

BERTRAM

Elf Schepel? En toen.

HILDEBRANDT

Hij ging even naar Tromp zei hij.

BERTRAM

Hoelang is dat geleden?

AERNOU

Kwartiertje.

BERTRAM

(KIJKT BAREND AAN)

BERTRAM (TEGEN BAREND)  
Dan zijn ze net langs ons heengekomen omdat  
ze op weg naar hun toe zijn.  
Om hun te bekijken. Vlug!  
(DIT NAAR BOVEN SCHREEUWEND)

CUT

HILDEBRANDT  
Ja, we komen neer beneden.  
Aernout, laat jij je eerst maar zakken.

CUT

BERTRAM  
Niks daarvan!

HILDEBRANDT  
Goed, dan kom ik eerst.

BERTRAM  
Jullie blijven waar je bent.

CUT

HILDEBRANDT + AERNOU  
Wat?  
(AERNOU HELPT NET HILDE-  
BRANDT DOOR LUIK)

CUT

BERTRAM  
En vlug dat gat dicht. Maak alles weer zoals  
het was. Ze moeten niet ontdekken dat er  
een gat is. Anders vinden ze ons straks  
ook nog. Vlug, ze kunnen ieder moment bij  
jullie zijn. Ze zijn waarschijnlijk halver-  
wege een trap.

CUT

scene 27-13.

(EINDE VAN TRAPGAT. UBAG STAAT  
NERVEUS BOVEN (IN BEELD DUS)  
EN KIJKT NAAR DE KONSTEKNATIE  
BUITEN BEELDBEREIK. WE HOREN  
TROMP TIEREN. HIJ ZIT VAST.  
SCHEPEL STAAT NAAST UBAG.

TROMP  
Waar is de zweep. Aardworm Ubag. Prik ze!  
Allez!

UBAG (JAMMERT)  
Ik wil wel prikken, maar de Koninklijke  
Prikker staat achter U, grote Tromp. En Uw  
troon zit vast in het trapgat! Prik.  
Prikker! Van achteren!

TROMP  
Prik ze! Aaaaaau..... Niet mij!  
(UBAG MAAKT NERVEUZE GEBAREN)

SCHEPEL (NERVEUS TEGEN UBAG)  
Hier is het. Hier boven.....

UBAG

Hij schiet al los, grote Tromp.  
Ah, daar komt hij.

(STEMMEN VAN ANDERE GEESTEN)

Los! Hij is los!

UBAG

Groot, grote Tromp. Op met Tromp.

STEMMEN

Op met Tromp.

(ZE VERSCHIJNEN BOVEN)

UBAG

(SCHEPEL RENT NAAR VOREN  
UIT BEELD)

Modder op zijn naam.

STEMMEN

Modder op zijn naam.

(TROMP OP ZIJN TROON, EEN  
WATERLELIE MET LINT OM HOOFD  
VASTGEBONDEN BOVEN OP ZIJN  
MODDERPRUIK, LIGT ONHANDIG  
IN ZIJN GEHAVEND WATERLELIE-  
TROON)....

TROMP

Lui en dom en lomp, dat zijn jullie alle-  
maal!

UBAG

Lui en lomp!

=====

scene 27-14.

CUT

(HILDEBRANDT EN AERNOUT  
SCHUIVEN MET RODE HOOFDEN  
DE STEEN OP PLAATS)

HILDEBRANDT

Voorzichtig, au, aai.....ik.....oef

AERNOUT

VLUG.

HILDEBRANDT

Auw ahoe....

(SCHEPEL VERSCHIJNT OP HOEK)

aha....goedemorgen.....goedendag....

AERNOUT

Hallo, dag Elf Schepel.

SCHEPEL

(TEGEN OFFSCREEN MOERASGEESTEN  
WAARVAN UBAG VERSCHIJNT)

Hier deze twee, kado!

=====

scene 27-15.

LIDWIEN STAAT VERSTIJFD VAN SCHRIK  
(MUZIEK) WIT BELICHT IN NACHT

CUT

VEERMAN (GEKLEED ALS MONNIK ZIT IN  
BOOTJE)

SCHIERMONNIK  
(EEN OOG DICHT, STOPPELKIN,  
SCHRALE FIGUUR, MIST  
TANDEN)

Je bent láát. Voor de gloed. Wat sta je  
daar, Wapper. Kom je of kom je niet.  
Wil je heen. Of wil je ook wéér?

LIDWIEN (ONZEKER, EINDELIJK)  
Wat.....?

VEERMAN  
"Wat" vult geen gat. Ik vraag je wat je doen  
komt, witte Wapper...  
Het is vannacht nipt Wappermacht. Kom je  
naar het feest. Het feest is al over.  
Maar als je wilt, breng ik je heen.

LIDWIEN  
Oh, heen en weer.

SCHIERMONNIK (KREGEL)  
Eerst komt het heen, en dan komt het weer.  
Dat zijn de wetten van het veer, ja.

LIDWIEN  
U bent een....een véerman!

VEERMAN  
Je praat veel vannacht, Wapper.  
Vraag niet wat je weet.

LIDWIEN  
Maar dat komt goed uit!

SCHIERMONNIK  
Heen?

LIDWIEN  
Zou U ons...U hebt maar een kléin bootje...

SCHIERMONNIK (BELEDIGD)  
Voor?

LIDWIEN  
Heen èn weer. Allebei graag.  
(HURKT BLIJ)  
Hoe heet U?

SCHIERMONNIK HEFT LANTAARN BEVREEMO.  
LICHT VALT OP ZIJN MAGERE GEZICHT EN DAN  
OP HAAR....ZODAT ZIJN GEZICHT DONKER WORDT  
ONDER KAP.

Je bent Wapper niet. Al Wapper je flink-  
en je bent ook Wit. Schiermonnik heet ik.  
Stap in.

LIDWIEN

Ogenblikje hoor. Hoort U.....bij die personen  
in dat kasteel daar? Of wat het is?

VEERMAN

Horen? (SCHAMPER)  
Horen, horen, horen.  
Horens hebben koeien.

LIDWIEN

Nou, ik wou alleen maar weten aan welke kant U...

VEERMAN

Ik hoor aan geen kant. Ik zit ertussen.  
Ik ben Schiermonnik. Kant noch wal. Alleen  
ertussen. Eerst je duit zuster, dan duw ik  
af.

LIDWIEN

U zou iedereen willen over zetten, die dat  
.....vraagt.

SCHIERMONNIK

De duit. Eerst je duit.

LIDWIEN

Als ik betaal bent U mijn vriend.

SCHIERMONNIK

Je zeurt zuster. Van praten dobert de boot  
niet. Stap in of verdwijn.  
Ik ken maar twee kanton. Anders is er niet.  
Het Heen en het Weer. Zo zegt het Veer-  
Wel?

LIDWIEN CUT (LACHT)

De overkant, graag.....

=====

(BAREND EN BERTRAM KIJKEN  
SOMBER OMHOOG NAAR NU DICHTE  
LUIK)

scene 27-16.

BERTRAM

Dat we ze zó gauw zouden vinden....

BAREND

Misschien waren ze nog net op tijd.  
Nou maar hopen dat ze zich niet verraden,  
en ons.

scene 27-17.

BEKTRAM

Vast wel. We moeten dus vlug zien to weten te komen wat Schepel precies samen met die moerasmonsters en dwaallichten en weet-ik wat voor gasmonsters van plan is.

(WE HOREN VER GEJOEL)

BAREND

(HEFT VINGER)

Ze hebben Aernout en Hildebrandt gevonden.

BERTRAM

Ik begin het koud te krijgen.....

BAREND

Boven is het nou warm.

=====

(HILDEBRANDT ZIT OP SCHOOT  
BIJ AERNOUT. BEIDEN ZITTEN  
ZO VER MOGELIJK BUITEN  
BEREIK DRIETANDJE, WAARMEE  
MONSTERS NAAR HUN PRIKKEN)

HILDEBRANDT

Heeeeeelp....

AERNOUT

Ja, ik kan het ook niet helpen.  
Niet doen. Dat is gevaarlijk. Daar zitten punten aan. Elf Schepel, daar moeten ze mee ophouden!

TROMP

Haha. Zijn dat mensen? Die met die groene broek ook?

(WANTROUWIG)

Is het geen gnoom.

(KIJKT METEEN WANTROUWIG NAAR  
SCHEPEL).

Een elf?

SCHEPEL

Elven hebben nooit een groene broek!

UBAG

(ZALVEND)

Zijn ze niet mooi. De een heeft grote lellen.

TROMP

Ubag, breng ze naar beneden. Ik wil ze sarren.

(WANTROUWIG)

Welke is dik en welke is dom?

SCHEPEL

(WIJST)

Die is dik. Hij is dom.

TROMP

Dik. Hij is niet dik. Ik ben dikker dan zij.  
En ik ben al niet dik. Ben ik dik?

(KIJKT UBAG AAN DIE NEE  
SCHUDDT)

SCHEPEL

Voor mensen zijn ze dik.

TROMP (MONTERT WEER OP)

Haha. Prik ze. Kom dichterbij.

(BOOS)

Je moet geprikt worden!

Prik ze, prik ze. Kom hier, en heb pijn.

HILDEBRANDT

(TERUGWIJKEND MET AERNOUW TOT EIND

KOOI)

Wie is dat?

(TEGEN SCHEPEL)

Zeg hem dat ik een gevoelige huid heb.

UBAG (STAMPVOET)

Kronkel. Ga liggen en kronkel. Hop! Kruip!

Ga liggen en laat je prikken. Tromp wil je

sarren. Kronkel dan en roep au, au!

(BUIGT NAAR TROMP)

Ze kronkelen dadelijk. Grote Tromp.

(TEGEN HILDEBRANDT)

Liggen, liggen!

TROMP

Haha. En au! Ook au roepen!

AERNOUW

(OVER GEWELD HEEN TEGEN HILDEBRANDT:

OP ZIJN SCHOOT)

Bertram had makkelijk praten, he. Rek het

maar een beetje, zei hij.

HILDEBRANDT

(DE DRIETAND ONTWIJKEND)

Jij bent mager. Ik kan me niet platter maken!

(BIJ VOORBAAT)

Au! Ai!

TROMP (VERRUKT OPZIJ TEGEN SCHEPEL)

Heb je er zo nog meer. Ik wil ze allemaal

hebben. Allemaal!

=====

scene 27-18.

LIDWIEN (KOMT AANGESNELD)

VEERMAN (KNORRIG)

Waar was je heen. Je betaalt je duit, en je loopt weg.

LIDWIEN

Ik moest even mensen g...even vrienden gaan waarschuwen dat ik met U oversteek...wat ik U wilde vragen...Zijn er een tijdje geleden nog-----personen met U overgegaan.

SCHIERMONNIK

Stap in, dan ken ik je.

LIDWIEN

Een kleinere.... eh....elf....en een wat dikkere meneer met een groen kostuum en een...

SCHIERMONNIK

Zaag niet zuster. Dat kaatst maar over het water.

LIDWIEN

Wilt U daarover niets zeggen.

SCHIERMONNIK

Ik ken maar twee kanten. En wat daartussen is. Ik breng je heen.... en ik vergeet je. En wil je weer, dan ken ik je weer. En stap je uit, dan ben je weg. Zo luidt de wet.

LIDWIEN

(KNIKT MAAR EENS)

Van het veer.

SCHIERMONNIK

(KNIKT)

(KIJKT HAAR AAN)

LIDWIEN

(SLIKT, DAPPER)

Roeit U maar.

=====

scene 27-19.



(KINDEREN ZITTEN ZWARTGALLIG BIJ  
ELKAAR IN DE NACHT ... IN HET HOGE  
RIET ... WE HOREN DE RIEMEN PLAS-  
SEN OFF SCREEN)

LIED: SCHIPPER, SCHIPPER MAG IK MET JE MEE?

KIND: ik hoor de riemen het water raken  
het rustige, roestige gepiep  
kan het niemand, niemand wakker maken  
kan je wel over – int geniep?

ALLEN: we moeten maar weer eeuwen wachten  
want wij gaan natuurlijk niet ...

KIND: want we zitten zoals gewoonlijk  
op een kluitje in het riet

ALLEN: schipper, schipper mag ik met je mee

KIND: nee, anders raakt m'n bootje vol ...

ALLEN: schipper, schipper -- ja of nee ...

KIND: nee nee, maak m'n hoofd niet dol

KIND: kan ik je dienen met een konijn  
wat ik vangen kan, of een waterhoen?

ALLEN: zou zo graag aan de overzij zijn

KIND: kan ik niet met je zaken doen?

LIDW.: zet me maar over, maar over meneer  
want op deze oever is mijn liefje niet meer  
van daar waar hij heen, komt hij niet weer

ALLEN: zet me maar over  
MEERSTEMIG  
zet me maar over

INSTR. A: WAAROVER DIALOOG TWOSHOT  
VEERMAN EN LIDW. HIJ REIKT HAAR  
EEN LAT VOL SPIJKERS.

SCHIERMONNIK:

Hier zuster. Mep op het water. Dat houdt de  
alen weg.

LIDW.:

Alen? ... Doen die wat?

SCHIERMONNIK:

Alen? Doen? ... Ze bijten en happen naar je!  
Gisteren een neus, morgen een oor. Zo krijgen  
ze wel een gezicht bij elkaar!

LIDW.:

Dat heb ik nooit gehoord van alen. Dat ze  
aanvallen.

VEERMAN:

De grondeling loert trouwens. En de poon.  
Met dit weer is het prachtig voor de poon!  
(LIDW. KIJKT, LAT IN HANDEN DE-  
SLUITELOOS ROND)  
En spuug over je schouder. Dan kom je wéér.

LIDW.:

Wéér?

VEERMAN: (WIJST ACHTER LIDW. DIE KNIKT)

Dat is het. En dat is het weer.  
Wil je niet weer?

LIDW.:

Oh, ja natuurlijk. De kinderen ...

VEERMAN: (BROMT)

Het heen zal wel gaan. Het heen lukt. Maar  
het weer. Dat komt vaak nooit. Het weer zit  
vaak tegen.

DE MUZIEK FADET OP.

KINDEREN: schipper schipper mag ik met je mee?

VEERMAN: (GEWONE DIALOOG. NIET ZINGEN  
DEZE REGEL)

Je wiebelt zuster, maak geen water, want er  
staat snoek.

KINDEREN: schipper, schipper, ja of nee ...

LIDW.: (DIALOOG WEER, DEZE REGEL)

Wat doet de snoek dan?

VEERMAN:

Hij loert.

KIND:

Kan ik je dienen met een hand graan?

KIND:

Of een kiekendief, of een veldboeket?

KINDEREN:

Heb ik soms iets verkeerd gedaan, dat je mij  
niet overzet?

KOOR:

zet me toch over, maar over meneer  
want op deze oever heb ik niemand meer  
breng me erheen, en morgen weer  
kom zet me over ...  
kom zet me over ...

(BAREND EN BERTRAM IN KASTEEL.  
INSTR. GAAT MUZIEK DOOR MET A)

BAREND:

He! Ik bedenken opeens wat.

BERTRAM:

Mmm?

BAREND:

Jij zei toch, dat het Tijdgat geen tijd kost. Dat je als je er een reis door maakt, geen tijd verspilt.

BERTRAM: (KNIKT)

Dat zei ambtenaar Ogterop ja. We hebben in minder dan geen tijd gereisd.

BAREND:

Hoe kan het dan, dat het hier buiten donker is?

(BERTRAM STAART HEM AAN)

In Ardubal waren we binnen. En door het Tijdgat scheen de maan ... Maar dat wil niet zeggen, dat het buiten de grot toen niet gewoon ...

Het was 's ochtends ... dus ...

BERTRAM:

Klaarlichte dag was! Barend, je hebt gelijk! Er is iets met het Tijdgat, dat we niet weten. Het is hier pikkedonker. Wat ambtenaar Ogterop zei, is in ieder geval niet zo ...

BAREND: (KNIKT)

Dag en nacht verschil ... op zijn minst.

KIND: kan ik je dienen met een konijn?  
wat ik vangen zal. Of een waterhoen?

ALLEN: zou zo graag aan de overzij zijn  
wat ik hier kan doen, kan ik later doen

KIND: zet me toch over, toch over meneer  
want aan deze zijde heb ik niemand meer  
breng me heen, en morgen weer ...  
kom zet me over ... Hamelen  
kom zet me over ... Hamelen  
kom zet me over ... Hamelen

=====