

DE KONING DIE NIET DOOD KON

DE KONING DIE NIET DOOD KON

Pari Alexander Schoorel

Met dank aan het Nederlands Taalbureau voor het overzetten van
de hand-getypte tekst naar een werkbaar manuscript:

www.nederlandstaalbureau.nl

en aan Manjula Goedhart voor de honderden laatste correcties
en het klaar maken voor publicatie

en aan Esther Zandbergen voor het gebruik van haar winterfoto:

www.estherzandbergen.nl

Gepubliceerd in juli 2026

© Pari Alexander Schoorel

Uitgegeven bij Brave New Books, ISBN: 9789465464534

www.parialexanderschoorel.com

‘Life is a mystery to be lived, not a problem to be solved’

Osho

DE KONING DIE NIETDOOD KON

Een spel voor jongeren en ouderen in vier aktes.

Een hedendaags sprookje vol vrolijkheid en ernst, mysterie en spanning, over jeugd en ouderdom, leven en dood, onwetendheid en liefde.

De handeling vindt plaats in het koninkrijk Ur, voornamelijk in het kasteel *Boven* en in het dorp *Beneden*.

Er spelen in mee:

Ada: een meisje van vijftien jaar, afkomstig uit de stad Wederik in een naburig land.

Siem: een jongen van twintig; hij heeft een boerenbedrijf bij het dorp Beneden.

Hubertus: koning van Ur, 129 jaar oud.

De hofnar: 101 jaar.

De meid: 99 jaar.

De opperminister: 40 jaar, die later gewoon weer Karel heet.

Jean Paul: de hulpkelner, bijgenaamd de slome baron.

Evert: de kroegbaas van herberg *Rust Wat*

Klaas: de vader van Ada.

Bertus: een zwerver.

Voorgeschiedenis en inleiding tot het spel DE KONING DIE NIET DOOD KON.

Zeer lang geleden...

Hubertus, koning van Ur, in de bloei van zijn leven, vertrekt naar een ver land om een “heilige oorlog” te voeren. Zijn kinderloze jonge vrouw Adelaide blijft alleen achter.

Twee jaar later baart de koningin een dochter, maar bij de bevalling sterft Adelaide. De dochter wordt Geertje genoemd en opgevoed door een jonge vrouw uit het dorp, Hilda, die ook dikwijls in het kasteel werkt als dienstmeid. Er wordt verteld dat Geertje een vondeling is. Niemand weet dat zij de dochter is van de gestorven koningin Adelaide, behalve de meid, de hofnar en de opperminister. Evenmin weet iemand, behalve deze drie, dat de hofnar de vader is van Geertje.

Het dagboek van Adelaide verdwijnt na haar dood uit voorzorg in de bureaulade van de opperminister.

Weer een jaar later keert koning Hubertus terug van zijn lange reis. Hij verneemt het bericht van de dood van zijn vrouw. Men vertelt hem dat Adelaide van haar paard is gevallen en daarbij haar nek heeft gebroken. De geboorte van Geertje wordt verzwegen. In zijn verdriet laat de koning de gehele veroverde buit op de zolder van het kasteel wegbergen. Hij besluit nooit meer oorlog te voeren.

Op zestienjarige leeftijd vertrekt Geertje naar een ander land en er wordt nooit meer iets van haar vernomen.

Het koninkrijk van Hubertus wordt langzaamaan kleiner, doordat naburige vorsten stukken van zijn rijk inpikken, waarbij Hubertus zich niet met wapens verzet. Hij heeft immers zijn soldaten naar huis gestuurd. Het regeren van het land en het bedrijven van politiek laat hij vrijwel geheel over aan de opperminister.

Als ons spel plaatsvindt, zijn er vele, vele jaren verstreken. Er heerst vrede en tevredenheid in het koninkrijk Ur. De koning is erg oud geworden, om precies te zijn 129 jaar, maar hij is nog altijd vitaal en in goed gezelschap zelfs levenslustig. Zijn hofnar telt nu 101 jaren en de meid, die nu al heel lang in het paleis woont, 99. Dan is er nog de opperminister, een kleinzoon van de vroegere opperminister. Hij is slechts veertig jaar oud en zeer ambitieus.

Aangezien (voor zover men weet) niemand van de bewoners van het kasteel zich nog in het dorp vertoont, behalve de opperminister zo nu en dan, doen allerlei verhalen de ronde. Een feit is dat eenmaal per jaar, op Koningsdag, de oude koning, de hofnar, de meid en de opperminister op een hoog balkon verschijnen om te zwaaien naar het toegestroomde volk, waaronder zich veel toeristen bevinden. De mare over de hoge leeftijd van de koning, de veronderstelling dat daar onnatuurlijke of minstens bovennatuurlijke krachten debet aan zijn en de roddels over spoken en bedrog (wellicht zijn de drie zwaaiers op het balkon naast de minister niet “echt”), hebben in toenemende mate nieuwsgierigen naar het dorp Beneden gelokt, niet tot ongenoegen van de kroegbaas Evert van herberg Rust Wat.

Iedere ochtend, behalve op zondag, is er een ministersvergadering in de troonzaal van het kasteel, tegelijk met het ontbijt, waarbij de opperminister de post doorneemt met de koning en gewichtige besluiten ondertekent. Voor het overige houdt de koning zich onledig met mijmeren en allerhande spelen met de hofnar, wiens vroegere spitsvondigheid aanzienlijk versleten is. De oude meid verricht de meest onvermijdelijke huishoudelijke werkzaamheden en zij is nog altijd een goede kokkin. Het kasteel verkeert in een erbarmelijke staat. Nog slechts enkele kamers zijn in gebruik. De opperminister houdt reparaties tegen: hij vindt dat een kasteel in verval meer tot de verbeelding spreekt bij een toeristisch publiek. De koning maakt zich daar niet zo druk om, alhoewel de van verre gapende toeristen hem ergeren. Overigens verbaast het ook hem dat hij zo weinig hinder ondervindt van zijn hoge leeftijd. Hij moppert regelmatig dat hij zo langzamerhand maar eens dood zou moeten gaan.

Eenmaal per week, op donderdag, is er een discoavond in de dorpsherberg. De taak van discjockey wordt bij deze gelegenheid vervuld door Jean-Paul, de hulpkelner, die eigenlijk in het naburige land Sombrië woont. Een vaste gast op deze donderdagavonden is een oude zwerver, Bertus genaamd, van wie niemand weet waar hij vandaan komt. Bertus praat niet veel; hij geeft zijn ogen en oren echter goed de kost en zo nu en dan waagt hij zelfs een dansje tussen de tieners.

Eveneens op donderdag heeft de opperminister zijn vrije avond. De koning gaat dan vroeg naar bed en om half negen hoort hij de minister weggrijden in de oude Bugatti, naar de grote stad in het aangrenzende rijk Sombrië, zegt hij, om zijn oude moeder te bezoeken...

Maar... ook in het vredige land Ur hebben intriges en boosaardige plannen vat gekregen op de breinen van ontevreden en ambitieuze lieden. Er is een geheime samenzwering gaande tussen de opperminister, de slome baron en diens vriendjes in het land Sombrië, met als doel een staatsgreep, waarna het kasteel Boven tot casino omgetoverd zou moeten worden. Iedere zondagmorgen om elf uur precies weet de slome baron via een geheime gang binnen te komen in de kamer van de opperminister. De oudjes in het kasteel weten daar niets van...

Ons verhaal begint op de avond waarop Ada verschijnt in het dorp Beneden.



EERSTE ACTE

PROLOOG

Duisternis. We zien een gedeelte van de buitenkant van een oud huis. Een slordig uitziende oude man klimt uit een hoog raam en daalt af langs een touwladder. Hij sluipt weg in het donker.

Scène 1

Donderdagavond, ± 22.00 uur. De herberg Rust Wat. De wekelijkse discoavond. Bij jongeren is deze avond in trek, doordat Rust Wat natuurlijk geen echte discotheek is (het blijft duidelijk een voor deze gelegenheid met eenvoudige middelen omgebouwde landelijke kroeg), maar ook doordat het dorp Beneden nu eenmaal een speciale aantrekkingskracht heeft vanwege het nabijgelegen geheimzinnige kasteel Boven.

Het interieur is in wezen dat van een gewone kroeg, met een bar en tafeltjes, maar er is ruimte gemaakt in het midden, er is een min of meer permanente lichtinstallatie en een geluidsinstallatie die op andere avonden “weggemoffeld” kan worden.

Achter de bar staat Evert, de kroegbaas van ± 55 jaar. Als dj fungeert de hulpkelner Jean-Paul, van wie we later zullen vernemen dat hij eigenlijk van adel is en wiens bijnaam dan ook De Slome Baron is. Hij probeert bij het aankondigen van de nummers lollig te doen en vooral de jonge meiden aan te sporen tot dansen. Er zijn vrij veel jonge gasten, maar aan een tafeltje, nogal afgezonderd, maar met een goed zicht op alles wat zich afspeelt, zit de oude zwerver Bertus. Iedereen is eraan gewend dat Bertus in principe nooit een woord spreekt. Onder de gasten is ook aanwezig een jongeman van 20 jaar, Siem, een boerenzoon die dicht bij het dorp Beneden inmiddels een eigen boerderij heeft.

Veel licht en veel lawaai.

Ada, een meisje van 15, komt binnen met een rugzak op haar rug. Ze is duidelijk vreemd in deze omgeving. Ze doet haar rugzak af en gaat ergens zitten. Niemand let speciaal op haar. Ze gaat wat te drinken halen aan de bar. Even later, via een toevallige ontmoeting op de dansvloer, raakt ze in gesprek met Siem. Hij gaat bij haar aan het tafeltje zitten. Bertus volgt het doen en laten van Ada.)

SIEM: Wil je nog wat drinken?

ADA: Doe maar een cola.

(Siem loopt naar de bar. Als hij de cola in ontvangst neemt, zegt Evert):

EVERT: Leuk meisje, Siem...

(Siem antwoordt niet.)

ADA: (als Siem terugkomt) Het is hier wel leuk.

SIEM: Ja. Ben je hier op vakantie?

ADA: Ja. Ik ga morgen naar het kasteel.

SIEM: O... Wat ga je daar doen?

ADA: Kijken.

SIEM: Daar komt niemand binnen.

ADA: Heb ik gehoord. Ik probeer 't toch.

SIEM: Waarom?

ADA: Vanwege m'n grootmoeder.

SIEM: Woont die daar?

ADA: Nee. Misschien heeft ze er gewoond, vroeger.

SIEM: Hoe weet je dat?

ADA: Ze heette Geertje. M'n grootmoeder vertelde weleens over een kasteel. Toen ik zes jaar was, ging ze dood. Er heeft ooit een vondeling gewoond in het kasteel Boven. Die heette ook Geertje.

SIEM: Ja, dat heb ik weleens horen vertellen.

(korte stilte) Logeer je hier ergens?

ADA: Ja. Tenminste, dat hoop ik.

SIEM: Heb je nog geen adres?

ADA: Nee.

SIEM: Ik heb wel een bed voor je.

ADA: Woon je hier?

SIEM: Niet ver hier vandaan. Ik heb een boerderij.

ADA: O, leuk. (korte stilte) Ik wil even swingen.

(Ada gaat weer de dansvloer op. De zwerver Bertus doet hetzelfde. Dat lijkt niemand te verbazen. Bertus zorgt ervoor dat hij Ada goed kan zien.)

Einde I – 1



Scène 2

Vrijdagochtend. De troonzaal in het kasteel Boven.

Twee hoge ramen middenachter. Zes deuren: linksvoor (naar buitendeur en keuken), links midden (wordt bijna nooit gebruikt, maar in II-6 komt Ada erdoor tevoorschijn in het harnas), rechtsvoor (slaapkamer koning), rechts midden (privévertrek van de opperminister) en rechtsachter (slaapkamer hofnar). De zesde deur bevindt zich links naast de ramen, in een soort uitbouw van het decor. Deze deur leidt naar het badvertrek annex toilet, waar de drie mannen gebruik van maken.

Tussen de voorste en de middelste deur links is een grote schouw. Al het houtwerk is in een klassieke stijl en bruin van kleur.

Wellicht is er een hoge gebeeldhouwde lambrisering.

Voor de beide ramen hangen lange fluwelen gordijnen aan houten gordijnroeden. Er staan twee grote tronen, nogal achter in het vertrek, naast elkaar, maar niet helemaal symmetrisch ten opzichte van de ramen. Over de linker troon is een hoes gespannen. De andere troon is rood, paars en goud, met gebeeldhouwde armleuningen. In de rugleuning is het wapen van Hubertus geborduurd, met daarin de tekst:

VIVO QUOD VIVO (ik leef omdat ik leef).

Een zeer grote rechthoekige tafel, vrij vooraan, wellicht parallel aan het voetlicht. Er zouden gemakkelijk 12 mensen aan plaats kunnen nemen. Er staan nu nog vijf oude, maar smaakvolle stoelen omheen gegroepeerd. De koning heeft een voorkeur voor de meest rechtse van deze stoelen, het dichtst bij zijn slaapkamerdeur dus.

Half voor de toegedekte troon staat een zeer groot hobbelpaard, in een perfecte staat, met een mooi gebeeldhouwd hoofd en fraai van kleur. De vloer bestaat uit brede planken; daaroverheen ligt een gigantisch groot tapijt, dat ooit uit een ver land is meegenomen. Oorspronkelijk was het erg mooi, maar door de jaren heen is het versleten. Op de tafel staat een grote kandelaar met een of twee stevige kaarsen. Aan de deur van de opperminister hangt een bordje met aan weerszijden een tekst: als de minister in zijn kamer is, hangt hij de tekst “niet storen” voor; als hij in de troonzaal of elders is, de tekst “verboden toegang”. Hij doet dit consequent en al jaren.

Met het opgaan van het doek hangt er een schemerig licht in de troonzaal. Dunne strepen zonlicht vallen door de kieren van de gesloten gordijnen. Er is niemand aanwezig. Het vertrek is schoon en opgeruimd. Er hangt een stilte die het verstrijken van eeuwen doet vermoeden.

Na enkele ogenblikken kraait er hartgrondig een haan. Drie keer. Direct na de derde kraai komt de opperminister zijn kamer uit, in een klassiek gedistingeerd nachtgewaad en met

een slaapmuts op. Hij heeft een grote handdoek over zijn arm. Hij draait het bordje op “verboden toegang” en spoedt zich op zijn sloffen regelrecht naar de deur schuin tegenover: de badkamer. Hij verdwijnt en we horen de deur op slot gaan.

Even later komt van linksvoor de meid binnen. Zij heeft zich al aangekleed, zij het op een eenvoudige wijze. Wellicht draagt zij een soort binnenhuisjasje over haar andere kleren, tegen de ochtendkou. Haar haar is nog niet netjes opgemaakt. Zij heeft een ontbijtkleed bij zich, dat zij over de rechterhelft van de tafel spreidt. Ze pakt de kandelaar en zet die op de schoorsteenmantel. Dan loopt ze naar de gordijnen en opent ze zorgvuldig. Een aangenaam licht vult het vertrek. Vervolgens loopt ze naar de deur rechtsvoor, luistert even of ze iets hoort, besluit er niet binnen te gaan en steekt het vertrek weer over, verdwijnend door de deur waar ze ook door binnenkwam.

Even is het toneel leeg. Dan verschijnt uit de deur rechtsachter de hofnar, misschien nog in een soort pyjama, maar wel met zijn narrenkap op zijn hoofd. Hij sjokt naar een raam, opent het en doet een luide hanenkraai. De haan buiten antwoordt hem meteen, waarop de hofnar het raam weer sluit met de woorden:

NAR: Goed zo. Tijd om op te staan.

(Hij loopt naar de badkamerdeur, vindt die gesloten en sjokt door naar de deur linksvoor. Terwijl hij verdwijnt, roept hij): Hildegonda!..

(De deur van de badkamer gaat open. Opgefrist en met gekamd haar verschijnt de opperminister, verder nog gekleed als bij zijn vorige optreden. Hij loopt naar zijn deur, bedenkt zich, loopt een paar passen naar voren naar de deur van de koning, luistert, klopt net niet, maar roept wel een keer, niet te luid.)

OPPER: Majesteit!

(Er komt geen reactie. De opperminister verdwijnt in zijn eigen kamer, echter pas nadat hij het bordje weer heeft omgedraaid naar: ‘niet storen’.)

(Nu komt de meid weer binnen, met een pot thee onder een grote theemuts die de vorm heeft van een vrouwtje met een wijde rok. Ze zet de pot op het ontbijtlaken. Achter haar aan komt de hofnar binnengestrompeld, een groot blad torsend met ontbijtservies en bestek. Hij zet het blad links op het kale gedeelte van de tafel.)

NAR: Zevenentwintig!

MEID (bezig): Wat, zevenentwintig?

NAR: Treden. Van de keuken tot hier. Zevenentwintig treden. Hoeveel keer op een dag? Zeg ook zevenentwintig keer. Dat is zevenentwintig keer zevenentwintig treden op een dag... dat is zevenhonderdnegenentwintig treden per dag. Dat is in een jaar: 365 keer 729 is 266.085 treden. Dat is, sinds jij en ik hier in dienst zijn, ongeveer twintig miljoen treden.

Jij iets minder, ik iets meer. Of liever— (hij zingt)

*jij iets meer, jij iets meer,
want jij loopt vaker heen en weer.*

(De hofnar wil zichzelf een kop thee inschenken, maar de meid zegt, terwijl ze weer verdwijnt door de deur linksvoor):

MEID: Is nog niet getrokken!

NAR: (zingt)

*Is nog niet getrokken,
achter moeders rokken.*

(Hij zet de theemuts weer op de pot.)

(De opperminister komt weer op, nu geheel gekleed en met een gewichtige map onder zijn arm. Hij loopt meteen naar het linker gedeelte van de tafel en installeert zich daar.)

OPPER: Is de majesteit nog niet wakker?

NAR: (reciteert)

Het doet mij spijt
dat de majesteit
zo gezeid
nog in zijn bedje leit...

OPPER: Het is de hoogste tijd.

NAR: Aha! Zijne excellentie rijmt! Als dat maar goed gaat.

OPPER: Ga hem roepen.

NAR: Dat is niet mijn taak, excellentie.

OPPER: Waar is de meid?

NAR (kijkt onder de theemuts en zucht): Als ik het wist!

OPPER: Ga haar roepen en laat ze de koning wekken. Het is al laat. Te laat. De staatszaken kunnen niet wachten.

NAR: Zeker, excellentie. De haan heeft al viermaal gekraaid en over een half uur valt de koning van Sombrië ons land binnen. Hard of zacht, excellentie?

OPPER: Hoezo?