

Heinrich Waegner
Gilgamesch - Der König, der nicht sterben wollte
Jugendstück
E 683

Bestimmungen über das Aufführungsrecht des Stückes
Gilgamesch - Der König, der nicht sterben wollte (E 683)

Das Recht zur einmaligen Aufführung dieses Stückes wird durch den Kauf der vom Verlag vorgeschriebenen Bücher und Zahlung einer Gebühr erworben. Für jede Wiederholung bzw. weitere Aufführung des Stückes muss eine vom Verlag festgesetzte Gebühr vor der Aufführung an den Deutschen Theaterverlag, Pf 20 02 63, 69459 Weinheim/Bergstraße gezahlt werden, der dann die Aufführungsgenehmigung erteilt. Die Gebühr beträgt 10 % der Gesamteinnahmen bei einer im Verlag zu erfragenden Mindestgebühr.

Diese Bestimmungen gelten auch für Wohltätigkeitsveranstaltungen und Aufführungen in geschlossenen Kreisen ohne Einnahmen. Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben, Vervielfältigen oder Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Den Bühnen gegenüber als Handschrift gedruckt. Alle Rechte, auch die der Übersetzung, Verfilmung, Rundfunk- und Fernsehübertragung, sind vorbehalten. Das Recht zur Aufführung erteilt ausschließlich der Deutsche Theaterverlag, Postfach 20 02 63, D- 69459 Weinheim/Bergstraße.

Für die einmalige Aufführung dieses Stückes ist der Kauf von 9 Textbüchern und die Zahlung einer Gebühr vorgeschrieben. Zusätzliche Textbücher können zum Katalogpreis nachbezogen werden.

Kurzinfo:

Gilgamesch beherrscht die Menschen der Stadt Uruk, die in willkürlicher Bedrängung die Hilfe der Göttin Arur anflehen. Sie erschafft in Enkidu einen gleichwertigen Gegenspieler, das Alter Ego des Despoten. Enkidu wächst unter Tieren heran, wird mit Hilfe einer Hure, die er täppisch in einem Koffer mit sich herumträgt, in einen Hinterhalt gelockt und muss sich dem Kampf mit Gilgamesch stellen. Keiner, niemand kann diesen Kampf mit seinem zweiten Ich gewinnen. Beide versöhnen sich und machen sich auf, die Götter herauszufordern und an ihnen ihre Kräfte zu messen. Frevelei bezahlt Enkidu mit

seinem Leben und alle Anstrengungen, ihn aus dem Reich der Toten zurückzuholen, ihn den Göttern abzupressen, bleiben Illusion. Gilgamesch lernt erkennen, dass Leben und Tod unvermeidbar sind.

(Ulf-Christian Diehle in "Narrenfreiheit", Zeitschrift für das Darstellende Spiel an Bremer Schulen)

Spieltyp: Körper- und Tanztheater

Bühnenbild: Einfache Bühne genügt

Darsteller: 4-5w 4-5m

Spieldauer: Ca. 80 Minuten

Aufführungsrecht: Bezug von 9 Textbüchern zzgl. Gebühr

Vorgeschichte und einige, vielleicht hilfreiche Vorbemerkungen zur Wahl des Stoffes und seiner Aneignung durch die "Theaterkiste Siegen"

1. Ideenfindung

Die Jugendtheatergruppe der "Theaterkiste des evangelischen Gymnasiums Siegen" bevorzugt traditionell einen körperbetonten Zugang zu ihren Stoffen. Bei der Überlegung, welches Stück als nächstes gespielt werden könnte, lag der Gedanke an Märchen und Mythen nahe, denn die darin vorgefundenen archetypischen Verhaltensweisen eignen sich besonders gut zum wortlosen Spiel. Als der Spielleiter nebenbei einmal sein Interesse an "Gilgamesch" verriet, wurde die Gruppe neugierig auf diesen 4000 Jahre alten Text und seine verwirrend gemischte Menschen- und Götterwelt. Ergebnis dieses Interesses und vieler Diskussionen war ein theatraler Dialog, der die Götterwelt auf wenige Figuren reduzierte und der "Story" eine fassbare Zielrichtung gab: Gilgamesch muss lernen, dass der Tod wesentlicher Bestandteil des Lebens ist. Seine Geschichte ist die des Erwachsenwerdens allgemein und zugleich der Schritt aus der Barbarei in die Zivilisation.

Mit der Stofffindung war dann die Diskussionsphase erst einmal beendet, obwohl bis zuletzt Verständnis- und Konzeptionsfragen erörtert werden mussten. Der Stoff hat es eben in sich - aber darin liegt auch seine Herausforderung.

2. Improvisationsphase

Die meisten Proben begannen mit Gesang, Warm-ups, Akrobatik, Konzentrationsübungen aus dem Tai Tchi oder mit körperbetonten Improvisationen mit Requisiten. Daran schlossen sich thematische Improvisationen, die

durch Stichwortaufgaben ("Chumbaba", "Himmelsstier", "Tränke mit den Tieren" etc.) schon eine lose Themengebundenheit aufwiesen.

Neben den Warm-ups und Interaktionsspielen wurde in der Gruppe viel gesungen: Stücke der Beatles, aber auch freie Improvisationen, laut und leise, hoch und tief, in langen Melodie- oder nur als Eintönfolgen angeordneten Gruppenversuchen, in die jeder seine Vorstellung einbringen sollte, ohne jedoch "den Ton anzugeben".

Erweiterung erfuhren diese musikalischen Bemühungen durch den Einsatz von Tröten und Rohren als Verfremdungsmittel und Kisten als Trommeln.

"Musikalität" war für uns vor allem eine Sache des Gruppenverständnisses - sich in die Gruppe dienlich einbringen und einfühlsam zuhören, schärft die Konzentration und damit die spielerische Präsenz. Nebenbei waren die Spieler beeindruckt von ihren musikalischen Möglichkeiten, wie sie auch ohne Vorkenntnisse zutage traten.

Allmählich wurde deutlich, dass der Stoff noch weiter reduziert und klarer werden musste. Mit schwarzen Tüchern wurden bewegliche Kulissen kreiert, die der Chor (alle im Spiel nicht beteiligten Darsteller) wie Mauern hochhält, sie als "Wachturm" um den eigenen Körper wickelt, sie ablegt, um Spielfelder zu begrenzen, Szenenwechsel oder Auf- und Abgänge zu ermöglichen. Als dann aber nach ein paar Wochen die ineinander stapelbaren Kisten fertig wurden, schien uns dieses neue Mittel in seiner Einheitlichkeit strukturfördernder und die Tuchidee wurde allmählich begraben.

Die Rolle des Gilgamesch, der ja "ein Drittel Mensch und zwei Drittel Gott war" wurde verdreifacht. Die Aufteilung in ein kleines böses Kind, eine ausgeglichene Frau und einen am Schluss weisen Mann machte die drei Charakterzüge der Figur deutlich.

Ein weiteres Strukturelement war die Thematisierung der Zeit, die zum einen auf den Jahrtausend- alten Ursprung des Epos verweisen, aber auch den Anschluss an unsere Gegenwart leisten sollte. Bildlich umgesetzt in eine Sanduhr, die die ganze Zeit läuft und von der Rahmenperson (Kind) am Anfang des Hauptteils neu gestellt wird, unterliegt das Zeitmotiv ständig sichtbar dem Geschehen. Immer wieder wurde dazu das Metronom akustisch eingesetzt. Das Ticken im Halbdunkel verwies nebenbei auch immer auf die Zeitlichkeit alles Irdischen. Zu diesen beiden Elementen

trat während des Zweikampfs noch ein Drittes: die Schachuhr. Jeder "Waffendurchgang" wurde witzig unter das Diktat der Zeit ("Zeitdruck" als moderne "Schicksalsmacht") gestellt. Die Zeit wurde aber auch durch die Klopapierrollen des seit Ewigkeiten vor sich hin brabbelnden Chumbaba sinnreich erspielt: beim Öffnen seines Verschlags kommt eine "Müllhalde" aus leeren und halbleeren Klosettpapierrollen in Bewegung. Während der Jahrtausende hat sich um diese mythisch-unsterbliche Figur eben das abgelagert, was das Leben so hinterlässt. Die Unzahl der Rollen deutet dabei auf das fast zeitlose Alter der Menschheit hin. Und im wahrsten Sinn des Wortes hütet Chumbaba das Leben "Blatt für Blatt" wie ein Kalenderkontrolleur an der Grenze zwischen Menschen- und Götterwelt.

"Zeit" in ganz anderer Weise vermittelte der episierende und Atmosphäre schaffende Chor, wenn er die Daheimgebliebenen als besorgt nach den Abenteurern Ausschau haltend darstellt. Er empfindet die Strapazen mit, er dichtet sie weiter, mutmaßt Gefahren und ist von all dem so absorbiert, als ob er selber den Kampfauftrag übernommen hätte. Die Bühneminuten der Wanderschaft durchleben die Zuschauer wie eine Monate dauernde Odyssee. Wichtig war uns auch, dass der Text nicht einfach die Handlung wortgetreu illustriert, sondern spannend auflädt durch weiterführende, ironisch gegensätzliche, auf jeden Fall aber eigständige Inhalte.

Die Kisten, die auf dieser Reise mühsam als Hilfsbrücken auf- und abgebaut werden mussten, um endlich gar als Chumbaba-Gebirge zusammengestellt zu werden, dienten vorher schon als Mauern der Stadt Uruk, als Thron, Podeste, Container und immer wieder als Versteck für einen der Spieler, der plötzlich überraschend den Deckel öffnet und sich zeigt.

Auf einer frühen Probe wurde ein Requisit für die Tränke der Gazellen gebraucht. Es war gerade nichts anderes da als ein blauer Regenschirm. Eine Plastiksonnenblume wurde zum farbigen Kontrast daneben gelegt und fertig war die Idylle. Schließlich suchten wir nach weiteren Verwendungsmöglichkeiten. Der weibliche Teil von Gilgamesch durfte sich von nun an auf dem beschwerlichen Weg zu Chumbaba beschirmen. Dann brauchten wir einen Baum. Hält man einen Schirm ungeöffnet, so hat er die Form einer Tanne - immerhin assoziativ nahe an der im Stück notwendigen Zeder,

oder? Was konnte der Schirm noch? Zusteichen. Also wird er als Säbel dem Himmelsstier den Gnadentod versetzen dürfen. Dass er die Schlafenden am Chumbaba-Berg wie ein Zelt beschirmen konnte, wurde erkannt, aber nicht eingebaut. Aber die Zepter-Idee schien der Gruppe die Umsetzung wert: Der Herr des Landes trägt zu dessen "Schirm" einen solchen und ist folglich auch der "Schirmherr".

Durch die mythischen Figuren und Handlungen angeregt, suchte die Gruppe nach eigenen Ritualen und fand Waschungen, Ankleideszenen (Aufbruch und Rückkehr der Helden), Feiern (am besten mit Musik), Spiel im Spiel (z.B. die ironisierte Wiederholung der Tötung des Chumbaba), aber auch Schlafen (Stille vor dem Sturm), Sterben, Bestürzung unter den Göttern, Angst, blinde Aktion und Schadenfreude (Jägerszene). Diese Elemente wurden ebenfalls erspielt und als Ausdruck für sonst kaum spielbare emotionale und atmosphärische Aussagen nutzbar gemacht. Auch der Erzähler sollte in möglichst vielen Spielarten auftreten und zu einer interessanten Gesamtstruktur verhelfen, so dass er zuletzt gar nicht mehr als ein solcher erkennbar sein würde. Ein Erzähler, der in jeder Rolle steckt und sich selber verbal ins Spiel bringt, erschien am erstrebenswertesten: die zürnende Göttin Ishtar durchlebt auf diese Weise erst die Rolle "echt", dann löst sie sich mehr und mehr und muss von einem Zettel ablesen. Zuletzt endet sie souverän in einem frech-ironischen "Tja", mit dem sie ganz aus der Rolle fällt. Enkidu ist noch ganz aus Lehm und wird erst durch die Göttinnen lustvoll aus einer Kiste heraus in eine menschliche Gestalt hochgeknetet, erzählt aber während dieses Vorgangs schon mit geschlossenen Augen, wer er ist und welche Aufgabe ihm die Götter gegeben haben. Ebenso stellt sich der Jäger selber vor und fasst am Ende der Verführungsszene des Enkidu durch das Mädchen alles Wissenswerte und atmosphärisch Wichtige zusammen, während er einige zurückgelassene Dinge abräumt und sie dabei im Abgang in sein Spiel mit symbolhaften Bezügen neu besetzt integriert. Sogar die drei Göttinnen sprechen von sich in der dritten Person. Nur ihr Richtspruch dröhnt in direkter Rede aus geheimnisvoll beleuchteter Höhe. Eine weitere Strukturierung erfuhr das Stück durch Wörtlichnehmen von Metaphern. Der Reichsapfel, der die Welt darstellen soll, ist ein Globus. Das Zepter

(Schirm) schirmt, wie ein Hut (be)hütet. Im Spiegel ist das andere Ich. Ein Mädchen wird (instrumental - wie ein Instrument genutzt? - benutzt), ist ein Cello. Kleidungsstücke werden dem Kind der Rahmenhandlung als Spielsachen angeboten, dann als vorläufig nicht gebraucht an Garderobenständern aufgehängt. Später, "in anderem Licht," erweisen sie sich als ein aus drei Tannen bestehender Wald, um zuletzt doch noch als Kleiderständer über die Bühne getragen zu werden. So sind Kleider auch als Kulisse verwendbar. Der Spiegel, ein dreiteiliger Holzrahmen für die Gilgamesch-Darsteller, wird durch seine Durchschreitbarkeit sinnfällig zum Tor zwischen Realität und Märchenwelt. Am Ende wird er als Eingang zur Gruft des Enkidu gar noch die Tür zur Unterwelt. Wegen der ächzenden Holzgeräusche wird er in der Bootsszene zu Mastenaufbauten, an denen die erschöpften Seeleute (Chor der Zurückgebliebenen) auf rollender See lehnen. Sonnenblumen lokalisieren den Schirm als Brunnen, lassen sich aber auch als Opfergaben, Revolutionszeichen (Flower Power) und als Demutszeichen verwenden. Rollenwechsel ermöglichen volle Beteiligung aller Spieler und geben zusätzlich Struktur: alle sind anfangs Chor. Dann schält sich ein Kind heraus, das später das Mädchen spielt und dann wieder Chorrollen übernimmt. Mit dem Auftreten der Gilgamesch-Spieler bleiben die meisten Rollen lange konstant, aber ein Rest bleibt Chor, ist multifunktional. Distanzierung unterkühlt das Pathos, das immer unecht wirkt, wenn keine glaubhaft-poetische Grundlage geschaffen wurde. Können Gefühle nicht gespielt werden, ist es besser, den Text zu episieren: In der 3. Person sprechen hilft, Gefühle nicht vorzutauschen, sondern mit anderen Mitteln zu zeigen. Der heroische Kampf wird durch "Kindereien" ersetzt, entlarvt und ins Lächerliche gezogen. Musik wird auf Gefühlswerte reduziert, die den meisten Geräuschen innewohnen. Das thematische Erspielen des Stoffes Aus dem Gedächtnis konnten dann Kleingruppen immer punktuell Inhalte in Handlungen umsetzen, ohne jemals wieder die Spielleiterfassung nachzulesen. Erst bei der Einbringung ins Plenum begann seine Mitarbeit. Von ihm stammt die Jägerszenenidee, in der Gilgamesch 2 ihn am Seil im Kreis herumschleudert, um ihn zu quälen und lächerlich zu machen. Dabei war wichtig, dass der Spieler tatsächlich außer Atem kam und schreien musste,

was ihm zu größerer Glaubhaftigkeit verhalf. Bei der Suche nach einem anschaulichen Boot aus rudern den Spielern kamen viele gute Vorschläge, aber keines konnte sich selbständig über die Bühne bewegen. Durch die vielfältigen Möglichkeiten der Schüler inspiriert, kam der Spielleiter dann auf die Idee, die endgültig funktionierte: zwei Spieler stemmen sich mit den Fußsohlen direkt gegeneinander und ziehen sich an den Händen wie mit Ruderbewegungen quer über die Bühne, der eine rückwärts, der andere vorwärts auf dem Gesäß rutschend, wobei der "Steuermann" (hinten) seine anfänglich angezogenen Beine durchstreckt und den "Vordermann" vorwärts drückt, der seine anfänglich durchgestreckten Beine anwinkelt und sich dabei (rückwärts gleitend) vorwärts bewegt.

3. Probenphase

Die entscheidende Etappe war für den Spielleiter der Moment, an dem für alle Szenen eine für alle akzeptable Spielidee gefunden war, die er als "erster Zuschauer" wie Etüden in Probenprotokollen gesammelt hatte. Jetzt konnte er diese in einer zweiten schriftlichen Fassung niederlegen und für alle verfügbar machen. Hiermit konnte die Probenphase beginnen, denn jetzt ging es nicht mehr ums Finden, sondern um Wiederholbarmachen und Einüben. Alle gesteckten Zeitpläne erwiesen sich alsbald als unrealistisch. Was neben unerklärlichen Schwierigkeiten (vermutlich zu hoher Stress in dieser Phase) so hemmend wirkte, waren die Kisten. Besonders der Anfangsaufbau und die Kistenbewegungen auf dem Marsch zum Chumbaba-Berg erforderten unendliche Choreographie- und Probenarbeit. Auch die Beleuchtung erwies sich in ihrer Kompaktheit -

30 Scheinwerfer waren fast schon zu viel - als sehr zeitaufwändig und sie wollte nie stimmen.

Dadurch, dass der Text erst für die Durchlaufproben verfügbar war, machte er trotz seines geringen Umfangs ebenfalls Probleme; das chorische Sprechen, das sich oft mit einem spielerischen Ablauf einer anderen Teilgruppe decken musste, klappte lange nicht. Die Stimmung war auf dem Nullpunkt, alle waren völlig geschafft. Die ersten Austritte kündigten sich an. Nachteilig war, dass den neuen Spielern erst einmal der Wille der Gruppe aufgedrückt wurde und dass diese dann im Schnellverfahren Gruppen- und Spielfähigkeit erlernen mussten, die die "alten Hasen" langsam und zum Teil auf

Workshops erfahren durften. Wie es dennoch klappte, weiß keiner so genau; alle bissen anscheinend die Zähne zusammen. Aber als wir uns als die geheimen Sieger beim Theatertreffen der Jugend in Berlin und beim Schülertheater Nordrhein-Westfalen feiern lassen durften, war alles nur noch schön -

Heinrich Waegner

VORSPIEL

Verfremdete Stimmen verbreiten in geheimnisvoll spärlichem Licht spielerisch gute Laune: Zuerst nur Atem, dann Stimmen: "Ojojoi, oho!" wird lachend, ironisch und provozierend in verschiedenen Tonlagen und Tempi wiederholt.

Wenn die Szene langsam heller wird, sieht man die Sprecher mit langen Rohren, in die sie hineinsprechen. Dazu trippeln Spieler (zuerst nur einer, dann immer mehr) in hohem Tempo herein und verrenken ("verzappeln") ihren ganzen Körper dabei, obwohl sie Kisten und andere Requisiten tragen (Kartenständer, große Sanduhr aus zwei Kopf auf Kopf stehenden Weinflaschen in einem Gestell), drei Dachlattenrahmen, die so zusammengebunden und schräg nach hinten aufgehängt werden, dass sie wie ein dreiteiliger Spiegel (ohne Glas) benutzt werden können, die die Spieler sorgsam aufstellen, herumrücken und dann plötzlich absurd irgendwo anders abstellen, um sie dann noch einmal umzustellen, zu korrigieren, bis sie endgültig ihren wirklichen Ort erreicht haben. Noch komplizierter wird es beim Bau der Kistenmauer, weil scheinbar jeder etwas anderes will. Dabei gibt es auch Geräusche. Insgesamt soll überbordende Spiellust "ausgespielt" werden, was sich daran zeigen lassen könnte, dass die Spieler plötzlich die "Mauer" abbauen und woanders wieder errichten.

[Lichtwechsel]

Wenn das gesamte Bühnenbild steht, frieren alle auf der von ihnen erbauten unregelmäßigen Kistenwand für 3 Sekunden in Siegerpose ein und tauchen dann dahinter ab. (Von hier aus werden die allermeisten Auftritte kommen, so dass kein Spieler die Bühne wirklich verlassen muss)

Plötzlich öffnet sich eine der oberen Kisten und ein Junge "fällt" schreiend fast heraus, aber die aufgeschreckte Mannschaft kann die Kiste noch vor dem

Absturz bewahren. Dann lacht der Junge über den gelungenen Streich, so dass alle lachend wieder hinter der Kistenwand verschwinden.

SPIELZIMMER

[Lichtwechsel]

(wieder kleines Licht)

(Ein Junge lässt ein elektrisches, ferngesteuertes Auto mit Power Slides, vor- und rückwärts auf die Bühne fahren und folgt ihm zuletzt. Da es gegen ein Hindernis prallt, wird das Kind mürrisch, setzt sich lustlos, seufzt. Der Chor hinter den Kisten flüstert erst, dann immer lauter und zynischer durcheinander, immer wiederholend)

CHOR:

1. Spiele!
2. Spiel doch.
3. Spiel doch was!
4. Zieh dich aus und spiel mit deinen Kleidern!

JUNGE:

Kein Bock.

(Die Spieler des Chores bringen viele Dinge heraus. Einer dreht die große Sanduhr um

(startet sie und das Spiel). Da sie auch Kleider auf die Bühne werfen und ihn fast dabei begraben)

JUNGE:

So was Blödes! - Macke, wa?

(Er entdeckt eine Pappkrone, einen Globus (Reichsapfel) und einen blauen Regenschirm

(Zepter). Spielt damit, probiert sie aus, macht sich zu einem König und posiert auf der Kiste, auf der er vorher saß. Dann dreht er sich zum dreiteiligen Spiegel (Lattenrahmen), um sich zu spiegeln, d.h. von hinten sind drei Spieler an die Rahmenöffnungen herangetreten und imitieren, was der "König" macht: Sich halb nach beiden Seiten drehen, Arm in die Hüfte stemmen, Bein heben, bücken, Kopf drehen, rückwärts schauen, militärisch grüßen etc.

Bald verlassen die drei Spiegelbilder ironisierend die Spiegelebenen, wenn sich der Junge mal abwendet, korrigieren sie z.B. blitzschnell eine falsche Drehung, geben dem, der einen Fehler gemacht hat, einen Klaps oder strecken dem Jungen hinterrücks die Zunge heraus, der aber davon nichts merkt. Aus dem Spaß wird Ernst: Der Junge streckt glücklich seine Würdezeichen dem Spiegel entgegen und während er sich drehend beäugt, wird er vom Chor abgelenkt durch Zurufe)

CHOR:

1. Ho, ho! Jetzt bist du König.
2. Meinst du jetzt, du kriegst alles, was du willst?
(Der Junge wird irritiert und die Spiegelbilder entreißen ihm seine Sachen, ziehen ihn in den Spiegel und treten selber als dreifaltiger König nach vorn, während er fassungslos und kopfschüttelnd wie in einem bösen Traum hinten verschwindet)
(Gilgamesch 1, der größte der drei mit Krone, Gilgamesch 2, eine mittelgroße Jugendliche mit Reichsapfel (kleiner Globus) und Gilgamesch 3, ein kleiner Junge mit Zepter (blauer Regenschirm), winden und drängeln sich in engem Körperkontakt nach vorn und wollen jeder die prominenteste Position in diesem Dreierknäuel einnehmen. Zuletzt steht der Große breitbeinig fast als "Sieger" da, aber stark bedrängt durch die anderen beiden, kann G 1 nicht verhindern, dass das Mädchen zwar seitlich abgedrängt, aber doch einen Schritt vor ihm zu stehen kommt und der Kleine aus der zurückgedrängten Position hinter dem Großen durch dessen Beine kriecht, so dass er auf der anderen Seite auch einen Schritt weiter vorn steht. Insgesamt bilden sie also einen Herrscher mit allen Insignien. (3 Sek. Freeze))

G 2:

(stellt sich auf einen Sockel, halb fragend)

Napoleon!

G 1, 3:

(brummelt Ablehnung)

G 1:

(hat einen Niesanfall)

He- He- He- Heródes!

G 2:

(lehnt ab)

Ach der!

G 3:

Kinderfeind!

G 1:

(weint fast, weil sein Vorschlag nicht ankommt)

G 3:

Gilgamesch.

G 1:

Gilgamesch?

G 2:

Nein.

G 3:

Doch!

G 1:

(überlegt, lässt das Wort auf der Zunge zergehen)

Gil-ga-mesch? Warum nicht?

G 2:

Okay.

G 3:

(glücklich, dass sein Vorschlag angenommen wurde)

Gilgamesch!

G 1:

Trés jolie!

G 1:

Also dann: Ich bin Gilgamesch.

G 2:

Gilgamesch der Mächtige.

G 3:

Gilgamesch der Große.

G 1, 3:

Zwei Drittel Gott.

G 2:

Ein Drittel Mensch.

G 1:

Der König von Uruk.

G 2:

Der Urkönig.

G 3:

König aller Könige.

G 1-3:

L'etat c'est moi!

(Evtl. kommt einer der Spieler von hinten und schießt ein Foto von ihnen mit Blitzlicht. Ab.)

G 1-3 marschieren im Gleichschritt im Gänsemarsch, wobei der Fuß immer erst hörbar über den Boden schleift, bevor er aufsetzt, und sprechen nacheinander)

G 1:

Ich will kämpfen, Städte bauen, rastlos trommeln,
Frauen schauen.

G 2:

Ich will hegen, sorgen, pflegen, alle schützen, allen
nützen.

G 3:

Ich will Gold und Lust und Macht, Reichtum, Stärke,
Königspracht.

(Während sie noch sprechen, hat sich abseits ein Liebespaar Rücken an Rücken auf eine der Kisten gesetzt. Sie verharren still und innig. Wie auf Kommando

(G 1 kann für jede Aktion den Einsatz geben: mit den Fingern schnipsen) drehen sich Gilgamesch 1-3 nach 3 Sekunden einmal um die eigene Achse. Nach 3 Sek. Freeze wenden sie ruckartig ihre Köpfe dem Paar zu. Wieder nach 3 Sekunden Kopf nach vorn. Nach weiteren 3 Sekunden)

G 1-3:

(Total hingerissen, auch körperlich mit Kraft, Kopf vor, sehr laut)

Oh!!!

(Nach drei Sekunden marschieren die drei feierlich hintereinander, mit jeweils einem Schleifschritt auf dem Boden, bevor der Fuß rhythmisch aufsetzt, einmal um die Bühne und von hinten um das Paar und bauen sich neben ihm auf: G 3 legt herrisch seine Hand auf die Schulter des Jünglings und weist ihn an, sich hinten einzureihen. Das Mädchen erschrickt, aber G1 und G2 und der Jüngling nehmen sie hoch und tragen sie über Kopf und marschieren wieder im Schleifschritt hinter die Kistenwand, wo sie oben wie auf ein Bett gelegt wird. Während G 2 und G 3 und der Jüngling (betroffen) zuschauen, tanzt G 1 einen "Totentanz" mit dem völlig angststeifen Mädchen: G 1 hat sie hochgehoben wie eine willenlose Puppe und sie bewegt sich nur, weil er sie bewegt. Eine Mädchenstimme singt ein schlichtes Lied ohne Text dazu. Zuletzt setzen G 2 und G 3 sie auf einer Kiste (Rücken zum Publikum) kniend ab und richten sie als "Cello" her: Rechter Arm hoch mit Faust als sog. "Frosch". G 1 zieht sich eine Weste über, verneigt sich vor dem Publikum, spielt Cello auf ihr, wobei er ihren rechten Arm wie das Griffbrett des Cellos befingernd und mit der rechten pantomimisch einen Bogen imitiert, mit dem er ihren Rücken "bespielt". Auch hier ist sie völlig reglos, nur ein "Instrument". Von sacht bis ekstatisch, ohne zu verulken, wiegt er sich mit der unhörbaren Melodie

(beliebiges Instrument, Ragtime oder etwas live?) mit. Nach dem Höhepunkt legt er sie achtlos ab. G 2 (stark) und G 3 (nur höflich), klatschen Beifall. G1 verbeugt sich)

[Lichtwechsel!]

DIE REVOLTE

(Das Volk mit Sonnenblumen kriecht unterwürdig und verängstigt über die Kisten und um sie herum herein und klappert zittrig mit Schlüsselbündeln. Sie verharren in einigem Abstand, trösten das Mädchen etwas und legen einen Mantel schützend über sie. G 1-3 weichen erschrocken ein wenig zurück, sind verunsichert. Da geht G 3 auf das Mädchen zu, beseht sie sich lange und erschreckt sie plötzlich mit einem sehr lauten Ruf)

G3:

Huh!

(Das Volk flüchtet zu den Kisten, wo es zitternd und jammernd im Knien zum Himmel betet. Dazu durch "Tröten" bis zur Unkenntlichkeit verfremdetes Sprechen, auch mit Becken und Trommeln untermalt)

[Lichtwechsel]

(von hinten)

DIE GÖTTINNEN FORMEN ENKIDU

(Drei Göttinnen steigen, fast nur im Profil von hinten beleuchtet, auf die Kisten und sprechen folgenden Text zeilenweise versetzt im "Kanon". D.h., wenn die erste die 2. Zeile beendet hat, setzt die zweite ihrerseits mit der 1. Zeile ein. Und wenn die erste schon die 4. Zeile beginnt, setzt die dritte Göttin mit der 1. ein, so dass jetzt immer 3 verschiedene Zeilen gleichzeitig zu hören sind, die am Ende einzeln auslaufen - wir hören zuletzt "die Jungfrau nicht zum Gehen" und in der 2. "Strophe" den Satz "Kraft und Übermut" also dreimal hintereinander)

DREI GÖTTINNEN:

Wie die Klagen sich gleichen vom ersten Tag,
so gleichen barbarisch sich die Taten.
Zu ungestüm herrscht Gilgamesch
und erdrückt das Volk mit Kriegsdienst.
Die harte Fron trennt Väter von Familien,
und auch das Recht der ersten Nacht
drückt düster auf die Seelen,
denn es darf die Jungfrau nicht zum Geliebten.
Zu herrisch,
zu mächtig,
zu stark,
zu schön,
zermalmt dieser König die Schwachen.
Ein Ebenbild braucht Gilgamesch,
das ihm bindet

Kraft und Übermut.

[Lichtwechsel]

(Die Göttinnen schieben Enkidu in einer Rollkiste nach vorn und beginnen, die Kiste wie einen Block Lehm zu kneten. Dabei öffnen sie auch den Deckel und kneten Enkidu allmählich in die Höhe, lustvoll alle Glieder einzeln bearbeitend, auch den Oberkörper, den Kopf, Gesicht, Haare ...)

ENKIDU:

(Wenn er schon halb aufrecht steht, erzählt er mit geschlossenen Augen sich selbst, aber jeder Satz wird vom unsichtbaren Chor als vielfaches Echo wiederholt)

Und die Göttinnen kniffen sich Lehm,
einen ungeheuren Block Erde,
und schleuderten ihn in die Steppe,
dass der Donner hallte
bis an das Ende der Welt.

Mit Liebe schufen sie seinen Leib,
riesig in der Höhe,
gewaltig in der Breite,
unbändig wie ein Stier.
Ein gewichtiger Koloss.
Sie nannten ihn Enkidu
und ließen ihn in der Obhut sanfter Tiere,
damit er nicht zu wild
die Welt aus den Angeln hübe
und doch stark sich erwiese,
dem ungestümen Gilgamesch zu trotzen.
So formten sie mit Lust
Ein Mannsbild ohnegleichen:
Stark und furchtlos für den Kampf,
doch sanft und großmütig in der Freundschaft.
Nur so erhoffte sich der Himmel
ein Einlenken des barbarisch sich gebärdenden
Gilgamesch.

(Die Göttinnen küssen ihn zuletzt wach und er öffnet die Augen und entsteigt der Kiste.

Göttin 1 und 2 helfen ihm dabei, Göttin 3 fährt die Kiste zurück und bringt drei Pappmaché- Gazellenköpfe sowie den blauen Regenschirm, den sie als "Quelle" geöffnet kopfüber auf den Boden stellt. Die Göttinnen führen die Köpfe behutsam am langen Arm zur Tränke, beschnüffeln Enkidu freundlich und zeigen ihm, wie man trinkt. Dabei bewegen sich die Göttinnen selber sorgsam, als ob die Tier(-köpfe) ihre eigenen Kinder

wären, streicheln sie und schöpfen auch für sich selbst mit der Hand Wasser aus dem Schirm. Hinter den Mänteln und einem Netz auf dem Kleiderständer, der geschickt von hinten beleuchtet wie eine dunkle Ecke des Waldes wirkt, lauert der Jäger, der Enkidu mit dem Netz einfangen will. Aber der befreit sich leicht. Der Jäger zittert vor Angst und wagt sich nicht aus seinem Versteck, bis Enkidu davongeht)

URUK

(In der Stadt ruft der Jäger alle Menschen zusammen, die hinter der Kistenmauer auftauchen und alles entsetzt glauben, was er da erzählt: Er trippelt aufgeregt schreiend ein paar Runden und weckt mit seinem Getöse alle Schlafenden; er verfremdet seine Stimme mit einer Trötentüte so, dass der Text nur geahnt werden kann; dafür spielt er aber die ungeheuren Maße des "riesigen" und fürchterlich starken Enkidu übertrieben pantomimisch aus)

JÄGER:

König Gilgamesch! Bürger der Stadt Uruk! Verriegelt eure Häuser, flieht! Es kommt ein gigantischer Wilder; er wird uns alle zermalmen. Er hat zwei riesige Arme, zehn gewaltige Finger, Schenkel wie ein Elefant und Muskeln wie ein Stier. Ich habe es mit eigenen Augen gesehen, wie ihn die drei Göttinnen aus einem Klumpen Lehm geformt haben und wie er mit den Tieren des Waldes lebt.

(Im Palast geht das Licht an. G 1, 2, und 3 erwachen)

G 3:

(schreckt hoch und geht auf den Marktplatz)

Wer wagt es, meine Ruhe zu stören?

(kommt und boxt den Jäger)

Hat dich jemand verprügelt, dass du so schreist? War das deine Frau?

(lacht)

Komm, kämpfe mit mir, wenn du Mumm in den Knochen hast!

Jäger:

(in höchster Not)

Ich kann doch nicht gegen meinen König kämpfen!

G 3:

(boxt ihn)

Aber ich kann gegen einen Feigling kämpfen!

(Er nimmt ihn in den Schwitzkasten)

He!?

(Als der viel kleinere G 3 den Schwitzkasten zudrückt und anhebt, hebt in Wirklichkeit der Jäger den kleinen König in die Höhe.)

JÄGER:

Au! Nein, ein Tiermensch.

G 3:

Willst du mich beleidigen?

(drückt wie oben wieder zu)

JÄGER:

Au! Nein, wirklich, Herr, es ist ein Wilder, ein Wolfsmensch, stärker als der Löwe, finster wie ein Eber, schnell wie eine Gazelle.

G 3:

(verblüfft)

Dann müsste er ja stärker sein als ich!

(drückt zu)

Für diese Lüge wirst du gehängt!

(Er winkt und eine Schlinge wird ihm zugeworfen)

JÄGER:

Gnade - ich spreche die Wahrheit - er weidet mit den Tieren.

G 3:

So kurz vor seinem Ende und noch so voller Lügen, he!

(Er schlingt ihm das Seil um den Hals und schleudert ihn im Kreis)

JÄGER:

(versucht sich mit den Händen am Seil festzuhalten und unter großem Druck)

Er zerreißt mir die Netze und befreit meinen Fang. Er ist wirklich größer als du, behaart und schrecklich!

Chor:

(mischt sich schadenfroh ein und schlägt und tritt nach dem Vorbeifliegenden)

JÄGER:

(überschlägt sich und stürzt zu Boden)

G 1:

(mischt sich ein)

Größer als ich? Der müsste erst noch geboren werden!

Wenn das wahr ist, fange und zähme ihn mir!

(zeigt auf das Mädchen)

Da, nimm das Mädchen mit.

(Er pfeift herrisch)

MÄDCHEN:

(schält sich aus dem großen Königsbett und kommt graziös herbei)

G 3:

Sie hat stärkere Waffen als du!

(lacht und klatscht ihr anzüglich auf den Po)

MÄDCHEN:

(übergeht das hoheitsvoll, packt ihren Koffer und ergreift einen Apfel)

JÄGER:

(geht mit dem Mädchen ab)

(Alle ab)

[Lichtwechsel]

AN DER TRÄNKE IM WALD

(Enkidu nähert sich langsam witternd wie ein Tier mit vielen ruhigen Pausen dem blauen Regenschirm ("Quelle"), steht und schaut im Zwielficht der Bäume. Die drei Göttinnen kommen schweigend und führen ihre Gazellen (-köpfe) behutsam zur Quelle, tränken und streicheln sie, trinken selber und stehen friedlich im Wald. Da schickt der Jäger - selber hinter dem Netz lauernd - das Mädchen dazu. Die Gazellen und die Göttinnen heben gespannt die Köpfe, haben aber keine Angst vor ihr, die ihnen den Apfel entgegen hält. Als sie lockend zurückweicht, folgt ihr Enkidu zögernd, argwöhnisch, doch auch angezogen von ihr durch die Bäume (Kleiderständer mit Kostümen von hinten beleuchtet) nach hinten. Alle hoheitsvoll, ruhig, andächtig. Hinten hört man Enkidu den Apfel schmatzen. Die Götter-Gazellen schauen ihnen erstaunt (erstarrt) nach und schrecken erst auf und davon, als der Apfelrest von hinten auf die Bühne rollt und vorne liegen bleibt. Hinter den Kisten kommt das Mädchen hervor)

MÄDCHEN:

Enkidu? Kommst du? Und bring auch den Koffer mit!

ENKIDU:

(kommt mit dem Koffer, unsicher, befremdet von dem Gegenstand. Sie zeigt ihm, wie man ihn öffnet und wie er innen aussieht. Dann holt sie den Apfel und legt ihn

hinein. Enkidu beobachtet alles genau; streichelt ihr Haar, drückt sie unbeholfen an sich und dann in den Koffer hinein, verschließt ihn)

MÄDCHEN:

Enkidu!

(erstaunt, fast lachend)

Was machst du?

ENKIDU:

(nimmt den Koffer, lauscht nach drinnen und hebt ihn dann auf die Schulter und trägt ihn fort)

MÄDCHEN:

Enkidu!

(ängstlich)

Was tust du da?

(besorgt)

Enkidu?

(beide ab)

JÄGER:

(während er spricht, holt er den Regenschirm und trägt ihn nach hinten; dann stellt er sich in Positur und erzählt dem Publikum)

Und Enkidu überwand - immer noch misstrauisch seine Furcht und seine Angriffslust und staunend entdeckte er die Artgenossin.

Und Freude überkam ihn und Begierde.

Und er legte seine Unschuld ab wie ein lästiges Fell und wurde Mensch

und über Nacht erwachsen.

ENKIDU:

(kommt langsam hinter den Kisten hervor, lauscht fürsorglich in den Koffer hinein)

JÄGER:

Fürsorglich und halb schon gezähmt schützt er nun das Mädchen, das ihm so freundlich begegnet war. Stolz trägt er seine Beute zur Stadt, der Behausung der Menschen. Die Tiere aber erkennen ihn nicht mehr und fliehen den fremden Geruch und die Sprache.

[Lichtwechsel]

URUK

MÄDCHEN:

(noch im verschlossenen Koffer)

Enkidu?

ENKIDU:

(stellt den Koffer auf den Kisten ab und öffnet ihn vorsichtig)

MÄDCHEN:

(erhebt sich daraus etwas verwirrt, muss aber lächeln über den naiven Mann)

Enkidu?

(Sie holt einen Mantel heraus, den sie ihm vorsichtig umlegt)

ENKIDU:

(lässt es sich gefallen, zuckt zurück vor der ungewohnten Bekleidung, vertrauend, aber auch scheu)

MÄDCHEN:

(wirft den Koffer zu)

ENKIDU:

(erschrickt von dem ungewohnten Lärm; aber dann imitiert er ihn, mehrfach auf den Koffer trommelnd)

MÄDCHEN:

(fällt belustigt mit ein. Allmählich finden sie zu einem gemeinsamen Takt)

CHOR:

(erst hinter den Kisten, dann sich erhebend, trommeln alle einen heißen Rhythmus auf den Kisten)

G 1:

(stürmt schreiend herbei)

Aaaah!

(Er gibt Enkidu eine schallende (Theater-)Ohrfeige, d.h. wenn einer [am Gesicht vorbei] "schlägt", klatscht der andere in die Hände)

Chor:

(geht beobachtend in Deckung)

Enkidu:

(dreht sich um die eigene Achse, hält sich die Backe und "schlägt" dann zurück)

G 1:

(dreht sich, hält seine Backe und schlägt abermals)

Chor:

(jauchzt schadenfroh, dass endlich einmal jemand dem Gilgamesch trotzt)

(Die Schlägerei wird immer schneller wiederholt, bis beide ermüdet den Schlagrhythmus als Walzertakt tanzend nur noch in die Hände klatschen und sich leicht tanzend dazu im Kreis bewegen. Auch der Chor klatscht Beifall für diese Darbietung)

ENKIDU:

(bemerkt, dass sie ja gar nicht mehr kämpfen und schreit plötzlich kämpferisch)

Aaaah!

(Alle verstummen erschreckt. Dann geht er nach vorne,

wo auf der überdimensionierten Sanduhr noch eine Schachuhr steht. Die drückt er, geht auf G 1 zu und stößt mit seinem Kopf gegen dessen Brust)

G 1:

(packt unfaireweise auch mit den Händen zu, als sie beide versuchen, wie Böcke sich Kopf an Kopf wegzuschieben)

ENKIDU:

(gewinnt eigentlich, denn er schiebt den stehend rückwärts rutschenden G 1 quer über die Bühne)

G 1:

(immer unfair, er schlägt Enkidu plötzlich zu Boden, so dass er diesen Kampf gewinnt. Dann geht er zu Schachuhr, drückt seinen Knopf und hebt den benommenen Enkidu auf. Dann holt er tief Luft und "spuckt" sehr weit ins Publikum, wobei er den Aufschlag mit dem Fuß andeutet. Dafür erhält er Beifall und feiert sich auch in Siegerlaune selber)

ENKIDU:

(spuckt nur unbedeutend weit. Nach einer beschämten Pause startet er wieder die Uhr und hält lange den Atem an)

CHOR:

(macht es ihm nach, kann es aber längst nicht so lange wie er. Beide blasen dabei die Backen auf, so sehr sie können. Doch die Luft entweicht ihnen geräuschvoll. Da schlägt G 1 Enkidu auf den Rücken, so dass der auch seine Luft verliert)

G 1:

(pumpt sich voll; der Chor macht ihm alles nach. Und er hält und hält die Luft, aber der Chor ist schon längst geräuschvoll erschöpft. Da verdreht er die Augen und fällt ohnmächtig zur Seite, wo ihn aber Enkidu auffängt und wieder aufrichtet. Erst dann atmet G 1 mit großem Beifall aus. Dann drückt er die Uhr, baut sich auf, hält den offenen Mantel im Profil vor das Publikum und die Mitspieler bejubeln offenbar einen mächtigen Phallus, der aber wirklich unsichtbar bleibt. Dann zeigt er über die Bühne schreitend großspurig mit dem Zeigefinger an, wie weit er pinkeln kann; unter Beifall zieht er dort eine Linie!)

ENKIDU:

(baut sich wortlos dort auf, öffnet bei G 1 seinen Mantel und geht in umgekehrter Richtung "pinkelnd" nicht nur über den Startplatz von G 1 hinaus, sondern verschwindet im Off. Zum Staunen aller dreht er eine