

# SCHULTHEATERTEXTE.DE

DIE INTERNETPLATTFORM FÜR DARSTELLENDES SPIEL

TILO PRÜCKNER / ROLAND TEUBNER

## GILGAMESCH UND ENGIDU

Wie Gilgamesch und Engidu Freunde werden

Für den Text wurde die Übersetzung des Gilgamesch-Epos aus dem Reclam-Verlag Stuttgart (RUB 7235) benutzt. Wir danken dem Verlag für die freundliche Genehmigung.

© Verlag der Autoren Frankfurt am Main, 1981

Alle Rechte vorbehalten, insbesondere das der Aufführung durch Berufs- und Laienbühnen, des öffentlichen Vortrags, der Verfilmung und Übertragung durch Rundfunk, Fernsehen und andere audiovisuelle Medien, auch einzelner Abschnitte. Das Recht der Aufführung ist nur zu erwerben von der

VERLAG DER AUTOREN GmbH & Co. KG  
Taunusstraße 19, 60329 Frankfurt am Main  
Tel. 069/238574-20, Fax 069/24277644  
E-Mail: [theater@verlagderautoren.de](mailto:theater@verlagderautoren.de)  
[www.verlagderautoren.de](http://www.verlagderautoren.de)

Den Bühnen und Vereinen gegenüber als Manuskript gedruckt. Dieses Exemplar kann, wenn es nicht als Aufführungsmaterial erworben wird, nur kurzfristig zur Ansicht entliehen werden. Dieser Text gilt bis zum Tage der Uraufführung als nicht veröffentlicht im Sinne des Urhebergesetzes. Es ist nicht gestattet, vor diesem Zeitpunkt das Werk oder einzelne Teile daraus zu beschreiben oder seinen Inhalt in sonstiger Weise öffentlich mitzuteilen oder sich mit ihm öffentlich auseinanderzusetzen. Der Verlag behält sich vor, gegen ungenehmigte Veröffentlichungen gerichtliche Maßnahmen einleiten zu lassen.

## **Gilgamesch und Engidu**

## PERSONEN

**GILGAMESCH** ist der Stärkste von allen und meint, das auch immer beweisen zu müssen. Eine Mischung aus Lausbub und Angeber. Jedes Kind kennt ihn.

**DER ALTE** ist im Besitz der Weisheit. Weil er alt ist, nimmt er auf Konventionen nicht viel Rücksicht, seine Bedürfnislosigkeit ist freiwillig. Er ist kauzig und närrisch und wird so akzeptiert.

**DER JÄGER** ist die komische Figur. Ein Großmaul, aber ängstlich wie ein Hase.

**DIE DIRNE** singt gern, hat immer Zeit. Sie kennt die Macht der Liebe und hat deshalb keine Angst. Sie ist in viele Meter weißes Leinen eingewickelt und zeigt erst dann ihre ganze Schönheit, wenn sie in den Wald geht und sich für Engidu auszieht.

**NINSUN, DIE MUTTER** ist schon viele, viele Jahre alt. Keiner weiß genau, wie alt sie ist. Es hat sie schon immer gegeben. Sie sitzt schon fast versteinert in ihrem Spinnwebengemach; immer wenn sich ihre Türe öffnet, rieselt der Staub. Ihre Stimme kommt von weit her.

**DAS VOLK** der Schmied: meist mürrisch, weil er so schwitzt  
der Wasserträger: er hat es immer eilig  
der Händler: sein Organ kennt jeder in der Stadt  
die Wäscherin: eine ordentliche Frau  
die alte Frau: schwatzt gern

**ENGIDU** der Dunkle. Er könnte ein Bruder von Gilgamesch sein. Er ist nackt und geschmeidig wie ein Tier. Schwarz fällt ihm das Haar auf die Schultern; sein Körper ist mit magischem Blau geschminkt. Er denkt nicht viel, handelt mehr nach Gespür.

**DIE TIERE** der Wolf: ist schnell und in ständiger Unruhe. Engidu mag ihn besonders gern  
der Bär: ist eben ein Bär  
das Wildschwein: hat nur Fressen im Kopf  
der Stelzvogel: pocht auf seine Eigenart

**WER – WER** der Riese, ist ungeheuer groß, aber ein Bluffer. Eine Möglichkeit: ein Spieler sitzt unter einem langen Gewand auf den Schultern eines anderen.

**DER DRACHE** hat ein mächtiges Maul und verschlingt alles. Eine Möglichkeit: Ein großes strapazierfähiges Tuch, unter dem vier oder fünf Schauspieler agieren. So kann der Drache ständig seine Form verändern: Er ist mehr eine Amöbe als ein Lindwurm.

Das Stück ist mit zehn Schauspielern zu spielen.

## **Vorbemerkung zur szenischen Realisierung**

Diese Bemerkungen sind als Anregungen gedacht, um den praktischen Zugriff zu erleichtern, nicht als Handlungsanweisung.

Dasselbe gilt für die Illustrationen von Roland Teubner. Auch sie zeigen eine Möglichkeit, an das Stück heranzugehen, eine etwas andere als die folgenden Überlegungen und Hinweise, die auf unseren Erfahrungen aus der Aufführung an der Schaubühne am Halleschen Ufer Berlin 1971 basieren.

Gilgamesch und Engidu ist ein Stück, in dem sehr wenig gesprochen wird. Mit geringfügigen Abweichungen ist der Dialog dem Gilgamesch-Epos entnommen. Das Fremde des Textes bedeutet kein Hindernis für Kinder, wenn die Haltung des Schauspielers in der jeweiligen Situation klar ist. Insbesondere haben wir das Prinzip der Wiederholungen beibehalten. Es ist besonders wichtig, wenn man für Kinder ab fünf Jahren spielt.

Zum rhythmischen Originaltext entstand im Laufe der Proben ein sparsamer Prosatext, der dazu dient, szenische Abläufe zu verdeutlichen. Innerhalb des simultanen Geschehens lenkt er die Aufmerksamkeit auf die für den Fortgang der Handlung entscheidende Aktion. Andererseits ist er notwendig für die Szenen, die im Epos zwar beschrieben, aber nicht mit Texten ausgeführt sind. Andere szenische Erfindungen erfordern selbstverständlich andere Texte.

Je weitläufiger die Bühne ist, desto reizvoller ist das simultane Spiel. Die Wege aus der Stadt, durch die Steppe, in den Wald, diese Wege brauchen Raum und Zeit. Wir verwendeten nach Möglichkeit nur natürliche Materialien, um den Kindern möglichst konkret den Mythos zu erzählen: Sand für die Steppe, Bäume für den Wald. Engidu hat sein Lager in einem Laubhaufen. Im Tümpel ist Wasser. Echtes Schilf raschelt geheimnisvoller als hergestelltes. Die Häuschen der Stadt waren würfelartige Kuben, verkleidet mit dem Geflecht ausrangierter Körbe. Sie erinnerten an die geflochtenen Hütten, die im Zweistromland-Delta noch anzutreffen sind.

Auch bei den Kostümen versuchten wir, konkret zu sein. So entsprach die Bekleidung der Stadtbevölkerung der Alltagskleidung der heutigen Bewohner dieser Gegend: alte verwaschene und ausgebleichte Leinenstoffe.

Bei den Tieren beschränkten wir und darauf, die entsprechende Silhouette zu betonen, um das Wiedererkennen zu ermöglichen, andererseits – durch entsprechende Materialien (Zotteln, Borsten, Federn) – die Fremdheit und Unheimlichkeit zu verstärken. Die Tiere haben also nichts mit den üblichen niedlichen Märchentieren zu tun, wie wir sie an Weihnachten auf den Bühnen meist zu sehen bekommen. Sie tierisch zu zeigen heißt auch: sie fremd erscheinen zu lassen. Ihre Welt ist die Nacht, unheimlich und fremd – gefährlich.

In unserer Inszenierung schien nur spärliches Mondlicht im Wald, so dass die Tiere meist nur wie Schatten huschten. Für die Charakterisierung so entscheidend wie der jeweilige Bewegungsgestus der einzelnen Tiere sind die entsprechenden Geräusche: Grunzen, Knurren, Gehechel, Scharren, Getrappel, Schaben usw.

Im Gegensatz dazu die Welt des Tages: der Mensch. Schön wäre es, wenn etwas von der Stilisierung, wie sie auf ägyptischen und sumerischen Reliefdarstellungen von

Kriegern, Bauern usw. zu sehen ist, auch auf die Darstellung des Volkes von Uruk übertragen werden könnte. Viel hängt davon ab, wie bunt das Leben in der Stadt gezeigt wird. Welchen Beschäftigungen wird nachgegangen, welchen Vergnügungen und welchen Einfluss nehmen die Tageszeiten darauf? Wie äußern sich die Beziehungen des Volkes zu Gilgamesch?

Sonne und Mond erscheinen bei uns als Scheinwerferprojektionen auf der weißen Rückwand. So konnten sie aufgehen, über den Himmel wandern und untergehen, je nach den Bedürfnissen der Handlung. An manchen Tagen raste die Sonne geradezu über den Himmel, um das Augenmerk möglichst schnell wieder auf die Geschehnisse der Nacht zu lenken, z.B. die Liebesnächte am Teich. Das subjektive Erleben von Zeit – dazu gehört auch das Anhalten von Zeit – entspricht der kindlichen wie der mythischen Erfahrung. Sonne und Mond wurde dabei jeweils ein eigener Klang zugeteilt, der besonders deutlich beim Aufgehen ertönte, volltönend die Sonne, silbrig leicht der Mond. Oft blieb er auch während der ganzen Szene leise als Klanghintergrund stehen, um so die entsprechende Tages- oder Nachtzeit stimmungsmäßig einzubinden.

Wir haben versucht, alle Vorgänge, gerade die geheimnisvollen und fremdartigen, den Kindern möglichst klar vorzuführen. Das bedeutet ein einfaches Spiel, fast holzschnittartig und ohne Schnörkel, ein Spiel, das sich viel Zeit nimmt und die Gegensätze durch eindeutige Haltung und Charakterisierung herausarbeitet. An bestimmten Stellen, etwa bei dem großen Fressen oder dem Drachenkampf, haben wir uns nicht gescheut, die Geschichte auf clowneske Art zu erzählen, die Kinder auch direkt ansprechen und ins Spiel mit einzubeziehen.

Für die gesamte Aufführung gilt, dass jedes Element, ob Licht, Bewegung, Geräusch oder Material, für die Kinder auch als solches wieder erkennbar ist.

Vom Stadtplatz führt ein Weg hinab durch das mächtige Stadttor in die sandige Steppe. Weiter rechts eine Tränke, von Schilf und Sträuchern umgeben. Anschließend der Wald mit Engidus Schlafplatz, einem Laubhaufen unter einem umgestürzten Baumstamm.

Im Hintergrund Berge, die sich bis nach Uruk erstrecken. Hinter dem Wald steigen sie ganz rechts zu einem hohen Gipfel an. In der Mitte über der Spielfläche Sonne und Mond. Sie sind noch eins, eine blasse Lichtscheibe am Himmel.

Die Bühne ist eine breite Spielfläche, auf der simultan gespielt wird. Links erhöht Uruk, die Stadt. Über- und nebeneinander verschachtelte Häuschen, die sich um den Stadtplatz gruppieren. Die Häuser sind durch Leitern und Schrägen erreichbar. Auf dem höchsten Punkt der Stadt Gilgameschs Bett und seine große Trommel. Unten am Stadtrand ein Gerümpelhaufen. Dort haust der Alte.

## 1. Tag

*Sonne und Mond teilen sich. Der Mond zieht nach rechts und geht hinter den Bergen unter, die Sonne nach links und bleibt über Uruk stehen. Morgenstimmung. Der Alte ist erwacht, aus seinem Verschlag gekrochen und wandert, noch mit der Sonne, den Weg hinauf in die Stadt. Er spielt dabei auf seiner Flöte und besteigt einen Turm, um mit seinem Morgengesang die Stadt zu wecken. Uruk belebt sich. Fensterläden werden aufgestoßen, ein Mann holt Wasser, der Schmied hämmert. Einer geht mit einem leeren Korb los und kommt voll bepackt zurück. Die Dirne singt und putzt sich in ihrem Fenster. Eine Frau hängt Wäsche auf.*

*DER ALTE auf dem Turm. Sein Gesang ist schreiend, ähnlich einem Muezzinruf. Er begleitet sich auf einem Zupfinstrument*

Es war einst in uralten Zeiten ein König,  
der Herrscher in der Stadt Uruk,  
Gilgamesch mit Namen.  
Wie die Sonne gewaltig ist seine Stärke.  
Seine Waffen gebraucht er mit Ungestüm –  
Niemand gibt es, der im Kampfe  
ihm gleich kommt.  
Am helllichten Tag und bei Nacht  
trotzt er dem Volke.

*Bei der Erwähnung seines Namens tritt Gilgamesch am höchsten Punkt der Stadt auf. Er geht stampfend auf und ab und begrüßt mit lautem Brüllen den Tag. Durch sein Ungestüm und seinen Übermut versetzt er das Volk in Schrecken. Er will helfen, stört dabei aber die Leute bei der Arbeit. Das Volk zieht sich zurück, die Wäsche wird weggehängt, der Wassertopf zerbricht, die Fensterläden werden zugeschlagen.  
Es wird Abend. Gilgamesch geht allein hinauf zu seinem Bett, er trommelt.*

*DER ALTE Des Volkes Jammern hörte die strahlende Sonne.*

Den Mond rief sie zu sich und sprach:  
»Erschaffe mir einen, wild wie der Bergwolf,  
der umgestüm ist im Herzen gleich Gilgamesch.  
Wettstreiten sollen die beiden. Uruk erhole sich.«  
Der Mond wusch sich die Hände,  
kniff sich Lehm ab, warf ihn draußen hin,  
Engidu formt er daraus, den Dunklen,  
den Sohn der Nachtstille. Engidu,  
der hört, wie das Gras wächst.

*Währenddessen ist die Sonne untergegangen.*

## 1. Nacht

*Der Mond geht auf über der Steppe, Grillen zirpen. Waldgeräusche. Engidu springt aus dem Dickicht, wittert, tummelt sich dann auf der Waldwiese, sucht nach Knollen und Wurzeln, frisst sie. Allmählich bevölkert sich der Wald mit den Tieren. Der Bär, das Wildschwein, der Wolf, ein Stelzvogel. An der Tränke gibt es Streit zwischen dem Vogel und dem Wolf. Engidu rauft mit dem Wolf und verjagt ihn.*

*Der Mond verblasst. Es dämmt. Engidu stöbert das Wildschwein in seinem Blätterlager auf, vertreibt es und wühlt sich selbst hinein, um zu schlafen. Die Tiere verschwinden im Wald. Engidu ist allein.*

## 2. Tag

*Die Sonne geht über Uruk auf. Gilgamesch erwacht, gähnt gewaltig, streckt sich, isst einen Apfel. Er wäscht sich, so dass es in der Stadt regnet. Die Stadt erwacht davon. Der Jäger flickt sein Netz. Gilgamesch steigt die Stufen zum Stadtplatz hinunter. Dort trommelt er. Man macht Musik zusammen, und die Männer üben sich im Stockkampf. Die Arbeit bleibt liegen.*

DIE FRAUEN Von früh bis spät ist Lärm in der Stadt,  
alle hält er auf Trab,  
alles dreht sich um ihn.  
Immer muss er der Erste sein!  
Es gibt keinen, der es aufnimmt mit Gilgamesch!

*Der Stockkampf. Gilgamesch ist allen überlegen. Als ersten schlägt er den Jäger vom Platz.*

DER JÄGER Zeit ists, mein Netz zu spannen.

*Er geht den langen Weg in den Wald, um an der Tränke sein Netz zwischen zwei Bäumen aufzuhängen. Währenddessen geht der Stockkampf weiter, bis Gilgamesch alle anderen vom Platz vertrieben hat und schließlich nur noch mit sich selbst kämpft. Der Alte lacht ihn aus. Gilgamesch hält inne. Er merkt, dass er alleine ist.*

*Es dämmt. Betrübt steigt er die Stufen zu seinem Schlafplatz hoch und legt sich ins Bett. Gleichzeitig kommt der Jäger auf dem Heimweg beim Alten vorbei und lässt sich bei ihm nieder. Sie rauchen zusammen Wasserpfeife.*



## 2. Nacht

*Der Mond geht auf. Engidu sitzt auf seinem Baumstamm und heult den Mond an. Auf dem Weg zur Tränke verfängt sich der Wolf im Netz. Er zappelt und winselt. Die anderen Tiere kommen, stehen unruhig dabei. Engidu, der alles beobachtet hat, springt dazu, zerreit das Netz und befreit den Wolf. Der Wolf zittert vor Schreck am ganzen Leib. Engidu beruhigt ihn.*

DER JÄGER *noch beim Alten*

Genug geraucht, an die Arbeit!

*Er geht zurück in den Wald und sieht das zerrissene Netz. Engidu springt lautlos auf seinen Stamm und faucht. Der Jäger entdeckt ihn, erschrickt und stürzt, vor Angst zitternd, zurück zur Hütte des Alten.*

DER JÄGER Höre mich Alter: Ein Mann, der vom Berge gekommen,  
der Stärkste im Land ist er, Kraft hat er,  
schnell wie ein Wolf streunt im Wald er herum,  
ans Wasserloch kommt er abends zum Saufen.  
Die Netze, die ich spannte, riss er entzwei,  
ich konnte mich ihm nicht nähern vor Furcht.  
Angst habe ich jetzt noch und bleibe zu Haus.

*Gilgamesch träumt unruhig, wälzt sich im Bett hin und her und spricht im Schlaf.*

DER ALTE Wisse Jäger, in Uruk wohnt Gilgamesch,  
der Stärkste im Land ist er, Kraft hat er,  
wie die Sonne gewaltig ist seine Stärke.  
Erzähl ihm vom Tiermensch, was du gesehen.  
Ein Mädchen soll er dir geben,  
führ sie zur Tränke.  
Soll das Mädchen ihn zähmen dort, durch die Liebe!  
Wenn dann das Wild herankommt zur Tränke,  
werfe sie ab ihr Kleid, zeig her ihre Schenkel.  
Sieht er sie so, wird er schon kommen,  
doch sein Wild, das aufwuchs mit ihm in der Steppe,  
das wird ihm untreu.

*Wie Engidu den Wolf, so beruhigt jetzt der Alte den vor Angst schlotternden Jäger.*

*Gilgamesch springt aus dem Bett und weckt seine Mutter Ninsun. Sie wohnt direkt unter seinem Schlafplatz.*

## GILGAMESCH

*Ninsun – Sie öffnet knarrend die Tür.*

Mutter! – Der Traum, den ich gerade sah:

Allein ging ich durch die Straßen von Uruk.

Da sammelten sich um mich die Sterne am Himmel,

der größte von ihnen, der Mond,

er stürzte auf mich herab.

Heben wollt ich ihn, da war er zu schwer,

bewegen wollt ich ihn, und konnt ihn nicht bewegen.

Die Männer von Uruk liefen herbei.

Da stemmte ich mich dagegen – sie halfen dabei.

Ich hob ihn auf und trug ihn hin zu dir.

NINSUN Vielleicht, Gilgamesch, wurde einer wie du  
in der Steppe geboren.

Aufwachsen ließ ihn das Gebirge.

Wenn du ihn siehst, wird er dir gefallen.

Der starke Engidu ist es,

Engidu, der dem Freund hilft in der Not,

der Stärkste im Land ist er, Kraft hat er,

wie die Sonne gewaltig ist seine Stärke.

GILGAMESCH Wie du sagst, Mutter, so soll es geschehen.  
Einen Freund – ja, einen Freund, den will ich haben!

*In der Zwischenzeit ist der Mond verblasst.*

### 3. Tag

*Die Sonne geht auf. Der Jäger schreckt aus dem kurzen Schlummer auf und rast  
hinauf zu Gilgamesch in die Stadt.*

DER JÄGER Höre mich, Gilgamesch:

Ein Mann, der vom Berge gekommen,

der Stärkste im Land ist er, Kraft hat er,

wie die Sonne gewaltig ist seine Stärke.

Schnell wie ein Wolf streunt im Wald er herum,

ans Wasserloch kommt er abends zum Saufen.

Die Netze, die ich spannte, riss er entzwei.

Ich konnte mich ihm nicht nähern vor Furcht.

DER JÄGER Angst hab ich jetzt noch und bleibe zu Haus.

*Der Jäger hüpfte in Gilgameschs Bett und zieht sich die Decke über den Kopf.*