

MÜNCHENER LAIENSPIELE

*Herausgegeben von Margarethe Cordes und Erich Colberg*

---

HEFT 94

## Jeden Tag bist du gerufen

*Spiellegende*

*um den vierten Weisen aus dem Morgenlande*

*von Karl Dorpus*



DEUTSCHER LAIENSPIEL-VERLAG  
WEINHEIM/BERGSTRASSE

### *Bestimmungen über das Aufführungsrecht*

Das Recht für eine einmalige Aufführung dieses Spieles wird durch den Kauf der vom Verlag vorgeschriebenen Rollenbücher erworben. Für jede Wiederholung bzw. weitere Aufführung des Spieles muß eine vom Verlag festgesetzte Gebühr vor der Aufführung an den Deutschen Laienspiel-Verlag in Weinheim/Bergstraße gezahlt werden, der dann die Aufführungsgenehmigung erteilt.

Für jede Aufführung vor mehr als 300 Plätzen ist außer dem Kaufpreis für die vorgeschriebenen Rollenbücher eine Tantieme von 10% der Gesamteinnahmen (Eintrittsgelder und Sammlungen), mindestens aber in Höhe des Aufführungsrechtes, an den Verlag zu entrichten.

Diese Bestimmungen gelten auch für Wohltätigkeitsveranstaltungen und Aufführungen in geschlossenen Kreisen ohne Einnahmen.

Unerlaubte Aufführungen, unerlaubtes Abschreiben oder Verleihen der Rollen müssen als Verstoß gegen das Urheberrecht verfolgt werden. Alle Rechte, auch die der Übersetzung, Verfilmung und Rundfunkübertragung, sind vorbehalten. Das Recht zur Aufführung erteilt ausschließlich der Deutsche Laienspiel-Verlag, Weinheim/Bergstr. 908

---

Für eine einmalige Aufführung dieses Spieles ist der Kauf von 7 Büchern vorgeschrieben.

Weitere Textbücher können zum Katalogpreis nachbezogen werden.

Schon der Titel des Spieles sagt, wohin es zeitlich gehört, nämlich in *jeden* Tag, der eine Gemeinschaft zu einer besinnlichen Stunde zusammenruft. Ich denke also nicht nur an die religiösen Höhepunkte des Jahres, sondern auch an die Zusammenkünfte unserer Frauenkreise, unserer Männergemeinschaften und Jugendbünde, an unsere Feierstunden zu Missionsfesten und die großen Treffen christlicher Gemeinschaften. Man würde den Ruf des Spieles verkennen, wenn man es nur dem Weihnachtskreis zuschreiben wollte.

Eine Spielschar von sieben jungen Männern und fünf Mädchen, dazu noch jemand, der verantwortlich für die Beleuchtung zeichnet, ist notwendig, — und ein Spielführer, dem es nicht um schnell zu pflückenden billigen Lorbeer gehen darf, der vielmehr gewillt ist, seine Schar für einen längeren Zeitraum unter den Ruf dieses Spieles zu stellen; denn nur aus Versenkung und hingebungsvoller Arbeit wird schließlich überzeugend aufleuchten das: Was ihr getan habt dem geringsten meiner Brüder, das habt ihr mir getan.

Die szenischen Anmerkungen des Verfassers geben in ihrer Breite, auch in ihrer geschliffenen Formulierung, dem Spielleiter Hinweise und Anregungen. Für den, der sie wirklich mit seiner Schar debattiert oder sie vor den Proben für sich durchdenkt, ersetzen sie eine ganze Dramaturgie des Laienspiels. Niemand sollte über sie hinweglesen, ehe er zu seiner eigenen Auffassung eines Auf-

tritts, einer Begegnung, einer besonderen Aussage im Wort kommt. Man merkt in jeder Phase der Handlung, daß Karl Dorpus kein Schreibtischstrategie des Laienspiels ist. Seine Spiele entstehen in der Gemeinschaft, sind bereits vor der Veröffentlichung mit einer Schar gestaltet worden, — gestaltet und immer wieder in neuer Fassung kritisch unter die Lupe genommen, ehe sie ihre letzte Form erhielten.

*Erich Colberg*

## Vorbemerkungen zum Spiel

Dieses Spiel wendet sich insonderheit an Spielgruppen der christlichen Gemeinde. Es ist an keinen bestimmten Zeitpunkt im Ablauf des Kirchenjahres gebunden. Die Adventswochen und die Passionszeit aber sind vielleicht am geeignetsten dafür.

*Die Haupthandlung* gibt den Rahmen für das Spielgeschehen; sie ereignet sich am ersten Karfreitag unter dem Stadttor von Jerusalem. In diese Haupthandlung werden drei Erinnerungen eingeblendet: Ekbatana, Babylon und Bethlehem. Diese drei Erinnerungen und die Haupthandlung trennt zeitlich ein Abstand von etwa dreißig Jahren.

*Die handelnden Personen* treten in der Haupthandlung und auch in den Erinnerungen auf. Sie haben also im Verlauf des Spiels einmal jung und dann wieder alt zu sein. Dieser Altersunterschied soll jedoch nicht mittels Schminke, durch — äußere — Veränderungen der Gesichter also, dargestellt werden; er muß vielmehr angedeutet werden durch die andere Gewandung und durch eine Abwandlung der Haltung und der Bewegungen, der sich die Art der Rede anpassen muß, indem einmal mit dem Schwung der Jugend, dann aber mit der Reife des Alters gesprochen wird.

*Das Alter der handelnden Personen:* Arthaban, Abdus, Achan, Hanna und Asser sind in der Haupthandlung sämtlich etwa sechzig Jahre alt. In den Erinnerungen dann (Ekbatana, Babylon, Bethlehem) stehen sie etwa im Alter von dreißig Jahren. Das Lebensalter der übrigen Personen: Ruth zwanzig Jahre; Esther, Rhea, Aaron und Judas etwa dreißig Jahre; das gefangene Mädchen etwa zwanzig Jahre.

*Die Spielgewänder* sollten schlicht gehalten werden. Die Frauen tragen lange Röcke und eine weite, kittelartige

Oberbekleidung, die Männer hemdartige Gewänder, darüber farbige Umhänge. Hauptmann Asser ist in der Art römischer Soldaten gekleidet. Arthaban trägt als Zeichen seines Standes ein großes Sonnenrad. Achan, Hanna, Asser, Arthaban und Abdus tragen während der Haupt-handlung dunkle, während der Erinnerungen dagegen helle Gewänder. Die Männer wechseln dafür nur die Umhänge.

*Der Spielplatz* stellt immer — also auch während der Erinnerungen — äußerlich den Platz am Stadttor von Jerusalem dar. Er ist von einfarbigen, nicht zu hellen Vorhängen umrahmt. Zum Zuschauerraum führen Stufen hinunter; die linke Gasse und die Mittelgasse durch den Saal werden in den Spielplatz einbezogen. Rechts hinten steht das Stadttor; es wird mittels eines Gestells aus Stangen angedeutet. Hinten in der Mitte und vorn rechts und links befindet sich je ein Stein (umkleideter Hocker) als Sitzgelegenheit.

*Die Beleuchtung* sollte einmal die gesamte Spielfläche erhellen können, dann aber auch zwei Sonderscheinwerfer umfassen, deren einer auf das Stadttor, deren zweiter auf die Mitte des Spielplatzes gerichtet ist. Über die Verwendung dieser Lichtquellen, die möglichst an einen Widerstand angeschlossen sein müssen, stehen im Text Bemerkungen.

*Die Regieanweisungen* versuchen, die hinter den jeweiligen Worten sich verbergende Stimmung der redenden Personen, den Untertext also, aufzuhellen. Sie mühen sich weiterhin, dem Spielleiter für den äußeren Ablauf des Spielgeschehens Hinweise zu geben. Diese Hinweise aber sind lediglich als Anregungen gedacht.

*Die Aufführung* muß ohne jede Pause ablaufen. Sie sollte von großem innerem Tempo getragen sein. Es gilt, die Handlung packend darzubieten und sich vor jeglicher Getragenheit zu hüten.

Karl Dorpus

## DIE PERSONEN

DER MAGIER ARTHABAN

SEIN SCHÜLER ABDUS

ACHAN AUS BETHLEHEM

SEINE FRAU HANNA

RUTH AUS BETHLEHEM

HAUPTMANN ASSER

ESTHER AUS JERUSALEM

RHEA AUS JERUSALEM

AARON AUS BABYLON

JUDAS AUS KARIOT

DAS GEFANGENE MÄDCHEN

DER SPRECHER

Die alte Legende von dem vierten Weisen aus dem Morgenlande gab die Idee zu diesem Spiel. Sie wurde für dessen Gestaltung sehr frei abgewandelt und neu gefaßt

## VORSPRUCH

*Ein Gong ertönt dreimal*

DER SPRECHER *aus dem Dunkel*

Dies ist die Geschichte des Magiers Arthaban, der zu Ekbatana der erste Priester im Tempel des Lichtes war. Ekbatana, so hieß eine Stadt in Medien, fern in den persischen Bergen.

Dies ist die Geschichte der Hirtenfrau Hanna aus Bethlehem.

Dies ist auch die Geschichte des Hauptmanns Asser, der dem König Herodes und dann dem Hohen Rate in Jerusalem diente.

Und dies ist die Geschichte der anderen, mit denen der Magier Arthaban, die Frau Hanna und der Hauptmann Asser zusammentrafen.

Sie waren verschieden, alle.

Ihre Wege trafen sich in Bethlehem und gingen wieder auseinander.

Sie trafen sich neu in Jerusalem.

Und Anfang und Ende fielen zusammen in der einen Stunde, die wir sehen werden: in der Stunde, die scheinbar Ende war und die doch nur Anfang in sich barg.

Das Stadttor von Jerusalem hat diese Stunde gesehen.



## HAUPTHANDLUNG: JERUSALEM

*Der Gong ertönt einmal. Der auf das Stadttor gerichtete Scheinwerfer blendet auf*

### 1

*Hanna und Achan stehen am Stadttor, Achan unmittelbar am Tor, Hanna hinter ihm. Sie schauen nach Golgatha. Hanna wendet sich nach einem Augenblicke stummen Schauens ab und geht dann quer über den ganzen Spielplatz nach vorn links. Dort bleibt sie stehen, den Blick vor sich auf den Boden gerichtet, also von Achan abgewandt. Währenddessen die Beleuchtung langsam anheben*

*ACHAN nachdem Hanna an ihrem Platze angekommen ist; er wendet sich nicht um*

Hanna.

*HANNA bleibt in ihrer abgewandten Stellung; sie ist völlig ratlos*

Bis dahin. Nein. Nein, ich kann nicht mehr. Ich kann es nicht mehr sehen.

*ACHAN schaut noch immer unverwandt nach Golgatha*

Drei Kreuze. Der Mörder links. Rechts der Räuber. Und Er in der Mitte.

*HANNA ohne sich umzuwenden*

Und wir, Achan? Ich kann nicht mehr hinsehn.

*leise, nur für sich*

Ich schäme mich, Achan. Ich schäme mich, daß ich so schwach bin. Wir dürften doch hier nicht stehen, Achan. Wir müßten doch hingehn.

*ACHAN wendet sich um*

Und Gott?

*Er geht zu Hanna hin und bleibt schräg hinter ihr, die sich nicht umwendet, stehen. Er ist voller Zweifel*

Ich bin sein Sohn, hat er gesagt. Und nun, Hanna? In dieser Stunde? Gott schweigt.

HANNA hilflos, aber sie wehrt den Zweifel ab

Still. Still, Achan. Nicht so. Wir waren in Bethlehem, damals. Wir haben im Stall gekniet. Und dann haben wir ihn doch wiedergefunden, vor zwei Jahren. Wir sind ihm nachgezogen, Achan. Bis hierher.

2

*Judas kommt, von den beiden unbemerkt, durch das Stadttor auf den Spielplatz. Er bleibt etwa in dessen Mitte stehen und beobachtet die beiden. In seiner Hand hält er einen Leinenbeutel*

ACHAN währenddessen

Er hängt am Kreuz.

HANNA wendet sich noch immer nicht nach Achan um

Ich muß an ein Wort denken, Achan. Ich weiß nicht mehr, wann er es gesagt hat. Aber es will mir nicht aus dem Kopf.

ACHAN abschätzig

Worte!

*Er zeigt, ohne sich umzuwenden, über die Schulter nach Golgatha hin*

Da oben siehst du, was Worte wert sind.

*Hanna wendet sich nicht um. Sie spricht aus der Erinnerung, die ihr erst in diesem Augenblicke begreiflich wird. Sie horcht, verstehen wollend, jedem ihrer Worte nach*

HANNA

Er hat gesagt: „Niemand hat größere Liebe als die, daß er sein Leben für seine Freunde gibt.“ Ich habe das nicht verstanden. Nein, ich konnte nichts anfangen mit diesem Satz. Bis jetzt.

ACHAN

Und jetzt? Jetzt verstehst du ihn?

HANNA mit leiser, noch suchender Festigkeit

Ja. Ja, Achan, bis heute war das alles so dunkel, alles, was er gesagt hat. Aber jetzt kommt Licht.

ACHAN *mit quälendem Zweifel*

Kannst du mir sagen, weshalb er stirbt? Da oben? Am Kreuz? Zwischen Verbrechern?

*Hanna wendet sich noch immer nicht um. Sie klagt Achan auch nicht an mit ihren Worten, denn sie selbst tastet sich erst während des Sprechens an ein Verstehen heran*

HANNA

Du hast alles vergessen, Achan. Weißt du denn nicht, daß Gott diese Stunde will? Du warst dabei, als er gesagt hat: „Ich gehe nun zum Vater, von dem ich komme. Und es ist gut, daß ich gehe. Ich will euch nun den Tröster schicken.“

*nach einem Augenblicke, leise*

Er gehorcht nur, Achan.

ACHAN

Bis ans Kreuz?

HANNA *leise, aber klar*

Ja, Achan: bis ans Kreuz.

*ACHAN faßt, Antwort heischend, Hannas Arm, als könne er so Halt finden*

Hanna — glaubst du das?

*JUDAS gibt für Hanna die Antwort; er steht noch immer in der Mitte des Spielplatzes*

Ja.

*Hanna und Achan wenden sich bei der unerwarteten Anrede um. Als sie Judas erkennen, erschrecken sie und weichen ein paar Schritte nach links zurück*

HANNA UND ACHAN

Judas!

*JUDAS sehr ruhig, aber hinter seiner äußerlichen Ruhe verbirgt sich seine tiefe Verlorenheit*

Ja, es ist wahr. Auf Golgatha hängt Gottes Sohn am Kreuz.