

GILGAMESCH

20 AQUATINTARADIERUNGEN VON WALTER JONAS (1943)

Auflage: 50 Expl.

Format: 21 cm x 29 cm

Mit Texten, gestaltet von Walter Jonas, Friedrich Dürrenmatt und Werner Y. Müller

- 1) Die Sintflut, alle Tiere und Menschen zu vernichten, wird von den Göttern beschlossen. Nur ein Mensch, Utnapischtim mit Namen, wird rechtzeitig gewarnt. Er baut eine Arche, in die er sich mit seinem Weibe, und von allem Getier je einem Männchen und Weibchen rettet.



- 2) Die Sintflut bricht herein, alles vernichtend. Utnapischtims Arche allein bleibt verschont und schwimmt auf dem Wasser.



3) Die Götter bereuen ihre Tat, denn was sind Götter ohne Menschen? Sie lassen die Wasser verströmen: die Erde ist trostlos und leer. Aber der Rauch eines Feuers dringt zu den Göttern, und sie entdecken den geretteten Utnapischtim. Alle Götter versammeln sich um ihn und freuen sich. Sie tragen ihm und seinem Weibe auf, ein neues Menschengeschlecht zu zeugen. Damit es aber nie mehr vorkomme, dass alle Menschen durch solches Unheil vernichtet werden, verleihen sie Utnapischtim Unsterblichkeit. Aber abgeschieden von den Sterblichen muss er leben.



- 4) Die Erde blüht und wird fruchtbar. Ein neues Menschengeschlecht beginnt. Neue Städte wachsen empor. Ferne und abgeschieden lebt Utnapischtim, der Vater mit seinem Weibe.



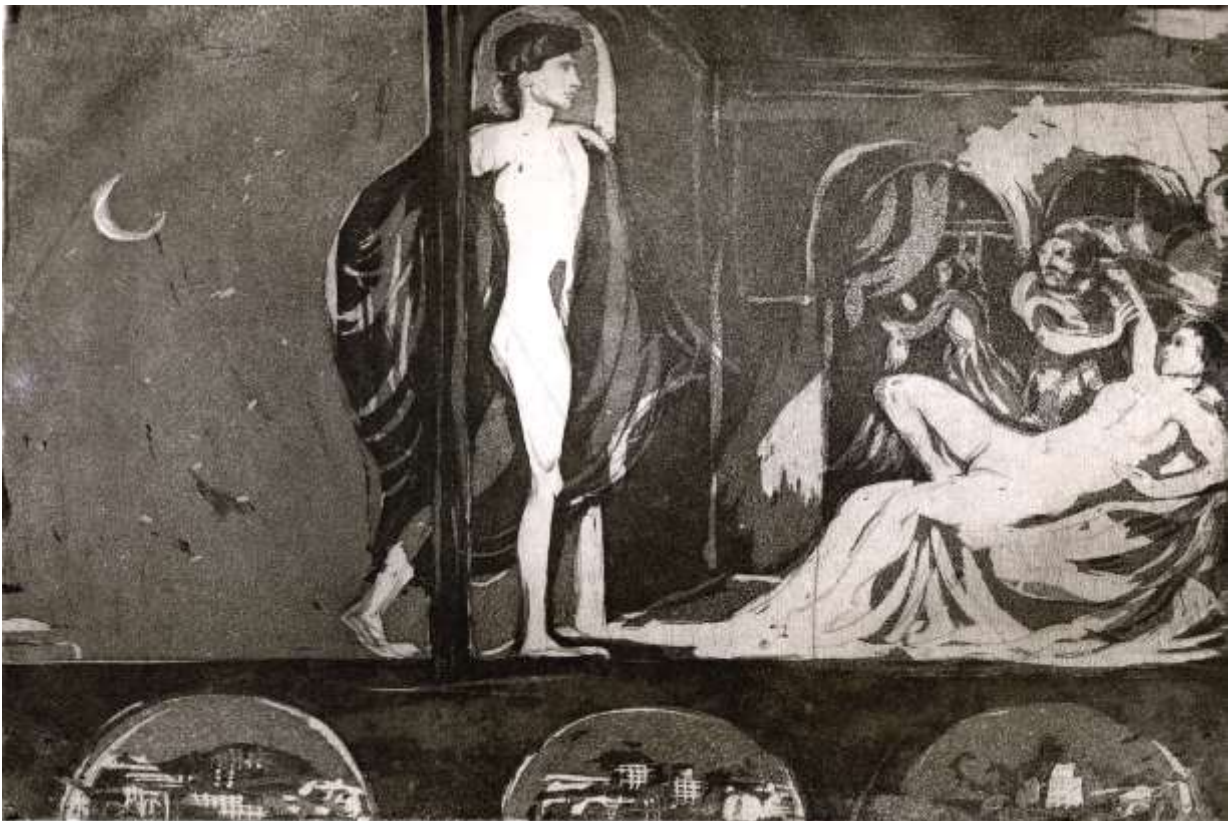
5) Generationen kommen und gehen, bauen jede ihren Teil an mächtigem Städten und zum Himmel ragenden Türmen. Es lebt daselbst ein mächtiger König. Ihm wird prophezeit, dass wenn seine Tochter einem Sohne das Leben schenke, dieser heranwachse, ihn erschlagen und ihm sein Königreich rauben werde.

Um dies zu verhüten, sperrt er die Jungfrau in das oberste Gemach des höchsten Turms. Aber von einem Unbekannten wird sie schwanger und bringt einen Knaben zur Welt – Gilgamesch. Aus Furcht vor Strafe werden die Wächter das Kindlein vom Turme, um es zu töten.

Doch ein Adler fängt den Fallenden auf und trägt ihn hinweg. Ferne der Stadt wächst Gilgamesch heran; zum Jüngling geworden kehrt er zurück, erschlägt den König und nimmt ihm sein Reich. Und so erfüllt sich die Weissagung.



- 6) Gilgamesch herrscht mit Gewalt. Jede Jungfrau muss ihm zuerst gehören. Die Menschen jammern und bitten die Götter, einen Menschen zu schaffen, der Gilgamesch an Kraft gewachsen wäre, um ihn im Kampf zu besiegen. Die Götter erhören die Bitte und erschaffen Engidu.



- 7) Engidu lebt aber im Urwald mit den Tieren zusammen, und die Menschen fürchten sich vor ihm. Niemand wagt es, sich ihm zu nähern. Ein Jäger, der ihn von ferne gesehen, bringt eine Dirne zur Tränke der wilden Tiere. Hier muss sie sich entkleiden und sich schlafen stellend hinlegen. Engidu sieht das nackte Weibe und nimmt von ihr Besitz.



8) Jetzt aber verlassen ihn die Tiere; er beginnt sich seiner Nacktheit zu schämen. Die Dirne gibt ihm einen Teil ihres Gewandes, seine Blöße zu decken und führt den Zögernden, wie eine Mutter ihr Kind, an der Hand in die Stadt.



9) Engidu und Gilgamesch treffen zusammen. Sie stürzen aufeinander und ein wilder Kampf entbrennt. Engidu zwingt Gilgamesch in die Knie. Gilgamesch erkennt in Engidu sein Ebenbild. Wie einen Bruder empfängt er Engidu in grosser Liebe. Beide werden Freunde und vereinigt in ihre Kraft sind sie Göttern gleich.



10) Sie ziehen aus und erschlagen zusammen den Riesen Chumbaba, den Wächter der Ishtar, der Liebesgöttin. Ishtar will Gilgamesch verführen, aber dieser widersteht ihren Lockungen und Zaubereien. Ishtar, verschmährt und beleidigt, will Gilgamesch vernichten.



11) Sie erbittet vom höchsten Himmelsgott, Anu, den Himmelsstier, mit der Drohung, sonst alle Toten auf die Lebenden loszulassen. Der Himmelsstier wird befreit – und rasend stürzt er sich auf Gilgamesch. Doch Gilgamesch und Engidu, mit vereinter Kraft, erlegen den Himmelsstier. Nun werden alle Götter auf diese Menschen aufmerksam, die sich vermessen, gegen himmlische Kräfte zu kämpfen und zu siegen Sie bestimmen die doppelte Strafe: Engidu muss sterben, Gilgamesch muss erkennen.

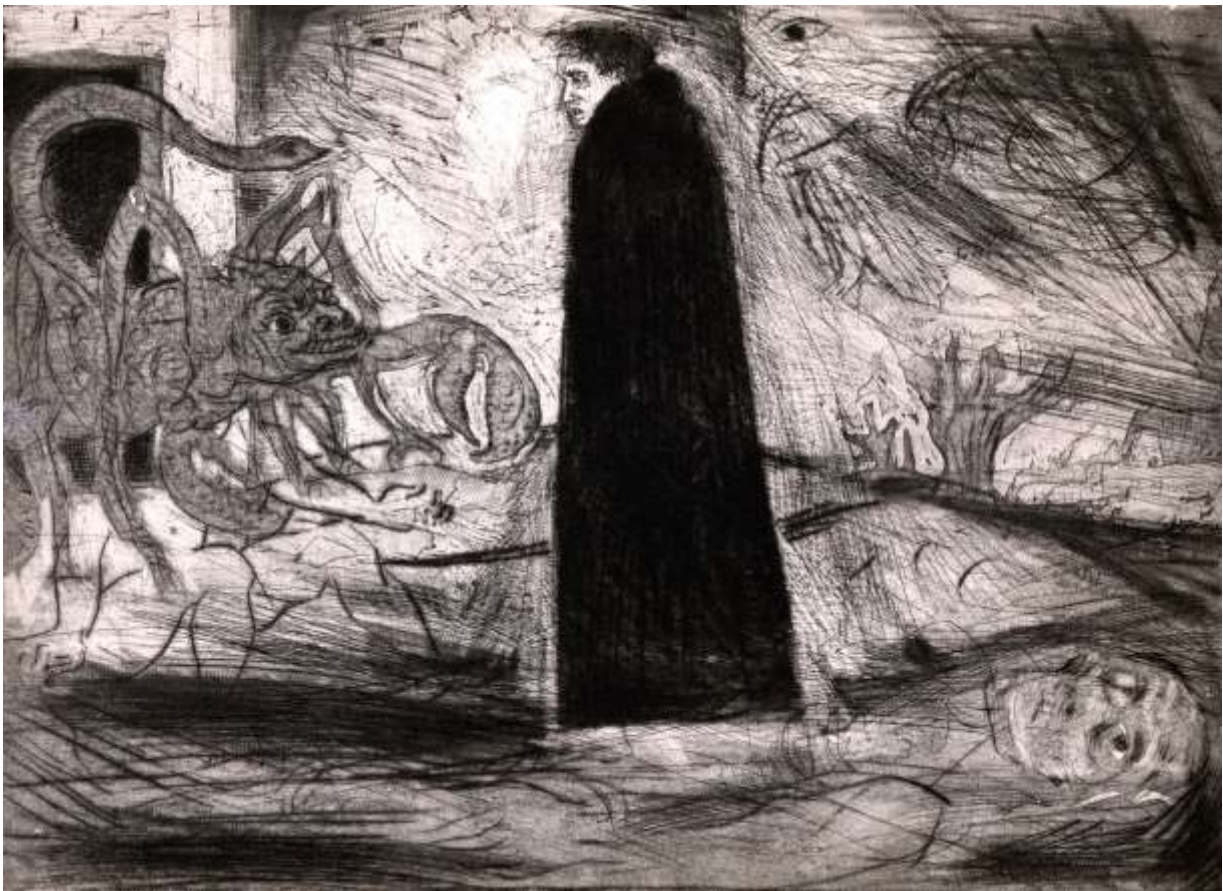


12) Engidu wird krank. Ein schwarzes Vogel-Ungeheuer bemächtigt sich seiner Seele. Gilgamesch sieht seinen Freund sterben, aber er kann den Tod nicht fassen. Er schreit, er rüttelt den leblosen Körper, er glaubt, der Freund schlafe und will ihn wecken.

Nicht weicht er vom Lager des toten Engidu, bis der Leichnam zerfällt und verwest. Und nun erkennt er sein eigenes Los, er erkennt, dass auch ihn der Tod einmal erfassen wird. - Gilgamesch will nicht sterben. Er macht sich auf, den fernlebenden Utnapischtim aufzusuchen, um von ihm zu erfahren, wie er die Unsterblichkeit errang.



13) Der Weg dahin wird an einem Durchgang versperrt von einem Skorpionwesen, das jeden Menschen tötet, der da weitergehen will. Aber der Jammer Gilgameschs rührt das Untier – und von Mitleid bewegt, gestattet es Gilgamesch, weiterzugehen.



14) Gilgamesch kommt in ein heiliges Gefilde, wo steinerne Bilder aufgestellt sind. In der Ferne sind die Todeswasser, an denen der Fischer Urschanabi lebt, der ihn hinüberfahren soll zu Utnapischtim. Gilgamesch, in verzweifelter Wut, zertrümmert die Götzenbilder und Gesetzestafeln.



15) Über die Todeswasser fährt der Fischer Urschanabi mit Gilgamesch zu dem fernen, uralten, ewigen Vater aller Menschen, zu Utnapischtim und seiner Frau. Gilgamesch bittet Utnapischtim, ihm zu sagen, was er tun solle, um Unsterblichkeit zu erringen. Der Alte antwortet ihm, dass dies nicht möglich sei. Aber immerhin könne er versuchen, sich dem Gesetze des Lebens zu entziehen. Ähnlich wie der Tod sei auch der Schlaf. Wenn es ihm gelänge, den Schlaf zu besiegen, vielleicht würden dann die Götter auf ihn aufmerksam und würden sich um ihn versammeln und schenken dann auch ihm Unsterblichkeit.



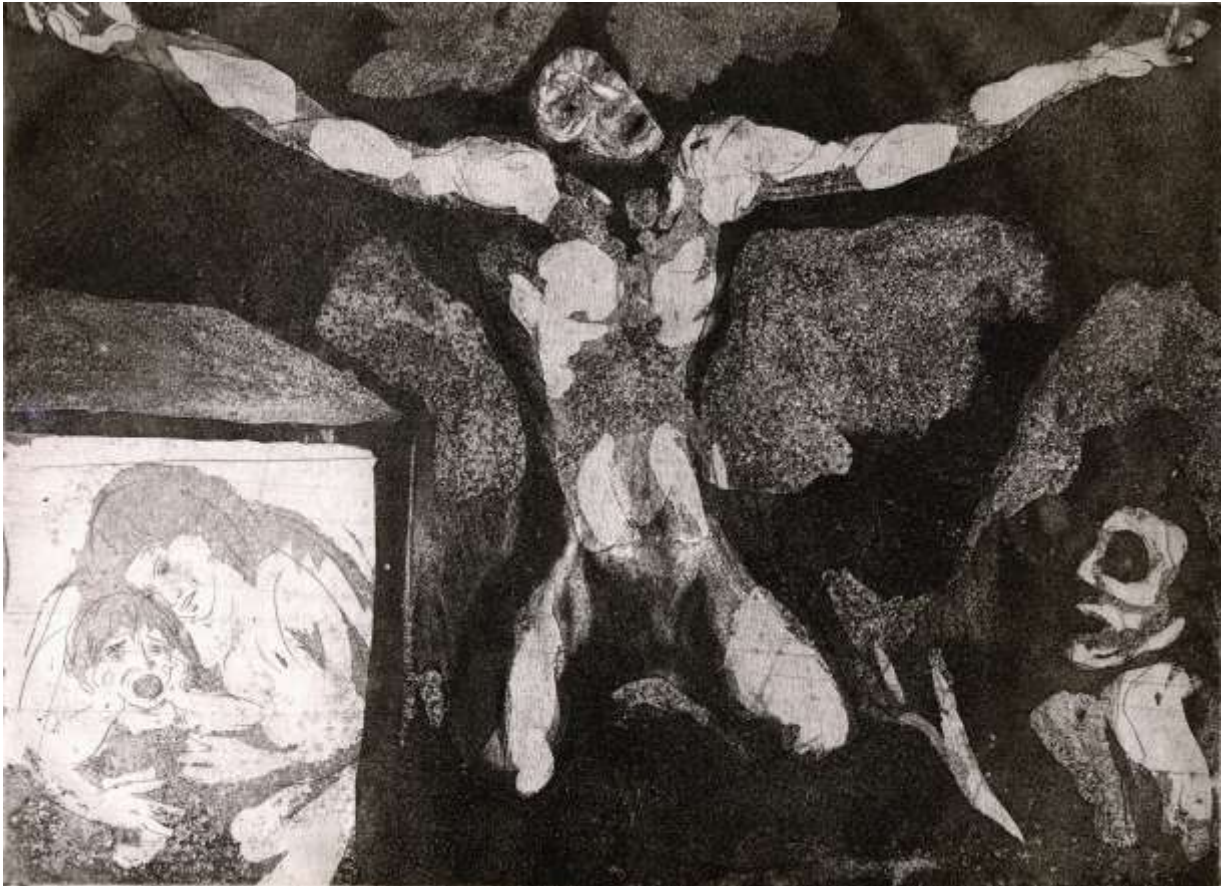
16)Der Schlaf ist stärker. Ermattet von der letzten Wanderung schläft er ein. Beim Erwachen weiss er, dass er den Tod nicht besiegen kann. Utnapischtim schickt ihn wieder heim in sein Reich. Zum Troste aber nennt er ihm ein Kraut, das auf dem Grunde eines Wassers wächst. Wer davon isst, bleibt jung und schön, solange erlebt.



17) Gilgamesch zieht nach Hause. Am See taucht er und holt das Kraut, von dem Utnapischtim ihm sprach. Doch als er, durstig vom Wandern, an einer Quelle trinkt, wird ihm das Kraut von der Schlange geraubt. Seither erneuert die Schlange stets ihre altgewordene Haut. Gilgamesch aber erkennt, dass nicht nur der Tod auf ihn wartet – auch Krankheit und Alter stehen ihm bevor.



18) In ohnmächtiger Verzweiflung will er die Götter beschwören, um mit ihnen zu kämpfen. Zur Beschwörung aber muss die Nacht ganz dunkel und still sein. Im besten beginnen – schon hat er die Hände zum Himmel erhoben – geht in einem Hause ein Licht an; das Schreien eines kleinen Mädchens dringt an sein Ohr und in sein Herz. Alles misslingt - und die Götter erscheinen nicht, der Himmel bleibt leer und dunkel.



19) Das Schemen seines toten Freundes steigt aus der Unterwelt und ruft ihn an. Engidu will Gilgamesch in die Unterwelt führen, an den Ort, wo die Toten wohnen. Bedingung aber ist, dass sich Gilgamesch nicht als König den Toten nähert, dass er nicht die, die er liebte, noch einmal küsse und umarme, dass er die, die er hasste, nicht schlage und sich nicht räche. Er darf nicht nach den Toten greifen; sonst muss er zur Strafe den ganzen Jammer der Erde erfahren.



20) Gilgamesch steigt hinunter in die Unterwelt. Er kommt jedoch als König zu den Toten. Er will nach ihnen greifen. Da zerfällt alles in Staub und Asche.

Und nun muss er das Gesetz der Erde erfahren: Zerfliessen in Tränen, Grauen und Dunkel.

*

Alles, was aus der Zeitlosigkeit in die Zeit geboren wurde, muss wieder untergehen – zurück in die grosse, totale Vergessenheit – so, dass es ist, als wäre es nie gewesen.

*

