

Gilgamesch und die Pflanze der Unsterblichkeit

Es war zu einer Zeit, als die Götter noch mit den Menschen verkehrten¹, da hatte die Göttin Ninsunna ein Kind mit dem sterblichen König Lugalbanda. Sie nannten ihren Sohn Gilgamesch. Er wurde ein kräftiger, großgewachsener Mann, mehr ein Gott als ein Mensch. Er wurde König in der Stadt Uruk im Zweistromland. Als junger Mann herrschte er so stolz und eigensinnig, dass die Götter beschlossen, seinen heißen Mut etwas abzukühlen. So schufen sie einen Menschen, der so wild war wie er selbst: Enkidu, einen gewaltigen Helden, mit dem sollte er kämpfen.

Enkidu kam zum Markt der Stadt Uruk und versperrte Gilgamesch den Weg. Da packte ihn Gilgamesch, doch er konnte ihn nicht bezwingen. Sie kämpften miteinander, gingen in die Knie. Auf einmal verrauchte Gilgameschs Zorn und er hörte auf zu kämpfen. Beide schauten sich an. Sie waren doch beide gute Kämpfer! Enkidu lobte Gilgamesch und Gilgamesch umarmte Enkidu. Sie bekamen Tränen in die Augen und schlossen miteinander Freundschaft.

Doch Enkidu hielt es in der Stadt nicht aus. So gingen die beiden in die Welt, um Abenteuer zu erleben. Gilgamesch hatte auch schon einen Plan. Er rief die Ältesten der Stadt. „Mein Freund Enkidu und ich werden uns in den Libanon aufmachen. Dort gibt es einen Herrscher im Zedernwald. Den wollen wir besiegen und töten und seine herrlichen Bäume in unsere Stadt bringen!“ Die Ältesten der Stadt sahen, dass er noch jung war und sie ihn nicht aufhalten konnten. So warnten sie ihn nur, er solle sein Leben bewahren und wiederkommen. Und sie ließen die beiden ziehen.

Nach drei Tagen fanden sie den Herrscher des Waldes in seinen sieben Strahlengewändern und schafften es mit List, ihn zu töten. Sie fällten seine Zedern und brachten das Holz nach Uruk. Doch vorher konnte der Waldgeist die beiden noch verfluchen, die in sein Reich eingebrochen waren. Dieser Fluch sollte bald in Erfüllung gehen.

Als die beiden in die Stadt zurückkehrten und gefeiert wurden, nahm Gilgamesch ein Bad. Die Stadtgöttin Ishtar sah ihn in seiner Schönheit und verliebte sich in ihn. Er aber wies sie schroff zurück:

„Such dir einen Liebhaber auf den Straßen der Stadt, ich will dich nicht!“

Da ging Ishtar weinend zum Göttervater und bat um den Himmelsstier, dass er kommen und Gilgamesch töten solle. Er gab ihr den Stier und sie führte ihn am Seil hinab nach Uruk. Allein sein Schnauben öffnete eine Grube und tötete schon viele Männer. Da trafen sie auf die beiden Freunde

¹ S. 1. Mose 6/1-4.

Enkidu und Gilgamesch. Enkidu fasste den Stier fest am Schwanz und Gilgamesch stieß ihm das Schwert so ins Genick, so dass er tot umfiel. Dies wurde aber nun selbst den Göttern zu viel:

„Erst töten sie vor lauter Abenteuerlust den Hüter des Zedernwaldes, dann stirbt auch noch der heilige Stier! Das geht zu weit! Enkidu muss sterben, Gilgamesch aber soll mit dem Tod seines Freundes weiter leben!“

So wurde Enkidu schwer krank und lag vier Tage lang im Sterben. Der Fluch des Waldherrschers erfüllte sich bitter für beide. Gilgamesch beklagte den Tod seines Freundes und blieb bei ihm bis zum letzten Herzschlag. Als er ausgeatmet hatte, konnte er es gar nicht glauben, dass sein Freund nun tot ist. Er lief in der Steppe umher und fragte sich: ‚Werde ich auch so sterben und dann tot sein wie er?‘ Todesfurcht überfiel ihn und er beschloss, noch einmal auf Reisen zu gehen.

„Ich will zu Utnapischtim, zu ihm, der die große Flut und das erste Menschengeschlecht überlebt hat. Er soll mir das Geheimnis des ewigen Lebens verraten!“

Doch das wurde eine weite Reise, eine Reise ans Ende der Welt. Er musste zum Tor der Sonne über das Gebirge Maschu, das von einem furchteinflößenden Skorpion-Menschenpaar bewacht wurde. Er konnte sie aber überreden, dass er weiterziehen durfte. Durch das Bergtor kam er zu einem Garten, in dem Bäume mit Edelsteinen wuchsen. Endlich gelangte er an ein Wirtshaus. Dort begrüßte ihn die Wirtin:

„Wenn du der berühmte Gilgamesch bist, warum bist du so traurig und abgezehrt?“

„Mein Freund, den ich über die Maßen liebte, ist tot. Seit er starb, streife ich umher wie ein Räuber in der Steppe. Ich möchte den Tod nicht sehen!“

„Gilgamesch, wohin läufst du? Das Leben, das du suchst, wirst du sicher nicht finden! Als die Götter die Menschheit erschufen, teilten sie der Menschheit den Tod zu, das Leben nahmen sie für sich. Genieße dein Leben an einem jeden Tag, den du lebst! Iss und trink und mache ein Freudenfest aus deinem Leben! Tanze und spiele, wasche und bade dich und trage saubere Kleidung. Liebe deine Frau und zeugt Kinder! Das ist das Werk der Menschen“.

„Frau Wirtin, ich will trotzdem weiter zu Utnapischtim. Könnt ihr mir den Weg zeigen?“

„Dazu müsst ihr zu den Wassern des Todes. Dort wartet sein Fährmann. Bitte ihn, dich überzusetzen! Fahre mit ihm, wenn du dorthin gelangst!“

Gilgamesch befolgte alles, fuhr zu den Wassern des Todes und setzte mit dem Fährmann über. Da gelangte er endlich zu Utnapischtim und fragte ihn:

„Wie kann ich die Unsterblichkeit erlangen?“

Utnapischtim erzählte ihm von der Sintflut und wie er sich mit seiner Frau, seinen Kindern, seinem Eigentum und den Tieren in einem Schiff retten konnten. Die Götter hatten ihn gewarnt, sonst hätte er es auch nicht überlebt. Weil er alles befolgt hatte, wurde er von den Göttern unter die Unsterblichen aufgenommen.

„Gilgamesch, wenn du unsterblich werden willst, dann besiege zuerst einmal den kleinen Bruder des Todes, den Schlaf. Auf, bleibe 7 Tage wach und 7 Nächte!“

Gilgamesch setzte sich hin. Aber kaum saß er da, hauchte ihn der Schlaf wie ein Nebel an und er schlief ein. Seine Frau sagte zu Utnapischtim: „Weck ihn wieder auf und schick ihn mit ein paar Broten nach Hause! Er ist auch nicht besser als alle anderen Menschen!“

Er ließ ihn aber die 7 Tage schlafen und sprach dann mit ihm:

„Die Götter teilen uns das Schicksal zu, aber niemand kennt den Zeitpunkt seines Todes. Darum lebe und erfülle deine Aufgaben! Doch ein Geheimnis will ich dir verraten: in der großen Tiefe der Wasser hier wächst ein Kraut. Es sieht aus wie ein Stechdorn und sticht dich in die Hand wie eine Rose. Wenn du es findest, findest du das Leben!“

Kaum hatte Gilgamesch dies gehört, grub er einen Schacht, band schwere Steine an seine Füße und ließ sich in die unterirdischen Wasser nieder, bis er hinabsank. Und wahrhaftig: da war es, das stechende Gewächs! Er nahm das Kraut, schnitt die Steine von seinen Füßen ab, so dass er wieder nach oben trieb und zurückkehren konnte. Dort wartete bereits der Fährmann auf ihn, der mit ihm zurück musste, weil er einen Sterblichen in dieses Land geführt hatte.

„Fährmann, diese Pflanze ist ein Kraut gegen die Unruhe, durch die der Mensch sein Leben erlangt! Ihr Name sei: ‚Der alte Mensch ist wieder jung geworden‘. Ich will sie nach Uruk bringen und sie den Menschen dort zu essen geben. Dann werden wir erfahren, was diese Pflanze kann“. Ich selbst will auch davon essen, dass ich wieder bin wie früher“.

Auf dem Heimweg kamen sie an einen Teich. Gilgamesch stieg hinein, um sich zu waschen. Da roch eine Schlange den Duft der Pflanze. Verstohlen kam sie heran und fraß sie. Als sie wieder wegstechte, häutete sie sich bereits und kam mit neuer Haut an ihren Platz zurück. Als Gilgamesch aus dem Wasser stieg und sah, was geschehen war, weinte er bittere Tränen.

„Ach Fähmann, es war alles umsonst! Wozu habe ich diese lange Reise unternommen? Wozu all die Mühsal und Gefahr? Das Land der Unsterblichkeit musste ich wieder verlassen und meine Jugend gewinne ich nicht wieder!“

So kehrten sie beide nach Uruk zurück. Doch als er die Stadt sah mit ihren prächtigen Mauern, wurde sein Herz wieder froh. Er zeigte seinem Begleiter die ganze Stadt: die starken Mauern, die Palmgärten, den Tempel, die Flussniederung. Er nahm seine Aufgaben wieder wahr und nun wurde ein guter König. Was zerstört war, baute er wieder auf und stellte die alten Ordnungen wieder her. Die Menschen achteten ihren Herrscher und sein Ruhm wurde unsterblich.²



² Das Gilgamesch-Epos, nacherzählt und gekürzt vom Vf.
Bild: Das Ishtar-Tor im Pergamonmuseum in Berlin

Das Lebenskraut Die Auseinandersetzung mit Krankheit, Alter und Tod in Märchen und Mythos

Die Auseinandersetzung mit dem Tod, sei es durch Alter oder Krankheit oder anderer Gewalt, hat die Menschen schon in der Bronzezeit so bewegt, dass sie es in Geschichten verarbeiteten und reflektieren. Das erste und älteste Epos der Weltliteratur, von dem wohl nicht nur Homer und die Bibel, sondern auch Volksmärchen zehren, ist die Erzählung von Gilgamesch.

Gilgamesch war nicht nur ein legendärer historischer König³, der Mythos hat ihn zum Ersten gemacht, der eine deutliche Antwort auf die Frage nach der Unsterblichkeit suchte – und fand. Er fand sie nicht in den Tiefen des Apsu⁴, der Anderswelt, er fand sie durch tiefe Trauer und große Enttäuschungen hindurch: nämlich ein großes Ja zu seinem sterblichen Los. Er ergriff sein irdisches, begrenztes Leben in seiner ganzen Kraft und Schönheit und tat viel für das Wohl und die Sicherheit seiner Stadt. Dem in seiner Jugend so ungestümen und abenteuerlustigen Held schrieb man es zu, die durch die Flut zerstörten Tempel wieder aufgebaut und die „monumentale Stadtmauer von Uruk auf ihren vorsintflutlichen Fundamenten wiedererrichtet und so den Menschen aufs neue einen Raum erschaffen zu haben, in dem Zivilisation gedeihen konnte“⁵. Er konnte den Tod seines Freundes nicht verhindern, er konnte die Schlafprobe nicht bestehen, er verlor auch das Lebenskraut wieder, das ihm Hoffnung machte auf Verjüngung für sich und die Menschen seiner Stadt. All dies machte ihn zu einem bodenständigen, realistischen Herrscher, der akzeptieren musste, dass die Unsterblichkeit nichts für Menschen ist.

Die Wiedergewinnung der Jugend aber ist ein Geheimnis, das bei der Schlange gut aufgehoben ist. Sie ist die, die sich häutet und durch Wandlung hindurch ein neues Leben gewinnt. Immer muss etwas Altes

³ Der historische Gilgamesch regierte gegen Ende der 2. Frühdynastie (ca. 2700–2500 v. Chr.) über die Stadt Uruk. Während dieser Zeit wird er in Tempelinschriften und gemeinsam mit seinem Vater Lugalbanda auf der Königsliste der Sumerer erwähnt. Gilgamesch muss sehr früh vergöttlicht worden sein und war wohl einer der mächtigsten Herrscher dieser Zeit. Er wurde noch viele Jahrhunderte nach seiner Zeit von den Menschen Mesopotamiens verehrt. In seinem Epos wird zum ersten Mal das Kraut der Unsterblichkeit in Verbindung mit der Schlange erwähnt.

⁴ ‚Apsu‘ ist der babylonische Urgott, der Urgrund, Tiamat (*Nun* in Ägypten) das Urwasser.

⁵ Stefan M. Maul, Das Gilgamesch-Epos neu übersetzt und kommentiert, 2005.

losgelassen werden, damit etwas Neues werden kann. Die Schlange bzw. der Drache⁶ sind also die legitimen Hüter des Lebenskrautes.

Was nun haben die Volksmärchen aus diesen alten Ansätzen gemacht? Gehen sie konform mit dieser Bejahung der Diesseitigkeit?

Im chinesischen Märchen ‚*Der Mond und das Lebenskraut*‘⁷ findet der Märchenheld Aina eine verwundete Schlange, die eine Pflanze streift, wodurch sich ihre Wunde wieder schließt. Aina pflückt die silbrig glitzernde Pflanze und sieht, dass es das Lebenskraut ist. Er gräbt es aus und nimmt es mit. Er heilt damit vielerlei Krankheiten und gibt toten Tieren und Menschen das Leben zurück. Auch er fällt in eine Illusion:

„Jetzt, wo ich das Lebenskraut besitze, dachte Aina, werden alle Leiden ein Ende nehmen“.

Aber er irrte sich. Er kann zwar einige Heilungen damit vollbringen, aber auch er verliert es wieder: an den Mond! Im fernen Mond verbleibt das Lebenskraut, der seitdem von Vollmond zu Vollmond seine Wunden heilt. Auch hier kommt die Pflanze letztlich wieder an die richtige Stelle: in den Zyklus der Natur von Wachsen und Abnehmen, Werden und Gehen.

Im ebenfalls chinesischen Märchen ‚*Die Mondfee*‘⁸ gewinnt ein Kaiser das ‚Kraut der Unsterblichkeit‘. Die Königin-Mutter nascht davon und wird daraufhin in den Himmel enthoben, wo sie seitdem als Mondfee lebt. Ein Kaiser einer anderen Zeit findet sie wieder, als er mit zwei Zauberern eine magische Reise unternimmt. Er darf die himmlischen Klänge der Mondfee hören und nimmt die lunaren Lieder mit zur Erde, wo er sie aufzeichnen lässt. Die Lehre des Märchens ist die, dass der Mensch das Kraut nicht in seine irdische Existenz integrieren kann. Es reißt ihn fort in eine höhere Welt. Bestenfalls kann er etwas von dem höheren Leben sehen und hören und mit in seine Welt nehmen.

Das Grimm’sche Märchen ‚*Die drei Schlangenblätter*‘⁹ nimmt Motive der Glaukossage auf. Auch hier ist es die Schlange, die das heilende Lebenskraut besitzt. Es kann Tote erwecken und hilft, die Bosheit eines Menschen zu entlarven. Anders als im chinesischen Märchen wird hier kein Missbrauch getrieben, so dass das Kraut auch aufbewahrt werden kann und am Ende nicht verloren gehen muss. Zur Unsterblichkeit taugt dieses Kraut dennoch nicht, wohl aber dazu, dass eine Mensch aus einem

⁶ Die Schlange ist ein erdgebundenes Tier und verkörpert von alters her Weisheit und Lebenskraft, was totbringend wie heilend sein kann. In Babylonien war es *Tiamat*, die ‚Fußlose‘, die Drachin, die die Urwasser und ungeordneten Urkräfte darstellte, aus deren Leib Marduk die Welt schuf.

⁷ Märchen vom Mond, Hr. N. Staack, 2017.

⁸ R. Wilhelm, Chinesische Märchen, 23. Ausgabe, 1958.

⁹ KHM 16.

tragischen Tod noch einmal für einige Zeit in das Leben zurückkehren darf.

So ist es auch im ungarischen Märchen *'Die zwei Brüder'*¹⁰ eine kleine Schlange, die das Lebenskraut bei sich hat, wodurch man Tote wieder lebendig machen kann. Im gleichen Atemzug spricht es vom 'Blutkraut und dem Eisenkraut'. So gibt es in den Volksmärchen tatsächlich vielerlei Kräuter, Früchte und Blätter, die wiederbelebend und verjüngend sein können. Doch während das Lebenskraut mit der Schlange verbunden ist¹¹, gehören der ‚Apfel der Unsterblichkeit‘¹² wie auch das Lebenswasser zum Motiv des Lebensbaumes und des Paradieses¹³.

Den ‚Königssohn, der sich nach der Unsterblichkeit sehnte‘¹⁴, kennen auch europäische Volksmärchen. In der ungarischen Version sucht er „ein Reich, in dem der Tod keine Macht hat“. Er findet am Ende die Königin „des Lebens und der Unsterblichkeit“, wo ihm 1000 Jahre im Nu verfliegen. Als ihn das Heimweh packt, kehrt er doch noch einmal ins irdische Leben zurück, um letztendlich aber doch ganz und für immer in ihrer Burg zu bleiben. Diese wohl christlich beeinflusste Perspektive entspräche einem Gilgamesch, der für immer bei Utnapischtim, dem mesopotamischen Noah, geblieben wäre¹⁵.

In der rumänischen Variante¹⁶ geht die Suche so aus, dass der ‚Prinz Wunderhold‘ am Ende seinen fast schon zugrunde gegangenen Tod noch findet und sterben kann.

Die Volksmärchen bereichern das alte Epos mit positiven Wunder- und Heilungserfahrungen und mit einer größeren Breite an Bildern. Die Hoffnung, ganz in die Anderswelt einzugehen, bleibt riskant¹⁷. Die wesentliche Botschaft der Wunderpflanze ist auch hier nicht die Illusion einer Flucht aus der *conditio humana*. Man könnte sie mit Dagmar Klimova so zusammenfassen:

„versöhne dich mit deinen Möglichkeiten und verlange nicht mehr als was dir vom Schicksal erteilt wurde. Es wäre ohnehin nicht für dein Glück!“

¹⁰ E. Sklarek, Ungarische Volksmärchen, 1901.

¹¹ S.a. Petru Firitschell, A. u. A. Schott, Rumänische Volkserzählungen aus dem Banat, 1975.

¹² Der Tschongurispiel, Georgien, 5-Minuten Märchen, M. Brinkmeier, 2019. Hier ist es der Drache, der den Garten hütet.

¹³ 1. Mose 2f. Auch die biblische Erzählung verbindet Baum, Schlange und Tod, aber die Schlange ist hier nicht mehr Inbegriff des Lebens, sondern repräsentiert das Verführerische und Trügerische.

¹⁴ E. Sklarek a.a.O.

¹⁵ S. die Schilderung des himmlischen Jerusalems in Offenbarung 21.

¹⁶ Jugend ohne Alter und Leben ohne Tod, M. Kremnitz, Rumänische Märchen, 1882.

¹⁷ Die Königin macht am Ende mit dem Tod eine Wette, die sie nur knapp gewinnt.