

Eier!

Paul Scheerbart

Die wilde Jagd



Eier!

aus: [die wilde Jagd](#)

ngg_shortcode_0_placeholder

Das wogte hin und her und schien los zu wollen und schien nicht los zu können.

»Das ist das alte Lied des Lebens – es kann sich alles nicht loslösen von dem anderen – und es paßt alles nicht zusammen.«

So sprachen die Geister, während sie immer tiefer in den Nebeln der Welt versanken – in den Nebeln, die hin und her wogten und nicht fortkonnten.

Und während die Geister glaubten, wieder im Unergründlichen zu sein, zog alle Freude von ihnen fort.

Und es bildete sich eine harte Kruste um ihr ganze Wesen.

Und diese Kruste ward den Geistern sichtbar – aber sie konnten durch die Kruste durchsehen wie durch Glas.

Und es berührte die Geister nichts mehr; das ganz Durcheinander der Weltnebel ward ihnen zum Bilderspiel; die Glaskruste ließ nichts näher an die Geister ran.

Mittlerweile wölbte sich eine jede Glaskruste und erhielt die Form von großen Eiern.

Als das die Geister bemerkten, sagten sie seufzend: »Na ja, nun dachten wir schon, bald mal Götter zu werden – und nun sind wir wieder bloß die reinen Eier. Aller Anfang ist schwer. Aber daß der Anfang immer wiederkehrt, ist noch schwerer zu ertragen.«

Müde bewegten sich die Nebelschleier.

Die Geister in ihrer Verkapselung sanken tiefer und stürzten in ein großes Meer. Es staken grade zehntausend Geister in den Glaseiern nicht mehr.

ngg_shortcode_1_placeholder

Jetzt wirbeln die Wassermassen durcheinander – wie Viehherden, in die der Blitz schlug.

Und die zehntausend gehen unter in den aufgeregten Wassermassen und glauben, daß jetzt bald alles vorbei sein wird – das ganze lange Leben.

Aber die eiförmigen Glaskrusten halten auch das Wasser von den Geistern ab, daß sie ruhig weiterleben können, obschon sie sich nicht bewegen können – wie Gelähmte.

Die zehntausend bleiben leben, doch sie haben keine Freude am Lebenbleiben.

Die Glaseier sinken in ein helleres Wasserreich, in dem bandwurmlange dickköpfige Schlammschlangen umherschwimmen; die Schlangenkörper sind stellenweise von topasartig leuchtenden Gewändern umgeben, die sich zierlich aufbauschen und sich anschmiegen in gewundenen knittrigen Faltengebilden an die Schlangenhaut.

Die Faltengebilde, die knotenartig an vielen Stellen des Schlangenleibes haften, leuchten wie Topase, hinter denen Licht ist.

Die zehntausend wissen nicht mehr, ob sie steigen oder sinken. Knipo, jener Geist, der nie recht weiß, ob er sich ärgert oder sich freut, befindet sich ebenfalls in einem Glasei.

Die Geister bemerken es schmerzlich, daß sie sich nicht bewegen können – die Glaskruste ist so fest – und schließt jetzt auch den Mund.

Verworrene dumpfe Töne dringen durchs Wasser – als kämen sie aus weiter Ferne.

Die Glaseier schwimmen so ruhig wie hohle Steine – die Schlamm-schlangen bleiben ziemlich weit ab – zu denen gesellen sich glatte Seestiere mit dicken gelben Augen und dicken gelben Entenfüßen; die Seestiere werden aber scheu und gehen auf die Schlangen wütend los und zerreißen mit ihren hakigen Hörnern die leuchtenden Topasgewänder, daß die Fetzen nur so rumwirbeln.

ngg_shortcode_2_placeholder

Und Flundermänner bliesen dazu auf großen Panzerschnecken einen Parademarsch, der den Geistern sehr gedämpft und klimprig klang. Die Flundermänner hatten ganz lange steife Hälse und braune Würfelköpfe und Flunderleiber, die so schlapp wackelten wie faule Fische; die Würfelköpfe sahen dagegen so fieberhaft erregt aus, daß sie Angst einflößten.

Und umgestülpte graue Töpfe schwammen herzu; in den Töpfen staken am Schwanz festgebundene Aale; die Aale verursachten gleichsam als Klöppel einen dumpfen Glockenlärm, der die Nervosität ins Bestialische steigern konnte; mancher Topf ging durch einen Aalkopf entzwei, und die geborstenen Topftöne machten den gedämpften Glockenlärm so unheimlich wie blutbefleckte Leichen.

Und alte Priester fielen samt jungen Soldaten zwischen die kämpfenden Stiere und Schlangen, die gleich Platz machten; viele Töpfe wurden dadurch heftig zur Seite gegen die Flundermänner geschleudert, daß vielen von diesen der steife Hals durchbrach; viele braune Würfelköpfe sanken mit ihren Panzerschnecken am Munde rasch in die Tiefe.

Und stille Seesterne kreisten um die Soldaten und die Priester rum. Und die Seesterne machten einen so friedlichen Eindruck.

Knipo sagte: »Die Seesterne sind gut!«

Doch seine Stimme war nicht zu hören; die Glaskruste ließ die Geisterstimme nicht mehr durch, obwohl der greuliche Topflärm und das klimprige Trompeten der Flundermänner noch als dumpfe

Radaumusk von den Geisterohren empfunden wurde.

»Was soll das?« fragten sich die Geister fortwährend – sie wurden ganz wirr im Kopf; es hob sich die Feierlichkeit der Priester so merkwürdig von dem trivialen Getue der Soldaten ab, und die stillen Seesterne bewahrten eine so unnatürliche Ruhe vor den grauen Töpfen.

Die Flundermänner bliesen unaufhörlich ihre zimperliche Marschmelodie, nach deren Takt die Schlangen und Stiere kämpften – so pausenlos, daß es einfach blödsinnig wirkte; daß die Töne nur gedämpft von den Geisterohren aufgenommen wurden, machte ihnen das wirre Lebensbild nicht sanfter. Und die Fetzen der Topasgewänder leuchteten dazu, daß auf dem wüsten Gedränge ein durchdringender Glanz bebte, der so angriff – wie der Glanz gestorbener Träume, wenn er sich vermischt mit dem Glanz wahnsinniger Rauschgebilde, die so alt sind.

Die Glaseier warfen den Glanz heftig zurück, daß von den Geistern ein Licht ausging – wie von trunknen Todeswonnen. Und dieser Glanz und dieses Licht krallte sich in diesen großen Wirrwarr mit Gespensterfingern so schmerzhaft tief hinein.

Bildschöne Kinder mit widerlichen gelben Weibermasken im Arme sanken auch in die glänzenden Wassermassen; jedes Kind sah so lustig aus wie ein Reiterleben.

Und ganz feine lange Säulen, die ziseliert und durchbrochene Arbeit waren, schwammen oben wie ein großer Heringsschwarm vorüber; fette Kröten krochen auf den Säulen auf und ab im gleichmäßigen langsamen Kriecherschnitt.

Jede Säule war anders als die nächste und oft so köstlich wie ein flinkes Pferd.

»Was soll das?« fragten sich die Geister, während sie mit den Achseln zucken wollten.

Und große langsam sich bewegende Strudel entstanden die alles

umeinander wirbelten und auch die lichtsprühenden Glaseier ergriffen und hineinzerrten in den seltsam glänzenden Wirrwarr, den keiner verstand.

Doch trotz allem Regelhohn bewegte sich alles so, daß die Geister weltferne Rhythmen zu fühlen glaubten.

Und Nixen sprangen plötzlich in das glanzumwirbelte Strudelreich.

Und die Nixen bewegten sich wie schlanke Tänzerinnen – und es zuckte so viel Spott durch ihre Bewegungen, die nur so leise an Tänze erinnerten.

Ihre Finger ahmten den Takt nach, in dem die Schlangen mit den Stieren kämpften, und die langen flossigen Fischbeine der Nixen bewegten sich, wie sich die Aale in den Töpfen bewegten. Und die anderen Bewegungsspiele in den Strudeln versuchten die Nixen ebenfalls nachzuahmen.

Und die Geister verstanden das Getue der Nixen nicht im mindesten.

Und die Geister konnten nicht fragen; das Eiglas verschloß ihnen den Mund.

Indessen – nun senkte sich in die Geister eine neue Neigung: sie wollten unwillkürlich tun, was die Nixen taten – – auch wie diese die Bewegungen, die sich in den gemächlich kreisenden Glanzstrudeln entfalteteten, nachahmen.

Das ging nun zwar nicht – des Eiglases wegen – dafür ging jedoch was anders: sie konnten das Strudelreich, das jetzt nur noch ganz langsam kreiste, allmählich ein bißchen verstehen; es bewegte sich der ganze Krempel so wundervoll.

Und die Nixen lachten und sprachen, daß es dumpf hallte – wie in fernen Kellergewölben: »Ihr lacht Euch scheckig, wenn Ihr den ganzen verworrenen Hexensabbat des Lebens nur als Bewegungsspiel nehmt. Es macht irrsinnig, wenn man alles für tiefsinnig halten möchte. Das Tiefsinnige muß sich doch immer, um als solches zu gelten, aus einer Fülle von Flachsinnigem herausheben können. Darum laßt das Tiefsinnige seitwärts stehen und nehmt zunächst mal alles bloß als Bewegungsspiel, so werdet Ihr die Welt besser begreifen als bisher.«

Knipo wurde sehr ärgerlich.

» Hier baumelt ein Rettungsanker für die Flachköpfe!«
Also wollte er rufen, leider vermochte er nicht, sich hörbar
zu machen.

Die Worte der Nixen, die sich jetzt ins dunkle Wasser
zurückzogen, wirkten aber nach, und viele Geister gaben zu,
daß das Reich der sinnverwaltenden Vernünftigkeit immer nur
klein sein dürfte, denn wenn's überall zu sehen und zu haben
wäre, so wär's doch gleich was Gewöhnliches.

»Das Gewöhnliche muß aber grundsätzlich vermieden werden!«
sagten sie eifrig.

Und die Wassermassen wurden ruhig.

Und nun zog der Glanz fort aus dem ruhigen Wasserreich – und
der Wirrwarr darinnen wurde grau und farblos – und die
Gestalten schrumpften zusammen und sahen elend und ärmlich
aus, obgleich sie sich im ganzen genommen lebhafter bewegten
als bisher.

Und abermals erschienen die Nixen.

Und abermals ahmten die Nixen das Bewegungsspiel der
Schlangen, Stiere, Soldaten, Aale und Priester – Töpfe,
Seesterne, Flundermänner, Kinder, Säulen und Kröten nach.
Und die Geister verstanden das Nixenspiel; sie empfanden als
richtig, daß auch der Reichtum an Glanz und Farbe nicht als
solcher fühlbar werden könnte, wenn er überall zu sehen und zu
haben wäre – und daß das Bewegungsspiel farbloser Massen
nicht weniger reizend wirke – wie das der farbenreichen und
glanzvollen.

»Im Farblosen«, wollte Knipo sagen, »wirken die Bewegungen als
solche noch viel mehr.«

Und die Geister bedauerten, daß sie sich nicht so bewegen
konnten wie die Nixen.

Die Geister hatten sich aber allmählich an den durchgerührten
Lebenspunsch mit seinem Wirrsal gewöhnt und schwammen ganz
munter drinnen herum.

»Man muß sich an die Welt nur gewöhnen – nur gewöhnen – und
nicht immer höhnen.«

Diese Worte hätten sie gerne laut ausgesprochen.

Sie merkten aber währenddem, daß allmählich alles so recht schmutzig wurde – so recht unanständig – gemein und ekelhaft.

Trotzdem blieb das Bewegungsspiel so reizvoll wie bisher. Die Nixen riefen – in gedämpften Baßtönen: »Ja – ja – das Anständige muß auch seinen Hintergrund haben, sonst wird es gewöhnlich.«

Knipo fand, daß die Verworrenheit einen ganz neuen Reiz durch die schmutzigen Elemente erhielt; er hätte so gerne gesagt: »Glaubt doch den Nixen nicht ein einziges Wort! Die Geschichte wird tatsächlich immer köstlicher, obgleich sie schmutziger wird. Der Schmutz macht ja das Bewegungsspiel so schrecklich reich, er braucht wirklich nicht entschuldigt zu werden.« Die Nixen wurden nun leider so scheußlich schmutzig – so voll Schlamm und Unrat – , daß sie – scheinbar aus Scham – wieder im dunklen Wasser verschwanden.

Und die Geister bemerkten über sich ein helles weißes Licht. Und sie kamen an die Oberfläche des Meeres – obgleich sie geglaubt hatten, daß sie immer tiefer runterkämen.

Das Meer war so weiß, als wäre weiße Kreide drin aufge löst.

Und der alte Himmel war gelb wie frische Butter.

Und die Geister stiegen in den Himmel empor wie Luftballons. Und die Glaseier lösten sich oben auf und fielen tropfend in das Kreidemeer hinein – das Kreidemeer zischte. Und die zehntausend konnten sich wieder bewegen und atmeten auf.

Paul Scheerbart

**Die wilde
Jagd**

edition fognin menschenverlag

[Lust!](#)

Index: [Erzählungen](#) – [Die wilde Jagd](#)

alle Texte von [Paul Scheerbart](#) – ein *fognin* Projekt – bitte unterstützen:



bitte anklicken

Bitte helfe mit diese Seite zu erhalten:



[Diese Seite von fognin](#) ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz](#). Weitere Infos über diese Lizenz können Sie unter [hier](#) erhalten

[Revision](#) 02-01-2023