

TABANDUSI

BAUMEISTER VON UR



HISTORISCHES BEGLEITHEFT



MESOPOTAMIEN: STÄTTE FRÜHER HOCHKULTUREN

Das Land „zwischen den Flüssen“ Euphrat und Tigris nannten die alten Griechen *mesopotamia*. Da das Gebiet zwischen Europa und Asien beziehungsweise dem eigentlichen „Orient“ (von lat. *oriens*, „Osten“) mit China und Japan liegt, sind für die Region, zu der Mesopotamien gehört, heute auch Bezeichnungen wie *Vorderasien* oder der *Vordere Orient* geläufig; also das Land, das geographisch von Europa aus gesehen der am nächsten liegende Teil Asiens ist. Legt man Wert auf die Zeit bzw. die Geschichte, spricht man bevorzugt vom *Alten Orient* oder *Altvorderasien*.



Städte und Regionen im Alten Orient

Aus Wikimedia Commons, dem freien Medienarchiv
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cuneiforme_sites-pt.svg?uselang=de

Die Menschen im Vorderen Orient waren die ersten auf der Welt, die Hochkulturen erschufen, weil sie in der Region des sogenannten „**Fruchtbaren Halbmonds**“ auf günstige geographische und klimatische Bedingungen stießen, die die Voraussetzungen dafür bildeten. Die bergigen Bereiche von Palästina über den Taurus bis zum Zagros sind die natürliche Heimat von Tieren (Ziege, Schaf, Rind) und Pflanzen (Gerste, Emmer), die später in domestizierter Form die Grundlagen des sesshaften Lebens bildeten. Der „Fruchtbare Halbmond“ gilt

deshalb als eine der Ursprungsregionen des Übergangs von der wildbeuterischen zur nahrungsmittelproduzierenden Lebensweise mit Ackerbau und Viehzucht. Dies geschah ab 10.000 v. Chr., also in der Jungsteinzeit (Neolithikum); eine Entwicklung, die man deshalb auch „**Neolithische Revolution**“ nennt. Die Regenarmut im Süden des „Fruchtbaren Halbmonds“, wohin sich die weitere Entwicklung verlagerte, zwang zu künstlicher Bewässerung des Schwemmlandes (v.a. am Euphrat) unter Nutzung der Hochwasserperioden im Herbst und im Frühjahr. Dies erforderte enorme gemeinschaftliche Anstrengungen, die eine Entstehung gut organisierter staatlicher Strukturen beförderten.

Im Laufe des 4. Jahrtausends v. Chr. entwickelten sich vor allem im Süden Mesopotamiens, den man später Sumer nannte, aus kleinen Siedlungen und Dörfern städtische Zentren, zu denen auch Ur gehörte, Schauplatz des Spiels „Tabanusi“. Die Bewohner dieser frühen Städte, von denen es etwa ein Dutzend gab, hatten bereits früh gemeinsame soziale und wirtschaftliche Verbindungen untereinander, wie aus Quellen des 3. Jahrtausends nachweisbar ist. Aus ihnen ist auch zu entnehmen, dass die meist als „**Stadtstaaten**“ bezeichneten Gemeinden des 3. Jahrtausends, die aus den frühen Zentren hervorgegangen waren, große Infrastrukturprojekte (Kanäle und Straßen) und Bauprojekte (Tempel, auch „**Ziqqurra**“ genannt, und Paläste) unternahmen. Letztere dienten mit ihren ökonomischen und juristischen Aufgaben der Allgemeinheit und waren nicht nur Wohnhaus des Gottes oder Königs.



Ziqqurra des Mondgottes Nanna in Ur (rekonstruierter Zustand, NNO-Seite)

https://de.wikipedia.org/wiki/Zikkurat_des_Mondgottes_Nanna#/media/Datei:Ziggarat_of_Ur_001.jpg
(Gemeinfrei)

Zwischen den Stadtstaaten herrschte eine kulturelle und religiöse Gemeinsamkeit, aber auch Rivalität, so dass es häufig zu kriegerischen Konflikten zwischen ihnen kam, bis im 23. Jahrhundert v. Chr. mit dem **Reich von Akkad** ein erstes

Großreich in Mesopotamien gebildet wurde. Höhepunkte dieser Entwicklung sind später dann die **Reiche der Assyrer und Babylonier** im 2. und 1. Jahrtausend v. Chr.

Wer die beschriebenen Entwicklungen in Vorderasien gestaltet hat, ist nicht genau bekannt. Die ersten Bewohner der Region, die man heute mit einem Namen verbinden kann, waren die **Sumerer**, deren Herkunft und Sprache sich nicht mit anderen Bewohnern verbinden lässt. Man nimmt an, dass sie irgendwann im 5. oder 4. Jahrtausend v. Chr. vermutlich von Osten her in den Süden von Mesopotamien eingewandert sind. Neben ihnen lässt sich schon sehr früh eine weitere Gruppe nachweisen, die nach ihrer semitischen Sprache **Akkader** genannt werden. Sie sind vorwiegend im nördlichen Teil Mesopotamiens beheimatet.

Völker mit semitischer Sprache dominierten dagegen das 2. und 1. Jahrtausend v. Chr. Unter ihnen spielten **Babylonier** und **Assyrer** die Hauptrollen. In Anatolien kommen dann im 2. Jahrtausend v. Chr. die **Hethiter** hinzu, deren Sprache zur indoeuropäischen Sprachfamilie gehört. Im 1. Jahrtausend v. Chr. verbreiteten sich Aramäisch sprechende Bevölkerungsgruppen über weite Teile Vorderasiens.

Die Jahrtausende alte politische Eigenständigkeit der mesopotamischen Kultur war häufig von außen bedroht, fand ihr Ende aber erst mit dem Eindringen von Völkern aus dem Osten, wie den **Medern** und den **Persern**, die letztlich 612 v. Chr. und 539 v. Chr. die Reiche der Assyrer und der Babylonier zu Fall brachten. Mesopotamien wurde als Provinz in das Persische Reich der **Achämeniden** eingegliedert, blieb aber lange noch die wichtigste Wirtschaftsregion.

Späte Erben sind nach einer Phase der **griechischen** (Alexander- bzw. Seleukidenreich) und **römischen** Vorherrschaft in Mesopotamien (4.-1. Jahrhundert v. Chr.) die iranischen **Parther** (bis zum 3. Jahrhundert n. Chr.) und die diese besiegenden persischen **Sassaniden**, deren Großreich mit der Ausdehnung des Islam im 7. Jahrhundert n. Chr. unterging.

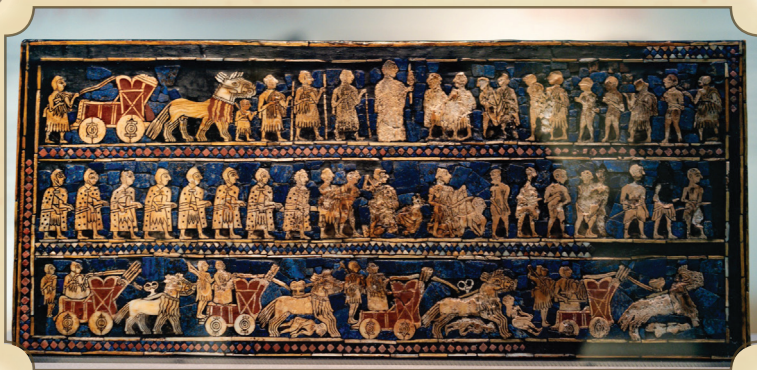
Ägypten wird wie Arabien gemeinhin gesondert betrachtet: Während die Ägypter eine eigene Hochkultur seit 3.000 v. Chr. entwickelten, werden die Araber erst im 7. Jahrhundert v. Chr. historisch fassbar.

Die Anfänge der Stadt Ur reichen bis ins 5. Jahrtausend v. Chr. zurück. Erste Dörfer sind schon für diese Zeit nachgewiesen. In der zweiten Hälfte des 3. Jahrtausends v. Chr. (etwa 2600-2340 v. Chr.) liegt dann die Blütezeit der Stadt. Genau wie andere Städte in der Umgebung verdiente Ur am Handel. Die Stadt hatte einen wichtigen Hafen mit damals direktem Zugang zum Golf von Persien. So stand der Weg offen zu den Märkten in Arabien und Indien.

Berühmt ist Ur auch für die sechzehn sogenannten „Königsgräber“, die von 1922 bis 1934 vom britischen Archäologen Sir Leonard Woolley (1880–1960) ausgegraben wurden. Hier lagen die reich geschmückten und ausgestatteten Überreste von Königen, Fürsten und Prinzen. Die Bedeutung dieses Fundes ist mit dem Grab des Tutanchamun in Ägypten vergleichbar.

Zu den berühmtesten Funden gehört die sogenannte „**Standarte von Ur**“ aus einem Grab, das in die Frühdynastische Zeit datiert wird (ca. 2850–2350 v. Chr.). Es handelt sich hierbei um einen etwa 70×40 cm großen Holzkasten, der an den Längs- und Stirnseiten mit drei untereinander angeordneten Friesen verziert ist. Das Bildwerk ist eine Einlegearbeit von Muschel (teilweise graviert) und Sandstein auf einem Grund von Lapislazuli. Die Standarte wurde wahrscheinlich bei Festprozessionen geführt.

Auf dessen beiden Seiten sind die wichtigsten Aufgaben eines Herrschers zu sehen: Auf der einen Seite, der „Kriegsseite“, wird ein Kampfgeschehen gezeigt. Man sieht den Einsatz vierrädriger Kriegswagen, ein Handgemenge und wie die Gefangenen vor den übergroß dargestellten König geführt werden. Auf der anderen, der „Friedensseite“, gibt es eine Festszene, in der der König mit seinem Gefolge bei Speis und Trank sitzt und zu Ehren der Götter Bier trinkt. Diese Darstellung steht für eine funktionierende Gesellschaft, das Gelage stärkt die Gemeinschaft. Diese Quelle gibt uns damit wichtige Einblicke in politische, soziale und religiöse Vorstellungen dieser Zeit.



„Kriegsseite“ der Standarte von Ur

Aus Wikimedia Commons, dem freien Medienarchiv

[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:British_Museum_\(46398719262\).jpg?uselang=de](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:British_Museum_(46398719262).jpg?uselang=de)



„Friedensseite“ der Standarte von Ur

Aus Wikimedia Commons, dem freien Medienarchiv

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Standard_of_ur_peace_2013.JPG?uselang=de

EINIGE ANMERKUNGEN ZU DARSTELLUNGEN IM SPIEL „TABANNUSI“:

Bei der Gestaltung des Spiels wurde viel Wert auf grafische Elemente gelegt, die Kunst und Kultur der alten Sumerer bzw. des Kulturreals Mesopotamien widerspiegeln. Einige dieser Elemente wollen wir euch etwas näherbringen:

Das Zeichen, das an den Rändern vieler Überschriften in der Spielanleitung prangt, ist das Symbol des sumerischen Sonnengottes **Utu**, dessen Haupttempel in der Stadt Sippar stand, etwa 300 km flussaufwärts von Ur. Utus Emblem ist eine Sonnenscheibe mit eingeschriebenem Stern und 4 Bündeln Sonnenstrahlen. Utu ist der Zwillingsbruder der Liebes-, Kriegs- und Gerechtigkeitsgöttin Inanna (im deutschen Sprachraum i.d.R. unter ihrem akkadischen Namen Ishtar bekannt). Ihre Eltern sind (zumindest laut dem Großteil der Quellen) der Mondgott Nanna und seine Frau, die Göttin Ningal.



Nanna selbst war der oberste Gott der Stadt Ur. Er wacht also über eure Bautätigkeiten im Laufe einer Partie Tabannusi und ihm zu Ehren baut ihr die Schreine an der großen Ziqqurat im Tempelbezirk. Sein

Symbol, eine Sonnen- oder Mondscheibe, die auf der Mondsichel liegt, könnt ihr ebenfalls im Spiel entdecken, und zwar mittig am oberen Rand eurer Vorrats-tableaus:



Allerdings wurden nicht nur der Mond, sondern auch Boote als Symbol mit dem Gott Nanna assoziiert. Das liegt daran, dass die Mondsichel am Nachthimmel von Ur tatsächlich horizontal am Himmel schwebt, eben wie ein Schiff. In diesem Sinne sind auch die Barge, mit denen ihr auf den Fluten des Euphrat von Bezirk zu Bezirk verkehrt, Ausdruck der Macht eures Stadtgottes.



Das Monster, das im Spiel anzeigt, wer die Partie begonnen hat, ist ein **Löwengreif**, ein Mischwesen aus Stier, Löwe und Adler, das sich leider nicht wirklich benennen lässt. Wir haben uns dafür entschieden, ihn umgangssprachlich „Drache Imdugud“ zu nennen, auch wenn dieser Name streng genommen ein Wesen mit Löwenkopf bezeichnet, vor dem sich in Sumer vor allem Besitzer von Viehherden fürchten mussten.

Zu guter Letzt sind die **Stiere**, die die Hauptüberschriften in der Spielanleitung zieren, eine Mischung aus unterschiedlichen Kunststilen Mesopotamiens.



Ihre bärtigen Köpfe stammen von der sogenannten „Stierköpfigen Leier“, einem Musikinstrument, das auf dem königlichen Friedhof der Stadt Ur entdeckt wurde. Der geflügelte Körper hingegen ist eine etwas fantasievollere Ergänzung: Er stammt von den „Lamas-su“, assyrischen Schutzdämonen, die aber eigentlich einen menschlichen Kopf besitzen. Als Vertreter der assyrischen Mythologie stammen sie zwar aus dem gleichen Kulturreal wie dieses Spiel, sind jedoch einer deutlich späteren Zeitepoche zuzuordnen.

LITERATUREMPFEHLUNGEN ZUM WEITERLESEN:

-  Barthel Hrouda: Der Alte Orient. Geschichte und Kultur des alten Vorderasiens, München 1991.
-  Michael Roaf: Bildatlas der Weltkulturen: Mesopotamien, Kunst, Geschichte und Lebensformen, München 1991.
-  Gebhard Selz: Sumerer und Akkader. Geschichte, Gesellschaft, Kultur, München 2005.

MIT UNTERSTÜTZUNG DER DEUTSCHEN ORIENT-GESELLSCHAFT E.V.

OSTR Jan Giesel, Hamburg, Schulbeauftragter der Deutschen Orient-Gesellschaft

Prof. Dr. Joachim Marzahn, Berlin, Wissenschaftlicher Berater

Die Deutsche Orient-Gesellschaft (DOG) ist ein eingetragener Verein, der seit seiner Gründung 1898 das Ziel hat, die Forschungen auf dem Gebiet der Vorderasiatischen Altertumskunde zu fördern und einer breiteren Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Die DOG hat umfangreiche Grabungen u. a. in den mesopotamischen Hauptstädten Babylon und Assur durchgeführt.

Deutsche Orient-Gesellschaft e.V.
Archäologisches Zentrum
Geschwister-Scholl-Straße 6
10117 Berlin

www.orient-gesellschaft.de
kontakt@orient-gesellschaft.de



© 2021 Giant Roc.

WWW.GIANT-ROC.COM