

Auf Drachenspuren

Ein Buch zum Drachenprojekt des
Hamburgischen Museums für Völkerkunde.

Herausgegeben von Bernd Schmelz & Rüdiger Vossen.

Bonn: Holos Verlag, 1995. ISBN 3-86097-453-X.

Sonderdruck Uehlinger: S. 55-101

Christoph Uehlinger*

Drachen und Drachenkämpfe im alten Vorderen Orient und in der Bibel

VORBEMERKUNGEN

Produkte menschlicher Imagination, keine zoologisch identifizierbare Spezies, sind Drachen auf andere Weise, aber nicht weniger real als Krokodile oder Gänsegeier. Sie sind auch nicht nur, wie es auf den ersten Blick scheinen mag. Requisiten längst vergangener Zeiten. In Nord- und Südamerika, in Europa und im Vorderen Orient, d.h. den Kulturen, die in ihrer Geschichte am stärksten von der biblischen Tradition geprägt worden sind, gehören Drachen und Drachenkämpfe heute noch zum symbolischen Repertoire politischer und religiöser Errettungs-Ideologien. Besonders in Konfliktsituationen, wenn ein wichtiges Gut von einer feindlichen Macht bedroht erscheint, tauchen sie als stereotypes Feindbild auf. Das Bedrohliche wird durch die monströse Mischgestalt dämonisiert, es erscheint als widernatürlich, abnorm und böse. Gibt man der Bedrohung Drachengestalt, heißt das, daß man sie für gefährlich hält, aber zum Kampf gegen sie aufruft und überzeugt ist, daß sie im letzten besiegt werden muß – und besiegt werden kann.

Die Wurzeln dieses Denkmusters liegen im alten Vorderen Orient: in Mesopotamien, Syrien und Palästina. Dort ist das Motiv über drei Jahrtausende gewachsen, von dort ist es über kleinasiatisch-griechische Herakles-Traditionen, vor allem aber über die Bibel in den Westen vermittelt worden. Welch große Rolle die Bibel bei diesem Transfer gespielt hat, zeigt sich daran, daß *positive* Drachenvorstellungen, die es in Mesopotamien auch gab, in der europäischen Drachenrezeption weitgehend fehlen – weil auch die Bibel sie nicht kennt.

Mythische Motive und Motivkonstellationen, wie der Drachenkampf eine ist, bleiben manchmal über Jahrtausende hinweg erstaunlich konstant. Wer genau hinsieht, stellt freilich nicht nur Konstanz, sondern auch eine schier unendliche Vielzahl regionaler und lokaler Codierungen fest, kann beobachten, wie Motive entstehen, sich verändern und teilweise wieder verschwinden. Wie alle Imaginationen haben auch die

Der vorliegende Ausdruck korrigiert Fehler der Buchausgabe in bezug auf Transkription (Sumerisch/Akkadisch) und Orthographie. Er weicht im Layout geringfügig von der Buchausgabe ab, ist im Wortlaut aber mit ihr identisch.

* Dozent für alttestamentliche Exegese und Biblische Umwelt an der Theologischen Fakultät der Universität Freiburg Schweiz. Anschrift: Biblisches Institut, Universität, Miséricorde, CH-1700 Freiburg Schweiz.

altorientalischen Drachen- und Drachenkampfvorstellungen eine Geschichte und vielfältige Bedeutungen.

[S. 56] Wir unternehmen im folgenden einen Gang durch die altorientalische Text- und Bilderwelt, betrachten ausgewählte Drachen- und Drachenkampfmotive und skizzieren die Bedeutungen, die diese Imaginationen für die antiken Menschen, die sie geschaffen und tradiert haben, hatten. Unser Weg geht der altorientalischen Geschichte entlang: Er setzt am Ende des 4. Jts. ein und führt bis knapp über die Zeitenwende hinaus.¹ Geographisch konzentrieren wir uns auf Mesopotamien, Syrien und Palästina. Als Quellen dienen uns altorientalische Texte, die biblischen miteingeschlossen, aber auch Bilder. Wer eine Kultur verstehen will, erschafft sich in jedem Fall eine dichtere Kenntnis ihrer Vorstellungswelt, wenn er/sie die symbolischen Repertoires der *beiden* Symbolsysteme, der Texte *und* der Bilder, erhebt.

Motive entstehen, halten sich einige Zeit und verschwinden wieder, um u.U. an anderen Orten und zu anderen Zeiten wieder aufzutauchen. Die Symbolsysteme Bild und Text sind komplementär, aber ihre Repertoires entwickeln sich nicht unbedingt parallel zueinander. Oft gibt es Phasenverschiebungen. Motive können von einem Medium ins andere transferiert werden und in jedem Medium ihre je eigene Geschichte haben. Der folgende Überblick möchte eine kleine Ahnung von der Fluidität symbolischer Imaginationen verschaffen und auch etwas von der Faszination vermitteln, die die Erforschung solch transkultureller Bewegungen mit sich bringen kann. Wir versuchen, die Quellen mit den Mitteln einer historischen Philologie und Ikonologie zu interpretieren, sie in den größeren Kontext ihrer Herkunftskulturen zu stellen und so eine kleine Vorarbeit zu einer *archéologie de l'imaginaire* zu leisten. Vieles muß allerdings – aus Platzgründen – holzschnittartig vereinfacht bleiben.

1. LÖWEN- UND SCHLANGENDRACHEN: GRUNDTYPEN UND ÄLTESTE BELEGE

Wir treffen von vorneherein eine Auswahl in der bunten Welt vorderorientalischer Mischwesen², gehen von der gängigsten Definition des "Drachens" aus (ein Mischwesen, dessen Gestalt Züge von Raubkatzen, Schlangen und Greifvögeln verbindet) und beschränken uns auf die zwei großen Gruppen der *Löwendrachen* (Seidl 1989: 181-187; Braun-Holzinger 1987b) und der *Schlangendrachen* (Seidl 1989: 187-193). Die beiden Begriffe heben den bei den Drachendarstellungen jeweils überwiegenden, ophinen oder leoninen Aspekt hervor. In den Details kann die Morphologie der Drachen recht stark variieren. Aber die ophinen und die leoninen Aspekte gehören zu den

konstantesten [S. 57] Charakteristika mesopotamischer Drachendarstellungen. Häufig kommen Klauen, Schwanz und/oder Flügel eines Greifvogels dazu, wobei meist an die eines Adlers zu denken ist.³

a. Frühe Stufen: Schlangenhalslöwen und Löwenkopfadler

Die ältesten mesopotamischen Darstellungen von drachenartigen Wesen stammen aus Uruk und datieren ins letzte Drittel des 4. Jts., als im südlichen Mesopotamien erste Stadtstaaten entstanden. Sie finden sich auf der für das Zweistromland so typischen Bildträgergattung der Zylindersiegel, die, auf feuchtem Ton abgerollt, ein theoretisch unendliches Bildband von sich immer wiederholenden Motiven ergeben. Abb. 1 komhiniert in einem heraldischen Figurenband zwei Mischwesentypen: Die antithetisch stehenden Löwen mit den schlangenartigen, verschlungenen Halsen sind Vorfahren des späteren Schlangendrachen m u š-ḫ u š / *mušḫušš*⁴. Sie erscheinen auf archaischen Siegeln immer paarweise und im Gegensatz zum Löwenkopfadler nie als Angreifer oder Beherrscher. Die Verschlingung der Hälse zeigt an, daß ihre Macht in einem dynamischen Gleichgewicht gehalten ist. Es handelt sich um Emblemtiere einer *Ordnungskonzeption*, die mit der neuen gesellschaftlichen Entwicklung zum zentral verwalteten Stadtstaat zusammenhängt. Als solche sind sie ins frühdynastische Ägypten vermittelt worden, wo sie zur Vereinigung von Ober- und Unterägypten unter eine gemeinsame Herrschaft in direkte Beziehung gesetzt wurden.

Der Löwenkopfadler auf Abb. 1 ist ein Prototyp des Sturmvogels (s.u. 3.a). Er erscheint auf den ältesten Darstellungen immer von der Seite dargestellt in fliegendem Angriff. Die Vogelgestalt läßt ihn als mit dem Mischwesen verwandt erscheinen, das einige Jahrhunderte später als Symboltier des Gottes Enlil ("Herr Wind") auftritt (vgl. Abb. 13-14). Der seitliche Flug erinnert aber auch an die Mischwesen, die ein knappes Jahrtausend später den Wettergott begleiten (vgl. Abb. 15). Es liegt nahe, eine analoge Bedeutung auch für die Uruk-zeitlichen Belege anzunehmen. Der Löwenkopfadler wäre dann der Repräsentant des Sturm(gotte)s zu verstehen, der sich die Erde mit Gewalt gefügig macht. Daß [S. 58] diese Macht schon in der Uruk-Zeit politische

³ Löwendrachen werden gelegentlich auch als "Löwengreifen" bezeichnet. In der Tat fehlen ophine Züge, wie sie 'etymologisch' (griech. *drakôn* = "Schlange") für Drachen konstitutiv sein müßten. In der deutschsprachigen assyriologischen Fachliteratur hat sich für Löwen mit Vogelkrallen, -schwanz und -flügeln aber seit langem der Ausdruck "Löwendrache" durchgesetzt.

⁴ Die mesopotamische Schriftkultur ist während der uns interessierenden drei Jahrtausende stets zweisprachig gewesen. Gesperrte Schrift steht hier für Begriffe in sumerischer Sprache, kursive, wo nicht anders vermerkt, für akkadische Wörter. In der mesopotamischen Drachenterminologie dominieren sumerische Begriffe, die als archaische 'Fremd'wörter ins Akkadische übernommen worden sind (z.B. u š u m g a l "großer Giftdrache" > *ušumgalu*). Zur Aussprache: ḫ = ch, š = sch.

¹ Wo nicht anders angegeben, sind Jahreszahlen immer v. u. Z. zu verstehen.

² Für weiterführende Überblicke vgl. jüngst Wiggermann 1992, 1994; Green 1994.

Konnotationen hatte, zeigt Abb. 2, wo Löwenkopfadler eine Reihe von Gefangenen attackieren und als Vollstrecker bzw. Garanten politischer Herrschaft erscheinen.

b. Zur Genese vielköpfiger Monster

Zu den bevorzugten Motiven auf Rollsiegeln der anschließenden sog. Frühdynastischen Zeit, die zeitlich die ersten beiden Drittel des 3. Jts. umfaßte, gehören Tierkampfszenen, die Löwen beim Angriff auf Rinder oder Ziegen zeigen (Keel 1992: 1-59). Die älteren Bilder stellen nur die Tiere selbst und gelegentlich menschliche Hirten dar, welche die Herdentiere verteidigen. Bald und häufiger begegnen anstelle der Hirten aber Mischwesen, die aus dem Unterleib eines Bisons, einem menschlichen Oberkörper und einem gehörnten Menschenkopf zusammengesetzt sind (Abb. 3). Diese sog. Stiermenschen sind imaginäre Mischgestalten, deren Erscheinungsbild die unbändige Kraft der Bovinen mit der Vorstellung willensmäßiger Personalität (Menschengesicht) verbindet. Sie treten hier offensichtlich in positiver Funktion als Schutzpatrone einer Viehzüchterkultur auf, die Herrschaft über domestizierte Nutztiere beansprucht, diese Herrschaft aber im Kampf gegen Wildtiere behaupten muß. Erst eine spätere Zeit wird die Stiermenschen dämonisieren.

Die frühdynastische Siegelkunst hat nicht nur die positiven, die Herden schützenden Mächte in Mischgestalt wiedergegeben, sie verfiel, wenngleich seltener, auch der Bedrohung übernatürlich-symbolischen Ausdruck. Ein Vergleich einiger Siegelabrollungen aus der Zeit um 2750 soll dies illustrieren: Auf Abb. 4 nimmt der angreifende Löwe mehr als die Hälfte der Siegelfläche ein. Auf Abb. 5 erscheint er noch eindrücklicher in potenziertem Gestalt mit einem Rumpf, aber vier Hälsen, von denen drei schlangenartig verlängert dargestellt sind. Trotz des energischen Eingreifens bewaffneter Helden zu beiden Seiten haben die Ziegen gegen diesen aggressiven Angreifer keine Chance. Die Mehrzahl der Köpfe und die schlangenartigen Hälsen bringen die gefährliche Wendigkeit des Löwen zum Ausdruck und unterstreichen die Schwierigkeit der Männer, sich des Untieres zu bemächtigen. Man meint fast, dessen Brüllen und Fauchen hören und seine schnellen Bewegungen mitverfolgen zu können. Der neue Darstellungstyp findet sich auch auf anderen Siegelabrollungen (Abb. 6). Ursprünglich ein Mittel zum Ausdruck schneller Bewegung und Wendigkeit, war hier ein neues Bildkonzept geschaffen: das des vielköpfigen, deshalb besonders gefährlichen und schwer bezwingbaren Monsters.

Wir beobachten, wie die numinose Welt komplizierter und spannungsgeladener wird und sich in Mischwesen gestalten konzeptuell verselbständigt (zu diesem Prozeß vgl. Wiggermann 1992: 147-150). Interessant ist, daß die meisten [S. 59] Mischwesen bis dahin eine positive Rolle spielen – in markantem Unterschied zu späteren Perioden, die drachenartige Wesen vorwiegend negativ konnotieren werden (vgl. Van Buren

1946). Neben den Mischwesen tauchen anthropomorphe Gottheiten auf, die nach dem Muster der menschlichen Gesellschaftsentwicklung soziale Rollen (Hirte, Krieger, Besitzer, Herr) einnehmen.

2. DRACHENMONSTER MIT SIEBEN KÖPFEN

a. Der siebenköpfige Schlangendrache

Einer der uns geläufigsten Drachentypen, die vielköpfige Schlange, in der griechischen Tradition "Hydra" genannt, kommt gegen Ende der frühdynastischen Zeit um 2500 in Nordmesopotamien auf. Das Monstrum läßt sich zuversichtlich mit dem in Texten erwähnten *m u š (- m a h) s a g - i m i n*, übersetzt "siebenköpfige (erhabene) Schlange", identifizieren. Im Unterschied zu früheren und manchen späteren Schlangendrachen wird die siebenköpfige Schlange immer negativ konnotiert und als Ungeheuer aufgefaßt. Die vielen Köpfe sollen wohl ebenso wie die des vielköpfigen Löwen (Abb. 5-6) oder des siebenköpfigen Pantherdrachen (s.u.) die Wendigkeit des Monstrums hervorheben, das von mehreren Seiten zugleich angreifen kann und sich nur schwer bändigen läßt.

Die wohl älteste Darstellung dieses Typs findet sich auf einer frühdynastischen Siegelabrollung aus Eschnunna in Nordmesopotamien (Abb. 7). Der Schlangendrache erscheint im untersten Register und wird von einem nackten Helden im Knieaufbekämpfung, der triumphierend zwei bereits abgeschlagene Köpfe erhebt. Skorpione, eine aufgerichtete Schlange und ein hundeartiges Mischwesen (ein sumerischer Vorahre des griechischen Kerberos) bilden auf Abb. 7 eine von chthonischen Symbolen dominierte Umgebung.

Ein reliefierter Keulenkopf, der vielleicht ebenfalls aus Eschnunna stammt (Abb. 8), läßt sich typologisch in die gleiche Zeit datieren. Der Bildträger läßt unwillkürlich an eine Waffe des kriegerischen Gottes Ninurta denken, die in sumerischen Texten genannte "siebenköpfige Keule", die auch als "erhabene Schlange mit sieben Köpfen, die den Feind erschlägt" bezeichnet bzw. damit oder mit einer "wilden Meeresschlange" verglichen wird (Cooper 1978: 80f, Z. 138f; vgl. 154-162). Der siebenköpfige Schlangendrache erscheint auf dem Keulenkopf über drei Löwenkopfadlern, die mit ihren Fängen kauernde Gazellen dominieren, sie mit ihren ausgebreiteten Schwingen aber gleichzeitig vor dem Drachen beschützen. Auch hier ist die siebenköpfige Schlange also eine gefährliche Größe. Wenn man die Anordnung im Sinne einer dreistufigen [S. 60] Kosmologie verstehen will, repräsentiert sie eine Bedrohung, die vom Himmel (dem Himmelsozean?) ausgeht.

Interessant am Paradigma des siebenköpfigen Schlangendrachsens ist die Ungleichzeitigkeit seiner Bezeugungen in Bildern und Texten. Die einschlägigen mesopotami-

schen Bilder datieren alle um 2500. Aus späteren Perioden ist keine einzige Darstellung mehr bekannt. In der sumerischen Literatur ist *muš(-mab) sag-imin* aber erst Jahrhunderte später in mythologischen Dichtungen bezeugt, die nicht vor der Zeit Gudeas von Lagasch (ca. 2144-2124) entstanden sein können (Cooper 1978: 154; Wiggemann 1992: 161f). Der Verschriftung dieser Texte muß also eine längere Zeit mündlicher Traditionsbildung vorangegangen sein. Einmal in der Traditionsliteratur verankert, überlebte die siebenköpfige Schlange dort bis ins 1. Jt. (Lambert 1971: 350). Auf Bildern kommt sie dagegen nach 2400 nie mehr vor. Außerhalb der Schreibstube scheint man sich in Mesopotamien nicht mehr produktiv mit ihr beschäftigt zu haben.

Um so überraschender taucht das Ungeheuer dann viel später in weit entfernten Kulturen wieder auf: In der vedischen Mythologie des 2. Jts., die von Einwanderern aus Mesopotamien ins Indusdal gebracht worden ist, wird der Schlangendrache *Vṛtra* vom Gott Indra bekämpft, weil er das "Lebenswasser" verschlucken will und damit die Bewässerung der Erde verunmöglicht. Im syrischen Ugarit weiß ein Text zu berichten, der Wettergott Baal habe u.a. einen siebenköpfigen Schlangendrachen bezwungen (s.u. 4.b). In der Hebräischen Bibel wird diese Heldentat dem Gott Jahwe, in der Apokalypse dem Erzengel Michael zugeschrieben (s.u. 5.b, d). In der griechischen Epik ist es Herakles, der die Hydra von Lerna überwindet. Bildliche Darstellungen der letzteren Episode in der Vasenmalerei weisen manchmal frappierende Ähnlichkeit mit dem sumerischen Prototypen auf. Auf Kanälen, deren Verlauf wir nur in Umrissen rekonstruieren können (Levy 1934; Bisi 1964-5), ist da offensichtlich literarisch verfestigtes Bildungsgut vermittelt worden, haben Bildmotive sich in Texte verwandelt, um viel später und anderswo auch wieder zu neuer Bildgestalt zu finden.

b. Der siebenköpfige Löwen/Pantherdrache

Eine Ritzzeichnung auf einem Muscheltäfelchen, das ursprünglich wie die Siegelabrollung von Abb. 7 aus Eschnunna stammen dürfte (Abb. 9), läßt sich ein wiederum im Knieauf dargestellter Kämpfer dank seiner Hörnerkrone mit den Zweigen als Vegetationsgott identifizieren. Das von ihm bekämpfte Untier hat ebenfalls sieben Köpfe, deutlich überwiegen hier aber die Felidenaspekte. Der Raubkatzenleib, die Köpfe und die langen, mähenlosen Hälse erinnern an die Schlangenhalslöwen von Abb. 1, aber auch die Verwandtschaft mit dem [S. 61] vielköpfigen Löwen von Abb. 5-6 ist offenkundig. Aus dem Rücken des Untieres fahren leicht gewellte Linien, die wahrscheinlich lohende Flammen darstellen sollen. Der Kampf geht um die Fruchtbarkeit des Kulturlandes, das von der sengenden Sommerhitze und -dürre als einer

lebensgefährdenden, zerstörerischen Macht bedroht wird. Ein Kopf des Untiers ist bereits getroffen – noch aber ist seine Macht nicht gebrochen.

Auf einem etwas jüngeren, akkadzeitlichen Rollsiegel aus Eschnunna (Abb. 10) hat das Monstrum sieben Schlangenköpfe; vier davon hängen schlaff herunter. Hier kämpfen zwei Götter mit Lanzen von vorne und von hinten gegen den Drachen. Ihr Nebeneinander erinnert an das viel spätere von Herakles und Iolaos im Kampf gegen die lernäische Hydra. Näherliegende Parallelen sind Darstellungen wie Abb. 3-5. Die Symmetrie und der Kampf von beiden Seiten lassen keinen Zweifel daran, daß dieser Drache getötet werden wird.

Auch dieses Untier läßt sich identifizieren: Es handelt sich um den *ur saginim*, den "siebenköpfigen Löwen/Panther" – auch dies kein Name, sondern eine Charakterisierung des Drachens, den wir literarisch nur aus einer Inschrift Gudeas von Lagasch (ca. 2144-2124) als überwundenen Feind des Gottes Ningirsu kennen (vgl. Cooper 1978: 145 mit Anm. 3). Nach Gudea spielt dieser siebenköpfige Löwen/Pantherdrache keine Rolle mehr, sei es in Bildern oder in Texten. Er scheint von den Literaten mit der siebenköpfigen Schlange identifiziert worden und in jener aufgegeben zu sein, die Künstler haben ihn aus ihrem Repertoire fallen lassen. Erst in anderen Regionen und Zeiten taucht er dann doch wieder auf: als Kerberos im Herakles-Zyklus, bildlich wie die Hydra ab dem 6. Jh. zu fassen und oft mit mehreren Hundehunden/oder Schlangenköpfen dargestellt; literarisch als panthergestaltiges "Tier aus dem Meer" in der biblischen Johannes-Apokalypse (13,1-3; s.u. 5.d).

c. Lassen sich die frühdynastischen Drachenkämpfer identifizieren?

Für die beiden siebenköpfigen Drachen der frühdynastischen Zeit kennen wir sumerische Typenbezeichnungen – lassen sich auch die Drachenkämpfer namentlich identifizieren? In den mesopotamischen Texten des späten 3. Jts. werden beide Drachen als Gegner der Götter Ningirsu bzw. Ninurta genannt. Ningirsu ("Herr von Girsu") ist der kämpferische Gott von Girsu im Stadtstaat Lagasch, Ninurta ("Herr der Erde") als Kriegsgott v.a. aus Nippur bekannt. Die beiden haben die gleiche Rolle, aber sie wohnen nicht am selben Ort und treten nie zusammen auf. Sicher handelt es sich um verwandte Götter, ja vielleicht um ein und denselben Gott, der unter zwei verschiedenen Namen verehrt wurde. Ninurta vereinnahmt die Rolle des Vegetationsgottes bzw. Patrons der Landwirtschaft und die eines Kriegsgottes auf sich. Die Kombination ist aber [S. 62] sicher sekundär, die kriegerischen Züge dürften dem ehemaligen Ackerbaugott im Zusammenhang mit seiner Profilierung *als* Ningirsu an der Spitze des Pantheons von Girsu zugewachsen sein.

Ninurta hat gegen Ende des 3. Jts. eine ganze Reihe verschiedener Heldenkampftypologien an sich gezogen (s.u.). Die Lokalpanthea der älteren frühdynastischen Zeit dürften aber noch etliche andere Drachenkämpfer gekannt haben. Die Bilder Abb. 7 (evtl. 8), 9-10 stammen weder aus Nippur noch aus Girsu, sondern aus dem viel weiter nördlich gelegenen Eschnunna. Der dortige Hauptgott hieß im 3. Jt. weder Ninurta noch Ninurta, sondern Ninazu ("Herr Heiler"). Er ist vielleicht auf dem um 2400 v. Chr. datierenden Siegel Abb. 11 zu sehen, das eine ganze Reihe von Gottheiten und Schlangemonstern nebeneinander zeigt. Ninazu dürfte der ganz rechts auf einem Siegel mit dem Drachen⁵ stehende Gott sein (Wiggermann 1992: 151). Neben ihm bündelt ein nackter Held mit distinktiver Locke eine dreiköpfige Schlange. Er ist vielleicht als Ningizzida, der 'Sohn' Ninazus, zu identifizieren. Akkadische Beschreibungen kennen Ningizzida als Unterweltsgott, der die dorthin verbannten bösen Dämonen bewacht, und die Szene links scheint den in der Unterwelt gefangenen Sonnengott darzustellen. Im Adapa-Mythos tritt Ningizzida als Wächter am Himmelstor auf. Die mesopotamischen Astrologen des 1. Jts. haben ihn mit dem Sternbild Hydra assoziiert (Edzard 1965: 112f). Hieß der Schlangenkämpfer in Eschnunna vielleicht Ningizzida?

Das Problem der namentlichen Identifikation der dargestellten Gottheiten kompliziert sich bei Abb. 10, wo ja zwei Götter gegen den siebenköpfigen Pantherdrachen kämpfen. Das Siegel ist, wie gesagt, etwas jünger als die anderen. Um 2350 wurde Eschnunna von einer Akkadisch sprechenden (nicht-sumerischen) Bevölkerung infiltriert, deren Hauptgott Tischnak hieß und ein kriegerischer Gott war. Ninazu, Ningizzida und Tischnak wurden eine Zeitlang nebeneinander verehrt. Bald aber beanspruchte Tischnak Ninazus Führungsposition, verdrängte ihn daraus bzw. wurde mit ihm identifiziert (Wiggermann 1989). Abb. 10 zeigt also vielleicht Ningizzida und Tischnak, den alten und einen neuen Drachenkämpfer nebeneinander bzw. miteinander beim gleichen Geschäft.

[S. 63] Die Spannungen und Konflikte unter Göttern sind ein beliebtes Thema der akkadzeitlichen Glyptik (vgl. Abb. 12). In der Religionsgeschichte des Vorderen Orients lassen sich Ablösungs- und Identifikationsprozesse zu Dutzenden beobachten. Dabei hängen Umschichtungen in der Götterwelt in der Regel mit gesellschaftlichen, manchmal ethnischen Umschichtungen und mit Austauschbeziehungen zwischen verschiedenen Kulturen zusammen. Die Geschichte der Göttinnen und Götter, besonders derer, die den 'offiziellen' städtischen und staatlichen Panthea angehörten, ist ebenso

komplex und spannungsvoll wie die ihrer Verehrergruppen. Die religiöse Entwicklung begleitete die politische: Kontakte und Konflikte zwischen den Städten führten zur Ausbildung großräumiger politischer Gebilde und einer klaren Hierarchie der Macht, an deren Spitze neben der neuen, aber bald wieder zerstörten Hauptstadt Akkad uralte Zentren wie Lagasch, Nippur und Sippar standen. Entsprechend kam es zur Differenzierung "großer" und "kleiner" Gottheiten – nichts anderes als ein Reflex irdischer Machtverhältnisse, insofern die Götter der mächtigeren Städte bzw. der größeren Tempel privilegiert wurden und überregionale Bedeutung gewannen, wogegen der Zuständigkeitsbereich der kleineren Götter auf einzelne Städte und kleinere Heiligtümer beschränkt blieb.

Die Drachenkampfmythologie konzentrierte sich gegen Ende des 3. Jts. zunehmend auf den Gott Ningirsu/Ninurta. Die Vielzahl der in lokalen Traditionen überlieferten Kämpfe gegen alle möglichen Monster wurde nun ihm zugeschrieben. Die lokalen Drachenkämpfer mögen zum Teil ihre Bedeutung als Stadtgötter behalten haben, wurden suprarregional aber bestenfalls als Gehilfen Ninurtas verstanden oder gar nicht zur Kenntnis genommen. Mit den früheren Differenzierungen gerieten auch einige Sondertraditionen (etwa die des Kampfes gegen den siebenköpfigen Löwen/Pantherdrachen) allmählich in Vergessenheit.

d. Der Drachenkämpfer Ninurta

Ninurtas Aufstieg erreichte seinen Höhepunkt um 2100 mit dem Einzug des Gottes in den Haupttempel von Nippur. Dort residierte bis dahin der sumerische Hauptgott Enlil. Im Rahmen einer größeren Kultreform wurde ihm nun aber Ninurta als sein 'Sohn' an die Seite gestellt. Im Zuge dieser Beförderung stieg Ninurta zum heldenhaften göttlichen Kämpfer gegen alle rebellischen Mächte, zum Drachenkämpfer par excellence auf. Er zog eine ganze Reihe von älteren Kampftraditionen anderer Götter an sich, und die mesopotamische Literatur wird fortan nicht müde, seine Heldentaten – Vorbilder der 12 Werke des Herakles – in mythologischen Dichtungen, Hymnen und Ritualen zu preisen und zu beschwören.

[S. 64] Der längste und wohl auch älteste erhaltene Ninurta-Mythos ist die um 2100 entstandene, nach ihren Anfangsworten benannte Dichtung l u g a l - e⁶ (Van Dijk 1983; vgl. TUAT III/3: 434ff). Sie erzählt vom siegreichen Kampf Ninurtas gegen ein Monster namens á-zá-g (wörtlich "Störung, Anarchie"), das sich im nordöstlichen von Mesopotamien gelegenen Bergland zum Herrscher erhoben, das Gebirge terrorisiert und einen Angriff auf das Tiefland geplant habe. Vor der Schilderung des Kampfes werden frühere Heldentaten Ninurtas in Erinnerung gerufen:

6 „Der König, majestätisch strahlender Tag...“, gemeint Ningirsu/Ninurta.

5 Eine Diskussion des m u š - h u š /múšpúššir muß hier aus Platzgründen entfallen. Ursprünglich Begleiter des Heiligens Ninazu, ist er zuerst von Tischnak, dann von Marduk übernommen und in Babylon zum Attributier des 'Höchsten Gottes' geworden (vgl. Lambert 1984; Wiggermann 1989; 1992: bes. 168f). Das Wissen um die Hochschätzung dieses Drachens in Babylon hat sich bis in die apokryphe Erzählung von "Bel (= Marduk) und dem Drachen" erhalten, die sich über den babylonischen 'Götterdienst' lustig macht und u.a. auf eher burleske Art und Weise die 'Tötung' dieses Drachens durch Daniel schildert (Dan 14,23-30).

“O Ninurta, mögen die Namen der Starken, die du erschlagen hast, genannt werden:

den Kulianna,
den Giftdrachen (u š u m⁷),
den Gips,
das starke Kupfer,
den ‘Krieger’,
die sechsköpfige Bergziege,
den Magilum,
den ‘Herrn Samananna’ (‘göttliches Leitseil des Himmels’),
den Stiermenschen (vgl. Abb. 3),
den ‘König Palme’,
den Anzu-Vogel (Löwenkopfadler, s.u. 3),
die siebenköpfige Schlange (m u š s a g - i m i n, vgl. Abb. 7-8):
Alle hast du, Ninurta, im Gebirge bezwungen” (Z. 128-134; TUAT III/3: 438f).

Die etwa zeitgenössische Dichtung a n - g i m⁸ (Cooper 1978) bietet eine panegyrische Beschreibung des im Streitwagen heimkehrenden, siegreichen Ninurta:

“Der Herrscher, in seiner mächtigen Heldenkraft, Ninurta, Enlils Sohn, in seiner gewaltigen Kraft:
Die sechsköpfige Bergziege zog er aus dem strahlenden ‘Hohen Haus’ (?),
den kriegerischen Drachen zog er aus der großen Bergfeste,
den Magilum zog er aus der feuchten Tiefe,
den Stiermenschen zog er aus dem Staub seiner Kämpfe,
den Kulianna zog er aus dem Rand der Welt,
den Gips zog er aus dem Grund der Berge,
das starke Kupfer zog er aus den zerschlagenen Bergen,
den Anzu zog er aus dem *halubHARan*-Baum,
[S. 65] die siebenköpfige Schlange zog er aus (...) der Berge” (Z. 30-39a).

Und als ob diese Reminiszenz nicht genügte, wird die Liste noch einmal wiederholt, nun aber als Trophäensammlung präsentiert, die für die grenzenlose Übermacht des Ninurta zeugt:

“An seinem gleißenden Wagen, der fürchterlichen Schrecken verbreitet:
An der Achse hängte er die von ihm gefangenen Wildtiere auf,
am Jochholz seine erbeuteten Rinder,
am Staubschutz die sechsköpfige Bergziege,
am Sitz den kriegerischen Drachen,
am Rahmen den Magilum,
am Balken den Stiermenschen,
am Trittbrett den Kulianna,
an der Deichsel den Gips,

Drachen im alten Vorderen Orient und in der Bibel

am Querholz der Deichsel das starke Kupfer,
am Vorderbrett den Anzu,
an der strahlenden Umfassung des Wagenkastens die siebenköpfige Schlange”
(Z. 51-62).

Alle drei Listen der besieigten Monster enden jeweils mit der siebenköpfigen Schlange. Deren Besiegung stellte für die Tradition offenbar einen Höhepunkt in Ninurtas Karriere als Drachenkämpfer dar.

3. NINURTAS KAMPF GEGEN ANZU

a. *Der Löwenkopfadler*

Auf Abb. 1, 2 und 8 ist uns bereits eine Gattung von Mischwesen begegnet, die den Leib eines mächtigen Greifvogels, wohl des Adlers, mit einem Löwenkopf verbindet. Ikonographisch lassen sich in den frühen Darstellungen deutlich drei Typen unterscheiden: Der älteste stellt einen oder mehrere Löwenkopfadler seitlich im Flug dar (Abb. 1-2). Später kommt ein Löwenkopfadler in Vorderansicht hinzu (Abb. 8, 13-14). Schließlich werden aus den seitlich dargestellten Löwenadlern (Abb. 13) richtige Löwendrachen (Abb. 14, mit vier Beinen!).

Wo zwei Typen nebeneinander vorkommen wie auf den frühdynastischen Rollsiegeln *Abb. 13-14*, erscheint das frontal dargestellte Wesen jeweils allein als Hauptfigur, die seitlich dargestellten treten meist zu zweit als ihm zugeordnete bzw. unterstellte Adjutanten auf. Auf Siegeln der Akkadzeit (ca. 2350-2150) werden die seitlich dargestellten Löwendrachen dann Begleiter des [S. 66] Wettergottes Ischkur und der Regengöttin Schala, ihre Träger- und Zugtiere (*Abb. 15-16*).⁹ Phänomenologisch sind all diese Typen mit dem Gewittersturm verbunden, der in Mesopotamien als eine der mächtigsten Manifestationen numinoser Gewalt wahrgenommen wurde, die Segen und Fruchtbarkeit ebenso wie Hochflut und Verheerung bringen konnte.

Der frontal dargestellte Löwenkopfadler mit den weit ausgespannten Flügeln greift gewöhnlich ein Paar von liegenden oder schreitenden Tieren, meist Capriden, Cerviden oder Löwen. Wir haben diese Position bereits als Geste der Beherrschung gedeutet, die aber auch Schutz konnotieren kann, am deutlichsten dann, wenn das Mischwesen seine eigene Brut beschützt oder wie auf Abb. 8 ein Aggressor dargestellt ist. Der Löwenkopfadler ist als Symboltier des Gottes Enlil (‘Herr Wind’), des Höchsten Gottes des sumerischen Pantheons, Ausdruck von dessen Macht über alles Lebendige zwischen Himmel und Erde (Wiggermann 1992: 159-162; 1994: 226). Namentlich

⁷ Wohl eine ältere Form des später *bašnu* genannten Monsters (s.u. 4.d).

⁸ ‘*Wiz An* (der Himmel), o Sohn des Enlil...’, gemeint Ninurta.

⁹ Zu diesem Thema, das hier nicht weiterverfolgt werden kann, vgl. Boehmer 1965: 62-64.

läßt sich der Löwenadler als Anzu-Vogel identifizieren.¹⁰ Er spielt im alten Lugalbanda-Epos noch eine durchaus positive Rolle:

“Er ist einer, der die Krallen einer Schildkröte(?), eines Adlers hat – aus Furcht davor jagt sich der Wildstier bis zum Fuß des Gebirges, jagt sich der Steinbock bis in sein Gebirge” (Z. 47-49; TUAT III/3: 513).

Zu seinen Tätigkeiten gehört es, “Wildtiere des Gebirges zusammenzutreiben” (Z. 63ff) und im Auftrag Enlils “wie eine große Tür die Front des (feindlichen) Berglands zu verschließen” (Z. 101f). Der Held Lugalbanda schlägt vor ihm geradezu hymnische Töne an, wenn er zu Anzu sagt:

Enlil (der höchste Gott) “hat den Himmel in deine Hand (Macht) gegeben, die Erde unter deine Füße gelegt.

Deine Flügel breitest du wie ein Netz über den Himmel, und auf der Erde sind deine Krallen als eine Falle für die Wildtiere des Gebirges (und) die Wildkühe des Gebirges ... gelegt” (Z. 119-121; TUAT III/3 517).

In einer Inschrift Gudeas von Lagasch (ca. 2144-2124) erscheint Anzu noch nicht unter den von Ningirsu/Ninurta besieigten Gegnern. Erst im wenig jüngeren sog. [S. 67] Anzu-Mythos tritt er dann als Götterfeind auf, der von Ninurta besiegt werden muß.

b. Der Anzu-Kampf in der mythologischen Dichtung

Der Anzu-Mythos (vgl. im Überblick TUAT III/3: 745-759) dürfte kurz vor den bereits genannten Dichtungen I u g a l - e und a n - g i m entstanden sein, da diese den Anzu bereits als besieigten Feind bzw. Trophäe Ninurtas kennen (s.o. 2.d). Anzu, der wie das á - z á g-Monster aus dem Gebirge stammt, von Enlil aber als Leibwächter und Kammerdiener in sein Haus, den Ekur-Tempel in Nippur, bestellt worden war, soll sich einst, als Enlil gerade ein Bad nahm, der Tafeln des Schicksals¹¹ bemächtigt haben und ins Gebirge zurückgeflohen sein. Unter allen Göttern wagt es keiner, den Dieb zu verfolgen, da dieser durch den Besitz der Schicksalstafeln sozusagen unangreifbar geworden ist. Der Wetter-, der Feuer- und der Windgott weigern sich – bis sich einer findet, der aller drei und noch anderer Gewalten mächtig ist: Auf Bitten Eas, des Gottes der Weisheit, erklärt sich die Große Himmelsherrin bereit, ihren hervorragendsten Sohn Ninurta in den Kampf ziehen zu lassen.

Ninurta rückt Anzu mit Gewittersturm, Nebel, Flut und Giftpfählen zu Leibe. Der Kampf ist freilich noch schwerer als erwartet, da Anzu die gegen ihn abgeschossenen Pfeile immer wieder bezaubert und unschädlich macht. Nur dank einer vom Gott der Weisheit erfundenen List – Kraft allein ist nicht alles! – kann Ninurta den Vogel besiegen: Mit Hilfe eines Sturmwindes treibt er seine Flügel auseinander, um zwischen ihnen hindurch zu schießen. Dem toten Anzu schneidet er die Flügel ab und beraubt ihn so definitiv seiner Macht.

Die Ordnung der Welt ist wieder gesichert, aber die Episode hat bleibende Konsequenzen für die Götterhierarchie: Die Schicksalstafeln sind nun vorerst in der Hand Ninurtas, und dieser wird sie Enlil nicht einfach zurückerstatten. Schließlich ist er es, der Anzu getötet hat, während Enlil durch die Badeszene die Schwäche seiner Autorität gezeigt hat. Ninurta läßt sich seine Heldentat lohnen. Die Dichtung endet mit seiner erneuten Beförderung innerhalb der Götterhierarchie: Nicht nur in Nippur, sondern in allen Tempeln und Heiligtümern Mesopotamiens, ja bis nach Susa (im heutigen Iran) soll ihm fortan Verehrung zukommen. Ninurta wird so recht eigentlich zu einem ‘universalen’ Gott, der überall Residenzrecht hat.

“O Ninurta, weil du heldenhaft warst und die Berge getötet hast, weil du alle Feinde zu Füßen deines Vaters Enlil niederwarfst, hast *du* (nun) die Herrschaft in Besitz genommen, [S. 68] alle göttlichen Kräfte insgesamt” (III 122-124; TUAT III/4: 759).

Kult- und theologiegeschichtlich interpretiert, legitimiert der Anzu-Mythos also den Aufstieg Ninurtas zum universalen Höchsten Gott. Was bisher nur Enlil beanspruchen konnte, nämlich die Herrschaft über das Ganze ausüben zu können, wird nun von Ninurta übernommen. Enlil, der bisherige Höchste Gott der älteren Generation, behält als graue Eminenz seine Bedeutung, die faktische Ausübung der Herrschaft ist nun jedoch Sache Ninurtas.

c. Der Anzu-Kampf in der Ikonographie

Der Löwenkopfadler Anzu ist uns oben als Symbol der souveränen Herrschaft Enlils begegnet, ein Symbol, das in der Bildkunst der frühdynastischen Zeit fast omnipräsent war und bis in die Ur III-Zeit bezeugt ist (Braun-Holzinger 1987a). Wer den Anzu-Mythos gelesen hat, kann sich nicht wundern, daß der Löwenkopfadler am Ende des 3. Jts. spurlos aus dem mesopotamischen Bildrepertoire verschwindet: Anzu galt nun als getötet, der alte Enlil war zurückgetreten.

Erst gegen Ende des 2. Jts. wird Anzu in der Ikonographie wieder auftauchen, nun aber in Gestalt eines Löwendrachen. Das Zentrum der Verehrung Ninurtas befand sich zu dieser Zeit nicht mehr in Südmesopotamien, sondern im nördlicher gelegenen Assyrien. Berühmt ist die Darstellung auf einem monumentalen Alabasterrelief, das zur

¹⁰ Der Name *Arzif* (Wilcke 1969: 61-64) wird AN.IM.DUGUD.MUŠEN bzw. AN.IM.MI.MUŠEN geschrieben. Einzelne aufgelöste ergeben diese Zeichen eine treffliche Charakterisierung des Mischwesens: AN = “Gott, Himmel” (vielleicht Determinativ), IM = “Gewittersturm”, DUGUD = “schwer” bzw. MI = “dunkele”, MUŠEN = “Vogel” (Determinativ). Die Kombination IM.DUGUD versteht die schwarzen Wolken des Gewittersturms als Ausdruck der schwer auf der Erde lastenden Herrschaft Enlils.

¹¹ Die Tafeln dienen der Fixierung der göttlich-kosmischen Ordnung, sie sind das Instrument, mit dem Enlil seine souveräne Herrschaft über die Welt ausübt. Durch den Raub droht diese Ordnung gestört zu werden.

Zeit Assurnasirpals II. (883-859) in der Hauptstadt Kalchu den Eingang zur Cella des Ninurta-Tempels schmückte (Abb. 17). Der weit ausschreitende Gott wird hier mit seinen vier Flügeln und den Blitzen deutlich als Sturmgott charakterisiert. Die Größe und (im Unterschied zu den meisten Siegelbildern) detaillierte Ausführung erlaubt es, sich ein sehr präzises Bild vom Anzu-Drachen zu machen: Kopf, Vorderatzen und Körper sind die eines Löwen, aber der Körper ist über und über gefiedert; auch die Flügel, der Schwanz und die Hinterfüße lassen an der Vogelnatur keinen Zweifel. Ein Penis zeigt, daß das Biest männlichen Geschlechts ist.

Dieses und Dutzende von Siegelbildern des 1. Jts. (Abb. 18-20), die Ninurta immer mit gespanntem Bogen kämpfend zeigen, wären allerdings unter- bzw. fehlinterpretiert, wenn wir in ihnen nur Illustrationen des Anzu-Mythos sehen würden. Der mythologischen Dichtung ging es um den Aufstieg Ninurtas zum überall verehrten Gott, um die Rückgewinnung der Schicksalsfäden und um die *Tötung* des Anzu. Die Bilder des 1. Jts. nehmen zwar oft deutlich auf Details der Dichtung Bezug (etwa wenn sie den Anzu auf einen Berg fliehen oder seine Flügel auseinanderfahren lassen), sie zielen aber weiter und stellen den Kampf des göttlichen Helden gegen das Monster eher als *Vertreibung* denn [S. 69] als Vernichtung dar. Ihnen geht es nicht um die Illustration einer einmaligen Episode aus mythischer Urzeit, sondern um die Darstellung der *Elimination* einer Macht, die *andauernd* die Ordnung des Kosmos bedroht – und im Falle von Abb. 17 von Ninurta buchstäblich aus seinem Tempel gejagt wird, als ob sie in seiner Residenz darauf aus gewesen wäre, nun *seine* Herrschaft zu usurpieren. *Die* Anzu ist mehr als ein Relikt der Urzeit, er stellt eine permanente Bedrohung dar, die nach wie vor bekämpft werden muß.

Wenn Ninurta so deutlich mit Attributen eines Wettergottes ausgestattet wird, weist das nicht nur darauf hin, daß er die Rolle des Letzteren zu seiner eigenen gemacht hat, sondern auch darauf, daß man in Assyrien nun Gewittersturm und Anzukampf aufeinander bezogen, d.h. die meteorologischen Phänomene vor dem Hintergrund des Mythos als aktuelle Manifestationen des Kampfes Ninurtas gegen den Draachen verstanden haben dürfte, bei dem die kosmische Ordnung und die Herrschaft der Götter auf dem Spiel standen.

d. Ninurta und Nimrod

Die Expansion des assyrischen Reiches im 8. und 7. Jh. führte dazu, daß Themen und Motive der Ninurta-Mythologie im ganzen Vorderen Orient verbreitet wurden. In der Perserzeit (6.-4. Jh.) wurden sie in der Levante, wo Ninurta keinen eigenen Tempel hatte, teilweise 'entmythologisiert', wurde der göttliche Drachenkämpfer zum Heroen. Schon auf den neuassyrischen und neubabylonischen Siegelbildern des 1. Jts. erscheint er nicht nur als Drachenkämpfer, sondern auch als Jäger verschiedener anderer

Mischwesen und Tiere. Von diesen Siegeln, besonders den sehr schematisch geschnittenen, billigeren, die sich bis in die entlegenen Provinzen des assyrischen Reiches verkaufte (Abb. 20), führt ein direkter Weg zum biblischen Nimrod. In der Bibel ist Ninurta/Nimrod kein Gott mehr, sondern ein frühgeschichtlicher Held, der "erste Heros und mächtige Jäger vor Jahwe" (Gen 10,8f; man beachte, daß Jahwe, "der Herr", hier eine Rolle einnimmt, die in Nippur einst Enlil hatte). Dem Zusammenspiel einer beharrlichen Lokaltradition und der biblischen, in islamischen Legenden rezipierten Tradition vom Jäger und König Nimrod ist es zu verdanken, daß der Hauptkultort Ninurtas in assyrischer Zeit, die Stadt Kalchu, zwar ein seit über zwei Jahrtausenden verlassener Ruinenhügel ist, aber heute noch *Nimrud* heißt.

4. DER WETTERGOTT UND DIE GEHÖRTE SCHLANGE: DRACHENKAMPF PAR EXCELLENCE

a. Ursprünge

[S. 70] Das Motiv der gehörnten Schlange stammt offenbar aus der Golfregion, wo es schon im frühen 2. Jt. in Failaka, einer Kuwait vorgelagerten Insel, bezeugt ist.¹² In Mesopotamien und Syrien sind Darstellungen einer gehörnten Schlange erst in der zweiten Hälfte des 2. Jts. aufgefunden zu sein.¹³ Typisch syrisch und in Failaka im 2. Jt. ebenso unbekannt wie in Mesopotamien ist die Motivkonstellation "Tötung einer Schlange durch einen hinterrücks angreifenden Gott". Sie stammt wie das damit verbundene Thema "Kampf des Wettergottes gegen die Meeresschlange" aus Syrien. Die Wurzeln dieser Tradition reichen ins 3. Jt. zurück, seine Blütezeit hat das Thema in der altsyrischen Epoche (ca. 1850-1550) gehabt (Durand 1993). Abb. 21 steht stellvertretend für viele altsyrische Siegelbilder (vgl. Keel 1992: 212ff). Der wie immer mit erhobener Keule dargestellte Wettergott hält hier seine Baumlanze wie ein Szepter auf den ihm zugewandten Kopf der Schlange und demonstriert seine Übermacht und seinen Herrschaftsanspruch. Ihm gegenüber steht eine geflügelte Göttin und präsentiert ihm weitere Waffen. Der Kontrast von höfischem Kleid und offen präsentierter Scham der Göttin zeigt, daß das Hauptinteresse der sexuellen Begegnung von Göttin und Gott, d.h. der Förderung der Mächte der Fruchtbarkeit gilt. Die Füllsymbole Skorpion, Rhombus (Vulva?) und Capriden unterstreichen diesen Aspekt.

Der in vielen Varianten zur Darstellung kommende Konflikt von Wettergott und Meeresschlange hat – wie die mesopotamischen Sturm-Mythologeme – einen phäno-

¹² Es könnte ursprünglich auf die Beobachtung einer natürlichen Verdickung am Kopf der sog. Hornvipere zurückgehen, dürfte als ikonographisches Motiv aber die Schlange als numinose Größe charakterisieren.

¹³ Die bislang ältesten Belege dafür sind Siegelbilder hurritischer Tradition aus der Zeit um 1450 (Porada 1991: 231-234).

menologischen Grund: Hart prallen an der felsigen Küste der nördlichen Levante die Wellen des Meeres gegen das bewohnte Festland. Ebenso hart peitschen im Winter die Gewitter gegen das Meer, dem es trotz endlosen Wogens nicht gelingt, die Erde zu überfluten. Die nordsyrische Mythologie interpretiert diese Sachverhalte als dauernden Aufruhr des Meeres gegen den Wettergott, der die Herrschaft über die Erde beansprucht. In Hymnen, Mythen, Märchen und Bildern hat man sich diesen fundamentalen Konflikt immer wieder vergegenwärtigt.

b. Literarische Inszenierungen: *Illuyanka-Mythos und Baal-Zyklus*

Der syrische Mythos vom Kampf des Wettergottes gegen Schlange bzw. Meeressgott ist uns v.a. aus zwei Quellen des 2. Jts. bekannt: Erzählungen anatolischer bzw. syrisch-hurritischer Herkunft aus Boghazköy, der Hauptstadt des Hethiterreiches, unter ihnen besonders der um 1700 entstandene [S. 71] Illuyanka-Mythos (TUAT III/4 808-811, vgl. Abb. 22); und aus einer mehrere Tafeln umfassenden Dichtung aus der nordsyrischen Stadt Ugarit, dem sog. Baal-Zyklus, der um etwa 1600 verfaßt worden sein dürfte, aber ältere Traditionen verarbeitet. Der Wettergott heißt hier Baal, wörtlich "Herr". Sein Kampf gegen das Meer, das hier als Meeressgott namens Yamm ("Meer") vergöttlicht und personifiziert erscheint, ist in diesem bekanntesten und meist erforschten orientalischen Literaturwerk des 2. Jts. (Smith 1994) nur ein wichtiges Thema unter andern.

Der Zyklus beginnt mit dem Beschluß des uralten Göttervaters El, dem Meeressgott Yamm, seinem Sohn, einen Palast zu bauen, d.h. die Königsherrschaft zu verleihen – wie im Anzu-Mythos steht hier also die Sukzession göttlicher Generationen zur Diskussion. Der von El begünstigte Yamm fordert folgerichtig die Unterwerfung des Wettergottes Baal. Baal widersetzt sich dem und streckt Yamm mit seinen zwei mächtigen Keulen nieder. Ob er Yamm tötet oder nur unschädlich macht, bleibt unklar, da der Text hier abbricht. Jedenfalls hören wir nach diesem Kampf nichts mehr von Yamm. Baal hat so seine Übermacht bewiesen, besitzt aber noch keinen Palast und ist deshalb noch kein richtiger König. Die Erlaubnis zum Palastbau kann er aber nur von El bekommen. Dazu bedarf er der Vermittlung seiner 'Schwester' Anat und der Göttermutter und Gattin Elis, Aschirat. Vorerst läßt er Anat durch Boten zu sich auf den Götterberg bitten. Diese erschrickt, als sie die Boten kommen sieht:

"Warum sind 'die beiden Boten' gekommen?"

Hat sich irgendein Feind gezeigt gegen Baal, eine Feindschaft gegen den Wolkenreiter?"

Habe ich(!) nicht zerschmettert den Liebling Els, Yamm?"

Habe ich nicht ein Ende bereitet dem Nahar ("Strom"), dem großen Gott (= Yamm)?"

Habe ich nicht den *Drachen* geknebelt? Ja, ich habe ihm das Maul gestopft!

Ich habe die *gewundene Schlange* zerschmettert,

die *Mächtigen mit den sieben Köpfen*!

Ich habe Atrisch, den Liebling Els, erschlagen!

Ich habe Atik, den Stier Els, zum Schweigen gebracht!

Ich erschlug Ischat ("Feuer"), die Hündin Els!

Ich erledigte Dubab ("Flamme"), die Tochter Els!

Ich werde um das Silber und das Gold von jedem kämpfen,

(...) der Baal vom Thron seiner Königsherrschaft verstoßen will.

Hat sich irgendein Feind gezeigt gegen Baal,

eine Feindschaft gegen den Wolkenreiter?"

[S. 72] Der Passus ist in verschiedener Hinsicht bemerkenswert: Erstens beansprucht Anat den an anderer Stelle des Zyklus ausdrücklich von Baal erzählten Sieg über den Meeressgott für sich, als ihre Leistung. Vielleicht ist das nur so zu verstehen, daß sie beim Kampf dabei und beteiligt war (vgl. Abb. 21). Zweitens zählt sie neben Yamm noch eine ganze Reihe von anderen Feinden auf, darunter einen "Drachen" (*illumnu*) und eine gewundene Schlange mit sieben Köpfen. Drache und siebenköpfige Schlange könnten mit Yamm in Verbindung stehen, ein Stier und verschiedene andere Dämonen werden El zugeordnet. Yamm und der große Gott der älteren Generation scheinen all ihre Helfer und Wirkmächte verloren zu haben! Im Ganzen sind es sieben Erschlagene.

Die ganze Reihe wirkt wie eine rhetorische Trophäensammlung und stellt in der Tat eine aktualisierte und akkulturierte Adaptation der Trophäenliste Ninurtas dar (s.o. 2.d). Die Tatsache, daß in der syrischen Ikonographie nur Darstellungen des Kampfs gegen die Schlange, nicht aber solche des Kampfs gegen einen Drachen, gegen eine siebenköpfige Schlange oder gegen eine Hündin bezeugt sind, zeigt, daß man sich in Syrien mit den letzteren Traditionen nicht gleich produktiv auseinandergesetzt hat, sie vielmehr als literarisches Gelehrtenwissen aus älteren Quellen übernommen und weiter überliefert hat.

Kaum König geworden, muß Baal seine Herrschaft erneut verteidigen, diesmal gegen den Unterweltsgott Mot ("Tod"), der u.a. Herr der Sommersenge und -dürre ist. Mot fordert Baal zum Kampf heraus:

"Als du(!) *Litanu* (> Leviathan), die *flüchtige Schlange*, schlugst,

als du die gewundene Schlange zerschmettest,

die Mächtigen mit den sieben Köpfen,

da standen die Himmel in Flammen (vgl. Abb. 22)

und tropfte es wie Schweiß von deinem Gewand.

Ich aber werde dich in Stücke schlagen,

ich will dich fressen (...)! "

Ah, kämst du herunter in den Rachen des göttlichen Mot,

ins Innerste des Lieblings Els, des Starken!"

Mot hat offenbar davon gehört, daß *Baal* eine Reihe von Monstern erschlagen hat, von Anat weiß oder sagt er nichts. Die Aufzählung ist nicht ganz gleich wie die Anats. "*Litanu*, die flüchtige Schlange" kommt nur bei Baal vor. Nimmt man an, die "flüchtige Schlange" sei mit der "gewundenen Schlange ... mit den sieben Köpfen" nicht identisch, dann liegt der Schluß nahe, die Schlange der Bilder (18./17. Jh., vgl. Abb. 21) sei mit dem *Litanu* zu identifizieren, habe in den etwas jüngeren Texten nun einen Namen und ein festes Epithet ("flüchtige Schlange") bekommen. Sie wird in Bild und Text vom *Wettergott*, nicht von der Göttin erschlagen. Stimmt die Identifikation, dann stimmen auch Texte und Bilder durchaus überein.

[S. 73] c. Die palästinensische Variante: Fusion syrischer und ägyptischer Traditionen

In der südpalästinensisch-ägyptischen Variante des Mythos tritt ein ägyptischer Gott namens Seth an die Stelle Baals. Im Unterschied zu Letzterem, der nicht nur als großer Kämpfer, sondern (zumindest in der Ikonographie) auch als großer Liebhaber erscheint (was angesichts der öko-kosmologischen Ausgangslage plausibel ist: Wettergott bringt den befruchtenden Regen), ist Seth ein eingeffelichter Junggeselle. Dies liegt u.a. daran, daß die Rolle des Befruchtlers in Ägypten nicht von einem Wettergott, sondern vom Nil wahrgenommen wird. Seths Rolle ist eine andere: Er steht am Bug der Barke, in der der Sonnengott in der Nacht durch die Unterwelt fährt. In der Mitte der Nacht will die Schlange Apophis als Repräsentantin des dunklen Chaos die Nachtfahrt der Sonne aufhalten und damit die kosmische Ordnung aus den Angeln heben, die durch den Kreislauf der Sonne in Gang gehalten wird. Apophis ist zwar kein Drache, aber ein Ungeheuer und lärmender Chaot:

“Diese Schlange ist ohne Augen, ohne Nase und ohne Ohren; sie atmet von ihrem Gebrüll und lebt von ihrem Rufen” (Hornung 1991: 112, vgl. 109-134).

Glücklicherweise steht Seth an seinem Posten und ersticht den Apophis (Abb. 23). Das Böse ist besiegt, die Barke kann weiterfahren.

Eine Göttin kommt in dieser Version des Kampfes gegen eine Schlange nicht vor, weil sie nicht gebraucht wird. Palästina stand von 1550-1150 unter ägyptischer Oberherrschaft, war geradezu eine ägyptische Kolonie und hat während dieser Jahrhunderte auch religiös stark am ägyptischen Symbolsystem teilgehabt (Keel & Uehlinger 1992: Kap. IV). Siegelbilder aus dem ägyptischen Delta (Abb. 24) und solche aus Palästina selbst (Abb. 25) stellen den Kampf Seths gegen die Schlange beinahe gleich dar: Der Gott hält im Unterschied zum syrischen Wettergott keine Keule, sondern im Anschluß an die Apophis-Szene eine Lanze. Er ist mit den “Flügeln des Sturms” (vgl. Ps 104,3) und der Kleidung wilder asiatischer Krieger angetan; das von der Krone flatternde Band dürfte auf die Zopflocke des syrischen Wettergottes zurückgehen. Nur in einem Detail unterscheiden sich die palästinensischen und die ägyptischen Siegelbilder: Die Schlange ist auf den palästinensischen Darstellungen gehörnt wiedergegeben, auf den ägyptischen ist sie es nie.

Die Konsequenz der in Palästina vollzogenen Verschmelzung von syrischem Baal und ägyptischem Seth, von syrischem Litanu und ägyptischem Apophis, war eine stärkere Profilierung hin zum Dualismus. Die Konstellation ist, da die Göttin ebenso fehlt wie der Gegenstand, um den gekämpft wird, auf die zwei [S. 74] Antagonisten bzw. die reine Auseinandersetzung reduziert und generalisiert: Die Schlange, in Ägypten ein Symbol des nächtlichen Dunkel, in Kanaan eines des unersättlichen Meeres, wird nun zum Symbol des Bedrohlichen schlechthin. Der sie bekämpfende Gott ist nicht mehr nur Wettergott, sondern ein Retter vor dem Chaos.

d. Mesopotamische Varianten: der Wettergott und der bašmu-Schlängendrache

Zurück nach Mesopotamien, und damit auch wieder zu ‘richtigen’ Drachen! In 2.c sind wir unter den verschiedenen mesopotamischen Drachenkämpfern bereits dem Gott Tischpak begegnet, der in der 2. Hälfte des 3. Jts. der Hauptgott von Eschnunna wurde. Tischpak ist der Protagonist des sog. Labbu-Mythos (Ebeling 1916; Foster 1993: I 489f; vgl. Wiggermann 1989), benannt nach dem Beinamen, den das Schlangemonster hier trägt.

Labbu (oder *rebbu*?) ist ein schlangentartiger Drache (mit Füßen!) von riesigen Ausmaßen, den das Meer nach einer ihm von Enlil am Himmel gegebenen Vorzeichnung (dem Sternbild Hydra entsprechend) hervorgebracht haben soll. Enlil hat das Monster erfunden, weil er mit seiner Hilfe die Menschheit vernichten wollte. Dieses Motiv verbindet den Mythos mit den mesopotamischen Flutüberlieferungen, und das Monster steht offenbar stellvertretend für eine Überflutung der Erde durch das Meer: Die Schlange verzehrt Fische, Vögel und Wildesel (d.h. die Tiere im Meer, am Himmel und auf dem freien Feld), ja sogar die Menschen. Die ganze Schöpfung ist also bedroht. Die Götterversammlung berät, wie dem Unheil Einhalt geboten werden könne, und fordert Tischpak auf, das Monster zu bekämpfen. Dieser ballt, vom Gott der Weisheit beraten (vgl. den Anzu-Mythos), Wolken zusammen, löst einen Gewittersturm aus und tötet die Schlange. Er befreit so das Land und wird zur Belohnung mit der Königsherrschaft ausgestattet. Daß hier die syrische Tradition vom Kampf des Wettergottes gegen die Meeresschlange mit der Ninurta-Mythologie konvergiert, ist offensichtlich.

Eine ganze Gruppe neuassyrischer Rollsiegel aus dem 8./7. Jh. (vgl. Abb. 26-27) stellt den Wettergott im Knielauf auf einer Gift speienden, gehörnten Riesenschlange mit Füßen dar. In den assyrischen Texten wird diese Schlange als *bašmu* (“Giftschlange”) bezeichnet (Wiggermann 1992: 166-168). Wir haben uns sicher auch das Labbu-Monster als einen solchen Schlangendrachen vorzustellen. Dagegen wäre es voreilig, den auf den Siegeln dargestellten Gott generell mit Tischpak identifizieren zu wollen. In einem rund fünfhundert Jahre älteren mythologischen Text aus Assur (Foster 1993: I 486f) scheint nämlich nicht Tischpak, sondern Ninurta gegen einen absolut identisch beschriebenen *bašmu*-Schlangendrachen zu kämpfen. Auf den Siegelbildern kämpft der Gott immer mit Blitzgabeln, was ihn eindeutig als Wettergott charakterisiert. Nun [S. 75] zeigte Abb. 17 Blitzgabeln auch in der Hand Ninurtas. Der mesopotamische Wettergott hieß im 1. Jt. aber Adad. Obwohl bislang noch keine Textversion des Mythos bekannt geworden ist, in dem Adad als Protagonist auftritt, könnte auf den Bildern auch er gemeint sein. Auf Abb. 27 aber steht vor dem Kämpfer der Spaten, das Symbol des Gottes Marduk: Dieser Wettergott ist nun wohl mit dem Gott von Babylon identifiziert worden, die Schlange dürfte dann das chaotische Urmeer Tiamat darstellen, das Marduk im babylonischen Schöpfungsmythos *Enūma eliš* bezwingt (vgl. zu diesem nun TUAT III/4: 565-602). Die Namen wechseln, die Rolle bleibt dieselbe, wobei die Übertragung von Rollen auf bestimmte Gottheiten natürlich gewissen funktionalen Regeln folgt.

Eine andere Gruppe neuassyrischer Siegelbilder zeigt den Gott mit gespanntem Bogen der Schlange gegenüber (Abb. 28). Diese wird hier und auf Abb. 29 mit eingerolltem Schwanz (als 'Ringler'?) dargestellt. Siegel des letzteren Typs sind im 8./7. Jh. aus Fritte, einem billigen Kompositmaterial, massenweise aus Modeln produziert und im Zuge der Expansion des assyrischen Reiches über den ganzen Vorderen Orient verteilt worden. Wir kennen Dutzende von Exemplaren aus Ausgrabungen in Palästina, Libanon, Syrien, Anatolien, Armenien, Iraq und Iran... Assyrier mögen diese Bilder in ihren Werkstätten als Darstellungen von Ninurtas Kampf gegen die *bašmu*-Schlange konzipiert haben. Ihre Kunden gaben ihnen zweifellos auch andere Bedeutungen. In Israel bzw. Juda konnte man hierin Jahwes Kampf gegen Leviathan oder gegen das Meeresmonster Rahab erkennen.¹⁴ Damit sind wir bei den Drachenkämpfen der Bibel.

5. BIBLISCHE ADAPTATIONEN

Vor dem Hintergrund von Traditionen, deren formative Perioden im 3. und 2. Jt. liegen, ist man versucht, die biblischen Texte nur als periphere Epiphänomene zu registrieren, die nicht viel mehr als einen erneuten Rollenwechsel dokumentieren, indem sie an die Stelle des kriegerischen Weitergottes (Ninurta, Tischpak, Adad, Baal...) oder des Schöpfergottes (Marduk) nun Jahwe, den Gott Israels setzen. Die Bibel ist in der Tat tief in den Traditionen des alten Vorderen Orients verwurzelt und selber ein Teil davon. Wer die Texte aber genau liest (vgl. Day 1985), stellt auch fest, daß sich hier nicht nur Repliken, sondern auch neue Vorstellungen finden, daß die [S. 76] Drachenkampf-Tradition in Israel und Juda produktiv und kreativ weiterentwickelt worden ist.

Ohnehin kommt um die Bibel nicht herum, wer Kulturgeschichte nicht nur aus Interesse an den Ursprüngen, sondern auch im Blick auf die Wirkungen von Ideen und Imaginationen bis in die Gegenwart betreibt. Wirkungsgeschichtlich betrachtet stellen die biblischen die kanaanäischen und mesopotamischen Texte alle weit in den Schatten. Sie sind das Scharnier, durch das moderne okzidentale Drachenkampf-Fantasien mit dem alten Orient verbunden sind (Uehlinger 1991). Mit Absicht kommt die Bibel deshalb am Schluß dieser Studie und als Größe eigener Art zur Sprache.

a. Verschiedene Drachenkonzptionen

Die hebräische Bibel kennt einerseits einen allgemeinen Begriff für "Drachen" (*tan-nin*), der wie das griech. *drakōn* sowohl Landschlangen (Ex 7,12; Dtn 32,33; Ps 91, 13) als auch schlängengestaltige Meereswesen bezeichnen kann; andererseits Namen für bestimmte, im Meer hausende Drachenmonster, die als individuelle Größen verstanden wurden: Leviathan und Rahab. Leviathan und Rahab sind eng verwandt: Beide hat man sich als gefährliche Drachenmonster im Meer vorgestellt, beide können als "flüchtige Schlange" bezeichnet werden (vgl. Jes 27,1 mit Ijob 26,13), beide gelten als Gegner Jahwes, des Gottes Israels, der in den biblischen Texten die Rolle des Schöpfergottes und die des kriegerischen Weitergottes einnimmt. Die beiden treten allerdings nie nebeneinander auf, und so scheint es sich nicht eigentlich um zwei verschiedene Wesen, sondern um zwei Namen für ein und dieselbe Größe zu handeln. Die beiden *Namen* repräsentieren zunächst zwei verschiedene von der Bibel beerbteten Traditionen: Leviathan die kanaanäisch-syrische, Rahab die mesopotamische.

Livyatan ist die hebraisierte Form des kanaanäischen *litanu*, den wir im ugartischen Baal-Zyklus als von Baal bezwungene Schlange kennengelernt haben (s.o. 4.b). Der Name bedeutet etymologisch "Ringler" und verweist auf die Schlangengestalt des Untiers. Der Name *rahab* dürfte dagegen aus der mesopotamischen Tradition stammen und hängt etymologisch mit der Vorstellung des "Überwallens" von bewegtem Wasser bzw. mit "Zorn" zusammen (vgl. Rütterswörden 1990). Er verweist auf eine genuine Beziehung Rahabs zum Meer und charakterisiert dieses Wesen als bedrohlich. Fragen wir nach ikonographischen Korrelaten zu den beiden Namen, so ist Leviathan am ehesten mit der *syrisch-kanaanäischen Schlange* (vgl. Abb. 21-25) zu verbinden, Rahab dagegen mit der assyrischen Labbu- bzw. *bašmu*-Schlange (Abb. 26-27). In den Siegeln Abb. 28-29 und ihren hier nicht abgebildeten Derivaten fließen die [S. 77] beiden Traditionen auch ikonographisch zusammen.

Nur das Ijob-Buch verwendet beide Namen, Leviathan und Rahab, differenziert aber in bezug auf die äußere Gestalt, wenn es Rahab als Schlange kennt (vgl. 26,12f), dem Leviathan dagegen Krokodilgestalt verleiht (Ijob 41) und damit einer ägyptisierenden Sondertradition folgt. Ijob 41 ist auch deshalb bemerkenswert, weil in der Beschreibung Leviathans Mythographie und Zoographie eng ineinandergreifen. Deziert unmythologisch ist von Drachen als Tiergattung und Teil der von Gott gewollten guten Schöpfung in Gen 1,21 die Rede. Ps 104,26 sagt sogar, Jahwe habe Leviathan geformt, um mit ihm zu spielen (vgl. Ijob 40,29). Wo nicht mehr an die Macht von Drachen geglaubt wird, wird auch Leviathan zur Spielfigur. Hier ist ein erster großer Schritt hin zu den harmlosen Drachen von Fabel und Märchen getan.

Dieser Tendenz, Drachen und das durch sie repräsentierte Böse in der Schöpfung zu entdramatisieren, läuft aber eine apokalyptisch-mythologisierende Linie diame-

¹⁴ Vgl. für die palästinische Rezeption auch den am Himmel erscheinenden Bogen als Herrschaftssymbol des die Flut bedeckenden Gottes in Gen 9,12-16.

entgegen. Sie hat sich bis heute als die in der Geschichte wirkungs- und verhängnisvollere erwiesen, auf sie werden wir uns im folgenden beschränken.

b. Die mythische Ebene: Jahwes Kampf gegen Leviathan und Rahab

Deutlicher als die meisten altorientalischen Mythen verstehen die biblischen Texte Jahwes Kampf gegen das Meer bzw. gegen den Meeresdrachen als ein *Schöpfungshandeln*, in dem Jahwe kraft seines königlichen Herrschaftsanspruchs grundlegende kosmische Ordnungen fixiert hat. So heißt es in Psalm 74:

“Gott (< Jahwe) ist mein König von alters her,
der Befreiung wirkt mitten auf der Erde:
Du hast zerspalten mit deiner Kraft das Meer (*yamm*),
hast zerschmettert Häupter von Drachen (*tanninim*) über den Wassern.
Du hast zermalmt die Häupter *Leviathans*,
ihn zur Speise gegeben dem ‘Volk der Inseln’.
Du liebst hervorbrechen Quelle und Bach,
Du liebest austrocknen nie versiegende Ströme.
Dir gehört der Tag, dir gehört auch die Nacht,
Du hast befestigt (Nacht-)Licht und Sonne.
Du hast festgesetzt die Grenzen der Erde,
hast Sommer und Winter geschaffen” (Ps 74,12-17).

Auf den ersten Blick ist erkennbar, daß dieser Text die syrisch-kanaanäische Tradition vom Kampf Baals gegen Yamam bzw. Litanu weiterführt, Jahwe also in der Rolle Baals auftreten läßt. Der Text schwankt in bezug auf den Gegner: letztlich das Meer, repräsentiert durch *vielen* Drachen bzw. den *vielköpfigen* [S. 78] Leviathan – ein Schwanken, das typisch ist für eine epigonale Tradition. Vielleicht war ursprünglich nur von “den Häuption *des* Drachens” (im Singular) die Rede. War von Lagasch bis Ugarit die siebenköpfige Schlange nur eines unter vielen Monstern und war der ugartische Litanu davon zu unterscheiden (s.o.), so ist hier nun die Vielzahl der Köpfe auf Leviathan übertragen worden. Leviathan wird aber mit seinem Namen aus der anonymen Masse der Drachen herausgehoben, er gilt als deren eminentester Vertreter. Der Sieg über *Leviathan* besiegelt die Herrschaft Jahwes über das Meer: Die kanaanäische Tradition entwickelt sich also weiter, wird nicht einfach kopiert.

Jahwes Sieg gegen das Meer bzw. den Meeresdrachen ist in Ps 74 eine ordnungsbegründende Tat der *Urzeit*: Der ugartische Mythos verstand Baals Kampf gegen Yamam nur als vorzeitig, ohne ihm explizit eine kosmogonische Bedeutung zu geben. Eine solche hat der Kampf des Wetter/Schöpfungsgottes aber im babylonischen Mythos *Enūma eliš* bekommen, wo die urzeitliche Tötung und Spaltung des Urmeers Tiamat die Voraussetzung für die räumliche Differenzierung von Himmel und Erde, für die Versorgung der Erde mit Süßwasser und für die Positionierung der Gestirne ist. Eben-

so folgt in Ps 74 auf die Spaltung des Meeres das Hervorberechen der Quellen und die Fixierung der Lichter. Ps 74 läßt also die kanaanäisch-kosmologische Tradition mit der babylonisch-kosmogonischen zusammenfließen.

Psalm 89 teilt die kosmogonische Perspektive, spricht aber vom Sieg Jahwes gegen *Rahab* und anerkennt diese Schöpfungstat als Beweis für Jahwes Priorität vor allen anderen Gottheiten:

“Die Himmel preisen, Herr, deine Wunder,
und die Gemeinde der Heiligen (= Engel bzw. andere Gottheiten) deine Treue.
Denn wer über den Wolken ist wie Jahwe,
wer von den Göttern gleicht Jahwe?
Gewaltig ist Gott in der Versammlung der Heiligen,
für alle um ihn herum ist er groß und furchtbar.
Jahwe, Gott der Heerscharen, wer ist wie du?
Mächtig bist du, Jahwe, und von Loyalität umgeben.
Dauernd und jederzeit:
Du beherrscht die Empörung des Meeres (gottes?),
wenn seine Wogen toben – du glättest sie!

Vorzeitig:
Rahab hast du durchbohrt und zertreten (vorzeitig!),
deine Feinde zerstreut mit starkem Arm.
Auf Dauer:

Dir gehört der Himmel, dir auch die Erde.
Den Erdkreis und was ihn erfüllt – du hast sie begründet.
[S. 79] Nord und Süd hast du geschaffen,
Tabor und Hermon jauchzen bei deinem Namen.
Dein Arm ist voll Kraft, deine Hand ist stark, deine Rechte hoch erhoben.
Recht und Gerechtigkeit sind die Stützen deines Thrones,
Sympathie und Loyalität schreiten vor deinem Antlitz einher” (Ps 89,6-15).

Auch hier ist der Anschluß an die altorientalische Mythologie mit Händen greifbar. *Rahab* ist der eminente Repräsentant der Jahwe feindlichen Macht des Meeres. Weil Jahwe in der Urzeit *Rahab* durchbohrt und damit die Macht des Meeres überwunden hat, herrscht er nun (wie in anderen Traditionen Ninurta, Baal, Tischpak, Marduk) als souveräner König über alle Götter. Der Mythos vom Drachenkampf begründet hier (wie in den mesopotamischen Texte seit l u g a l - e) die Priorität eines Gottes unter den andern, seine Vorrangstellung im Pantheon, aber auch (wie im Schöpfungsmythos *Enūma eliš*) einen dauernden Besitz- und Herrschaftsanspruch Gottes auf den ganzen Kosmos. Die Sukzessionsproblematik, die in der Ninurta-Mythologie und ihren Derivaten (Tischpak, Marduk und Baal) eine Rolle spielt, fehlt hier allerdings.

Der urzeitliche Sieg hat Konsequenzen bis in die aktuelle Jetztzeit, begründet die dauernde Stabilität der Welt trotz der scheinbar permanenten Empörung des Meeres (vgl. etwa Jer 5,22). Im Ijob-Buch kann Jahwes kosmosbegründende Herrschaft geradezu präsentisch im Sinne einer *creatio continua* beschrieben werden:

“Er spannt über der Leere den Nord(berg),
hängt die Erde auf über dem Nichts.
Er bindet das Wasser in sein Gewölk,
ohne daß die Wolke darob platzt.
Er verschließt die Front seines Thron(raum)s
und bereitet darüber seine Aura,
eine Grenze rund um die Wasser,
bis an die Limite von Licht und Finsternis.
Die Säulen des Himmels erbeben,
sie erschrecken vor seinem Drohen.

Vorzeitig:

Durch seine Kraft hat er *das Meer (yamm)* erregt,
durch seine Differenzierungskraft hat er *Rahab* zerschmettert.
Durch seinen Hauch wurde der Himmel blank,
seine Hand hat *die flüchtige Schlange* durchbohrt.
Siehe, das sind nur die Säume seines Wirkens,
wie ein Flüstern ist das Wort, das wir von ihm vernehmen,
[S. 80] aber das Donnern seiner (eigentlichen, ganzen) Macht – wer kann es verstehen?“
(Job 26,7-14).

Nur der eigentliche Kampf gegen das Meer bzw. den Meeresdrachen wird im Perfekt formuliert. Mythische Sprache fungiert hier als poetisches Kunstmittel, das urzeitliche “Zerschmettern der Rahab” ist eine Metapher, die auf Jahwes *immer noch andauernde* Herrschaft über das Meer, ja über alle Wasser und Wetter zielt. Der Kosmos steht permanent in der Hand des Ordnung stiftenden Schöpfers, dessen Macht für Menschen unfaßbar bleibt.

c. *Der Mythos als Modell für die Geschichte und der Blick in die Zukunft*

Die oben zitierten Drachenkampftexte aus Ps 74 und 89 stehen jeweils in größeren Zusammenhängen, aus denen deutlich hervorgeht, daß den Psalmisten nicht nur an kosmogonischer Erklärung gelegen war. Das Mythologem von Jahwes urzeitlichem Kampf gegen den Drachen wird vielmehr als Modell für vergangene und aktuelle *geschichtliche* Kämpfe gebraucht. Ps 74 und 89 blicken auf die Eroberung Jerusalems durch die Babylonier zurück. Ps 74 stellt fest, daß der Tempel, die mythenschwere irdische Residenz Jahwes, von Brandschätzern zerstört worden ist. Die Schilderung von Jahwes urzeitlichem Sieg gegen Leviathan dient gewissermaßen der Erinnerung Jahwes: Er sei doch der mächtige Schöpfer, er solle darum auch jetzt den Kampf gegen “den Feind” – die aktuelle Gestalt des lebensbedrohenden Chaos – aufnehmen und sich für die bedrängte Jerusalemer Tempelgemeinde einsetzen. Die Mythisierung der Geschichte, mit der eine Dämonisierung der Feinde einhergeht¹⁵, kann in der apoka-

lyptischen Tradition so weit gehen, daß die ganze Weltgeschichte im Sinne der Drachenkampf-Konstellation typisiert wird: “Israel”, die Gerechten, die Erde erscheinen in der Rolle des bedrohten Gutes, feindliche politische Mächte in der des bösen “Drachens”, Israels Gott oder sein Engel als heldenhafter Retter aus der Not.

Wer dieses Denken verstehen (nicht legitimieren) will, muß auch nach der *Funktion* der Mythisierung fragen: Im Falle der zitierten biblischen Texte versucht eine periphere und minoritäre Religionsgemeinschaft, damit der Resignation vor ihrer eigenen Geschichte zu widerstehen, die ja weitgehend eine Verlierergeschichte ist, und wider allen Augenschein am Glauben an die Macht ihres Gottes und seinen Widerstand gegen den Hochmut der Imperien festzuhalten. Markanten Ausdruck findet dieses Denken in Texten, die den *Exodus*, den Durchzug der vor dem Pharao fliehenden Israeliten durch das [S. 81] Schilfmeer, nach dem mythischen Modell des Drachenkampfes interpretieren, z.B. in Jes 51,9-10:

“Wach auf, wach auf, bekleide dich mit Macht, Arm Jahwes!

Wach auf wie in den früheren Tagen, wie bei den Generationen der Vorzeit:

- A. Warst du es nicht, der Rahab zerhieb und den Drachen durchbohrte?
- B. Warst du es nicht, der das Meer austrocknen ließ, die Wasser der großen Flut, der die Tiefen des Meeres zum Weg machte, damit die Befreiten hindurchziehen konnten? Die vom Herrn Ausgelösten kehren zurück und kommen voll Jubel nach Zion (Jerusalem).”

Dieses Zeit- und Geschichtsbild rechnet mit einer grundlegenden, kosmogonischen Urtat (der Tötung des Drachens, A), die wie ein Model das Urbild für eine ‘geschichtliche’ Schöpfung abgibt (die Befreiung Israels aus Ägypten, B). Aber auch eigene Rettungserfahrungen und die Hoffnung auf künftige Befreiung können mit Hilfe des Modells Drachenkampf interpretiert werden. Rückwanderer aus Babylon können ihr eigenes Schicksal enthusiastisch als erneute Befreiungstat, als Aktualisierung der rettenden Macht Jahwes verstehen.

Die in frühmexilischer Zeit erhoffte nationale Restauration Israels hat allerdings nicht stattgefunden, jedenfalls nicht im erwarteten Ausmaß. Juda bzw. “Israel” hat nie mehr zu seiner Stellung als unabhängiges Königreich unter der Herrschaft der Davididen-Dynastie gefunden. Die Enttäuschung darüber hat dazu geführt, daß Geschichtsschreiber, Hymendichter und Seher einerseits die Vergangenheit glorifizierten, andererseits ihren Blick auf die *Zukunft* als die Zeit der definitiven “Enthüllung” (*apokalypsis*) von Jahwes Größe richteten:

“Auf, mein Volk, geh in deine Kammern und verschließ die Tür hinter dir,
verbirg dich für kurze Zeit, bis der Zorn (Jahwes) vergangen ist.
Denn Jahwe verläßt den Ort, wo er ist, um die Erdenbewohner für ihre Schuld zu bestrafen.

¹⁵ Vgl. die Dämonisierung Ägyptens als Rahab in Jes 30,7 und Ps 87,4 bzw. des ägyptischen Königs als “Drachen” in Ez 29,3ff, 32,2ff.

Dann deckt die Erde das Blut, das sie trank, wieder auf und verbirgt die Ermordeten nicht mehr in sich.

An jenem Tag bestraft der Herr mit seinem harten, großen, starken Schwert den Leviathan, die flüchtige Schlange, den Leviathan, die gewundene Schlange – den Drachen im Meer wird er töten“ (Jes 26,20-27,1).

Eindrücklich bezeugt dieser Text, der den ugaritischen ja zum Teil fast wörtlich wiederholt, die Kontinuität der syrisch-kanaanäischen Tradition über mehr als ein [S. 82] Jahrtausend hinweg, damit auch die Vitalität eines sich in immer neue Formen ver wandelnden Mythos. Neu gegenüber der kanaanäischen und mesopotamischen Tradition ist die Umdeutung des Drachenkampf-Mythos auf die *künftige* Geschichte, die Vorstellung eines noch ausstehenden endzeitlichen nach dem Modell des traditionell urzeitlichen Geschehens, und die politisch-moralische Qualifikation des Schlangendrachs Leviathan, der hier als die monströse Verkörperung der zuvor genannten menschlichen Gewaltherrschaft erscheint.

d. Der Drache und das Tier aus dem Meer in der Apokalypse des Johannes

Zwei Gruppen von Texten bleiben noch zu besprechen, die die abendländische Rezeption und Weitergestaltung des Drachenkampf-Mythos nachhaltig beeinflusst haben: Das Daniel-Buch und die Apokalypse (bzw. "Offenbarung") des Johannes. Beide Bücher stammen aus dem Umfeld der sog. Apokalypik, der es um die Entschlüsselung von Gottes Geschichtsplan in Erwartung einer baldigen Wende geht. Die christliche Apokalypse des Johannes, gegen Ende des 1. Jhs. u. Z. in Kleinasien verfaßt, ist in vieler Hinsicht – gerade auch im Blick auf die Monstervorstellungen – von der frühjüdischen Daniel-Apokalypse abhängig, die um 165 v. u. Z. in Palästina zur Zeit des jüdischen Widerstandskampfes gegen das seleukidisch-syrische Reich entstanden ist.

Daniel, der jüdische Berater des babylonischen Königs Belschazzar, hat eines Nachts eine Traumvision (Dan 7): Er sieht, wie die vier Winde des Himmels das "große Meer" aufwühlen (ein Motiv, das ursprünglich aus *Enûma eliš* stammt). Aus dem Meer steigen vier große Tiere: ein Löwe mit Adlerflügeln, dem die Flügel ausgerissen werden – eine Reminiszenz an den Anzu-Mythos (s.o. 3.b); ein fleischfressender Bär; ein vierflügeliger Panther mit vier Köpfen, eine etwas modifizierte Form des mesopotamischen Panther/Löwendrachen (s.o. 2.b) bzw. des von diesem abstammenden Kerberos. Als viertes sieht Daniel ein noch furchtbarer Tier, dessen Gestalt er nicht recht zu schildern vermag: Nur so viel wird gesagt, daß es zehn Hörner und ein kleineres elftes Horn mit Menschenaugen und lästerndem Maul hatte, daß es mit großen Zähnen aus Eisen alles fraß und zermalmt und, was übrig blieb, mit den Füßen zertrat. Die Deutung des Traumes ergibt, daß die vier Tiere eigentlich vier Reiche repräsentieren. Gemeint sind Babylonier, Meder, Perser und Seleukiden, ohne daß dies offen ausgesprochen würde – selbst die Deutung bleibt verschlüsselt. Die zehn Hörner sind Könige des vierten Reiches (also Seleukiden), das elfte ein König, der zu Fall kommen soll. Gemeint, aber wiederum

nicht offen benannt, ist Antiochus IV., dessen Kultreform in Jerusalem den makkabäischen Aufstand ausgelöst hatte:

[S. 83] "Ihm werden die Heiligen (= die jüdischen Gerechten) für eine Zeit und zwei Zeiten und eine halbe Zeit (d.h. dreieinhalb Jahre, die Dauer der Verfolgung) ausgeliefert. Dann aber wird Gericht gehalten, jenem König wird seine Macht genommen, er wird endgültig ausgegiltigt und vernichtet. Die Herrschaft und Macht und die Herrlichkeit aller Reiche unter dem Himmel werden dem Volk der Heiligen des Höchsten gegeben. Sein Reich ist ein ewiges Reich, und alle Reiche werden ihm dienen und gehorchen."

Die mythische Verschlüsselung der Geschichte hat einen praktischen Zweck: Die Konstellation vom Drachenkampf bot sich als chiffriertes Modell für anti-seleukidische Propaganda an, die nur von Eingeweihten verstanden werden konnte.

Unter veränderten historischen Bedingungen, aber in einer ähnlichen politischen Konstellation schließt zur Zeit der Christenverfolgungen unter Domitian (um 95 u. Z.) die Johannes-Apokalypse an Daniels Vision an.

Ihr Szenario, das die Kap. 12-22 umfaßt, ist noch um einiges komplizierter. Der Visionär will "ein großes Zeichen am Himmel" gesehen haben: eine von den Gestirnen umgebene "Frau", die schwanger war und vom Schmerz ihrer Wehen schrie; einen großen und feuerroten Schlangendrachen mit sieben Köpfen (s.o. 2.a), der mit seinem Schwanz ein Drittel der Sterne vom Himmel auf die Erde fegte (eine Reminiszenz des Labbu-Mythos) und auf die Geburt des Kindes wartete, um es verschlingen zu können. Das Kind wird aber zu Gott entrückt, die Frau in die Wüste in Sicherheit gebracht. Der Erzengel Michael, der hier in der Rolle des rettenden Helden erscheint, bekämpft den Schlangendrachen und seine Engel (eine Erinnerung an Tiamats Monsther in *Enûma eliš*), und dieser fällt vom Himmel auf die Erde.

"Er wurde gestürzt, der große Drache (< u š u m ḡ a l, vgl. Anm. 4), die alte Schlange, die Teufel oder Satan heißt und die ganze Welt verführt (...).

Weh aber euch, Erde und Meer, denn der Teufel ist zu euch hinabgekommen.

Seine Wut ist groß, weil er weiß, daß ihm nur noch eine kurze Zeit bleibt" (12,9.12).

Der Drache ist also der Teufel, der Satan, der Gefallene unter den Göttersöhnen identifiziert – hier überlagern sich ein weiteres Mal Traditionen ganz verschiedener Herkunft und Bedeutung: die des Schlangendrachs als eines monströsen Gegners Gottes und die des Satan. Dessen Funktion im Himmel ist eigentlich die eines himmlischen Anklägers vor Gottes Thron. Der Satan soll diese Stellung allerdings dazu mißbraucht haben, die Frommen ungerecht zu verklagen (vgl. Ijob 1-2).

Mit dem Sturz vom Himmel auf die Erde verändert sich auch die Rolle des Drachen: Vom himmlischen Ankläger verwandelt er sich in [S. 84] einen irdischen Konspirator, der jetzt auf der Erde gegen die Frommen Krieg führen will. Er tritt ans Ufer des Meeres (erst jetzt wird die alte Verbindung von Schlangendrache und Meer explizit aufgegriffen). Aus dem Meer steigt ihm (Kap. 13) ein "Tier" entgegen, dessen Gestalt aus Teilen von Panther, Bär und Löwe besteht, das aber auch sieben Köpfe und zehn Hörner hat – ein potenziertes Monstrum also, das die vier Tiere von Dan 7 in einer Gestalt repräsentiert. Damit wissen wir, daß sich die Proble-

matik nun auf die politische Ebene verschiebt: Das Tier steht für das römische Imperium. Der Drache übergibt ihm die Herrschaft – will heißen: das Tier übt nun effektiv die Macht des Bösen aus, das Imperium ist des Teufels. Die Menschen verehren den Drachen (d.h. den Satan) und huldigen dem Tier, weil sie es nicht wagen, dem Monstrum zu widerstehen:

“Wer ist dem Tier ebenbürtig,
und wer kann den Kampf mit ihm aufnehmen?” (Offb 13,4).

Man meint, ein fernes Echo aus einem mesopotamischen Mythos zu hören, in dem die bestürzte Götterversammlung nach einem Kandidaten suchte, der das Monster bekämpfen könnte. Noch kommt es aber nicht zum Kampf. Nach einigen Intermezzi sieht der Visionär das Tier mit den sieben Köpfen und den zehn Hörnern erneut, und nun eine (andere, Gegen-)Frau darauf sitzend: die trunkene Hure Babylon, d.i. Rom (Kap. 17). Erst nach und nach kommt ein Zeremonial der Vernichtung in Gang: Zunächst wird die Hure gerichtet, dann das Tier in einen See von brennendem Schwefel geworfen (Kap. 19) und der Drache von einem Engel überwältigt – allerdings nur, um vorerst für tausend Jahre gefesselt und in den Abgrund geworfen zu werden. Danach soll es für kurze Zeit wieder freigelassen werden, um die verbliebenen Völker noch einmal zum Krieg gegen die Heiligen anzustacheln. Sie sollen dann aber bei der Schlacht bei Harmageddon von himmlischem Feuer verzehrt und nun auch der Drache, zusammen mit Tod und Unterwelt, in den Schwefelsee geworfen werden (Kap. 20).

Der Drachenkampf-Mythos gewinnt hier eine universale Dimension, wie er sie in den älteren Mythen nie gehabt hat: Das Szenario ist kein urzeitliches mehr, es spielt in der jüngsten Vergangenheit, in der Gegenwart der Verfolgung und in der Zukunft. Der Drache inkarniert den Bösen, den Teufel, der für alle in der Welt herrschende Gewalt und allen Götzendienst verantwortlich sein soll. Das Tier mit den sieben Köpfen – das Imperium – ist nur eine von ihm mandatierte Gewalt. Das Meer scheint zunächst nur eine Art Kulisse zu sein, vor der der Drache dem Tier seine Macht übergibt. Ganz am Schluß aber wird deutlich, daß es doch mehr als eine Kulisse ist und als Brutstätte von Gewalt und Chaos angesehen wird: In der von Offb 21 vorgesehenen *neuen* Schöpfung wird das Meer nicht mehr sein.

[S. 85] SCHLUß

a. Der Mythos

Wir sind den altorientalischen Weg zu Ende gegangen. Der Blick zurück zeigt eine erstaunliche, Jahrtausende überdauernde Konstanz mancher Bilder und Bildkonstellationen, aber auch die Lebendigkeit und Wendigkeit einer Tradition, die sich von Bildern in Texten und von Texten in Bildern verwandelt, in der gewisse Namen nur austauschbare Etiketten zu sein scheinen, während andere (man denke an Litanu/Leviantan) bestehen bleiben.

Eine Archäologie des Imaginären, der an historischer Präzision gelegen ist, wird nicht alle Drachen in denselben Topf werfen wollen (Podella 1993). Dies gilt für die einzelnen Typen mehr noch als für die verschiedenen Namen: Der siebenköpfige Pantherdrache von Eschnunna ist mit dem siebenköpfigen Tier aus dem Meer der Apokalypse nicht einfach identisch; Tiamat, die Urmutter der ganzen Schöpfung in *Enūma eliš*, die dann zur Furie wird, nicht mit dem “Meer” der Apokalypse; Ninurta, der Bekämpfer der *bašmu*-Schlange, nicht mit Baal, dem Sieger über den Litanu; der Baal des ugartischen Mythos nicht mit dem biblischen Jahwe.

Aber ist Jahwe, der Drachenkämpfer von Ps 89, der gleiche wie der von Ps 74 oder der von Jes 51? Ist der Jahwe des Ijob-Buches der gleiche wie der Gott der Johannes-Apokalypse? Wir haben versucht, auf die verschiedenen *Varianten* des biblischen Drachenkampf-Mythos ebenso wie auf ihre tiefe und facettenreiche Verwurzelung in der altorientalischen Mythologie hinzuweisen.

Jeder Text hat seine eigene Dramatik – “each performance is unique”, und dennoch bleibt der fundamentale *plot*, auch die Verkettung verschiedener Szenen in den längeren Texten bemerkenswert konstant (vgl. Forsyth 1987: 452-455), besonders, wenn wir uns an einen einzelnen Typ (z.B. den schlangengestaltigen Meeresdrachen) halten. Wenn wir nicht nur die literarischen Dichtungen, sondern auch die Bilder berücksichtigen, wächst der Eindruck der Konstanz. Besonders (ja letztlich allein) konstant ist letztlich aber die *Rollenkonstellation*, also eher ein Bild als ein Text, zeitlich nicht auf Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft festzulegen, aber von unmittelbarer, fast ewigender Prägnanz und immer wieder neuer Plausibilität. *Dieses* Bild stellt den eigentlichen Kern des altorientalischen Mythos vom Drachenkampf dar.

b. Die Geschichte

Nicht erst die biblischen Texte kennen das Ineinandergreifen von mythischer und historisch-politischer Ebene. Wenn wir auch in den mesopotamischen Texten zwischen den Zeilen lesen, stoßen wir schon da auf politische Dimensionen des [S. 86] Mythos, obwohl in ihnen nur Götter und Monster gegeneinander kämpfen. Drachen sind oft monströse Personifikationen der Gegenwart. In den mesopotamischen Mythen des 3. Jts. sind sie nicht zufällig dort zuhause, wo man traditionell die übelsten Feinde lokalisierte: im östlichen Gebirge. In den Siegen Ninurtas manifestiert sich ein Herrschaftsanspruch der hochentwickelten Tieflandkultur gegenüber den ‘unzivilisierten Wilden’, die den Zugang zu den Rohstoffen kontrollierten. Noch deutlicher ist die Mythologisierung der Geschichte in neuassyrischen Texten des 1. Jts. zu greifen. Die Bibel ist auch diesbezüglich ein Produkt ihrer Umwelt. In der biblischen Apokalypik ist die Mythologisierung der Geschichte allerdings nicht das Werk von Hofgelehrten und Eroberern, eher von Bedrängten und Ohnmächtigen, die im Bild vom Drachen-

kampf ihre Hoffnung auf einen Gott formulierten, dem sie größere Macht zutrauten als ihren Bedrückern.

Was aber geschieht, wenn dieser Mythos in die Hände von Mächtigen gerät? Wenn Widerstandskämpfer – wie im Falle der Makkabäer – den übermächtig erscheinenden Feind, die "Bestie", bezwingen und als Sieger die neuen Herren werden? In den apokalyptischen Schriften ist gewaltiger ideologischer Sprengstoff für die spätere Menschheitsgeschichte gelagert worden. Die Tiervision des Daniel-Buches und ihre Konklusion:

"Die Herrschaft und Macht und die Herrlichkeit aller Reiche unter dem Himmel werden dem Volk der Heiligen des Höchsten gegeben. Sein Reich ist ein ewiges Reich, und alle Reiche werden ihm dienen und gehorchen." (Dan 7,27)

hat nicht die gleiche Resonanz, wenn man sie als Manifest einer gegen die Fremdherrschaft kämpfenden Guerilla oder vor dem Hintergrund der hasmonäischen Zwangsjudaisierungen liest. Noch viel düsterer stellt sich die abendländische Beerbung des apokalyptischen Mythos bis ins 20. Jh. dar. Sie darzustellen (vgl. Abb. 30), ist hier nicht mehr der Ort. Aber wir können heute die Vision und ihre Deutung nicht mehr ohne Schauern lesen.

(Abgeschlossen am 12.1.95)

Abbildungen

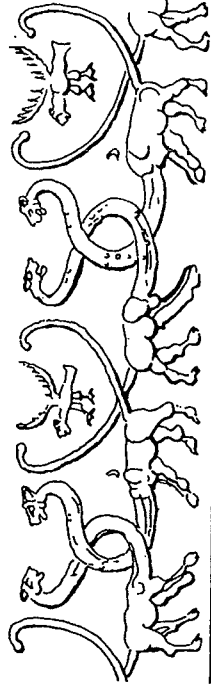


Abb. 1 Schlangenkopflöwen und Löwenkopflöwe: geordnete Welt unter der Herrschaft des Gottes Enlil (Siegelabrollung aus Uruk, Ende des 4. Jahrtausends vuz).



Abb. 2 Löwenkopflöwe (Anzu) über Gefangenen: von Enlil garantierte politische Herrschaft (Siegelabrollung aus Uruk, Ende des 4. Jahrtausends vuz).



Abb. 3 Bergziegen am Baum, Stiermenschen, die sie gegen Löwen verteidigen (Rollsiegel der früh-dynastischen Zeit I-II vom Tell Agrab, 1. Hälfte des 3. Jahrtausends vuz).



Abb. 4 Zwei Helden kämpfen gegen einen Löwen, der einen Hensch schlägt (Siegelabrollung der früh-dynastischen Zeit I-II aus Schuruppak, um 2800 vuz).

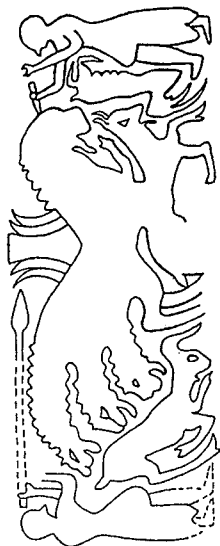


Abb. 5
Zwei Helden kämpfen gegen Löwen, die Capriden angegriffen haben (Siegelabrollung der frühdynastischen Zeit II aus Kisch, um 2700 vuz).



Abb. 6
Löwen mit mehrfach gezeichneten Halsen, die Bergziegen angreifen (Siegelabrollung der frühdynastischen Zeit II aus Schuruppak, um 2700 vuz).

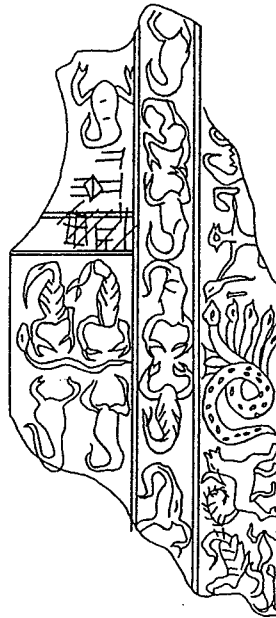


Abb. 7
Nackter Held im Kampf gegen eine siebenköpfige Schlange (Siegelabrollung der frühdynastischen Zeit III aus Eschnunna, um 2500 vuz).

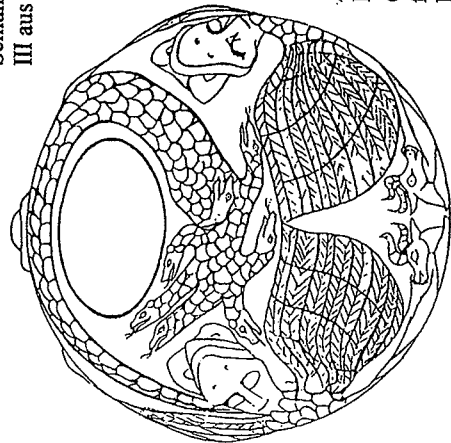


Abb. 8
Der Löwenadler Anzu über Ziegen, darüber eine siebenköpfige Schlange (Keulenkopfer der frühdynastischen Zeit III vielleicht aus Eschnunna, um 2500 vuz).

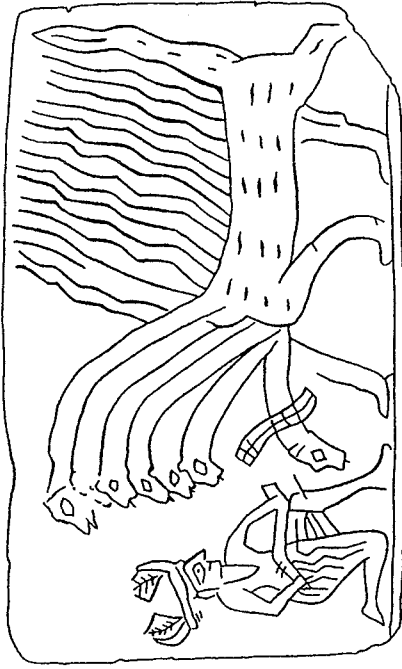


Abb. 9
Ein Vegetationsgott im Kampf gegen einen siebenköpfigen Löwen/Pantherdrachen (Muscheltäfelchen der frühdynastischen Zeit III vielleicht aus Eschnunna, um 2500 vuz).

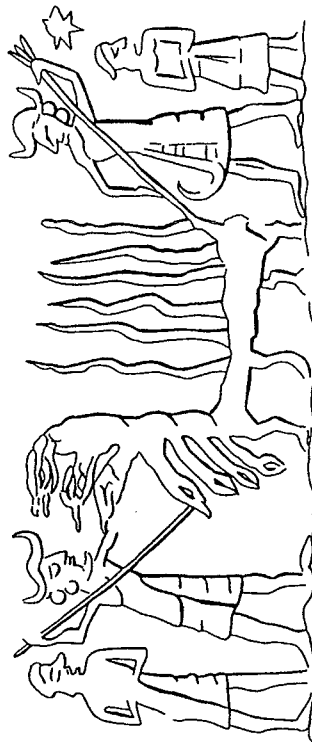


Abb. 10
Zwei Götter kämpfen gegen einen siebenköpfigen Löwen/Pantherdrachen (Rollsiegel der Akkad-Zeit I aus Eschnunna, um 2340 vuz).

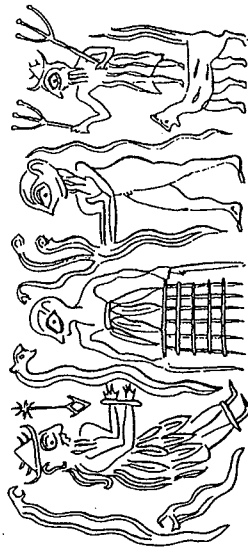


Abb. 11
Verschiedene Götter im Bereich der Unterwelt, darunter ein nackter Held, der eine dreiköpfige Schlange bändigt (Rollsiegel der frühdynastischen Zeit III, um 2370 vuz).

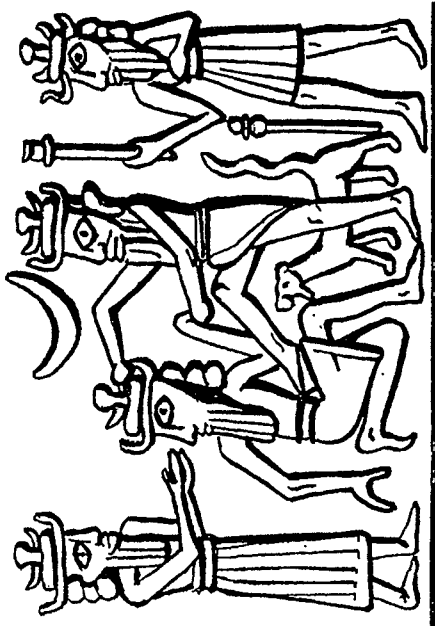


Abb. 12 Kampf zwischen Göttern, der Sieger in Begleitung eines Löwen/Pantherdrachens (muš-huš; Rollsiegel der Akkad-Zeit III, um 2200 v.u.Z.).



Abb. 13 Löwenkopffadler mit menschengesichtigen Wisenten (Rollsiegel der frühdynastischen Zeit III aus Ur, um 2400 v.u.Z.).

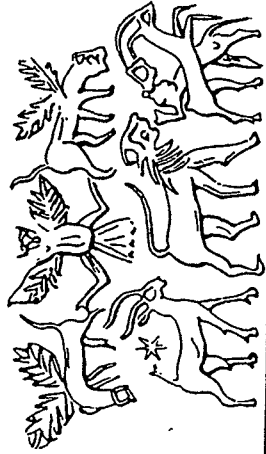


Abb. 14 Löwenkopffadler und geflügelte Löwen (Rollsiegel der frühdynastischen Zeit II-III, um 2500 v.u.Z.).

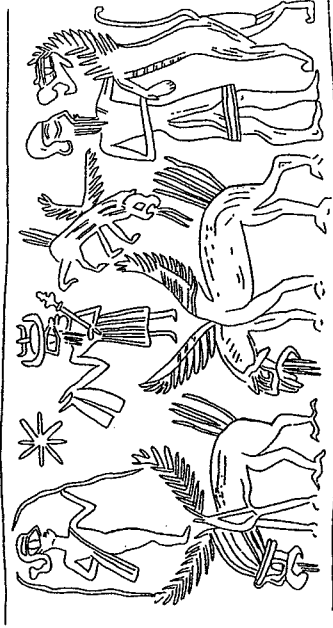


Abb. 15 Löwendrachen als Träger und Begleiter des Sturmgottes Ischkur und der Regengöttin Schala (Rollsiegel der Akkad-Zeit II, um 2250 v.u.Z.).



Abb. 16 Ein Löwendrache, darauf die Regengöttin mit Blitz in den Händen, zieht den Wagen des Sturmgottes Ischkur (Rollsiegel der Akkad-Zeit III, um 2200v.u.Z.).



Abb. 17 Ninurta als kriegerischer Sturmgott vertreibt den Anzi-Drachen (Monumentaltiefrelief vom Ninurta-Tempel in Kalchu, um 870 v.u.Z.).

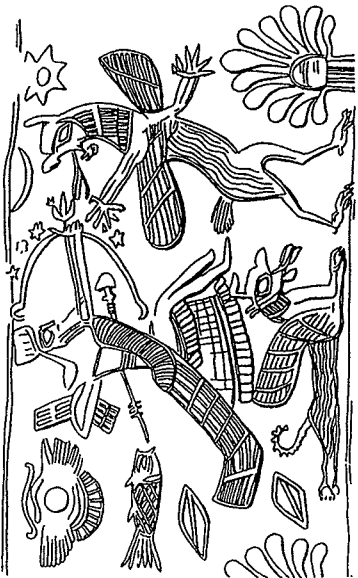


Abb. 18 Ninurta auf dem giftspeienden ušungallu-Drachen, seinem Attributier, im Kampf gegen den Anzu-Drachen (neuassyrisches Rollstiegel, 9./8. Jh. v.u.Z.).

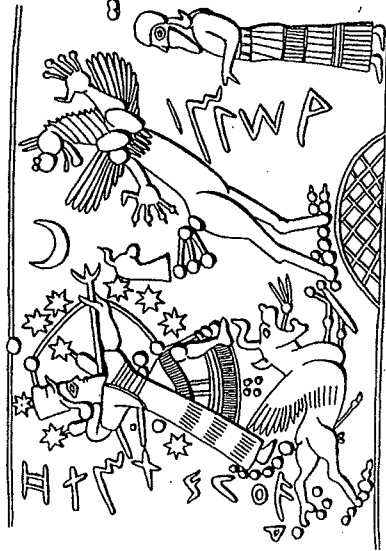


Abb. 19 Ninurta auf dem ušungallu verfolgt den ins Gebirge fliehenden Anzu-Drachen; rechts der Siegelbesitzer, durch die aramäische Inschrift identifiziert als "Japahaddu, der Traumdeuter" (neuassyrisches Rollstiegel, 8. Jh. v.u.Z.).

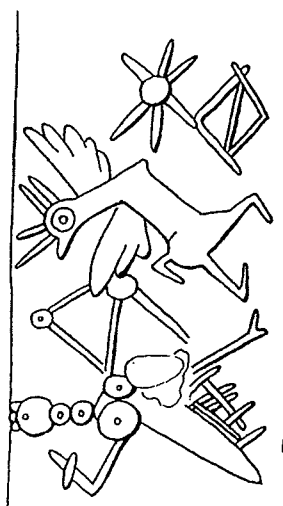


Abb. 20 Der Anzu-Kampf auf einem sehr schematisiert geschnittenen neuassyrischen Rollstiegel, das in Palästina gefunden wurde (9./8. Jh. v.u.Z.).

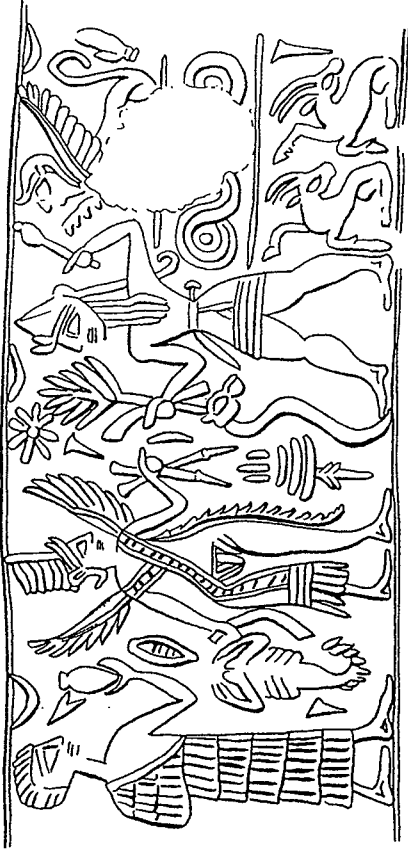


Abb. 21 Der syrische Wettergott triumphiert über die Meeresschlange; ihm gegenüber seine Partnerin mit entblößter Scham, dahinter ein Verehrer (altsyrisches Rollstiegel, 18. Jh. v.u.Z.).

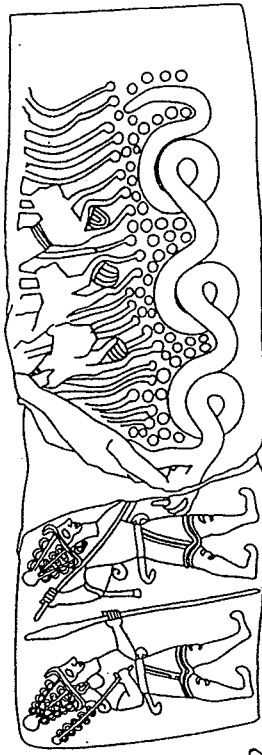


Abb. 22 Der Wettergott im Kampf gegen die Meeresschlange, über der Flammen und Hagel niedergehen (späthethitisches Relief aus Malatya, ca. 10. Jh. v.u.Z.).

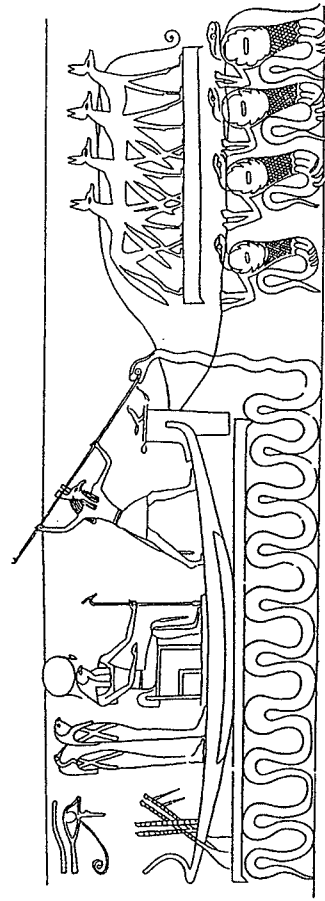


Abb. 23 Die von Schakalen und Uräen gezogene Barke des Sonnengottes auf der Fahrt durch die Unterwelt. In der Mitte der Nacht will die Chaoschlange Apophis die Fahrt der Barke hindern, doch wird er von dem am Bug kämpfenden Gott Seth besiegt (ägyptischer Papyrus der ausgehenden 21. Dynastie, 10. Jh. v.u.Z.).

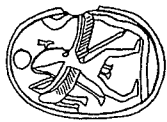


Abb. 24 Der ägypto-kanaanäische Gott Seth-Baal im Kampf gegen Apophis-Leviathan (ägyptischer Skarabäus, 12. Jh. vuz).

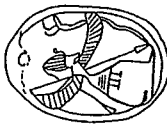


Abb. 25 Seth-Baal im Kampf gegen den gehörnten Apophis-Leviathan (Skarabäus vom Tell el-Fara in Südpalästina, 12. Jh. vuz).

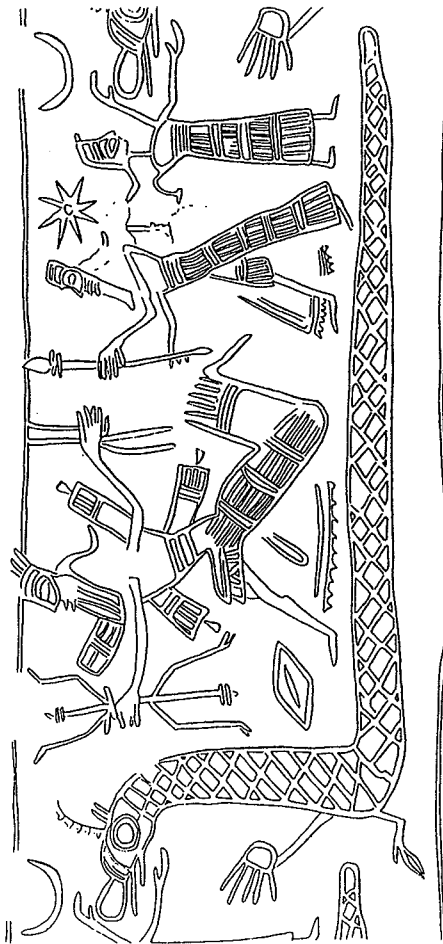


Abb. 26 Der Wettergott mit Blitzbündel und Pfeilen und ein Gehilfe im Kampf gegen den bašmu-Schlangendrachen (neuassyrisches Rollsiegel, 8./7. Jh. vuz).

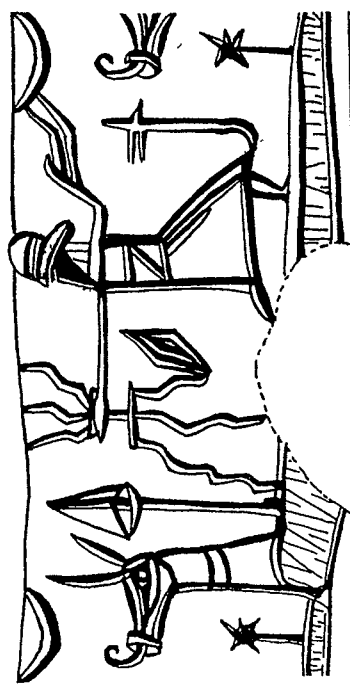


Abb. 27 Der Wettergott mit Blitzbündel im Kampf gegen den bašmu-Schlangendrachen; der aufrechtstehende Spaten ist das Symbol des Gottes Marduk von Babylon (neuassyrisches Rollsiegel, 7. Jh. vuz).



Abb. 28 Der bašmu-Schlangendrachen, vor ihm eine Beschwörerin, Hinter ihm der Wettergott mit Blitzbündel (neuassyrisches Rollsiegel vom Tell el-Rimah, Iraq, um 800 vuz).

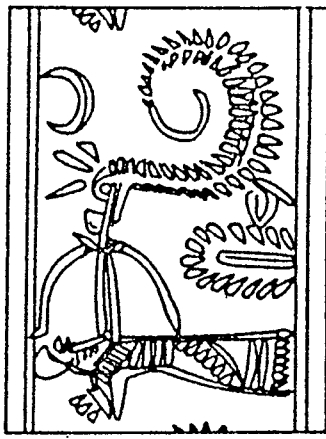


Abb. 29 Der Wettergott bekämpft mit gespanntem Bogen den bašmu-Schlangendrachen, der einen stilisierten Baum, Symbol des bewohnbaren und kultivierbaren Landes, bedroht (neuassyrisches Rollsiegel, gefunden in Hasanlu, Iran, spätes 8. Jh. vuz).

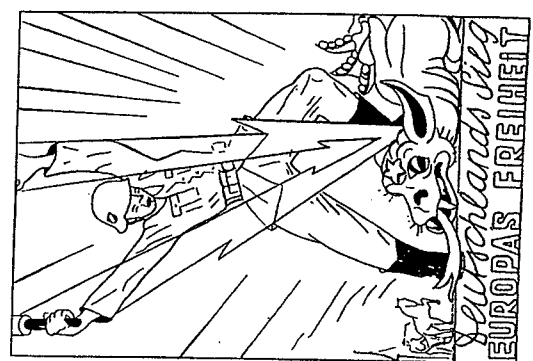


Abb. 30 Neuzeitlich-ideologische Beerbung des orientalistisch-biblisches Drachenkampfmýthos: Ein deutscher Soldat bekämpft mit Granatenblitzen den bolschewikischen Drachen, um die heile deutsche Bauernwelt zu retten (Plakat aus dem Zweiten Weltkrieg).

[S. 96] **Abbildungsverzeichnis**

- 1 Amiet 1980: Pl. 26:424. 2 Brandes 1979: Taf. 12. 3 Karg 1984: Taf. 14:8. 4 Orthmann 1975: 228 Fig. 41.g. 5 Orthmann 1975: 228 Fig. 41.i. 6 E. Heinrich & W. Andrae, *Fara*. Ergebnisse der Ausgrabungen der Deutschen Orient-Gesellschaft in Fara und Abu Hatab 1902/03. Berlin (Staatliche Museen, Vorderasiatische Abteilung) 1931: Tf. 60b. 7 Frankfort 1955: Pl. 47:497. 8 Frankfort 1935: 108 Fig. 4. 9 Keel 1984: 45 Abb. 51. 10 Ebd. 45 Abb. 52. 11 Amiet 1980: Pl. 105:1389. 12 Boehmer 1965: Abb. 351 (Zeichnung Ines Haselbach). 13 Amiet 1980: Pl. 97:1271. 14 Amiet 1980: Pl. 97:1276. 15 Collon 1987: no. 779 (Zeichnung Hildi Keel-Leu). 16 J. Black & A. Green, *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia*. An Illustrated Dictionary. London (British Museum Press) 1992: 52 Fig. 45. 17 Frankfort 1969: 88 Fig. 38. 18 Keel 1984: 42 Abb. 45. 19 B. Sass & Ch. Uehlinger (Hg.), *Studies in the Iconography of Northwest Semitic Inscribed Seals (Orbis Biblicus et Orientalis 125)*, Freiburg Schweiz (Universitätsverlag) und Göttingen (Vandenhoeck & Ruprecht) 1993: 81 Fig. 8. 20 Keel & Uehlinger 1992: 333 Abb. 284a. 21 Collon 1987: Nr. 581 (Zeichnung Hildi Keel-Leu). 22 W. Beyerlin, *Religionsgeschichtliches Textbuch zum Alten Testament (Grundrisse zum Alten Testament, 1)*. Göttingen (Vandenhoeck & Ruprecht) 1975: 178 Abb. 9. 23 Keel 1992: 248 Abb. 229. 24 Ebd. 247 Abb. 225. 25 Ebd. 247 Abb. 224. 26 Ebd. 254 Abb. 244. 27 Moortgat 1940: Nr. 680 (Zeichnung Ines Haselbach). 28 B. Parker, *Excavations at Nimrud, 1949-1953. Seals and Seal Impressions: Iraq 17 (1975) 93-125*, hier Pl. XVI:55 (Zeichnung Ines Haselbach). 29 M.I. Marcus, *The seals and sealings from Hasanlu IVB, Iran (Ph.D. diss. University of Pennsylvania)*. Philadelphia 1988: 297 no. 60. 30 Uehlinger 1991: 74 Abb. 6.

Literaturverzeichnis

- Amiet, Pierre
1980 *La glyptique mésopotamienne archaïque (2e édition revue et corrigée avec un supplément)*. Paris (Éditions du CNRS).
- Bisi, Anna Maria
1964-1965 L'Idra. Antecedenti figurativi orientali di un mito greco, in: *Mélanges de Carthage*. Offerts à Charles Saumagne, éd. Louis Poinssot, Maurice Pinard [= Cahiers de Byrsa X]. Paris: 21-42.
- Boehmer, Rainer Michael
1965 *Die Entwicklung der Glyptik während der Akkad-Zeit* (Untersuchungen zur Assyriologie und Vorderasiatischen Archäologie, N.F. 4). Berlin (W. de Gruyter).
- [S. 97] Brandes, Mark A.
1979 *Siegelabrollungen aus den archaischen Bauschichten in Uruk-Warka* (Freiburger altorientalische Studien 3). Wiesbaden (Franz Steiner).

Drachen im alten Vorderen Orient und in der Bibel

- Braun-Holzinger, Eva-Maria
1987a Löwenadler, in: *Reallexikon der Assyriologie und vorderasiatischen Archäologie*, hg. D.O. Edzard. Berlin (W. de Gruyter), Bd. VII: 94-97.
- 1987b Löwendrache, in: *ebd.* 97-99.
- Collon, Dominique
1987 *First Impressions*. Cylinder Seals in the Ancient Near East. Chicago (University of Chicago Press) & London (British Museum Publications).
- Cooper, Jerrold S.
1978 *The Return of Ninurta to Nippur*. an - g i m d i m - m a (Analecta Orientalia 52). Roma (Pontificium Institutum Biblicum).
- Day, John
1985 *God's Conflict with the Dragon and the Sea*. Echoes of a Canaanite Myth in the Old Testament (University of Cambridge Oriental Publications, 35). Cambridge (Cambridge University Press).
- Durand, Jean-Marie
1993 Le mythologème du combat entre le dieu de l'orage et la mer en Mésopotamie. *M.A.R.I. Annales de Recherches Interdisciplinaires* 7: 41-61.
- Ebeling, Erich
1916 Ein Fragment aus dem Mythos von der großen Schlange. *Orientalistische Literatur-Zeitung* 19: 106-107.
- Edzard, Dietz Otto
1965 Mesopotamien. Die Mythologie der Sumerer und Akkader, in: *Götter und Mythen im Vorderen Orient* (Wörterbuch der Mythologie I/1, hg. H.W. Haussig). Stuttgart (Ernst Klett): 17-139.
- Forsyth, Neil
1987 *The Old Enemy*. Satan and the Combat Myth. Princeton (Princeton University Press).
- [S. 98] Foster, Benjamin R.
1993 *Before the Muses*. An Anthology of Akkadian Literature. 2 Vols. Bethesda, MD (CDL Press).
- Frankfort, Henri
1935 Early Dynastic Sculptured Mace-Heads, in: *Miscellanea Orientalia (Analecta Orientalia 12)*, Roma (Pontificium Institutum Biblicum): 105-121.
- 1955 *Stratified Cylinder Seals from the Diyala Region* (Oriental Institute Publications, LXXII). Chicago (The University of Chicago Press).
- 1969 *The Art and Architecture of the Ancient Orient*. Harmondsworth (Penguin).
- Green, Anthony
1994 Mischwesen. B. Archäologisch. Mesopotamien, in: *Reallexikon der Assyriologie*, hg. D.O. Edzard. Berlin - New York (W. de Gruyter), Bd. VIII: 246-264.
- Hornung, Erik
1991 *Die Nachfahrt der Sonne*. Eine altägyptische Beschreibung des Jenseits. Zürich - München (Artemis & Winkler).
- Karg, Norbert
1984 *Untersuchungen zur älteren frühdynastischen Glyptik Babyloniens*. Aspekte regionaler Entwicklungen in der ersten Hälfte des 3. Jahrtausends (Baghdader Forschungen 8). Mainz am Rhein (Philipp von Zabern).

- Keel, Othmar
1972, 41984
1992
1992
- Die *altorientalische Bildsymbolik und das Alte Testament*. Am Beispiel der Psalmen. Einsiedeln (Benziger) & Neukirchen-Vluyn (Neukirchener).
Das *Recht der Bilder, gesehen zu werden*. Drei Fallstudien zur Methode der Interpretation altorientalischer Bilder (Orbis Biblicus et Orientalis 122). Freiburg Schweiz (Universitätsverlag) & Göttingen (Vandenhoeck & Ruprecht).
- Keel, Othmar & Uehlinger, Christoph
1992
[S. 99] Lambert, Wilfried G.
1971
1984
1986
- Göttinnen, Götter und Gottessymbole*. Neue Erkenntnisse zur Religionsgeschichte Kanaans und Israels aufgrund bislang unerschlossener ikonographischer Quellen (Quaestiones disputatae 134). Freiburg i. Br. – Basel – Wien (Herder). 2. Aufl. 1993.
The Converse Tablet: A Litany with Musical Instructions, in: *Near Eastern Studies in Honor of W.F. Albright*, ed. H. Goedicke. Baltimore – London (Johns Hopkins University Press): 335-353.
The History of the muš-ḫuš in Ancient Mesopotamia, in: *L'animal, l'homme, le dieu dans le Proche-Orient ancien* (Cahiers du Centre d'Études du Proche-Orient Ancien 2), éd. Ph. Borgeaud, Y. Christe & I. Urto. Leuven (Peters): 87-94.
Ninurta Mythology in the Babylonian Epic of Creation, in: *Keilschriftliche Literaturen*. Ausgewählte Vorträge der XXXII. Rencontre Assyriologique Internationale, hg. K. Hecker & W. Sommerfeld (Berliner Beiträge zum Proche-Orient 6). Berlin (D. Reimer): 55-60.
- Levy, G. Rachel
1934
Moortgat, Anton
1940
Orthmann, Winfried
1975
Podella, Thomas
1993
Porada, Edith
1947
1992
- Vorderasiatische Rollsiegel*. Ein Beitrag zur Geschichte der Steinschneidekunst. Berlin (Gebr. Mann). 3. unv. Auflage 1988.
Der Alte Orient (Propyläen Kunstgeschichte 14). Berlin (Propyläen).
Der "Chaoskampfmythos" im Alten Testament. Eine Problemanzeige, in: *Mesopotamica – Ugaritica – Biblica* (FS K. Bergerhof), hg. M. Dietrich & O. Loretz. Kevelaer (Butzon & Bercker) & Neukirchen-Vluyn (Neukirchener): 283-329.
Corpus of Ancient Near Eastern Cylinder Seals in North American Collections. Vol. I: The Collection of the Pierpont Morgan Library (The Bollingen Series, XIV). Washington D.C. (Pantheon Books).
A Cylinder with a Storm God and Problems, in: *Natural Phenomena*. Their Meaning, Depiction and Description in the Ancient Near East, ed. D.J.W. Meijer (Koninklijke Nederlandse Akademie van Wetenschappen. Verhandelingen, Afdeling Letterkunde, Nieuwe Reeks, deel 152). Amsterdam u.a. (North-Holland): 227-243.
- [S. 100] Rütterswörden, Udo
1990
Ringgren, in: *Theologisches Wörterbuch zum Alten Testament*, hg. H.-J. Fabry & H. Ringgren. Stuttgart u.a. (Kohlhammer): 372-378.

- Seidl, Ursula
1989
Smith, Mark S.
1994
TUAT
Uehlinger, Christoph
1991
Van Buren, E. Douglas
1946
Van Dijk, Jan
1983
Ward, William Hayes
1910
Wiggerman, Frans A.M.
1989
1992
[S. 101]
1994
- Die babylonischen Kudurru-Reliefs*. Symbole mesopotamischer Gottheiten (Orbis Biblicus et Orientalis 87). Freiburg Schweiz (Universitätsverlag) & Göttingen (Vandenhoeck & Ruprecht).
The Ugaritic Baal Cycle. Vol. I: Introduction with Text, Translation and Commentary of KTU 1.1-1.2 (Vetus Testamentum, Supplements, 55). Leiden (E.J. Brill).
Texte aus der Umwelt des Alten Testaments, hg. von O. Kaiser, Gütersloh 1982ff (Lfg. III/3: Willem H.Ph. Römer & Dietz O. Edzard, Mythen und Epen I, 1993; Lfg. III/4: Karl Hecker, W.G. Lambert u.a., Mythen und Epen II, 1994).
Der Mythos vom Drachenkampf: ein biblisches Feindbild und seine Geschichte. *Bibel und Kirche* 46: 66-77.
The Dragon in Ancient Mesopotamia. *Orientalia* n.s. 15: 1-45.
LUGAL UD ME-LÁM-bi NIR-GÁL. Le récit épique et didactique des Travaux de Ninurta, du Déluge et de la Nouvelle Création. Leiden (E.J. Brill).
The Seal Cylinders of Western Asia. Washington D.C. (Carnegie Institution).
Tišpak, his seal, and the dragon mušḫušu, in: *To the Euphrates and Beyond*. Archaeological studies in honour of Maurits N. van Loon, ed. O.M. Caex et al. Rotterdam – Brookfield (A.A. Balkema): 117-133.
Mesopotamian Protective Spirits. The ritual texts (Cuneiform Monographs 1). Groningen (Styx & PP).
Mischwesen. A. Philologisch. Mesopotamien, in: *Reallexikon der Assyriologie*, hg. D.O. Edzard. Berlin – New York (W. de Gruyter), Bd. VIII: 222-246.