

## **El ritual de guerra asirio: Los relieves del Palacio Norte de Nínive del Rey Asurbanipal**

*The Assyrian war ritual: The reliefs kings Assurbanipal's North Nineveh  
Palace*

Fernanda Lorena Martínez Ramírez

*Universidad Autónoma de Aguascalientes, México*

*Lic. en Historia*

*4º semestre*

*mtz.rmz.lor@gmail.com*

**RESUMEN:** Para los mesopotámicos, el rey representaba el puente entre ellos y sus dioses, pues creían en el poder del ritual de la religión para calmar su ira y buscar su favor en los asuntos terrenales. En el presente artículo se describen los conceptos básicos de la ideología del imperio asirio respecto al ritual de guerra y la representación de sus diferentes fases en el arte, así como la interpretación de sus elementos. En los relieves del palacio de Nínive de Asurbanipal, el último rey asirio, se ejemplifican los elementos analizados, para demostrar cómo el poder de la imagen, como difusión de la violencia y su contexto, justificó el control asirio.

**PALABRAS CLAVE:** Mesopotamia; Imperio Asirio; Relieves; Asurbanipal; ritual de guerra.

---

**ABSTRACT:** For the mesopotamians, the king represented the bridge between them and their gods, for they believed in the power of the ritual of religion to appease their anger and seek their favor in earthly affairs. This article describes the basic concepts of the ideology of the Assyrian empire regarding the war ritual and the representation of its different phases in art, as well as the interpretation of its elements. In the reliefs of the Nineveh palace of Ashurbanipal, the last Assyrian king, the analyzed elements are exemplified, to demonstrate how the power of the image as a diffusion of violence and its context justified the Assyrian control.

**KEYWORDS:** Mesopotamia; Assyrian Empire; Reliefs; Ashurbanipal; ritual warfare.



## *Introducción*

“Yo, Asurbanipal, rey del universo, rey de la tierra de Asur, quien, bajo el comando de los grandes dioses, ha conseguido los deseos de su corazón”,<sup>1</sup> declaró el último gran rey de Asiria en los relieves en el palacio Norte de Nimrud, hoy Nínive (669-630 a. C.). Esta frase llama la atención por la fuerza de sus palabras, ya que otorga un aire de magnificencia y poderío político y militar que caracterizó al Imperio Asirio.

Tras el descubrimiento de las primeras tablillas de arcilla con escritura cuneiforme entre 1790 y 1795 por Abbé Beauchamp, el interés por Mesopotamia fue en aumento, permitiendo grandes descubrimientos arqueológicos. Al investigador Hormuzd Rassam se le debe el reconocimiento de haber encontrado el palacio Norte de Asurbanipal, junto con su legendaria biblioteca, en la que Asurbanipal reunió una amplia colección de obras literarias y religiosas, tanto de babilonios como de asirios, además de textos de origen sumerio. Estos hallazgos permiten conocer detalles sobre su gobierno y el de sus antepasados, mismos que ayudan a comprender al imperio asirio. Previo a estos avances en su estudio, la información obtenida se veía sesgada por el punto de vista de los autores, que eran contemporáneos a su época, pero cuyo contexto histórico y cultural deformaba su interpretación.

El presente trabajo busca analizar el ritual de guerra en Asiria, acompañado de un breve análisis de los relieves del palacio Norte de Nínive de Asurbanipal, tomando en cuenta los elementos que lo conforman, su valor social y político, así como el trasfondo histórico y religioso de ellos. Lo anterior se realiza con el objetivo de demostrar cómo la interacción entre estos elementos y el arte asirio, en forma de difusión de la violencia de la guerra, ayudaba a justificar el control del Imperio por parte de Asiria.

La información recuperada en el presente artículo parte de un libro y artículos de investigación. En primer lugar, otorga un primer acercamiento a la cultura asiria, con énfasis en su religión y en la ideología del Imperio Asirio. Se exponen igualmente elementos históricos que justifican las modificaciones que originaron lo que se conoce como el ritual de guerra asirio. Ya en elementos particulares, se extrae el concepto de guerra como una actividad ritual, con la descripción de sus elementos con su significado en los siglos IX-VII a.C.

---

<sup>1</sup> Javier Álvarez-Mon, “Ashurbanipal’s Feast: A view from Elam”, *Iranica Antiqua* 44 (2009): 142.



Se presentan también las categorías de los rituales y los momentos en los que se realizaban, ya que todo en la guerra tenía un objetivo a cumplir a nivel político, social o religioso. Tras esto, se introduce el fenómeno social de la guerra sagrada en el contexto de la expansión política y cultural, así como la utilidad de reflejarlo en los relieves de los palacios.

Mediante la descripción de la importancia del rey como elegido de los dioses, se procede a analizar los recursos del arte asirio en los relieves encontrados en los palacios para legitimar el dominio sobre otros reinos. Se incluyen referencias de épocas diferentes, pero que tuvieron influencia en el gobierno particular de Asurbanipal, al igual que estudios arqueológicos de inscripciones relacionadas con los hechos y la percepción que se tenía en la época antigua de una civilización caracterizada por su crueldad.

Finalmente, en la discusión, se aplican los conocimientos adquiridos para analizar los relieves del palacio de Nínive del rey Asurbanipal, el último rey asirio, quien representa gran parte de los rituales de guerra al narrar el enfrentamiento con el Elam. Aquí se introduce su contexto histórico de manera general para comprender el desarrollo de los hechos que describe y se realiza un análisis de los detalles que presentan los relieves. Las interpretaciones de estos últimos han sido realizadas en varias ocasiones, sin llegar a un consenso, lo que permite utilizarlos como un ejercicio de aplicación de los conocimientos adquiridos con mayor libertad.

## ***La religión en Asiria***

La religión mesopotámica “no se basaba en un concepto de fe, más bien en la reverencia y la creencia en el poder del ritual”.<sup>2</sup> En ella, el rey representaba el puente entre los hombres y los dioses, y como tal se encargaba de transmitir la voluntad de las divinidades. El poder de los dioses, de acuerdo a la religión, provenía de la naturaleza y se manifestaba por medio de los fenómenos naturales. Además, el hombre los dotó de emociones y forma humanas. Con el paso del tiempo y los encuentros con otras culturas, estas deidades fueron cambiando de nombres, pero su personalidad se mantuvo inalterada. En general, hoy en día se identifican por su denominación sumeria, como resalta Anu, padre de los dioses; Enlil, dios patrono de Nippur que legitima a los gobernantes y padre de Marduk; Enki, el más cercano a los hombres y patrono de Eridu; y finalmente, Ishtar, diosa de la guerra y el amor carnal.<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Alexis Q. Castor, *Between the Rivers: The history of Ancient Mesopotamia*, The Great Courses (Virginia: The Teaching Company, 2006) 48.

<sup>3</sup> Castor, *Between the Rivers...*, 49.



Por supuesto, el más importante para los asirios era el dios Assur, quien fue considerado en sus inicios como un dios creador y evolucionó en su representación como dios de la guerra, además de ser patrono de la ciudad principal: Asiria, del mismo nombre.

La importancia del ritual bélico radicaba en que permitía calmar a los dioses, ya que era fácil despertar su ira. “Se requería de obsequios, rezos y ceremonias particulares, para prevenir el peligro, la maldad, la enfermedad o la destrucción”.<sup>4</sup> Los dioses influían, por lo tanto, en todas las esferas de la vida del hombre, hasta en la guerra.

Para entender la importancia de los rituales de guerra hay que identificar la ideología del imperio y sus orígenes. De acuerdo con Bustenay Oded, el imperio se define como el “ejercicio de la autoridad y hegemonía de un Estado sobre otros, generalmente como resultado de la conquista o la presión ejercida en cualquier sentido”.<sup>5</sup> Las disputas iniciales surgieron por necesidad de terrenos de cultivos para alimentar a la población. Con el tiempo ocurrieron con mayor frecuencia, en momentos determinados del año, cuando los hombres no eran necesarios para participar en la cosecha o el arado.<sup>6</sup>

Una primera ideología de monarquía surgió con el gobernante Naram-Sin de Acadia, quien fue el primero en recibir culto como una divinidad en vida, lo que representó una modificación religiosa radical, que incluso se reflejó en el arte. Fue el primer gobernante en adoptar el título de “Rey de los cuatro cuartos del mundo”,<sup>7</sup> o rey del mundo conocido, imponiendo un cambio ideológico. Se le llama ideología al “sistema de creencias que se informa y se expresa por medio de todas las facetas de la producción cultural”,<sup>8</sup> representa la manera en la que se mantiene el orden con base en las estructuras de poder.

Estos cambios alteraron el concepto mismo de poder y lujo en la residencia real, ya que el palacio se convirtió en un centro administrativo, religioso y doméstico, desplazando hacia él la importancia del templo. Fue con Asurbanipal II, en el siglo IX a.C. que se “introdujo la idea del bajorrelieve en piedra como herramienta decorativa en los palacios reales, inspirado por los palacios hititas”.<sup>9</sup> Esto es importante, ya que consistió en una

<sup>4</sup> Castor, *Between the Rivers...*, 52.

<sup>5</sup> Bustenay Oded, *War, Peace and Empire: Justifications for War in Assyrian Royal Inscriptions* (Wiesbaden: Dr. Ludwig Reichert Verlag, 1992), 2, citado en Daniel R. Miller, “Objectives and Consequences of the Neo Assyrian Imperial Exercise”, *Religion & Theology*, núm. 16 (2009): 124.

<sup>6</sup> Castor, *Between the Rivers...*, 67.

<sup>7</sup> Castor, *Between the Rivers...*, 83.

<sup>8</sup> Megan Cifarelli, “Gesture and Alterity in the Art of Ashurnasirpal II of Assyria”, *The Art Bulletin* 80, núm.2 (Junio 1998): 210.

<sup>9</sup> Castor, *Between the Rivers...*, 147.



adaptación de la arquitectura extranjera, como un mensaje ideológico. La elaboración del relieve “implicaba la conquista del vecino, el uso de los prisioneros como mano de obra en su realización y el desarrollo de un programa de decoración propagandística, con un estilo y tema asirio”.<sup>10</sup> Realmente no importa mucho si los eventos narrados coinciden a detalle con la realidad, lo relevante es cómo era narrada la historia y dónde. Éstos decoraban el patio, al igual que la sala del trono, aumentando la escala del arte asirio, y la importancia de la representación. Curiosamente, Asurbanipal II cambió la capital a Kalhu, hoy Nimrud, donde estas características permanecieron hasta la caída de Asiria.

“En Asiria, cosmológica e ideológicamente, el dios líder del panteón de dioses, Assur, y el rey designado por él, conformaban el centro del universo y el reino”,<sup>11</sup> por lo tanto, el rey gobernaba la tierra en nombre de Assur, nombre también de la capital del imperio. Este hecho fortaleció la idea de que la ciudad pertenecía a un dios particular que habitaba en ella y la protegía, por lo que en Assur no existían otros templos más que el dedicado a este dios. Se requería entonces de numerosas manifestaciones, tanto físicas como cognitivas, para exaltar y mantener esta centralidad.

La cultura material se entiende como “la producción y el uso de toda clase de objetos, mismos que se pueden entender mediante una matriz compleja de procesos cognitivos, la práctica y el desarrollo de una memoria colectiva”.<sup>12</sup> Bajo estas consideraciones fue Shalmeneser III quien convirtió a Assur en el dios nacional, y a partir de entonces este dios tuvo influencia extendida sobre un imperio.<sup>13</sup> Así, dicha deidad se transformó en sus características, no en sentido de que perdiera su identidad, sino que le fueron atribuidos otros deseos, y comenzó a demandar al rey que expandiera sus territorios con cierta periodicidad, y aunque el rey no siempre fue a la batalla, participó siempre en su planeación.

La religión, por ende, fue utilizada para justificar los avances militares del gobernante, ya que de él dependía el descubrir la voluntad de los dioses y hacerla efectiva. Para lograr crear un ambiente de legitimidad se necesitaba a una serie de expertos que interpretaran los signos divinos en apoyo del rey. Entre estos intérpretes sobresalieron: “el sacerdote adivino celestial (tupšar Enma Anu Enlil), el sacerdote adivino (barû), el

<sup>10</sup> Cifarelli, “Gesture and Alterity...”, 210.

<sup>11</sup> Allison Thomason, “The Materiality of Assyrian Sacred Kingship”, *Religion Compass*, núm. 10 (Junio 2016): 134.

<sup>12</sup> Thomason, “The Materiality of Assyrian Sacred Kingship”, 134.

<sup>13</sup> Castor, *Between the Rivers...*, 157.



sacerdote exorcista (ašipu), el sacerdote de lamentación (kalû) e incluso el ocasional apoyo del profeta o la profetisa (mahhu/ mahhutu)".<sup>14</sup>

### ***El conflicto armado como una actividad ritual***

Los mitos fueron utilizados para guiar la visión acerca de la guerra. El mito creacional Enuma Elish narra cómo el dios Marduk estableció el orden sobre el caos tras asesinar al monstruo primordial Tiamat en heroico combate, mostrando las cualidades del guerrero. En el mito de Erra e Ishum, el dios Erra fue motivado a una guerra sin sentido que lo llevó a perder la cordura. Estos dos mitos establecieron una idea clara: la guerra no era un deporte que se practicaba por placer, sólo se debía recurrir a ella si se tenía una causa justa y legítima que permitía mantener el orden cósmico. La guerra, así, “se convierte en una realidad única en la que se interconectan la acción política y la religiosa”,<sup>15</sup> en la que la victoria simboliza la aprobación de los dioses y, la derrota, la pérdida de su apoyo. Y más aún, de acuerdo a Cogan, con Asurbanipal, el que una ciudad perdiera la batalla ante él significaba que sus dioses estaban de acuerdo con la supremacía de Assur, por el mal comportamiento de su pueblo.<sup>16</sup>

Así surgió el concepto de ritual militar, que es la “actividad cuyo significado y resultado dependen de la promulgación de manifestaciones tradicionales en base a un guion y a acciones predeterminadas en momentos y lugares particulares”.<sup>17</sup> Este ritual no contemplaba saqueos, destrucción de estatuas o asesinatos de civiles. Tenía un importante rol social, ya que trataba de transformar la violencia de la guerra en un elemento positivo y significativo para así dar sentido a las acciones de los soldados y fortalecer su relación con los civiles y el Estado.

Existieron varios tipos de rituales de guerra, que se realizaban en todos los ejércitos, por lo que era “importante entender los rituales del enemigo en cuanto a términos políticos”.<sup>18</sup> Cada elemento requería de una planificación particular para realizarse en un momento específico de las campañas militares. La adivinación solía ejecutarse en las primeras fases de la guerra, y servía para confirmar el apoyo de los dioses, así como para

---

<sup>14</sup> Sarah C. Melville, “The Role of Rituals in Warfare during the Neo-Assyrian Period”, *Religion Compass*, núm. 10 (Septiembre 2016): 220.

<sup>15</sup> Melville, “The Role of Rituals in Warfare...”, 219.

<sup>16</sup> Morton Cogan, *Imperialism and Religion: Assyria, Judah and Israel in the Eighth and Seventh Centuries B.C.E.* (Missoula, Mont.: Scholars Press, 1974), citado en Miller, “Objectives and Consequences...”, 133-134.

<sup>17</sup> Melville, “The Role of Rituals in Warfare...”, 220.

<sup>18</sup> Melville, “The Role of Rituals in Warfare...”, 221.



recibir las instrucciones sobre la manera de proceder. Igualmente, si una campaña era difícil o se presentaba algún imprevisto, se volvían a solicitar los servicios del adivino, para entender si la voluntad del dios era seguir adelante y bajo qué términos.<sup>19</sup> Los rituales de protección y profilácticos también se realizaban al principio de las batallas, con el objetivo de evitar cualquier daño personal. Estos tres rituales conformaban la preparación antes de iniciar una campaña militar, y se repetían en caso necesario.

Tras la guerra se practicaban los rituales de purificación y de acción de gracias, cuyo objetivo era “controlar la violencia, para permitirle al soldado reincorporarse a la sociedad en época de paz y ayudaban a reestablecer la autoridad del rey sobre su ejército”.<sup>20</sup> La celebración ritual en el campo de batalla se realizaba recolectando los trofeos de ésta, que podían ser las manos y las cabezas de los enemigos, así como un botín material. En ocasiones se desarrollaban eventos de ejecución o flagelación de los cautivos, con el objetivo de humillarlos y subyugarlos. Incluso se llegaron a tomar las estatuas de los templos de las ciudades enemigas para hacerlas partícipes de un desfile triunfal. En la nueva frontera obtenida tras la batalla, se dejaba una estela que representaba el triunfo sobre el enemigo.<sup>21</sup> Estas actividades en el campo, ayudaban a fortalecer la identidad militar y la confianza de los soldados en lo justo de su causa.

Finalmente, se tenía el regreso triunfal del ejército a Asiria, y el trayecto permitía la reintegración paulatina de los combatientes al ambiente de paz de las ciudades. Se trasladaba entonces el botín de guerra a esta urbe, junto con los prisioneros de mayor jerarquía. Esta procesión se realizaba como parte del festival de año nuevo, iniciando en Nínive. El rey se hacía acompañar por sus eruditos, su ejército y los prisioneros, y viajaban por Milquia y Arbela, ciudades donde eran recibidos por el pueblo.<sup>22</sup> En estas ciudades, el rey ofrecía las armas de los enemigos caídos a los templos de los dioses asirios, antes de llegar a la parada final en la ciudad sagrada de Assur, donde se realizaban celebraciones por la victoria. Este ritual, que “contemplaba muestras de piedad por parte del rey y su ejército, permitía que la gente atestiguara el apoyo divino que recibían las campañas”.<sup>23</sup>

Era en Assur donde el rey castigaba ritualmente a los prisioneros de alto rango, lo que enfatizaba el poder del rey asirio y los dioses, demostrando las consecuencias de la

<sup>19</sup> Melville, “The Role of Rituals in Warfare...”, 221.

<sup>20</sup> Melville, “The Role of Ritual in Warfare...”; 223-224.

<sup>21</sup> Melville, “The Role of Ritual in Warfare...”, 224.

<sup>22</sup> Melville, “The Role of Ritual in Warfare...”; 225.

<sup>23</sup> Melville, “The Role of Ritual in Warfare...”, 225.



resistencia. Asurbanipal realizó este mismo ritual tras vencer a los elamitas; al exponer la cabeza decapitada de su rey Teumman en Nínive, donde se convirtió en “símbolo ritual del triunfo”.<sup>24</sup> En el palacio se organizaba entonces un banquete para el rey y sus oficiales de más alto rango. Las recompensas y la compensación por las pérdidas promovían una buena relación entre los dioses, el rey, las élites, los soldados y los civiles. Por supuesto, se consideraba que el entierro de los caídos en batalla podía propiciar que el espíritu del fallecido vagara, desolado, sediento y hambriento por la eternidad.

El ritual de guerra involucraba a todos los miembros del Estado, girando en torno a la figura del rey, otorgando unidad en las acciones, así como justificación para las campañas militares. Esto demuestra que en realidad la imagen belicosa y cruel de los asirios tiene muchos más aspectos de los que se pueden apreciar, lo que lleva a analizar cómo representaban la guerra en el arte.

### *La representación de la violencia en el arte asirio*

La imagen agresiva y brutal que se tiene del imperio asirio se debe a las fuentes de la antigüedad clásica o las referencias de la Biblia, en las que se describen las atrocidades que realizaban en batalla. No es sino hasta el siglo XIX que se recuperaron fuentes asirias a partir de las excavaciones arqueológicas, y fue posible re-analizar este punto de vista. Gran parte de esta perspectiva se debe a las imágenes de los relieves de los palacios asirios, que buscaban una manipulación ideológica y propagandística del discurso real. Es necesario ver dichas imágenes de violencia como “agentes activos del fenómeno social de la guerra sagrada en un contexto de proceso de expansión”.<sup>25</sup>

Los relieves se realizaron en paneles de piedra, que se colocaron en los palacios de Nimrud, Nínive y Dursharukken. Las escenas reflejan las actividades de la realeza, como peleas, caza, rituales religiosos y, obviamente, la guerra. Su ubicación implica el preguntarse a quién se dirigían dichas imágenes. Por estas salas, pasaban embajadores extranjeros que llevaban tributo, quienes debían impresionarse por las escenas, así como embajadores de los territorios conquistados, que habrían de sentirse humillados por su derrota. Pero además había que considerar al personal del rey: los líderes militares, los gobernantes de las provincias, los cortesanos y los miembros de la élite asiria, todos

<sup>24</sup> Melville, “The Role of Ritual in Warfare...”, 225.

<sup>25</sup> Marcelo Rede, “The image of violence and the violence of the image: War and ritual in Assyria (Ninth-Seventh centuries BCE)”, *Varia Historia* 34, núm. 64 (Enero-Abril 2018): 81.





inferiores a la figura del gobernante, pero que junto con él formaban el “núcleo del imperio y sostenían su ideología”.<sup>26</sup> La corte podría considerarse como sumamente peligrosa: en efecto, Tukulti-Ninurta I y Sennaquerub fueron asesinados por sus propios hijos.<sup>27</sup>

En general, se entiende que se representaba al rey como un ser superior, con gran poder y fortaleza en los relieves. Se le identifica por ser de mayor tamaño que el resto de las figuras y por llevar un alto tocado, con cabello largo y ondulado a juego con una barba que cubre gran parte del rostro y cae sobre el pecho. Estos rasgos destacan contra los de los personajes no-asirios de los relieves; servían como marcadores de origen étnico y geográfico, tanto locales como extranjeros.<sup>28</sup> Su ropa se muestra sumamente ornamentada, representando elementos con un significado ritual de protección mágica que a la vez destacan su posición jerárquica. Por ejemplo, como símbolo de su estatus real, el rey podía portar en estas imágenes ya sea una corona y un cetro, o incluso las herramientas del pastor recibidas de las manos de los mismos dioses, que son un cayado y un lazo, o una varilla y un anillo.<sup>29</sup>

En las escenas en que se muestra al gobernante recibiendo tributo, éste aparece sentado en su trono, con sus pies descansando sobre un escabel, mientras el resto de las personas aparecen de pie o reverenciándolo, “con ropa y joyas menos vistosas”.<sup>30</sup> En las escenas de tipo militar o cosmológico, el rey aparece portando una jabalina, un arco o una lanza; todas eran armas reconocidas por ser las mismas que portaban los dioses. Esta asociación de las armas de las deidades con el rey buscaba emular a las actividades divinas.<sup>31</sup>

Los motivos iconográficos abarcaban la preparación y los campamentos de batalla, mientras que las escenas de la guerra muestran la tecnología bélica asiria, ataques con arqueros, caballería, lanceros e infantería. Aparecen incluso la quema y el saqueo de las ciudades. Además, en todas las escenas se muestra el amplio inventario de la crueldad asiria: procesiones de prisioneros, tortura, empalamientos, desmembraciones, flagelaciones, pilas de cabezas cercenadas, cuerpos abandonados en caminos y campos de batalla, entre otras representaciones de muerte. Estas imágenes se acompañan de textos,

---

<sup>26</sup> Miller, “Objectives and Consequences...”, 129.

<sup>27</sup> Cifarelli, “Gesture and Alterity...”, 212.

<sup>28</sup> Cifarelli, “Gesture and Alterity...”, 213.

<sup>29</sup> Thomason, “The Materiality of Assyrian Sacred Kingship”, 135-136.

<sup>30</sup> Castor, *Between the Rivers...*, 65.

<sup>31</sup> Thomason, “The Materiality of Assyrian Sacred Kingship”, 136.



que describen la guerra como el “más grande atributo del monarca asirio, en su “palacio sin rival”, como lo describe Sennaquerib, y llevando su dominio a las cuatro esquinas del mundo bajo los designios de Assur”.<sup>32</sup>

Hay que recordar que la guerra es clave para entender la política, la economía, el arte, la literatura, la religión y al rey mismo, de la sociedad asiria. La guerra tenía, como hemos visto, un fuerte componente ético y nacional. El arqueólogo Archibald Sayce,<sup>33</sup> llegó a compararlos con los romanos, como gente militar, con un interés limitado hacia la guerra y el comercio. Así como Roma tomó la literatura, el arte y la cultura griegas, Asiria hizo lo propio con las babilónicas. Los asirios usaban este discurso y la imagen de la guerra como mecanismo de valorización de su acción expansionista. Es importante hacer aquí una aclaración: este esfuerzo bélico con connotación religiosa no fue exclusivo de Asiria, fue un movimiento generalizado a toda Mesopotamia, e incluso se convirtió en un punto de competitividad con Babilonia.

Asiria y Babilonia se encontraron siempre en una lucha por la supremacía de Mesopotamia, y se alternaban el estado de vasallaje. Esarhaddon, sucesor de Sennaquerib, se percató de que Babilonia no podía ser aniquilada, y por ello en su reinado, desde el año 690 al 669 a. C., trató de mantener una relación cordial entre las dos ciudades. Con esa intención, al morir dejó los tronos a sus hijos Shamash-shumu-ukin y Asurbanipal, respectivamente. El objetivo era mantener una relación pacífica, bajo un mismo poder y unido por la hermandad. Incluso su abuela, Zakutu hizo firmar a todos los hermanos de Asurbanipal un tratado de lealtad al rey de Asiria, pero fracasó al revelarse el verdadero estatus político de las ciudades.<sup>34</sup>

Tras diecisiete años de gobierno, resultó evidente la supremacía de Asiria sobre Babilonia, ya que la segunda no era en realidad autónoma. Esta situación llevó a Shamash-shumu-ukin a revelarse contra su hermano menor, quien había heredado el dominio de la ciudad más importante y poderosa de Mesopotamia. Esta disputa ejemplifica el verdadero estado del imperio. El control del territorio no era total ni absoluto y surgían revueltas en todas partes.

<sup>32</sup> Thomason, “The Materiality of the Assyrian Sacred Kingship”, 140.

<sup>33</sup> Archibald Henry Sayce, *Assyria. Its Princes, Priests, and People* (London: The Religious Tract Society, 1895 [original de 1885]), 90, citado por Rede, “The image of violence...”, 86.

<sup>34</sup> Rede, “The image of violence...”, 90.



La supremacía asiria no se debía tal cual a sus conquistas, sino a sus alianzas con los reinos locales. En caso de que una ciudad se sometiera al dominio asirio a voluntad, se le hacía firmar un *adê* a su gobernante, una especie de tratado de lealtad que dictaba que, en caso de revuelta, el sometido sufriría toda clase de castigos divinos, como enfermedades, desmembramiento o decapitación;<sup>35</sup> elementos que se aprecian en los relieves asirios y se describen en los textos. A las ciudades sometidas, en ocasiones, se les permitía conservar a su dirigente original, pero era más común que el rey en persona eligiera a su sucesor, ya fuera un miembro de la familia del dirigente anterior o su propio séquito.<sup>36</sup> Aun así, a pesar de su estado de vasallaje, tenían cierto grado de autonomía, y además el rey se enfrentaba a la continua amenaza de las invasiones de las tribus nómadas del Tauros y el Zagros, desde la frontera montañosa de Asiria con Anatolia en el norte.

Con todo y lo anterior, dentro del propio Estado se encontraban las amenazas más serias. La élite, conformada por los nobles de las capitales y las principales ciudades, o mandatarios locales, se enfrentaban constantemente contra la centralización del poder del gobernante. “La ideología del imperio tenía que forzarse sobre estos nobles para que ésta pudiera triunfar también sobre el resto de la población”.<sup>37</sup> Esta situación obligó a replantear el objetivo de los relieves de los palacios, pues su potencial comunicativo y la efectividad de su mensaje no correspondía tanto a una propaganda generalizada para disuadir y atemorizar a los enemigos extranjeros, o garantizar la sumisión de las conquistas, sino más bien buscaban convencer a la élite asiria de actuar contra el rey.

Asiria logró desarrollar una imagen de nacionalismo peculiar, basada en la penetración y la conexión de la élite política, donde la religión era vital. La expansión se basó en un proceso de aculturación disfrazado de transculturación de los territorios conquistados por medio de las interacciones del núcleo con la periferia. “A cambio de entregar materias primas, tanto de bienes como de personas, las ciudades conquistadas recibían una cultura “digna” y sus valores”.<sup>38</sup> La influencia extranjera en el imperio obligaba a buscar maneras de retener la cultura asiria y sus valores, de manera que era importante la distinción realizada en los relieves entre ellos y los otros, lo propio y lo extranjero, e incluso del bien y el mal, para dejar estas diferencias claras de manera visual.<sup>39</sup>

<sup>35</sup> Miller, “Objectives and Consequences...”, 126.

<sup>36</sup> Miller, “Objectives and Consequences...”, 127.

<sup>37</sup> Rede, “The image of violence...”, 94.

<sup>38</sup> Miller, “Objectives and Consequences...”, 129.

<sup>39</sup> Cifarelli, “Gesture and Alterity...”, 212.



Se mostraba una gran flexibilidad en cuanto a marcadores étnicos, lingüísticos, de vestimenta y prácticas religiosas, pero la verdadera unión del imperio se daba al tratar de generar lealtad al soberano por parte de las élites, de forma que éstas compitieran por la confianza del rey.

El aparato militar fue un mecanismo de poder imperial y administrativo, donde las intervenciones en forma de guerra actuaban como reguladoras de conflictos, insubordinación y rebeliones, en un contexto de ausencia o de debilidad de otros mecanismos imperiales de control.<sup>40</sup> En el caso asirio, la guerra era el imperio.

La violencia no fue una característica propia de los asirios, sino una respuesta histórica a las condiciones estructurales de finales de la Edad de Bronce. Las grandes potencias como Asiria y Babilonia no podían ya basar su fuerza en el uso exclusivo del aparato metalúrgico, que hasta las ciudades más pequeñas se manejaba.<sup>41</sup> La nueva metalurgia se canalizaba al beneficio de las potencias: el hierro tomó importancia en la infantería y la caballería, es decir, en el esfuerzo bélico. Las referencias a ella en los relieves eran parte del movimiento, no un efecto secundario.<sup>42</sup> Buscaban dar consistencia en un dominio débil y cimentar la identidad del guerrero de élite alrededor de un proyecto imperial.

### *El Banquete de Asurbanipal*



**Figura 1.** Escena del Banquete. Bajorrelieve en alabastro BM 244920. 645 a. C.- 635 a. C. Fuente: Colección en línea, Museo Británico, Londres. Cortesía del Patronato del Museo Británico.

<sup>40</sup> A. Kirk Grayson, "Assyrian Rule of Conquered Territory in Ancient Western Asia", en *Civilizations of the Ancient Near East. Vol. 2*, ed. Jack M. Sasson, 959-968 (New York: Charles Scribner's Sons, 1995), citado en Rede, "The image of violence...", 101.

<sup>41</sup> Rede, "The image of violence...", 101-102.

<sup>42</sup> Rede, "The image of violence...", 102.



El conflicto con el Elam se remonta a Sennaquerib, sucesor de Sargón II, quien tuvo que enfrentar revueltas en el territorio conquistado. En este periodo, Babilonia retaba la hegemonía asiria constantemente, lo que requería innovar en los métodos políticos de control para someterla. En el 689 a.C., Sennaquerib logró arrasar con Babilonia, creando un gran descontento. Su heredero, Essarhaddon se esforzó por reconstruirla y legó su dominio a su hijo mayor. La importancia de Elam en este conflicto radicó en que, al ubicarse al sur de Babilonia, le daba el poder necesario para enfrentarse a Asiria.

Durante su reinado, Asurbanipal (668-627 a.C.), entendió la importancia de marchar cuanto antes contra Elam, y aprovechó una serie de problemas políticos internos para someterla. Tras conseguir la victoria, los elamitas no tardaron en participar en el complot de Shamash-shumu-ukin contra su hermano menor, evento que también el rey logró superar.

La escena del Banquete de Asurbanipal es una de las más enigmáticas y destacadas del arte del Antiguo Oriente (fig. 1). Fue descubierta en agosto de 1854 por W. K. Loftus, y es parte de una línea narrativa, conformada por ocho partes, de las que se tienen los segmentos A, B, C, D y E, con espacios en A-B, C-D y D-E. En el segmento A aparece el rey elamita Humban-Haltas III con varios nobles elamitas, sirviendo a Asurbanipal. En el segmento B aparecen músicos entre los árboles. En el C se encuentra la escena principal, con el rey reclinado en un sillón junto a su reina entronizada. El segmento D es el más incompleto, del que se conserva la parte superior con sirvientes bajo un árbol. El segmento E, en cambio, está casi intacto y muestra un jardín con músicos y guardias.<sup>43</sup>

Aún no se ha alcanzado un consenso respecto al significado de la escena, y se le adjudican varias interpretaciones de carácter tanto secular como religioso. El banquete ocurrió tras la campaña contra el Elam en Tell-Tuba en el año 653 a. C., en la que Asurbanipal apoyó a la casa de Urtak y Ummanaldas para recuperar el trono de Elam del usurpador Teumman. Tras esta batalla, quedó en el trono Humban-Haltas III, quien apoyó la rebelión contra Asurbanipal, lo que explica por qué aparecen ambos personajes elamitas en el mismo contexto<sup>44</sup>.

Los relieves ilustran las interacciones sociales, políticas y militares entre Asurbanipal y los miembros de la élite elamita. Tras una imagen de calma y celebración,

<sup>43</sup> Álvarez-Mon, "Ashurbanipal's feast...", 134.

<sup>44</sup> Álvarez-Mon, "Ashurbanipal's feast...", 135-136.



aparecen elementos retóricos que se refieren a la derrota del Elam y la degradación de sus casas reales. La inscripción en la parte superior del segmento A describe “cómo los dioses Ashur y Ninlil ayudaron a Asurbanipal a someter a los elamitas por haber roto el *adê*, quienes ahora le sirven en su mesa”.<sup>45</sup>

La cabeza del rey elamita Teumman cuelga de un anillo clavado en un árbol (fig. 2), después de haber sido decapitado en batalla y haber participado en el desfile ritual por las ciudades, como símbolo de la victoria de Asurbanipal. Aquí hace referencia al final del ritual de guerra, donde se hacía ejemplo del traidor y se buscaba legitimar la campaña elaborada contra él, que era parte del botín, como tal se expone en la escena.



**Figura 2.** *Escena del Banquete.* Detalle de la cabeza de Teumman. BM 124920. 645 a. C. - 635 a. C. Colección en línea, Museo Británico, Londres. Cortesía del Patronato del Museo Británico.

Sobre una mesa aparece un arco elamita, como referencia a la fama de sus arqueros. El arco de Teumman fue presentado a la diosa Ishtar en Arbela, como parte de los rituales, ya que “metafóricamente, esta diosa “rompía los arcos” de los enemigos de Asiria”.<sup>46</sup> Más aún, Asurbanipal fue representado en las esculturas con un arco en las manos, como emblema de su supremacía militar y poder político.<sup>47</sup> Ello explica el que para él fuera tan importante introducir la representación del arco del enemigo en la escena. La pérdida del arco simbolizaba también la pérdida de la virilidad y la fortaleza.<sup>48</sup> Los objetos de origen extranjero se utilizaban en eventos rituales de importancia, como los banquetes, demostrando la capacidad del rey para expandir su territorio y “asirianizar” al otro, así como para colocar estos artefactos extranjeros para el beneficio del imperio. Tras la

<sup>45</sup> Álvarez-Mon, “Ashurbanipal’s feast...”, 140.

<sup>46</sup> Álvarez-Mon, “Ashurbanipal’s feast”, 144.

<sup>47</sup> Cifarelli, “Gesture and Alterity...”, 224.

<sup>48</sup> Cifarelli, “Gesture and Alterity...”, 224.



asimilación, en los siguientes registros no se plasmaron las diferencias del otro, pues ya se consideraban asirios. Esta idea obedece a la creencia de que el rey podía domar y controlar el exterior.



**Figura 3.** *Escena del Banquete.* Detalle de la reina de Asurbanipal BM 124920. 645 a. C.- 635 a. C. Colección en línea, Museo Británico, Londres. Cortesía del Patronato del Museo Británico.

Otro ejemplo de adueñamiento de lo extranjero aparece en el fondo de la escena, donde hay una viña, característica de Elam. Para sus ciudadanos este motivo simbolizaba prosperidad y bienestar, elemento que fue reclamado como propiedad asiria. Esta imagen difiere de la anterior por un detalle: aunque la viña es extranjera, Asurbanipal la ha traído a su palacio y la ha hecho crecer. Simbólicamente, esto representa la “capacidad del gobernante de crear o reconstruir los elementos desorganizados del exterior en el orden que existe dentro del palacio”.<sup>49</sup> Esta noción se percibe mejor en los relieves que muestran los jardines artificiales asirios, donde proliferan la flora y fauna exóticas traídas de todos los rincones del territorio conquistado bajo el mandato de Assur.

En la imagen central del panel se encuentra Asurbanipal reclinado sobre un sillón, imagen que no tiene precedentes. No por el mueble en sí y su uso, que de hecho era muy común tanto en Asiria como en Elam, sino porque este mueble en particular fue parte del botín de guerra de Humban-Haltas III. Este objeto por sí solo simboliza el estatus y la civilidad de la corte de los nobles en estos dos Estados, y el que Asurbanipal lo utilice parece referir al estatus que le fue arrebatado al rey elamita.<sup>50</sup>

La última característica singular de este relieve es la mutilación del rostro de Asurbanipal (fig. 3), su reina y la copa que ella porta, además del rostro de los sirvientes de Elam que atienden a los reyes. Esta mutilación se repite en otros paneles del palacio,

<sup>49</sup> Álvarez-Mon, “Ashurbanipal’s feast...”, 144.

<sup>50</sup> Hay una mano colgada de una palmera, detrás de Asurbanipal, que se creyó que era una mano cercenada de Teumman, algo que correspondería con el ritual asirio, pero tras su estudio, se determinó que en realidad pertenecía a un músico, y que se colocó mal el fragmento después del descubrimiento del panel.



seguramente realizada tras la conquista de Asiria, para finalizar simbólicamente su relación con los dioses.

En estos relieves se observa la relación de la religión con los asuntos políticos del imperio. Los rituales que se encuentran en los registros escritos asirios, se visualizan en estas imágenes, los paneles previos al del Banquete de Asurbanipal muestran la batalla, y cada escena coincide con las etapas del ritual de guerra. Los pequeños detalles que se perciben en la escenografía no están ahí al azar, sirvieron para demostrar la supremacía de Asiria y buscaban plasmar el poder del rey de ordenar el mundo material, como consecuencia de su relación con los dioses. Las acciones en los textos asirios en cualquier formato y las imágenes de los palacios y templos, se interconectan para dar idea de unidad ideológica.

## *Conclusiones*

Las características de violencia y crueldad adjudicadas a Asiria no fueron exclusivas de esta civilización y obedecieron a necesidades específicas que únicamente podían alcanzarse mediante la guerra. Probablemente aún falte mucho para descubrir el verdadero sentido de estas imágenes, pero sí es posible afirmar que parte de su objetivo era intimidar no sólo al público en general, sino a la élite asiria, para tratar de mantener unidad en el gobierno y el control de los territorios, que dependía de las similitudes religiosas y culturales, donde Babilonia se alzaba como la segunda opción de la hegemonía mesopotámica. La religión fue una herramienta de la guerra, un elemento central, alrededor del cual el ejército, la gente común y la nobleza giraban, tras la creencia de que su rey era verdaderamente el elegido por los dioses para transmitirles sus deseos, que él debía cumplir en la tierra.

El rey, como extensión divina, tenía la obligación de demostrar su capacidad y de dominar las fuerzas externas para imponer el orden que los dioses deseaban en el mundo terrenal. La religión dependía de la repetición de rituales, importantes por lo que representaban y los momentos en que se realizaban. Estos rituales, buscaban controlar el comportamiento humano para dar sentido a las acciones de los soldados en la batalla y ofrecer entendimiento a los pueblos conquistados de que su destino se debía a la voluntad misma de los dioses.

La producción cultural del rey embonaba en un programa ideológico superior, con el objetivo de enviar mensajes de legitimidad, reflejados hasta en los detalles más pequeños.





El estudio de su arte, y particularmente de estos relieves, sirve para experimentar en primera persona la reacción que los reyes de antaño esperaban ocasionar sobre su pueblo, y así tener una imagen visual de sus actividades, conquistas e ideología; un ejercicio que, si bien no es esclarecedor, permite el acercamiento cultural a una Asiria que fue mucho más que una civilización guerrera.

## Referencias

### -Bibliografía:

- Castor, Alexis Q. *Between the Rivers: The History of Ancient Mesopotamia*. The Great Courses. Virginia: The Teaching Company, 2006.
- Cogan, Morton. *Imperialism and Religion: Assyria, Judah and Israel in the Eighth and Seventh Centuries B.C.E.* Missoula, Mont.: Scholars Press, 1974. Citado en Daniel R. Miller, "Objectives and Consequences of the Neo Assyrian Imperial Exercise", *Religion & Theology*, núm. 16 (2009): 133-134.
- Grayson, A. Kirk. "Assyrian Rule of Conquered Territory in Ancient Western Asia". En *Civilizations of the Ancient Near East. Vol. 2*, ed. Jack M. Sasson, 959-968. New York: Charles Scribner's Sons, 1995. Citado en Rede, Marcelo. "The Image of Violence and the Violence of the Image: War and ritual in Assyria (Ninth-seventh centuries BCE)". *Varia historia* 34, núm. 64 (Enero-Abril 2018): 101.
- Oded, Bustenay. *War, Peace and Empire: Justifications for War in Assyrian Royal Inscriptions*. Wiesbaden: Dr. Ludwig Reichert Verlag, 1992, 2. Citado en Daniel R. Miller, "Objectives and Consequences of the Neo Assyrian Imperial Exercise", *Religion & Theology*, núm. 16 (2009): 124.
- Sayce, Archibald Henry. *Assyria. Its Princes, Priests, and People*. London: The Religious Tract Society, 1895 [original de 1885], 90. Citado en Rede, Marcelo. "The Image of Violence and the Violence of the Image: War and ritual in Assyria (Ninth-seventh centuries BCE)". *Varia historia* 34, núm. 64 (Enero-Abril 2018): 86.

*-Artículos de revistas académicas:*

Álvarez-Mon, Javier. "Ashurbanipal's Feast : A View From Elam". *Iranica Antiqua* 44 (2006): 131-180.

Cifarelli, Megan. "Gesture and Alterity in the Art of Ashurnasirpal II". *The Art Bulletin* 80, núm. 2 (Junio 1998): 210-228.

Melville, Sarah C. "The Role of Rituals in Warfare during the Neo-Assyrian Period". *Religion Compass*, núm. 10 (Septiembre 2016): 219-229.

Miller, Daniel R. "Objectives and Consequences of the Neo-Assyrian Imperial Exercise". *Religion & Theology*, núm. 16 (2009): 124-149.

Rede, Marcelo. "The Image of Violence and the Violence of the Image: War and ritual in Assyria (Ninth-seventh centuries BCE)". *Varia historia* 34, núm. 64 (Enero-Abril 2018): 81-121.

Thomason, Allison. "The Materiality of Assyrian Sacred Kingship". *Religion Compass*, núm. 10 (Junio 2016): 133-48.

*-Imágenes:*

**Figura 1:** *The Banquet Scene*. Bajorrelieve en alabastro del Palacio Norte de Nínive de Asurbanipal. BM 244920. 645 a. C.-635 a. C. Colección en línea, Museo Británico, Londres. <http://www.britishmuseum.or/collection> (Fecha de consulta: 15 de diciembre de 2020).

**Figura 2:** *The Banquet Scene*. Bajorrelieve en alabastro del Palacio Norte de Nínive de Asurbanipal. Detalle de la cabeza de Teumman. BM 124920. 645 a. C.- 635 a. C. Colección en línea, Museo Británico, Londres. <http://www.britishmuseum.or/collection> (Fecha de consulta: 15 de diciembre de 2020).

**Figura 3:** *The Banquet Scene*. Bajorrelieve en alabastro del Palacio Norte de Nínive de Asurbanipal. Detalle de la reina de Asurbanipal BM 124920. 645 a. C.- 635 a. C. Colección en línea, Museo Británico, Londres. <http://www.britishmuseum.or/collection> (Fecha de consulta: 15 de diciembre de 2020).