

IMAGENS DO ORIENTE ANTIGO: *iconografia de guerra na sociedade mesopotâmica assíria dos séculos ix a.C. Ao vii a.C.*

SAMIR DE BARROS REBÊLO

Graduando em História (UEMA)

Bolsista de iniciação científica
da FAPEMA

barros.conexao@hotmail.com

Orientadora: Prof^ª Dra. Ana Lúvia Bomfim Vieira

RESUMO

Este artigo pretende realizar a análise das imagens em formas de relevos sobre pedras, referente às campanhas de guerra implementadas pelos Assírios durante o I milênio a.C. Os relevos em pedra encontrados nas paredes dos palácios foram, sem sombra de dúvida, uma das mais significativas formas de expressão narrativa e histórica entre os povos mesopotâmicos. Estes relevos estão associados a um momento histórico de formação do grande império neoassírio. Estas imagens serviam, entre outras coisas, para legitimar o poder dos governantes e afirmar uma identidade, sobretudo, política, religiosa e ritualística. Para análise das imagens aplicaremos as perspectivas metodológicas de Claude Bérard e Claude Calame, que consiste na observação das unidades formais mínimas ou signos representativos da temática investigada. As combinações dos signos formam sintagmas mínimos suscetíveis e a combinação destas uma imagem com conteúdo narrativo. Possuindo intenção de nos comunicar algo, uma mensagem, por tanto nada foi pintado pelo minimalismo do acaso. Possuem, certamente, significados.

PALAVRAS-CHAVE

Assíria; Guerra; Relevo; Ritualística; Religioso.

ABSTRACT

This article intends to analyze the images of stone reliefs, referring to the campaigns of war implemented by the Assyrians during the first millennium BC. The stone reliefs found on the walls of the palaces were one of the most significant forms of narrative and historical expression among the Mesopotamian peoples. These reliefs are associated with a historical moment of formation of the great empire called Neo-assyrian

empire. These images can legitimize the power of rulers and affirm a politics, religious and ritualistic identity. For the analysis of the images we will apply the methodological perspectives of Claude Bérard and Claude Calame, which consists in observing the minimum formal units or representative signs of the investigated theme. The combination of signs forms minimal susceptible compounds and the combination of these an image with narrative content. It is intended to communicate something to us, a message. So nothing has been painted randomly. It has meaning.

KEYWORDS

Assyrians; War; Relief; Ritualistic; Religious.

ACEPÇÕES GEOGRÁFICAS

O ORIENTE MÉDIO

A Assíria se encontra no Oriente Médio restringido em termos espaciais ao continente asiático, um dos continentes mais populosos e considerado o maior da Terra. Diversos países o constituem tais quais: Arábia Saudita, Barei, Catar, Chipre, Emirados Árabes Unidos, Iêmem, Iraque, Israel, Jordânia, Kuwait, Líbano, Omã, Palestina e Síria. No viés geopolítico, a quantidade de nações influenciadas pela cultura desta região se expande para além: a Turquia, o Norte da África, Egito, Líbia, Tunísia, Argélia e Marrocos, bem como, Sudão, Mauritânia, Saara do Oeste, e Somália (ARCHELA, 2010, p. 65). É também palco da convergência de três influentes religiões, o judaísmo, cristianismo e o islamismo.



Fig.1 - O mundo árabe e suas influências (mapa adaptado de AB'SABER; SMAILI, 2016, p. 1)

A ASSÍRIA E A SEDE GOVERNAMENTAL

A Assíria se localiza especificamente na região da Mesopotâmia, termo estabelecido pelos gregos, que significa “terra entre rios”. Atualmente a Assíria se situa entre a Síria e o Iraque. O nome da capital era Assur, um dos principais centros políticos da época e também a primeira sede governamental da Assíria, que advém da principal divindade cultuada pelos assírios, o deus da guerra e da justiça que se chama Assur. A cidade possuía diversos edifícios, palácios e templos de adoração. O principal templo foi construído no topo de uma elevação rochosa, por causa desta elevação, provavelmente poder-se-ia contemplar, a oeste do construído, o rio Tigre.



Fig. 2 – O posicionamento espacial de Assur (mapa adaptado de POZZER, 2011, p. 13)

Após a descrição espacial do objeto de estudo é notório estabelecer o recorte temporal. Iremos nos limitar aos séculos IX a.C. até o final do século VII a.C., o período neoassírio, com mais dados encontrados. Durante os séculos, descritos acima, a Mesopotâmia foi palco de diversas campanhas militares visando à expansão e à dominação de outros espaços para além de suas fronteiras.

METODOLOGIA

O método de análise do material iconográfico é baseado nos estudos de dois ilustres historiadores da antiguidade grega, Claude Bérard e Claude Calame. O conhecimento de ambos são essenciais para compreensão das imagens. Para a leitura dos relevos em pedra devemos ter em mente elementos que compõe a imagem, trata-se dos signos, ou atributos comuns que estão presentes tanto nos vasos gregos, documento analisado pelos autores citados, como nos relevos em pedra. Tais atributos podem ser constantes, estáveis, para isso dar-se o nome de “unidades formais mínimas” e a combinação delas conforma um quadro com conteúdo narrativo.

As imagens nos vasos e afrescos, como sistemas de signos emitem uma mensagem que para ser apreendida e decodificada pelo pesquisador necessita da aplicação de métodos adequados de análise [...] A Semiótica tem como objetivo de estudo os componentes expressivos das manifestações culturais de diversos gêneros, entre elas [...] a semiótica da significação das imagens que permite estabelecer uma maior aproximação com o sentido da mensagem como nos indica Claude Calame [...] Claude Berard com a *identificação das unidades formais mínimas* (CANDIDO, 2004, p. 95).

Os vasos gregos, assim como os relevos em pedra, possuem uma mensagem. Seus criadores o produziram a partir dos elementos culturais constantes da sua sociedade. Para Claude Bérard o pesquisador deve observar, a priori, tais elementos presentes no “quadro”, que são chamados de unidades formais mínimas, e quando são finalmente combinadas compõe um sintagma mínimo suscetível. O historiador Claude Calame enfatiza a necessidade de observação do espaçamento dos personagens, seu posicionamento, dos objetos, dos animais, das plantas, dos adereços, dos vestuários, dos gestos e por ultimo os jogos de olhares dos personagens (CALAME, 1986).

■ O DOCUMENTO ANALISADO

Depois de determinar a metodologia precisamos entender o que é o documento usado neste artigo, ou seja, os relevos em pedra. A documentação é de caráter imagético, portadora de conteúdo, um texto em forma de imagem. Os relevos em pedra eram esculpidos em murais nas paredes da sede real. As confecções das esculturas eram produzidas a partir do mármore de Mosul, um material de grande importância, possuindo variações de cinza para branco. Os relevos são detalhados por palhetas variadas de cores, branco, preto, azul e vermelho. (TAKLA, 2008, p. 143).

■ O MUNDO ASSÍRIO: *guerra, política, religião e simbolismo*

A assíria em toda a sua extensão é culturalmente densa, dito isto, pensar o espaço cultural, político-religioso separadamente em termos absolutos seria empobrecedor. A separação do divino e mundano, ou melhor, a nossa compreensão moderna de laicização são coisas inviáveis para os antigos mesopotâmicos. A aproximação entre o âmbito terreno e extramundano dar margens ao simbólico, que se estende, finalmente, às artes, como os relevos em pedra nas paredes dos palácios reais. Contudo, para estabelecer parâmetros para melhor compreensão há de se observar cada extensão cultural assíria, sem extinguir ou ofuscar uma ou outra. O mundo as-

sírio é religioso, político, bélico, ritualístico e todos esses elementos seguem rumo a uma específica coordenada, o espaço simbólico, extremamente identitária, de significação que estabelecem os meios para definirem quem são, e quem é o outro.

A guerra é uma extensão cultural política e belicista da Assíria, tal como podemos observar a partir do empreendimento de campanhas militares que ocorreu durante o período neoassírio. No reinado de Assurnasirpal II, (883 a.C. – 859 a.C.) as disparatas contra outras cidades-nações foram essenciais para o aumento de seu domínio e estabelecendo de relações extraterritoriais. O principal deus cultuado era Assur divindade da guerra e da justiça. Em variadas localidades, como no leste, norte e sul, nas regiões da Síria e Levante, as guerras de Assurnasirpal II ocasionaram a rendição das mesmas. No início do seu reinado estendeu sua influencia até o Mediterrâneo, ou “O grande Mar”, como era chamado. O arqueólogo Michael Roaf, destaca em sua obra *Mesopotâmia, grandes civilizações do passado* o processo de expansão das relações entre os territórios que circuncidavam a Assíria com a própria. A ênfase às armas e o estabelecimento de tributos são frequentes nos inscritos.

Lavei minhas armas no Grande Mar e ofereci sacrifícios aos deuses. Recebi tributos dos reis do litoral, dos países dos homens de Tiro, Sidon, Biblos, Mahllata, Miaza, Kiaza, Amurru e Arvard, que fica no mar: ouro, prata, estanho, bronze, um caldeiro de bronze, roupas de linho com ornamentos de muitas cores (ROA, *MGCP*, 2006, p. 159).

As armas e os sacrifícios são constantemente evocados nas inscrições e nos relevos em pedra. Todavia, a crença de que o conflito armado acontecia a todo instante, ou faziam pelo escárnio e prazer, pode ser um fator limitador para a cultura assíria. Os relevos em pedra são uma expressão do espaço simbólico, extremamente ricas por sua natureza descritiva. Contudo, nos limitaremos às questões bélicas e territoriais por enquanto. O caráter bélico assírio foi um grande diferencial se comparado a outras nações ao seu redor, precipuamente, se levamos em conta século VIII a.C., recorte temporal de ascensão do governante Tiglath-Pileser III (744 a.C. – 727 a.C.).

Após uma difícil fase de desagregação, a urgência de estabelecer reformas tornou-se clara, o então rei as empreendeu, assim como as reformas militares. A reformulação do exército foi um dos principais feitos, contando com mercenários, além dos carros de guerra, as bigas. Na obra *Cultura militar e de violência no Mundo Antigo* o historiador Luiz Alexandre Solano Rossi acentua sobre a importância da revolução das técnicas bélicas.

Desejoso por estender seu território, provocou uma revolução na técnica de guerra: nos carros de combate substitui as rodas de seis raios por outras de oito, mais resistentes; também passou a empregar cavalos de reposição, que permitiam maior rapidez e liberdade de movimentos; equipa os cavalos com armaduras e a infantaria com botas (ROSSI, 2008, p.46).

A questão armamentista traduz uma parte da expansão territorial assíria, uma ramificação da guerra pela força direta. Um exemplo claro disto foi a vitória assíria sobre os grupos aramaicos agrupados no nordeste e norte da Babilônia. As mudanças exercidas por Tiglath-Pileser III na área política-belicista alterou a extensão dos domínios do então império assírio para além do grande rio Eufrates, fora dos limites então habitualmente conhecidos. (ROAF, 2001, p.176). Entende-se o bélico não somente como um mecanismo para dissipar revoltas ou para exercer domínio extraterritorial, mas, também como uma expressão simbólica, política e religiosa. Vale lembrar que a primeira capital da Assíria se chamava Assur e esse também era o nome da principal divindade adorada pelo povo assírio, e a este deus eram obedientes.

A Assíria estabeleceu um domínio que englobava uma curta parte da Anatólia (Próximo ao Mar Mediterrâneo), a região da Suméria (próximo ao Golfo Pérsico) durante o século VII a.C. e se estendeu até o território egípcio na cidade de Tebas. O Egito foi palco das campanhas militares do rei Asarhaddon (680 a.C. – 669 a.C.). Durante esse período os egípcios eram governados pelo faraó Taharqa da 25ª dinastia, o mesmo descendia do reino de Kush, na antiga Núbia (conhecido atualmente como Sudão). Todavia, a assíria não estabeleceu influências significativas que poderiam perdurar no território egípcio (LECLANT, 1983, p. 277-279). Podemos observar a extensão do domínio assírio durante o século VII a.C.

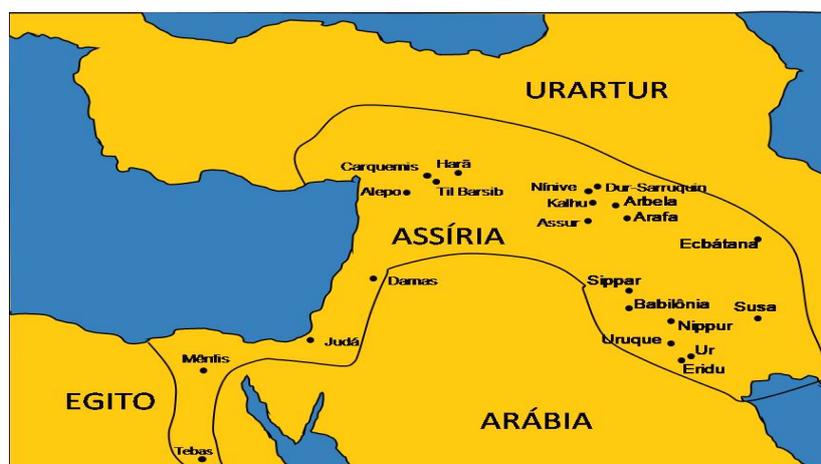


Fig. 3 – Extensão territorial do império assírio no século VII a.C. (mapa adaptado de POZZER, 2014, p. 111).

Durante o reinado de Asarhaddon e Assurbanipal a Assíria atingiu o ápice em termos de expansão territorial. O exército do faraó Taharqa conseguiu, inicialmente, deter a forças dos soldados assírios, porém, não logrou êxito por muito tempo, posteriormente reagruparam-se e derrotaram os egípcios conquistando a cidade Menfis (localizada ao norte, próximo ao delta do rio Nilo) (ROAF, 2001, p.189-190). Após a morte de Asarhaddon, seu filho Assurbanipal estende o seu domínio até Tebas, derrotando Taharqa, os tesouros foram saqueados e levados até Nínive, que durante o século VII a.C. era a nova capital do império assírio.

A manifestação do poder político e religioso é também uma extensão cultural que flui até o mundo simbólico. Dá-se a priori na “persona” do soberano, como é representado e registrado nos documentos iconográficos existentes nas paredes dos

palácios reais. O rei assírio era um intermediário entre o divino e o terreno, uma linha tênue entre ambos, e para ele era determinada a função de prover bens para o seu povo, sendo um rei e ao mesmo tempo um guerreiro. O historiador Marcelo Rede enfatiza em “O “rei de Justiça”: soberania e ordenamento na antiga Mesopotâmia” as atividades que se relacionam às manutenções de edificações, todo o caráter construtivo ligado ao soberano, sendo persistentemente lembrado nas inscrições reais. Aquele que é o guia do seu povo para pastos verdejantes, vida abundante e que reconstrói monumentos (REDE, 2009, p.137), e ao longo do império neoassírio diversas foram às reconstruções feitas durante o reinado de Tiglat – Pileser III.

O rei é uma peça necessária para estabelecer a ordem, estando, pois, entre a esfera física e transcendental é o ordenador do cosmos, a própria discussão em torno do termo *Kittum* (amplamente subjetivo), podendo significar algo que se aproxima de “estabilidade”, “justiça” ou “equilíbrio”, fomenta o destaque para compreender a importância da figura governamental, o provedor da harmonia social.

O rei é, portanto, um fator de equilíbrio cósmico, atuando nas dimensões humanas e divinas da existência. É nesse quadro que se pode entender melhor a íntima relação entre o soberano e a justiça: a garantia do bom curso da natureza e do universo encontra seu equivalente, no plano social, na atuação do rei, pelo estabelecimento e manutenção das normas de conduta e das regras de convivência (REDE, 2009, p 137).

A sublime dimensão onde os deuses habitam se interlaçam no espaço terreno perante o chefe-guerreiro, que se redireciona a sociedade como um todo (não há neste artigo a pretensão de excluir o papel da sociedade em detrimento da figura de um único líder, buscamos apenas destacar a importância do rei no espectro do mundo assírio) a fim de manter a ordem. Dessa forma podemos perceber os aspectos simbólicos da realeza no mundo assírio, sendo esta a reunião dos elementos citados no início deste tópico, a esfera política e religiosa.

Abaixo seguem as análises dos relevos em pedra a partir da metodologia proposta no início deste artigo. Três relevos pertencentes ao período neoassírio, recorte com mais documentos encontrados.

■ DESCRIÇÃO DOS RELEVOS EM PEDRA (A) (B) (C)

RELEVO EM PEDRA – (A)



Fig. 4 – Relevo do palácio do norte de Nínive (adaptado de ROAF, 2006, p. 190)

O repertório se divide em dois aspectos. Anatômicos: sentado à direita está Assurbanipal, ao lado da rainha (esposa) Assursarrati. Ao lado esquerdo das figuras principais estão cinco indivíduos portando itens, e na extrema direita dois indivíduos (servos) segurando cada um, objetos, e aves na parte superior. Nos arredores podemos observar plantas, e na parte superior à esquerda está à cabeça decapitada de Teumman. Não menos importante os móveis, cadeira, e uma espécie de esteira luxuosa, com uma mesa. O rei e a rainha estão levando até seus lábios taças. Utensílios: Assurbanipal e Assursarrati estão vestidos com trajes finos, utilizando tiaras, o rei está segurando em sua mão esquerda uma flor. Os signos deste relevo são Assurbanipal, Assursarrati, servos, plantas, animais (aves), cadeira, esteira luxuosa, taças, objetos de abanar, mesa, flor na mão esquerda do rei, tiaras, trajes finos e cabeça decapitada.

O relevo em pedra mostra um momento de descanso do rei que viveu entre os anos de 668 á 631 a.C., Assurbanipal. A intenção de comunicação da imagem pode ser compreendida como a junção de fatores cósmicos, político e religioso que resulta num aspecto amplamente simbólico. Os fatores são representados na figura do jardim e da cabeça decapitada do rei elamita, Teumman, derrotado em combate. A imagem externa uma noção significativa da cultura assíria, presente no imaginário mesopotâmico. Em termos de espacialidade o elemento em questão é o Jardim, representações dos campos floridos e vívidos. As narrativas mesopotâmicas como “A Epopeia de Gilgamesh”, acentua esse grande interesse pelos belos campos, pois, quando Enkidu, o melhor amigo do Rei Gilgamesh, morre o soberano se enxerga a mercê da morte, e para fugir deste horrendo destino parte em uma aventura para obter a imortalidade. O rei de Uruque, ou Ereque, não desiste e segue o seu caminho por vários biomas até chegar ao lugar sagrado, e enfim se ver diante de um belo Jardim.

Gilgamesh pôs-se a caminho pelas montanhas, e a escuridão aumentou em densidade a cada hora, mas ele resistiu, e no final

de doze horas ele chegou a uma região onde havia clara a luz do dia, e entrou em um adorável jardim, cheio de árvores carregadas de frutas saborosas, e viu a “árvore dos deuses” (BUDG,VBDEG, 2004, p.77).

O jardim é um quadro complexo de significações, base do que pode ser chamado de identidade mesopotâmica e, tendo em vista o objeto deste artigo, identidade assíria. No relevo em pedra acima o rei Assurbanipal está descansando em um lugar gracioso, cercado por plantas, se enxergando em lugar ordenado, e longe do caos, simbolizando a ordem do próprio cosmos diante da figura real (o soberano). O elemento jardim pode ser traduzido como uma unidade do mundo, ordem, equilíbrio, a diversidade das coisas, a ilustração da criação cósmica (CAMELO, 2003, p.92). O próprio *Jardim do Éden* é um exemplo, o Velho Testamento bíblico referente à Gênesis, exteriorizando o imaginário do fator criação, pacífico e sagrado.

Javé Deus plantou um jardim em Éden, no Oriente, e aí colocou o homem que havia modelado. Javé Deus fez brotar do solo todas as espécies de árvores formosas de ver e boas de comer. Além disso, colocou a árvore da vida no meio do jardim, e também a árvore do conhecimento do bem e do mal. (Gênesis 1, v.8, p. 15).

Usualmente, o jardim, é representado como um lugar ordenado desde os épicos mais antigos até os simbolismos bíblicos, sendo sagrado e importante para os mesopotâmicos. Por esta razão, as representações acabam fluindo para as artes presentes nos relevos em pedra, a fauna a flora. Uma ilustração do mais antigo modo de distanciar-se do caos. No que se refere à decapitação podemos dizer que provavelmente não se trata apenas de uma zombaria para com o inimigo que pereceu. Pois, a decapitação está intimamente relacionada ao um momento ritualístico. Esta imagem retrata também a vitória de Assurbanipal contra o rei Teumman que governava o Elan, e sua cabeça é vista como uma prova da sua derrota, uma tradição muito antiga, que narra a consumação de uma profecia, proclamada pelos próprios deuses, sobre a vitória no campo de batalha. (POZZER, 2011, p.19). Kátia Pozzer analisa a inscrição no artigo “*Poder, Guerra e Violência na iconografia assíria*”, dando ênfase a questão da decapitação.

“ I, Assurbanipal, king of Assyria, displayed publicly the head of Teumman, king of Elam, in front of gate inside the city, where from of old it had been said by the oracle: ‘The head of thy foes shalt cut off’” (POZZ, PGVIA, p.19, 2011).

Portanto, a prática do desmembramento é uma forma necessária de externar o que foi proclama pelos deuses, pois, o rei deve obediência, e não uma simples vontade impulsiva e medonha para assassinar o inimigo, mas, por estar em comunhão com os cosmos. Marcelo Rede chamará isto de “signo-mensagem”, que porta um sentido

expressa no relevo em pedra, vetorizando uma noção ritualística (REDE, 2017). Sendo assim, há um elo extremamente importante entre o divino e o mundano, de maneira tal que a realeza externa suas ações baseadas nos sinais extraterrenos, e não porque eram terríveis e abjetos.

As unidades formais mínimas são os signos comuns no relevo acima descrito. Os servos (sendo eles guerreiros ou não), a mobiliária, ambos destacando a presença de figuras reais, sendo este Assurbanipal e sua esposa (o jogo de olhares e o posicionamento ressaltam a superioridade daquele que está sentado na esteira). E o mais importante uma cabeça decapitada na parte superior à esquerda sendo observada pelo personagem sentado em seu móvel luxuoso. Esses elementos juntos caracterizam uma figura importante, como um rei poderoso.

RELEVO EM PEDRA – (B)



Fig. 5 – Batalha de Til-Tuba (adaptado de ROAF, 2006, p. 190)

O repertório da figura 05 dá-se da seguinte maneira. O caráter anatômico: nas marcações maiores observam-se dois guerreiros assírios recolhendo coisas. O soldado na região superior da imagem está decapitando o inimigo derrotado (o oponente em questão é o rei elamita Teumman), iremos chamá-lo de “soldado (a)”, enquanto na parte inferior à direita o segundo combatente, “soldado (b)” está pilhando itens dos corpos dos rivais abatidos. Nas marcações menores estão presentes outros dois indivíduos, de difícil descrição por estarem incompletos, que possivelmente recolhem objetos no cenário devastado. Ao lado do soldado (a) podemos visualizar plantas que parecem palmeiras de pequeno porte, e na sua direita há mais desse tipo de vegetação. E não menos relevante, abaixo do inimigo abatido jaz diversos corpos, cinco no total, que, por sua vez, teriam suas cabeças arrancadas.

Os utensílios: o soldado (a) e (b) estão utilizando trajes de combate, com saiotas e elmos. O soldado (a) segura uma lâmina, uma aljava de flechas e um arco estão fixados nas costas, enquanto o soldado (b) com uma das mãos porta um arco e com

a outra recolhe um elmo no chão. Os soldados abatidos estão vestindo túnicas, porém, estes estão descalços. O soldado (a) usa botas. Aparentemente está com o traje completo. Os signos do relevo em pedra (B) são os soldados, os indivíduos (incompletos), os corpos caídos, a vegetação, os trajes e os itens usados.

A imagem 05 é uma representação da batalha de Til Tuba, contra os elamitas (povos do Elam, região próxima ao Golfo Pérsico) em 653 a.C. vencidos pelo rei Assurbanipal. A intenção de comunicação deste relevo não é completamente diferente dos demais, ou seja, se trata de um momento de recolhimento das cabeças decapitadas do pós batalha, não só do rei elamita Teumman, mas, de seus homens que morreram no conflito. É, acima de tudo, um ritual, como foi dito anteriormente, sendo concretizado, pois foi proferido pelos deuses e seu mensageiro, o oráculo, que os elamitas seriam derrotados e a cabeça do rei arrancada de seu corpo. Porém, algo interessante nesta imagem é a representação dos soldados realizando tal tarefa, pois da mesma forma que o rei devia obediência aos deuses, os guerreiros assírios obedeciam a seu rei no concretizar de um ato acima deles, o “fato que viria a acontecer” formando um todo ordenado, onde todos possuem uma função no mundo simbólico. Esse acontecimento era político e religioso. Político, porque o soberano rival e seu exército foram destruídos, logo o Elam também caiu. A influência assíria aumentara sendo despejado aos derrotados pesados tributos. E religioso porque havia a participação do sagrado na batalha, a decisão dos deuses transmitida pelo oráculo.

Acreditamos que a separação feita nesta análise entre político e religioso é meramente para ilustrar tal cultura, uma forma didática para melhor compreendermos o relevo em pedra. Todavia, é importante acentuar que na antiguidade não há uma separação literal entre o mundo político, religioso ou até mesmo econômico, não havia uma concepção na época de um “estado laico”. As unidades formais mínimas são os elementos comuns no relevo em pedra (b), ou seja, os soldados assírios, os aparatos bélicos, os cadáveres, e a cabeça de Teumman sendo arrancada (desmembramento).

RELEVO EM PEDRA – (C)

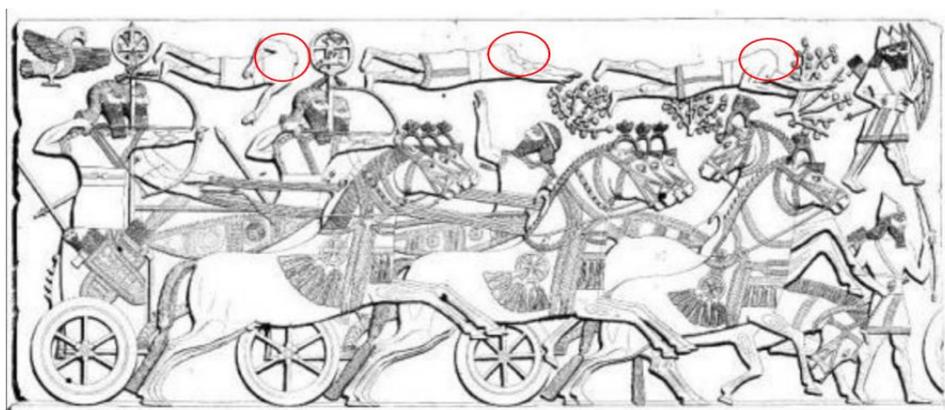


Fig. 6 – Relevo do rei Assurnasipal II (adaptado de POZZER; SANTOS, 2012, p. 210)

Nesta imagem o repertório se constitui da seguinte forma. Os aspectos anatómicos: no relevo acima são representados sete soldados em ação, quatro estão na esquerda, entre eles, dois possuem arco e flechas (estão aparecendo sobrepostos aos condutores), assim como, os carros de guerra (bigas). O guerreiro a frente das bigas, controladas por cavalos (nove equinos são visíveis) foi atingido por uma flecha. Dois arqueiros à direita da figura, na posição superior, e um arqueiro na posição inferior. Na parte superior de todo relevo são visíveis três soldados decapitados, bem como, a vegetação pisoteada pelos veículos. Estandartes são utilizados nas bigas, e uma ave sobrevoa a zona de conflito. Os utensílios: Os soldados portam trajes de combate, cintos, armas (arco e flechas), elmos e estandartes. Os cavalos portam adereços sofisticados para o combate. Os signos são os soldados, os animais (cavalos e aves), as plantas destruídas, as bigas, as armas (arco e flechas), cadáveres, trajes de combate, elmos, cintos, tiara, adereços para os equinos, estandartes.

A imagem acima é do rei Assurnasipal II (883-859 a.C.). A intenção de comunicação da imagem é tratar de algo que está acontecendo, na representação imagética, podemos ver soldados portando arcos (disparando flechas), e um dos guerreiros está ferido, atingido do peito. Pássaros, possivelmente carniceiros, como abutres que pairam pelos ares sobre a cena de carnificina, bem como, os arqueiros posicionados de frente dos carros na disparada. A segunda questão referente a esta imagem é, portanto, a batalha em si como um ataque eficiente, poderoso, como uma tempestade que derruba tudo que está em seu caminho, a própria decapitação das cabeças representavam o poderio e excelência da investida do exército assírio, vale destacar que assim como a imagem anterior a decapitação ilustra bem mais do que meras ações violentas, a presença proposital das cabeças pode ser um fator ritual.

Para compreender com mais profundidade a imagem em questão podemos observar em “A Epopéia de Gilgamesh” uma passagem que dá enfoque a cultura do desmembramento, constantes nos relevos em pedra, não como sinal de crueldade propriamente dita, ou de escárnio por si só, mas, como algo necessário. Os guerreiros Gilgamesh e Enkidu enfrentam um ser poderoso, presente na quinta tabuleta. Uma criatura que residia nas florestas de cedro chamada Khumbaba é derrotada por ambos, e tem sua cabeça decapitada e levada para Uruque gloriosamente (BUDGE, 2004, p. 78).

Nota-se a importância de tal prática pela quantidade de material iconográfico encontrado com esse elemento. O desmembramento é algo recorrente em muitos relevos em pedra, pois, trata-se de uma junção de elementos simbólicos, o espaço mundano representado pelo servo (o soberano perante os deuses e os soldados assírios perante o rei) e o espaço sagrado representado pelas divindades. Em suma, a decapitação não pode ser vista simplesmente como um sinal de crueldade estimulado pela guerra, porém, assim como na imagem anterior como uma decisão estabelecida pelos deuses para com o rei, e os guerreiros assírios para com seu soberano. Estes num todo ordenado.

As Unidades formais mínimas são os elementos soldados, carros de guerra, armas e decapitação que, inseridos em um mesmo contexto, ressaltam um exemplo do poderio do exército assírio.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das análises iconográficas percebemos que há muitas camadas de significado no interior dos relevos em pedra. As figuras 04, 05 e 06 abordam diversos aspectos da cultura assíria, a política, a religiosidade, o belicismo e o lugar para ambos convergem, o espaço simbólico. Podemos compreender a guerra como uma extensão cultural bélica, bem como, um meio político-religioso, tendo em vista, que seu principal deus era Assur (deus da guerra e justiça). Dessa forma não há uma separação, de fato, dos aspectos culturais já citados. O mundo simbólico onde tais elementos se encontram é o “lugar ordenado”, de equilíbrio cósmico entre os deuses (no sagrado), entre o soberano e seus súditos formando um conjunto e, ao mesmo tempo, o concretizar de um ritual. A figura do jardim, a profecia do oráculo, as cabeças decapitadas possuem uma mensagem possível de observar, descrever e analisar a partir dos métodos de compreensão de imagens; no caso deste artigo, baseado nos estudos de Claude Berard e Claude Calame.

Os relevos em pedra assírios possuem um elemento primordial, ou seja, algo que se repete em diversas imagens, sendo esta, a cultura do desmembramento. As cabeças decapitadas em ambas as imagens exaltam uma característica presente na construção da identidade assíria. Podendo ser visto, portanto, como uma concepção ritualística, ligada a fatores cósmicos, conectando-se a um espaço que transcende os limites materiais, as relações entre os mortais e os imortais de tempos imemoriais, um modelo espelhado e de ordenamento distante do caos. A identidade do mundo assírio não pode ser vista simplesmente como barbárie apenas por ser diferente ou aparentar estranheza aos olhos dos sujeitos atuais, sem levar em conta como se deu a construção de tal cultura. O épico de Gilgamesh já destacava em seu enredo a decapitação quando o rei de Ereque derrota Khumbaba ao lado de Enkidu, e é perceptível através dos documentos escritos como a adivinhação do oráculo de Assurbanipal a importância que davam a este ato. Porque foi uma decisão dos deuses. Percebemos que existe uma apreciação dos assírios pelos feitos observados nas imagens, e para evitar qualquer precipitação histórica no que se refere aos costumes deste grupo, precisamos de mais estudos que destaquem outra ótica para estudar a Assíria que não seja tratá-los como um povo que semeava o caos e a desordem só porque lhes pareciam escarnicador. Há muito a ser estudado onde aparentemente é silencioso.

LISTA DE ABREVIATURAS

Bud., *VBDEG.*, Budge, *A versão babilônica sobre o dilúvio e a epopeia de Gilgamesh.*
 Pozz., *PGVIC.*, - Pozzer, *Poder, guerra e violência na iconografia assíria.*
 Roa., *MCP.*, - Roaf, *Mesopotâmia: grandes civilizações do passado.*

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AB´SABER, A.; SMAILL, S. Mundo árabe contemporâneo: História e geopolítica. Instituto da cultura árabe. Icaribe. 2016. Disponível em: < https://www.icarabe.org/sites/default/files/pdfs/o_mundo_arabe_contemporaneo_-_aula1.pdf> Acesso em: 27 Fev. 2020.

ARCHELA, R.S. Cartografia do Oriente Médio. Revista Portal de Cartografia da Geociência, Londrina, v. 3, n. 1, 2010. Disponível em: <<http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/portalcartografia/article/view/7535>>. Acesso em: 12 Jun. 2019.

BUDGE, E.A.W. A versão babilônica sobre o dilúvio e a Epopeia de Gilgamesh. São Paulo: Madras, 2004.

CALAME, C. Le RécitenGrèceAncienne. Paris: MéridiensKlinchsieck; 1986.

CANDIDO, M. R. Medeia e as unidades formais mínimas que ultrapassam o tempo: grego, romano e da modernidade. In: Principia, Rio de Janeiro, ano 08, nº 13, 2005. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/principia/article/view/11322/8962>> acesso em 17 de agosto de 2018.

CARAMELO, F. Os jardins reais na Assíria: uma reprodução idealizada da natureza. Revista da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, n. 15, Lisboa, Edições Colibri, 2003, pp. 85-92. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/279538081_Os_jardins_reais_na_Assiria_-_uma_reproducao_idealizada_da_natureza>. Acesso em: 12 Mar. 2019.

MOKHTAR, G. O império de Kush: Napata e Meroé. In: LECLANT, J (org). História geral da África: II África antiga. São Paulo: Ática, 1983.

POZZER, Katia M. P. Assurbanipal e suas memórias: uma autobiografia na antiguidade? In: Classica, Rio de Janeiro, v 27, nº 2, 2014. Disponível em: < <https://revista.classica.org.br/classica/article/view/312/257>> Acesso em: 27 Fev. 2020.

_____, Kátia M. P. Poder, guerra e violência na iconografia assíria. Phoênix, Rio de Janeiro, 17-2: 12-25, 2011. Disponível em: http://phoenix.historia.ufrj.br/media/uploads/artigos/Poder_guerra_e_violencia_na_iconografia_assiria.pdf>. Acesso em: 12 Nov. 2018

_____, Katia M. P.; SANTOS, Leandro B. Tortura, Sujeição e Flagelo nos Relevos Assírios. Revista Mundo Antigo. Volume 1, p. 206-219, junho, 2012. Disponível em: <<http://www.nehmaat.uff.br/revista/2012-1/artigo10-2012-1.pdf>> acesso em 27 de junho de 2018.

REDE, M. O "Rei de justiça": soberania e ordenamento na antiga Mesopotâmia. Phoênix, Rio de Janeiro, 15-1, 2009. Disponível em: <https://digitalis-dsp.uc.pt/bitstream/10316.2/33176/1/Phoenix15-1_artigo9.pdf?ln=pt-pt>. Acesso em: 14 abr. 2019.

ROAF, Michael. Mesopotâmia: grandes civilizações do passado. Barcelona: Folio, 2006.

ROSSI, Luiz A. S. Cultura militar e de violência no mundo antigo: Israel, Assíria, Babilô-

nia, Pérsia e Grécia. 1. ed. São Paulo: ANNABLUME, 2008.

TAKLA, Philippe R. Desenvolvimento do esquema decorativo das salas do trono do período Neo- assírio (934-609 a.C.): imagem texto e espaço como veículos da retórica real. 2008. Dissertação de mestrado (pós-graduação em arqueologia) – Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008. Disponível em: <http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/71/71131/tde-09042009-153010/pt-br.php>>. Acesso em: 17 de abr. 2019.