

Historia del Arte
(tercera parte)

Las civilizaciones mesopotámicas

La antigua Mesopotamia era una amplia región del Próximo Oriente, situada entre los valles de los ríos Tigris y Éufrates. Su nombre se debe a los griegos, que la denominaron «país entre ríos». Esta región se extendía desde el actual golfo Pérsico, en Irak, hasta Turquía y el norte de Siria. Carecía de límites geográficos precisos: en el noroeste las llanuras se adentraban en Siria, en el sudoeste se prolongaban hasta el desierto de Arabia y en el este la región enlazaba con las vastas extensiones de Persia.

Esta falta de barreras de protección determinaría incursiones constantes de pueblos nómadas. Por ese mismo motivo no puede hablarse propiamente de un arte mesopotámico uniforme, sino que cada una de las distintas civilizaciones que florecieron en este inmenso valle fértil y también en sus regiones vecinas desarrollaron un arte propio y original. La antigua Mesopotamia, denominada también Creciente Fértil, fue una de las cunas de la llamada Revolución Neolítica. Esta extensa región abarcaba dos zonas bien diferenciadas, la Baja Mesopotamia o Caldea, poblada por sumerios y acadios, y la Alta Mesopotamia o Asiria, país montañoso habitado por pueblos guerreros, los asirios.

El paso del Neolítico a la protohistoria en los valles del Tigris y el Éufrates

Urbanismo, comercio y escritura

En la zona más septentrional de Mesopotamia se desarrolló la domesticación de animales y la agricultura desde el VII milenio a.C. (poblados de Jarmo y Hassuna). Fue allí donde se hallaron las primeras construcciones domésticas. Se practicaba la agricultura (cultivo de cebada y trigo), el riego artificial y se llevó a cabo la domesticación de la cabra y la oveja.

Las viviendas tenían una superficie reducida con paredes de tapial e interiores revestidos de estuco. Hacia mediados del VI milenio a.C. se impuso el uso del adobe en la construcción. La fabricación de cerámica decorada con figuras geométricas pintadas, al igual que el uso del molino de mano, se remonta al 6000 a.C. Posiblemente se rendía culto a la fertilidad, pues en las excavaciones se han hallado falos y figuras femeninas. Durante el IV milenio a.C. llegaron al sur los primeros pueblos procedentes de Asia Occidental. Ocuparon la región más próxima al golfo Pérsico, lugar pantanoso pero con vegetación abundante gracias a la fertilidad del limo que depositaban los ríos. Fue allí donde surgió la civilización sumeria. La prosperidad de los asentamientos impulsó la actividad constructiva, centrada en canales para el riego y en los primeros templos sagrados en Eridu o Nippur. Este período se conoce como El Obeid y se prolonga en el de Uruk y Jemdet Nasr, que abarca toda la época protohistórica. En estas etapas se desarrolló la escritura cuneiforme, que proporcionó una superioridad indiscutible a las ciudades (Ur, Lagash,

Eridu) y transformó el sur de Mesopotamia en la zona más poderosa política y económicamente. Poco tiempo después, otros pueblos nómadas semitas, procedentes del sudoeste (Arabia), se instalaron en la región donde los dos ríos se aproximan, al norte de Sumeria, formando de este modo el país de Acad.

Urbanismo, comercio y escritura

Debido a su gran riqueza agrícola, en el Creciente Fértil se establecieron desde la Antigüedad numerosos grupos humanos. Esta región es además un lugar geográficamente privilegiado, ya que se trata de un punto de enlace entre la civilización mediterránea y el golfo Pérsico. La cuenca mesopotámica estuvo ocupada por el hombre desde la prehistoria, sin embargo, esta zona no alcanzó un gran apogeo cultural hasta mediados del IV milenio a.C., con el nacimiento del urbanismo. Mesopotamia fue además la cuna de grandes civilizaciones antiguas como la sumeria, la babilónica y la asiria.

La fertilidad de la cuenca mesopotámica proviene de las crecidas de los ríos Éufrates y Tigris. A mediados del IV milenio a.C., en esta zona se produjeron importantes cambios tecnológicos y culturales, que comportaron el nacimiento del urbanismo y la ciudad.

Con el aumento de las tierras destinadas a la agricultura y la construcción de canales de irrigación aparecieron excedentes agrícolas, que eran

vendidos e intercambiados por otros productos, iniciándose el comercio.

La presencia de excedentes permitió también que muchos hombres, al poder liberarse de la tarea de producir alimentos, pudiesen dedicarse como especialistas a las actividades artesanales (fabricación de tejidos, cerámica, cestos, trabajo del metal) y a la realización de manifestaciones artísticas.

Ello comportó la división del trabajo y la instauración de una jerarquía social. El comercio alcanzó entonces un gran auge debido al importante volumen de productos obtenidos y se organizaron expediciones comerciales a zonas alejadas con el fin de intercambiar mercancías por materias primas inexistentes en Mesopotamia, como el metal o la madera. También se transformó el transporte, con el uso del carromato, resultado de la invención de la rueda, si bien al principio se utilizó en distancias cortas, debido a la casi ausencia de vías y caminos. Todo este largo proceso, desarrollado en torno a los centros urbanos, culminó con la invención de la escritura sumeria y las técnicas de cuentas, ambas imprescindibles para administrar y almacenar los alimentos y las mercancías.

Sumer y Acad

Entre los milenios IV y III a.C., con el impulso de la escritura, comienza la verdadera historia de Mesopotamia.

La civilización sumeria, la más antigua de Mesopotamia, comenzó a principios del III milenio

a.C. Estaba organizada en ciudades-estado independientes, que evolucionaron hacia una monarquía, primero teocrática y más tarde militar, debido a necesidades defensivas, ya que eran objeto de graves ataques.

El rey y los sacerdotes poseían la tierra, conocían la escritura cuneiforme e impulsaron el comercio. En estas ciudades-estado, fuertemente amuralladas, se organizaron ejércitos dotados de armas de bronce y de carros, que lucharon contra las incursiones de pueblos nómadas del exterior. Fueron las ciudades de las que nos habla la Biblia.

Tras un momento de hegemonía de Kish, hacia el año 2700 a.C. Uruk se impuso a las demás ciudades. Entre sus reyes destacó el héroe mítico Gilgamesh. Unos cien años más tarde, los príncipes de Lagash dominan la zona y Eannatum funda la I dinastía de Ur. Posteriormente, Sargón se impone al rey de Kish y funda la ciudad de Agadé o Acad, con lo que se inicia una nueva etapa para Mesopotamia. Sargón consigue liderar varias ciudades y organiza un reino que incluye toda Sumeria.

Ambas culturas (sumeria y acadia) se unifican. El dominio del rey semita se extiende sobre el norte (Asiria) y llega hasta el mar Mediterráneo. En el sudeste incorpora el Elam, donde se encontraba la próspera ciudad de Susa, e inicia un gran imperio. Con su nieto Naram-Sin, el imperio acadio llegó a su máximo apogeo, dominando hasta la península de Anatolia.

A fines del III milenio (hacia el año 2215 a.C.) otra incursión de pueblos nómadas, procedentes de los montes Zagros, los guti, destruyó la dinastía de Agadé, fraccionando el país. Bajo su dominio, algunas ciudades sumerias como Uruk y Ur prosperaron. Es la edad de oro de Lagash, alrededor del año 2150 a.C. En esta etapa tuvo lugar un gran desarrollo del arte, que fue auspiciado por el gobernador y sacerdote Gudea. Se construyeron numerosos templos en la localidad y el uso de piedra dura en escultura (diorita) permitió crear obras de gran belleza.

Hacia el año 2120 a.C. la ciudad de Ur consiguió de nuevo la unificación de Mesopotamia con la fundación de la III dinastía de Ur, época en la que la construcción de ladrillo alcanzó su apogeo con los emblemáticos zigurats. Sin embargo, la unidad no duraría demasiado tiempo.

Fue en este momento cuando se organizó una coalición entre Elam y diversas ciudades sumerias para frenar la pujanza de los príncipes asirios. Ciudades sumerias como Isin o Larsa intentaron imponer su hegemonía sin éxito. Se conoce esta etapa como el período semita.

El primer imperio babilónico

Hacia el año 1900 a.C. irrumpe otra oleada de pueblos semitas, procedentes del sudoeste, conocidos como amorreos, quienes mantendrían su hegemonía durante tres siglos en el territorio que habían ocupado Sumer y Acad. En el oeste, conquistaron la franja de tierra junto al

Mediterráneo, Canaán, y, en el este, se apoderaron de Asiria y del norte del Creciente fértil. Con el rey Hammurabi (1792-1750 a.C.), la ciudad de Babilum, Babilonia, conocida en la Biblia como Babel, adquirió gran poder y se convirtió en la capital de un nuevo imperio que abarcaba toda Mesopotamia, desde Elam hasta Siria.

Tras la muerte de Hammurabi el imperio entra en decadencia y hacia el año 1530 a.C. la invasión de los hititas pondría definitivamente fin al imperio.

El imperio asirio: de Salmanasar I a Asurbanipal

Asiria dominará Mesopotamia desde mediados del siglo XIV hasta fines del siglo VII a.C., enlazando esta etapa de la historia, tras el corto paréntesis del segundo imperio babilónico, con el dominio aqueménida y el efímero imperio de Alejandro Magno.

Como imperio, Asiria se organiza en el siglo XIV a.C. tras independizarse del reino Mitani. Las luchas constantes contra los nómadas de los Montes Zagros, casitas, convertirán a los asirios en un pueblo guerrero sumamente violento.

Durante los siglos XIV al XI (h. 1356-1087 a.C.) Asiria dominó toda la región de Mesopotamia y se extendió desde el Cáucaso al golfo Pérsico y desde el Mediterráneo a las montañas de Armenia. Es esta la época de Salmanasar I (h. 1274-1245 a.C.) o Tiglatpilésér I (h. 1112-1074 a.C.).

Las expediciones de pueblos caldeos y también arameos pusieron fin a esta época de esplendor asirio que no se recuperó hasta fines del siglo X a.C. Entre los siglos IX y VIII a.C. Asiria llegó a desarrollar un gran poder.

Bajo Asurnasirpal II (883-859 a.C.) los asirios dominaron hasta el mar Negro por el norte y, tras unos años de crisis internas, en la época de Tiglatpilésér III (745-727 a.C.) llegó a su apogeo, dominando todo el territorio de Mesopotamia. Estas conquistas fueron posibles gracias a un ejército equipado con armas de hierro (arco, lanza, espada larga) y bien organizado (infantería, carros, caballería). El reinado de Sargón II (721-705 a.C.) marcó el momento culminante del imperio.

Fue este rey quien construyó una nueva capital, Jorsabad, testimonio de toda aquella grandeza. Su hijo Senaquerib (704-681 a.C.) destruiría Babilonia.

La nueva capital fue Nínive, ciudad provista de una monumental muralla y de un acueducto que recogía el agua de un canal de 50 kilómetros.

El último gran rey asirio, refinado, literato y cruel a la vez, fue Asurbanipal (668-627 a.C.), quien completó la conquista de Egipto, destruyendo Tebas.

También invadió el país de Elam y arrasó Susa. Pero Babilonia y los medos formaron una coalición, apoderándose de Asur, en el año 614, lo que supuso el fin del dominio asirio en Mesopotamia y la destrucción de Nínive, en el 612 a.C.

El segundo imperio babilónico

El general babilónico Nabopolasar, victorioso de los asirios, se proclamó rey de Mesopotamia Occidental, Elam, Siria y Palestina. Pero fue su hijo Nabucodonosor II (605-562 a.C.) quien llevó a su apogeo el poderío del imperio neobabilónico. A él se debe la reconstrucción de Babilonia, cuyas maravillas ensalzó el historiador griego Heródoto.

La ciudad fue conocida en todo Oriente por sus exóticos jardines colgantes. Con su sucesor se produjo la conquista persa en el año 539 a.C. y, tras la etapa aqueménida, las tierras de sumerios, acadios, asirios y babilonios pasarían a formar parte del efímero imperio de Alejandro Magno, quien en el año 332 a.C. se apoderó de la milenaria ciudad de Babilonia.

La religión en la antigua Mesopotamia

Como cualquier cultura agrícola, dependiente de la tierra y de las lluvias para la irrigación de los cultivos, en Mesopotamia los fenómenos naturales se consideraron obra de las divinidades. Así se forjó la idea de que los dioses vivían en el cielo y enviaban el agua benefactora cuando los hombres cumplían sus obligaciones rituales.

Para conocer los cambios estacionales, tan necesarios en agricultura, los mesopotámicos se interesaron por los datos astrológicos, que pronto adquirieron gran importancia y dieron lugar al culto

astral. Alrededor de la noche se creó el calendario lunar, que servía para medir el tiempo.

Progresivamente, las divinidades adoptaron forma humana y se agruparon en panteones, aunque siempre estuvieron relacionadas con la naturaleza.

Existían numerosos dioses, pues cada ciudad se vinculaba a una divinidad concreta. A cada uno de estos dioses se ofrecían plegarias y sacrificios para agradecerle su intersección y también por su protección frente a espíritus malignos. Los dioses de cada población se agrupaban en torno a un panteón, que adquiría mayor relevancia según la ciudad que gobernase.

Cada persona tenía además sus propias divinidades protectoras. Los sumerios adoptaron, de este modo, tres dioses principales: Anu (el cielo), Enlil (la tierra) y Ea (el agua).

En esta cosmogonía, Anu derrotó al caos que adoptaba la forma de la terrible diosa Tianmat y conformó el universo. Anu tenía mayor importancia que otros dioses y Tianmat simbolizaba la guerra y la destrucción; Inanna era la diosa de los frutos y de los almacenes, repletos de cosechas.

En la ciudad de Nippur estuvo el santuario de Enlil, que conservó el carácter de dios unificador en toda la región de Mesopotamia. Tras el dominio acadio se incorporaron otros dioses al panteón: Sin (la Luna), Shamash (el Sol) e Ishtar (Venus o el amor).

Bajo el dominio babilónico, el dios Marduk fue el más importante y la cosmogonía se modificó para

que fuese este dios el que venciese a Tianmat y se convirtiese en el héroe del mito. En el norte, Asiria conservó a Assur como dios local y lo impuso durante su dominio al resto de la zona.

La visión mesopotámica del mundo: la lucha entre el bien y el mal

El hombre mesopotámico sentía su vida constantemente amenazada por la inestabilidad de los fenómenos naturales, así como por la incursión de otros pueblos vecinos.

Para él, el mundo consistía en una lucha entre fuerzas contrarias, una batalla a muerte en la que triunfaba el mal o el bien, creando un desequilibrio permanente. Incluso los dioses participaban al mismo tiempo de una doble naturaleza terrorífica y benefactora.

Las escenas de lucha entre leones, toros u otros animales fantásticos, tan habituales en el arte mesopotámico, podrían pues simbolizar las fuerzas de las deidades en lucha. Esta filosofía dualista está detalladamente expuesta en la célebre *Epopéya de Gilgamesh*.

El destino de los hombres era trágico e inevitable y sólo los dioses podían ayudarles a aliviar el sufrimiento. Los mesopotámicos trataron de adelantarse a su propio sino estudiando en las estrellas el designio de las divinidades. El cielo era el mapa donde cada uno de los humanos tenía la huella indeleble del destino. Prestaron por lo tanto al cielo suma atención.



El rey Aurnasirpal en una cacería de leones, relieve procedente del palacio de Nimrud (Museo Británico de Londres)

La estructura social mesopotámica

Las unidades políticas eran ciudades-estado bajo el patrocinio de algún dios. En ellas se mantenía una organización centralizada, que ejercía el control sobre los canales de riego para el cultivo. Los gobernadores eran los administradores terrenales de los bienes de los dioses y todo el pueblo vivía al servicio de éstos. A cambio, solicitaban protección de las fuerzas naturales frente a las sequías, inundaciones o las guerras que amenazaban su existencia. El templo y los sacerdotes administraban las cosechas, que se almacenaban en sus recintos y se redistribuían periódicamente. Esta situación se fue transformando y, a principios del III milenio a.C., los jefes guerreros consideraron sus cargos

hereditarios e instauraron las primeras dinastías. A partir de entonces, el poder se polarizó entre el templo y el palacio. El templo perdió importancia y se subordinó a la administración de la realeza. El príncipe o rey se convirtió en el vicario de los dioses en la tierra y en juez supremo, siendo, además, el encargado de proteger a la población con un ejército organizado.

El mito de Tamuz o Dummuzi explica que siendo éste esposo de la diosa Madre Naturaleza, Inanna, murió y resucitó al cabo de tres días. Los jefes sumerios adoptaron el mito y se identificaron con Tamuz.

La lucha por el poder y la supervivencia entre las ciudades fue una constante en la historia de Mesopotamia. El apogeo de las urbes fue además intermitente, pues la riqueza dependía del curso inestable de los ríos y de las victorias guerreras de unas ciudades sobre otras.

La población mesopotámica estaba organizada en distintas categorías sociales. Las clases más influyentes eran las que se relacionaban directamente con los templos o las monarquías. Éstas tenían funcionarios y administradores a su servicio, destacando los escribas. El resto de población estaba compuesta por comerciantes, artesanos, campesinos y por último, había los esclavos.

Las primeras manifestaciones artísticas en Mesopotamia

Las primeras manifestaciones artísticas de Mesopotamia se encuentran en la pintura, aplicada a la decoración de la cerámica hecha a mano.

El posterior desarrollo de la cerámica a lo largo del IV milenio a.C., relaciona el norte con el sudeste de Mesopotamia. Aparece, así, el llamado «estilo Susa», con exquisita ornamentación de formas estilizadas vegetales y también animales de color rojo o marrón, enmarcadas en estructuras geométricas, sobre fondos claros.

En la zona meridional, en la localidad de Uruk, tuvo lugar la revolución urbana, al transformarse algunos poblados dispersos en pequeñas ciudades, que presentaban ya una cierta organización urbanística. Se incorporaron nuevas técnicas como el torno para la cerámica y el uso de la metalurgia. Se construyeron también los primeros templos con basamentos reforzados por piedra caliza y muros decorados con incrustaciones de conos de arcilla en rojo y negro, formando dibujos geométricos.

A comienzos del III milenio a.C., la introducción de la piedra en la escultura puso de manifiesto nuevos medios de expresión. El rostro humano aparece modelado por primera vez en la *Dama de Warka* (Museo de Irak, Bagdad), estatua que personifica la intercesión hacia la divinidad y contiene rasgos geométricos que se codificarían, posteriormente, en escultura.

El último período protohistórico, representado en Jemdest Nasr, quedó definido por el estilo de los sellos cilíndricos que mostraban una abigarrada

ornamentación vegetal que completaba las series animales.

Los signos ideográficos, grabados sobre tablillas de arcilla blanda, adquirieron pronto valor fonético, lo que dio paso al nacimiento de la escritura y a la entrada de Mesopotamia en la historia, entre los milenios IV y III a.C.

La arquitectura mesopotámica: elementos básicos

La escasez de piedra y madera en los valles del Tigris y del Éufrates determinó el uso de la arcilla para la construcción, ya que era el único material abundante en toda la zona (gracias al limo depositado por los ríos). Este material favoreció la búsqueda de formas adaptadas a las posibilidades que ofrece la dúctil arcilla. Por tratarse de un material perecedero y de escasa resistencia las viviendas tenían que reconstruirse constantemente. De ahí el que se fueran superponiendo las distintas construcciones.

Los edificios se construyeron, pues, con ladrillos de adobe (secados al sol o cocidos), unidos con mortero. Se trataba, por tanto, de una construcción sólida, con muros muy gruesos que se mantenían en pie por su propio peso, gracias a los refuerzos dispuestos a lo largo de todo el paramento. El grosor de los muros no permitía la apertura de vanos al exterior que diesen entrada a la luz. El espacio interior se articulaba, pues, en función de patios centrales, abiertos al cielo raso y rodeados de habitaciones. En el exterior, se añadían bandas

verticales a lo largo del muro, reminiscencia de una arquitectura originaria en madera, creando un ritmo que rompía con la monotonía del muro liso y servía, al mismo tiempo, de ornamentación pues originaba fuertes contrastes de luz y sombra. Los edificios se levantaban sobre una terraza para protegerse de la humedad del suelo. En las techumbres se utilizaban troncos de palmera, no demasiado largos, para evitar el peso excesivo. El ancho de las habitaciones se adaptaba entonces a la longitud de la madera. Ello daba lugar a habitaciones largas y estrechas.

Aunque la bóveda y el arco son elementos constructivos que aportaron los sumerios no existió, sin embargo, un interés en aplicarlos indiscriminadamente. No se prodigó el uso de la bóveda en estructuras monumentales, sino que se restringió a la construcción de cámaras mortuorias (hiladas de ladrillos superpuestos o falsa bóveda) y también a la decoración de las casas. Por lo que se refiere al arco, éste se construyó con ladrillos plano-convexos.

Se utilizó la columna de ladrillo, enriquecida con incrustaciones de conos de arcilla policromados. Estos conos formaban auténticos mosaicos geométricos con rombos, zigzags y triángulos en negro, blanco o rojo. No obstante, los muros fueron el principal elemento de sustentación y no se desarrollaron estructuras con columnas como base de soporte.

La pobreza de los muros de barro también se mitigó cubriendo las superficies, tanto en el interior como en el exterior, con la misma decoración policromada

de conos de arcilla incrustados y con paneles en relieve y taracea.

Los primeros templos mesopotámicos

La evolución arquitectónica de los templos

Los primeros yacimientos de arquitectura sagrada datan del período protohistórico, V milenio a.C. En ellos se pueden seguir las sucesivas transformaciones del templo modelo, principal edificio religioso. En fecha temprana se construyeron santuarios con el fin de depositar ofrendas y realizar sacrificios para los dioses. La aparición de los primeros templos refleja la generalización del culto, convocando a los creyentes en un recinto colectivo. Así, de las pequeñas estatuillas, situadas en las viviendas familiares, se pasa a un santuario para la divinidad.

Estos primeros templos se construyeron siguiendo el modelo de vivienda familiar. La planta rectangular fue la habitual en ambas edificaciones durante todo el V milenio a.C.

Posteriormente, la vivienda adoptó una planta más cuadrada mientras la estructura del templo continuó siendo una sencilla planta rectangular con un altar central para ofrendas. Al templo tenían acceso todos los fieles.

En Eridu, la ciudad sumeria más antigua, se encuentran dieciocho templos superpuestos. En el nivel XVI, perteneciente a la cultura de El Obeid, se puede reconstruir la planta de un edificio de dimensiones muy modestas, ideado para albergar actividades religiosas. Es un recinto rectangular, edificado al nivel del suelo, con gruesos muros, a cuyo interior se accede por una única puerta de entrada. Desde ésta se pasa a una nave donde hay una mesa central para las ofrendas, hecha de adobe, y, al final de la sala, un espacio en forma de ábside cuadrado con el altar del dios.

Esta tipología se mantuvo hasta el I milenio a.C., al mismo tiempo que en casi toda Mesopotamia los santuarios evolucionaron hacia formas que situaban al edificio sobre una plataforma que podía alcanzar dimensiones colosales.

En el nivel XIII del poblado de Tepe Gaura, en el norte de Mesopotamia, se erigieron, durante el IV milenio, tres templos, uno de los cuales presenta ya la tipología característica de las posteriores construcciones de santuarios monumentales. Se trata de un edificio concebido con una visión unitaria. Tiene planta rectangular con una única sala. Las paredes forman nichos que más tarde dieron lugar a capillas. La superficie de los muros queda interrumpida por los intervalos regulares en que están situados los contrafuertes. A la funcionalidad de éstos se añade una intención decorativa.

La evolución arquitectónica de los templos

Entre el IV y el III milenio a.C. la sociedad agrícola se transformó. La población se concentró en ciudades organizadas en torno a templos. Éstos se convierten en centros que administraban los bienes de la población a través de los sacerdotes. Adquirieron, pues, una importancia creciente, paralela a la evolución tipológica de los edificios.

En la ciudad de Uruk se hallan restos que permiten constatar una organización urbanística, con una arquitectura religiosa (templos) compleja. En Uruk se construyó el centro religioso sumerio más importante, consagrado a los dioses Anu e Inanna. La concepción arquitectónica del santuario se transformó. Éste no estaba situado al nivel del suelo. En el exterior se construyeron plataformas elevadas y se revistieron los muros de piedra caliza. Se utilizó también el ladrillo plano-convexo que confirió a los muros su característica forma almohadillada. El templo se concebía como el lugar de la divinidad con diferentes salas de ceremonias. El interior se dividía en numerosas capillas contiguas de planta rectangular, destinadas a sacrificios. La *cella* se situaba en un eje longitudinal con salas perpendiculares. Alrededor de la zona central se emplazaban recintos y salas adicionales, destinadas a almacenes, talleres y a las viviendas de los sacerdotes.

La idea del templo se modificó y se produjo un creciente distanciamiento físico entre el creyente y los dioses. Así, el original espacio unificado para fieles y estatuas divinas se diferenció cada vez más. Una muralla rodeaba el templo, instaurando así la

barrera entre el espacio interior sagrado y el exterior profano.

En Uruk se construyeron numerosos templos, el más monumental fue el templo D, erigido hacia el año 3000 a.C., con unas dimensiones de treinta metros por cincuenta, que tenía una planta en forma de «T».

En otro edificio, el templo Blanco de Uruk, los principios estructurales fueron más osados, sobre todo en lo que afectó a la modificación del alzado. Estaba levantado sobre una plataforma elevada sobre sucesivas construcciones de épocas anteriores. Se trataba de una torre escalonada de diferentes pisos en cuya cima se erigía el santuario con muros encalados. Se accedía al promontorio por rampas, que comunicaban las diferentes terrazas entre sí y facilitaban el acceso hasta la cúspide. Los muros exteriores inclinados estaban reforzados por contrafuertes espaciados que, además de su función constructiva, tenían también una simbólica para ahuyentar los espíritus malignos. El interior estaba compuesto por una *cella* con cámaras laterales. El altar se alzaba en uno de los ángulos de la *cella*, en forma de plataforma con escalinata. Ante él se situaba una mesa de ladrillo destinada a las ofrendas.

Los perímetros de los recintos amurallados de los templos adquirieron formas diversas durante el período histórico, como el templo oval de Hafaya, alrededor del año 2700 a.C. En él se multiplican las dependencias de talleres, almacenes y zonas de servicio. Fuera de las murallas, las estrechas

callejuelas ponían en contacto otras viviendas y dependencias que también se aprovechaban como anexos del templo. Posteriormente, estas ampliaciones desaparecieron, pues las provisiones necesarias para la comunidad del templo se almacenaron fuera de los recintos sagrados y las cámaras situadas en sus muros se dedicaron a ofrendas.

El templo plasma en la práctica un proceso de abstracción, a través del cual se estructura un espacio interior dividido y cerrado por muros que se articulan con gran plasticidad. La elevación progresiva del templo refleja el esfuerzo de todo un pueblo que desea eliminar el espacio que le separa de los dioses para establecer un contacto más próximo.

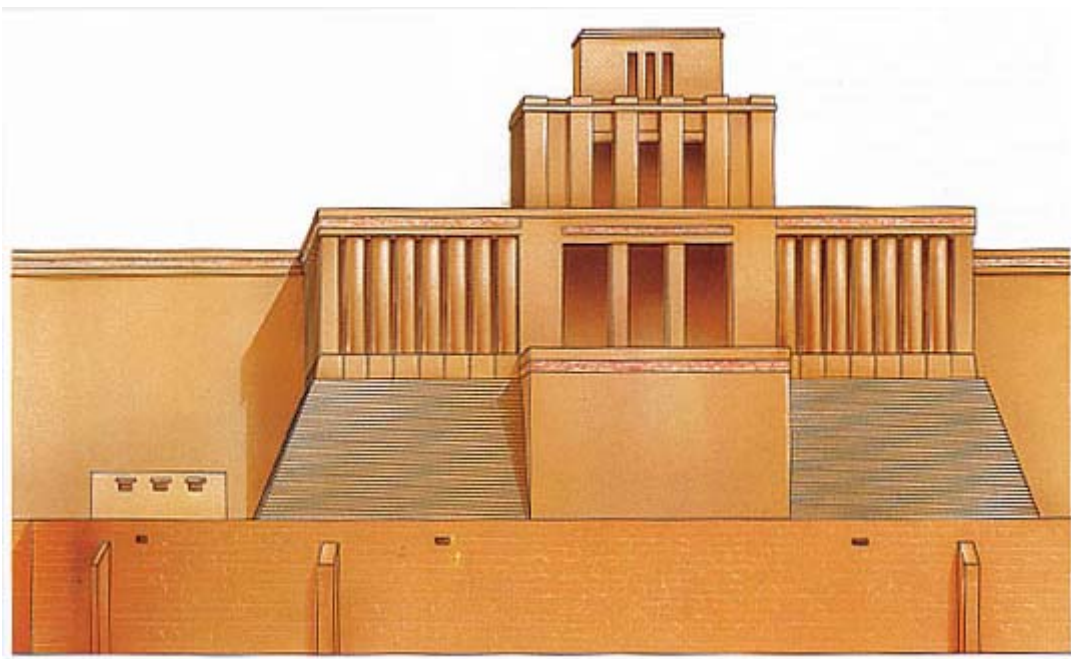


Ilustración del modelo de templo mesopotámico

La construcción de zigurats o el vínculo con lo sagrado en Mesopotamia

La evolución arquitectónica del zigurat **El significado de los zigurats**

La evolución formal del templo está determinada por dos cambios fundamentales que afectan, por una parte a su función, pues el templo deja de ser el gran almacén de cosechas, y por otra, al espacio interior. Así, poco a poco, fueron realizándose las masas externas de los edificios, que presentaban gruesos muros reforzados por enormes pilastras.

En un principio, junto a los templos propiamente dichos, aparecía una torre con diferentes pisos, pero, desde fines del IV milenio a.C., son los templos los que se alzan sobre terrazas artificiales incorporándose a la torre. A partir del III milenio a.C., estas torres, llamadas zigurats, se convierten en la parte fundamental del templo, al situarse dentro del mismo recinto amurallado. Sus dimensiones monumentales y una tipología bien definida se fijan alrededor del II milenio a.C.

El aspecto de los zigurats es el de una enorme masa formada por terrazas escalonadas que sirven de base al templo, situado en la zona superior. El escalonamiento de las terrazas crea un ritmo decreciente y continuo.

El zigurat, dedicado a los dioses como residencia y lugar donde se depositan las ofrendas a la divinidad,

recuerda un gran altar elevado. Es la construcción que concreta el anhelo de establecer un vínculo con lo sagrado. Esta estructura se integra en las ciudades, pese a estar separada de éstas por un recinto amurallado. Forma parte de su vida cotidiana, sobresaliendo por encima del resto de las edificaciones.

Sus escaleras o rampas de acceso permiten llegar hasta la cúspide, donde lo humano intenta contactar con las fuerzas divinas.

La adopción del zigurat supone el abandono definitivo del santuario concebido como espacio interior cerrado. El espacio individual y directo que había entre la divinidad y el pueblo, se va separando progresivamente. Los individuos acatan la representación sacerdotal para entablar relaciones con los dioses.

El zigurat se convirtió en el monumento central del culto mesopotámico a lo largo de toda su historia. Pese a la variedad de poblaciones que se instalaron en la zona: sumerios, acadios, casitas, babilonios, asirios, etc., todos ellos consideraron los zigurats edificios dignos de respeto y de profunda admiración.

La evolución arquitectónica del zigurat

Desde el período protohistórico, y durante las primeras dinastías, la evolución del zigurat consistió en pequeñas modificaciones. El zigurat típico estaba formado por una serie de terrazas escalonadas y superpuestas en disminución progresiva desde su

base. En un principio el zigurat se independizó del templo y se erigió de un modo aislado en un recinto rodeado de una muralla. Su forma presenta tres tipologías diferentes. En el sur, la base es rectangular y tiene unas escaleras para su acceso. En el norte, la base es cuadrangular y tiene rampas en lugar de escaleras. Una tercera tipología combina ambas soluciones, colocando escaleras en las plataformas inferiores y rampas en las superiores. Una vez establecido el arquetipo de zigurat, las dependencias anexas al templo se eliminaron definitivamente y éste perdió la función de almacén de cosechas agrícolas. Durante la III dinastía de Ur (2113 a.C.), UrNammu construyó el primer zigurat de dimensiones colosales, estructurado en tres niveles (con una base de 56 por 52 m y una altura de 21 m). Elevado sobre una planta rectangular, se orientó en diagonal hacia los cuatro puntos cardinales. Actualmente, sólo quedan dos alturas de sus tres terrazas originales. Las paredes de las plataformas son inclinadas.

Desde la base del edificio, y a bastante distancia de los muros, arranca una escalera monumental en el centro, con dos ramificaciones laterales a la altura de la primera terraza. En esta plataforma, un templete dotaba a la escalinata de la majestuosidad que requería la ascensión ritual del cortejo sacerdotal. En la cúspide de las plataformas se situaba el templo dedicado al dios lunar Sin. El centro de la escalera se prolongaba a lo largo de las dos plataformas, hasta la zona superior del templo, unificando los diferentes niveles. La escalera plasmó una solución constructiva que no sólo solventó una

necesidad técnica, sino que respondió, además, a la aspiración de que los dioses participasen activamente en la vida mundana. La escalera monumental es el resultado de una actividad considerada sagrada. Para los sumerios, la construcción vinculaba a los dioses con los hombres y era una tarea que retaba la capacidad humana de innovación. La escalera monumental fue una de las mejores soluciones imaginativas de toda la arquitectura mesopotámica.

El zigurat evolucionó muy poco en los períodos posteriores, pese a la variedad de culturas y también pueblos que habitaron Mesopotamia.

Se puede considerar como zigurat tipo a la Torre de Babel que menciona la Biblia y que está descrita en el libro del Génesis: *«Entonces se dijeron el uno al otro: vamos a fabricar ladrillos y a cocerlos al fuego». Así el ladrillo les servía de piedra y el betún de argamasa. Después dijeron: vamos a edificarnos una ciudad y una torre con la cúspide en los cielos, y hagámonos famosos, por si nos desperdigamos por toda la faz de la Tierra»»*. (Génesis 11, 3-5). En esta época, en la ciudad de Babilonia se alzaba el zigurat denominado Etemenanki que significaba «la casa fundamento del cielo y de la tierra». Era una torre de siete pisos sobre una plataforma de base cuadrangular de 90 por 91 metros en cada lado y una altura de idénticas dimensiones. Los ladrillos de adobe estaban recubiertos por una capa de material vidriado que cambiaba de color en cada una de las plataformas.

En la cúspide se levantaban uno o dos templos, dedicados al dios Marduk. Simbólicamente el universo estaba estructurado en siete niveles, los siete pisos del zigurat representaban, precisamente, estos siete niveles.

El acceso al zigurat se realizaba desde la base de la gran masa, gracias a una escalera monumental exenta. Cerraba el recinto una muralla con doce puertas, que se completaba con edificios anexos en la zona meridional y con algunos almacenes en la zona oriental.

El significado de los zigurats

Se podría decir que los zigurats estuvieron relacionados con la representación de la «montaña sagrada», centro del universo o eje sagrado del mundo, en cuya cúspide estaría la puerta del cielo, por creer los habitantes de Mesopotamia que la montaña concentraba significados múltiples. Para ellos la gran madre nutricia era la «señora de la montaña», por lo que se puede decir que la montaña era la fuente misteriosa de vida de la que brotaban los frutos y la aguas.

De ahí que las interpretaciones que se han hecho sobre los zigurats sean numerosas y que no haya acuerdo entre los estudiosos que se ocupan del tema. Para unos tenían una función astrológica, podían ser un centro de observación de los astros siendo los diferentes pisos representaciones planetarias. Otros piensan que su finalidad era mucho más práctica y estaba en relación con las

inundaciones periódicas, por lo que en este caso deben interpretarse como un lugar de protección. Por último, algunos estudiosos consideran la idea del sacrificio ritual (muy arraigada en la cultura sumeria), por lo que el zigurat hubiese sido un gran altar donde se realizaban sacrificios.

El urbanismo mesopotámico: murallas y viviendas

De la planta circular a la planta rectangular

Los primeros poblados neolíticos como Jarmo carecían de murallas, pero el impulso urbano que se produce en la época de Uruk, hacia fines del IV milenio a.C., comprende la construcción de murallas en las ciudades mesopotámicas. La difusión del urbanismo desde el núcleo sumerio, impone el modelo de ciudades trazadas con fortificaciones protectoras y reforzadas con torreones almenados. Hacia fines del II milenio a.C. un nuevo desarrollo urbanístico, que reestructura las antiguas urbes sumerias, se impone con mayor fuerza hacia el norte, en Asiria, donde se fundan entonces nuevas ciudades.

De este momento data el plano de Nippur, grabado en una tabla de arcilla, en el que se plasma la reconstrucción de la ciudad sumeria. Ésta presenta un trazado rectangular y está rodeada por una muralla que tiene diferentes puertas de entrada. Las luchas constantes entre las ciudades y los pueblos nómadas hizo imprescindible una protección

artificial. La primera muralla monumental se encuentra en la ciudad de Uruk.

Sin embargo, el mayor asentamiento urbano de Mesopotamia, del que se tiene conocimiento a través de hallazgos arqueológicos, es el de la ciudad de Babilonia. Se localizaron restos del último momento de esplendor babilónico (siglos VII y VI a.C.). La ciudad se alzaba sobre un recinto rectangular, rodeado por una doble muralla de ladrillo reforzada por numerosos torreones. Se entraba por ocho puertas con vanos de medio punto y resalte de torres almenadas, cada una de ellas dedicadas a una divinidad. Eran puertas majestuosas de unos 25 metros de altura, recubiertas de ladrillos vidriados con representaciones animales. El río Éufrates atravesaba la ciudad y estimuló la creación de un núcleo portuario en el que se centraba la actividad comercial. En el interior de la muralla se distribuía una red de calles, formando una retícula ortogonal con vías principales más anchas. El principal eje, en dirección norte-sur, era la vía de las Procesiones, que atravesaba la ciudad de parte a parte y conectaba los principales edificios religiosos. En el extremo sur, había el templo principal de la ciudad dedicado al dios Marduk y en el norte el Etemenanki, el zigurat de Marduk, la Torre de Babel. Esta vía estaba flanqueada por muros con decoración vidriada y pavimentada con losas de piedra caliza roja de vetas blancas. A su función práctica se le añadía una significación simbólica pues era el principal escenario durante la

celebración del año nuevo, el rito babilónico más importante de cuantos se festejaban.

De la planta circular a la planta rectangular

Las primeras viviendas protohistóricas se realizaron con cañas y barro y adoptaron plantas con secciones muy diversas, circulares, ovaladas o una combinación mixta rectangular y circular. Tras un largo proceso de experimentación con diferentes tipos de plantas, se impuso la vivienda de planta rectangular, tal como se observa en el poblado de Hassuna, en el norte de Mesopotamia. En él se puede observar las sucesivas transformaciones de la planta. Hacia el año 2000 a.C. ya se estableció definitivamente la tipología de la vivienda en todo Oriente.

En la localidad norte de Tepe Gaura, se encuentran los cimientos que permiten reconstruir la organización espacial de la vivienda tipo. La edificación se sitúa alrededor de un patio abierto cuadrangular, en torno al cual se distribuyen diferentes estancias.

El pavimento del patio está enlosado con ladrillos cocidos y tiene un desagüe central para la evacuación del agua. Esta organización espacial se utilizará posteriormente como modelo en los grandes conjuntos arquitectónicos palatinos. Las casas suelen tener dos pisos, en el inferior se distribuyen las zonas de servicios (cocina y vestíbulo) y en el superior las habitaciones privadas. Un único acceso comunica con el exterior.

La arquitectura palaciega mesopotámica

El progresivo aumento de poder de los palacios en la organización de la vida urbana cristaliza en una arquitectura que ha de cumplir una doble función. Por un lado el palacio era la mansión en la que vivía el soberano y, por otro, el centro de administración de la ciudad.

La tipología palaciega quedó establecida durante el II milenio a.C., en los palacios babilónicos, aunque ya existieran este tipo de construcciones desde el período protodinástico.

A mediados del III milenio a.C., comienzan las primeras edificaciones palaciegas, de las que se han encontrado restos en las ciudades de Eridu, Kish y Mari. Se trataba de estructuras que reproducían el módulo de las viviendas familiares, pero que presentaban escalinatas, columnas y elementos ornamentales. El palacio es la plasmación más directa de un poder organizado, capaz de sustentar un gran centro administrativo y una corte. Pese a la variedad de pueblos que habitaron Mesopotamia, los palacios reprodujeron siempre la misma estructura modular básica.

Los palacios constituían grandes complejos arquitectónicos, eran ciudadelas protegidas por una o varias murallas dentro de la gran ciudad. Tenían numerosos sectores que se articulaban en torno a un patio central. El acceso al interior se realizaba a través de una única puerta de entrada y, una vez dentro, se distinguían dos amplios sectores, uno público y otro privado. El espacio público, destinado

al ejercicio de la administración, contaba con numerosas salas oficiales, almacenes, talleres, viviendas para los trabajadores y zonas de servicios. El espacio destinado a la familia real y a sus servidores tenía un núcleo central que reproducía la planta de una vivienda acomodada. Las estancias rodeaban patios que disponían de habitaciones suntuosas e incluso baños. En ambos sectores, se intercalaban patios abiertos que permitían la entrada de luz al interior.

A partir del siglo XIX a.C., Mari, ciudad del Éufrates medio, alcanzó un gran desarrollo como centro político y económico. El palacio de Mari tuvo su máximo esplendor en el siglo XVIII, durante el reinado de Zimri-Lin, época en la que se convirtió en un monumental complejo, debido a la constante sucesión de construcciones añadidas, por lo que se transformó completamente el núcleo original. El palacio se convirtió entonces en una estructura con multitud de patios, alrededor de los cuales se distribuían unas trescientas salas, dotadas con todo tipo de refinamientos, como baños, calefacción mediante chimeneas, biblioteca, cocinas con cámaras frías y palmerales ambientando los patios. El palacio fue destruido por Hammurabi, sin embargo han quedado restos importantes de sus pinturas murales y su rico archivo. Los belicosos asirios convirtieron sus palacios en ciudadelas amuralladas inexpugnables -con los templos incorporados como parte del conjunto palaciego-, provistas de salas con plantas rectangulares y cubiertas por bóvedas.

Abundan los patios interiores, intercalados entre las habitaciones, por los que entra la luz. Para aumentar la claridad se instalaban celosías en las zonas más altas de los muros.

Éstos eran de ladrillo y estaban decorados con relieves en las salas principales y en los patios y con pinturas murales o ladrillos esmaltados en el resto de las estancias. El suelo estaba pavimentado con losetas de piedras calcáreas.

Sargón II construyó su palacio en la capital de nueva planta, Jorsabad (siglo VIII a.C.). La ciudad estaba rodeada por una muralla con siete puertas de acceso, tres de ellas flanqueadas por estatuas de toros alados y genios protectores. El palacio, que ocupaba el sector noroeste, se construyó sobre dos terrazas de diferente nivel con su propia muralla. El acceso se hacía por una rampa que daba entrada a un gran patio. En la zona oeste se situaba el complejo religioso con seis templos y un zigurat de planta cuadrada. Tras el patio principal, se encontraban las estancias de la residencia privada y, a continuación, el sector oficial con la sala del trono, precedida por un patio decorado con grandes relieves. La entrada al salón del trono estaba flanqueada por un friso en relieve de toros androcéfalos y héroes míticos, que dejaban paso a una larga estancia rectangular decorada con pinturas. En uno de los lados estrechos, se encontraba el trono de piedra, ante un gran relieve. El efecto escenográfico que producía el recorrido que conducía ante el rey tenía por objeto evidenciar la magnificencia del soberano.

Apenas quedan restos para reconstruir el palacio de Nabucodonosor II (siglo VII-VI a.C.), que ocupaba la zona norte de Babilonia dentro de un recinto amurallado. El Salón del Trono es la pieza más completa. Los muros están decorados con ladrillos vítreos; el sitio del rey ocupa la pared larga de la sala. En la zona occidental del palacio se situaban los Jardines Colgantes, contruidos en terrazas de diferentes niveles, que se apoyaban sobre dos pisos de bóvedas de cañón excavadas en el subsuelo.

La arquitectura funeraria en Mesopotamia

La tumba de la reina Shubad

En Mesopotamia las construcciones funerarias no se prodigaron, pues los enterramientos se hacían en el suelo de las casas particulares, con la intención de que los espíritus de los difuntos tuvieran un lugar de descanso. La morada de los muertos no fue objeto de especial atención ya que la consideraban el paraje sombrío, en el que se desataban las fuerzas hostiles.

Las necrópolis estaban dentro de los muros de las ciudades y las tumbas eran sencillas fosas subterráneas abovedadas. Las primeras datan de los milenios V y IV a.C. Se hallaron en el norte, en la localidad de Tepe Gaura, y se caracterizaban por tener una cámara y estar orientadas en dirección noroeste.

Durante el primer período dinástico de Sumer, en el III milenio a.C., se erigieron las primeras tumbas reales, testimonio de una sociedad jerarquizada.

Son pequeñas celdas abovedadas de ladrillo, excavadas bajo tierra, en las que se incluye un ajuar funerario formado por carros de combate y otros objetos suntuosos. Los difuntos se introducen en sarcófagos de mimbre o madera.

Durante el período dinástico primitivo, hacia el año 2350 a.C., se construye una necrópolis en la ciudad de Ur que contiene alrededor de unas mil ochocientas tumbas. De ellas, al menos una veintena, son tumbas suntuosas con ajuar funerario. El cementerio de Ur adopta la forma de una casa subterránea con corredor, que deja paso a una cámara sepulcral situada en el fondo y cubierta por una falsa bóveda, construida por aproximación de hiladas de ladrillo.

La tumba de la reina Shubad

Entre la serie de tumbas de Ur destaca la de la reina Shubad, acompañada de un séquito de súbditos que fueron sacrificados (guerreros, cortesanos, músicos). Este séquito se halló ataviado con ropajes y joyas. Un rico ajuar funerario completaba el conjunto. Más tarde, la arquitectura funeraria apenas tendría importancia y sólo en el período de la III dinastía de Ur, a fines del III milenio a.C., se construirían tumbas en las que las víctimas humanas sacrificadas fueron sustituidas por figurillas de barro.

Los principios de la escultura mesopotámica

El arte de Mesopotamia se crea a partir de un concepto del mundo que hace del hombre un ser humilde, sometido a los designios divinos. La uniformidad que caracteriza toda la estatuaria mesopotámica se deriva de su función práctica y en las representaciones se adoptarán unos esquemas que prevalecerán en la base de toda la estatuaria. La figura es el doble de un modelo a quien sustituye. Éste debe estar bien individualizado. Esto no implica que las formas sean fieles al modelo ya que lo que confiere individualidad a la estatua es la inscripción del nombre sobre ella y no los rasgos que reproducen miméticamente la realidad. Las estatuas son generalmente imágenes votivas en ruego permanente hacia los dioses. Tienen un sentido mágico, pues adquieren vida propia y forman parte de una realidad perenne. Así, las de los reyes y gobernadores tenían como función venerar a los dioses, ser las intercesoras entre el mundo humano y el divino para solicitar una vida mejor. Si además tienen una oración inscrita sobre su cuerpo, la petición de ayuda será eterna. La escasez de materia prima, piedra y madera, hizo que su uso en escultura fuese limitado. Las estatuas nunca alcanzaron dimensiones colosales.

La representación humana en la escultura mesopotámica

La plasmación de la cabeza

Rígidas indumentarias y ausencia de anatomía

La escultura mesopotámica responde a la necesidad de reafirmar la presencia de la figura en el espacio para situarla ante los dioses. No se capta, por lo tanto, un momento de acción pasajero. Esta concepción se materializa en una estatua bloque, inmóvil, que parece atrapada en la masa pétreo. Los rasgos más importantes se reducen a formas esquemáticas y los volúmenes se crean para acentuar la tridimensionalidad. Las masas se distribuyen alrededor de un eje axial en perfecta simetría. La estatua se plasma en una figura geométrica, semejante a un cilindro o un cono, a la que el cuerpo se adapta. Estas formas confieren unidad a las figuras y las hacen homogéneas.

Las estatuas son siempre individuales: figuras aisladas que suelen estar en posición sentada o de pie, inmóviles o con un pie adelantado. Los pies son muy robustos y se representan paralelos sobre una base circular. Los brazos se sitúan a lo largo del tronco o, lo que es más habitual, apoyados sobre el pecho con las manos cruzadas. Los miembros, dispuestos de esta forma, acentúan la redondez de la masa trapezoidal que predomina en todas ellas. Abundan las representaciones masculinas. Las figuras femeninas, en cambio, son menos frecuentes y de peor calidad.

La plasmación de la cabeza

Puesto que las estatuas están destinadas a sustituir al orante, la cabeza es la protagonista absoluta de

la figura, ya que ésta es la parte del cuerpo más característica de una persona. La cabeza, gracias a los rasgos del rostro, expresa la personalidad. Al cuerpo no se le presta demasiada atención, sirve en realidad de pedestal para colocar encima la cabeza. El rostro tiene un tratamiento plástico esmerado, regido por unas convenciones que uniformizan los modelos y no permiten reconocer a individuos concretos. Los ojos tienen la córnea de concha marina y el iris de lapislázuli o betún, colocados sobre una cuenca de brea. El efecto que produce el conjunto es el de unos ojos enormes, casi desorbitados, implorantes y aterradores. Son además ojos inquietantes, debido a la ausencia de párpados. La mirada adquiere la máxima importancia pues a través de ella el devoto muestra su ruego. Las cejas se incrustan con lapislázuli; la boca está cerrada y el pelo simplificado en formas geométricas; el semblante adopta una expresión seria, severa, un tanto rígida. Los rasgos étnicos están perfectamente diferenciados en las formas. Éstas son robustas y algo achaparradas en el tipo sumerio; presentan además una cabeza grande y afeitada y nariz aguileña; otras son más estilizadas y tienen una barba larga con cabello rizado, de tipo semita.

Rígidas indumentarias y ausencia de anatomía

El arte mesopotámico se forjó bajo conceptos que no buscaban un ideal de belleza en el cuerpo humano, pese a que las formas respondían a un cierto canon. En Mesopotamia, el cuerpo humano no se representaba desnudo, excepto durante el

período protodinástico, en el que la desnudez era condición indispensable para presentarse ante los dioses.

Después no hubo ninguna intención de profundizar en la representación plástica del cuerpo. Además, tampoco se realizaron estudios anatómicos. Se intentó, por lo tanto, plasmar la belleza a través de los volúmenes, a diferencia de Egipto que expresó la eternidad y la belleza a través de las formas.

En Mesopotamia, la tendencia era ocultar el cuerpo bajo rígidas indumentarias. Así, las figuras aparecían ataviadas con largos faldones de lana o túnicas, que se adaptaban al esquema geométrico, acentuando la silueta cilíndrica. En las primeras dinastías y en el período de Gudea, las estatuas tenían los brazos descubiertos, e incluso en muchas ocasiones el torso.

Más tarde, en el período asirio, los cuerpos quedaron totalmente ocultos por vestidos, que anulaban cualquier insinuación anatómica.

La excepción en el uso de estas convenciones se produce en esculturas de cobre (mediados del II milenio a.C.), que servían de pedestal para las ofrendas.

En ellas, la figura se libera del bloque geométrico y del pesado ropaje para representarse desnuda en composiciones escultóricas realizadas con una factura más libre y audaz.



Escultura de la cantante Ur Nina (Museo Nacional de Damasco, Siria)



Grupo escultórico votivo de una pareja sumeria
(Museo de Irak, Bagdad)



El adorante de Larsa. Mesopotamia

La representación de animales y seres híbridos en el arte mesopotámico

Desde época protodinástica son muy frecuentes las representaciones zoomorfas. Estas esculturas no estaban limitadas por una convención estricta como en las figuras humanas. La representación animal es más fiel a la naturaleza y goza de una libertad expresiva que contrasta con las figuras humanas. En las esculturas de animales no se pretende que la representación sustituya a la realidad. Se puede, por lo tanto, llegar a plasmar lo anecdótico o captar un instante concreto, en definitiva, un cierto dinamismo o expresión de movimiento.

Se creó también un bestiario poblado de seres imaginarios sin ninguna relación con la realidad. Todas las representaciones que tienen que ver con lo sobrenatural reproducen formas monstruosas y fantásticas, que mixturan rasgos humanos y animales: el resultado es una figura híbrida. El aspecto de ser irreal se consigue asociando elementos heterogéneos, como se expresa en numerosas esculturas del III milenio a.C., que representan bovinos recostados con barbas y cabelleras humanas y la cabeza girada hacia el espectador.

La representación de seres fantásticos se ha interpretado en relación con la necesidad humana de apropiarse de atributos animales, a fin de establecer comunicación con los poderes de la naturaleza. Esta tradición, original de Mesopotamia, se transmitió a Egipto y también al Mediterráneo Oriental, perpetuándose hasta el arte medieval europeo.

Estas figuras suelen presentar dos tipologías concretas. Pueden combinar rasgos de diferentes animales, el resultado es un ser compuesto, en el que la acumulación de atributos animales simboliza el máximo poder. Este tipo de figuras se utiliza por tanto en la representación de divinidades. Entre ellos es importante el águila con cabeza de leona (diosa Imdugud, que simboliza el destino), como muestra un relieve en bronce del Museo Británico de Londres (III milenio a.C.), en el que la diosa (la figura central) sujeta con sus garras dos ciervos.

El otro tipo de combinación híbrida se elabora a partir de un animal con rasgos humanos, como el «hombre-pepe», el «hombre-escorpión» o el «hombre-toro». Estas esculturas simbolizan espíritus protectores, guardianes del hombre frente a lo maligno. Sus realizaciones más espectaculares se dispusieron en las puertas de los palacios asirios, en altorrelieves de piedra.

La escultura en Sumer y Acad

En las piezas procedentes del Templo de Tell Asmar, conservadas en el Museo de Irak y en la Universidad de Chicago, se acentúan los volúmenes inscritos en cilindros o triángulos, como en las faldas, que son conos lisos, o los torsos, semejantes a triángulos, con antebrazos también cónicos. Incluso los rasgos de la cabeza (nariz, boca, orejas y pelo) se reducen a formas triangulares. El estilo de los talleres de Mari se caracteriza por describir los pormenores de la figura con un tratamiento que recuerda las delicadas incisiones sobre la arcilla blanda y por la creación de unos volúmenes dúctiles. Este efecto plástico se consigue mediante el cincelado de los detalles. De este modo, el rostro plasma unos labios sonrientes y el mentón está diferenciado. Muestras representativas son los retratos del intendente *Ebih-il* o del rey *Lugal-Kisalse*, ambos en el Museo del Louvre (París), personajes orantes con barba y una actitud beatífica complaciente. Todos los detalles se describen a la perfección, sobre todo en la indumentaria, que consiste en unos faldones de lana de cordero con los vellones, cincelados de uno en uno, o los mechones de la barba incisos con las

puntas rizadas primorosamente. Los brazos están moldeados suavemente, insinuando la musculatura. En general, las formas han perdido dureza y muestran una clara tendencia hacia la redondez.

Durante el período acadio se produce un cambio de orientación en el arte ya que el interés se centra en reafirmar la monarquía más que en manifestar devoción hacia las divinidades. No obstante, se mantuvieron las tradiciones sumerias, pero han quedado escasas muestras y no se pueden establecer demasiadas comparaciones. Una cabeza de bronce, procedente de Nínive (Museo de Irak, Bagdad), plasma la nueva utilidad de la producción artística y la calidad que alcanzaron los orfebres acadios. Esta cabeza de bronce representa un monarca con los característicos rasgos semíticos (larga barba rizada y pelo recogido en un moño). Se trata de un verdadero retrato en el que se han abandonado las geometrías sumerias para reflejar con detalle las características del rostro: nariz aguileña, labios perfectamente perfilados y ojos inscritos en la órbita ocular.

La barba está también descrita con minuciosidad en cada uno de los rizos cortos y largos que la componen, al igual que ocurre en el trenzado del pelo.



Perspectiva frontal del intendente Ebi-hil (Museo del Louvre, París)



Perspectiva lateral del intendente Ebih-il (Museo del Louvre, París)

Las estatuas de Gudea

A fines del III milenio a.C., la ciudad de Lagash (actual Tello) conoció un período de gran actividad artística que ha legado una de las tendencias más sobrias de toda la escultura de la Antigüedad. Son piezas que no tendrían continuidad en etapas posteriores, lo que las hace aún más valiosas. En una época dominada por el caos del dominio guti, el gobernador Gudea reconstruyó los templos e impulsó el arte. Se conservan una treintena de estatuas suyas, de las que hay numerosos ejemplares en el Museo del Louvre de París. Son retratos realizados en rocas volcánicas, la mayoría

de ellas en diorita, y cuidadosamente pulidas. Las esculturas estaban destinadas al templo dedicado al dios Ningirsu, en actitud de permanente plegaria. Las inscripciones del manto recogen algunos ruegos: «soy el pastor amado por mi rey, ojalá mi vida sea prolongada.» Todas las figuras mantienen la misma posición: sentadas o de pie, con las manos cruzadas sobre el pecho o sujetando un vaso manante, en actitud solemne. El cuerpo está cubierto por un sencillo manto que deja al descubierto el hombro izquierdo, mostrando una musculatura vigorosa; los pies en paralelo e incisos (con los dedos delicadamente moldeados) no se separan de la masa pétreo.

En algunas esculturas la cabeza está cubierta por un turbante decorado con minúsculas espirales. La expresión se concentra en el rostro, que emana serenidad y fortaleza.

La composición de estas esculturas, estén de pie o sentadas, tiende a una simplificación de los volúmenes con los ángulos rebajados para evitar aristas vivas, acentuando, por lo tanto, la redondez de los perfiles. Todo apunta hacia una estilización que mantiene al individuo en una actitud de contenida fortaleza. Las manos resultan muy expresivas, parecen implorar una ayuda serena y están detalladas por un dibujo inciso que delinea cada una de las uñas. Algunas partes del rostro, como las cejas y los labios, también están descritas minuciosamente, mediante incisiones.



Perfil de Gudea (Museo del Louvre, París)

La escultura semita

La invasión semita de pueblos amorreos, provenientes del oeste, originó un arte sincrético, basado en la tradición sumeria existente. Las estatuas conocidas proceden de la ciudad de Mari, que tuvo su máximo esplendor en esta época, bajo el impulso de la actividad comercial. Son representaciones de los gobernadores (con los rasgos propios de las etnias semíticas) provistos de larga barba y cabellera.

De los ejemplares que se conservan, se pueden contrastar dos opciones plásticas. Una estaría

representada por la figura de *Ishtup-ilum* (de 1,52 m), que se conserva en el Museo de Alepo (Siria) y recibe un tratamiento similar a las estatuas de Gudea. Presenta por lo tanto una simplificación de volúmenes, con el manto que cae absolutamente rígido y oculta cualquier insinuación anatómica. El detalle se reserva para el tratamiento minucioso de la barba.

A diferencia de ésta, la estatua del gobernador *Puzur-Ishatar*, conservada en el Museo de Istanbul, Turquía, combina la sobriedad de algunas partes del cuerpo (hombros y brazos) con la riqueza ornamental de la túnica, trabajada minuciosamente en cada detalle. Otras estatuas femeninas de piedra caliza, procedentes del palacio de Mari, representan a diosas portadoras del atributo divino, que aparecen singularmente ataviadas con cascos y cornamentas. Una de ellas es portadora de un vaso surtidor que estaba conectado con una cañería y permitía la salida de agua.

Los volúmenes están tratados reflejando la ductilidad propia de la arcilla más que de la piedra. Ello se puede apreciar en el cabello y en los pliegues horizontales que recorren el vestido hasta los pies, ambos plasmados con detalle y realizados en trazos finísimos.

De la etapa del dominio de Babilonia no se han conservado piezas escultóricas de gran tamaño. Sin embargo, una cabeza de granito, procedente de Susa y conservada en el Museo del Louvre de París, se ha interpretado como una representación del rey Hammurabi, en la que contrasta la combinación de

incisiones sueltas en el bigote con la rigidez de la barba, plasmada, por otra parte, de un modo muy convencional.

Los posteriores períodos históricos de Mesopotamia no dieron frutos significativos en escultura, pues tanto los casitas como los elamitas utilizaron con mayor profusión otros medios expresivos como el barro cocido y vidriado o también el bronce.

La escultura asiria

Los asirios emplearon la decoración en bajo relieve, pero apenas utilizaron escultura exenta. La representación de los relieves se adecuaba más a su espíritu bélico, ya que les permitía dejar constancia de los triunfos en sus campañas guerreras. Las escasas figuras de soberanos asirios que se conservan no tienen personalidad y se reducen a formas cilíndricas, en las que destacan los detalles de las vestiduras y los emblemas reales, tal como se aprecia en la estatua de Asurnasirpal II, conservada en el Museo Británico de Londres.

En esta estatua ningún rasgo sobresale de su estructura cilíndrica, presentando una inmovilidad e hieratismo total. La figura se encuentra cubierta por una túnica que le llega hasta los pies y oculta el cuerpo por completo. La cabeza, por su parte, está también caracterizada por la simetría de la barba y la cabellera, que cae a ambos lados de un rostro inmutable.

Los iamassu, guardianes de los templos asirios

Los asirios situaron esculturas flanqueando las puertas de los palacios. Estas esculturas se denominaban *iamassu*. Se trata de seres zoomorfos con cabeza humana. En realidad, son más cuerpos en relieve que esculturas de bulto redondo, ya que no existe una separación total entre la figura y la piedra, pues son bloques pétreos rectangulares de enormes dimensiones.

A diferencia de los relieves, estas figuras tienen una clara conexión con el mundo exterior a través de la mirada, ya que intentan impresionar al visitante imponiendo su presencia colosal.

Los toros alados del palacio de Jorsabad, que se conservan en el Museo del Louvre de París, datan del siglo VIII a.C. Son colosos con cinco patas, por eso pueden contemplarse desde un punto de vista frontal y lateral.

En la cabeza portan la tiara con la cornamenta, símbolo de la divinidad. Su función era simbólica, pues custodiaban la entrada al palacio.

El toro asirio recoge la tradición sumeria que asociaba el animal con el dios lunar Sin. Éste fertilizaba la tierra con sus rayos nocturnos. La barba se asociaba con la inteligencia.

Los relieves mesopotámicos

Placas perforadas

El relieve fue muy utilizado desde la protohistoria con una función narrativa. Presenta una gran

variedad de arquetipos con muy diferentes fórmulas iconográficas que muestran escenas de carácter simbólico como los banquetes (celebración de la boda entre Tamuz e Inanna) o las hazañas guerreras de los primeros héroes míticos. La representación de la figura se rige por convenciones formales muy similares a las que se aplica en el relieve egipcio. Se conjuga cada una de las partes del cuerpo que resultan más expresivas, alternando puntos de vista de frente y de perfil.

En realidad, no se unifican las figuras en un conjunto, sino que cada una se representa aislada, con proporciones que se establecen en función de la categoría social del individuo y sin plasmar profundidad espacial.

Las escenas se organizan en frisos horizontales superpuestos, separados por líneas. Los relieves de las primeras épocas sumerias expresan una enorme vitalidad mediante la representación del movimiento. Las figuras resaltan del fondo, que actúa como un plano neutro, permitiendo su distribución como se aprecia en numerosos objetos de uso cotidiano. En una vasija de caliza del período de Uruk III, se representa una lucha entre un toro y un león. Éste tiene una cabeza labrada casi en bulto redondo, con un volumen que sobresale del fondo, por lo que crea un fuerte contraste. De esta etapa existen numerosas muestras de vasijas de piedra tallada, con un relieve tan acusado que las formas parecen independizarse del fondo. Sin embargo, estos rasgos no tuvieron continuidad y, posteriormente, se impuso el bajorrelieve con

figuras incisas, tal como se puede apreciar en el *Vaso de Uruk* (Museo de Irak, Bagdad).

En este vaso se representa la celebración del festival de Inanna. Está dividido en registros que aumentan de tamaño, desde abajo hacia arriba, para establecer una jerarquía de importancia en los motivos figurados. Los dos registros inferiores representan plantas y animales, elementos de la naturaleza, y el siguiente plasma los portadores de las ofrendas. En la escena del registro superior, situada junto a la boca del vaso (se trata por lo tanto de la escena más ancha) se repite la procesión con las ofrendas ante el templo de la diosa Inanna.

Placas perforadas

Se trata de placas votivas de forma cuadrangular, con un orificio central y decoración en relieve. Los temas registran ceremonias rituales (ofrendas sagradas o fundaciones de templos) que cumplen una función religiosa. El motivo de la representación se expresa resumido en una escena única o dividida en dos episodios separados en bandas desiguales. La narración adquiere carácter individualizado, porque se graba el nombre del oferente y no por otro tipo de signo visible que lo particularice. La función del agujero central no está clara. Se ha interpretado como punto de apoyo sobre el que descansar un báculo o bastón ritual, también como forma de canalización para eliminar la sangre de los sacrificios o el agua sagrada, en el caso de que formaran parte de mesas de sacrificio. Entre las que

se conservan, es representativa la placa del rey *Ur-Nina* (mediados del III milenio a.C.), conservada en el Museo del Louvre de París. Está realizada en arcilla con figuras moldeadas y detalles incisos. La escena se organiza en dos registros de los que destaca por su gran tamaño la figura del rey, fundador de la dinastía de Lagash. En el registro superior el rey es portador del material para la construcción del templo de la ciudad junto a sus hijos, representados en hilera frente a él.

En el registro inferior se celebra el acontecimiento y el monarca aparece sentado en su trono, acompañado de nuevo por su familia. Con el fin de expresar la secuencia de dos momentos diferentes, los personajes se han desdoblado y en cada una de las bandas se han representado con el perfil contrario.

El papel de las estelas conmemorativas en Mesopotamia

La necesidad de reflejar la victoria en las constantes luchas de poder entre las ciudades motivó un nuevo tipo de relieve de carácter conmemorativo. Se trata de losas de piedra de dimensiones variables que tienen la parte superior redondeada, con inscripciones de temática histórica o religiosa.

Para recordar acontecimientos importantes emplearon una gran abundancia de símbolos que indican la intervención de las divinidades en las hazañas de los reyes. Una de las estelas más representativas, que data de la primera mitad del III milenio a.C., es la *Estela de los buitres*, que se

conserva en el Museo del Louvre de París. Mide 1,88 metros y de ella se conservan algunos fragmentos.

Realizada en piedra caliza, esta singular estela representa las victorias de Eannatum, príncipe sumerio de Lagash, sobre la ciudad de Umma. Está labrada en sus dos caras con escenas separadas en bandas. El relieve destaca ante todo por el rigor narrativo.

En uno de los fragmentos mejor conservados del reverso, el ejército de soldados, provisto de lanzas y escudos, avanza sobre los cuerpos muertos de sus enemigos. El caudillo va cubierto con una piel de animal. Mientras tanto, los buitres revolotean por encima de los cadáveres de los vencidos en busca de carroña. En el registro inferior, el carro del príncipe conduce al pelotón de infantería que le sigue a pie.

Los soldados se representan utilizando diversas técnicas, para expresar la profundidad sobre la superficie plana, como en la hilera de lanceros, en la que se superponen las figuras.

En el anverso, dos registros explican el móvil del triunfo y la figura colosal del dios Nigirsu ocupa toda la escena superior. El dios aparece aquí invencible, aprisionando a los enemigos en una red.

Durante el período acadio se mantiene la producción de estelas, que prolongan la tradición sumeria, al incorporar figuras más estilizadas que reflejan mayor dinamismo. Se utiliza el método narrativo de la «escena culminante», en la que se expresa y resume todo el acontecimiento en un episodio único,

como se aprecia en la estela del rey Naram-Sin (Museo del Louvre, París), con quien Acad alcanzó su máximo apogeo. El relieve de arenisca rosada conmemora el triunfo de los acadios sobre los nómadas del Elam. La representación ocupa una sola escena y adapta la composición a la forma de la piedra en sentido oblicuo y ascendente para reforzar la impresión de movimiento de los personajes, que avanzan una de las piernas. El rey conduce a sus soldados por la ladera de la montaña para atacar una fortaleza. Casi en la cúspide su figura se impone en lo alto, lugar en el que se sitúan los símbolos solares que dan cuenta de la presencia de los dioses.



Estela de Naram-Sin, hallada en Susa (Museo del Louvre, París)

El Código de Hammurabi

La tradición de estelas se prolongó en la época babilónica como soporte para inscribir leyes, entre ellas, la única que se conserva completa es *El Código de Hammurabi* (Museo del Louvre, París) en diorita negra. Mide más de dos metros de altura y contiene doscientas ochenta y dos leyes inscritas en

series de veinte columnas. En la parte superior, un relieve representa al rey Hammurabi presentándose ante el dios Sol, Shamash, quien sentado en su trono, rodeado de llamas, le otorga los símbolos de la justicia y el poder. El rey, vestido con una sencilla túnica que deja al descubierto un hombro, escucha al dios con el brazo levantado en señal de respeto. Las dos figuras se miran directamente a los ojos en un gesto de profunda compenetración. La escena recuerda al relato bíblico en el que Yhavé entrega las tablas de la ley divina a Moisés, en el monte Sinaí. La montaña tiene una importante carga simbólica, que se plasma también en el perfil redondeado de la estela. Ésta concede al acto un carácter divino y convierte las leyes en el legado de los dioses, confirmándose así el poder y la autoridad real. En la época neosumeria el interés del relieve se centró en plasmar la veneración hacia los dioses y, aunque debieron existir también estelas conmemorativas de batallas, no se han encontrado restos de ellas. Del rey Ur-Nammu, quien consiguió expulsar a los guti y consolidar una soberanía unificada en la III dinastía de Ur, se conserva una estela en la que se representa al monarca durante la tarea de construcción del templo para los dioses. Es una pieza con cinco registros superpuestos en ambas caras. En los primeros, el rey ofrece libaciones a los dioses, en los inferiores es el portador de herramientas como primer constructor. La cara posterior está dedicada a escenas de música y de animales sacrificados.



Estela del Código de Hammurabi , en la cual aparece el monarca ante el dios Shamash y, debajo, grabado bajo el relieve, el texto de las leyes (Museo del Louvre, París)

Las particularidades del relieve asirio

Los ortostatos asirios

Documentos líticos

La temática de los ortostatos asirios

La cultura asiria se caracterizó por una férrea organización militar bajo el poder de una monarquía que llegó a dominar toda Mesopotamia. Su principal preocupación fue consolidar el ejercicio de un poder que se amparaba en la voluntad divina.

Desde época sumeria, el relieve se había adaptado a la narración visual de hechos y fue el medio de expresión elegido por los asirios para plasmar una intención completamente nueva: intentar representar un acontecimiento preciso en un tiempo concreto.

A diferencia de los relieves sumerios, acadios e incluso egipcios, cuyas escenas eran de carácter más simbólico y no seguían una secuencia temporal, en las imágenes asirias apenas hay lugar para el simbolismo, pues el interés se centra en mostrar, con la verosimilitud que otorga el detalle, la realidad. Es, por lo tanto, una narrativa de gran valor documental, un nuevo género que evolucionará desde sus primeras formulaciones, hasta alcanzar una manifestación plenamente madura entre los siglos IX y VIII a.C. Los reyes asirios adoptaron el obelisco egipcio y lo convirtieron en superficie narrativa de «propaganda política» expuesta en lugares públicos. Entre otros,

se conserva en el Museo Británico de Londres el *Obelisco Negro de Salmanasar III*, del siglo IX a.C. Se trata de una pieza de alabastro con inscripciones. De sección cuadrangular y dos metros de altura, su parte superior tiene forma de torre escalonada. En este obelisco se narra (el texto escrito está ilustrado en 24 paneles en bajorrelieve) la conquista de varios estados. En los relieves desfilan los pueblos sometidos, entregando los tributos. Las cuatro caras están grabadas con paneles seriados, que siguen una secuencia continua en sentido horizontal. El relieve es casi plano, con los detalles incisos y sin perspectiva.

Los ortostatos asirios

Asiria se convirtió, desde el siglo XIII a.C. en un poderoso imperio con diferentes capitales, Assur, Jorsabad o Nínive. En ellas se construyeron palacios con relieves grabados sobre losas de piedra, ortostatos, que cubren la parte inferior de las habitaciones ceremoniales. Sus antecedentes se remontan al III milenio a.C. Se trata de los relieves parietales de la zona montañosa del norte de Mesopotamia y de los de la zona sirio-hitita. En estas regiones también se decoraban las partes bajas de las paredes de los palacios con piedras labradas.

Desde principios del I milenio a.C. se extiende la costumbre en el imperio asirio de realizar relieves sobre grandes losas de piedra. Los ortostatos hititas fueron transformados pues por los asirios en

paneles murales a gran escala, con la intención de proporcionar un fuerte impacto visual.

Documentos líticos

Estos ortostatos son en realidad documentos que registran las acciones bélicas y cinegéticas de los reyes, dos de los temas principales representados. Hay también numerosas inscripciones, que añaden comentarios a los acontecimientos y complementan la narración. Las escenas se suelen dividir en dos registros con bandas horizontales en las que se insertan las inscripciones.

Cuando la escena es única y de grandes dimensiones, las inscripciones se yuxtaponen. En ocasiones se superponen incluso a las figuras.

Otros temas habituales son simbólicos, como el culto al árbol sagrado. Se presentan también momentos de la vida cotidiana como escenas de banquetes o de navegación. Los asuntos míticos también están presentes. En la lucha del héroe contra fieras se expresa el triunfo del orden sobre el caos. El tono de las escenas es solemne y todo aquello que indica un gesto humano es excluido de la representación. Estos relieves se caracterizan por la uniformidad.

Para los ortostatos se emplearon piedras calcáreas y alabastro, materiales que, por su ductilidad, permitían cincelar los detalles de la indumentaria y la ornamentación. El color, aplicado en tintas planas, cubría las figuras, proporcionando un efecto brillante. Éste, sin embargo, se ha perdido por

completo. El volumen suele ser casi plano, ya que apenas sobresale del fondo. Puede mostrar, así mismo, una combinación de trazos profundos con volúmenes, que se resaltan a fin de obtener una mayor expresividad. Los fondos son lisos o con incisiones. No existe la profundidad espacial.

Las figuras se tratan con todo detalle y con independencia de su inclusión en el conjunto. De este modo, la indumentaria, la cabellera y la musculatura reciben un tratamiento minucioso y descriptivo, aunque no es así en el rostro, ya que los reyes asirios no tienen rasgos reconocibles. Las facciones parecen estar hechas en serie y se identifica a los personajes por los atributos que les otorga la jerarquía social. La musculatura de hombres y animales se representa en el momento extremo y de máxima tensión de la acción. La elección de representar el momento más violento de la escena aumenta el dramatismo.

La temática de los ortostatos asirios

En Asiria el relieve alcanzó su madurez en las escenas del palacio de Aurnasirpal, en Nimrud, datadas en el siglo IX a.C. (Museo Británico, Londres).

Las escenas reproducidas son verdaderas crónicas visuales de las atrocidades cometidas por el rey en sus campañas militares. La composición alterna franjas anchas y estrechas de relieves planos que apenas sobresalen del fondo. La talla presenta una técnica muy refinada y consigue crear una

expresión unitaria del conjunto. Son los primeros relieves que organizan una decoración mural de grandes dimensiones, siendo una exaltación de la conquista militar. Las tropas asirias se representan siempre en avance, mientras los enemigos se retiran. Estos mismos gestos y actitudes se repetirán posteriormente de forma convencional en otros ortostatos. Las acciones plasman el momento culminante, cuando ya se ha conquistado la ciudad, al tiempo que los fugitivos huyen despavoridos. El fondo indica el escenario en el que se desarrolla el suceso, pero las figuras no están situadas dentro de él ni hay una representación espacial como elemento significativo.

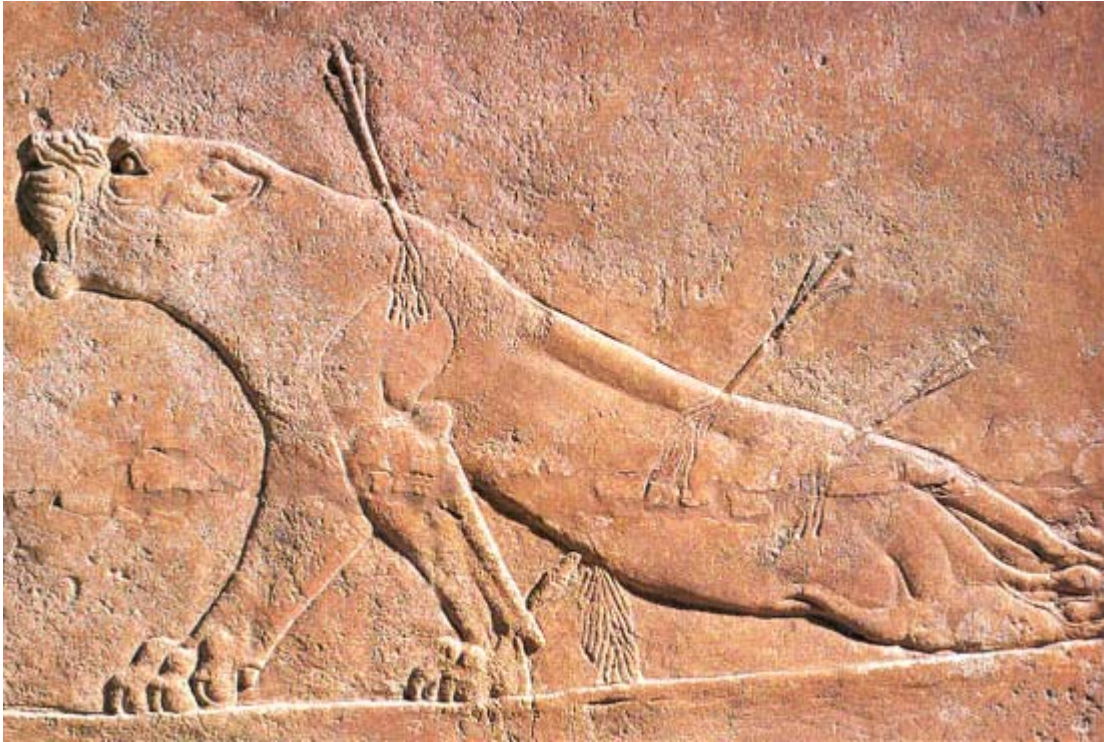
Los relieves del palacio de Asurbanipal en Nínive (siglo VII a.C.) alcanzan el cenit expresivo. Se combinan los dos tipos de composiciones, escenas distribuidas en grandes conjuntos y escenas separadas en frisos, pero que tienen relación entre ellas y forman una sola unidad. De éstas son significativas las que representan las campañas contra los nómadas de la península arábiga.

En las escenas cinegéticas la representación alcanza la máxima calidad y convierte a los animales en protagonistas absolutos, dejando en un segundo plano la figura del rey. En realidad no se trata de escenas de caza convencional. Representa cómo los reyes asirios practicaban la caza con animales que estaban enjaulados y se soltaban para darles muerte. En la representación se muestra el atento estudio del natural y la sensibilidad extraordinaria de los artistas. Sobre fondos lisos, los animales se distribuyen rítmicamente, creando grandes espacios

vacíos que aíslan las figuras y las realzan aún más. Los leones se representan en los momentos más estremecedores y los detalles se prodigan incluso hasta transmitir el dolor que sufren los animales, heridos por flechas mortales, como el león moribundo que arroja sangre por la boca o la leona que no tiene fuerzas para levantar las patas traseras del suelo. Ambas obras expresan un dramatismo conmovedor.



Obelisco Negro de Salmanasar III de Nimrud
(Museo Británico, Londres)



Relieve asirio de la leona herida (Museo Británico, Londres)

La glíptica en Mesopotamia

Los sellos eran motivos decorativos tallados sobre una superficie de piedra (lapislázuli, esteatita). Éstos se deslizaban sobre arcilla blanda para dejar la impronta marcada. Se formaban así secuencias sobre un fondo neutro, que podían ser de temas muy variados (figurativos, abstractos u ornamentales). En un principio, los sellos se utilizaron con la finalidad de proteger los recipientes de las ofrendas. Servían pues como amuletos e indicaban la propiedad del contenido.

Los primeros sellos tenían la superficie plana, pero hacia fines del IV milenio a.C. esta forma se sustituyó, de modo generalizado, por el sello del tipo cilindro (es decir, se grababa el dibujo sobre una superficie curva). Las improntas de los sellos actuaban como firmas en todo tipo de documentos escritos sobre tablillas. Éstos podían ser de tipo muy variado: inventarios, poemas, cuentas o también correspondencia.

Al principio (IV milenio a.C.) las representaciones se distribuían libremente, pero pronto se organizaron composiciones ordenadas con figuras de dioses antropomorfos, a las que se incorporarían animales domésticos y plantas con tendencia a la geometrización.

El uso del cilindro-sello tendría una gran influencia en la estructura de las composiciones figurativas a gran escala, ya que creó un ritmo al originar series continuas y simétricas. Estas composiciones se trasladarían a las decoraciones murales, constituyéndose entonces el característico friso que se encuentra en todo el Próximo Oriente.

En los sellos sumerios los motivos más usuales eran los banquetes rituales con figuras sedentes, bebiendo y comiendo. Otros motivos eran los héroes legendarios, Gilgamesh y su amigo Enkidu luchando con animales, así como las figuras antropomorfas hombre-toro. Las escenas forman composiciones y aparecen elementos dispuestos en frisos abigarrados en los que predomina la decoración. Surge así el «estilo de brocado», con tendencia a la ornamentación, que dará lugar a un friso

ininterrumpido con representaciones de animales enfrentados, plantas o flores. También se añaden formas abstractas y antropomorfas realizadas con un estilo lineal. A partir del dominio acadio las composiciones adquirieron mayor dinamismo y aparecieron, por primera vez, los dioses con formas humanas. Abundan, sobre todo, las escenas mitológicas con encarnizadas luchas entre dioses y demonios. Las figuras se individualizan y crean grupos separados sobre el fondo neutro. Se plasman también narraciones y se incluyen inscripciones en el centro.

Durante la época neosumeria se popularizó la representación de la figura orante ante la divinidad entronizada y desapareció, casi por completo, la variedad temática.

En los sellos asirios los temas plasman escenas agrícolas, cinegéticas, de banquetes y de divinidades. Abundan también las escenas de carácter lúdico con animales personificados.

Así mismo, hay escenas sobre la vida cotidiana. En los imperios babilónicos predomina la figura del héroe mítico Gilgamesh, luchando con leones o búfalos. Durante la segunda etapa surge una creación típica de figuras con altas tiaras y divinidades aladas.

Las taraceas sumerias

Durante las dinastías arcaicas de Sumeria se desarrolló plenamente la técnica de la taracea, es decir, la incrustación de piezas recortadas de

conchas, marfiles u otros materiales, dispuestas sobre soportes de barro o madera cubiertos de betún. Se forman, así, escenas que se aplican como decoración sobre objetos de uso cotidiano, tales como muebles o instrumentos musicales. Entre los objetos más apreciados decorados con esta técnica cabe citar el arpa de la reina Shubad (Museo de Irak, Bagdad), procedente del cementerio de Ur, que presenta delicadas escenas de animales fantásticos adornando la caja de resonancia. Los paneles de taraceas también decoraban los muros de los templos, junto a otros realizados en relieve de arcilla o metal. Los temas eran diversos y abarcaban tanto escenas militares como mitológicas o de la vida cotidiana. Entre las piezas más representativas se encuentra el *Estandarte de Ur*, del III milenio a.C. (Museo Británico, Londres). Se trata de una pieza muy conocida, llamada impropia­mente «estandarte», ya que en realidad se trata de un facistol, ornamentado en sus cuatro lados. Sus caras laterales presentan un mosaico de lapislázuli, en el que se han realizado incrustaciones de nácar trazando figuras. Las dos caras mayores reproducen escenas de la vida del pueblo sumerio.

La pintura mural en Babilonia y Asiria

Las pinturas de Til Barsip y Jorsabad

En Mesopotamia la pintura mural se utilizó en la decoración de los templos, desde la época protohistórica, con el fin de paliar la pobreza de los muros de adobe. De época protohistórica se conservan fragmentos del templo de Uqair, que tienen una escasa significación. En ellos se combina la figuración animal y humana con motivos ornamentales. Más importantes son las pinturas que cubrían el palacio de Mari, con representaciones que pertenecen a las etapas sumeria y babilónica.

De la etapa sumeria destacan las pinturas de la Sala de Audiencias. Éstas se distribuyen en cinco registros superpuestos presentando escenas de carácter religioso.

El tercer registro es el más completo, con una imagen de adoración a la diosa de la guerra Ishtar, en la que ésta aparece recibiendo ofrendas de otras deidades. Las figuras se caracterizan, sobre todo, por las actitudes hieráticas. La gama cromática utilizada es restringida, con predominio de los tonos ocres, rojos, blanco y negro.

De la etapa babilónica se conservan fragmentos de pinturas del siglo XVIII a.C., que reproducen temas religiosos, mitológicos y también guerreros. La representación mantiene la rigidez de la convención tradicional, incorporando algunos elementos decorativos nuevos y de mayor gracia, como los roleos de influencia egea y otros elementos vegetales de procedencia semítica, que gozan de más libertad expresiva.

Estos frescos se hallan distribuidos en paneles enmarcados por franjas de color, con dos escenas centrales superpuestas. La superior representa la investidura real en manos de la diosa Ishtar, quien entrega los atributos al monarca. En la inferior se halla una pareja de diosas con vasos manantes, dispuestas en absoluta simetría.

Palmeras estilizadas separan la escena central de otras figuras de esfinges y grifos alados, que se distribuyen a ambos lados en registros rectangulares superpuestos. Otras escenas representan los cortejos sacerdotales conduciendo toros para el sacrificio como ofrenda a la divinidad. En ellas predominan los tonos ocres y las figuras gozan de una mayor expresividad y viveza, que contrasta con la absoluta rigidez de las anteriores. En los palacios asirios la pintura mural cubría las estancias con escenas narrativas y decorativas.

Los contornos de las figuras se remarcaban con líneas negras sobre un fondo monocromo. Para el relleno se utilizaba una gama restringida de tintas planas en colores puros. Se distribuían en bandas horizontales superpuestas, que combinaban figuras zoomorfas con motivos geométricos.

Las pinturas de Til Barsip y Jorsabad

También se conservan algunos fragmentos procedentes del palacio construido por Tiglatpilésér III en la ciudad siria de Til Barsip (siglo VIII a.C.), que reproducen el desfile de los tributarios ante el trono del rey y escenas de guerra en las que se ajusticia a los prisioneros.

De mejor calidad son los frescos que se encuentran en la residencia K de Jorsabad, del reinado de Sargón II. En estos frescos abundan las bandas ornamentales con animales simétricos, genios alados y, así mismo, figuras de factura geométrica.

Sobre estos frisos se sitúan además otras escenas aisladas con representaciones del monarca ante el dios Asur. Predominan en estas composiciones los colores puros, rojo y azul, con toques de blanco y negro.

Los relieves esmaltados en el arte mesopotámico

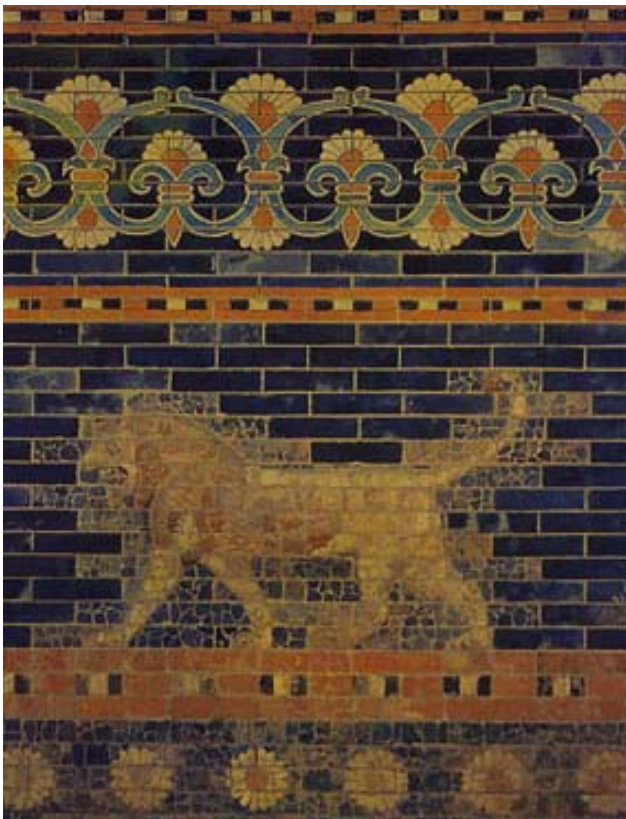
La técnica del ladrillo esmaltado, introducida por los casitas, tuvo una enorme difusión, ya que con ella se conseguía un efecto decorativo de gran impacto visual.

La estructura de los ladrillos permitió la construcción de muros gigantescos, técnica que fue llevada a cabo por neobabilónicos y también aqueménidas. Los asirios los utilizaron en los zócalos de los templos y para cubrir las paredes en las salas palatinas. Del templo de Nabu, del palacio de Jorsabad, se conserva algún friso con figuras aisladas zoomorfas y emblemas sagrados. Durante el período neobabilónico los ladrillos esmaltados adquirieron una enorme importancia, ya que adornaban calles y también puertas principales.

En Babilonia, la vía de las Procesiones estaba flanqueada por un muro cubierto de ladrillos esmaltados y moldeados con representaciones de

leones con las fauces abiertas sobre un fondo azul. Eran en total 120 figuras de dos metros cada una. Cabe suponer, por lo tanto, que debían causar un efecto impactante cuando se contemplaban. La Puerta de Ishtar, desde la que se inicia esta larga avenida procesional, estaba totalmente recubierta por figuras de toros y dragones en blanco sobre un fondo azul oscuro.

En el salón del trono del palacio de Nabucodonosor la pared está cubierta con ladrillos de hermosas estilizaciones y presenta columnas con volutas, enmarcadas por frisos con motivos florales. En la zona más baja hay un friso de leones. El fondo en azul oscuro contrasta con el celeste y marrón de los detalles.



Detalle del zócalo del palacio real de Babilonia
(Museo Pergamon de Berlín)

El arte de los aqueménidas o persas

Con Aquemenes y después con Ciro, Cambises y Darío, los aqueménidas (persas) establecieron y extendieron su poderío sobre el Próximo Oriente y toda Asia hasta la India.

Entre los siglos VI y IV aparece, principalmente en los palacios de Persépolis, en Irán, y de Susa, en Elam, un arte cortesano que exalta el poder de los soberanos de este inmenso imperio.

La meseta de Irán estaba poblada por tribus de medos y persas que se aliaron para vencer el dominio asirio. Aquemenes (700-675 a.C.) fue el fundador de la dinastía de los aqueménidas y, bajo la dirección de los medos, luchó contra Senaquerib II de Asiria. Su nieto, Ciro I, consiguió reagrupar a las tribus persas y vencer al rey de los medos. Entre los siglos VI y fines del IV a.C. se unificó la zona y Ciro II el Grande (558-528 a.C.) la convirtió en un imperio, conquistando el territorio medo e imponiendo su hegemonía en todo el Irán.

Posteriormente, conquistó Asia Menor, sometió las ciudades griegas de la costa y, en el año 539 a.C., conquistó Babilonia. El imperio finalizó en el 330

a.C., al ser incorporado a los dominios de Alejandro Magno.

Con el rey Darío I (521-486 a.C.) los aqueménidas alcanzaron su máximo desarrollo al dominar Egipto, la región del Indo, Tracia y, por último, Macedonia. Pero, con Artajerjes II (404-358 a.C.) y Darío III (rey de Persia entre el 335 y 330 a.C.) el imperio perdió definitivamente su esplendor.

El poder de los aqueménidas se basó en una monarquía absoluta de carácter teocrático. Los principios de la religión mazdeísta, que predica una moral basada en la elección entre el bien y el mal, fueron utilizados por la monarquía dirigente para sus intereses políticos. La cultura aqueménida recibió numerosas influencias y su arte se vinculó al de las civilizaciones mesopotámicas de donde tomó los elementos básicos, que reelaborados, adquirieron una impronta nueva, inequívocamente persa.

El arte aqueménida es, pues, un reflejo de lo que fue el imperio persa: un conglomerado de razas, pueblos, culturas y también religiones. Entre las peculiaridades de este arte cabe destacar el ritmo austero en la composición y también la impronta áulica, cuyo fin es glorificar al monarca.

La arquitectura persa

El urbanismo: la ciudad de Persépolis

La columna en el arte aqueménida

El arte funerario

Los restos más importantes de la arquitectura persa se encuentran en las ciudades de Pasargada, Persépolis y Susa. Durante el reinado de Darío I se definió plenamente el tipo constructivo que caracterizaría este arte. Se emplearon como materiales básicos la madera, la piedra y el ladrillo.

En el arte aqueménida el palacio era el edificio más importante. Éste consistía en el emblema del poder áulico y era una síntesis formal de diferentes elementos mesopotámicos, egipcios y griegos. Se construía sobre plataformas que se articulaban en terrazas de diferentes alturas. Su perímetro exterior tenía un recinto amurallado con almenas. La puerta monumental se hallaba custodiada por monstruos androcéfalos de piedra. Los diferentes niveles se comunicaban por escalinatas monumentales, con paramentos cubiertos de bajo-relieves.

Dentro del recinto había diversas construcciones, entre ellas, la residencia real, propiamente dicha, y la sala de audiencias o *apadana*, el edificio más original y característico del arte aqueménida.

Ésta se trata, en realidad, de una sala hipóstila, destinada a las recepciones reales, con numerosas columnas que soportan una techumbre arquivada de vigas de madera.

En la localidad de Pasargada se conservan los restos del conjunto palaciego de Ciro II. Son edificios aislados, que no llegan a formar un grupo unificado. Esta falta de estructura debe relacionarse con el hecho de que este palacio tiene su origen en el tradicional campamento nómada. Entre ellos se encuentra la sala de audiencias de planta rectangular, con pórticos en sus cuatro lados, y el palacio residencial, también con dos pórticos. En ambos casos las columnas son de madera, revestidas de escayola policromada.

El urbanismo: la ciudad de Persépolis

El ejemplo más representativo del urbanismo aqueménida es la ciudad de Persépolis, que simboliza la grandeza del imperio. Fue creada como santuario dinástico y como ciudad de culto. En su estructura urbana se refleja muy bien el antiguo politeísmo iranio, unido al culto del toro y a los ritos de fertilidad. Las columnas simbolizan la palmera sagrada. Las ofrendas de la gran procesión, celebrada con motivo de la fiesta del Año Nuevo, aluden a los frutos que el pueblo esperaba obtener de sus soberanos. La lucha del rey con el toro (o con otros animales fantásticos) y la del toro con el león recuerdan el zodiaco y el devenir de las estaciones. Abundan las rosetas, que tenían un valor mágico.

En la ciudad de Persépolis se construyó el conjunto más monumental de la arquitectura aqueménida, quedando, así, definidos plenamente los elementos estructurales. El grupo se alzó a lo largo de los

reinados de Darío I, Jerjes I (rey entre 486 y 465 a.C.) y Artajerjes I (465-424 a.C.). Todas las plantas de los edificios son cuadradas, modelo que a partir de entonces se adoptaría en la arquitectura y que se aplicaría también en las plantas de las diferentes edificaciones. Jerjes levantó la puerta monumental de acceso, situada en el noroeste y custodiada por toros colosales, tanto en el exterior como en el interior. En uno de los lados está la *apadana*, iniciada por Darío I y terminada por sus sucesores Jerjes I y Artajerjes I. Ésta se eleva sobre una plataforma con una escalinata de acceso excavada en la roca viva. En el otro lado se alza el salón del trono, precedido por un pórtico con columnas, la Sala de las Cien Columnas, que inició Artajerjes I, un verdadero bosque de columnas muy estilizadas de 20 metros de altura. Tras estas dos grandes salas, se alza un conjunto de edificios, destinados a las residencias de los soberanos, entre los que se encuentran los palacios de Darío I y Jerjes I, el harén, almacenes y otros servicios. En la zona sur, se agrupan unos edificios que se organizan en torno a varios patios; a diferencia del resto de las construcciones, no tienen relación entre sí y su distribución parece arbitraria, sin un plan de conjunto que los cohesione.

La columna en el arte aqueménida

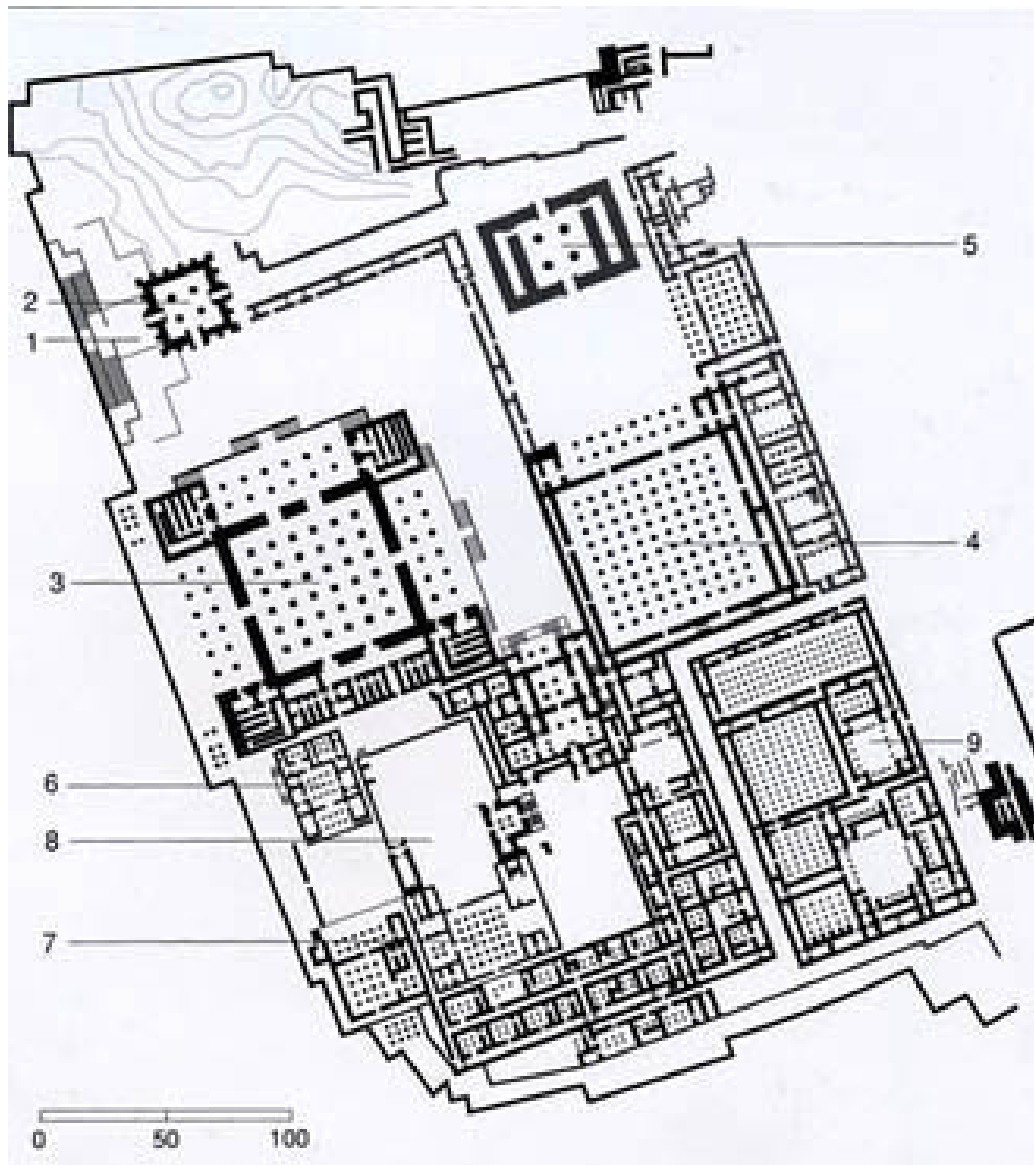
El elemento original del arte aqueménida es la columna, utilizada con profusión en todos los edificios. En un principio las columnas eran de madera, recubiertas de estuco pintado y con la basa de piedra decorada con estrías horizontales.

Algunas columnas de este tipo se conservan en Pasargada (Irán).

Posteriormente, se utilizó la columna de piedra en Persépolis, con un fuste estriado sobre una basa acampanada, decorada con motivos vegetales. El capitel es lo más original, de él sobresalen dos medios cuerpos de animales tallados, normalmente toros, dragones o un híbrido de hombre-toro. El peso de la viga descansa entre las dos cabezas. Esta decoración puede aplicarse directamente sobre el fuste de la columna o contar con elementos superpuestos, generalmente en forma de dobles volutas. Otra singularidad del arte aqueménida es el tratamiento de ventanas y puertas, que se tallaban directamente sobre grandes bloques de piedra, como si fuesen esculturas. Servían, por lo tanto, como soporte y refuerzo de los muros.

El arte funerario

En las proximidades de Pasargada se alzó el sepulcro de Ciro II, construido en piedra sobre un podium de siete escalones. Se trata de una sencilla estructura de planta rectangular con forma de vivienda, cubierta por una techumbre de losas pétreas a doble vertiente. Las otras tumbas de los soberanos se encuentran en las cercanías de Persépolis, en Naskh-i Rostam. Son tumbas rupestres -es decir, excavadas en la roca-, en las que la pared exterior se convierte en una fachada con cuatro columnas que sustentan un entablamento con ornamentación en relieves.



Plano del palacio de Dario I en Persépolis (Irán). A este palacio se accedía por una amplia escalinata (1) que conducía a la portada triunfal (2). Desde este lugar se accedía a la sala de audiencias (3) o al salón del trono (4), a través de otro pórtico (5). El resto del conjunto estaba ocupado por las dependencias privadas, el palacio de Darío I (6), el palacio de Jerjes (7), el harén (8) y la zona administrativa o tesoro (9)

Los relieves persas: una exaltación del poder imperial

El Friso de los arqueros en Susa

El relieve se utilizó con profusión en la decoración arquitectónica, en sustitución de la escultura de bulto redondo. Los relieves también se adaptaron a las edificaciones y fueron aplicados a las jambas, puertas y escalinatas. Los temas reflejaban la exaltación de la monarquía y la fastuosidad de la corte. A diferencia de los asirios, las representaciones persas no tenían intención narrativa y su monumentalidad enfatizaba la unidad imperial. La figura del rey todopoderoso representaba simbólicamente la personificación del bien en lucha contra seres monstruosos que encarnaban el mal.

En otras escenas, el soberano en su trono recibe a los tributarios del reino que se dirigen en procesión ordenada hacia él. Otra de las secuencias habituales es la vida cortesana, sobre todo escenas de banquetes. El orden seriado predomina en toda la representación, con figuras de perfil riguroso que desfilan en solemnidad formando de este modo frisos interminables.

La gran aportación del relieve aqueménida consiste en resaltar las figuras sobre el fondo. Éstas adquieren entonces una plasticidad desconocida, convirtiéndose en altorrelieves, en los que los detalles de los ropajes incluyen los pliegues.

En los relieves de Persépolis hay que destacar, por su importancia artística, una pareja de toros que tienen cabeza humana (cubierta por una tiara) y llevan barba. La fisonomía y los detalles reflejan, claramente, la influencia asiria. Las figuras de la escolta personal del monarca están labradas con una gran perfección técnica y refinamiento en los detalles. La procesión de los altos dignatarios de palacio se caracteriza por el ritmo de la composición.

El Friso de los arqueros en Susa

Instalados en Mesopotamia, los aqueménidas recibieron la influencia de sus predecesores asirios y su gusto por la decoración majestuosa. Éstos utilizaron la piedra en arquitectura y en las esculturas de la sala del trono, si bien en Susa y en Elam, concretamente, el ladrillo continuó desempeñando un papel fundamental. Se acentuó, pues, el convencionalismo en la representación del poderío y la grandeza, plasmando actitudes siempre idénticas y una solemnidad rígida e inmóvil. Una muestra de lo dicho es el *Friso de los arqueros* de Susa. Realizado en vivos colores, evoca a los guardias del Gran Rey, a los «Inmortales». Esta rica decoración, que tanto sorprendió a los griegos, pone de manifiesto de forma clara y rotunda el

parentesco del arte aqueménida con el asirio-babilónico. Pero, a pesar de las armas, la impresión de orden solemne, que emana de estas figuras repetidas que desfilan, impone (sea cual fuere su valor de protección mágica) la idea de un gusto del color por el color, dentro de la tradición mesopotámica del relieve esmaltado. En la rica gama de colores utilizados, sin embargo, falta el rojo. En aquella época dicha tonalidad no existía en los esmaltes vitrificados. Hay que destacar que el único factor de diversidad plástica que se observa es la diferencia en los motivos que adornan las túnicas, detalle mínimo en el conjunto, ya que cada figura mide metro y medio, aproximadamente. Sobresale, también, el realismo de los pliegues del ropaje de los arqueros.



Bajorrelieve de Darío I (Tesorería de Persépolis, Irán)

Las joyas en el imperio persa

En época aqueménida se generalizaron las joyas con entalles de gemas de colores y de pasta vítrea. El vaso típico de esta época fue el ritón en forma de cuerno, terminado por el extremo inferior en un torso de fiera o de monstruo. Efectivamente, las copas o vasos con forma de cuerno, rematadas en una cabeza de animal, tienen una larga historia en Irán y en el Próximo Oriente. En el I milenio a.C. este tipo de vaso, que se caracteriza porque la copa y la cabeza del animal se representan en un mismo plano, se encuentra en el norte de Irán. Posteriormente, en el período aqueménida la cabeza del animal se colocó, a menudo, al lado derecho de la copa, como puede observarse en el ejemplar de oro que se conserva en el Metropolitan Museum de Nueva York, que data del VI-V siglo a.C.

Este vaso se compone de varias piezas. La copa y el cuerpo del león y sus patas fueron hechas separadamente y luego unidas. La lengua del animal, algunos de sus dientes y el paladar son añadidos decorativos.

Manifestaciones artísticas fenicias

Generalmente se atribuye al arte fenicio las manifestaciones artísticas de la costa de Siria y del Líbano, mientras que pertenecerían al arte sirio todas las del interior. En el siglo XIX se hizo una valoración negativa del arte fenicio. Su originalidad consistía en no tener originalidad y se basaba en un gusto ecléctico, resultado de sus intensas relaciones comerciales con los pueblos de su entorno. En cada uno de sus géneros artísticos, presenta una influencia específica de la cultura de la cual proviene. Así, los marfiles fenicios muestran un fuerte influjo del arte egipcio y la influencia mesopotámica se detecta en la glíptica. La cerámica, por su parte, sigue los modelos de la del Egeo y los objetos de metal los del Cáucaso, Anatolia e Irán. Finalmente, la arquitectura fenicia se relaciona con la de Creta y Anatolia.

El arte fenicio comenzó en el III milenio a.C. en la ciudad de Biblos, siguiendo los modelos egipcios, bien patentes en el templo más antiguo, al igual que en las numerosas estatuillas votivas halladas en las proximidades del santuario. El arte fenicio se manifestaría, sobre todo, en objetos de intercambio fácil (como útiles de uso cotidiano) en los que se logró plasmar una gran maestría y perfección. Puede, pues, decirse que si bien los fenicios sincretizaron las influencias de las culturas circundantes, sin demasiada originalidad, ejercieron en cambio un papel determinante como difusores de las formas artísticas de estos pueblos por todo el litoral mediterráneo. Efectivamente, por este motivo la labor de los artesanos fenicios, diestros en

técnica, modelado y composición, fue apreciada de un modo generalizado.

Los fenicios: un pueblo de comerciantes

Expertos navegantes

Los fenicios eran tribus semitas que se instalaron en la franja costera del Mediterráneo Oriental, entre Siria y el Líbano, hacia el III milenio a.C., y que estaban organizadas en pequeñas ciudades. Nunca existió un estado fenicio unificado, sino ciudades-estado que rivalizaron entre sí por el monopolio comercial. Eran pueblos comerciantes y marineros cuya situación estratégica les permitió afianzar una economía textil y metalúrgica que exportaron hasta las costas del Mediterráneo Occidental. A fines del II milenio a.C., momento de máxima presión indoeuropea, las urbes fenicias adquirieron verdadera entidad propia y sus ciudades independientes, como Biblos, Sidón, Tiro y Ugarit, se convirtieron en importantes emporios comerciales. De ahí, que el arte, en directa relación con sus intereses comerciales, muestre un obvio eclecticismo.

La cultura fenicia fue un fiel reflejo de esta vocación cosmopolita, asimiladora de las más variopintas influencias. Su religión, de base cananea (bien documentada por los textos de Ugarit), asumió muchos elementos egipcios y mesopotámicos (atributos divinos, cultos, costumbres -como el uso

de sarcófagos-, arquitectura religiosa y funeraria). En su panteón destacaron El, dios supremo; Astarté, diosa madre de la fecundidad; y Melqart, el dios comercial de Tiro. La aportación fenicia decisiva fue el alfabeto de 22 consonantes. La escritura, fijada hacia el siglo X a.C., fue propagada por el proceso de «colonización comercial» que llevaron a cabo, influyendo también en la escritura griega. Los fenicios, originalmente agricultores y ganaderos, desarrollaron pronto una activa industria, basada en recursos propios o en materias primas importadas (metales, marfil). Comerciaron con la madera de cedro y abeto de sus bosques y con los productos manufacturados en sus propias factorías: bellos tejidos teñidos de púrpura, vasos metálicos, joyería, cerámica funcional (lámparas, ánforas y vasos de barniz rojo, figuritas), objetos de vidrio, marfil o hueso y sellos. Crearon también una amplia red de exportación-importación, que abarcó Mesopotamia, Egipto, Siria, Palestina, África, Arabia e incluso la India, y que luego se amplió a todo el ámbito mediterráneo.

Se convirtieron, así mismo, en intermediarios mercantiles de los productos de otros países, además de los propios. Algunas de sus ciudades acuñaron moneda desde el siglo V a.C.

Expertos navegantes

Los fenicios tuvieron también fama de expertos navegantes. Impulsaron la industria naval, creando diferentes tipos de barcos y desarrollando sistemas de orientación astronómica, como cartas de

navegación (periplos), que influyeron decisivamente en el mundo griego. Durante mucho tiempo se limitaron a realizar viajes comerciales, sin emplazar colonias. El fenómeno colonizador, con la instalación de grupos de población allende los mares, para explotar o controlar áreas de influencia mercantil, sólo adquirió importancia desde la fundación del enclave de Cartago (fines del siglo IX a.C.). Tiro parece haber tenido protagonismo en dicha expansión, que en fecha temprana tuvo puntos de apoyo en Chipre, lugar de colonización, importante mercado y también centro artístico. En el siglo IX a.C. los fenicios estaban ya en Cerdeña. Casi todas las regiones mediterráneas fueron visitadas por los mercaderes fenicios: Egipto, norte y oeste de África, Grecia, Sicilia, Malta, Etruria y el sur de la península Ibérica. La expansión debió realizarse por etapas: hasta el siglo VIII a.C. los fenicios establecieron factorías en puertos bien escogidos, al estilo de los centros comerciales mesopotámicos.

En los siglos VII-VI a.C., Cartago pasó a controlar e impulsar la red mercantil aprovechando la caída de Tiro ante Nabucodonosor (573 a.C.) y desarrolló una política propia de colonización, con nuevas fundaciones. Esta política comercial expansiva comportó también el que el arte fenicio tuviese una amplísima difusión. Es muy importante, por ejemplo, el volumen de objetos artísticos fenicios (cerámica, ungüentarios de pasta vítrea, estatuillas, ídolos, sarcófagos, etc.) hallado en Ibiza y en el sur de la península Ibérica. Las piezas, en su conjunto, destacan por la perfección técnica y la calidad de su factura.

Escultura, orfebrería y arquitectura fenicias

La excelente artesanía fenicia se manifiesta también en las piezas de orfebrería, las armas, los vasos de vidrio, las cerámicas esmaltadas y el marfil. Las figurillas femeninas de marfil reproducen formas egipcias y sirias, incorporándose a objetos de uso cotidiano como mangos de espejo o tapas de cajas. Los sarcófagos antropomorfos también son característicos, con acusada influencia egipcia y griega. En ellos destaca la cabeza tallada, que en los de carácter griego tiende hacia el naturalismo.

La actividad arquitectónica fue bastante pobre en el ámbito artístico. Algunos templos se alzaban sobre plataformas de piedra al modo persa.

En Biblos se halla el templo de los Obeliscos, cuyos muros son de piedra y adobe sin decoración, con numerosos monolitos de piedra sin labrar. Sin embargo, las piezas de orfebrería y las figuras de bronce, encontradas como exvotos y ofrendas en el templo, denotan el dominio de las técnicas metalúrgicas y el predominio de la influencia egipcia. Las figurillas de bronce se simplifican al máximo, reducidas a un esquema geométrico triangular en el que destaca el tocado cónico de la cabeza.

La arquitectura fenicia de comienzos del I milenio a.C. está, por lo general, poco estudiada. También la escultura ha dejado pocas obras.

El arte fenicio de esta época alcanzó su cumbre con la talla del marfil. Estos marfiles, que se han hallado

en Samaria, Nimrud y Hama, se diferencian claramente de los del II milenio a.C. Todos acusan influencias artísticas egipcias, mientras que los modelos de algunos proceden del Egeo.



Fascos de vidrio fenicios (Colección privada, Beirut, Líbano)



Estatuilla del dios Ba'al (Museo Nacional de Damasco, Siria)

El arte de los hititas

La península de Anatolia fue una de las cunas del Neolítico. Hacia mediados del VII milenio a.C. se encuentran algunos poblados como el de Çatal Hüyük, con santuarios de culto y viviendas de planta rectangular.

La civilización hitita, cuya formación duró varios siglos, tuvo su asiento geográfico en Anatolia (Turquía), prolongándose hasta Armenia y el norte

de Siria. Las primeras menciones de ese pueblo se encuentran en el Antiguo Testamento: los heteos.

La formación del imperio fue fruto de la conjugación de varios factores étnicos. En primer lugar, la población autóctona de la Edad del Bronce, hatti, cuya lengua y cultura influyeron decisivamente en el posterior reino hitita. Sobre este elemento se superpuso un conjunto de tribus indoeuropeas (palaitas, luwitas e hititas o nesitas), que entraron por el noroeste de Anatolia en los comienzos del II milenio a.C. Un tercer factor fueron los mercaderes mesopotámicos y, posteriormente, asirios, estos últimos instalados durante los siglos XX y XIX a.C. en Kanish. Los nesitas en los años 1800-1750 a.C. se impusieron sobre el resto de las poblaciones de Asia Menor, fundando un estado centralizado al que llamaron Hatti, que era el nombre del área donde se habían asentado.

La unificación política de Anatolia se debió a Anitta, quien pasaría a ser en la tradición hitita un héroe legendario. Labarna I (1680-1650 a.C.) instaló la capital en Hattusa y amplió las fronteras del reino, expandiéndolo por la Anatolia central. Sus sucesores extendieron su influencia hasta el norte de Mesopotamia (el país de los hurritas) y Siria. A partir del siglo XIV a.C., bajo el mandato de Suppiluliuma (1380-1336 a.C.), se inicia una expansión territorial que dará lugar a un imperio que domina al reino de Mitani y Siria.

Posteriormente, Mursil II (h. 1345-1320 a.C.) somete a Egipto. Hacia el año 1200 a.C. el imperio se derrumba por la incursión de los Pueblos del Mar.

La base de la economía hitita fue la agricultura y la ganadería. Los monarcas dieron gran importancia a la capital, cuya extensión fue ampliándose paulatinamente. El rey estaba a la cabeza de la sociedad. Siempre aparecía como un gran héroe, sobre todo después de las campañas militares. La batalla misma se consideraba una ordalía, en la que los guerreros participaban en rituales mágicos y prácticas mánticas. El hitita intentaba demostrar en todas sus actuaciones públicas, pero sobre todo en la guerra, que la justicia estaba de su parte. Un género típico de la historiografía hitita fueron las apologías y los edictos.

El arte propiamente hitita se forjó durante el siglo XIV a.C., momento en que este pueblo creó el reino más poderoso del norte de Asia Menor con el rey Suppiluliuma.

Las imponentes murallas de las ciudades hititas

La sociedad hitita se organizaba en ciudades amuralladas con muros ciclópeos, auténticas fortalezas, en los que se inscribían gigantescas figuras talladas en la roca. La unión entre arquitectura y escultura es una de sus características más originales. Las ciudades se construían sobre altiplanicies rocosas que como en la capital, Hattusa, tenían dobles murallas, siempre aprovechando el terreno escarpado. Además, numerosas torres reforzaban el conjunto. Para acceder había una única puerta de entrada en la muralla interior. Los edificios importantes, como palacios y templos, se levantaban sobre cimientos

de piedra con muros en los se combinaba el material, con losas de roca tallada en la parte baja (ortostatos) y de ladrillos de adobe sin cocer en las zonas altas.

La estructura de las construcciones era adintelada, con puertas enmarcadas por jambas de piedra de grandes dimensiones, en las que se habían tallado figuras guardianas (leones, monstruos). A veces las jambas se dejaban sin talla y adoptaban entonces una característica forma de monolitos redondeados en la parte superior. De los edificios palaciegos apenas quedan restos de los cimientos. Los palacios tenían una distribución modular, estructurada alrededor de patios.

Dentro de la ciudad había varios templos. Entre los excavados, cuatro descubren un complejo de planta irregular con un patio central, alrededor del cual hay un cinturón de salas para almacenes.

En el patio estaba el santuario propiamente dicho, que era un pequeño edificio, también con patio central rectangular, rodeado de estancias y una columnata en la parte opuesta a la entrada. Esta estructura se repite en el santuario de Yazilikaya, pero sin el complejo de estancias que circundan este edificio.

Escultura monumental y relieves en la civilización hitita

La escultura, inscrita en las puertas de las ciudades, presenta un carácter monumental y tiene sus mejores manifestaciones en las entradas de Hattusa. La Puerta de los Leones muestra figuras

amenazantes con volúmenes trabajados sólo de medio cuerpo, por lo que se reproduce únicamente la parte delantera del animal. En otra entrada, la Puerta Real, se halla la figura de un dios con un modelado vigoroso que casi se separa del fondo, aproximándola a la escultura exenta. En Alaça Hüyük, se encuentran unas esfinges protectoras en las puertas de la ciudad con un tratamiento de los volúmenes original, pues sólo sobresalen algunas zonas de los cuerpos androcéfalos, como la cabeza y las patas delanteras, mientras el resto queda subsumido en la roca, sin modelado alguno que lo evoque. Bloque pétreo y figura son inseparables, ya que se trabajó con una técnica muy próxima a la de los altorrelieves. Otros relieves rupestres de carácter religioso se encuentran en el santuario de Yazilikaya. En ellos se revela la intención integradora del arte hitita, ya que forman parte de la misma unidad rocosa con diferentes escenas que no siguen un plan coherente y global. Las figuras de los dioses están dispuestas en series de frisos que recorren los planos de las rocas creando volúmenes de un modelado energético. En la zona central se encuentra la escena más importante con las divinidades mostrando sus atributos animales.

