

A Comemoração da Vitória: O Banquete Triunfal Assírio

KATIA MARIA PAIM POZZER*

Os resultados apresentados nesta comunicação referem-se às conclusões preliminares do projeto de pesquisa “Guerra e Religião - Estudo de textos e imagens do mundo antigo oriental” em curso, que tem por objetivo compreender a relação entre a religião e os conflitos militares que marcaram a constituição do grande império neoassírio na Antiguidade, através da representação imagética dos simbolismos religiosos nas narrativas visuais da guerra. Este projeto de pesquisa conta com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq-Brasil) e da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio Grande do Sul (FAPERGS), cujas atividades são desenvolvidas no Laboratório de Pesquisa do Mundo Antigo (LAPEMA), do Curso de História da Universidade Luterana do Brasil (ULBRA).

O I milênio a.C. no Oriente Próximo (Fig. 1) pode ser qualificado como a idade dos impérios, pois do século IX ao século I a.C. foram criados cinco grandes reinados: o neoassírio, o neobabilônico, o persa, o helenístico e o parta. A Assíria estava localizada na região da planície entre o norte do rio Tigre e do rio Eufrates, conhecida como a Alta Mesopotâmia ou Djezireh, mais precisamente, entre as margens do Tigre e as colinas dos Montes Zagros. Importantes cidades desta região, como Nínive, Arbela e Aššur foram reunidas no II milênio a.C. para formar o estado assírio (JOANNÈS, 2000).

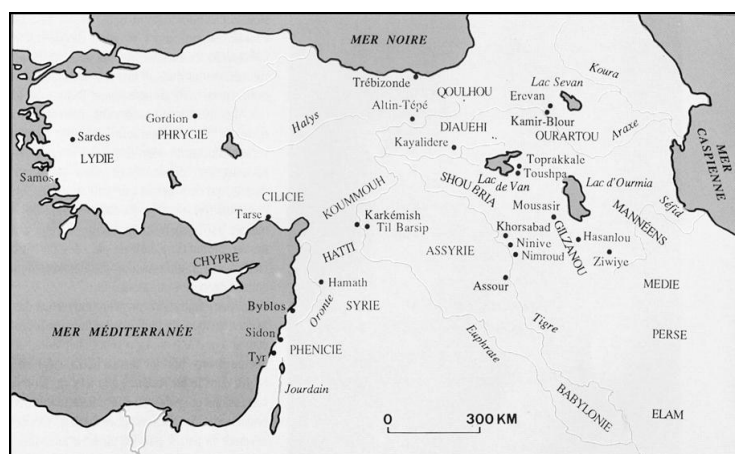


Fig. 1 - Mapa da Assíria adaptado de Beltrán y Marco (1996)

* Professora do Curso de História e Coordenadora do LAPEMA da ULBRA; Doutora em História pela *Université de Paris I – Panthéon-Sorbonne*; CNPq-Brasil, FAPERGS, ULBRA.

A formação deste império se deu em duas grandes fases: a primeira, do século XIII a.C. até o ano 1.000 a.C., iniciou-se com a emancipação local e regional até as primeiras expedições militares fora do território mesopotâmico, onde se destacaram os reis Tukulti-Ninurta I (1243-1207 a.C.) que venceu Babilônia e Tiglat-Piliser I (1112-1074 a.C.) que chegou até o Mediterrâneo. A segunda, do ano 1.000 a.C. até a queda de Nínive em 612 a.C., assistiu a extensão da hegemonia política, cada vez mais profunda e longínqua, do império assírio, desde Assurnazirpal II (883-859 a.C.) até Assurbanipal (668-631 a.C.). A destruição de Nínive, capital assíria, deu-se em 612 a.C., pela coalizão dos exércitos meda e babilônico levando ao fim um dos maiores impérios do antigo Oriente Próximo (JOANNÈS, 2001).

Para compreendermos a civilização e a arte assírias é preciso perceber este processo histórico, pois o desenvolvimento da cultura dependeu, diretamente, do que aconteceu nos campos de batalha. Como nos diz PARROT (2007:32): “Se os assírios conheceram uma fecundidade artística, foi para afirmar, iconograficamente, sua supremacia”.

No mundo mesopotâmico, o relevo sobre pedra foi uma das mais importantes manifestações artísticas. Os mais usados foram os baixos-relevos sobre lajes de alabastro, repartidas em duas ou mais partes, recobrando as paredes dos palácios, podendo ultrapassar 2m de altura. Seis reis assírios deixaram este tipo de relevo, em Nimrûd: Assurnazirpal II (883-859 a.C.); Salmanassar III (853-824 a.C.); Teglatphalassar III (745-727 a.C.) e Sargão II (722-705 a.C.); em Nínive: Senaqueribe (705-681 a.C.) e Assurbanipal (669-627 a.C.).

A prática cultural de criação destes relevos monumentais está associada ao momento político de construção de grande impérios. A maioria das cenas representadas evocam a guerra e as campanhas militares empreendidas pelos assírios contra seus inimigos.

Para a investigação destas imagens, utilizamos a metodologia baseada na obra de Erwin Panofsky, que divide o processo de análise visual em três momentos: realização da descrição pré-iconográfica, isto é, a enumeração dos motivos artísticos para cada temática; realização da análise iconográfica, ou seja, da identificação de imagens, estórias e alegorias e realização da interpretação iconológica, que é a descoberta e a interpretação dos valores simbólicos nas imagens. A iconografia é o tema e o

significado das obras de arte em contraposição a sua forma e iconologia é o estudo de ícones ou do simbolismo na representação visual (PANOFSKY, 1995:19).

Os Relevos nos Palácios Assírios

O sítio arqueológico de Nínive, atualmente território do Iraque, conheceu várias campanhas de escavações entre os anos de 1852 e 1932. Os arqueólogos mais importantes foram A.H. Layard, H.C. Rawlinson, R.C. Thompson e, mais recentemente, D. Stronach (CURTIS, READE, 1975).

Estas escavações identificaram dois palácios: um localizado a sudoeste, construído por Senaqueribe e conhecido com o “palácio sem rival” e outro, na parte norte do sítio, construído por Assurbanipal (RUSSEL, 1995:295). Na figura (Fig. 2) abaixo, identifica-se o palácio norte à esquerda e o palácio sudoeste à direita.

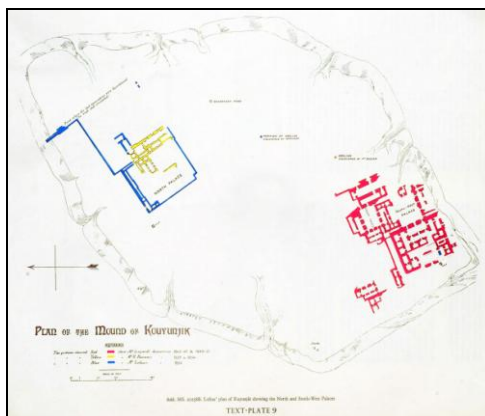


Fig. 2 – Plano de Nínive (BARNETT, 1976:24)

Dentre as maiores produções artísticas assírias encontram-se algumas das esculturas excepcionais que adornaram o palácio sudoeste de Senaqueribe, em Nínive. Uma delas é a Batalha de Til-Tuba (Fig. 3 e 4), uma composição artística elaborada sob o reinado de Assurbanipal¹ (668-631 a.C.), onde há muitos detalhes e a tradicional aversão assíria aos espaços vazios é usada para expressar o caos da guerra, com um movimento incessante de um painel à outro (LAYARD, 1853; CURTIS, READE, 1995; READE, 2006).

¹ Assurbanipal ocupou o palácio de Senaqueribe, seu avô e empreendeu uma grande reforma no local.



Fig. 3 – Relevo de Til-Tuba (CURTIS, READE, 1995:74-75)



Fig. 4 – Relevo de Til-Tuba (CURTIS, READE, 1995:74-75)

O relevo da Batalha de Til-Tuba ou do Rio Ulai, que mostra os assírios vencendo os elamitas no sul do Irã é, indiscutivelmente, a mais refinada composição em larga escala da arte assíria. A parte inicial do relevo foi perdida, a derrota do exército elamita é composta de três painéis, dentro de uma série de dez composições, que narram a história completa da campanha militar (WATANABE, 2008). Localizavam-se nas paredes da sala XXXIII do palácio sudoeste de Senaqueribe e foram esculpidos por ordem de Assurbanipal, em calcário fossilizado. A pedra, inexistente na região, foi trazida por Senaqueribe de Judi Dagh, na atual Turquia, de barco pelo rio Tigre. A data

da guerra de Assurbanipal contra o império elamita é incerta, há hipóteses indicando que teria ocorrido entre 663 e 653 a.C. (COLLINS, 2008:25).

O crescente caos da batalha é graficamente refletido em todo o conjunto do relevo do conflito, onde o rei elamita Tepti-Human-Insušnak, conhecido pelos assírios como Teumman, junto com seu filho Tammarītu são capturados e decapitados.

Mais adiante na cena, um carro elamita, com um soldado assírio segurando a cabeça triunfalmente, dirige-se para a Assíria, onde Assurbanipal aguardava o desfecho da batalha (Fig. 5). Acima desta cena pode-se ler a epígrafe (BAHRANI, 2008:39): “The head of Teumman, king of Elam, which a follower of my army, a common soldier, had cut off in the midst of the battle, they are bringing in haste to Assyria, to announce the news of victory”².

Além da narrativa central descrita, esse conjunto de relevos apresenta outros momentos da batalha. Os anais históricos assírios relatam que Teummam foi decapitado no meio da batalha de Til-Tuba, em 653 a.C., e sua cabeça foi carregada em um carro de guerra triunfal para a cidade de Arbela no norte da Assíria, onde foi exibida para a população e, finalmente, para o palácio em Nínive para compor a ornamentação do banquete comemorativo da vitória Assíria.

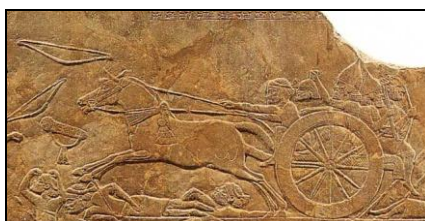


Fig. 5 – Carro de guerra com a cabeça de Teumman (CURTIS, READE, 1995:74)

Assurbanipal não participou pessoalmente da campanha contra o Elam e, paradoxalmente encontrou-se na posição de “caçador de cabeças”. Em outras sociedades que praticavam a decapitação, a não-participação na batalha era sinônimo de perda de prestígio. Para Assurbanipal, a decapitação de Teumman funcionou como evidência de seu papel ativo, como rei da Assíria, na campanha militar (BONATZ, 2005:94). Aqui o papel de “caçador de cabeças” é dado a um soldado comum e a morte

² A cabeça de Teumman, rei do Elam, que um servo de meu exército, um soldado comum, cortou no meio da batalha, eles estão trazendo depressa para a Assíria para anunciar a vitória.

de Teumman como um evento corriqueiro de guerra, sem o aspecto heroico. O fato de Teumman ter sido morto por um simples soldado se reveste de uma certa punição adicionada à própria morte, pois o rei não teve direito a uma execução cerimonial, Teumman foi reduzido à categoria de um soldado qualquer, perdendo sua condição de nobre real.

A particularidade desta narrativa é que a segunda parte dela, a da comemoração da vitória, foi encontrada no palácio norte de Assurbanipal em Nínive. O relevo, que é nosso principal objeto de análise, fazia parte do andar superior da sala S e, atualmente, encontra-se no Museu Britânico, em Londres (Fig. 6 e 7). Segundo BARNETT (1976:56): “A cena descrita no palácio de Nínive de Assurbanipal que mostra-o reclinado em uma cama sob uma videira, em presença de sua rainha, é certamente uma das mais memoráveis, mas também uma das mais enigmáticas da arte do Antigo Oriente Próximo.”

O Banquete Triunfal no Jardim



Fig. 6 – O Banquete Triunfal no Jardim – lado direito (COLLINS, 2008:136).

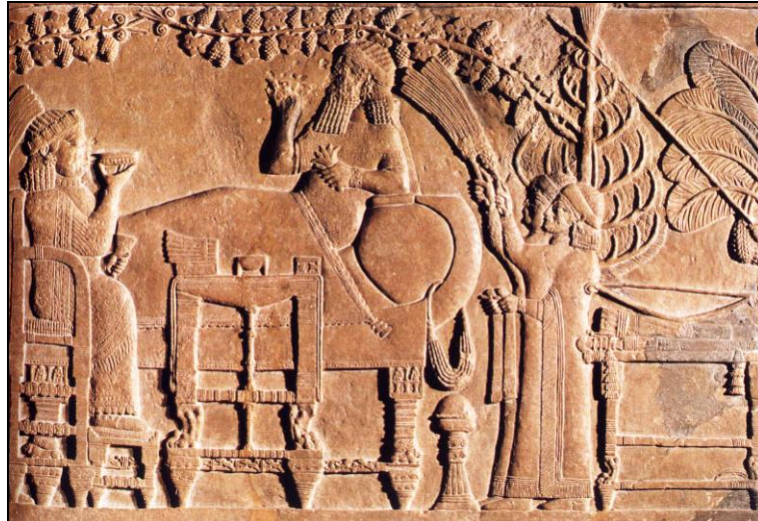


Fig. 7 – O Banquete Triunfal no Jardim – lado esquerdo (COLLINS, 2008:136).

A cena é a apoteose da glorificação de vários aspectos da realeza no ciclo do relevo, na sala S, do palácio norte e a mensagem de vitória e triunfo militar é revelada pela cabeça cortada do rei elamita Teumman. Além disso, os nobres elamitas são forçados a servirem o banquete, enquanto que os armamentos estão guardados, sobre uma mesa, ao lado do banco reclinado de Assurbanipal.

Vê-se o jardim real e uma fileira de mulheres e homens que tocam flautas e liras, e ao fundo deles vê-se árvores, palmeiras e pássaros. Vê-se servas que usam longas túnicas, faixas na cabeça, joias e estão com os pés calçados, duas delas carregam nas mãos bandejas com alimentos e outras carregam abanadores, todas elas estão caminhando na direção central onde o rei e a rainha se encontram.

Acima da cena temos uma inscrição fragmentada:

[...] x¹ [x x]-ti-šú SIG^{mes} i-ram-mu gi-mir mal-ki šá k[iš-šat.....]

[...] x [] LUGAL¹ meš šá KUR NIM. MA^{ki} šá ina KU-ti AN.ŠÁR u^d nin-líl ik-su-d[ā] ŠU-[(ā)ia]

[...]a(?) x[z]i-zu-ma nap-tan MAN-ti-šú-nu ŠU rame-ni-šú-nu e-pu-šá-ma ú-še-rib-u-ni x [.....].

Cuja tradução é:

[...] (cujas) boas (obras) eles (isto é, os deuses) amor, todos os príncipes de toda...

[...] Os reis do Elam, a quem, com o auxílio de Aššur e Ninlil, foram capturados.

[...] Estiveram (?), e suas próprias mãos, prepararam sua refeição real, e trouxeram-no diante de mim.

Como figura central da cena vê-se o rei assírio reclinado em uma cama, ele veste uma túnica adornada de símbolos e está coberto por uma capa um pouco abaixo da cintura, na cabeça usa uma tiara, tem seu braço direito levantado e na mão um cálice que leva na altura da boca, seu outro braço está encostado sobre o móvel e em sua mão esquerda segura uma flor de lótus, que é um símbolo da realeza. A frente do rei está a rainha assíria, Aššur-šarrat, sentada em seu trono, na cabeça ela usa uma coroa e está vestindo uma longa túnica ricamente adornada, em uma das mãos tem um cálice, e na outra mão segura uma flor, seus pés estão calçados. Eles bebem e escutam música, mas os olhos de Assurbanipal estão focados na cabeça de Teumman que está pendurada em uma árvore. Esta cena mostra, claramente, o banquete real consagrado à uma vitória militar sobre o inimigo.

Quando observamos o comportamento de Assurbanipal com a cabeça de Teumman, de uma perspectiva antropológica, surgem duas questões. A primeira se refere a natureza de caça a cabeças de Assurbanipal, pois a cabeça de Teumman não é apenas um troféu de combate e a prova da morte do rei, mas possui outro significado. Para a antropologia contemporânea, a decapitação é definida como um a forma coerente e organizada de violência, na qual a cabeça assume o sentido ritualístico específico, assim como o ato de pegar a cabeça, consagrá-la e comemorar de várias formas.

De acordo com esta definição, podemos admitir que Assurbanipal imprimiu ao ritual de decapitação um sentido antropológico, pois esta significação é muito diferente da forma que os assírios praticavam a decapitação na guerra para fins estatísticos, para contagem dos inimigos mortos. Aqui, ao contrário, a cabeça de Teumman retém o foco da atenção do ritual que foi consagrado e comemorado tanto nos textos como nas imagens.

A segunda questão é sobre os fatores que fazem com que a exposição da cabeça de Teumman seja um ato ritual potente: o fator político; o religioso e o da tradição. O fator político: assim como outras civilizações que praticavam a decapitação, a cabeça emerge como um símbolo político que possibilita a comemoração de um importante evento histórico, neste caso a derrota do Elam e a manutenção do controle ideológico sobre o passado. O fator religioso: a guerra de Assurbanipal contra o Elam, assim como

outras campanhas militares assírias, eram vistas como uma missão divina, como indicam numerosos textos. E o fator da tradição: Assurbanipal coloca o ritual da decapitação dentro da tradição imemorial quando cita o oráculo (BAHRANI, 2008:41): “I, Assurbanipal, king of Assyria, displayed publicly the head of Teumman, king of Elam, in front of gate inside the city, where from of old it had been said by the oracle: ‘The head of thy foes shalt cut off’”³.

O texto se refere ao cumprimento de uma profecia que destinava a vitória de Assurbanipal, decretada pelos deuses⁴, e é, ao mesmo tempo, uma justificativa para a guerra e para a vitória assíria, confirmadas pela exposição pública da cabeça do rei do Elam. A cabeça é a parte do corpo que atua como símbolo da evidência da vitória em todo o tempo da narrativa, pois a cabeça é a parte do corpo que confere a identidade da pessoa.

No documento conhecido como o cilindro B de Assurbanipal, que contém narrativas históricas e registros das guerras, há uma menção que diz (BAHRANI, 2008:41): “With the decapitated head of Teumman, king of Elam, I took the road to Arbela amid rejoicing”⁵.

A entrada triunfal de Assurbanipal em Nínive, a exibição da cabeça de Teumman, rei do Elam e a libação com vinho estão na inscrição (BONATZ, 2005:96): “At that time I grabbed in my hands that bow, I set it up over the head of Te-Umman, king of Elam”⁶. Não está clara a cronologia destes fatos, em todo o caso, a cabeça de Teumman deve ter sido preparada, talvez defumada, para ser conservada e servir à todos estes usos.

³ Eu, Assurbanipal, rei da Assíria, mostrei publicamente a cabeça de Teummam, rei do Elam, em frente dos portões da cidade onde o ancião tinha dito que a profecia do oráculo predizia: A cabeça de teus inimigos deve cortar.

⁴ Os mesopotâmicos utilizavam-se dos adivinhos para compreender e interpretar as mensagens criptografadas dos deuses, mas acreditavam, também, que os deuses poderiam se dirigir diretamente aos homens através da revelação. Juntamente com o exame das vísceras de animais sacrificados para este fim, a interpretação dos sonhos constituiu o procedimento divinatório mais antigo na Mesopotâmia (POZZER, 2008:176).

⁵ Com a cabeça decapitada de Teummam, rei do Elam, eu tomei o caminho (da Assíria) e enchi Arbela de alegria.

⁶ Naquele tempo eu peguei entre minhas mãos a taça, eu versei sobre a cabeça de Teumman, rei do Elam.

O Banquete Comemorativo

A partir do início do III milênio a.C na Suméria e do II milênio a.C em outras regiões da Mesopotâmia e da Síria, inúmeros documentos comprovam a existência de festins ritualísticos. A documentação iconográfica e epigráfica da antiga Mesopotâmia sobre os banquetes privilegia a esfera do poder real e religioso (JOANNÈS, 2001:716). A partir dela sabemos da realização de banquetes com a finalidade de celebrar uma importante vitória militar, a inauguração de um novo templo ou palácio ou a de tomar importantes decisões sobre o futuro.

Na documentação do Antigo Oriente Próximo é comum o ato de beber e brindar entre os deuses: casamentos sagrados, fertilidade e abundância, julgamentos, decisão dos destinos e a paz e a manutenção da ordem cósmica (GLASSNER, 2003).

Identificamos uma grande similaridade entre a cena do banquete de Assurbanipal e imagens de selos-cilindros elamitas do período arcaico, com cenas de casais divinos bebendo vinho. Uma hipótese é que Assurbanipal tenha escolhido esta cena para apropriar-se de uma fórmula de tradição elamita, de prosperidade e de bem-estar, como busca de legitimação religiosa/ideológica entre os elamitas recém conquistados.

A combinação particular de Assurbanipal nesta cena, com o rei, a taça e a videira estão associados a vários aspectos da realeza divina e à vitória e o triunfo sobre os inimigos, numa demonstração de poder, prosperidade e bem-estar. A videira é, desde o período arcaico, um símbolo da iconografia elamita (NYLANDER, 1999:82). O que, precisamente, explicaria a sua mutilação por parte dos conquistadores de Nínive (a coalização do exército meda e babilônico) em 612 a.C.

A situação de iconoclasmo em Nínive, com o rosto e as mãos mutiladas de Assurbanipal, de sua rainha e das taças de vinho, pode ser entendida como uma tentativa de destruição do gestual da comemoração (NYLANDER, 1999:75).

A Mutilação dos Corpos

A mutilação dos corpos é uma prática atestada na Mesopotâmia e no Egito antigos, na iconografia e na produção textual. A identidade do inimigo morto e do grupo

social ao qual ele pertence é colocado é colocado em evidência (MINUNNO, 2008:249).

Dentre as mutilações possíveis, a decapitação é a preferida, pois “a cabeça é a expressão da personalidade”, única e individual e quando ela é exposta, ninguém pode duvidar de sua morte. O corte das mãos é outro tipo de mutilação bastante utilizado sobretudo no Egito. As mãos também são uma marca da personalidade e cortá-las é um ato simbólico de grande força. A mutilação torna-se, assim, um instrumento de propaganda política.

A decapitação dos inimigos era um elemento indispensável na guerra assíria. Após a batalha elas eram mostradas como troféus e eram testemunhas do prestígio e da qualidade do exército vitorioso. O acúmulo de cabeças era um meio de mostrar o poder militar, mas uma cabeça anônima tornava-se um objeto anônimo. Raras foram as vezes que uma cabeça era nomeada. No período neoassírio, a conexão simbólica entre a cabeça como um troféu humano e a imagem de poder foram mais evidentes no reinado de Assurbanipal.

Existem inscrições parietais que contém a descrição dos acontecimentos reproduzidos nos painéis iconográficos. Um dos trechos diz que (RUSSELL, 1999:168) "The defeat of the troops of Teumman, king of Elam. At Til-Tuba, Assurbanipal, great king, strong king, king of the world, king of Assyria, defeated countless of his warriors and threw down their corpses".⁷

Podemos traçar um paralelo entre esta cena e a Epopeia de Gilgameš, quando ele leva a cabeça do monstro Humbaba para o santuário de Enlil em Nippur (V tablete, coluna VI: 10-15) (MALBRAN-LABAT, 1988). O ritual envolvendo a cabeça de Teumman confere à Assurbanipal o papel de detentor da tradição e de cumpridor dos desejos divinos. Mas, a ênfase dada à individualização da cabeça de Teumman, foi um novo conceito visual, criado no reinado de Assurbanipal, como triunfo real. Isto confere à prática de decapitação um sentido antropológico específico que sugere que este ritual era uma prática estabelecida no passado. A mutilação, em geral, e o ritual da decapitação, em particular, tornam-se um aspecto integrado deste sistema cultural.

⁷ A derrota das tropas de Teumman, rei do Elam. A Til-Tuba, Assurbanipal, grande rei, poderoso rei, rei do mundo, rei da Assíria, derrotou incontáveis guerreiros e atirou seus corpos na água.

Conclusão

Como podemos compreender estas narrativas artístico-históricas? Segundo o mito sumério “Enki, ordenador do mundo” a arte da guerra é o último dos atributos da civilização (BOTTÉRO, KRAMER, 1993). Assim, para os mesopotâmicos, a habilidade da guerra, da pilhagem e da morte estavam entre os aspectos de um comportamento civilizado.

Este conjunto de relevos é um dos mais expressivos da arte neoassíria e o tema central destas representações é a comemoração da vitória da guerra contra o Elam. Como narrativa principal o banquete nos jardins reais, onde somente o rei Assurbanipal e a rainha Aššur-šarrat são retratados, com a exposição da cabeça do adversário, o rei Teumman, como prêmio de guerra para a Assíria.

Entendemos que as imagens são representações de ideais, sonhos, medos e crenças de uma época e significam a apresentação de algo em substituição daquilo que se encontra ausente, tornando-se uma ferramenta de expressão e comunicação, pois são transmissoras de uma mensagem (BURKE, 2005).

Tais representações serviam como propaganda política, social, econômica, religiosa, com uma forte carga ideológica, que tinha como objetivo legitimar o poder dos governantes perante seus súditos. Mas também poderiam ser objeto de admiração da realeza em uma tentativa de perpetuação de sua imagem e, assim, de seu poder (MARCUS, 2000).

Estes relevos monumentais foram expostos nas paredes internas dos palácios e, portanto, sua circulação era restrita aos convidados do rei e às delegações diplomáticas estrangeiras. Os reis assírios construíram palácios para servir de núcleo administrativo, mas também como instrumento de propaganda, decorado de modo a impor ao visitante a impressão da esmagadora potência assíria. Esta decoração fazia, essencialmente, a exaltação da pessoa do rei e da evocação de seus altos feitos para seus contemporâneos e para toda a eternidade (SERRES, OLIVEIRA, SILVA, LIMA, POZZER, 2008:178).

REFERÊNCIAS

- BAHRANI, Z. *Rituals of War – The body and violence in Mesopotamia*. New York: Zone Books, 2008.
- BARNETT, R. D. *Sculptures from the north palace of Ashurbanipal at Nineveh (668-627 B.C.)* London: The British Museum Publications, 1976.
- BELTRÁN, F.; MARCO, F. *Atlas de Historia Antigua*. Zaragoza: Libros Pórtico, 1996.
- BLACK, J., GEORGE, A.; POSTGATE, N. *A Concise Dictionary of Akkadian*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2000.
- BONATZ, D. Ashurbanipal's Headhunt: An Anthropological Perspective. *Iraq* 49/1, 2005, p. 93-101.
- BURKE, P. *O que é história cultural?*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2005.
- CAD. *Chicago Assyrian Dictionary*. Chicago: The Oriental Institute of the University of Chicago, 1956-2006.
- COLLINS, P. *Assyrian Palace Sculptures*. London: The British Museum Press, 2008.
- CÓRDOBA, J.M. Le 'visage de la bataille'. La pensée militaire classique et l'étude de la guerre et du combat au Proche-Orient. In: ABRAHAMI, Ph. ; BATTINI, L. *Les armées du Proche-Orient ancien (III-Ier mill. av. J.-C.)*. Oxford : British Archaeological Reports, 2008, p. 135-150.
- CURTIS, J. E.; READE, J.E. *Art and Empire: Treasures from Assyria in the British Museum*. New York: The Metropolitan Museum of Art, 1995.
- GLASSNER, J.-J. La réception de l'hôte, le vivre et le couvert. *Dossiers d'Archéologie*. Dijon: Éditions Faton, n. 280, 2003, p. 44-47.
- JOANNÈS, F. A função social do banquete nas primeiras civilizações. In: FLANDRIN, J.-L.; MONTANARI, M. *História da Alimentação*. Tradução de Luciano V. Machado e Guilherme J. F. Teixeira. São Paulo: Estação Liberdade, 1998, p.54-67.
- JOANNÈS, F. *La Mésopotamie au 1^{er} millénaire avant J.-C.* Paris: Armand Colin, 2000.
- _____. (org.). *Dictionnaire de la Civilisation Mésopotamienne*. Paris: Robert Laffont, 2001.
- LAYARD, A.H. *The Monuments of Niniveh*. London: John Murray, 1853.
- MALBRAN-LABAT, F. *Gilgamesh*. Paris: Éditions du Cerf, s.d.
- MARCUS, M. Art and Ideology in Ancient Western Asia. In: SASSON, J. M. (ed.). *Civilization s of the Ancient Near East*. Peabody: Hendrickson Publishers, 2000. p.2487-2505.
- MOSCATI. S. *Como reconhecer a arte mesopotâmica*. São Paulo: Martins Fontes, 1985.

- MINUNNO, G. La Mutilation du corps de l'ennemi. In: ABRAHAMI, Ph.; BATTINI, L. *Les armées du Proche-Orient (III-Ier mill. av. J.-C.)*. Oxford: British Archaeological Reports, 2008, p.247-256.
- NYLANDER, C. Breaking the cup of the Kingship an Elamite Coup in Nineveh? *Iranica*, XXXIV, 1999, p. 71-83.
- PANOFISKY, E. *Estudos de Iconologia*. Lisboa: Editorial Estampa, 1995.
- PARROT, A. *Assur*. Paris: Gallimard, 2007.
- POZZER, K.M.P. A Magia na Mesopotâmia. In: FUNARI, P.P.; SILVA, J.G.; MARTINS, A.L. (orgs.). *História Antiga – contribuições brasileiras*. São Paulo: FAPESP/Annablume, 2008.
- READE, J. *Assyrian Sculpture*. London: The British Museum Press, 2006.
- RUSSELL, J.M. Sennacherib's Palace Without Rival Revisited: Excavations at Nineveh and the British Museum Archives. In: PARPOLA, S.; WHITING, R. *Assyria 1995*. Helsinki: University of Helsinki, 1997, p. 295-306.
- _____. *The Writing on the Wall: studies in the architectural context of late Assyrian palace inscriptions*. Winona Lake: Eisenbrauns, 1999.
- SERRES, R.S.; OLIVEIRA, S.T.; SILVA, S.S.; LIMA, J.S.; POZZER K.M.P. A Tecnologia da Guerra nos Relevos Neo-Assírios. In: *Revista de Iniciação Científica da ULBRA*. n.7, 2008, p. 169-179.
- WATANABE, C. The Classification of methods of pictorial narrative in Assurbanipal's Reliefs. In: *Studies in Ancient Oriental Civilization*. n.62, 2008, p. 321-331.