Artigo original
https://doi.org/10.54260/eb.v39i147.984
ESTUDOS BÍBLICOS

Arte, arquitetura e arqueologia do Antigo Oriente Próximo no debate contemporâneo e o problema da produção artística no Levante Sul – Parte 1

Ancient Near Eastern art, architecture, and archaeology in contemporary debate: the problem of artistic production in the Southern Levant – Part 1

Francisco Marques Miranda Filho*

* Mestre em Teologia e doutorando em Teologia (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo). Professor na Fundação Getúlio Vargas, Rio de Janeiro, Brasil.
francismir@hotmail.com

Recebido em: 06/07/2023
Aprovado em: 01/12/2023

Licença *Creative Commons* CC BY-NC 4.0

Resumo

O debate contemporâneo sobre o reconhecimento de que se produziu arte e arquitetura sofisticadas no Antigo Oriente Próximo alcançou um nível de maturidade investigativa, usando as ferramentas da arqueologia, mas também da estética, semiótica, história, entre outras. Dessa forma, os estudiosos concluíram que a arte mesopotâmica possui a mesma grandiosidade da egípcia e da grega. Apesar disso, parte da região que compõe o Antigo Oriente Próximo foi considerada periférica na comparação ao mundo mesopotâmico. O Levante Sul, lugar onde a maior parte da narrativa bíblica aconteceu se encontra nessa situação e é considerado periférico, não apenas na arte, mas também na arquitetura. Aderir a essa tese sem questioná-la é desconsiderar que as mesmas ferramentas usadas para classificar a arte mesopotâmica podem ser instrumentos de leitura crítica da arte levantina, considerando suas características peculiares, ainda que em menor proporção numérica e qualitativa. Não se pode relegar à minoridade periférica qualquer produção artística. A primeira parte deste artigo aborda o uso das ferramentas conceituais e críticas na classificação da produção artística do Antigo Oriente Próximo.

Palavras-chave: Arte. Arquitetura. Arqueologia. Antigo Oriente Próximo. Levante Sul.

Abstract

The contemporary debate on the recognition that sophisticated art and architecture was produced in the Ancient Near East has reached a level of investigative maturity, using the tools of archaeology, but also of aesthetics, semiotics, history, and others. Thus, scholars have concluded that Mesopotamian art possesses the same grandeur as Egyptian and Greek art. Despite this, part of the region that makes up the Ancient Near East was considered peripheral in comparison to the Mesopotamian world. The Southern Levant, the place where most of the biblical narrative took place is in this situation and is considered peripheral, not only in art, but also in architecture. To adhere to this thesis

abib
Associação Brasileira de Pesquisa Bíblica

without questioning it is to disregard that the same tools used to classify Mesopotamian art can be instruments for a critical reading of Levantine art, considering its peculiar characteristics, even if in a smaller numerical and qualitative proportion. One cannot relegate any artistic production to a peripheral minority. The first part of this article deals with the use of conceptual and critical tools in the classification of Ancient Near Eastern artistic production.

Keywords: Art. Architecture. Archeology. Ancient Near East. Southern Levant.

1 Introdução

O primeiro objetivo deste trabalho é identificar a existência de produção artística na execução dos objetos (artefatos, estruturas arquitetônicas etc.) que compõem o longo período nomeado pelos arqueólogos e historiadores como Antigo Oriente Próximo (AOP), e que, por sua vez, os caracterizariam como obra de arte. Definir um artefato como obra de arte é tarefa da ciência estética. Contudo, ao aplicá-la ao AOP, é necessário acrescentar, além da arqueologia, um corpo de ciências afins que ajudem a fundamentar a existência dessa arte.

Por sua vez, o objeto literário que compõe o texto da Bíblia Hebraica pode ser tratado como obra de arte literária, ao menos aquelas partes que compõem gêneros literários poéticos e narrativas épicas. Porém, num sentido mais amplo, todo o texto pode ser considerado uma obra de arte literária. A bem da verdade, partes importantes do texto bíblico, ou foram usadas em grandes obras da literatura mundial, ou as inspiraram. Contudo, não é dessa arte literária que se pretende tratar, mas da possibilidade de reconhecer que no mundo bíblico, aquilo que se desenrolou como história real, para além do texto em si, revela também a vida social de povos que produziram estruturas arquitetônicas e artefatos como registros de sua própria história. Nesse sentido, o segundo objetivo deste trabalho é propor uma investigação que permita identificar arte entre estes registros, em especial na região do Levante Sul, locus da narrativa bíblica.

Para ampliar a questão e ajudar na sua fundamentação, é preciso introduzir a investigação sobre a obra de arte no AOP. Será necessário delimitar esta rubrica geográfica e conceitualmente, tomando como ponto de partida os últimos trabalhos que unem diferentes abordagens científicas trazidas para auxiliar a arqueologia que se desenvolveu nos últimos vinte e cinco anos. A importância de situar a investigação nesse caminho é buscar um provável intercâmbio entre os povos vizinhos e a cultura do Israel antigo. Como será possível ver em alguns exemplos e no desenvolvimento argumentativo, aquilo que se propõe considerar obra de arte tem na cultura mesopotâmica exemplo significativo, e é preciso perguntar-se sobre o impacto dessa riqueza imagética na forma com a qual os artistas/artesãos do Israel antigo tenham realizados seus trabalhos.

Numa etapa seguinte, a argumentação considerará os elementos teóricos e críticos que compõem uma produção artística e como foram aplicados nos estudos mais recentes sobre o AOP. Isso só é possível porque a história da aparição da arte mesopotâmica enfrentou a comparação inicial e inevitável com a arte grega, para depois se desprender dessas referências, ganhando autonomia e traços típicos definíveis como arte que se desenvolveu naquela região. Essa tipificação da arte como arte mesopotâmica permitiu o reconhecimento da sua originalidade e potência artística, reconhecendo seu valor e técnica própria. Por isso, será preciso desenvolver alguns conceitos, tais como narrativa, representação e ritual, que são fundamentais para a definição da obra de arte produzida neste período.

O último passo, decerto o mais difícil, será apresentar o tratamento dado por diferentes estudiosos da arqueologia bíblica aos diferentes materiais que os sítios arqueológicos trouxeram à luz. A forma como a chamada arqueologia bíblica viu e reviu estes materiais terminou por relegar a produção do Levante Sul à periferia artística, se comparada à potência da arte mesopotâmica. Por fim, o trabalho pretende ser uma provocação reflexiva quanto à possibilidade de revisão do conceito periférico atribuído ao mundo em que a narrativa bíblica se deu.

Para dar cabo dessa tarefa, optou-se por dividir esta investigação em duas partes, compondo assim dois artigos subsequentes e interligados pelas premissas e conclusões propostas em cada uma das suas partes. A segunda parte tratará do último passo investigativo.

2 Arte e Antigo Oriente Próximo (AOP): delimitação geográfica e periodização

Para fins de entendimento, tomando o objeto deste trabalho que se ocupa da obra de arte do AOP, com os olhos voltados ao Levante Sul, entendemos por tal expressão a região que se estende da Turquia moderna ao Afeganistão, do Mar Negro ao Iêmen e a Omã. Pode-se incluir o Egito em alguns momentos, e de certa forma corresponde aproximadamente ao termo atual Oriente Médio. Contudo, o que esta expressão de fato engloba? De que modo ela funciona como uma rubrica de descrição e análise, e onde sua antiguidade começa e termina? Ainda é possível se perguntar, como é que esta área passou a compreender uma esfera cultural tão distinta e independente na imaginação erudita moderna? É possível continuar a tratar seu registro material como uma unidade significativa e, em caso afirmativo, por que e como? Ao falar "arte' do AOP, usamos um rótulo ou conceito consistente com noções prevalecentes ou persistentes em suas culturas constituintes, ou impomos uma construção moderna anacrônica e, portanto, inapropriada?

É preciso distinguir dois aspectos: primeiro, como foi a recepção crítica das antiguidades do Oriente Próximo no Ocidente, especialmente após a redescoberta do século XIX da antiguidade mesopotâmica. E, segundo, até que ponto se pode afirmar que o conceito ocidental moderno de arte é aplicável ao contexto do AOP. O termo introduz uma visão artificial ou enganosa das práticas antigas em relação à imagem, representação e processo, sugerindo uma esfera estética autônoma comparável às noções modernas de "belas artes"?

> A complexa história de recepção da antiguidade do Oriente Próximo envolvia rivalidades nacionais, locais contestados de autoridade cultural e social e circunstâncias institucionais únicas (Bohrer, 2003). Quando começaram a entrar nos museus da Europa Ocidental, os debates se voltaram para o significado histórico destes objetos e seu valor estético considerado em comparação com a arte grega. Se existe hoje um consenso (implícito e ambivalente) sobre o que constitui a "antiga arte do Oriente Próximo", isso se deve, em grande parte, às respostas modernas a esses artefatos inicialmente geradas pelos museus ocidentais. As práticas de exposição, tratamentos em manuais e a circulação de fotografias e elencos de monumentos selecionados, por exemplo, privilegiaram um grupo relativamente pequeno de objetos (principalmente esculturas) como destaques das civilizações bíblicas e dos predecessores da arte grega (GUNTER, 2019, p. 39, tradução minha).

Nas últimas décadas, especialistas do AOP, tais como Irene Winter (Cambridge) e Zainab Bahrani (Oxford), acabaram por reposicionar esta arte, em especial a Mesopotâmia ao lado do Egito, Grécia e Roma, como um campo independente da arte antiga. Contudo, é preciso definir melhor o que vem a ser o AOP.

O conceito mais comum é reflexo dos primeiros rótulos modernos. Em 1916, o egiptólogo e arqueólogo James Henry Breasted cunhou o termo "Crescente Fértil", mas as fronteiras do AOP flutuaram ao longo do tempo, e a geografia não é o principal fator definidor. Será possível, então, chamar de "antiga arte do Oriente Próximo" como a "antiga história do Oriente Próximo", representando a cultura mesopotâmica e sua rede de interações como sugere Porada (1965)?

A pesquisa de Frankfort (1970) definiu o AOP como a região geográfica que se estende da Turquia moderna e da costa leste do Mediterrâneo até o Irã. A originalidade e maturidade artística exigiam a estabilidade política encontrada apenas nos dois centros distintos do Egito e da Mesopotâmia. A interpretação de Frankfort assumiu um núcleo mesopotâmico cercado por "regiões periféricas" politicamente instáveis - Síria, Ásia Menor (Anatólia), e Pérsia (Irã) - cujas realizações nas artes visuais nunca corresponderam às suas reconhecidas realizações literárias. A suposta falta de originalidade seria especialmente verdadeira na Síria e na Anatólia. Outra pesquisa, a de Moortgat (1969), embora confinada ao Vale do Tigre/Eufrates, apresentou uma visão semelhante sobre as "regiões periféricas". A arte mesopotâmica, portanto, se tornou a "arte clássica do Oriente Próximo" e

> [...] formou o caule clássico central da antiga arte do Oriente Próximo, em comparação com o qual todas as outras artes, como a dos elamitas, hittitas ou fenícios, eram de importância apenas periférica (MOORTGAT, 1969, p. ix, tradução minha).

Usar a rubrica AOP para descrever e analisar seus restos materiais oferece vantagens e desvantagens. Permite cobrir longos períodos históricos como se fossem uma unidade desde a pré-história até os tempos da história, embora a perspectiva da longa duração talvez se aplique mais convincentemente a algumas áreas do que a outras. Por essa razão, é possível tratar de regiões mais amplas em ambos os períodos. De um lado, "os primórdios da arte" são abordados através do Mediterrâneo oriental e do Oriente Próximo desde o Egeu até o Vale do Indo, incluindo o Egito e a "África". Do outro lado, o "Antigo Oriente" cobre períodos históricos dominados por desenvolvimentos da arte na Suméria e Akkad, Babilônia e Assur, mas também incluindo capítulos sobre a arte no Iran, hititas, Síria, Chipre, e a arte minoica e micênica (GUNTER, 2019).

A questão é: de fato o termo persiste como uma unidade significativa para pesquisa e publicação em arenas acadêmicas e museus, ou representa, ao invés disso, um termo arcano e amplamente fossilizado? A reposta é sim, o termo AOP é uma convenção ultrapassada, mas útil para a vitalidade contínua como uma rubrica operativa, que descreve um domínio de pesquisa significativo, amplamente compreendido e entrelaçado. Toda essa pesquisa também se reflete nos títulos de publicações e organizações profissionais fundadas para essa tarefa.

Quando o AOP começa e termina? A história convencionou que começa com os primeiros registros escritos na Mesopotâmia e no Irã (final do quarto milênio a.C.), numa longa ocupação pré-histórica seguida de dinastias, reinos e impérios, no início do terceiro milênio a.C. Todo esse período serve às histórias de arte e da arquitetura. Além da Mesopotâmia, a sequência arqueologicamente definida do Neolítico, Calcolítico, Bronze e

Idade do Ferro fornece uma estrutura comum. Para definir seu fim, o AOP termina em meados do século VI a.C. As conquistas de Alexandre o Grande nos anos 330 a.C. também podem sinalizar esta divisão, bem como a formação do Império Aquemênida (550-330 a.C.) ou, mais especificamente, quando da conquista da Babilônia por Ciro em 539 a.C.

Historicamente, a redescoberta de antigas civilizações no Vale do Tigre e do Eufrates acontece como uma história de exploração arqueológica. Mas foi o papel dos estudiosos, inicialmente treinados em arte grega, que abraçaram, dentro de seu âmbito, os objetos recuperados da Mesopotâmia que foram realocados para museus nacionais em Paris, Londres, e mais tarde em Berlim. A chegada das antiguidades do Oriente Próximo precipitou um forte desacordo sobre sua qualidade estética. Apesar disso, a arte grega forneceu um paradigma à avaliação crítica, e muitos desses artefatos foram elogiados por sua sofisticação formal e habilidade técnica, fazendo com que as publicações os rotulassem não mais apenas como antiguidades, mas como arte.

A escultura, pintura e arquitetura do AOP emergiram como arte graças aos precursores da arte grega, mas o que de fato aconteceu é que as antiguidades dessa região se tornaram não mais os precursores "imperfeitos" da arte grega, mas obras visualmente poderosas e realizadas em comparação com as artes de qualquer época. A incorporação de obras do AOP em levantamentos da história universal da arte os colocou, de fato, tanto como antecessores influentes à arte grega, quanto como arte catalogada e classificada como tal, e ajudaram a estabelecer um "cânone", ou seja, um grupo seleto de "obras-primas". Novas perspectivas críticas nas últimas décadas avançaram na compreensão de sua sofisticação teórica.

3 Produção de arte no Antigo Oriente Próximo

Será que o AOP de fato produziu "Arte"? Existe uma categoria amplamente reconhecida de objetos e monumentos que os estudiosos concordam em abordar a partir desta perspectiva, e que ela se presta a métodos de observação, documentação e interpretação desenvolvidos para a disciplina mais ampla da história da arte. O rico e extenso registro textual da Mesopotâmia tem permitido que especialistas, recentemente, procurem identificar noções sobre a esfera estética através da análise detalhada do vocabulário que envolve imagens, decoração, o ambiente construído e a experiência estética de forma mais ampla. O estudo de bases filológicas permitiu-lhes examinarem palavras e expressões sumérias e acádicas preocupados com a resposta estética, como revelado em diversas fontes escritas: inscrições e correspondências reais, respostas a perguntas oraculares, hinos de templos e inventários de cultos, entre outros (SASSON, 1990; WINTER, 2002).

Textos descrevendo a fabricação de objetos ou a construção e o mobiliário de templos e palácios enfatizam a habilidade e o conhecimento desses artistas. Os termos empregados na avaliação das obras dão destaque ao valor intrínseco dos materiais componentes (metais preciosos ou pedras) e elogiam a mão-de-obra. Tomadas em conjunto com ou além de fontes escritas, evidências arqueológicas aprofundaram o significado cultural do mundo material (BAHRANI, 2003; EVANS, 2012). Isto permitiu documentar uma tradição específica e de longa data na Mesopotâmia, que combina estética e respostas emocionais, noções complexas e originais de representação, e uma ênfase na arena sagrada para a exibição de objetos de valor.

Novas abordagens para elaborar conceitos culturalmente específicos adotaram uma visão expansiva, procurando articular uma gama de atividades esteticamente ordenadas.

Há desafios metodológicos semelhantes na documentação ou interpretação da resposta estética em seus respectivos domínios que devem ser enfrentados. Os objetos e edifícios estudados que determinaram seu valor na antiguidade estão incompletos, faltando exatamente muitos dos materiais ou tratamentos de acabamento (pintura), ou incrustações feitas de metais preciosos ou pedras, por exemplo. Investigações recentes da policromia e do douramento em estatuária, esculturas em relevo e arquitetura reconhecem e abordam este fato crucial. Mesmo o suposto paradigma de artistas famosos e inovadores há muito tempo entrelaçados com as primeiras noções europeias modernas de individualidade e originalidade do artista e da própria autoria tem sido desafiada.

E o problema da autoria e do processo criativo, como resolver? É possível escrever história da arte, seja qual for a dimensão estética culturalmente definida, sem artistas? Os estudiosos promovem um forte contraste entre a Mesopotâmia e a Grécia com respeito a noções de originalidade e estilo pessoal. Há a tendência em enfatizar as condições de anonimato e de individualidade suprimidas em favor dos que governavam os artesãos empregados em palácios e templos do AOP. Teriam sido parte de um corpo de burocratas presos por fórmulas artísticas que, por sua vez, eram ditadas pelo conservadorismo político e religioso e perpetuadas por tecnologias orientadas à cópia, tais como grades e moldes.

Isso influenciou as percepções sobre a antiga Mesopotâmia. Mas especialistas em arte grega têm questionado cada vez mais a suposição de que a originalidade e a personalidade artística individual eram altamente veneradas ao longo da antiguidade clássica. Recentemente a pesquisa sobre a escultura grega desafiou um objetivo fundamental de sua moderna erudição: a busca para identificar as características originais e o estilo individual dos escultores mestres nomeados. Estudos técnicos demonstraram que a fundição de esculturas de bronze em grande escala exigia a reprodução mecânica de uma forma preliminar através do uso de moldes. Estudantes de literatura da Mesopotâmia reconsideraram as noções recebidas sobre originalidade, criatividade e voz autoral. Apareceram os nomes de autores individuais conhecidos e às vezes mencionados em um texto, como Kabtiilani Marduk, autor do Épico de Erra (FOSTER, 2011). Os historiadores começaram a explorar temas outrora considerados muito fora da antiga visão do AOP, como, por exemplo, a competitividade como um valor ou traço cultural distintivo, ou o papel crucial do nome e da fama de um indivíduo.

O que antes era restrito ao "excepcionalismo" grego na celebração da individualidade, as assinaturas preservadas em múltiplas categorias de objetos, incluindo gemas, arquitetura, pinturas murais, vasos e esculturas, aparecem apenas em uma pequena fração das antiguidades gregas, e nem sempre podem ser correlacionadas com estilos individualizados. Mas são conhecidos os textos administrativos, legais e outros os nomes de muitas pessoas que trabalharam como artistas ou artesãos treinados no AOP. A correspondência entre os reis neoassírios e seus estudiosos da corte é onde mais aparece o elaborado papel desses "especialistas" (GRIGOR, 2009; NADALI, 2012). Existe uma inscrição do rei neoassírio Esaradão (680-669 a.C.) que registra a consulta divina precedente à remodelação das imagens do culto babilônico alojadas no Templo Esbarra em Assur, onde aparece a resposta: "eles me revelaram os nomes dos artesãos (aptos) para completar o trabalho" (GUNTER, 2019, p. 13).

Afinal, a Mesopotâmia também tinha sua tradição de "grandes homens". O épico Sumério Enmerkar e o Senhor de Aratta credita Enmerkar, Rei de Uruk e Senhor de Kullaba, com a invenção espontânea de escrever para ajudar o mensageiro a recitar um longo relato oral. Reis neoassírios, especialmente Senaqueribe, reivindicaram não apenas o conhecimento especializado do trabalho com materiais para construção e decoração, mas

também a invenção de novas e complexas tecnologias para fundição de bronze (WINTER, 2008). Como na Grécia antiga, o projeto e a execução de edifícios e monumentos de grande escala "no chão" exigiam equipes de artesãos trabalhando para alcançar um estilo homogêneo. Mesopotâmia, Grécia e Egito, portanto, terminaram equiparadas no que diz respeito à produção de sua arte e ao valor que lhes foram atribuídos pelos estudiosos.

4 Conceitos de arte aplicados ao Antigo Oriente Próximo

A mudança de paradigma dos últimos vinte e cinco anos permitiu uma nova leitura e entendimento de determinados artefatos arqueológicos do AOP. Isso significou uma nova compreensão do material produzido por esses povos, que passaram a ser classificados como arte. Essa maneira nova de compreender tem a ver com aplicação de conceitos importantes usados por filósofos da arte e pela própria estética contemporânea. Além das características históricas preponderantes no modo de identificar os objetos, foram introduzidas uma série de elementos hermenêuticos novos, por exemplos: a ideia de representação aplicadas aos objetos, como a discutida em ensaio por Bonatz e Heinz (2019, p. 233-260); a narrativa contida em painéis e outros objetos menores, que se referem a eventos históricos propositadamente constituídos com sua simbologia interna, no entendimento do argumento de Collins (2019, p. 261-282); as relações entre a religião local e a ideologia política apresentadas por Pongratz-Leisten (2019, p. 283-308); as características cultuais dos ritos definidas em texto de Nakamura (2019, p. 309-332); e ainda a aplicação de conceitos de estética para a nova concepção de arte do AOP em Selz (2019, p. 359-382). Introduzir esses conceitos ampliaram a compreensão da arte mesopotâmica e permitiram colocá-la em pé de igualdade com a grega e a egípcia.

Nesta parte, a investigação pretende abordar, ainda que sinteticamente, estas contribuições, introduzindo apenas alguns pontos relativos às questões da representação, da narrativa e dos ritos cultuais. Elas, por si mesmas, são capazes de ampliar o escopo da arte produzida no AOP e como ela possui elementos suficientes para ser definida assim.

Tendo essa construção teórica como pano de fundo, será necessário perguntar-se acerca da possível existência de um 'cânon' (GANSELL; SHAFER, 2020) que ajude nessa classificação, e como encontrar um ponto de partida para identificar a mesma produção de arte a ser reconhecida, igualmente, embora em proporção menor, do material arqueológico do Levante Sul (WINTER, 2020).

4.1 Representação

Tornar presente algo ausente ou visível algo oculto é a definição primária de representação (BONATZ; HEINZ, 2019). Nesta parte, o centro da investigação se concentrará na aplicação "cultural", ou seja, será deixada de lado o tratamento dos processos neurológicos envolvidos na representação. Segundo Bonatz e Heinz, ao abordar os estudos da arte e arqueologia do AOP usa-se a ideia de representação, que é o processo pelo qual a significação é constituída, funciona por referência e substituição, e cria ambiguidade e alteração (WAGNER, 2005). A semiótica demonstra que a significação deve ser ainda mais diferenciada em significação e significado. A denominação de um objeto é uma denotação elementar e uma conotação que depende da ideologia, dos desejos e das necessidades.

A semiótica esclareceu que o ato de representação não cria algo visível nem tangível, mas sim uma imagem mental (denotação) e significados de segundo nível (conotação).

Isto significa que um objeto material (ou ação humana) pode representar algo que não está ali, mas existe na mente de qualquer pessoa que contempla o objeto ou ação.

A história da arte cuidou do funcionamento e do significado da representação no estudo e análise de restos materiais, ou "arte", e trata de fenômenos da esfera visível e tangível, de entidades imateriais em pinturas, esculturas, arquitetura e outros gêneros (PANOFSKY, 1972). Usando o esquema de Panofsky, pode-se começar com uma descrição pré-iconográfica, que lista os elementos que um pesquisador identifica no quadro, e estabelece o nível de denotações que podem ser capturadas. Subsequentemente, na reconstrução de significados do passado, o passo seguinte, descrição iconográfica, tenta encontrar conexões significativas entre os elementos individuais de uma imagem que formam um tema lógico. O resultado deve, portanto, levar à identificação do tema da figura. Outra conclusão possível é uma interpretação iconográfica, onde os significados simbólicos de uma imagem e as conotações que o produtor pretendia estão disponíveis ao pesquisador. Além disso há ainda as intenções pessoais de um produtor ou artista, os significados simbólicos das coisas, tópicos e os temas que refletem o conhecimento geral e os discursos de um determinado tempo, de um lugar e de sua população. Ao lidar com objetos, artefatos e "arte", a história da arte fornece às investigações arqueológicas uma maneira administrável de abordar uma busca pelo fenômeno da representação.

Por essas razões,

> [...] representar um passado é principalmente mediado por linguagem e textos escritos, ambos instrumentos primários de representação e ambos poderosos instrumentos na produção de 'verdade' e significados. A composição de textos requer, portanto, um tratamento crítico das palavras e conceitos. Uma abordagem discursiva mantém viva a consciência de que, 'arqueologicamente', representações do passado são uma 'construção' da história que sempre implica também a produção de significados - significados dados no passado às coisas estudadas e significados produzidos pelos estudiosos de hoje ao escrever a narrativa deste passado, cujo significado é assim apresentado neste processo de reconstrução da história, e constitui uma questão muito importante (BONATZ; HEINZ, 2019, p. 236-237, tradução minha).

Outro elemento teórico fundamental é a questão do simulacro ou simulação, pois ele pode dificultar o modo como se define a representação. O principal obstáculo para implantar esses conceitos é a não possibilidade de definir o que era (ou não era) uma imagem no AOP, embora Winter e Bahrani tenham lidado longamente com esse problema. Como sustenta Summers, o triângulo heurístico subjacente às definições clássicas de representação (uma coisa, sua imagem real e uma imagem mental) parte do pressuposto de que uma imagem é uma criação artificial, e que a imagem mental causa uma sensação, percepção ou concepção que corresponde à imagem real, mas não à coisa (SUMMERS, 2002). Mas, e se a imagem não for considerada como diferente da coisa? E se for uma encarnação, um simulacro, ou simulação, na qual a distinção entre realidade e imaginação é anulada? Neste caso, ela não pode mais ser chamada de imagem no sentido estrito; torna-se uma virtualidade (BAUDRILLARD, 1994).

Como exemplo dessa aplicação, pode-se tomar um objeto da arte neoassíria e seu vocabulário de representação: é a estátua do rei neoassírio Assurnasirpal II (Figura 1). O debate pode centrar-se no termo crítico acádio *ṣalmu*, geralmente traduzido como "imagem", não apenas para estátuas tridimensionais, mas também para estelas de pedra, relevos de rocha, desenhos, figuras e representações em selos, na medida em que funcionavam

como representações. Como representação é uma categoria analítica complexa, é preciso levantar algumas questões. A estátua do rei assírio representa um retrato de uma figura histórica?

Para Winter (2009), a imagem do rei é uma representação semiótica não mimetizada. É um retrato, ainda que a semelhança física não seja uma condição necessária para um retrato. É a dimensão política da representação que permitiu ao *ṣalmu* do rei assírio carregar todos os sinais humanos e divinos que constituem a imagem de um rei assírio.

Bahrani (2014) entende a *ṣalmu* do rei como um simulacro, no sentido de Baudrillard. Para o chefe de um estado não importa que a imagem seja mais do que o simulacro de si mesmo, porque isso já lhe dá o poder e a qualidade para governar. A paráfrase indica que o "retrato" do rei não busca semelhança física num indivíduo histórico, mas se destina representar o ideal da sua aparência divina (WINTER, 2009).

> A estátua de Assurnasirpal II ilustrada aqui [...] não tem tamanho real: mede apenas 1,13 metros de altura, fato omitido em quase todas as publicações mencionadas acima. Uma correspondência proporcional com o original do rei vivo obviamente não foi procurada nesta representação, pois seu objetivo principal não era copiar ou imitar um ser humano. Em vez disso, ela está de acordo com as pequenas dimensões das estátuas de culto mesopotâmicas que representavam deuses menores e podiam refletir uma posição hierárquica acessória aos grandes deuses. A tarefa de tal estátua não era igualar um sujeito humano ou divino, mas representar a suas eficácias (BERLEJUNG, 1998, p. 41, tradução minha).

Paralelo ao esforço em direção a uma correspondência absoluta com o real sobrenatural, a estátua de um rei, ou o relevo sobre uma estela ou rocha, aproxima-se de uma correspondência absoluta consigo mesma; e isto não é contraditório, é a própria definição do hiper-real (BAUDRILLARD, 1994). O *ṣalmu* é a estátua e a estátua é a coisa hiper-real, o simulacro da simulação, que se tornou viva com o nome inscrito do rei a quem se refere. Então por que se deve chamá-la de imagem, se era um ser por direito próprio? O *ṣalmu* tem uma qualidade pictórica e outra escultórica. Pode-se dizer com Winter (1997) e Fales (2009) que os assírios realmente se esforçaram em apresentar o *ṣalmu* pela semelhança física e precisão fisionômica, quando da produção de uma representação real. Este objetivo estético estava vinculado de tal forma por convenções rigorosas, que, aspirando a uma autenticidade atemporal, semelhança divina e extensão da personalidade, teriam proibido a apresentação de traços individualistas. A consistente frontalidade das estátuas reais, especialmente seus rostos, é um importante meio estético a este respeito. Ela permitiu que o simulacro do rei se distanciasse de um público humano e, em vez disso, olhasse para seus súditos e olhasse para os deuses - estes últimos, provavelmente a função mais importante da estátua, pois ela foi projetada para ficar no centro de um templo.

Figura 1 – Estátua do Rei Assurnasirpal II (883-859 a.C.). Nimrud, templo de Ishtar Belit Mati. Magnesita sobre suporte de dolomita avermelhada; h.- 1,13 m. © The Trustees of the British Museum ME 118871.



Fonte: The British Museum (2023a).

Exposto o conceito de representação e sua aplicação prática, Bonatz sustenta que o AOP oferece uma esfera cultural rica e relativamente bem documentada, na qual esse conceito se afasta significativamente da tradição ocidental. Ele quer dizer que os modos de representação dependem muito da ontologia de antigos objetos icônicos do AOP. Por sua vez, o vocabulário também testemunha uma complexa crença na poderosa vida das coisas. Estátuas e outros artefatos não foram criados como meras representações de suas referências, mas foram muitas vezes equiparados a suas referências.

> A estreita relação entre representação e realidade está enraizada em uma tradição muito antiga que remonta ao Neolítico. Ao longo dos milênios, porém, ela não se desenvolveu de forma estática e unilinear. Ao invés disso, ela foi em diferentes direções e transcendeu esferas que estavam além da atividade humana. Assim, simulacros, simulações e hiper-realismo tornaram-se os estágios finais de um sistema de representação autorreferencial e autopoiético, pelo menos no que diz respeito ao caso Neoassírio (BONATZ; HEINZ, 2019, p. 253, tradução minha).

4.2 Narrativa

Para simplificar, diz-se que narrativa é a representação de um evento ou de uma série de eventos (ABBOTT, 2008). É um fenômeno humano universal. A natureza da narrativa, objeto de muitos debates, não tem entre os teóricos concordância na sua definição. Um evento por si pode ser suficiente, embora possa haver eventos simultâneos e a presença

coordenada tanto de ação quanto de caráter (ALTMAN, 2008). Não podem faltar na história os elementos lineares básicos enquanto é contada. O discurso narrativo é uma forma de transformar a história, pode moldar vidas através dos relatos ouvidos e recontados, em textos e imagens.

A arte narrativa pode, portanto, ser definida como um relato ou registro de um evento narrado através de representação. Tais imagens não ilustram ou se referem simplesmente a uma história. Em vez disso, a narrativa é realizada através das imagens, isto é, a compreensão da história não depende de um texto escrito.

No entanto, é comum assumir uma relação íntima entre o pictórico e o escrito como se a narrativa fosse capaz de resolver a questão da imagem. O problema é que, ao contrário dos escritores, os pintores e escultores não contam, eles mostram (BAROLSKY, 2010). Artistas pictóricos ou escultóricos podem implicar uma narrativa, referindo-se ao que foi dito em palavras, mas as imagens raramente são organizadas sistematicamente como palavras em uma página. Por isso, sem algum conhecimento da história se torna difícil o processo de correspondência entre o visto e o que se pretende dizer na imagem. Os historiadores têm se concentrado, portanto, na busca do isomorfismo entre o verbal e o visual.

Collins sustenta que na arte mesopotâmica as composições muitas vezes tomam a forma de uma cena culminante representativa de toda uma história. Elas podem ser expandidas em complexidade para incluir momentos separados da ação em uma única cena ou cenas episódicas que se justapõem a eventos sucessivos. Todas estas abordagens podem ser combinadas em um único monumento (PERKINS, 1957). Tanto as cenas culminantes quanto as episódicas retratam uma ação que tem o potencial de ser "lida" e assim cumprir os requisitos da narrativa pictórica. Embora no AOP seja raro a realização da narrativa apenas através do imaginário, é amplamente aceito que a arte narrativa alcança um grau de sofisticação coerente na Mesopotâmia, especificamente com relevos neoassírios retratando cenas de batalha no período cerca de. 900-620 a.C.

As narrativas históricas podem ser identificadas já no período inicial dinástico II-III (2750-2350 a.C.), quando o sul da Mesopotâmia foi dividido em uma série de políticas ou estados municipais, competindo pelo acesso a recursos e influência. Durante esses séculos foi formulada uma linguagem visual que veio celebrar e representar a realeza como instituição central da sociedade (MARCHESI; MARCHETTI, 2011). Texto e imagem agora enfatizam que era obrigação do governante construir templos e sustentar os deuses. Assim, aparecem essas narrativas em exemplos como o da estela de UrNamma de Ur (2100 a.C.); ou no mais antigo monumento sobrevivente, no qual a história política toma o centro do palco, mas não às custas do mito e do ritual: é o caso da estela do Eannatum de Lagash (2500 a.C.) de Tello, conhecida como a "Estela dos Abutres" (COLLINS, 2019).

Um exemplo importante das dificuldades em estabelecer o núcleo narrativo de um trabalho artístico está ligado à guerra assíria e a forma como a estrutura da obra invoca o ritual para falar sobre os acontecimentos das batalhas, as dificuldades enfrentadas e as vitórias alcançadas. Observando com atenção os relevos da sala do trono de Assurnasirpal II (883-859 a.C.) do Palácio Noroeste em Nimrud, vê-se que ele enfatiza, sem ambiguidade, a natureza mitológica e ritual das atividades do rei. Aqui o rei não só é acompanhado por um deus em um disco alado, mas a divindade e o governante adotam uma pose idêntica, de modo que Assurnasirpal é um espelho do divino (Figura 2). Os elementos narrativos são distribuídos por registros paralelos que percorrem a extensão da sala do trono: as carruagens avançam para a batalha; um obstáculo natural, um grande rio, é atravessado sem esforço; uma cidade é sitiada; e o rei vitorioso retorna ao seu acampamento onde os

presságios são tomados e o inimigo derrotado é humilhado. Mas estes eventos não ocorrem em uma sequência linear.

Figura 2 – Assurnasirpal II, retorno de uma campanha vitoriosa. Nimrud, Palácio Noroeste (875-860 a.C.). Gesso; h. 91.44 cm. © The Trustees of the British Museum ME 124551.



Fonte: The British Museum (2023b).

Para Lumsden (2004), a centralização da conclusão da narrativa é parte de um código literário e visual compartilhado, um dispositivo retórico caracterizado pela interação entre o visual e arranjos sintáticos textuais. É verdade que o conteúdo dos relevos da sala do trono tem sido geralmente interpretado como uma cópia visual de textos históricos, mas seu papel principal foi revelar as realizações do rei assírio restabelecendo a ordem exigida pelos deuses.

O fundamental para o objeto do trabalho é identificar que esta abordagem de contar histórias é adotada para os relevos palacianos do século seguinte, quando narrativas históricas lineares que retratam a violência militar, inseridas em paisagens específicas e acompanhadas de legendas escritas, tornam-se a norma.

> Na Mesopotâmia, as primeiras narrativas visuais eram uma forma de representar, e assim tornar reais, as atividades rituais através das quais as relações obrigatórias entre os humanos e os deuses eram mantidas. Como a justiça estava nas mãos dos deuses, as transações e contratos humanos eram validados através de rituais (expressos por performance e imagens visuais); era dever dos deuses garantir que estes acordos não fossem esquecidos e que os infratores fossem punidos. Com o surgimento da realeza, a justiça divina foi mediada através do governante, que assumiu as obrigações da comunidade para com os deuses. A narração dos acontecimentos, que refletia a intervenção dos deuses nos assuntos humanos, era uma forma de os reis poderem demonstrar seu sucesso na imposição da justiça divina (COLLINS, 2019, p. 276, tradução minha).

Enquanto os textos narrativos serviam para estabelecer as ações e a base lógica para a resolução do evento, a arte narrativa transformou esta história linear em mito cíclico, com o intuito de garantir que o presente levasse ao mundo divinamente ordenado o passado, para que não fosse esquecido. Tais imagens visuais foram o meio pelo qual a relação simbiótica entre o rei e o deus fosse estabelecida e mantida. Elas assumiram algumas de suas formas mais impressionantes nos relevos narrativos neoassírios do século VII.

Quando os grandes palácios assírios de Nínive caíram nas forças invasoras em 612 a.C., algumas destas imagens esculpidas do rei e seus apoiadores tornaram-se o alvo de mutilação calculada (BAHRANI, 2004). Este ato destrutivo removeu os indivíduos da história, rompendo assim sua relação com o divino e destruindo o futuro.

4.3 Ritual

O último elemento conceitual a ser proposto nesta investigação é complexo e problemático, no sentido em que sua construção tem diferentes matizes, em especial no que tange à região e ao período que é objeto deste trabalho. Ou seja, falar de ritual necessita levar em conta as contribuições da ciência antropológica. Todavia, não há um consenso se elas ajudam a melhor caracterizar o ritual na Mesopotâmia. Nakamura (2019) sustenta que ao falar de ritual no AOP tem-se presente a leitura marcante que o considera uma das geografias cardeais para a fetichização ocidental do mito e do ritual. Isso advém da publicação de estudos antropológicos realizados por influentes estudiosos europeus que se tornaram conhecidos por suas interpretações dessas práticas, tais como Edward Burnett Tylor (escola antropológica do evolucionismo social), James Gerog Frazer (mitologia e religião comparada), Mircea Eliade (mitologia e ciência das religiões), René Girard, entre outros.

Mas também foi o orientalismo do século XIX que, de fato, alimentou as explorações do Oriente Médio e permitiu a abertura dessas leituras sobre ritual (BOHRER, 2003). Depois que se procedeu à decifração dos textos cuneiformes em meados do século XIX, os estudiosos reconheceram que milhares de tabletes de argila dos arquivos e bibliotecas da Mesopotâmia preservavam composições literárias, oráculos, encantamentos e encantamentos mágicos, textos de adivinhação e textos relacionados às práticas do templo e à instituição da realeza.

Por sua vez, o ritual também se tornou uma orientação significativa nos estudos históricos da arte. Nakamura reconhece que a trajetória nos antigos de estudos do AOP consistiu precisamente em tentativas de interpretar evidências representacionais e arqueológicas com referência aos abundantes registros textuais que documentam rituais de vários tipos (NAKAMURA, 2019). Para ela, muitos estudiosos ignoraram a complexidade do ritual: o fato de que ele é simultaneamente o objeto interpretado e o método de interpretação. E até muito recentemente, havia uma disposição dominante dos estudos do AOP em evitar discussões críticas sobre rituais, magia e mitos tomando os conceitos explicativos oferecidos por eminentes estudiosos da sociologia e antropologia.

O ritual tem sido caracterizado de várias formas: ação, desempenho, forma, qualidade, origem da cultura, sagrado, ou uma categoria universal de vida social. Catherine Bell (2009) conclui que o ritual é semelhante ao que o crítico literário Fredric Jameson chama de "ficção organizacional": um estratagema textual que implica a existência de um problema que o estudo vai resolver (JAMESON, 1981). Mas, para Nakamura, o ritual não é decididamente uma ficção. Rituais fazem lugar, criam tempo, incorporam significado e constituem práticas que transformam povos e mundos. Desta forma, eles são essenciais para a socialidade humana.

O esforço do ensaio de Nakamura é navegar num meio termo entre conceitualizações de rituais muito estreitas ou muito amplas. Ela pretende explorar certas abordagens produtivas para examinar a arte e a cultura material do AOP, porque é preciso ressaltar o terreno comum entre as abordagens arqueológicas e históricas da arte.

Ao tomar como ponto de partida a visão da arte anterior à era moderna, há de se concluir que até recentemente a compreensão do que é um ritual ou era "funcional" ou

"religiosa", ou seja, era uma abordagem interpretativa subjetiva da arte pré-histórica e antiga (HERVA; IKÄHEIMO, 2002). O exame da arte se dava através da lente do ritual mágico (CAUVIN, 2000; BATAILLE, 2005). Era uma tendência examinar a arte como uma janela para o ritual religioso e para a ideologia através de representações de conquista real, realização e caça, e simbolismo cósmico. Todavia, Nakamura ressalta que as perspectivas mais antropológicas abordam apenas uma amostra restrita dos aspectos multidimensionais do ritual.

Estas abordagens estão bem definidas numa intersecção de três discursos gerais sobre a antropologia do ritual: (1) O ritual como parte crítica de um sistema de crenças ou instituição social maior (DURKHEIM, 1995; TURNER, 1967, 1991); (2) o ritual como uma comunicação simbólica e expressiva (GLUCKMAN, 1965; LÉVISTRAUSS, 1969; DOUGLAS, 1996); e (3) o ritual que incorpora conhecimento e atividade (MAUSS, 1973; BOURDIEU, 1977). Em todas, o objetivo é compreender o trabalho que o ritual faz em seus contextos sociais particulares para produzir poder, desigualdade, identidade e diferença.

Doutra parte, Nakamura indica que estudiosos têm abandonado cada vez mais as caracterizações do ritual como um domínio distinto da vida social, de alguma forma afastado do pensamento racional e da prática cotidiana. O que se persegue são exames mais matizados das ambiguidades dos rituais e suas consequências sociais, materiais, econômicas e políticas específicas. Novos estudos demonstram que os significados e efeitos da prática ritual são multivalentes, e que sua relação com o campo social é mais ampla. É possível afirmar, então, que o ritual habita uma categoria especial e universal de experiência e do comportamento social. Contudo, os pesquisadores mais recentes procuram entender as várias maneiras pelas quais o ritual trabalha para desestabilizar noções e experiências fixas do ordinário e do extraordinário (BLIER, 2003).

Foram os arqueólogos sociais, segundo Nakamura, em especial os preocupados com a pré-história, que introduziram a reviravolta crítica no exame da categoria do ritual em si, procurando considerar o cotidiano, a ambiguidade e a eficácia do ritual além da arte e da linguagem. Preocupados com a pré-história do Oriente Médio e de outros lugares, eles desenvolveram estudos de rituais antigos que introduziram discursos produtivos sobre tempo, espaço, lugar, experiência multissensorial, materialidade, encarnação, práticas de memória, relações, e prática cotidiana. Passaram a incluir, ao ampliar seus escopos analíticos, aspectos representacionais, simbólicos ou expressivos, além de materiais usados na experiência do ritual. Deixou de ser suficiente apenas identificar rituais em cenas representacionais, e em evidências materiais para práticas culinárias, bem como a correspondência de descrições textuais com evidências arqueológicas.

Por essa razão, Nakamura defende que o ritual se torna algo que não é simplesmente representado, mas é potencialmente um aspecto do processo de representação em si. Análises recentes ressaltam a importância do ritual em práticas que vão desde a expressão de identidade à construção do espaço sagrado, memória e tempo, até a produção da ideologia e do poder político (NAKAMURA, 2019).

Nakamura identifica uma rara convergência positiva entre história da arte e arqueologia por meio da antropologia em torno de conceitos como atividade material e experiência multissensorial. Nesse encontro, não se pode deixar de lado as contribuições de Walter Benjamin, Georges Bataille e Theodor Adorno. Eles exploraram o caráter mais ambivalente e complexo do ritual e sua relação com o "sagrado" e o "secular". Também propuseram uma reflexão sobre suas formas e papéis particulares na modernidade, e ofereceram visões de mundo em que a arte e os rituais estão entrelaçados. É preciso ressaltar que

> [...] a arte nunca esteve apenas a serviço da tradição, da exposição e da comunicação, ela sempre teve, de fato, o potencial de fazer trabalho - engajar, transformar, proteger, memorizar - para produzir o sagrado, por assim dizer. Significativamente, esta capacidade se torna possível graças aos laços estreitos da arte com o ritual. Exemplos da pré-história, pelo menos na minha mente, fornecem algumas das demonstrações mais convincentes desta conexão - minha tradução (NAKAMURA, 2019, p. 314).

Figura 3 – Figuras apotropaicas de argila: Criaturas do Apsu.

GUARDIANS

Apotropaic Figure	Appearance	Function	Apotropaic Figure	Appearance	Function
1. FISH-CLOAKED APKALLU			2. BIRD-APKALLU		
Human with fish skin carrying bucket and purifier		To purify	Eagle-headed and winged human carrying bucket and purifier		To purify

DOORKEEPERS

Apotropaic Figure	Appearance	Function	Apotropaic Figure	Appearance	Function	Apotropaic Figure	Appearance	Function
3. KULULLÛ			4. URIDIMMU			5. LAḪMU		
Human head and arms + lower body of fish		To let in good	Human head and torso + lion lower body and tail		To let in good	Human with six curls carrying a spade		To let in good, keep out bad
6. KUSARIKKU			7. BAŠMU			8. UGALLU		
Human head and torso + horns and lower body and tail of a bull		To let in good, keep out bad	Snake with copper axe in mouth		To let in good/keep out bad	Human body + lion head and upright ears (of donkey?) + feet of a bird; one hand raised holding dagger and in other lowered hand, a mace		To keep out bad
9. DOGS			10. GIRTABLULLÛ			11. LATARAK		
Dogs bearing five different colors		To keep out bad	Human head and arms + legs and feet of a bird + scorpion tail (winged and unwinged)		Unknown	Human figure in lion's pelt carrying a whip (including head)		Unknown
12. LULAL			13. MUŠḪUŠŠU					
Human with raised fist		Unknown	Snake body + horns + lion's forelegs + bird's hind legs		Unknown			

Fonte: Nakamura (2019, p. 321).

Nota: Ilustração original de *Gods, Demons, and Symbols of Ancient Mesopotamia: An Illustrated Dictionary, de Jeremy Black and Anthony Green, illustrations by Tessa Rickards. Copyright © 1992. Com a permissão da University of Texas Press e © The Trustees of the British Museum. Adaptado por Carolyn Nakamura e redesenhado por Mel Keiser.*

Da mesma forma que foi apresentado um exemplo nos conceitos de representação e narrativa, no ensaio de Nakamura, a figura 3 expõe as figuras apotropaicas retiradas em desenho dos objetos, painéis, estelas, esculturas pequenas e grandes, que revelam parte da riqueza artística na representação do religioso ritualístico da cultura mesopotâmica.

Os aspectos visuais e materiais da prática apotropaica revelam que o poder divino tolera tropos de liminaridade e de transgressão. As histórias e identidades das figuras apotropaicas fazem nascer várias formas míticas e sobrenaturais associadas à civilização e à proteção da humanidade. As figuras *apkallu* representam os sábios antediluvianos mitológicos que primeiro trouxeram as artes da civilização para a humanidade. Abaixo deles, os "inimigos derrotados" consistem em onze "monstros" criados pela divindade feminina Tiamat, que se tornaram os servos de Marduk (LAMBERT, 2013). Estes monstros fornecem figuras apropriadas de proteção, fazendo com que os poderosos subversivos saiam derrotados e redirecionados pela vontade e domínio divinos. Mas os seres apotropaicos assumem atributos diferentes, dependendo da natureza de seu caráter. Os *apkallus* atuam como purificadores e exorcistas para expulsar e afastar as forças do mal, enquanto monstros, deidades menores e cães defendem a casa de intrusos demoníacos (WIGGERMANN, 1992). O que surpreende é a maioria dos personagens exibindo formas compostas de animais e humanos.

As formas híbridas revelam uma comunhão de coisas geralmente tidas como opostas ou diferentes umas das outras. Misturar seres humanos e animais neste contexto pode simplesmente apresentar uma forte combinação de vários traços e capacidades desejáveis, de acordo com Nakamura.

> Elas também podem capitalizar a tensão entre as concepções mesopotâmicas de um mundo humano estruturado e civilizado e um mundo natural caótico e indomado. Os híbridos materializam uma unidade de si e de outros, humanos e animal como um ser equívoco que é ao mesmo tempo conhecido e controlável, e desconhecido e incontrolável. Como seres intermediários, os híbridos incorporam o potencial, a transição e a semelhança na diferença. Como encarnação da liminaridade, eles são geralmente associados ao poder perigoso - minha tradução (NAKAMURA, 2019, p. 324).

Os *apkallus* têm um formato diminuto, ou seja, são pequenos, e, com isso, o poder é mais bem direcionado e controlado. Por causa dessa escala miniaturizada, a variedade de desejos e ações humanas conjugam atividades de jogo e fantasia, que acabam mediando essa relação entre os *apkallus* e seus devotos. Assim, no reino do jogo, o ser humano é livre para "dominar" qualquer relação, ser, realidade ou poder, e permanecer imune a qualquer apreensão ou consequência relativa a suas ações. Isto se torna ainda mais verdadeiro quando o jogo é circunscrito por relações humano-objeto. A materialidade específica das figuras apotropaicas como objetos em miniatura, portáteis e enclausuráveis proporciona assim uma forma ideal para canalizar o poder protetor em certos locais. As figuras apotropaicas servem ao uso cotidiano, enquanto interferem ou não na religiosidade devocional de quem os possui.

Há ainda um último aspecto importante na compreensão do ritual. É preciso despojar-se dos discursos que reduzem o ritual à magia e religião, e que se tornaram uma estrutura dominante para a compreensão de muitas culturas e rituais antigos. Para Nakamura, ritual é tanto um modo de mudança transformador, quanto um modo de manter a tradição e o poder. Na maioria dos casos, a força do ritual emerge de uma tensão sutil entre estes dois modos. Significativamente, esta tensão é mantida através de produções e práticas

incorporadas e multivalentes. Não é simplesmente derivada de uma crença ou conceito. Para Nakamura, o ritual constitui um conjunto particular de cultura, tempo, espaço e materialidade. Ele faz e refaz aquilo que muitas vezes mantém grupos e sociedades unidos, e lhes permite mudar e suportar.

5 Considerações finais

A mudança de paradigma dos últimos vinte e cinco anos permitiu uma nova leitura e entendimento de determinados artefatos arqueológicos do AOP. Isso significou uma nova compreensão do material produzido por esses povos, que passou a ser classificado como arte. Essa maneira nova de compreender tem a ver com aplicação de conceitos importantes usados por filósofos da arte e pela própria estética contemporânea. Além das características históricas preponderantes no modo de identificar os objetos, foram introduzidas uma série de elementos hermenêuticos novos.

Os três conceitos apresentados nesta primeira etapa do argumento, representação, narrativa e ritual, são apenas parte da fundamentação desenvolvida pelos estudiosos para estabelecer que tipo de arte foi produzida e qual sua relevância para aqueles povos do AOP. Reconhecer a existência de uma produção artística desse porte coloca a arte mesopotâmica na categoria similar àquela atribuída a arte grega e a egípcia.

Na segunda parte deste trabalho que dá continuidade ao argumento, serão examinadas as razões que estabeleceram o grande contraste entre a arte produzida no locus bíblico por excelência, Levante Sul, e a monumental arte produzida no Egito e na Mesopotâmia.

Referências

ABBOTT, Horace Porter. *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

ALTMAN, Rick. *A Theory of Narrative*. New York: Columbia University Press, 2008.

BAHRANI, Zainab. *The Graven Image:* Representation *in Babylonia and Assyria*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2003.

BAHRANI, Zainab. The King's Head, *Iraq,* London, n. 66, p. 115-119, 2004.

BAHRANI, Zainab. *The Infinite Image:* Art, Time and the Aesthetic Dimension in Antiquity. London: Reaktion Books, 2014.

BAROLSKY, Paul. There is No Such Thing as Narrative Art. *A Journal of Humanities and the Classics*, Boston, v. 18, n. 2, p. 49-62, 2010.

BATAILLE, Georges. *The Cradle of Humanity:* Prehistoric Art and Culture. New York: Zone Books, 2005.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan Press, 1994.

BELL, Catherine. *Ritual Theory, Ritual Practice*. New York: Oxford University Press, 2009.

BERLEJUNG, Angelika. Die Theologie der Bilder: Herstellung und Einweihung von Kultbildern in Mesopotamien und die alttestamentliche Bilderpolemik. *Orbis Biblicus et Orientalis*, Fribourg and Göttingen, n.162, p. 41-45, 1998.

BLIER, Suzanne Preston. Ritual. *In:* NELSON, Robert; SCHIFF, Richard (Ed.). *Critical Terms for Art History*. Chicago: The University of Chicago Press, 2003. p. 296–305.

BOHRER, Frederick Nathaniel. *Orientalism and Visual Culture:* Imagining Mesopotamia in Nineteenth Century Europe. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

BONATZ, Dominik; HEINZ, Marlies. Representation. *In:* GUNTER, Ann Clyburn (Ed.). *A Companion to Ancient Near Eastern Art*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2019. p. 233-260.

BORDIEU, Pierre. *Outline of a Theory of* Practice. Cambridge: Cambridge University Press, 2013.

CAUVIN, Jacques. *The Birth of the Gods and the Origins of Agriculture*. Cambridge: Cambridge University Press, 2000.

COLLINS, Paul. Narrative, *In:* GUNTER, Ann Clyburn (Ed.). *A Companion to Ancient Near Eastern Art*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2019. p. 262-282.

DURKHEIM, Emile. *The Elementary forms of Religious Life*. New York: The Free Pres, 1995.

DOUGLAS, Mary. *Natural Symbols:* Explorations in Cosmology. London: Routledge, 1996.

EVANS, Jean. *The Lives of Sumerian Sculpture:* an Archaeology of the Early Dynastic Temple. New York: Cambridge University Press, 2012.

FALES, Frederick Mario. Art, Performativity, Mimesis, Narrative, Ideology, and Audience: Reflections on Assyrian Palace Reliefs in the Light of Recent Studies. *Kaskal*, Venezia, v. 6, p. 237-295, 2009.

FOSTER, Benjamin. The Person in Mesopotamian Thought. *In:* RADNER Karen; ROBSON, Eleonor (Eds.). *The Oxford Handbook of Cuneiform Culture*. Oxford: Oxford University Press, 2011. p. 117-139.

FRANKFORT, Henri. *The Art and Architecture of the Ancient Orient*. 4. ed. Harmondsworth: Penguin Books, 1970.

GANSELL, Amy Rebecca; SHAFER, Ann (Ed). *Testing the Canon of Ancient Near Eastern Art and Archaeology*. New York: Oxford University Press, 2020.

GLUCKMAN, Max. *Politics, Law and Ritual in Tribal Society*. Oxford: Basil Blackwell, 1965.

GRIGOR, Talinn. *Building Iran:* Modernism, Architecture, and National Heritage under the Pahlavi Monarchs. New York: Periscope, 2009.

GUNTER, Ann Clyburn (Ed.) *A* Companion *to Ancient Near Eastern Ar*t. Hoboken: John Wiley & Sons, 2019.

HERVA, Vesa Pekka; IKÄHEIMO, Janne. Defusing Dualism: Mind, Materiality, and Prehistoric Art. *Norwegian Archaeological Review*, London, v. 35, n. 2, p. 95-108, 2002.

JAMESON, Frederic. *The Political Unconscious:* Narrative as a Socially Symbolic Act. New York: Ithaca, 1981.

LAMBERT, Wilferd George. *Babylonian Creation Myths*. Winona Lake: Einsenbrauns, 2013.

LEVI-STRAUSS, Claude. *The Elementary Structures of Kinship*. Boston: Beacon-Press, 1969.

LUMSDEN, Simon. Narrative Art and Empire: The Throneroom of Assurnasirpal II. *In*: DERCKSEN Jan Gerrit (Ed.). *Assyria and Beyond:* Studies Presented to Morgens Trolle Larsen. Leiden: Brill, 2004. p. 359-386.

MARCHESI, Gianni; MARCHETTI, Nicolo. *Royal Statuary of Early Dynastic Mesopotamia*. Winona Lake: Einsenbraus, 2011.

MAUSS, Marcel. Techniques of the Body. *Economy and Society*, London, v. 2, n. 1, p. 70–88, 1973.

MOORTGAT, Anton. *The Art of Ancient Mesopotamia:* The Classical Art of the Near East. London: Phaidon, 1969.

NADALI, Davide. Interpretations and Translations, Performativity and Embodied Simulation: Reflections on Assyrian Images. *In:* LANFRANCHI, Giovanne. B.; BONACOSSI, Daniele Morandi; PAPPI, Cinzia; PONCHIA, Simoneta (Eds.). *Studies Presented to Frederick Mario Fales on the Occasion of His 65th Birthday*. Wiesbaden: Harrassowitz Verlag, 2012. p. 583-595.

NAKAMURA, Carolyn. Ritual. *In:* GUNTER, Ann Clyburn (Ed.). *A Companion to Ancient Near Eastern Art*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2019. p. 309-332.

PANOFSKY, Erwin. *Studies in Iconology:* Humanistic Themes in the Art of the Renaissance. Boulder: Westview Press, 1972.

PERKINS, Ann. Narration in Babylonian Art. *American Journal of Archaeology*, Boston, n. 61, p. 54–62, 1957.

PONGRATZ-LEISTEN, Beate. Ideology. *In:* GUNTER, Ann Clyburn (ed.). *A Companion to Ancient Near Eastern Art*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2019. p. 283-308.

PORADA, Edith. *The Art of Ancient Iran:* PreIslamic Cultures. New York: Crown Publishers, 1965.

SASSON, Jack. M. Artisans … Artists: Documentary Perspectives from Mari. *In:* GUNTER, Ann Clyburn (ed.). *Investigating Artistic Environments in the Ancient Near East*. Washington: University of Wisconsin Press, 1990. p. 21-27.

SELZ, Gebhard J. Esthetic. *In:* GUNTER, Ann Clyburn (Ed.). *A Companion to Ancient Near Eastern Art*. Hoboken: John Wiley & Sons, 2019. p. 360-381.

SUMMERS, David. Representation. *In:* NELSON, Robert S.; SHIFF, Richard (Eds.). *Critical Terms for Art History.* Chicago: Chicago Universtity Press, 2002. p. 3-19.

THE BRITISH MUSEUM. *[Sem título]*. Estátua esculpida em magnesita de Assurnasirpal II escavada em 1850 por Sir Austen Henry Layard – Número do museu: 118871. Disponível em: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1851-0902-507. Acesso em 10 maio 2023a.

THE BRITISH MUSEUM. *[Sem título]*. Relevo do painel de parede de gesso: Ashurnasirpal II em sua carruagem retornando triunfante da guerra, escavado em 1846 por Sir Austen Henry Layard – Número do museu: 124551. Disponível em: https://www.britishmuseum.org/collection/object/W_1849-1222-12. Acesso em 10 maio 2023b.

TURNER, Victor Witter. *The Forest of Symbols*:Aspects of Nudembu Ritual. Ithaca: Cornell University Press, 1967.

TURNER, Victor Witter. *The Ritual Process*: Structure and Anti-structure. Ithaca: Cornell University Press. 1991.

WAGNER, H. P. Repräsentation. *In:* NÜNNING, Ansgar (Ed.). *Grundbegriffe der Kulturtheorie und Kulturwissenschaften*. Sttutgart: J. B. Metzler, 2005. p. 188-190.

WIGGERMANN, Frans. *Mesopotamian Protective Spirits:* The Ritual Texts. Groningen: STYX Publications, 1992.

WINTER, Irene Jean. Defining 'Aesthetics' for NonWestern Studies: The Case of Ancient Mesopotamia. *In:* HOLLY, Michae Ann; MOXEY, Keith (Eds.). *Art History, Aesthetics, Visual Studies*. Williamstown: Clark Art Institute, 2002. p. 3-28.

WINTER, Irene Jean. Sennacherib's Expert Knowledge: Skill and Mastery as Components of Royal Display. *In:* BIGGS, Robert. D.; MYIERS, Jennie; ROTH, Martha T. (Eds.). *Proceedings of the 51st Rencontre Assyriologique Internationale*. Chicago: The Oriental Institute of University Chicago, 2008. p. 333-338.

WINTER, Irene Jean. What/When is a Portrait? Royal Images of the Ancient Near East. *Proceedings of the American Philosophical Society*, Filadelfia, v. 153, n. 3, p. 254-270, 2009.

WINTER, Irene J. Foreword. *In:* GANSELL, Amy Rebecca; SHAFER, Ann (Ed.). *Testing the Canon of Ancient Near Eastern Art and Archaeology*. New York: Oxford University Press, 2020, p. XXIII-XXVII.