



Imperio Urartu: Origen

Las inscripciones del Rey Salmanasar I de Asiria (1280-1261 antes de esta Era) ya hacían mención de campañas contra los pueblos que vivían en la región de Uruatri al sur del lago Van. "Al comienzo de mi divina soberanía, los territorios de Uruatri se revelaron contra mí..." dice Salmanasar I. Esta es la primera mención conocida del pueblo de Urartu y nos indica que durante el siglo XIII antes de esta Era, no estaban centralizados en un reino todavía, sino que vivían en unidades sociales separadas con sus jefes tribales.

El hijo de Salmanasar, Tukulti-Ninurta I (1261-1218 antes de esta Era) también guerreó contra los pueblos de la región de Van, a quienes en su tiempo llamó "pueblos de Nairi".

Varias oleadas de pueblos indoarios se establecieron en la región de Van. Entre ellos se encontraban parte de los Hititas (arios que emigraron hacia el este, durante el derrumbe de su imperio por incursiones de los llamados pueblos del mar), los Frigios-Mushkis (los Mushkis son una rama de los Frigios, también arios, que habían entrado por los Dardanelos, invadiendo Anatolia y estableciéndose en Van), los Hurritas (del derrumbado reino de Mitanni) y los Urartianos (raza aria guerrera, que penetró en la región de Anatolia, desde Europa). Este último pueblo fue quien se encargó de unificar el reino durante el siglo IX antes de esta Era, ya que hizo pesar su poderío sobre los demás, denominando al reino con el nombre de Urartu.

Alrededor del año 1000 (antes de esta Era) nuevas fuerzas político sociales surgían de los principados y clanes que habían constituido las federaciones Nairi-Urartu. La necesidad de organizar corporativamente una resistencia contra la agresión Asiria, se conectaba con la tendencia a una línea ideológica monárquica-imperial de los grandes reyes de la mesopotamia e iba conduciendo gradualmente al surgimiento, en la región de Van, de una singular casta de gobernantes. Estas dinastías forjaron un gran reino uniendo todos los pueblos que rodeaban el lago Van (el país de Biaini, como lo llamaron los urartianos) y construyeron su capital Tushpa (actual ciudad de Van) en la orilla este del lago Van. El reino se hallaba delimitado por el Cáucaso al Norte, el Tauro Armenio al Sur, el lago Urmia al Este y el río Eufrates al Oeste. Sus dominios se extendían a través de la Anatolia Oriental por aproximadamente 800 millas de este a oeste y 500 millas de norte a sur.

La creación de un estado fuerte y unificado, en los montes de Armenia y la Anatolia Oriental, demandó inusuales cualidades de vigor y determinación. No siempre se advierte que el clima de la mayor parte del territorio urartiano es mas parecido al de Siberia, que al de la cercana mesopotamia. Los inviernos son largos y severos, con la nieve estableciéndose a varios pies de altura por al menos cuatro meses, con la consecuente inmovilidad de la población, mas el aislamiento de cada comunidad con sus vecinos. La rudeza de las condiciones climáticas impartió a los urartianos fuerza y resistencia, lo cual les permitió rivalizar con sus poderosos enemigos del sur, que habitaban las cómodas, fértiles y templadas planicies de la Mesopotamia.

La primigenia historia política de Urartu también puede ser observada en los anales de Asiria, los cuales nos proveen un banco de datos dinásticos y cronológicos del reino de Van. Como Van (Tushpá) se encontraba a menos de 200 millas de Nínive, capital del imperio Asirio, es remarcable que los dos imperios pudieran subsistir por mucho tiempo lado a lado, frecuentemente en guerra, cierto es, pero nunca fue posible que uno destruyera al otro en forma completa. Desde el surgimiento de Asiria como una gran potencia, su poder fue desafiado en forma constante por las guerras del pueblo urartiano, causa por la que los gobernantes de Nínive únicamente pudieron aspirar a ser los únicos amos del Cercano Oriente.

Las inscripciones del Rey Salmanasar I de Asiria ya hacían mención de Uruatri como mencionamos anteriormente. La palabra "Uruatri" o "Uruadri" esta compuesta de dos partes, Uru-atri (o Ur-atri), cuya segunda parte "atr" en idioma armenio significa "fuego", la "i" final es un sufijo toponímico y su primera parte "Uru" significa "lugar o tierra"; por consiguiente Urartu significa "Tierras del Fuego" o "País del Fuego". Los Acadios los conocían como "Uraurtu", palabra que se compone de dos partes repetitivas "Ura" que significa "Alto" y "Urtu" que también significa "Alto", haciendo clara referencia a lo "alto de lo alto".

Los babilonios los denominaban como "Urashtu", mientras que en la Biblia se los menciona como el "Reino de Ararat", siendo esta una acepción hebrea de la palabra Urartu.

Por otra parte, el historiador griego Heródoto hace referencia a ellos con el término "Alarodioi", derivado este del término griego "Ariartos", según estudiosos.



Imperio Urartu: Historia

La conformación del estado se hallaba muy relacionada con la religión. La forma de gobierno del reino de Urartu era una teocracia aristocrática, en la cual el rey era el representante del dios supremo Haldi en la tierra y máxima autoridad. Desde el año 880 hasta el 590 (antes de esta Era) poseemos una cronología dinástica de 12 reyes.

Reinado de Arame (880 - 844 antes de esta Era)

El fundador del reino de Urartu es el rey "Arame", también llamado "Aramu" o "Aramun". Este monarca reúne bajo su dominación los principados del Nairi. Se lo considera el unificador de los principados que dan nacimiento al reino de Urartu, y es por esto que por primera vez aparece mencionado el monarca como "Rey de Reyes" (Enili/Erilame).

Arame marcó una impresión tan fuerte en los destinos del país que su nombre siguió siendo recordado en la Armenia histórica. El historiador Movses de Joren (primer historiador armenio, reconocido en Occidente), lo considera como el patriarca del pueblo armenio.

Entre sus obras hallamos la fundación de la ciudad de "Arzashkun", primera capital del reino, hoy conocida como "Manazkert".

Arame era contemporáneo del conquistador asirio "Aurnasirpal II" (883-859 antes de esta Era). La unificación del antiguo Nairi bajo el reinado de Urartu inspiró suficiente respeto al rey de Asiria, como para que este evitara atacar directamente al naciente reino. Aurnasirpal se conformó con someter algunas regiones fronterizas, como Kirrouri cerca de la actual Ravanduz en la región superior del río Gran Zab y Kachari alrededor del monte Masios de los geógrafos griegos (actuales montes Demardin).

Arame por su parte conquistó, entre otros, "el país de Matiati" y el "país de Tushan" (el actual Kourkh) cerca de Amida (Diarbekir); en 866 (antes de esta Era) fue el turno al "país de Kippani" región de Hicn-Kaifa y un poco más tarde el "país de Alkania" el actual Argana. Entonces la mayor parte de Diarbekir y de Comagena se hallaba en manos de Asiria. Durante el fin de su reino Arame tuvo como vecino al hijo de Aurnasirpal II, el rey de Asiria Salmanasar III. En 857 (antes de esta Era) el mismo ataca a Urartu. Según las inscripciones, Salmanasar III vence. Pero esta expedición Asiria no fue una conquista definitiva, pues no pudo anexar ninguna provincia y Urartu recuperó rápidamente sus dominios. Todavía no había concluido la unificación definitiva, comenzada por Arame, hace ya casi tres milenios atrás.

" Reinado de Sarduri I" (844 - 829 antes de esta Era)

Arame, el patriarca de la casta guerrera, tuvo por sucesor sobre el trono de Urartu a Sarduri I. Se ignoran cuales eran las relaciones familiares entre ambos soberanos. En efecto, Sarduri I, según sus propias inscripciones no aparece como hijo de Arame, sino como hijo de Lutipri, de quien se desconoce si fue rey. Lo que si es certero es que aparece mencionado como el patriarca de la clase sacerdotal, cuya línea sucesoria dirigió los destinos del Imperio hasta su culminación. Sobre las mismas inscripciones (específicamente sobre las de Iskele Kapoussi en Van) se denomina a Sarduri como "gran rey, rey poderoso, rey de los reyes y rey de todos", lo que atestigua un poder perfectamente asentado.

Sarduri I tuvo el mismo adversario que su predecesor, el enemigo rey de Asiria Salmanasar III. En 831 (antes de esta Era) este último mandó contra Urartu un ejército que cruzó el Mourat-Su (brazo norte del Eufrates) y avanzó hacia las montañas. Los textos asirios mencionan en términos vagos una guerra, sobre la cual evitan indicar su resultado, ya que el ejército asirio tuvo que soportar una derrota. Asimismo Sarduri I juzga conveniente transferir su capital de Arzashkun, ciudad saqueada por los asirios en el año 857 (antes de esta Era), a un sitio más protegido. El lugar elegido es Tushpa, la Tosp de la Armenia clásica, la Tospitis de los geógrafos griegos, actual Van. Sarduri I fortificó la ciudad con un muro que portaba su nombre. Tushpa permaneció como capital hasta el final del imperio y resistió todos los posteriores ataques asirios.

Reinado de Ishpuini (828 - 810) y de Menua (810 - 785 antes de esta Era)

El rey de Urartu, Sarduri I, tuvo por sucesor a su hijo Ishpuini, este último asocia al trono a su propio hijo Menua, con quien cogobierna hasta su muerte.

La época de Ishpuini y Menua corresponde al inicio de una importante expansión del Reino Urartu, hacia el sur frente a Asiria y hacia el norte, la actual Armenia Septentrional. Los sellos encontrados, de los monarcas, los muestran haciendo sus campañas en diversas regiones. También los grabados consagrados al gran dios de Urartu, "Haldi", lo describen guerreando contra varios pueblos y ciudades.

Al rey Ishpuini I se le atribuye la gran obra de haber adaptado la lengua urartiana al cuneiforme, dando origen al cuneiforme urartiano también llamado neo-hurrita, por su fuerte parentesco con el cuneiforme hurrita original.

Durante el reinado de Menua, Urartu se expandió geográficamente en toda la región y se convirtió en imperio. Varias de sus inscripciones celebran la construcción del famoso canal que conducía las aguas del río Hoshap a los suburbios de Van. Este es designado en las inscripciones urartianas bajo el nombre de Canal de Menua. Tiene un curso de 70 km aproximadamente y alimenta vastas regiones de tierra cultivable. La importancia de tamaña obra no atañe solamente al poder sino también al carácter bienhechor de la dinastía urartiana hacia su pueblo. Menua ha hecho construir varias obras, específicamente el canal de Berkri destinado a irrigar la planicie de esta ciudad y otros tres canales en la región de Manazkert. En fin, se lo señala como constructor de varias ciudades, como las de Alia sobre el sitio de la actual Artchovaverd y Vostan en el ángulo sudeste del lago de Van, ciudades también irrigadas por los mencionados canales.

Reinado de Argishti I (785 - 760 antes de esta Era)

Menua tuvo por sucesor a su hijo Argishti I. El reinado de este monarca nos es bien conocido gracias a sus memorias grabadas en la ciudad de Van sobre la fachada de las habitaciones cavadas, bajo su mandato en la roca, con la historia de sus campañas militares durante más de 13 años, pues Argishti I fue un conquistador bajo el cual Urartu alcanzó su apogeo bélico. Como sus predecesores no se atribuye a sí mismo el mérito de sus conquistas, sino a sus protectores

celestiales, Haldi en primer lugar como dios principal de Urartu, en segundo lugar el dios Teisheba y el dios Artini. Por el lado norte, Argishti sometió la región de la actual Sarikamich. El destronó a Utururshi, rey de Diaveh (actual Georgia). Sometió el país de Akuriani, en la región del río Akurian. Conquistó también Etioni (al norte de Armavir). Uduri rey de Etioni, que había resistido a Menua, fue esta vez definitivamente vencido. Argishti fundó la ciudad de Argishtihinili en el año 775 (antes de esta Era), la Armavir medieval y anexó grandes regiones del norte de la Armenia clásica. Asimismo fundó la ciudad de Erebuni en el año 782 (antes de esta Era). Actualmente la antigua ciudad se encuentra en la capital de la República de Armenia, y su aniversario se continúa celebrando aún en nuestros días.

Al sur Argishti I lucha contra Asiria por la soberanía sobre los países fronterizos sometidos, venciendo notablemente a los asirios, en sus campañas. La rivalidad de los dos imperios se agravó bajo el reinado asirio de Salmanasar IV (782 - 772 antes de esta Era), de quien las inscripciones mencionan una serie de campañas desde el año 781 hasta el año 774 (antes de esta Era), todas dirigidas contra Argishti I de Urartu. Por otro lado, las inscripciones de Argishti I mencionan expediciones continuas durante seis años al país de Mana (sometido por Asiria). El resultado fue favorable a los urartianos. Argishti I rechazó de Mana los ejércitos asirios e hizo prisionero al rey de ese país, Aza. Las inscripciones urartianas enumeran el botín conseguido sobre los vencidos. Las filas de prisioneros, el ganado capturado y el tributo pagado por los príncipes vasallos en minas de oro puro, minas de plata, minas de bronce, etc. De hecho una inscripción urartiana descubierta en Deluk al norte de Ninive atestigua que en los alrededores del año 766 una incursión de los ejércitos de Argishti había penetrado hasta las afueras de la capital Asiria.

Reinado de Sarduri II (760 - 730 antes de esta Era)

Sucedió sobre el trono de Urartu a su padre Argishti I. Es el fundador de la fortaleza de Sardurikurda, mencionada en sus inscripciones.

Bajo este rey la expansión urartiana se dirigió hacia el norte. Al noreste Sarduri II sometió los pequeños estados del lago Sevan. La conquista urartiana aportó civilización a sus sometidos. Es así que los reyes buscaban el bienestar de la población como lo demuestra Sarduri II, quien fue el primer rey en plantar viñedos, crear jardines y construir canales de irrigación en la región del río Arax.

Fue el apogeo del reinado de Urartu y su extensión geográfica coincide con lo que más tarde fue la Armenia Histórica bajo el reinado del poderoso rey armenio "Tigran El Grande". Mientras tanto Tiglat-Pileser III de Asiria retornaba a una política expansionista. En el año 735 (antes de esta Era) invadió Urartu y llegó hasta las puertas de su capital Tushpa, pero fracasó en el intento de apoderarse de la misma. Ni siquiera pudo arrancar la soberanía urartiana de las regiones fronterizas del lago de Urmia.

Reino de Rusa I (730 - 714 antes de esta Era)

Sarduri II tuvo como sucesor a Rusa I (o Ursa), quien continuó la tradición de sus soberanos predecesores. Al norte de la región del lago Sevan consolidó las conquistas de Sarduri II. Bajo el reino de Rusa I habían acontecido en los confines septentrionales del Urartu las primeras incursiones de los Cimerios. Los asirios aprovecharían esta situación posteriormente atacando al reino de Urartu hacia fines del reinado, infligiendo una grave derrota a Rusa I, quien debió llevar una guerra en dos frentes de batalla simultáneamente.

Reinado de Argishti II (714 - 685 antes de esta Era)

Rusa I tuvo como sucesor a su hijo Argishti II. Gran constructor como sus ancestros, el nuevo rey fundó una nueva ciudad Argishtihinili, sobre el sitio de Tchelebibagui cerca de Ardjeh. La rodeó de parras, jardines, campos, trigo y creó un canal.

El reino de Urartu parece haberse recuperado bastante rápido de su derrota. En efecto las inscripciones Asirias nos enseñan que los urartianos recomenzaban a extender sus influencias sobre los territorios y que el rey asirio Sargon se conformaba con remitirles representaciones diplomáticas de un tono singularmente moderado. Sin embargo la influencia se extendía de nuevo hasta países de Kharda (que identifican a Kharpert) en la provincia de Alzy y el prefecto de la provincia Asiria recibía, frente a esta penetración, instrucciones estrictamente defensivas. Argishti tenía igualmente como clientes a los jefes del país de Oukki. Allí también Asiria se contentaba de una política defensiva.

Reinado de Rusa II (685 - 662 antes de esta Era)

Rusa II hijo de Argishti II, es considerado como el "rey constructor" debido a la gran cantidad de ciudades que fundó. Construyó la ciudad de Rusahinili en la actual Toprakkale, donde ordenó construir un gran estanque llamado "Rusai-Sue" (el lago de Rusa) a 15 millas de Van. Las inscripciones de Zvartnotz cerca de Etchmiadzin (centro religioso cristiano de la actual Armenia) lo describen plantando viñedos, creando jardines y construyendo canales derivados del río Adaruniani (actual Abaran o río de Etchmiadzin).

Como consecuencia de recientes excavaciones podemos señalar que Rusa II consolidó el imperio llevándolo a un nivel arquitectónico tan magnífico como ninguno de sus predecesores. Algunas de las pruebas de su importancia han sido conocidas por décadas, otras aún están saliendo a la luz.

Reinado de Sarduri III (645 - 625 antes de esta Era)

Hijo de Rusa II. Bajo su reinado Urartu se convierte en estado satélite de Asiria. De este período aun no se han encontrado inscripciones que detallen información alguna sobre su reinado.

Reinado Erimena (625 - 605 antes de esta Era)

Hijo de Sarduri III. Solo se lo conoce por las inscripciones de su hijo Rusa III.

Reinado de Rusa III (605 - 590 antes de esta Era)

Por los hallazgos arqueológicos es considerado el último rey de Urartu, lo que es atestiguado por fragmentos de frisos y escudos urartianos en Van y por una inscripción en Armavir. Con él se detienen las informaciones transmitidas por las fuentes urartianas. A partir del año 612 (antes de esta Era), Asiria, enemigo histórico del Reino de Urartu, desaparece del mapa, repartida entre los Medos y Babilonia, donde reinaba la dinastía Caldea.



Imperio Urartu: Religión

En el mundo antiguo la religión se hallaba integrada a todos los aspectos y áreas de la vida de los pueblos.

En el reino de Urartu la conformación del estado se hallaba íntimamente relacionada con la religión, ya que ésta era una teocracia aristocrática, en la cual el rey era el representante del dios supremo Haldi en la tierra y máxima autoridad política y religiosa. Los urartianos, además de valerosos guerreros, eran sumamente espirituales. Todo lo referente a la vida socio-cultural se encontraba netamente regido por su religión.

Era una religión claramente patriarcal, en la misma, el dios supremo era Haldi o Khaldi, padre y rey de todos los demás dioses, creador del cielo y la tierra. Los habitantes de Urartu se consideraban sus hijos (haldios).

La clase sacerdotal era la portadora y guardiana del conocimiento sagrado, desempeñando un rol fundamental en la estructura de poder del reino. Los sacerdotes urartianos, tal como sus pares caldeos, practicaban la astrología y la magia, consideradas ciencias sagradas por los pueblos de la antigüedad. Además de guiar espiritualmente a la nación, desempeñaban la funciones interpretativas en lo relativo a lo religioso, teniendo la última palabra en decisiones o juicios de carácter teológico. Inscripciones urartianas halladas en la región de Armavir, distinguen claramente tres grados de sacerdotes, a los que denominaban Sheluini, Urpigani y Urunutardi, de los cuales cada uno poseía su máxima autoridad. Por sobre estos tres últimos se encontraba el Monarca de Urartu, que era considerado la máxima autoridad religiosa, supremo sacerdote, a quien podía reemplazar también su hijo, heredero y sucesor al trono. En inscripciones, en las que aparecen las obras de un rey difunto, su nombre es acompañado del término que significa dios, lo que indica claramente que los urartianos deificaban a sus monarcas luego de fallecidos.

Hay inscripciones que prueban la presencia de sacerdotes babilonios, cumpliendo funciones junto a los sacerdotes urartianos y compartiendo sus ceremonias religiosas.

Dioses

Haldi, padre y rey supremo de todos los dioses, creador del cielo y de la tierra. Los habitantes se consideraban pueblo e hijos de Haldi. Haldi no solo encabezaba el panteón, también daba su nombre a los habitantes de Urartu quienes eran llamados Haldios o Khaldios, mientras que Urartu tomaba el nombre de Haldia. Cabe destacar que Jenofonte, historiador griego y discípulo de Sócrates, hace mención al pueblo Haldio en su obra "Ciropedia".

Haldi se podría decir que era el nombre que se asociaba al concepto de dios. Esta característica resulta tan notable que numerosos autores coinciden en afirmar que se puede llamar a Haldi "El dios de Urartu", la "unidad" o único, siendo los demás dioses distintas funciones de este mismo.

Haldi (el supremo), Teisheba (dios de la tormenta) y Artini o Shivini (dios del sol) conformaban una tríada, característica común a todos los pueblos indoarios.

1) Haldi, estaba representado con forma humana parado sobre un león. En su mano izquierda llevaba un cetro o bastón de mando y su mano derecha alzada en señal de sabiduría (con la palma hacia arriba). En su cabeza llevaba un sombrero similar al de los dioses egipcios.

2) Teisheba, dios de las tormentas, era el administrador de las lluvias, y estaba relacionado con la guerra. Llevaba un casco de guerra y portaba armas. Parado sobre un toro (animal relacionado con las divinidades atmosféricas). Se considera que Teisheba era el mismo Teshub de los Hurritas del reino de Mitanni.

3) Artini (Shivini para algunos autores), el dios sol, decidía sobre la vida y la justicia, se lo relaciona con el dios sol Arinnitti de los Hititas. Debemos destacar aquí la raíz del nombre del dios Artini, "Ar". "Ar" y "Arev" significan sol en idioma armenio. Quienes habitaban la zona antes del reino de Urartu, tenían un dios supremo llamado "Ar" (dios sol), considerado el dios originario de la región. Su similitud con otros dioses solares, como "Aras" de Macedonia, "Arali" de los territorios georgianos y "Ra" de Egipto, entre otros, ha llevado a los investigadores a confirmar una raíz común en las religiones solares, dando a entender que se trata de un mismo dios y origen. Además encontramos esta raíz en numerosos monarcas, ciudades y en la misma palabra "Armenia".

En todas las escrituras urartianas encontramos anatemas con una fórmula de invocación a esta tríada, con maldiciones a quienes intentaran destruirlas.

Haldi tenía su consorte en Arubani, diosa de la fertilidad. La consorte de Teisheba era la diosa Khuba o Khepa (también con correspondencia Hurrita). La luna era adorada en la figura de la diosa Sielarti.

Además cada ciudad, aldea y pueblo tenía su dios local protector, siempre respetando la supremacía de Haldi y los demás dioses principales urartianos, por lo que se los encuentra representados en compañía y por debajo de Haldi. Todos ellos eran considerados sus hijos y en las inscripciones se los encuentra citados simplemente acompañados por el nombre del lugar al que pertenecían sin constar sus funciones.

A su vez cada montaña, bosque, río y lago tenían su propio dios. Como los antiguos Sumerios e Hititas, los urartianos rendían especial culto a árboles sagrados y plantas. Como todos los pueblos del Asia Menor los urartianos adoraban a la naturaleza, pero se diferencian principalmente en que la tríada está conformada por tres dioses masculinos. En el panteón encontramos divinidades femeninas pero ocupando lugares secundarios.

Algunos otros dioses eran Huduini, Uas, Nalaini, Shipidu, Arzimelu, Durani, Anabzas, Tituaini, Adpini, Kuera, Elibri, Daraini, Ataruda, Irmusini, Alabdusini, Erina, Siniri, Unina, Araini, Suzumaru, Hara, Arazu, Ziukuni, Urm, Arzipetini, Arni, Zupa, Eliaha, Dalabura, Kilipani, Artuara-sahue.

Ofrendas y Ceremonias

El rey Ishpuini y su hijo Menua como autoridades máximas del imperio dejaron asentado por escrito a su pueblo y a la posteridad la conformación del panteón de los dioses de Urartu. En las llamadas "PUERTAS DE HALDI" se encuentran grabados nombres de 46 dioses, encabezados por Haldi Dios Supremo, así como el detalle de las ofrendas y sacrificios

que debían brindar a cada uno de ellos, de los cuales solo nombraremos los correspondientes a la tríada. Al dios Haldi le correspondían 17 toros y 34 ovejas, a Teisheba 6 toros y 12 ovejas y a Artini 4 toros y 8 ovejas.

Haldi como dios supremo tenía sus lugares de culto a lo largo de todo el Imperio. En las inscripciones puede verse que muchas de las ciudades, palacios y construcciones fueron consagradas a Haldi.

Dentro de los templos, habían amplios jardines con grandes piletas, en las que los sacerdotes urartianos se lavaban antes y después de ofrecer sacrificios a sus dioses.

Los urartianos sacrificaban ovejas, toros, aves, caballos y ciervos, toda clase de pájaros y en sus rituales utilizaban ofrendas que incluían pan, carne, vino y diversas comidas. A los dioses se les construían templos, estatuas y altares en donde se realizaban las ofrendas. De los animales sacrificados, algunas partes de sus cuerpos se arrojaban al fuego y muchas de las partes con más carne eran comidas en los banquetes. Las inscripciones muestran que los urartianos mantenían la idea de que en los banquetes de sacrificio y en las festividades del vino (época de cosecha de la vid), los dioses compartían las reuniones con ellos.

Según excavaciones arqueológicas en Toprakale (Lehmann-Haupt) un gran número de esqueletos de animales y seres humanos fueron encontrados en una especie de santuario. Los esqueletos humanos se hallaban sin sus respectivos cráneos, de lo que se concluye que las víctimas eran decapitadas durante el sacrificio ritual. Esta teoría es confirmada por el Prof. K. V. Trever, quien descubrió un sello que retrata un altar en el que yacen cuerpos humanos decapitados.

El dios supremo Haldi, era considerado patriarca, rey no visible y comandante de las tropas. Las victorias se las atribuían a El. Los reyes antes de ir a la guerra, ofrecían sacrificios y ofrendas al dios, y cuando volvían victoriosos traían a los prisioneros y las riquezas apropiadas, ante los templos de Haldi.

En las inscripciones de las "PUERTAS DE HALDI", puede leerse que en el nacimiento del verano, en el nacimiento del invierno y en el nacimiento de la primavera se llevaban a cabo sacrificios para Haldi. Por lo que concluimos que tal como sus vecinos del Cáucaso, los urartianos, dividían el año en tres estaciones que duraban cuatro meses cada una.

Los sacerdotes en los momentos de realizar la ofrenda del vino, rompían los recipientes que lo contenían, pero guardaban las inscripciones e imágenes grabadas en los picos de los mismos y en las partes internas de los recipientes. Delante del templo de Musasir, se hallaron 80 barriles, que abastecían de vino a piletas metálicas durante las ofrendas que dedicaban a Haldi.

El historiador armenio Movses de Joren se refiere a un tipo de construcciones que funcionaban como paradores en las que se halla un templo junto a una hostería-comedor, junto a la tumba de uno de los sumos sacerdotes de Urartu, a la que se cree llegaban los peregrinos, se hospedaban y se les ofrecía como comida las carnes de los animales sacrificados.

En sus peregrinaciones, mientras transitaban montañas nevadas, usualmente quedaban atrapados por las condiciones climáticas, para lo que los paradores contaban con perros especialmente adiestrados para encontrar a estos viajeros extraviados y guiarlos hacia un refugio seguro. Tradicionalmente se llama a estos perros "aralez", considerándolos animales sagrados que se encontraban bajo la protección y guía del Dios supremo. Se les atribuía la propiedad de sanar con su lengua las heridas de los peregrinos y guerreros. Nuevamente encontramos la raíz "ar" acompañada del término "lez", que en idioma armenio significa lengua.

Se han hallado incensarios de oro y plata que utilizaban donde quemaban el incienso durante sus ceremonias. También se han encontrado recipientes de oro y plata en los que plantaban selectas flores.

En la región había diseminados menhires y megalitos, algunos con forma de falo y otros con representaciones de animales o pájaros de estilo totémico, especialmente los que llevaban el emblema de un dragón marino llamado Vishab (dragón en idioma armenio). Estos Vishabs se hallaban relacionados con los sistemas de irrigación de los cuales se los consideraba protectores.



Imperio Urartu: Cultura

Arquitectura

En el campo de la arquitectura, los urartianos fueron notablemente evolucionados. Estos grandes arquitectos dotaron sus dominios con fortalezas, ciudades y grandes obras de irrigación, como canales y acueductos.

Por elección y necesidad estratégica siempre construyeron cerca de montes y colinas. En la cima de estas colinas construían sus establecimientos, combinando edificios militares, religiosos y comerciales, además de extensas carreteras para traslado y tránsito de carros, carrozas y bestias. Mucho antes que los atenienses los reyes de Urartu desarrollaron la arquitectura clásica utilizada posteriormente en el "complejo acrópolis", como una entidad que contaba con centros de culto oficial del poder militar y de la actividad cívica; también proveía refugios a las masas en caso de guerras o desastres naturales.

1) Templos:

El plano general de los templos urartianos era rectangular, aunque también se han hallado algunos con forma cuadrada. El interior del santuario consistía en anchas paredes sin ventanas, y en la parte superior de las mismas habían inscripciones cuneiformes. Estos templos tenían su entrada frecuentemente mirando al sur, con el altar en el lado opuesto. El techo era sostenido por pilares y las medidas del santuario eran de 40 x 50 pies. En su interior, las paredes estaban pintadas con frescos de gran variedad de colores, entre los cuales predominaba el rojo, el azul y el negro. Entre las imágenes pintadas se encontraron dioses sobre leones, además de lanzas y rosetas, estas últimas generalmente en series y en forma diagonal. Las lanzas frecuentemente eran ofrecidas como tributo a los dioses, dentro de los templos también se hallaron calderos sobre tripodes, muy comunes en esa región. La importancia de los templos urartianos en la historia de la arquitectura mundial es considerable, como también su influencia en la arquitectura medieval de Armenia. La fachada de templos como el de Musasir y sus motivos geométricos anticipan los conocidos modelos frigios. También sus capiteles triangulares anteceden en 500 años a los griegos, pero la mayor influencia se observa en los templos medos y persas. La monumental disposición de una estructura tipo torre combinada con una construcción central de techo triangular o a dos aguas, característica esencial de los templos urartianos de Haldi, tiene gran similitud por ejemplo con la tumba de Ciro rey de Persia del siglo VI (antes de esta Era).

En estructuras como el Templo de Haldi en Arin Berd, en forma de cuadrado con apoyo en sus cuatro esquinas, se observa el antecedente del domo cruciforme prominente en las posteriores iglesias cristianas armenias y georgianas.

2) Tumbas:

Parte inseparable de la religión urartiana eran las tumbas. Las que mejor han sido estudiadas son las de Altintepe (colina dorada), situada en una colina a 60 mts. de altura y 500 mts. de distancia desde la base de la misma. Allí se encontraron tres series de tumbas, pertenecientes a la familia real de Argishti II. Una de estas tumbas se hallaba prácticamente intacta y para construirla los urartianos debieron penetrar un ancho de 7 metros y un largo de 8 metros en la rocosa montaña. Estas tumbas se caracterizaban por tener tres cámaras distintas y sucesivas. La entrada tenía 3 pies de ancho y una especie de vestíbulo de 4 pies de largo. La primera cámara media 12 x 4 pies y contenía un caldero de bronce atestado de artefactos de bronce como cintos, 2 discos metálicos, estatuillas, además de armas de hierro. Este caldero se considera como un método para evitar que los saqueadores perturben a los muertos. Entre la puerta y el caldero se hallaban dos banquillos con patas de madera plateadas. Había también una mesa, conteniendo utensillos, recipientes, arneses de caballos y otros objetos. Una segunda puerta comunicaba con la cámara que media 13 x 8 pies y contenía dos ataúdes con bordes curvos que podían ser abiertos y cerrados perfectamente. Los ataúdes no llevaban inscripciones. En uno yacía un hombre y en otro una mujer. Fuera del ataúd del hombre había una prenda de vestir con botones de oro, plata y bronce. Además de puntas de flecha de hierro. El cuerpo de la mujer se hallaba completamente vestido con prendas que también llevaban dichos botones y en el cuello tenía un collar de oro con piedras preciosas. Esta segunda cámara estaba comunicada con una tercera, mas pequeña que las anteriores y que media 8 x 6 pies. En cada pared había un nicho y el piso de la habitación tenía una capa de madera reforzada con 8 pares de aros de bronce. También había una mesa de cuatro patas con recipientes y un cetro de 17 cm. de largo, hecho de plata sólida y decorada con una cabeza de león en cada extremo. Las mesas y banquillos de madera no superaban los 50 cm. de altura y sus patas tenían forma cónica. Parte de los tesoros encontrados de oro y plata consistían en figuras representando a dioses alados montados en criaturas, también aladas, como caballos, toros y leones.

3) Obras de irrigación:

Construyeron grandes canales, entre los que se destaca la construcción de un gran canal de 70 kilómetros de largo que proveía de agua a la capital Van, desde el Rio Hoshap. Este canal proveía agua en su trayecto a mas de 25 aldeas. Dichos canales tenían en su trayecto pequeñas fortificaciones y otras instalaciones a fin de evitar sabotajes o ataques.

Además crearon canales subterráneos, muy comúnmente encontrados en Persia posteriormente, con la intención de prevenir la evaporación del agua antes de que lleguen a destino. Habiendo resuelto de esta forma muchos de los aspectos agrícolas, los urartianos pusieron su atención en el planeamiento y urbanización. Fueron expertos en este campo, como lo prueban las excavaciones en Toprakkale.

Escritura y Lenguaje

Las inscripciones siempre comenzaban con una invocación al dios supremo Haldi y finalizaban con maldiciones o anatemas para aquellos que destruyeran dichas inscripciones, en las cuales siempre se mencionaba la sagrada triada como regla.

El primer sistema de escritura encontrado en la región es una composición de imágenes grabadas en las rocas con representaciones del reino animal, vegetal, y situaciones cotidianas con carácter similar a un sistema jeroglífico -

pictográfico. Lo que demuestra que el sistema de escritura urartiano no habría sido el primero en la zona, sino que han existido habitantes pre-urartianos que han desarrollado un sistema de símbolos para expresar sus ideas.

En una segunda etapa se comienza a utilizar el sistema de escritura cuneiforme, el cual era considerado más avanzado para la época.

Hay que tener en cuenta que los textos escritos no son testimonio confiable sobre la lengua que habló la sociedad en la que se crearon esos documentos. La lengua utilizada por los escribas, era a menudo diferente de la lengua que ellos y sus compañeros hablaban en la vida cotidiana, los ejemplos son innumerables. Los persas utilizaron el elamita como lengua escrita.

Según la teoría tradicional la lengua urartiana tuvo carácter coloquial, la que se refleja en la existencia de dialectos, fórmulas imprecatorias y registros de carácter cotidiano. El lenguaje urartiano también llamado Khaldio, Vánico o Neohurrita (por su similitud con el hurrita original), fue una antigua lengua hablada en el Noreste de Anatolia y utilizada como lenguaje oficial de Urartu entre el siglo IX y VI (antes de esta Era). Según las últimas investigaciones, se cree que descende de un lenguaje más antiguo, del que también proviene solo un idioma más, el Hurrita. Inscripciones bilingües en Asirio y Urartiano permitieron descifrar el Urartiano. En 1933 el orientalista alemán Johannes Fiedrich publicó la primera descripción real de la gramática del lenguaje urartiano.

Hay señales que indican que a partir del siglo VIII (antes de esta Era), el hurrita utilizado en la Armenia ya era una lengua muerta (que no se hablaba) y solo contados individuos la conocían. Los urartianos adoptaron la escritura urartiana cuneiforme en reemplazo del cuneiforme asirio, bajo el mandato de su segundo monarca Ishpuini, obra de fundamental importancia y que significó la adopción de una escritura netamente indoeuropea. Las razones de este cambio pueden ser las siguientes: a) el rey Ishpuini, en cuya época se hizo el cambio, adaptó la lengua urartiana a una escritura cuneiforme propia. Esa lengua debió utilizarse en las ceremonias religiosas y por eso fue la elegida. b) los hurritas entraron en una asociación con Urartu frente a la amenaza Asiria. Esa alianza política se extendió a los ámbitos cultural y en especial al religioso. Así, se adoptó el neohurrita o urartiano como lengua escrita.

Algunos autores afirman que el cuneiforme urartiano proviene del Asirio, suponemos que esta afirmación se da a causa de que en un principio, cierto es, los urartianos utilizaron el cuneiforme asirio. Sin embargo los más recientes estudios demuestran el fuerte parentesco con el cuneiforme hurrita e hitita, a su vez provenientes del tronco sumerio.

Arte

Destacable es la importancia que el arte tuvo para este pueblo.

Los estudios demuestran que la mayoría de los ejemplos del arte urartiano conocidos hasta nuestros días, pueden ser clasificados como arte palaciego, y el propósito de este arte fue plasmar una fuerte impresión de riqueza, magnificencia y poder. Esto puede ser observado claramente en el trono del rey, cuyas partes esculpidas se encuentran repartidas en varios museos del mundo entero. El oro y las muchas piedras preciosas que lo decoran muestran esplendor y lujo, y las expresivas criaturas míticas que portaba, servían para causar temor en aquellos que se pararan frente a él, y por otra parte protegían al rey de los espíritus malignos.

Los escudos y cascos, estaban decorados con inscripciones de los reyes de Urartu; incluían frecuentemente series de figuras de leones, toros y otras criaturas que personificaban el poder. La decoración de estos escudos con forma circular se hallaba conformada por tres círculos concéntricos compuestos por los animales anteriormente mencionados. En el frente de los cascos había representaciones de dioses y árboles sagrados, rodeados de serpientes con cabeza de león. El propósito de esas figuras era proteger al guerrero.

Las figuras humanas caracterizadas de perfil, eran muy típicas del arte de este pueblo, que también demostró incomparable destreza en la representación muy realista de animales, con cuerpos ricos en ornamentos.

El arte urartiano es fundamentalmente decorativo y ornamental, y muy a menudo grafica motivos del reino vegetal, lo cual constituye una parte muy importante de este arte.

Se destacan en particular la decoración de los escudos con forma circular conteniendo una serie de círculos concéntricos. También se hallaron representadas procesiones de dioses parados sobre animales y escenas de sacrificio. Hay una gran variedad de arte en miniatura especialmente representado en sellos con escenas de sacrificios, adoración a los dioses y una procesión del rey en su carro siendo escoltado por músicos y otros.

Hay dos características fundamentales en el arte, la esquematización de figuras de animales y la elaboración de delicados ornamentos geométricos.

E. Akurgal, ha clasificado este arte en dos estilos diferenciados, el primero llamado circular, cuyos objetos datan del siglo IX (antes de esta Era) y un segundo estilo llamado de relieve que data del siglo VIII (antes de esta Era).

Las conexiones entre la cultura urartiana y mediterránea se establecen en el siglo IX (antes de esta Era), donde aparece una interrelación entre la cultura siria y urartiana. En los santuarios griegos y en las tumbas etruscas, se han encontrado los característicos calderos de bronce urartianos.

La similitud entre el templo urartiano de Musasir del Siglo IX (antes de esta Era) y los primeros templos griegos enfatizan la importante influencia que tuvo el estilo urartiano en la formación de la civilización clásica.

Metalurgia

Su cultura también incluyó un gran desarrollo en metalurgia. Utilizaron el cobre y bronce con destreza en especial para utensillos, bandejas, etc. Se han encontrado en Lchashen recipientes en cuya base había svásticas grabadas, lo cual indica un culto solar en la zona, tan común en los antiguos pueblos arios. También trabajaban el hierro, especialmente para las armas, como lanzas, dagas, flechas y garrotes. Constituyendo esta zona uno de los sitios donde se hallaron los más antiguos artefactos de hierro. Algunos consideran que este metal fue trabajado originariamente en el Cáucaso.

Realizaban imágenes grabadas en oro y plata con incrustaciones en piedras preciosas, con lo que nos demuestra que en lo que concierne a la joyería estaban muy avanzados. Según el profesor Sayce en la 40ª edición de la Enciclopedia Británica, el mejor trabajo en metal existente en la última época del período asirio, fue la encontrada en la ciudad de Van - Tushpa, antigua capital de Urartu. Cabezas de toros, esfinges, objetos de guerra, escudos con grabados y una gran serpiente con incrustación de aros blancos y negros eran figuras que sobresalían. Algunas autoridades en la materia ven en Armenia, "el centro en el cual, este tipo de obras inspiró a otros lugares y el comienzo de un estilo que tuvo su continuidad".



Imperio Urartu: Urartu - Armenia

La conexión Urartu-Armenia ha sido discutida durante mucho tiempo por estudiosos, tanto por historiadores, arqueólogos, etnógrafos y armenólogos. Sin embargo, en la actualidad es considerado lógico y adecuado el estudio en forma conjunta de la historia de Urartu y de la antigua Armenia, ya que representan fases sucesivas del desarrollo racial, étnico y cultural de la región.

La inscripción de Behistún perpetuó la ecuación Urartu-Armenia para la posteridad. A principios del reinado de Darío el Grande (521-486 antes de esta Era) se produjeron en todo el ámbito del imperio Aqueménida, una serie de insurrecciones contra el poderío persa. Tras el aplastamiento de dichas sublevaciones, Darío ordenó grabar la citada inscripción trilingüe. Allí Armenia aparece mencionada como Armina o Armniya (persa), Urashtu (babilonio) y Harminu (elamita). Podemos observar aquí, que pasados 70 años desde la caída de Urartu, los babilonios seguían denominándolos de la misma manera, mientras que los Elamitas, a mayor distancia de Armenia que los Babilonios, los llamaban Harminu. Esto nos conduce forzosamente a concluir que Urartu y Armenia son sinónimos. Simplemente cada pueblo denominó a los armenios con un nombre particular.

Además los estudios antropológicos y craneológicos de Hurritas y Urtianos por una parte y Armenios por la otra, demuestran que los armenios han heredado de Hurritas y Urtianos sus características antropológicas básicas.

La continuidad cultural entre Urartu y Armenia ha sido establecida en numerosos campos: Urbanismo, Arquitectura, Técnicas de Construcción, Alfarería y Metalurgia. Todos los elementos básicos de los motivos ornamentales de los manuscritos armenios los hallamos clásicamente desarrollados en los llamados tipos urartianos. Ni hablar de los múltiples objetos y monumentos cuya filiación urartiana o armenia aun no ha sido develada.

Por todo lo antedicho y por las más recientes investigaciones en los diversos campos, concluimos que la unidad Urartu-Armenia, lejos de ser una teoría, se ha convertido hoy en un eslabón fundamental de la historia antigua de Armenia y de la humanidad, que finalmente, ha podido ser desenterrado.