

SOY ASURBANIPAL

REY DEL MUNDO, REY DE ASIRIA



En colaboración con

The British
Museum

CaixaForum
 Fundación "la Caixa"

Este documento incluye los textos de la exposición.
Está escrito según las pautas de Lectura Fácil
para facilitar su comprensión.

Textos: The British Museum

Fotografías: © The Trustees of the British Museum (2026)

Adaptación a Lectura Fácil: Gemma Pimenta y Elisabet Serra
(Asociación Lectura Fácil)

Validación: equipo validador de +Tu Fundació de Suport

Maquetación: Carmen Guiral

Sumario

Introducción	5
Nínive, una ciudad sin rival	9
Jardines de recreo	14
El rey erudito	17
El imperio de Asurbanipal	22
Conflicto y caída	25



Introducción

«Soy Asurbanipal, gran rey, rey poderoso, rey del mundo, rey de Asiria, rey de los cuatro rincones del mundo».

Con estas palabras se presentaba el rey Asurbanipal de Asiria, el hombre más poderoso de su época.

Asiria fue un **imperio** muy importante en la Antigüedad. Estaba en el territorio del actual Irak, hace más de 2.600 años.

Durante unos 300 años, Asiria conquistó muchos territorios. Así se convirtió en uno de los imperios más poderosos de la historia.

Asurbanipal fue el último gran rey del imperio asirio, entre los años 669 y 631 antes de Cristo.

Asurbanipal fue una persona compleja. Por un lado, fue un guerrero muy duro. Y por otro lado, le gustaba mucho el conocimiento.

Creó la biblioteca real de Nínive, la capital de Asiria. Es considerada la primera gran biblioteca de la historia.

Un **imperio** es un territorio muy grande gobernado por una autoridad que tiene mucho poder.

Tenía miles de **tablillas** con textos científicos, administrativos y literarios, como el «**Poema de Gilgamesh**».

Además, Asurbanipal mandó construir grandes edificios, con decoraciones ricas y lujosas, y jardines impresionantes.

Hace unos 150 años, se excavaron las tierras donde estuvo Asiria y se descubrieron muchos restos antiguos que nos permiten reconstruir su historia.

Esta exposición, con piezas del Museo Británico, muestra la grandeza y las contradicciones de un rey importante del mundo antiguo.

Las **tablillas** eran pequeñas placas de barro donde se escribían textos en la Antigüedad, antes de que se inventara el papel. Se escribía en ellas con un punzón o un palillo.

«**Poema de Gilgamesh**» es uno de los textos más antiguos y famosos de la Antigüedad.

El cazador heroico

En la Antigüedad, la gente creía que los dioses elegían a los reyes y les daban poderes especiales para gobernar.

En este **relieve** vemos a Asurbanipal cazando leones. Esta imagen representa que el emperador es más poderoso que las fuerzas de la naturaleza, y que es capaz de dominarlas y gobernar el mundo.

Un **relieve** es una figura tallada en piedra que sobresale un poco.



Réplica en resina acrílica de un bajorrelieve mural,
645-640 a. de C. 1856,0909.46 (CRM.2391)
© The Trustees of the British Museum

El sabio erudito

En aquella época muy poca gente sabía leer y escribir, y menos aún los reyes asirios.

Pero Asurbanipal sí que sabía leer y escribir, y estaba muy orgulloso de ello.

Por eso se le representa con un estilete atado al cinturón. El estilete era una especie de palillo acabado en punta. Servía para escribir sobre las tablillas de barro.

Un **erudito** es una persona a quien le gusta aprender y saber más cosas.



Impresión sobre arcilla de un sello con un rey asirio apuñalando a un león, 715 a. de C., Nínive (Irak). SM.2276

© The Trustees of the British Museum

Nínive, una ciudad sin rival

Los reyes asirios mandaron construir grandes edificios, muy lujosos y espectaculares.

El abuelo de Asurbanipal transformó Nínive, la capital de Asiria, en una ciudad impresionante.

También construyó un palacio llamado «Palacio sin rival». Decía que lo había construido «para asombrar a todos los pueblos».

Al lado de las puertas de la entrada del palacio había unas esculturas de toros con alas y con cabeza humana.

Asurbanipal y su abuelo creían que esos toros los protegían de los grandes peligros.

Al principio, Asurbanipal gobernó desde el palacio de su abuelo, pero luego se construyó su propio palacio en Nínive.

La familia real

Cuando un rey moría, un hijo suyo heredaba el trono. Pero a menudo los reyes tenían varios hijos y había luchas para decidir quién sería el próximo rey. Incluso a veces los hijos asesinaban a sus padres para poder reinar.

El padre de Asurbanipal era rey de Asiria y de Babilonia, una de las grandes ciudades de la Antigüedad. Cuando murió, dejó a su hijo menor, Asurbanipal, el reinado de Asiria.

Y a su hijo mayor le dejó el reinado de Babilonia. Pensaba que así los 2 hermanos no se enfrentarían. Pero al final sí se enfrentaron.



Estela de arenisca roja, con Asurbanipal transportando una cesta ritual de tierra sobre la cabeza para la reconstrucción de E-Zida, 668-655 a. de. C., templo de Nabu, Borsippa (Irak). 1880,0617.2
© The Trustees of the British Museum

El palacio de Asurbanipal en Nínive

El palacio de Asurbanipal era muy lujoso.

Tenía muchas salas alrededor de patios interiores.

Estaba decorado con relieves, esculturas y pinturas de colores.

Estas obras de arte representaban el poder de su reino y sus victorias.

Las salas más importantes del palacio tenían decoraciones en las paredes.

Al principio, estas escenas estaban pintadas con colores muy fuertes y llamativos.

Hoy casi no queda pintura.

Guardianes mágicos

En la entrada del palacio había unas puertas enormes y unas grandes esculturas que representaban guardianes mágicos.

Asurbanipal creía que esas esculturas podían protegerlo de las fuerzas del mal.

Los murales asirios estaban pintados con colores vivos.

Hoy todavía se conservan pequeños restos de algunos colores.

El color también se conserva en otros objetos, como azulejos y ladrillos pintados.



Bajorrelieve mural en yeso que representa a los dioses Sebitti y en el que todas las figuras se muestran con la mano derecha alzada sujetando un hacha, 645-64 a. de C., palacio norte, Nínive (Irak). 1856,0909.41 © The Trustees of the British Museum

Un palacio digno de un rey

Las decoraciones del palacio servían para demostrar la riqueza y el poder del rey ante todas las personas que lo visitaban. Eran decoraciones muy lujosas, elaboradas con materiales muy caros procedentes de lugares muy lejanos.

El palacio era el lugar donde el rey vivía y gobernaba, pero también donde disfrutaba del tiempo libre con sus invitados. Por eso organizaba allí juegos y espectáculos.



Azulejo de pared esmaltado que, originalmente, formaba parte de una escena narrativa que representaba al rey asirio (posiblemente, Asurnasirpal II), 875-850 a. de C., palacio noroeste, Nimrud (Irak). N.1035

© The Trustees of the British Museum

Jardines de recreo

A los reyes de Asiria les gustaba tener huertos, jardines y parques de caza.

Traían hasta sus palacios plantas y animales salvajes de lugares lejanos.

Asurbanipal organizaba espectáculos de caza en sus parques.

Cazaba leones delante de sus invitados para demostrar su fuerza y su poder.



Bajorrelieve mural en yeso que muestra parques con acueductos y canales, 645-640 a. de C., palacio norte, Nínive (Irak). 1856,0909.36 © The Trustees of the British Museum

Los banquetes de palacio

El rey organizaba grandes **banquetes** para impresionar a sus invitados. Servía los mejores vinos, aceites, mieles y frutas, y explicaba que venían de lugares lejanos. Así demostraba que su imperio era muy grande y llegaba a territorios muy alejados.

Un **banquete** es una comida especial que se hace para celebrar algo importante.



Cuenco de bronce decorado con cuatro pares de esfinges aladas y cabeza de halcón, 645-640 a. de C., palacio noroeste, Nínive (Irak). N.9
© The Trustees of the British Museum

La caza del león

Los leones representaban las fuerzas más salvajes y peligrosas de la naturaleza.

Por eso el rey organizaba espectáculos en los que cazaba leones.

Así demostraba que era muy fuerte y por eso los dioses lo habían elegido para gobernar.



Bajorrelieve mural en yeso de un león herido de muerte por una flecha, 645-640 a. de C., palacio norte, Nínive (Irak). 1992,0404.1

© The Trustees of the British Museum

El rey erudito

Asurbanipal sabía leer, escribir y resolver problemas matemáticos. Le gustaba debatir con los sabios y presumir de su conocimiento.

Creó la biblioteca más grande de la Antigüedad, donde reunió todos los textos escritos de Mesopotamia, la tierra donde estaba Asiria.

La biblioteca tenía más de 10.000 textos grabados en tablillas de barro de muy buena calidad y escritos con una letra muy cuidada.

Formado para ser rey

Asurbanipal era el hijo menor del rey y por tanto al principio no iba a ser rey. Por eso, aprendió a leer y escribir, algo poco común en su época.

Pero cuando su padre decidió que sería rey de Asiria, recibió una formación muy exigente para gobernar el gran imperio asirio.

También ayudaba a su padre y reunía información sobre aliados y enemigos.

Creación de la biblioteca

Asurbanipal heredó muchos textos de su padre. Algunos textos los escribieron **escribas** de su palacio. Entre ellos había sabios de Babilonia que eran prisioneros. Estos sabios babilónicos sabían mucho de **astrología**, magia y medicina.

Más tarde, Asurbanipal conquistó Babilonia y trajo a Nínive miles de textos más.

En esa época, los textos estaban escritos sobre tablillas de barro (aún no se había inventado el papel).

En el año 612 antes de Cristo, los enemigos de Asiria destruyeron Nínive y la biblioteca se quemó. Pero como los textos estaban escritos en tablillas de barro, muchos textos se han conservado.

En la Antigüedad, un **escriba** era una persona que escribía y copiaba textos a mano.

La **astrología** estudia la influencia de las estrellas y los planetas sobre las personas.

Interpretar las señales

Asurbanipal creía en los poderes mágicos y divinos. Por eso, cuando tenía que tomar una decisión importante, consultaba los **oráculos**.

Los oráculos eran formas de comunicarse con los dioses. La técnica más común era matar una oveja y observar sus tripas: los sabios interpretaban la forma de las tripas como si fuera un mensaje divino. Si el mensaje era negativo, hacían hechizos mágicos para evitar la mala suerte.

Un **oráculo** sirve para predecir el futuro o dar consejos importantes. En la Antigüedad, muchos reyes consultaban a los oráculos antes de decidir.

Medicina y magia

En Asiria, la gente pensaba que las enfermedades las provocaban los demonios, los malos espíritus y otras fuerzas del mal.

Por eso, la medicina asiria consistía en pociones, hechizos y objetos mágicos.

Los médicos eran magos que conocían conjuros capaces de curar y proteger a la gente de las fuerzas del mal.

Mitos y épica

En la biblioteca de Asurbanipal también había textos sobre mitos, leyendas y religión.

Gracias a los restos de la biblioteca de Asurbanipal, hoy conocemos muchos mitos y leyendas antiguos.

Uno de ellos es el «Poema de Gilgamesh», la obra más famosa de la Antigüedad.

Una poesía o una narración es **épica** cuando explica los hechos de héroes o heroínas.



Fragmentos de arcilla de una tablilla del Poema de Gilgamesh procedentes de la biblioteca de Asurbanipal, c. 680-630 a. de C., Kuyunjik, Nínive (Irak). K.913 unido a K.2756a-b © The Trustees of the British Museum

Una segunda vida para la biblioteca

Cuando la biblioteca de Asurbanipal fue destruida, hace unos 2.600 años, sus restos quedaron ocultos bajo tierra durante siglos.

En el año 1850 (hace unos 170 años) se excavó la zona y reaparecieron restos antiguos.

Se recuperaron muchos textos, pero están incompletos. Actualmente, especialistas de todo el mundo siguen investigando para reconstruir estos textos y averiguar más cosas sobre la historia de Asurbanipal.

¡Aún queda mucho por descubrir!

El imperio de Asurbanipal

Asiria y el dominio del mundo

Asurbanipal gobernó un imperio enorme, que llegaba a tierras lejanas donde había gente de culturas muy diversas.

Para gobernar un territorio tan grande, el rey tenía representantes por todo el imperio. Estos representantes castigaban a las personas que se negaban a obedecer.

Como todos los territorios formaban parte del mismo imperio, llegaban productos de todas partes. Por eso, el imperio se enriqueció mucho.



Bajorrelieve mural en yeso con un eunuco, uno de los asistentes del rey asirio, 710-705 a. de C., Jorsabad (Irak). 1847,0702.4
© The Trustees of the British Museum

Además, mucha gente se desplazó y se fue a vivir a otros lugares del imperio. Así se crearon nuevas ciudades. La mezcla de personas de distintos lugares creó una cultura nueva, con nuevas tradiciones, nuevas lenguas y nuevas formas de pensar.

El gobierno del imperio

El Imperio asirio era muy grande. Por eso, era difícil de gobernar.

Para conectar todo el territorio, se creó una gran red de caminos y carreteras. La comunicación entre lugares lejanos se hacía por carta. Las cartas del rey llevaban un sello especial, para que todo el mundo supiera que eran cartas del rey. De esta manera, el rey podía hacer llegar sus órdenes a todos los lugares, sin moverse de la capital.

Redes de control

El rey dominaba todos los territorios del imperio: sus órdenes llegaban a todos los pueblos y ciudades, cobraba impuestos en todas las tierras conquistadas y traía hasta la capital productos de todos los lugares.

Además, su ejército llegaba a todas partes, y castigaba a todas las personas que no obedecían las órdenes del rey.

Intercambio internacional

A los reyes asirios les gustaba decorar sus palacios con objetos de lujo y obras de arte de lugares lejanos.

Algunas imágenes, como la **esfinge**, se hicieron muy populares y aparecieron en distintos lugares.

La expansión del imperio asirio hizo que mucha gente se dedicara a fabricar y vender objetos de lujo.

Esta expansión también ayudó al intercambio cultural, artístico y tecnológico. Las personas viajaban por el Mediterráneo y el Suroeste de Asia e intercambiaban sus conocimientos con otros pueblos.

Una **esfinge** es una estatua con cuerpo de león y cabeza de persona. Representa la fuerza y el poder.



Concha decorada de *Tridachna squamosa*, utilizada como recipiente de cosméticos, 800-600 a. de C., Sippar (Irak). 1882,0918.14352
© The Trustees of the British Museum

Conflicto y caída

Asurbanipal en guerra

Durante la primera mitad del reinado de Asurbanipal, Asiria creció y se hizo más poderosa.

En el oeste, conquistó Egipto.

En el este, derrotó con dureza al gobernante rebelde de un reino llamado Elam.

A mitad de su reinado, hubo una gran crisis en Babilonia.

Esta crisis provocó un conflicto largo y violento entre Asurbanipal y su hermano, rey de Babilonia.

Elam

Elam fue una gran potencia del mundo antiguo.
El reino de Elam estaba en el suroeste del actual Irán.
Sus gobernantes se oponían a la expansión de Asiria
y apoyaban rebeliones contra ella.

Al inicio del reinado de Asurbanipal,
Asiria y Elam estaban en paz.
Pero todo cambió cuando Elam invadió Babilonia.
Desde entonces, Elam fue un problema constante para Asiria.



Bajorrelieve en yeso de un soldado asirio disponiéndose a decapitar a un general elamita llamado Ituni, 645-640 a. de C., palacio norte, Nínive (Irak). 1856,0909.38
© The Trustees of the British Museum

Rivalidad entre hermanos

Asurbanipal gobernaba Asiria
y su hermano mayor gobernaba Babilonia.

Con el tiempo, el hermano de Asurbanipal se cansó
de las órdenes y el control de su hermano,
y se alió con Elam para luchar contra Asiria.

Cuando Asurbanipal lo descubrió,
intentó evitar la guerra
hablando directamente con los babilonios.
Pero no lo consiguió
y comenzaron los enfrentamientos en toda Babilonia.

Asurbanipal cerró Babilonia y encerró a su población.
Los habitantes de Babilonia sufrieron hambre
y enfermedades durante 2 años.

El conflicto terminó con la muerte del rey de Babilonia,
en un incendio.



Estela de piedra que muestra a Asurbanipal
restaurando un santuario en Babilonia,
668-655 a. de C., templo de Marduk, Babilonia (Irak).
1881,0324.367 © The Trustees of the British Museum

La represalia

Después de destruir Babilonia,
Asurbanipal atacó Elam.

Destruyó templos y abrió las tumbas
de los antiguos reyes para desenterrar sus huesos.
Así impediría que sus espíritus descansaran.

Asurbanipal estaba furioso con los reyes de Elam
porque habían ayudado a su hermano en la rebelión.
Además, habían escondido a un gobernador de Babilonia
que le había engañado.

El gobernador traidor de Babilonia tenía miedo
de que Asurbanipal lo torturara
y pidió a su guardia que lo matara.
Prefirió morir antes que sufrir el castigo.

Una **represalia** es una acción para castigar o vengarse de una persona o un grupo de personas por algo que han hecho.

El destino de Asurbanipal

No sabemos cómo ni cuándo murió Asurbanipal.
Su reinado acabó entre los años 631 y 627 antes de Cristo,
pero no sabemos si él murió en ese momento o si murió después.

Después del reinado de Asurbanipal,
gobernaron Asiria 2 hijos suyos,
pero el imperio pronto empezó a desmoronarse.

El imperio se desmorona

En el año 626 antes de Cristo,
Babilonia volvió a declarar la guerra a Asiria
y se alió con otros pueblos para destruir el imperio asirio.
Esta vez, ganaron Babilonia y sus aliados.

Primero destrozaron la ciudad de Asur,
donde estaban las tumbas de los reyes asirios.
En el año 612 antes de Cristo, destruyeron Nínive, la capital.



Cabeza de marfil perteneciente
a un panel de marfil calado,
ennegrecido por el fuego, 800-600 a. de C.,
palacio sureste, Nimrud (Irak). N.881
© The Trustees of the British Museum

Redescubrimiento

Leyenda, descubrimiento y resurgimiento

La destrucción de Asiria aparece en la Biblia, y también en los textos antiguos de Grecia y Roma. Esos textos dicen que los gobernantes de Asiria eran malos gobernantes, que tenían muchos vicios y que trataban mal a la población.

Durante muchos años, la gente pensó que eso era cierto, y todo el mundo creía que Asiria y sus reyes eran malvados.

Pero cuando en 1842 se desenterraron los restos de la ciudad, esa imagen cambió por completo.

Hoy todo el mundo sabe que Asiria fue un gran imperio con una de las culturas más importantes del mundo antiguo.



Replica en yeso y resina acrílica de un bajorrelieve mural que muestra a Asurbanipal con la cara mutilada, 645-635 a. de C. Réplica de 1856,0909.16 © The Trustees of the British Museum

Preservar el pasado de Irak para el futuro

Hoy en día, el Gobierno y la población de Irak trabajan con organizaciones de todo el mundo para proteger y reconstruir su patrimonio.

Este patrimonio incluye ciudades históricas, templos, palacios, esculturas y textos muy antiguos.

Es un patrimonio muy valioso, pero ha sufrido muchos daños tras años de conflicto y ataques.

Aún hoy, se siguen excavando los territorios donde estuvo Asiria y se siguen encontrando restos.

Estos descubrimientos nos dan mucha información sobre las civilizaciones antiguas. Estos descubrimientos son clave para conocer el pasado de la humanidad.

