

Il tempo libero nell'antica Mesopotamia

Giochi da tavola, musica e spettacoli sportivi erano alcuni dei divertimenti degli antichi popoli della pianura fertile

Un passo dell'*Enuma Elish*, il mito della creazione di Babilonia, racconta come Anu, il dio del cielo, «creò i Quattro Venti» e li regalò a Marduk, dicendogli: «Affinché mio figlio si diverta!». Se gli dei dell'antica Mesopotamia trovavano momenti per divertirsi e giocare, lo stesso accadeva al di sotto della sfera celeste, nel mondo terreno, fra uomini e donne ansiosi di sfuggire alla routine e alle fatiche del lavoro quotidiano.

Vediamo che cosa accadeva in una famiglia normale, composta da una coppia con alcuni figli di età diversa, che viveva, per esempio, a Ninive, nel IX secolo a.C. Una giornata qualsiasi sarebbe iniziata con il rumore dei giochi dei bambini. La madre cerca di calmare il pianto del suo piccino con un sonaglio, una pallina d'argilla con

un seme di mango e pietruzze al suo interno. Se il dio Marduk giocava con i Quattro Venti che gli aveva regalato suo padre, anche i bambini giocavano, ma con gli oggetti in miniatura fatti di argilla o legno, che potevano essere armi (fionde, archi e frecce, boomerang), carri o barche, oggetti domestici come letti, tavoli e utensili, pupazzi raffiguranti persone o animali. Non mancavano trottole, corde per saltare, cerchi, palle.

Giochi da tavolo

Un intrattenimento molto diffuso fra giovani e adulti era il gioco dei dadi. Questo gioco derivava da un'antica pratica divinatoria e magica che consisteva nel lanciare tessere o astragali di animali per vedere da che lato sarebbero caduti. Durante la prima metà del III millennio a.C., questi oggetti si trasformarono fino a diventare dei dadi e, senza smettere di essere usati a scopo divinatorio, iniziarono a essere

ampiamente utilizzati nel contesto ludico. Venivano preparati con diversi materiali — argilla, pietra, legno, avorio, osso — e presentavano diverse forme — disco, cubo, tetraedro, triangolo —, a seconda del gioco e delle sue regole.

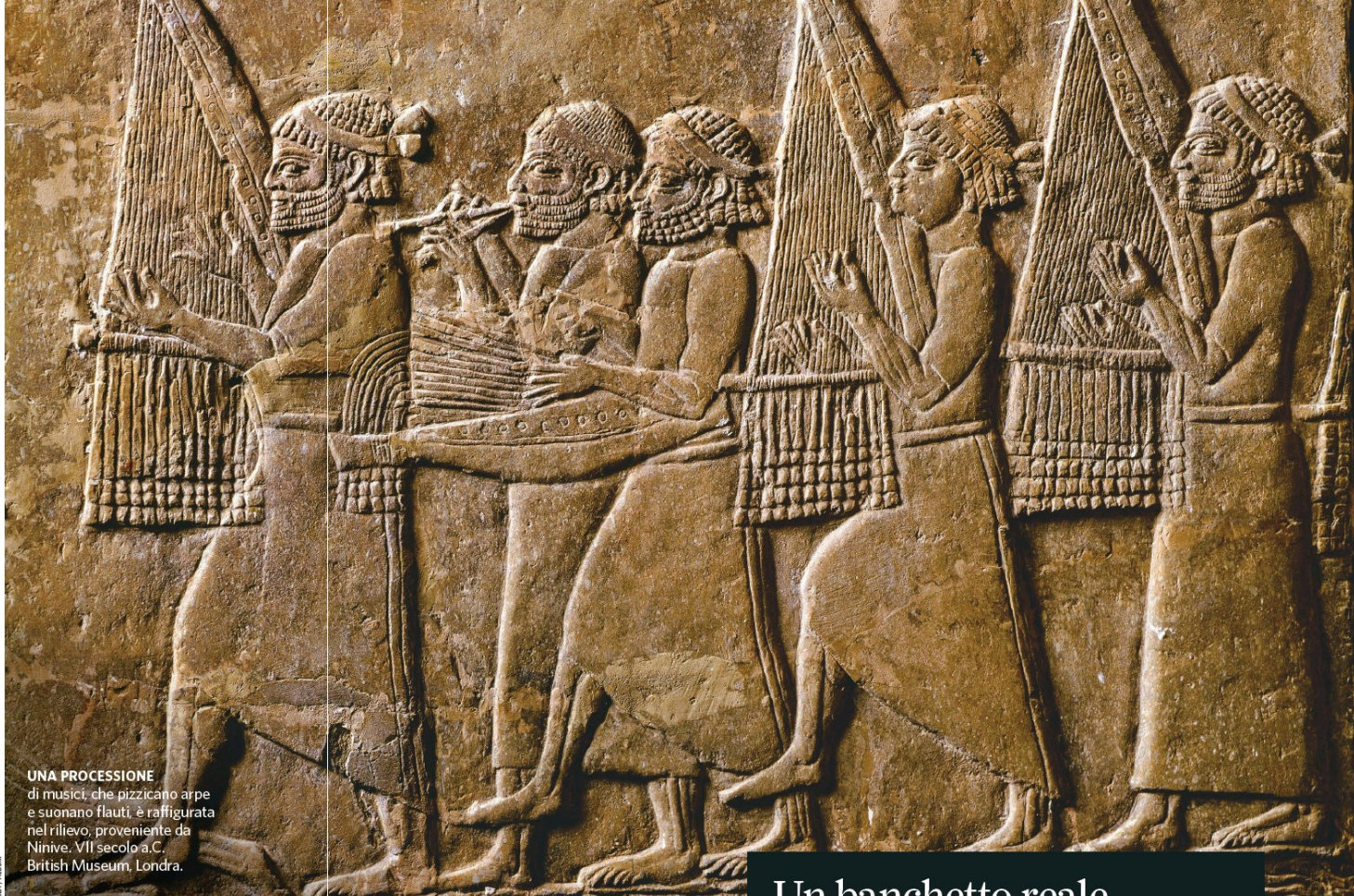
Se i genitori riuscivano a tenere impegnati i bambini, potevano dedicarsi a un gioco da tavolo molto popolare. Si faceva con un tavoliere in legno suddiviso in caselle quadrate, usando tessere e dadi. Alcune modalità di gioco potevano variare in base al numero di caselle o di fori del tavoliere. Così, esisteva il gioco del serpente (conosciuto in Egitto come *mehen*), quello delle venti

caselle (conosciuto attualmente come il "gioco di Ur"), quello delle trenta caselle (conosciuto in Egitto come *senet*) e quello dei 58 fori. In Mesopotamia, il più popolare fu il gioco delle venti caselle, documentato sin dalla I dinastia di Ur (2600-2400 a.C.).

Anche se sono conservate immagini di coppie che giocano, non sappiamo esattamente come si svolgesse la partita. Solo una tavoletta cuneiforme frammentata del periodo seleucide (177 a.C.), conservata al British Museum, spiega che il gioco delle venti caselle consisteva in una corsa a cui partecipavano i giocatori con cinque tessere

UNA PROCESSIONE di musici, che pizzicano arpe e suonano flauti, è raffigurata nel rilievo, proveniente da Ninive, VII secolo a.C. British Museum, Londra.

DEA / ALBUM



Un banchetto reale per festeggiare la capitale

UNA STELE rinvenuta nel palazzo di Assurnasirpal II (883-859 a.C.) a Nimrud racconta di un magnifico banchetto che il monarca diede per celebrare la ristrutturazione della nuova capitale dell'Impero assiro. I fortunati che assistettero all'evento

godettero degli intrattenimenti scelti dal sovrano per l'occasione e degli **SQUISITI PIATTI** che vennero offerti: migliaia di animali furono sacrificati per l'occasione e vennero serviti anche in gran quantità pesci, pani, uova, brocche di birra, otri di vino, oltre a migliaia di ceste di legumi, olio,

frutta, olive... Assurnasirpal afferma: «Ho dato da mangiare in questo modo per dieci giorni [...] in totale a 69.574 invitati che ho nutrito e dissetato e a cui ho fornito il necessario per la loro pulizia. Così li ho onorati prima di mandarli nelle proprie case in **BUONA ARMONIA** e allegria!».



LOTTA A DUE

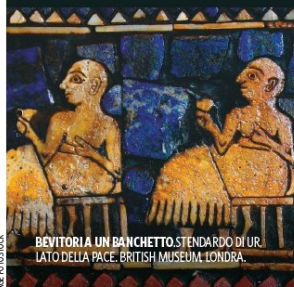
FIGURINA in rame di dieci centimetri, forse parte di un corredo liturgico, che proviene dal tempio della dea Nintu a Khafajah. Rappresenta due combattenti che si afferrano per una cintura legata ai fianchi, forse con l'obiettivo di far cadere il liquido della grande anfora che reggono sulla testa.

LOTTATORI, FIGURINA IN BRONZO. MUSEO NAZIONALE IRACHENO, BAGHDAD.

E. LESSING / ALBUM

UN BICCHIERE A FINE GIORNATA

«FARÒ CHE SIANO VICINI coppieri, facchini e birrai, mentre mescolo abbondante birra, mentre mi sento magnificamente bevendo birra in un clima gioioso, versando bevande, sentendomi allegro con la gioia nel cuore e il fegato felice». Così questa canzone sumera descrive una consuetudine molto amata: bere birra.



BEVITORI A UN BANCHETTO. STENDARDO DI UR, LATO DELLA PACE. BRITISH MUSEUM, LONDRA.



SERVITORI carichi di gabbie conducono grossi cani a caccia. Rilievo del palazzo di Assurnasirpal a Ninive. British Museum, Londra.

ciascuno: l'obiettivo era raggiungere la fine del tabellone avanzando con lanci di dadi, mentre l'avversario cercava di bloccare l'avanzata. Sulla tavoletta vengono specificati i nomi e il numero delle tessere ed è indicato che le cinque caselle decorate con un rosone davano, a quanto pare, buona fortuna nel caso in cui la tessera cadesse in una di esse.

Tuttavia, le regole del gioco sono sconosciute, quindi non possiamo sapere come si muovevano le tessere. Forse somigliava al *backgammon*, uno dei giochi attualmente più popolari in tutto il Vicino Oriente e che

senza dubbio è il discendente diretto dei giochi da tavolo mesopotamici.

Musica, danza e lotta

Anche fuori casa vi erano molte opportunità di divertimento, seppure della maggior parte di essi non si è pervenuta alcuna prova archeologica o testuale. Passeggiando per la città, la nostra famiglia incappa in un capannello di persone che attira la sua attenzione. Al centro, alcuni acrobati danno prova della loro abilità, mentre delle danzatrici si muovono al ritmo di una musica creata con lire, arpe, tamburi e flauti. Si tratta di uno spettacolo molto simile

a quello che si sarebbe potuto tenere durante un rito religioso e anche nel corso di un funerale: solo il contesto e il tipo di musica segnano la differenza. Continuando a passeggiare, la nostra famiglia ha l'occasione di attraversare una soglia che introduce al cortile di una casa, dove due uomini si colpiscono e afferrano, nel tentativo di atterrare l'avversario. La lotta, tanto sotto forma di pugilato quanto di lotta libera, era fra le discipline sportive più popolari in Mesopotamia, come è provato dal ritrovamento di numerose placche di argilla e piccole statue di bronzo di figurine intente a praticarla.

I nostri protagonisti proseguono la loro passeggiata fino a raggiungere una delle porte di Ninive, situata al di sotto del palazzo. Da lì, possono osservare i divertimenti, più sofisticati e costosi dei loro, con cui si intrattiene la famiglia reale. Molti avvengono in un ambiente privilegiato, quello dei

Per strada, alcune danzatrici si muovevano alla musica di lire, arpe, tamburi e flauti

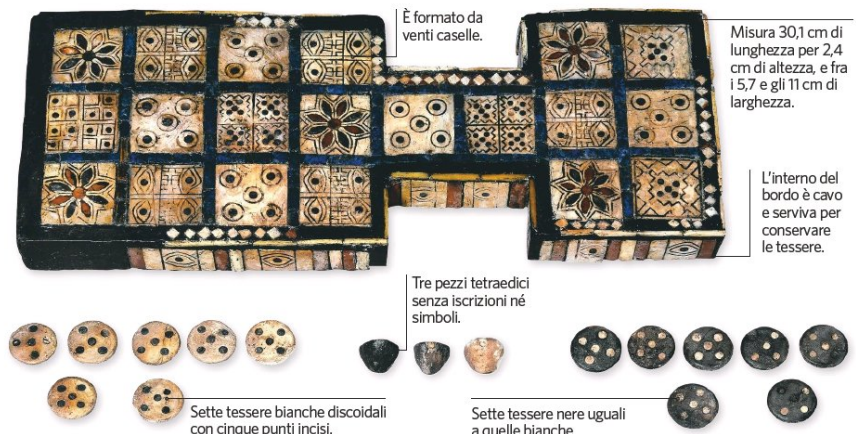
MUSICI, ACRBATI E CANTANTI. TERRACOTTA, MUSEO NAZIONALE IRACHENO.



E. LESSING / ALBUM

Il *senet* dei mesopotamici

TABELLONE di un gioco simile al *senet* egizio, scoperto nel 1922 da Leonard Woolley in una tomba del cimitero reale di Ur, in Iraq, è stato datato fra il 2600 e il 2400 a.C. È in legno con intarsi in madreperla, calcare rosso e lapislazzuli; le tessere provengono da un'altra tomba. Tutti i pezzi sono conservati al British Museum.



È formato da venti caselle.

Misura 30,1 cm di lunghezza per 2,4 cm di altezza, e fra i 5,7 e gli 11 cm di larghezza.

L'interno del bordo è cavo e serviva per conservare le tessere.

Tre pezzi tetraedici senza iscrizioni né simboli.

Sette tessere bianche discoidali con cinque punti incisi.

Sette tessere nere uguali a quelle bianche.

giardini reali, un autentico paradiso per il divertimento reale, popolato di specie vegetali esotiche e animali che hanno importato dai loro viaggi. Tiglatpileser I, artefice nel XII-XI secolo a.C. dell'espansione dell'Impero assiro, scrive: «Ho colto i cedri, il bosso e la quercia di Kanesh [Kültepe, in Turchia], del paese che ho vinto; nessuno dei sovrani precedenti aveva piantato questi alberi; io li ho piantati nei giardini del mio paese. Ho colto gli strani frutti dei giardini che non esistevano nel mio paese e li ho seminati in tutti i giardini di Assiria». E Sennacherib (VIII-VII secolo a.C.) narra: «Ho creato una palude dove ho piantato canne e ho portato aironi, maiali selvatici e bufali. Le canne crescono bene e gli uccelli del cielo e gli aironi giungono da lontano per costruire il loro nido; anche i maiali selvatici e i bufali vi si riproducono». Superata la porta, la nostra famiglia si dirige in una zona non molto lontana,

vicino al Tigri, dove abbondano animali reali, cervi e altri animali. Lì il padre e i due figli maggiori si dedicheranno per qualche ora a uno dei passatempi preferiti dei mesopotamici: la caccia.

Cacciagione di ogni tipo

Nella cultura mesopotamica, la caccia poteva assumere un carattere magico-simbolico ed era molto legata alla casa reale: in particolare lo era la caccia ai leoni. È certo che gran parte della popolazione praticasse l'attività venatoria per passatempo. I testi parlano di battute di caccia in campo aperto verso ogni tipo di animale, come racconta il re Assurnasirpal II: «In quella occasione uccisi cinquanta tori selvatici oltre l'Eufrate e ne catturai otto vivi. Uccisi anche venti struzzi e ne catturai altri venti». Anche se testi e rilievi non menzionano la pesca, è probabile che costituisse un'altra attività per passare il tempo.

Mentre gli uomini cacciano, la madre e i più piccoli ritornano a casa, dove potranno tuttavia godere di un ultimo svago prima di dormire: il racconto di un mito o di un'epopea su dei ed eroi, o delle epiche avventure di antichi sovrani. La madre li racconterà dopo averli ascoltati recitare dai giullari, cantori e cantastorie che animavano le strade intorno a un falò aspettando di catturare l'attenzione degli spettatori affinché, per qualche istante, dimenticassero le faccende quotidiane e potessero godere di un momento di evasione sulle sponde del Tigri e dell'Eufrate. ■

FELIP MASÓ ARCHEOLOGO

Per saperne di più

SAGGI
L'antica Mesopotamia. Ritratto di una civiltà scomparsa
A. Leo Oppenheim.
Newton Compton, Roma, 1997.

LA CITTÀ PERDUTA DEI NABATEI

PETRA

Nel 1812, nel deserto della Siria, un orientista svizzero localizzò la mitica capitale perduta del regno nabateo scavata nella roccia. Questo articolo racconta la sua storia, accompagnata da ricostruzioni tratte dalla nuova collana National Geographic

CRUZ SÁNCHEZ

ARCHEologa E SPECIALISTA DEL VICINO ORIENTE

LA CITTÀ CAROVANIERA

Petra prosperò come importante luogo di sosta delle carovane. Di fronte allo stretto passaggio che dà accesso alla città si staglia l'imponente facciata del Tesoro, probabilmente la tomba del re Areta IV.

ALFONS RODRIGUEZ





RITTERBACH / FOTOTECA 9 X 12

UN "MONASTERO" DELLA ROCCIA

Si ritiene che l'edificio, chiamato ed-Deir, "il Monastero", fosse un tempio dedicato al culto del re Obodas I, trasformato in chiesa in epoca bizantina.

Si è addentrato nel deserto della Siria, fino a un luogo in cui le sabbie si infrangono contro montagne scoscese, percorse da profonde gole. Seguendo la sua guida beduina penetra in un antico *wadi* che serpeggia tra due altissime pareti di roccia. Dopo un'ultima curva, ai suoi occhi si presenta una visione straordinaria: scolpita nella pietra rosata, appare una maestosa facciata alta quaranta metri. Stupefatto, soffoca qualsiasi esclamazione, poiché potrebbe mettere in pericolo la propria vita. Johann Ludwig Burckhardt si è appena imbattuto nella misteriosa città perduta della quale aveva

sentito parlare durante il suo soggiorno in Oriente. L'entusiasmo subentra alla meraviglia mentre segue il Wadi Musa, il fiume di Mosè, e dinanzi ai suoi occhi si succedono facciate, capitelli e decorazioni scolpite nella pietra arenaria. Ma non può esternare la sua gioia. Per la sua guida, è lo sceicco Ibrahim ibn Abdallah, un pio studioso del Corano giunto sino a questo luogo per mantenere una promessa.

La città delle leggende

Se il sito era stupefacente, le storie che su di esso circolavano nella regione non erano meno straordinarie. Uno dei racconti che contribuivano

a dare un'aura magica alla città sconosciuta si riferiva all'impressionante monumento che aveva dato il benvenuto all'orientalista svizzero.

Gli arabi lo chiamavano al-Khazneh, «il Tesoro», a causa di una leggenda secondo la quale dei ladri vi nascosero il tesoro di un faraone. Questo spiega perché alcuni beduini avessero cercato di distruggere parecchi dei coronamenti che adornano l'edificio per tentare di impossessarsi delle ricchezze custodite all'interno. Oggi sappiamo che probabilmente fu la tomba di un re del I secolo d.C., forse del nabateo Areta IV. L'interno è costituito da una sala funeraria a pianta quadrata, priva di

decorazione. Forse Burckhardt poté ascoltare anche la storia del Qasr al-Bint Faroun, il palazzo della figlia del faraone, una principessa che promise di sposare colui che fosse riuscito a portare l'acqua fino al suo palazzo. In realtà, questa costruzione nabatea — l'unica ancora in piedi di quelle non scolpite nella roccia — è un grande tempio tetrastilo (con quattro colonne sulla facciata), probabilmente dedicato al culto delle divinità locali Dushara e Al Uzza. Le leggende dei nativi conservavano la patina di mistero che avvolgeva la città rosa, le cui radici affondano nel

LA CITTÀ CRISTIANA

Mosaico che raffigura l'autunno. Dal 330, Petra entrò a far parte dell'Impero romano d'Oriente e nella città vennero erette chiese decorate con mosaici, nello stile romano.

64 A.C. 363 D.C. 700-1096 1217-1276 1812

CRONOLOGIA

DALLO SPLENDORE ALL'OBLIO

Pompeo Magno obbliga il regno nabateo a riconoscere l'autorità di Roma. Nei decenni seguenti Petra raggiunge il massimo splendore. Nel 106 d.C., Traiano annette i domini nabatei all'Impero romano.

Petra, divenuta città dell'**Impero romano d'Oriente**, viene colpita da un forte terremoto che causa gravi danni alla città e ai monumenti, che non sono ricostruiti. La città viene lentamente abbandonata.

Dopo la **conquista islamica**, Petra diventa un semplice villaggio, e lo rimarrà per vari secoli. Ai tempi della prima crociata è occupata da Balduino di Boulogne, e farà parte della baronia di al-Karak.

Con il trionfo di **Saladino** sui crociati, nel 1187, Petra torna nelle mani dell'Islam. Un pellegrino tedesco di nome Thetmar dice di essere passato vicino alla città, e il sultano Baybars l'attraversa in una delle sue campagne contro i turchi.

Dopo secoli di oblio, Petra viene riscoperta dall'esploratore svizzero **Johann Ludwig Burckhardt**, che nel suo viaggio nella regione aveva sentito parlare di rovine meravigliose e, travestito da musulmano, visita l'antica capitale nabatea.



IL CROCEVIA DEL DESERTO

La leggendaria Petra fu la fastosa capitale del regno dei nabatei. La città prosperò soprattutto durante il I secolo a.C. grazie alla sua posizione privilegiata all'incrocio delle rotte carovaniere più importanti del Vicino Oriente, e alla grandissima abilità dei nabatei nell'arte di captare e distribuire l'acqua. La straordinaria ricchezza di Petra permise ai suoi abitanti di costruire edifici magnifici e tombe monumentali.

Ed-Deir, il Monastero

È l'edificio più antico di Petra e anche il più grande: misura 48 m in altezza e 46 in larghezza; la cupola è alta 9 m. Risale al III secolo a.C.

Tridinio del Leone

Tempio dei
Leoni Alati

Tomba di Sextus
Florentinus

Tomba di Seta

Tomba dell'Urna

È la prima di quelle che sono note come Tombe Reali e luogo di sepoltura del re Malichus II. Ha una maestosa facciata e ampie sale interne.

Qasr al-Bint

È considerato il principale santuario di Petra, costruito tra il I secolo a.C. e il I secolo d.C. Forse era dedicato a Dushara, il principale dio dei nabatei.

Via colonnata

Tomba Corinzia

La sua facciata ricorda quella del Tesoro, anche se è più deteriorata. Prende il nome dall'ordine dei capitelli delle colonne che la adornano.

Tomba del Soldato Romano

Prende il nome dalla statua che domina la facciata, che l'armatura fa sembrare un ufficiale d'alto rango. Di stile romano, è del II secolo.

Tomba degli Obelischi

Prende il nome dai quattro obelischi che la coronano. Fu costruita sopra un triclinio, o luogo nel quale si tenevano i banchetti funebri.

Teatro

Scavato nella roccia dai nabatei verso il I secolo a.C., fu ampliato dai romani. Poteva ospitare dai 6000 agli 8000 spettatori.

Tomba di Uneishu

Tomba del Palazzo

È la tomba più monumentale di Petra, alta 45 m e larga 49, ed è a tre piani. Il piano più alto è composto da diciotto colonne.

Tomba Rinascimentale

Tomba del Giardino

Non sappiamo se il piccolo edificio fosse una tomba o un triclinio. Il portico, non molto elaborato, è adornato da due colonne.

Altare dei sacrifici

al-Khazneh, il Tesoro

Forse il re Areta IV fu sepolto in questa tomba monumentale risalente al I secolo d.C. È alta 40 m e larga 28, ed è coronata da un'enorme urna.



CARTOGRAFIA: EDSGIS.COM

BURCKHARDT, ALIAS SCEICCO IBRAHIM

L'incisione ritrae lo scopritore di Petra, profondo conoscitore dell'Islam, travestito da devoto musulmano per compiere il suo viaggio. Museo della Marina, Parigi.



ART: ARNOLD

tempo sino al 9000 a.C., data della prima occupazione del luogo. La Bibbia chiama Edom la regione in cui sorse Petra; lì si dice che gli edomiti erano discendenti di Esaù. Probabilmente appartenevano a popolazioni semitiche che, verso il XIII secolo a.C., irruppero da nord-est nell'area del Mar Morto e del golfo di Aqaba, vicino al quale si trova Petra, e forse si organizzarono in una confederazione di città in costante conflitto con gli ebrei.

Molto più tardi giunsero i nabatei, secondo la Bibbia discendenti da Nebaioth, primogenito di Ismaele. Dall'Arabia, questi nomadi e commercianti arrivarono a Petra verso il IV secolo a.C., attirati dall'abbondanza d'acqua. Lì iniziarono una vita stanziale. Da esperti di ingegneria idraulica, crearono un sofisticato sistema di bacini artificiali e canalizzazioni. In questo modo, raccoglievano l'acqua piovana e di varie sorgenti e la ridistribivano. Non è strano che la tradizione locale collochi a Petra il brano della Bibbia nel quale Mosè fa sgorgare acqua da una roccia, toccandola con il suo bastone (Esodo 17,

1-7); a quanto si diceva, l'angusta gola del Siq, attraverso la quale Burckhardt era arrivato a Petra, si formò quando Mosè colpì la roccia e nella montagna si aprì una gigantesca fenditura.

Il regno nabateo prosperò con lo sviluppo delle rotte commerciali che univano l'India, la Persia e l'Arabia con la Mesopotamia, l'Egitto e la Fenicia. Questo carattere di crocevia commerciale favorì Petra e ne fece il centro dei territori nabatei per cinque secoli. File interminabili di dromedari carichi di spezie, seta e incenso attraversavano la Siria e il regno nabateo, che aveva in Petra la sua capitale e una fortezza inespugnabile. La posizione strategica della città permetteva ai nabatei di dominare la regione: in cambio di un pedaggio offrivano protezione e alloggio ai commercianti, che lì trovavano rifugio, cibo e, soprattutto, acqua, il bene più prezioso nelle regioni desertiche e che Petra possedeva in abbondanza.

Decadenza e oblio

L'apogeo del regno dei nabatei corrispose agli inizi dell'Impero romano, all'epoca del re Areta IV, tra gli anni 9 a.C. e 40 d.C. Sembra molto

LA META DELLE CAROVANE

IL GRANDE EMPORIO DEL VICINO ORIENTE

La prosperità del regno nabateo, che aveva in Petra la sua capitale, si basava sugli ingenti profitti del commercio, in particolare di piante aromatiche (mirra, incenso, aloe) usate in profumeria e in medicina e provenienti dallo Yemen, di spezie, giunte dall'India o da ancor più lontano, e del bitume estratto dal Mar Morto, indispensabile per calafatare le imbarcazioni (ossia per impermeabilizzare

lo scafo). A Petra tutti questi prodotti affluivano in lunghe carovane e da lì partivano per raggiungere i grandi mercati del bacino del Mediterraneo, come Roma o Alessandria d'Egitto. La ricchezza dei nabatei risvegliò la cupidigia dei loro vicini più prossimi: i seleucidi, la dinastia greca che alla fine del III secolo a.C. era succeduta ad Alessandro Magno nel governo del Vicino Oriente. Le truppe dei seleucidi attaccarono

in diverse occasioni il regno nabateo, che sopravvisse a queste incursioni e addirittura sconfisse i nemici; nell'84 a.C., il re seleucide Antioco XII morì combattendo contro i nabatei. In quell'epoca, approfittando dell'indebolimento dei seleucidi (impegnati in guerre civili e tormentati dai re del Ponto e dell'Armenia, oltre che dai giudei), i sovrani nabatei ampliarono i loro domini e portarono il regno alla sua massima espansione.



GONZALO AZUMENDI

probabile che durante questo periodo sia stata costruita la maggior parte dei monumenti di Petra. La città visse anni di incredibile prosperità come centro carovaniero e luogo di collegamento tra Oriente e Occidente, fino a quando Roma non si annetté i domini nabatei all'epoca dell'imperatore Traiano, nel 106 d.C., trasformandola nella provincia romana dell'Arabia Petrea. L'importanza politica di Petra diminuì, giacché la capitale della nuova provincia era Bosra, e al contempo le rotte carovaniere si spostarono più a nord, verso la stessa Bosra, Gerasa e Palmira. Petra perse la sua egemonia nella regione e si avviò verso un lento declino.

L'antica città nabateo oppose una tenace resistenza all'oblio, e fu anche capitale di una delle province dell'Impero bizantino, che in Oriente succedette all'Impero romano. Quando, però, questo cadde per mano dei musulmani, nel VII secolo, Petra scomparve come città. Il luogo — che vari terremoti avevano trasformato in un paesaggio di rovine — divenne noto come Wadi Musa nei testi dei crociati, dove è anche menzionato il monastero di Sant'Aronne, si-

tuato sul monte che gli arabi chiamavano Jebel Harun, dove si diceva che si trovasse la tomba di Aronne, il fratello di Mosè. Nel XII secolo, il sultano Saladino strappò ai cristiani la maggior parte della Terrasanta. Wadi Musa fu abbandonato e Jebel Harun divenne un remoto luogo di pellegrinaggio musulmano.

Tuttavia, vi fu qualcuno che rimase fedele a Petra: i beduini. Re e signori della regione, essi usavano la città come rifugio e vietavano l'ingresso a qualsiasi straniero; fu in questo modo che riuscirono a mantenere praticamente segreta la sua esistenza. E continuò così fino al XIX secolo, quando l'espansione coloniale europea si diede la mano con la ricerca di ambienti esotici propria del romanticismo, e le fantasmagoriche rovine delle civiltà perdute risvegliarono l'entusiasmo di studiosi e viaggiatori. Fu allora che entrò in scena Burckhardt.

Nato nel 1784 a Losanna, in una famiglia agiata, nel 1806 si trasferì in Inghilterra per ampliare le sue conoscenze. Studiò arabo all'Università di Cambridge, poiché aveva intenzione di dedicarsi all'esplorazione dell'Africa, e a Londra

UNA METROPOLI FATTA DI PIETRA

A Petra si trovano tombe, templi e abitazioni, che sorgono gli uni accanto agli altri. L'aumento della popolazione spinse a scavare le case accanto a tombe più antiche.