

Trabajo Fin de Máster

El mundo de los muertos en Sumer y Akkad durante
los milenios III-II a.C.: estado de la cuestión

The World of the Dead in Sumer and Akkad
in the 3rd and 2nd millennia B. C.: State of Art

Autor

David Silva Domínguez

Directora

Silvia Alfayé Villa

Facultad de Filosofía y Letras / Máster en Mundo Antiguo y Patrimonio Arqueológico

Curso Académico 2018-2019

Resumen

El objetivo de este trabajo es analizar la concepción y caracterización del mundo de los muertos en Sumer y Akkad, durante el III y II milenio a. C. En primer lugar, se abordará la necesaria transición de los difuntos, concretamente la transformación del *im* en *gidim*, para poder formar parte de la comunidad del allende. A continuación, se analizarán las fuentes textuales fundamentales para el análisis del mundo *post-mortem* en las culturas sumeria y acadia. Tras esto, se estudiarán en profundidad las diferentes versiones del mundo de los muertos y sus particularidades, con el fin de comprender cuáles fueron las diversas visiones escatológicas que produjeron esas culturas mesopotámicas: su ubicación y geografía, las vías de acceso, las divinidades que lo presiden, su estructura política, su sociedad, y las relaciones entre los vivos y los muertos.

Palabras clave: mundo de los muertos, Sumer, Akkad, Mesopotamia, *gidim*, *katabasis*, *Inanna*, *Nergal*, *Ereškigal*.

Abstract

The goal of this study is to analyze the conception and characterization of the world of the dead in Sumer and Akkad, during the 3rd and the 2nd millennia B. C. Firstly, it will be explained the compulsory transition of the dead from *im* to *gidim*, in order to be part of the community of the Otherworld. Secondly, the main literary sources on the Mesopotamian world of the dead will be analysed. And later on, the conceptions of the Sumerian and Akkadian lands of the dead will be deeply explored to understand the different visions of the Beyond created by those Mesopotamian cultures: location and geography, ways of access, deities who rule there, political structure, and relationships between the dead and the living.

Key words: world of the dead, Sumer, Akkad, Mesopotamia, *gidim*, *katabasis*, *Inanna*, *Nergal*, *Ereškigal*.

Índice

1. Introducción	5
2. Transformación del <i>im</i> en <i>gidim</i>	8
3. Principales fuentes textuales	15
3.1 <i>El Descenso de Inanna</i>	16
3.2 <i>El Descenso de Ištar</i>	21
3.3 Motivación e intencionalidad en los <i>Descensos de Inanna e Ištar</i>	23
3.4 <i>Gilgameš, Enkidu y el Inframundo</i>	25
3.5 <i>Nergal y Ereškigal</i>	28
3.6 <i>La Muerte de Urnamma</i>	32
3.7 <i>La visión del Inframundo de un príncipe</i>	33
4. El mundo de los muertos.....	35
4.1 Ubicación geográfica del mundo de los muertos.....	35

4.2 Vías de acceso al Inframundo	43
4.3 Descripción física y política del Otro mundo	45
4.4 Leyes y orden jurídico en el mundo de los muertos ...	50
4.5 La sociedad de/en el mundo de los muertos	53
4.5.1 Criaturas demoníacas o fantasmales.....	53
4.5.2 Deidades y personajes relevantes	57
4.5.3 La comunidad de los muertos	62
4.6 El ajuar funerario y la visión del Más Allá.....	69
5. Conclusiones	72
6. Bibliografía	76
7. Anexos.....	81
7.1 Anexo 1. Imágenes.....	81
7.2 Anexo 2. Textos	84

1. Introducción

La muerte es una realidad de muy compleja explicación, difícil de entender, asumir y gestionar. Es una idea abstracta que provoca un efecto real, inalterable e ineludible. Más allá de todos los procesos biológicos y fisiológicos que acontecen cuando una persona muere, existe todo un sistema de creencias, emociones y actos que acompañan a este fenómeno (Hertz 1990: 15-16). Por tanto, la muerte no se cumple en el instante en que terminan las funciones vitales, sino que es un proceso de duración muy variable (Alfayé 2009: 183). Además de la evidente repercusión para el afectado, la muerte abre una etapa lúgubre para los supervivientes, durante la que se imponen unos deberes, comportamientos y actos para gestionar adecuadamente ese cadáver.

El proceso de morir genera múltiples consecuencias y reacciones. Una de ellas es, inequívocamente, el miedo generalizado a la muerte. Así lo recogen obras fundamentales en el Próximo Oriente Antiguo, como *La Epopeya de Gilgameš* X, 13-16:

“Nadie ve a la muerte;
nadie ve el rostro de la muerte;
nadie oye la voz de la muerte.
Pero la muerte cruel arrebató a la humanidad.”
(Trad. López y Sanmartín 1993: 474).

Toda persona nace para morir, y es precisamente este rasgo lo que distingue a las deidades (inmortales) de los humanos (mortales), y aunque es posible que incluso algunos dioses fenezcan, será siempre por muerte violenta, en alguna batalla o contienda, nunca de manera natural, algo que además de caracterizar a las creencias mesopotámicas, también se puede aplicar a Egipto, Grecia o Roma. Del mismo modo, en el conjunto de creencias mesopotámicas existen excepciones de humanos que han encontrado la manera de evitar la muerte, como los tres reyes legendarios Lugalbanda, Dumuzi y Gilgameš, y el héroe del diluvio, Ziusudra / Utnapištim, aunque son contadas excepciones (López y Sanmartín 1993: 475).

En estas líneas se propone el análisis de otra de las reacciones que provoca la muerte: la creencia en la perdurabilidad del individuo tras ella. Todas las culturas de la Antigüedad mediterránea produjeron un imaginario del Más Allá diseñado para albergar a las entidades personales tras el deceso, así como a otras criaturas como demonios o

deidades. Un lugar diferente al mundo de los vivos y al plano de los dioses, si estuviera diferenciado del mundo humano. Un lugar al que se puede aludir, en definitiva, con el término “mundo de los muertos”. Su concepción y características difieren, como es lógico, dependiendo de la cultura, el lugar y la cronología designados.

En lo que se refiere al marco de este trabajo, el ámbito geográfico elegido para este estudio incluye los territorios de Sumer y Akkad, en la región de Mesopotamia (Fig. 1), aunque se han incluido referencias a la escatología de otras culturas del Próximo Oriente Antiguo, y el marco cronológico abarca el III y el II milenio a. C.

Las principales fuentes documentales escogidas para llevar a cabo este trabajo son las literarias, y especialmente los relatos sobre el Inframundo de *El Descenso de Inanna*; *El Descenso de Ištar*; *Gilgameš, Enkidu y el inframundo*; *Nergal y Ereškigal*; *La muerte de Urnamma*; y *La visión del inframundo de un príncipe*, aunque se incluirán referencias a otros textos que pudieran resultar relevantes para este estudio.

El tema del Más Allá en Mesopotamia ha sido abordado con anterioridad por historiadores de la talla de Dina Katz, en su obra *The Image of the Netherworld in the sumerian sources* (2003), así como en diversos artículos que llevan su firma, como “Death they dispensed to mankind: The funerary world of Ancient Mesopotamia” (2005), “Sumerian funerary rituals in context” (2007), o “The Naked Soul. Deliberations on a popular theme” (2010), entre otros. También por Samuel Noah Kramer en *La historia empieza en Sumer* (1985); por Jean Bottéro, en su obra conjunta con el anterior autor *Cuando los dioses hacían de hombres: Mitología mesopotámica* (2004) o en su obra propia *Religion in Ancient Mesopotamia* (2001); y por Nikita Artemov en varios artículos paradigmáticos como “Belief in Family Reunion in the Afterlife in the Ancient Near East and Mediterranean” (2009), y “The elusive Beyond: some notes on the netherworld geography in Sumerian tradition” (2012).

El principal objetivo de este estudio será establecer cómo es el mundo de los muertos en el imaginario sumerio y acadio de los milenios III y II a. C., dónde se ubica, cómo se accede a él, cuáles son sus características físicas, su organización política -si tuviera una-, y qué criaturas habitan allí y componen su sociedad, con especial atención a la comunidad de muertos. Para ello, primero se debe profundizar en el análisis de un proceso fundamental para el acceso al mundo de los muertos: la transformación del espíritu del individuo (*im*) en un fantasma (*gidim*), que se estudiará en el Capítulo 2, titulado “Transformación del *im* en *gidim*”. Una vez estudiado este paso previo a la entrada al otro mundo, se analizarán en detalle las obras anteriormente mencionadas a

fondo en el Capítulo 3, al que se ha llamado “Principales fuentes textuales”; tras lo cual se estudiarán los pormenores que caracterizan y definen al Inframundo en el mundo sumerio y acadio en el Capítulo 4, al que se ha titulado “El mundo de los muertos”, para finalizar ese trabajo proponiendo unas conclusiones y unas posibles vías de investigación futuras.

2. Transformación del *im* en *gidim*

El depósito de ajuar funerario, ya sea agua, comida, objetos del difunto o alguna otra clase de ofrenda, demuestran que la creencia en una existencia tras la muerte está presente en las sociedades mesopotámicas. Hay, por tanto, una parte inmortal en todo ser humano (Katz 2005: 55). Después de la muerte, el individuo, que era un todo, se divide en dos partes, en dos dimensiones. La primera de ellas, inerte, es el propio cadáver, el cuerpo que se descompone y del que sólo quedarán los huesos. Estos huesos son lo último perceptible por los sentidos de lo que un día fue la persona. La parte física y aquellas cualidades que hacen al individuo productivo y atractivo a otros seres humanos, por tanto, desaparecen. La segunda de ellas, y de mayor interés para este trabajo, es una parte animada, viva, espiritual, que podrá continuar su existencia como parte de la comunidad de muertos tras una serie de prolegómenos y procesos. Esta entidad no es perceptible por los sentidos: no se puede ver ni tocar, ni localizar ni destruir (López y Sanmartín 1993: 478-479).

En diversas obras mesopotámicas de períodos que oscilan entre el III y el II milenio a.C., como *Gilgameš, Enkidu y el Inframundo* o *La muerte de Urnamma*, se establece el lugar en el que los individuos fallecidos continúan su existencia: el mundo de los muertos. En ellas, los difuntos conservan todo lo que caracteriza su personalidad cuando todavía vivían: su carácter, sus emociones... Este lugar es el único destino que puede alcanzar la Humanidad, independientemente de la posición social, el estatus, el sexo, la edad y demás factores que intervienen en la existencia humana. La muerte es igualatoria (Whitehead 2008: 4). Esta concepción de un único mundo *post-mortem* tiene también paralelos en el mundo hebreo, pues tal y como dicen los *Salm.* 89, 49: “¿Quién es el hombre que viva y no haya de ver la muerte? ¿Quién puede librar su alma del poder del Sheol?” (trad. Nácar y Colunga 2001: 777-778).

Sobre la base de un único mundo tras la muerte en el que espera una existencia eterna, Katz (2005: 56-57) se cuestiona qué pudo haber ocasionado una creencia presente en la Mesopotamia antigua en la que se otorga la inmortalidad, cualidad puramente divina, a la Humanidad. Las posibilidades que propone la historiadora son numerosas: la influencia del mundo onírico, el surgimiento de prácticas nigrománticas, la permanencia de los huesos tras la muerte, o la cualidad animada del aliento pudieron haber llevado a desarrollar este pensamiento. El psicólogo Oschmann (1984: 43) propone que, al margen de cómo se haya desarrollado, la creencia en la perdurabilidad

de la existencia de la persona ya no sólo en la Mesopotamia Antigua sino en cualquier cultura que presente esta creencia a lo largo de la historia de la humanidad tiene una justificación meramente útil: sirve como ayuda al individuo para poder lidiar y asumir la muerte, tanto la propia como la de los seres queridos. En contraposición a esta teoría, Whitehead (2008: 6) considera que la creencia en un mundo de los muertos tal y como se concebía en Mesopotamia -como se podrá comprobar, poco deseable- no ayudaría a los vivos a asumir la muerte, dado que lo que espera tras ella es una existencia bastante peor.

La base de esta creencia en la permanencia existencial tras el fallecimiento se encuentra en la narrativa del *Atrahasis*. En su versión paleobabilonia en acadio datada de en torno a mediados del II milenio, aunque sin duda proveniente de una tradición sumeria anterior, se explica cómo la Humanidad fue creada a partir de la sangre y las vísceras del dios Wê, siendo el divino sacrificado exclusivamente para este fin. La permanencia de la entidad personal tras la muerte sirve como recordatorio de este sacrificio mayúsculo por parte de las deidades (Katz 2005: 57-58). Esta entidad estaría conformada precisamente por la sustancia divina del dios Wê que habita en cada persona, y que permanecerá por siempre. Propone Abusch (1998: 363-383) que es este elemento divino el causante de la inteligencia humana, diferente a la de los demás animales, así como de la conexión entre cada persona y su deidad personal. Esta no es la única teoría sobre la creación de la Humanidad propuesta en Mesopotamia sino que existen numerosas versiones, como la protagonizada por dos dioses *Lamga*, que son también sacrificados para la creación del ser humano (Lara 1984: 231-233), u otras recogidas por Katz (1999: 107), *El himno de la azada* y *El génesis de Eridu*, en los que la Humanidad parece haber surgido como si fuese vegetación. La misma historiadora recoge también otra versión, *Enki y Ninmah*, en la que la humanidad es creada a partir de barro.

El aliento, la respiración, se considera una de las grandes diferencias entre los vivos y los muertos. En el contexto sumerio-acadio del III al II milenio a.C., existe un término, *im*, que hace referencia a esta exhalación y que se traduce como norma general como “viento” o “espíritu”. Este viento o espíritu es el que debe llegar al mundo de los muertos, pero para ello necesita transformarse en “fantasma”, designado bajo los términos *gidim* (en sumerio) o *etemmu* (en acadio). Existe un debate terminológico sobre la traducción de este término: López y Sanmartín (1993: 473) proponen las traducciones “espectro”, “espíritu”, “ánima” para estos dos casos, según convenga,

aunque otra parte de los autores se decantan por “fantasma”. Todas estas traducciones podrían ser perfectamente válidas y se complementan entre sí. Estos dos términos aluden a todas las posibles dimensiones ultramundanas posteriores a la existencia humana, es decir, aquello que sigue existiendo cuando el individuo muere (López y Sanmartín 1993: 473).

Es el fantasma, es decir, el *gidim* o *etemmu*, el que entra al Inframundo y pasa a formar parte de la comunidad de muertos. Este último término tiene un claro paralelismo en la religión hebrea, donde se habla constantemente de unas “sombras de los muertos” que pueblan el *Sheol* (Lewis 2002: 186). Para poder cambiar de un estado al otro existe una serie de rituales a realizar tras la muerte, que permiten la transmutación. Con ellos se ayuda al espíritu a abandonar el cuerpo, un proceso invisible que tiene lugar en una esfera inapreciable para el ser humano, pero cuya existencia es certera (Katz 2005: 61-62). El cambio de término, de *im* a *gidim*, marca el inicio y final de una fase liminal crucial para la existencia del individuo. Este ritual de paso asegura la existencia del difunto dentro del Inframundo y, probablemente, su integración en el círculo de familiares ya fallecidos, cuestión en la que se profundizará posteriormente (Katz 2010: 107).

En este conjunto de rituales, según el modelo de Van Gennep (1960), existen hasta tres fases diferentes: separación, transformación y reincorporación. Separación del espíritu del cuerpo, transformación de este espíritu en fantasma, y reincorporación como fantasma a la existencia posterior en el Inframundo, formando parte del conjunto de fallecidos. Es un modelo que deja preguntas sin respuesta (Katz 2010: 108): si es un proceso invisible, ¿cómo se pueden diferenciar las fases o el estado actual en el que está el difunto?, ¿cuándo sucede cada una exactamente?, ¿qué proceso realiza el alma durante la transformación? Una posterior revisión de este modelo, propuesta por Hertz (1990: 19-54), divide los ritos de paso en otras tres fases con un matiz diferente: la separación del mundo de los vivos, período intermedio o liminal, e integración en el mundo de los muertos (Fig. 2). El período intermedio es especialmente importante, tanto para los vivos –que pueden verse contaminados por su contacto con el muerto– como para los muertos, que deben aceptar su nueva existencia en el mundo destinado a ello (Alfayé 2009: 183). En caso de que alguna de estas fases no tenga el resultado esperado, es posible que el espíritu del difunto se vuelva maligno y perjudicial para aquellos que le rodean. Al no tener conciencia plena de haber dejado el mundo de los vivos, regresa a él para buscar el sustento que se le ha negado (Hertz 1990: 27).

La propia Katz (2010: 108-110) intenta aclarar la incertidumbre sobre los rituales a seguir, unos ritos que, incluyendo los preparativos y los procesos posteriores, se pueden alargar incluso más de una semana. Estos ritos no parecen ser distintos en función del sexo, edad o clase social (Katz 2007: 168), aunque sí parece evidente que existen diferencias en su ejecución: la princesa Tezenmama, de la que se hablará a continuación, disfruta de ocho días de rituales, mientras que el cuarto rey de Ur, Su-Suen, disfruta de dos semanas. Parece ser que el proceso se realiza una vez que el difunto está en una tumba, aunque no todas las tumbas son susceptibles de servir como vía de comunicación con el Inframundo: debe santificarse el lugar previamente para permitir este enlace, en un proceso que imbuye el lugar de una suerte de energía mágica o divina que permitirá la apertura de una puerta especial, que será la que use el difunto para acceder al Inframundo (Katz 2010: 110).

La liberación del *im* tendría lugar en un espacio invisible, y según Katz (2007: 173), ello vendría motivado por el miedo en general a las entidades espirituales o fantasmales (necrofobia); por el hecho de que, al no ver al espíritu del difunto, la familia doliente asuma mejor la pérdida; y por la propia noción mesopotámica del otro mundo como algo contrario al mundo de los vivos. A continuación, se analizan varios casos concretos referentes a la transformación del *im* en *gidim*, para que los individuos designados pudiesen alcanzar el otro mundo.

El primero de ellos es un documento conservado en el Museo de Irán que se podría datar entre los reinados de Šulgi (2094-2047 a.C.) y su hijo Amar-Suen (2046-2038 a.C.) y que alude a una princesa de Drehem (el centro real de distribución de animales) llamada Tezenmama (Katz 2007: 172). En él se relata cómo el espíritu de la princesa queda atrapado en el cuerpo en el momento en que ella muere, y su *im* no puede acceder directamente al Inframundo sino que necesita pasar por una fase de transformación previa (Katz 2010: 115-117):

“[X] ovejas engordadas en el día en el que el *im* de Tezenmama fue capturado. El primer día. Una cabra grande para Ninsumuna. Dos ovejas engordadas en el día en que el altar de libaciones del *gidim* de Tezenmama fue construida. El octavo día”.

(Trad. del autor del texto en inglés de Katz 2010: 115).

El primer día, el *im* es capturado dentro del cuerpo. Tras realizarse las ofrendas y rituales pertinentes, de alguna manera este *im* se ha transformado en *gidim*. Entonces se

retoma el sacrificio de animales. El proceso ha durado en este caso ocho días, y aunque los animales se ofrecen sólo durante el primer y el último día, es probable que durante esos días se siguieran realizando otros sacrificios o ritos (Katz 2007: 172). El altar de madera mencionado, *ges-a-nag*, es posiblemente un altar temporal usado para el ritual antes de construir el lugar definitivo para las libaciones, *ki-a-nag*, probablemente en Ur.

El otro documento interesante también fue encontrado en Drehem. Se trata de una lista común de animales destinados al sacrificio para los rituales fúnebres del cuarto rey de Ur, Su-Suen (1972-1964 a.C.), un documento que dataría por tanto en torno al año de su muerte. El difunto rey disfruta al menos de dos semanas de rituales, en las cuales se proponen hasta cuatro rituales diferentes, con diferentes sacrificios (Katz 2007: 174-175). El siguiente fragmento pertenece al segundo ritual:

“Una cabra macho en la tumba, en el lugar de descanso de Ur. Una oveja y un cordero para Ninazu, una oveja para Ereškigal, un cordero y una oveja para Ninšubur en Enegi. Una oveja y un cordero para Ningišzida en Gisbanda. Un cordero para la ofrenda mihru en el barco, un cordero para la puerta de Nana. Una cabra para la puerta del rey, un cordero para Ningišzida, un cordero para Ninazu, un cordero para la puerta del trono, un cordero para la puerta del trono de Šulgi, un cordero para la puerta del trono de Amar-Suen, a la [...], un cordero para el altar de madera del espíritu del viento, un cordero para el altar de los espíritus [...]. A medianoche”.

(Trad. del autor del texto en inglés de Katz 2007: 174-175).

En el segundo ritual se ofrecen tributos a varias deidades del Inframundo: Ereškigal, Ninšubur, Dumuzi y Ningišzida. En el cuarto ritual, se hacen ofrendas a un grupo de fantasmas, quizá ancestros del difunto o quizá sacerdotes, que esperan la entrada del nuevo miembro en el Inframundo. Esa misma noche se realizan ofrendas también a las deidades personales y familiares, y a más deidades del mundo de los muertos, entre los que destacan el portero del Inframundo Neti/Pêtû, Ninšubur y Meslamtaeda. En el tercer día, al final del cuarto ritual (que parece ser el más importante), el cuerpo se entierra y el espíritu queda libre para comenzar su camino hacia el Inframundo (Katz 2007: 180).

Además, existe un texto religioso sumerio datado de época paleobabilonia llamado *El mensajero y la doncella*, cuyo argumento es el siguiente: el espíritu del mensajero estaba vagando, girando sin control y sin descanso por las montañas, ya fuera del cuerpo, cuando es invitado a participar en un ritual, que constituye una imitación del

ritual de enterramiento (Zwitsers 2017: 29-30). Cuando el ritual es completado, con todos los elementos que lo caracterizan -cama, silla, vestimentas, aceite, etc.-, logra realizar su transformación y puede ir al mundo de los muertos a obtener el descanso eterno:

“Mi viajero, como viene él no viene, como viene él no viene
Tiene ojos pero no me ve
Tiene boca pero no habla conmigo
Mi viajero acaba de llegar, ciertamente, acaba de llegar
Lo unté (?) en pan, lo limpié con él
De una taza cubierta que no había sido descubierta
De un cubo cuyos bordes no han sido calentados
Le puse agua, y el lugar en que la puse se la bebió
Con mis aceites olorosos ungué (su cuerpo)
Con mi nueva prenda vestí su silla
El viento estaba en él, el viento se fue
Mi viajero, que estaba perdido en la montaña, reposa (aquí)”.

(Trad. del autor del texto en inglés de Zwitsers 2017: 29-30).

Las ofrendas, tanto comestibles como de otros objetos, mencionadas en este relato podrían ilustrar el ajuar ideal: tartas, varios tipos de frutas, cerveza, vino, miel, cebada, leche, nata, agua fría y caliente, un arnés y un látigo, una silla y una cama lujosas, y una vestimenta limpia y lustrosa. Una vez está todo preparado, puede dar comienzo el ritual. El primer paso es limpiar el cuerpo del fallecido y ungirlo con aceites o perfumes. Tras esto, se viste el cuerpo con una vestimenta adecuada. En este momento el *im* del difunto estaría purificado y preparado para su transformación en *gidim*. El cuerpo es enterrado con las ofrendas que se le deseen rendir, y a partir de ese momento comienzan los sacrificios y las palabras o fórmulas mágicas que permiten la liberación del fantasma y su incorporación a la comunidad de muertos en el otro mundo (Katz 2007: 172-173).

En esta transición la participación de los familiares vivos es absolutamente imprescindible: es la propia familia la encargada de proporcionar al difunto los resortes rituales necesarios para su transformación, así como de proporcionarle las ofrendas necesarias para su existencia en el otro mundo. Además, con el culto a los antepasados se ayuda a preservar su memoria e identidad en el núcleo familiar (Katz 2005: 63-64). Las personas responsables del culto a un fallecido reciben el nombre de *paqidum* o

lusagentar en sumerio, que significa “el/la que se hace cargo” o “el/la que cuida” (Zwitser 2017: 25).

Si se han realizado todos los procesos adecuadamente, los familiares entrarán al mundo de los muertos y desde allí ejercerán una función protectora hacia sus propios familiares (Katz 2005: 64). Pero puede ocurrir que estos rituales no se realicen por múltiples motivos: el fallecido carece de familiares que le rindan los ritos pertinentes, o su cuerpo ha desaparecido o no se ha encontrado debido a que ha fallecido en algún lugar inalcanzable, entre otros motivos. En estos casos el espíritu puede quedar atrapado en el cuerpo o, en peores situaciones, liberarse y vagar por el mundo de los vivos perjudicando a los familiares que le han desatendido, o potencialmente a cualquier individuo (*vid. infra*). Esta faceta será tratada más adelante en este trabajo. No obstante, si se han realizado todos los procesos adecuadamente, los familiares entrarán al Otro mundo y desde allí podrán ejercer una función protectora hacia sus familiares (Katz 2005: 64).

3. Principales fuentes textuales

Las fuentes documentales empleadas en este trabajo para explorar cómo era el mundo de los muertos en Mesopotamia son las literarias. Gracias a ellas podemos conocer diversas versiones de ese lugar, y analizar las similitudes y diferencias que existen entre ellas. En este trabajo se han seleccionado cinco relatos sobre el Más Allá del Sumer y Acad entre el III y el II milenio a.C.: *El Descenso de Inanna*, *El Descenso de Ištar*, *Gilgameš*, *Enkidu y el Inframundo*, *Nergal y Ereškigal*, *La muerte de Urnamma*, y otro más, procedente del mundo asirio y datado del I milenio a. C., pero en el que también aparece Nergal, que es *La visión del Inframundo de un príncipe*. Esto no quiere decir que sean las únicas fuentes literarias de las que se puede extraer información sobre el mundo de los muertos mesopotámico; de hecho, existen otras narrativas escatológicas que han sido incluidas también en estas líneas, aunque a ellas no se les dedique un estudio pormenorizado. Sin embargo, estos seis textos aquí seleccionados son, sin duda, los que mayor cantidad y calidad de información ofrecen, y por ello se ha considerado necesario su análisis individualizado.

Las obras que se analizarán a continuación podrían enmarcarse en la definición de *katábasis* propuesta por Bernabé (2015: 15), esto es, un tipo de relato sobre el descenso a un infierno, inframundo o submundo. Existen dos posibles fórmulas narrativas empleadas para transmitir esta clase de aventura: por una parte, la del narrador en primera persona, que cuenta lo que él ha experimentado y vivido, que es la voz del propio viajero y sabe lo que él mismo ha podido comprobar. Un ejemplo de este caso sería de la *Nékyia* del canto XI de la *Odisea* de Homero, en la literatura griega. Por otra parte, la fórmula del narrador omnisciente, que cuenta la historia usando la tercera persona para referirse a la vivencia de los personajes; no es, por tanto, un testigo directo del viaje (Bernabé 2015: 18).

En todos los casos, el acceso al otro mundo se localiza en un lugar lejano, al que no se puede acceder por la misma vía que lo hacen los propios muertos si lo que se pretende es salir de allí sin quedar atrapado. La capacidad de acceso a este lugar de muerte y reclusión es muy limitada, excepcional, casi imposible para los vivos. En muchas ocasiones, el camino que siguen aquellos que osan adentrarse en este lugar es tortuoso, ya que siempre es necesario cruzar tierras inhóspitas o peligrosas, o alguna gran masa de agua. Además de estos obstáculos, el mero hecho de que una criatura, sea

hombre, héroe e deidad, aparezca en el Inframundo, significa que el orden del mundo pierde su equilibrio (Bernabé 2015: 21).

Por lo general, en estas *katábasis* se sigue una estructura determinada. Una vez que el personaje llega al infierno o inframundo, allí se producen una serie de diálogos y de encuentros con otros personajes relevantes para la trama, con los que interactúan normalmente para negociar algo o para recibir consejos. Un ejemplo paradigmático es el diálogo de Inanna con el guardián de la puerta Pêtu. Además de los diálogos suele haber una especie de “instrucciones” que aparecen en imperativo, que pueden relatarse en presente o en futuro dependiendo del lugar o los personajes a los que se aluda, y con los que se ofrece al personaje una serie de instrucciones sobre cómo debe seguir, qué hacer o qué decir en tal o cual lugar, o ante un determinado personaje (Bernabé 2015: 19).

3.1 El Descenso de Inanna

Se trata del principal relato sumerio que desarrolla su acción en el mundo de los muertos. Es una obra extendida en el mundo sumerio, y así lo demuestran diferentes fragmentos de las obras hallados en tablillas de arcilla de diferentes lugares de Sumer, principalmente Ur o Nippur. La cronología de estas tablillas se remonta a la primera mitad del II milenio a.C. (Bottéro y Kramer 2004: 291), aunque también se habrían encontrado fragmentos de cronología paleobabilonia.

Existen dos versiones diferentes, ambas en sumerio, de este relato. La primera de ellas es más larga –oscila entre los 394 y los 412 versos, según la autoría de la traducción- y completa, y es propuesta por Bottéro y Kramer (2004: 291-304) tras haber creado un conglomerado de todos los fragmentos disponibles. La segunda versión, mucho más reducida –apenas 72 líneas- por haberse recuperado solo la parte final del relato, se encontró en una tablilla de arcilla en Ur y es también analizada de manera íntegra por estos dos autores (Bottéro y Kramer 2004: 310-313). Las dos versiones propuestas por estos autores serán las empleadas en este trabajo, aunque es cierto que existen múltiples traducciones de este relato por otros tantos historiadores, todas ellas con diferentes matices. Por ejemplo, la versión de esta obra traducida por F. Lara (1984: 175-186) difiere en la traducción de muchos términos, aunque no cambia sustancialmente.

Entrando en la narración de la primera versión (Texto 1), se presenta a la diosa Inanna, identificada con el planeta Venus. Un día, esta diosa decide “ir a lo bajo”, descender al mundo de los muertos, desconociendo el lector sus intenciones. Por las

reacciones de Enlil y Nanna parece ser un simple capricho de la diosa: su ansia de poder la lleva a intentar arrebatar los dominios del Inframundo a su hermana Ereškigal (Bottéro y Kramer 2004: 304). Tras tomar la decisión, la diosa se prepara para su viaje, dejando atrás los numerosos santuarios en los que se le rinde culto, aunque en otras versiones se añaden Umma, Ur, Kisiga, Girsu, Isin, Akšak, Šuruppak y Kazallu. La deidad se engalana con siete adornos que representan siete poderes, aunque cabe recordar que el número siete en la cultura mesopotámica se suele asociar con la totalidad. Según Katz (2003: 177) estos poderes divinos son los *me*, es decir, “la fuente de todas las características o propiedades de la civilización y el orden sociopolítico”.

Antes de partir, como medida de precaución, Inanna da una serie de órdenes a su asistente Ninšubur, unas instrucciones en caso de que la diosa quedase atrapada en el otro mundo y no pudiera salir pasados tres días (Kramer 1985: 181). Estas comandas contemplan alertar a todos los dioses, especialmente a tres deidades fundamentales en esta historia: Enlil, su rey; Nanna, su padre; y Enki, su futuro salvador. La misión de Ninšubur es asegurarse de que estas deidades no permitan que se quede por siempre cautiva en el reino de los muertos, perdiendo así su prestigio y su dignidad (Bottéro y Kramer 2004: 305).

Con este plan alternativo ya en conocimiento de su asistente, Inanna se dirige rauda hacia su destino. Según Rodríguez (2015: 320), la diosa recorre paisajes que están fuera de la civilización, áreas desérticas o montañosas, parajes apartados en los que aparecen criaturas monstruosas, aunque esto no aparece explícitamente en la versión recogida por Bottéro y Kramer (2004: 291-303). Tras su periplo, llega a las puertas de la ciudad de los muertos. Allí es detenida por el portero, que le cuestiona sus motivaciones para querer entrar allí. Inanna utiliza como excusa la asistencia a las honras fúnebres del marido de Ereškigal. En este caso, Bottéro y Kramer (2004: 305-306) consideran que no se haría alusión al dios tradicionalmente asociado al matrimonio de la diosa, el temible e impetuoso Nergal, sino que aquí su marido sería Gugalanna, aunque en el texto no exista referencia alguna a su asesinato o muerte. El portero permite la entrada a la diosa, y se dirige a advertir a la soberana del Inframundo de la llegada de su hermana.

Ereškigal, astuta, anticipa que esta visita no es más que una treta, un engaño de Inanna, que debe tener alguna intención oculta. Entonces, la poderosa mandataria da la orden de que su hermana sea introducida por las siete puertas de la ciudadela, una a una. Inanna, al pasar cada puerta y cumplir el pertinente rito asociado, va perdiendo los objetos que portaba y que representaban sus poderes. Así, se va despojando poco a poco

de su vitalidad y poder hasta llegar al final del trayecto, en el que queda igualada al resto de los muertos (Bottéro y Kramer 2004: 306). De esta forma, una Inanna completamente dócil aparece ante Ereškigal. La reina convoca un consejo judicial formado por los siete jueces *Anunna*, en los que recae la decisión del destino de Inanna. Con su mirada de muerte, la diosa y los jueces la condenan a formar parte de la comunidad de muertos, es decir, la condenan a morir, quedando así la diosa atrapada en el Inframundo, colgada de un gancho (De la Prada 1997: 60-61). Según Katz (2003: 403), esta condena desproporcionada tiene sentido porque el intento de usurpación del dominio de Ereškigal no sólo atenta contra la propia diosa, sino contra el orden del mundo y, por extensión, contra las deidades que establecieron dicho orden.

Tras pasar tres días sin noticias de Inanna, Ninšubur lleva a cabo el plan que ella le había confiado. Sin embargo, los dioses Enlil y Nanna declinan ofrecerle su ayuda, porque consideran que el encierro de la diosa es consecuencia de sus propios actos. Enki, en cambio, accede a ayudar a la diosa, preocupado por las consecuencias que tendrá sobre el orden del mundo la ausencia de Inanna, algo que sólo percibe Enki por ser “el más sabio” entre los dioses (Bottéro y Kramer 2004: 306). Tras criticar la actitud de la diosa, el inteligente dios urde un plan para hacerla regresar del mundo que no tiene retorno: extrae un poco de la tierra que ensucia sus uñas y con ella crea dos personajes, *kurgara* y *kalatur*, también llamado *galatur* o *galaturra*. A estos dos personajes les proporciona los ingredientes necesarios para devolverla a la vida, que son “el alimento de la vida” y “el brebaje de la vida” (De la Prada 1997: 61), y les ordena que vayan a llevárselos a Inanna para que ésta pueda volver a ponerse en pie. Además, traza un plan para que puedan adentrarse en el Inframundo, que no es otro que cansar a los guardianes con su frescura e insistencia. Enki les explica que una vez dentro presenciarán una escena de parto de la diosa Ereškigal: la reina estará sufriendo los dolores propios del momento, así que deben hacer un ejercicio de empatía para ganarse su favor y, cuando la soberana grite, ellos gritarán y la acompañarán en su agonía (Bottéro y Kramer 2004: 307). Todo sale como había sido planeado y la reina, tras el parto, aprecia este gesto y promete a los personajes que les concederá aquello que pidan. Éstos, tras hacerle firmar la promesa por escrito para evitar que la reina pudiera echarse atrás, exigen al “mejor cadáver colgado de un clavo”, que se trata, evidentemente, de la diosa cautiva. Ereškigal acepta a regañadientes y, cuando los seres recién creados recuperan a la diosa, emplean el alimento y la bebida para devolverla a la vida.

Tras regresar a la vida Inanna quiere huir de ese lugar tan pronto como sea posible, pero los magistrados del submundo le recuerdan que el Inframundo es un lugar con reglas inquebrantables: nadie puede abandonarlo sin dejar al menos un sustituto en su lugar. La diosa se compromete a aportar uno, y en su subida a la tierra para encontrarlo, es custodiada por un cuerpo de demonios, los *galla*, que se encargarán de recoger al sustituto y transportarlo al mundo de los muertos. El elegido para esta función debía pertenecer forzosamente a la familia o al grupo doméstico de la diosa. Así, aparecen personajes como Ninšubur, Šara o Lulal. Los tres se muestran completamente afligidos por la desaparición de la diosa en el submundo, y, como son útiles para la deidad por diferentes motivos, se niega a emplearlos como sustitutos. Sin embargo, más tarde, en las estepas de Kul'aba se encuentran con Dumuzi, amante de Inanna, que parece completamente despreocupado y feliz, ignorando el destino de la diosa. Esto la hace enfurecer y resulta el elegido como sustituto, llevándoselo los *galla* rápidamente al Inframundo (Bottéro y Kramer 2004: 308). En ese momento Dumuzi pide a Utu que lo transforme en serpiente, para que pueda huir de sus captores. El dios solar se compadece y lo hace posible, y así el desafortunado pastor escapa en un primer momento.

Después de este momento la narración se va interrumpiendo: hay varios grupos de versos irrecuperables debido al estado fragmentario de las tablillas consultadas por Bottéro y Kramer (2004: 291-303) en los que se relata, casi con toda seguridad, la huida de Dumuzi a casa de su hermana Geštinanna. Ésta le ruega a Inanna que la escoja a ella como sustituta en lugar de a su hermano. Un personaje, “la Mosca”, aparece para revelar a los demonios el paradero de Dumuzi, aunque tampoco se conservan estos versos, y el relato se retoma con el elogio de Inanna a este nuevo personaje. Finalmente, Geštinanna llega a un pacto con Inanna: ella y su hermano se turnarán cada seis meses en el Inframundo. El paralelismo de este “rapto” de Dumuzi con el rapto de Perséfone por parte del dios griego Hades es perfectamente rastreable (Annus 2013: 600). El relato concluye con un breve resumen general y una doxología dirigida a Ereškigal, la reina del mundo de los muertos. Según Bottéro y Kramer (2004: 309), el autor decide no alabar la actitud de Inanna en la doxología porque el viaje en sí mismo había resultado un fracaso, y la vencedora de esta historia es claramente la poderosa soberana, de ahí que la doxología final se dedique a la reina.

Así, se puede ver cómo en el Descenso de Inanna se entremezclan dos historias diferentes: por una parte, la muerte de Inanna y su posterior resurrección gracias a la

intervención de Enki, y por otra parte la historia de la captura de Dumuzi y su muerte, que, como bien afirma Katz (2015: 65) está documentada de manera independiente en más casos. El punto de conexión entre ambas historias, que permite su fusión, se encuentra en la aparición de los magistrados *Anunna* de manera improvisada, exigiendo un sustituto de la diosa para la conformidad de la reina Ereškigal y enviando a los *galla* para cerciorarse de que esta orden se cumple.

Tal y como se señalaba antes, esta no es la única versión del *Descenso de Inanna*. Parece indudable que durante el tránsito del III al II milenio a.C. este motivo mitológico estaría muy vivo en la sociedad sumeria, dando lugar a múltiples desarrollos y argumentos. Una segunda versión (Texto 2), recogida por Bottéro y Kramer (2004: 310-313), comienza en el punto en que Inanna ha vuelto a la vida y necesita buscar sustituto, para lo cual es liberada, aunque aquí se omiten los demonios e Inanna vuelve a su hogar con libertad. Es sólo tras su negación a cumplir la orden de los magistrados del Inframundo cuando éstos envían a los *galla* a Uruk, al hogar de la diosa, para obligarla a cumplir su parte del trato. Es entonces cuando ella escoge a Dumuzi, a quien en esta versión los *galla* no se llevan directamente, sino que someten al amante a toda clase de torturas aberrantes. Dumuzi ruega a Utu que le transforme en serpiente para que pueda escapar de sus captores, al igual que en la versión anterior. El dios solar accede y Dumuzi se esconde en casa de su hermana Geštinanna. Cuando los *galla* llegan a casa de la mujer, ésta rechaza confesar dónde está su hermano y, aunque la someten a tortura, mantiene su silencio en un acto heroico. Por desgracia para ella esto no sirve de nada, pues la astucia de los demonios en este relato es elevada, y ellos mismos encuentran a Dumuzi escondido en su propia casa. Así termina esta versión, claramente incompleta por el estado fragmentario de su soporte. No se puede saber lo que pasará con Dumuzi, aunque es posible que sea llevado al Inframundo y la historia termine de modo semejante a la versión canónica (Bottéro y Kramer 2004: 314-315).

Es probable que este descenso y posterior regreso de Inanna hayan servido para explicar los ciclos del planeta Venus, con el que se asociaba a la diosa: ésta desaparece y reaparece tres días después, al igual que lo hace el cuerpo celeste (Kramer 1985: 181), que desaparece del firmamento por el oeste para volver a aparecer por el este, tras haber recorrido una ruta por detrás de los Montes Zagros (Katz 2005: 78).

Una última e interesante reflexión cronológica que aporta Rodríguez (2015: 323) es que el descenso de Inanna también podría servir como paralelismo para el ciclo diario de este planeta: Inanna, encarnación de Venus, empieza su viaje al amanecer, hecho que

se corresponde con su recorrido por las regiones desérticas y alejadas; en la franja central del día llega al submundo, por eso no se podría ver, pues está recorriendo las más oscuras profundidades carentes de vida. Sin embargo, al final del día consigue liberarse del lugar de su cautiverio, volviendo a aparecer en todo su esplendor en el cielo.

3.2 El Descenso de Ištar

Se trata de una obra literaria que presenta dos versiones en acadio: una tablilla rescatada de la biblioteca de Asurbanipal en Nínive, y por tanto con una cronología cercana al s. VII a.C. y otra versión con mínimas diferencias encontrada en una tablilla en Assur (*vid.* Rodríguez 2015: 310). La datación de esta última tablilla no está clara, aunque no sobrepasaría el final del II milenio a.C. El texto original en el que se basan estas dos versiones podría remontarse a época paleobabilonia según Bottéro y Kramer (2004: 319). Consta aproximadamente de unos 137 versos. En estas líneas se empleará la traducción propuesta por Lara (1984: 401-405) de la tablilla de la biblioteca de Asurbanipal, que el autor considera más completa (Texto 3).

Resulta evidente que el *Descenso de Ištar* y el *Descenso de Inanna* parten de una tradición común, y que el autor tanto de las versiones encontradas como de las posibles versiones más antiguas conocía a la perfección la versión previa de Inanna (Katz 2015: 69), aunque no se debe considerar al relato de Ištar como una mera copia del sumerio: las ausencias y originalidades crean un relato diferente. El caso de Ištar (Fig. 3) es mucho más conciso en su narrativa que el de Inanna, aunque comparte elementos comunes como el paso por las siete puertas, el listado de enfermedades... Sin embargo, en ciertos momentos se omiten partes fundamentales del texto, como el resultado del juicio por parte del tribunal *Anunna*. Además, el final del poema es sorprendentemente corto, debido a que está prácticamente mutilado, dificultando su comprensión global (Bottéro y Kramer 2004: 339). Según Katz (2015: 64-65), estas omisiones muestran la diferencia entre los propósitos de ambos descensos. Es posible que el *Descenso de Ištar* que ha llegado a nuestros días sea la versión recortada de una narración más larga y enjundiosa, que no ha aparecido todavía.

Entre las omisiones respecto a su contraparte sumeria se puede destacar todo lo relacionado con los preparativos para el viaje, así como las instrucciones que da la diosa a su asistente por si algo saliera mal, las repeticiones en boca del portero, la ejecución del plan de Ištar o varias escenas referentes al sustituto. Entre las innovaciones y

novedades que introduce este texto, se cuentan la siniestra descripción inicial del mundo de los muertos, la suposición de lo que lleva a Ištar a este lugar, la enfermedad de la diosa como consecuencia de las “sesenta enfermedades” con las que Ereškigal la maldice, todo lo relacionado con el dios Namtar -personaje inédito en la versión sumeria-, la detención del amor y la fertilidad en la tierra como consecuencia de la ausencia de la diosa, y el final del poema (Bottéro y Kramer 2004: 340).

También existen situaciones que parecen similares en ambos relatos, pero que tienen una resolución diferente. Por ejemplo, en lugar de los dos personajes creados por Enki (o Ea en acadio), el *kalatur* y el *kurgara*, en este caso sólo crea a un único ser a partir de una reserva de agua del reino de los muertos, acumulada para consumo de las deidades, y no con la tierra de las uñas del dios Ea. Este personaje no asiste al parto de Allatu -nombre acadio para Ereškigal-, dado que tan sólo se le aconseja contentarla. Además, el que devuelve a la vida a Ištar con la bebida diseñada para ello no es este ser sino Namtar, un personaje que no aparece en el relato de Inanna pero que resulta capital en el de Ištar. Tras la amenaza de la diosa de despertar a los muertos para que invadan y asolen el mundo de los vivos, absolutamente ineficaz para su propósito de liberarse, es Namtar quien se abalanza sobre el palacio de Allatu y lo derriba, luego disuelve la asamblea de *Anunna* y finalmente le proporciona a la diosa los alimentos para devolverla a la vida (De la Prada 1997: 62). Novedosa también es la trampa de Allatu en la escena en la que Ištar se enrabieta con Tammuz –el Dumuzi de la versión acadia-, a quien la soberana de los muertos ha engañado, por lo que éste es castigado por la diosa y muere; en esta parte del relato se intercambia la escena de la captura y muerte de Tammuz por una escena más centrada en el luto y el ritual funerario (Katz 2015: 69). Esta parte no está incluida en el *Descenso de Inanna*, en la que la rotación de la estancia en el Inframundo entre Dumuzi y Geštinanna cada seis meses ocupa la parte final del relato (De la Prada 1997: 62).

Aún con todo lo anterior, la mayor diferencia que aprecian tanto Bottéro y Kramer (2004: 341-342) como Katz (2015: 64) entre estas dos composiciones es el tratamiento con el que se concibe la obra en sí misma: lejos de la interpretación que se otorga a la desaparición de Inanna en su descenso, en la que su familia y seres queridos se preocupan por ella y por su destino pero no se produce ninguna alteración cósmica, la desaparición de Ištar sí supone un desastre para el universo y su orden. Es esa ausencia divina la que se enfatiza, ya que al no estar la diosa del amor y la fertilidad, caracterizaciones propias de esta deidad -aunque De la Prada (1997: 152-153) advierte

que también es presentada en ocasiones como diosa guerrera o diosa de la muerte-, el mundo pierde ambas capacidades, que son absolutamente capitales para que el universo funcione cíclicamente tal como los propios dioses han establecido. Esto tiene su reflejo en el poema en el momento en que Allatu ordena a Namtar que retenga y torture a Ištar, momento en el cual la fertilidad desaparece del mundo (De la Prada 1997: 62). Este recurso mitológico, en el que la ausencia de una deidad provoca efectos secundarios en el mundo también se documentan en otras tradiciones, como en las narraciones ugaríticas de entre los siglos XVI-XIV a. C. Así, por ejemplo, la ausencia momentánea de Baal tras haber bajado al Inframundo para luchar contra Mot también afecta a la propia tierra, dejando los surcos de cultivo secos y yermos; a su regreso, la lluvia regresa y los cultivos vuelven a recuperarse (Annus 2013: 602).

La falta de nacimientos en el mundo humano compromete también la existencia del mundo divino, pues los dioses reciben las ofrendas que los humanos les realizan (Bernabé 2015: 25). Por este motivo, en el *Descenso de Ištar* es el representante de los dioses, Papsukkal, el que interviene para liberar a la diosa de su cautiverio. El paso de Ištar a través de los umbrales decorados con conchas *ajartu* simbolizaría el paso de la muerte a la vida, el regreso de la sexualidad, la fertilidad y la feminidad (Katz 2015: 70).

En cambio, Katz (2015: 64-65), desde una perspectiva ligeramente diferente, propone que la importancia del *Descenso de Inanna* reside en el propio viaje y en las peripecias de la diosa, mientras que en el *Descenso de Ištar* lo fundamental es el destino y la importancia de la muerte, más que una transgresión del orden establecido. El relato, de modo general, serviría para explicar el ciclo anual en el que crece la vida vegetal durante los seis meses de temperaturas moderadas, para pasar a los seis meses de calor estival; de hecho, el mes de junio en el que empieza este calor es llamado “el mes de Tammuz” (Bottéro y Kramer 2004: 342-343). En junio, Tammuz descendería al infierno y en diciembre se celebra el regreso del dios y la vuelta a empezar del ciclo de cosechas.

3.3 Motivación e intencionalidad en los *Descensos de Inanna e Ištar*

Se podría debatir la intención de las dos protagonistas en su descenso al reino de los muertos: ¿qué buscan, por qué van? Retomando el modelo de *katábasis*, Bernabé sugiere que, de modo general, el motivo de un descenso al Inframundo suele ser el llevarse a alguien de allí, tal y como ocurre en los casos de Pirítoo u Orfeo en la literatura griega, cuya intención es llevarse del Hades a Perséfone y Eurídice

respectivamente. Rodríguez (2015: 144) recoge un texto de Apolodoro, sobre el viaje órfico, datado de en torno a los siglos I y II a.C. y publicado por primera vez en Roma, que sirve como ejemplo:

“De Calíope y Eagro, o supuestamente de Apolo, nacen Lino, a quien mató Heracles, y Orfeo, el citaredo, que con su canto conmovía a las piedras y los árboles; al morir su esposa Eurídice mordida por una serpiente, Orfeo descendió al Hades ansioso de rescatarla y persuadió a Plutón para que la enviara arriba. Éste ascendió a condición de que Orfeo no volviera el rostro hasta llegar a su casa; pero él, desobedeciendo, se volvió y contempló a su mujer que hubo de retornar abajo. Orfeo instauró los misterios de Dionisio y, despedazado por las Ménades, fue enterrado cerca de Pieria”.

(Trad. Rodríguez 2015: 144).

El objetivo del viaje, en otros casos, puede ser recuperar un objeto. Esto es lo que ocurre en *Gilgameš*, *Enkidu y el Inframundo*, cuando Enkidu se ofrece para recuperar el *mekku* y el *pukku* del héroe en un texto que será analizado a continuación. Otro ejemplo es la narración egipcia de Setne, que desciende para encontrar un libro mágico escrito por el dios Thot y, como objetivos secundarios, encontrar las momias de sus familiares (Bernabé 2015: 22-23). En el caso de Inanna e Ištar, sin embargo, la motivación es muy diferente. Aunque no aparezca de forma explícita, parece tener que ver con una cuestión de obtención de poder, de prestigio, de dominio del propio Inframundo. Inanna/Ištar desciende para arrebatar el dominio del reino de los muertos a su hermana Ereškigal/Allatu (Kramer 1985: 181).

Según Charles Penglase (1994: 20), estos descensos cumplen el patrón de lo que el autor llama “viajes para obtener poder”. Esto es, la heroína debe sufrir una derrota inicial, para finalmente acabar triunfante o conseguir el propósito de su viaje. Sin embargo, la realidad en estos dos relatos es que ambas diosas terminan siendo salvadas por terceros, complicándose así la justificación del supuesto triunfo final. Para Penglase (1994: 20-21) esto no sería un problema. Tomando como referencia el caso de Inanna, aplica la estructura del siguiente modo: la diosa deja a Ninšubur una serie de instrucciones, tal y como se ha dicho, anticipando su propia muerte y sabiendo que Enki la ayudaría. El plan, como se ha podido comprobar, se lleva a cabo con buen resultado, pues Inanna resulta liberada de su cautiverio. Por eso el objetivo real de Inanna no sería una obtención de poder, de dominio o de prestigio, sino que sería salir del submundo

una vez se ha entrado, algo que contradice las propias reglas del lugar y que, de modo normal, sería imposible.

Esta hipótesis, aunque extraña, es defendida también por Katz (2015: 66). El apoyo a esta explicación recae en el ciclo de desaparición y aparición del planeta Venus: la habilidad de Inanna (Venus) para descender al Inframundo (desaparecer) pero regresar del otro mundo (volver al firmamento) es vital para el orden cósmico. Así, las constantes repeticiones sobre la imposibilidad de regreso del otro mundo en las obras literarias tendrían como función la magnificación de la obra lograda por las diosas: ellas son las únicas capaces de romper las reglas y volver a aparecer triunfantes (Katz 2015: 66). El triunfo que ven los anteriores autores no es compartido por Bernabé (2015: 25), quien habla de un resultado intermedio: Inanna/Ištar fracasa en su intento de ostentar el poder del Inframundo, pero sí consigue escapar a esta condena eterna, aunque pagando un precio. Esta visión derrotista es apoyada por la historiadora Barret (2007: 20), que considera que la misión de Inanna e Ištar ha fracasado estrepitosamente, e incluso han tenido que pedir ayuda para huir de la ciudad de los muertos.

Con respecto a la historia de Dumuzi/Tammuz, éste es una víctima de los designios Inanna/Ištar por no haber respetado el luto tras su muerte, al contrario que ocurre en otras narrativas como *El Sueño de Dumuzi*, en el que son unos seres malignos los que le arrastran a la muerte. Así, la motivación que regiría esta parte es, simplemente, el respeto al luto que se debe ejercer tras la muerte de alguien, un valor fuertemente implantado en las sociedades mesopotámicas. La unión de ambos mitos permitiría a dos leyes cósmicas coexistir: por una parte, Venus pasa por el Inframundo y regresa, pero por otra parte nadie puede salir del Inframundo con vida, por lo que se busca un sustituto como compensación para Ereškigal (Katz 2015: 68).

3.4 Gilgameš, Enkidu y el Inframundo

Este relato sumerio se narra en la XII tablilla de *La Epopeya de Gilgameš* (Bernabé 2015: 19), obra que aparece completa en tablillas de la biblioteca de Asurbanipal, en Nínive, en el siglo VII a.C., pero de la que existen ya fragmentos en tablillas de arcilla en sumerio en lugares tan diferentes como Nippur, Sippar, Uruk, Ur, Isin y Tell Haddah (Zweit 2017: 86). Las tablillas más antiguas están mucho más fragmentadas y peor conservadas.; por eso, se suele emplear la versión de la biblioteca de Asurbanipal para su estudio. Así lo hacen los autores George (2003: 187-189) y Lara (1984: 157-160), cuyas traducciones fueron elegidas para este trabajo (Texto 4). Es una

narración bien conocida y estudiada, a la que se atribuye una fecha de creación de entorno a mediados del III milenio a.C.

La parte del mito más valiosa para este trabajo comienza bien entrado el poema, cuando al héroe Gilgameš se le caen dos objetos, una especie de bola o pelota (*mekku* o *mikku*) y un mazo o palo (*pukku*), por un extraño agujero al Inframundo. Se trata, según Katz (2007: 174), de un agujero mágico que se abre justo en ese momento y que comunica directamente con las profundidades, con el submundo. Enkidu ve al héroe muy afligido por la pérdida y se ofrece a ir a buscarlos a la tierra de los muertos. Antes de partir, el héroe le regala una retahíla de consejos sobre cómo comportarse en el Inframundo. Le dice todo lo que ha de evitar hacer: no debe llevar ropa limpia, ni perfumes u olores agradables de ninguna clase; no debe llevar zapatos para no hacer ruido y pasar así desapercibido en el mundo de los muertos; y no debe besar ni azotar a su mujer ni a su hijo (Whitehead 2008: 44). Como los vivos no pueden transitar libremente entre mundos, Enkidu no puede elegir: debe asemejarse lo máximo posible a uno de los muchos muertos encerrados en este lugar.

Pero Enkidu, inconsciente, realiza todas y cada una de las cosas que Gilgameš le había aconsejado evitar en su periplo: lleva vestimentas destacadas y olorosos perfumes, lleva zapatos con los que hace ruido, y besa y azota a su mujer y sus hijos. Para Bernabé (2015: 25), este es un error común en las *katábasis*: en ocasiones, los personajes no cumplen con las advertencias o las órdenes que se les mandan, y como resultado acaban fracasando en su misión. Como resultado de su incumplimiento total de las normas, queda irremediabilmente atrapado en el submundo, formando parte de la comunidad de muertos (Whitehead 2008: 18).

Ante tal contrariedad, Gilgameš pide ayuda al dios Enki, el mismo que había decidido ayudar a Inanna. Éste, siempre generoso, decide pedirle al dios solar Utu que abra un agujero mágico, por el cual pueda escapar el irresponsable Enkidu. Éste, desde el agujero, le cuenta todo lo que ha podido ver en el mundo sin retorno. Las conversaciones con los muertos son también algo común en las *katábasis*. En este caso, se puede considerar que Enkidu está muerto al estar recluido en el Inframundo; es en este estado como aparece en el agujero mágico para contarle lo que ha presenciado a Gilgameš (Bernabé 2015: 29).

La descripción del asustado personaje no omite detalles y la sensación general es que el Inframundo es un lugar lamentable, penoso, de amarga existencia (Whitehead 2008: 18-19). Ante la primera tentativa de Gilgamesh, la respuesta de Enkidu resume

perfectamente la situación: “¡Si te hablo del orden del Inframundo, siéntate y llora!”. Tras esto, Gilgameš insiste y Enkidu comienza a explicar lo que presenció en su corta estancia en este lugar de muerte y polvo. A medida que el héroe pregunta, el asustado personaje contesta describiendo la situación de alguien a quien ha visto durante su encierro. Las primeras respuestas permiten establecer una clara premisa: cuántos más hijos tiene una persona, mejor (o quizá sería mejor decir “menos lamentable”) es su existencia. Así, el hombre que tiene un solo hijo llora amargamente junto a una clavija de madera en un muro; el que tiene dos hijos se sienta en unos ladrillos y come pan; el que tiene tres hijos bebe agua de un odre; el corazón del que tiene cuatro hijos se regocija. Prosigue el personaje diciendo que un hombre que tiene cinco hijos es como un buen escriba y entra fácilmente al palacio de la soberana. El que tiene seis hijos está alegre, y el que tiene siete hijos es compañero de los dioses, se sienta en un trono y escucha sus juicios. De un modo semejante, las mujeres sin hijos o vírgenes son igualmente vilipendiadas: la mujer que no ha dado a luz es como una olla, que, arrojada fuera violentamente, no proporciona felicidad al hombre. Esta premisa será compartida por la *Epopéya de Kirta* ugarítica, en la que, según Whitehead (2008: 63-64), también se sugiere que la estancia en el Inframundo mejora cuántos más hijos se tiene.

Tras esta pormenorizada explicación, prosigue su relato Enkidu, hablando de terribles visiones: un hombre que está siendo comido por un león, que sufre una tremenda agonía; la desgraciada situación de un leproso; a un hombre que muere quemado vivo; además de otros escabrosos ejemplos. Todas estas muertes parecen ser prematuras, y posiblemente debido a las situaciones en que se producen, los difuntos no pueden recibir un entierro y rituales apropiados, quedando en una situación de indefensión y desgracia en el otro mundo, mostrando así la importancia del buen cuidado de los difuntos por parte de los vivos. Así, el relato termina abruptamente con este diálogo de preguntas y respuestas, sin que exista un final claro, más allá del espanto y la urgencia de Enkidu y su exitoso regreso, algo semejante, como se mencionaba, a lo que ocurre en los dos casos anteriores.

Para Bernabé (2015: 25), el resultado del viaje de Enkidu es un absoluto fracaso, ya que no sólo no recupera los objetos, sino que queda atrapado en el Inframundo. De hecho, para poder salir debe abandonar todo intento de recuperar el *pukku* y el *mekku* (Foster 2001: 142-143). La principal finalidad que alberga este texto, según Bernabé (2015: 24) es, sin lugar a dudas, el correcto y adecuado tratamiento en lo referente al culto a los muertos y los rituales pertinentes. De hecho, esta necesidad es remarcada de

manera prolija al contar la difícil situación de los muertos sin hijos, y la notable diferencia de los muertos que sí tienen gran número de prole y reciben las ofrendas equivalentes.

3.5 *Nergal y Ereškigal*

Existen dos versiones acadias sobre este descenso al Inframundo: una primera versión más breve que aparece en una tablilla de mediados del II milenio a.C. que fue encontrada en El-Amarna, cuya creación se remontaría a época paleobabilonia, y otra versión más larga y rica en detalles (en torno a los 400 versos) que aparece en dos tablillas diferentes, una encontrada en Uruk y otra en el Sultantepe neoasirio, datadas alrededor del siglo VII a.C. Estas dos versiones más recientes parecen proceder de sendas bibliotecas privadas. A pesar de que una cuarta parte del poema se ha perdido, las constantes repeticiones permiten una reconstrucción casi completa por parte de Bottéro y Kramer (2004: 453-465), que serán los autores de las versiones recogidas en este estudio.

Al igual que ocurría con el *Descenso de Inanna* y el *Descenso de Ištar*, estas son dos versiones de un mismo corpus mitológico. En este caso, la finalidad que tendrá el mito parece muy clara: explicar la situación por la que Nergal llega a ser el soberano del Inframundo. Cabe recordar que, según la tradición sumeria, era Ereškigal la que ostentaba este poder, aunque sí es cierto que en la ciudad de Kurtha ya existía una tradición propia en la que se otorga el dominio del submundo a Nergal, también llamado Meslam o Erra (Bottéro y Kramer 2004: 466). Con la entrada del II milenio a. C., Nergal parece haber extendido su influencia a través del mundo mesopotámico, arrebatando la posición de máximo poder a la soberana. Así, Ereškigal pasa a ser la consorte del nuevo monarca y, como en toda sociedad patriarcal, ostenta prerrogativas y responsabilidades mucho más superfluas. Además, la caracterización de ambas deidades se vuelve cada vez más terrorífica e implacable.

Ambas versiones parten de la misma base. Nergal, deidad impetuosa, bajará al Inframundo; y ambas versiones terminarán del mismo modo: con Nergal y Ereškigal unidos en matrimonio, y siendo el primero el soberano del submundo. Lo que varía es el proceso por el que suceden los hechos y el mundo en que Nergal consigue el trono: la violencia en una de las versiones y el amor en otra.

En la primera versión (Texto 5), la más antigua, todo comienza con un banquete que tiene lugar en la morada de los dioses, una costumbre que se repetiría al menos una

vez al mes. En esta gran comida, que recibe el nombre de *kispu*, se enfatizan los vínculos familiares de las deidades: a través del consumo de los mismos alimentos, las deidades participan de una existencia idéntica. Ocurre que las deidades encargadas del Inframundo, por las propias leyes de este lugar, no pueden asistir al banquete. Nadie puede dejar el Inframundo. Para poder consumir su parte del festín, que en ningún momento le es negada, Ereškigal envía a un mensajero, su paje Namtar, que en representación de la diosa acude al banquete con los mismos derechos que tendría esta. Cuando el emisario llega al banquete, todos los dioses se levantan como muestra de respeto excepto Nergal, que daña así el honor de la soberana. El mensajero acude raudo junto a Ereškigal para informarle de la afrenta que ha sufrido su honra. Mientras tanto, Nergal se da cuenta de que ha cometido un error fatal, y va a pedir consejo a Ea/Enki, de nuevo presentado como el más sabio de los dioses. El consejo del dios es que Nergal busque la forma para ocultarse. Para pasar desapercibido, Nergal cambia por completo su aspecto: se rasura la cabeza y está irreconocible (Bottéro y Kramer 2004: 467-468).

Como bien había anticipado Nergal, la soberana del Inframundo se enfurece y ordena a Namtar que regrese a la parte superior, encuentre al culpable y lo traiga ante ella. Así lo hace el paje, pero cuando pasa revista a todas las deidades, no consigue localizar a Nergal. El camuflaje funciona y Namtar regresa al otro mundo con las manos vacías. Ereškigal, con sed de venganza, ordena a Namtar que regrese cada mes a cada uno de los banquetes que se celebren. Tarde o temprano encontrará al dios que busca. Nergal, por su parte, es progresivamente consumido por el miedo, a medida que le crece el cabello. Por ello regresa junto a Ea, para volver a pedir su consejo. El sabio, en esta ocasión, le recomienda atacar por sorpresa antes que esperar su amargo destino: debe bajar al Inframundo y vencer allí a Ereškigal, previniendo así cualquier acción que esta pudiera tomar. Para esta incursión Ea concede a Nergal la escolta de hasta catorce soldados, terroríficos y fortísimos, cuyos nombres aluden a enfermedades epidémicas que luego servirán para aumentar la población del mundo de los muertos (Bottéro y Kramer 2004: 469).

Con esto parte al Inframundo, con una actitud guerrera, conquistadora, armado con un arco. Al entrar al submundo, el dios se escabulle hasta llegar a los aposentos de la soberana. Ordena a los soldados que vigilen las puertas de la estancia, de manera que nadie puede entrar ni salir del palacio. Así, entra en la sala en la que está la soberana y la trata con absoluta brutalidad, agarrándola del pelo y arrojándola del trono, amenazando con matarla en ese instante (Whitehead 2008: 48). Ereškigal, vencida,

ofrece el derecho a ejercer la soberanía del Inframundo que ella ostenta para intentar apaciguar la ira del dios invasor. Nergal acepta la propuesta y se convierte así en la deidad de mayor autoridad en el mundo de los muertos (Bottéro 2004: 470).

La segunda versión (Texto 6), más extensa y con una estructura mucho más redundante, tiene el mismo punto de partida. Todo comienza con el banquete al que Ereškigal envía a su paje Namtar. En este caso, debido a la variación de los ritos de educación y cordialidad, los dioses no se levantan, sino que se inclinan. Nergal, como antes, rehúsa hacerlo, faltando al honor al emisario y, por extensión, a la soberana (Bottéro y Kramer 2004: 471). En esta versión son dos los descensos de Nergal al submundo, aunque el motivo del primero de ellos es difuso debido al estado fragmentado de las fuentes. Parece haber sido orquestado por el dios supremo Anu, y se trata de un viaje pacífico, para reconciliarse con la diosa. De hecho, en este momento de la trama Ereškigal todavía no quiere dar muerte al insolente dios o, al menos, parece no haberlo decidido con demasiada convicción. Para mantener a Nergal a salvo en su descenso al mundo de los muertos, Ea le da una serie de consejos a realizar. Estos consejos son recursos comunes a varias de las obras literarias analizadas, y consisten en evitar tomar nada del mundo de los muertos y en rechazar todo lo que sea allí ofrecido, y tampoco puede bañarse ni mostrar excitación alguna al ver a la diosa. Todo ello tiene una clara finalidad: no establecer lazo alguno con este lugar y así evitar quedar atrapado permanentemente (Bottéro y Kramer 2004: 472).

Al llegar al submundo, Namtar recibe al arrepentido dios, invitándolo a pasar. Ha de seguir las reglas, por lo cual pasa por las siete puertas, aunque, a diferencia de las experiencias de Inanna e Ištar, no se menciona que vaya perdiendo poderes progresivamente. Cuando por fin llega junto a la diosa, ésta le recrimina la actitud que mostró durante el banquete y, aunque no se siente furibunda como en la versión anterior, sí pretende que se castigue a Nergal de alguna manera. En un acto de madurez, Nergal acepta recibir el castigo que se le imponga. Es entonces cuando la diosa le ofrece toda clase de alimentos, pero Nergal los rechaza, tal como le habían dicho. Lo último que le ofrece es su propio cuerpo. El dios, movido por la pasión visceral, mantiene relaciones con la soberana durante seis jornadas seguidas (Fig. 4), incumpliendo el consejo del sabio. No obstante en el séptimo día Nergal reflexiona y considera que es momento de volver con el resto de los dioses (Bottéro y Kramer 2004: 473).

Debido al lamentable estado de la tablilla IV no se puede conocer cuál es el pretexto que Nergal le ofrece a Ereškigal para justificar su marcha; sólo se sabe que le

ha prometido que volverá. La diosa, que se había enamorado repentinamente del dios, queda profundamente afectada por su marcha. Así, el dios vuelve a su lugar de residencia, aunque, de nuevo, desconocemos si lo hace feliz o, por el contrario, con gran tristeza y pesar por su enamoramiento reciente, y porque sabe que su familia nunca permitiría que él acabase residiendo en el reino de los muertos. Cuando Nergal vuelve con los otros dioses, éstos toman la medida inmediata de modificar su aspecto, porque prevén que la soberana va a enviar emisarios a buscarlo para hacerlo regresar con ella. Así, lo cambian por completo, volviéndolo calvo, bizco y deteriorado (Bottéro y Kramer: 474).

Mientras tanto, en el mundo de los muertos, Ereškigal estaba preparando todo para el regreso de su amante. Su paje, con la mejor intención, la desengaña haciéndole saber que no volverá por propia voluntad. Esto lleva a la diosa a una escena de desesperación, tras la que el propio Namtar se ofrece a ir a buscar a Nergal. La diosa acepta y hace portar al paje un discurso enternecedor para que se lo haga saber a las deidades y así se halle una solución favorable a este contratiempo. Namtar parte, pero no encuentra al impetuoso dios, debido a su cambio de aspecto. De todas formas, sí llega a pronunciar el discurso de la soberana públicamente, unas palabras ante las cuales Nergal, que está presente, comprende la magnitud de su amor. Namtar, tras haber expuesto lo ordenado, regresa al Inframundo con las manos vacías. Sin embargo, tras pensarlo detenidamente se da cuenta de que el dios tan extraño que había visto era sin duda Nergal, al que habrían intentado ocultar. El paje se lo cuenta a la diosa y ésta le vuelve a ordenar que vuelva en su busca y lo lleve con ella.

En este punto, por desgracia, se produce otra laguna en las fuentes que impide saber la manera en que se resuelve la situación (Bottéro y Kramer 2004: 474). Cuando se retoma la acción, los dioses ya han autorizado que Nergal vuelva al Inframundo y solucione la situación que había provocado. Antes de marchar, una vez más, se pide consejo a Ea, que esta vez propone una serie de objetos que Nergal puede llevar para evitarse problemas en el reino de los muertos. Son siete, al igual que en los casos de Inanna e Ištar. El dios parte de nuevo hacia el otro mundo.

Una vez allí, se encuentra con Ereškigal de inmediato, en una escena completamente diferente a la vivida en la primera versión, brutal y visceral. En esta ocasión se presenta una reacción profundamente emotiva: la diosa relata el tremendo amor que siente por Nergal, y éste, por suerte, le corresponde. Ambos desean unirse para siempre, pero falta un solo requisito: la bendición del patriarca de los dioses, Anu.

A pesar de que falta la parte final, con toda probabilidad el más grande de los dioses concede su permiso sin problema alguno, y así los dioses quedan desposados, en un sistema matrimonial en el que la parte masculina, como se matizaba anteriormente, es absolutamente favorecida, predominante, y la femenina se ve relegada a las funciones menos relevantes. Se concluye así esta versión, con el orden del submundo plenamente establecido (Bottéro y Kramer: 474-475).

3.6 La muerte de Urnamma

Urnamma, rey histórico que fundó la III dinastía de Ur (2111-2094 a.C.), es objeto de un lamento sumerio cronológicamente coetáneo a su muerte, plasmado en tablillas de arcilla encontradas en varios lugares como Ur, Umma o Susa. La hallada en este último lugar será empleada por Flückiger-Hawker (1999: 114 y ss.) y Zwieter (2017: 82-83) en sus traducciones y análisis, y será la empleada en estas líneas (Texto 7). Es una obra en la que se fusionan hechos reales y mitológicos. En este fragmento, el poderoso rey fallece. Tras narrarse los diferentes rituales y ofrendas que se le ofrecen, el texto propone un viaje hacia el Inframundo que se realiza con dos elementos destacados: un burro y un carruaje. El animal de tiro fue enterrado con el rey, precisamente para servir a este propósito, para ayudarlo en su viaje, casi como un psicopompo (Flückiger-Hawker 1999: 114). El camino debe ser largo y tortuoso, por eso Urnamma se ayuda del burro y del carruaje. Propone Whitehead (2008: 24) que este camino descrito en estos términos tan lamentables es en realidad una alusión al tortuoso proceso de la enfermedad que lleva a la muerte.

Una vez llega al submundo, allí le están esperando para recibirlo una serie de personalidades de importancia. En el texto se destacan otros reyes fallecidos y grandes sacerdotes (Flückiger-Hawker 1999: 115). Éstos, según Katz (2005: 80), parecen haber perdido sus atribuciones en vida, pero aún así se sigue teniendo especial consideración con estos grupos.

El rey, como cortesía, ofrece un enorme banquete a los habitantes de este mundo, en el que se sacrifican más de cien animales (Katz 2010: 113), mayormente ovejas, cabras y corderos, aunque también vacas y bueyes, carnes de gran valor; y ofrece también una serie de regalos y agasajos a las deidades del lugar (Katz 2005: 65-66), presentándose personalmente en el palacio de cada una de ellas (Ereškigal, Nergal, Gilgameš, Namtar, Dumuzi, Husbisag, Ningišzida y Ninazimua), donde realiza su ofrenda, y finalmente también otorga un obsequio a la escriba de los infiernos (Kramer

1985: 180). Ereškigal, como reina del Inframundo, es la que tiene en sus manos decidir la posición de Urnamma para el resto de la eternidad. En un primer momento Urnamma se regocija porque la diosa le ha sido favorable, otorgándole un buen puesto en el Inframundo: juez del submundo junto al héroe Gilgameš, y además éste le instruirá en las leyes y reglas del lugar (Kramer 1985: 180). Pero después de unos días, Urnamma se da cuenta de que ya no volverá a abrazar a sus seres queridos, ni verá construida la muralla de Ur que mandó comenzar. Además, la existencia en ese lugar es baldía, yerma. Todo se escenifica en la descripción del lugar en el que se sienta todo un rey como Urnamma: un pozo o fosa relleno de polvo. Termina el texto con un amargo lamento del rey por su actual e indefinida situación.

En este relato aparece la idea de que los logros en vida tienen repercusión en el Inframundo, es decir, la actitud ante la vida influye en gran manera tras la muerte. Por tanto, se renuncia al relato anterior, que defendía que el destino *post-mortem* estaba ya determinado desde el momento de nacimiento, y no existe forma de mejorar la existencia en el allende. En esta nueva dinámica, la existencia eterna en el reino mortífero es claramente mejorable. Esta idea ganará popularidad a partir de época paleobabilonia (Geller 1985: 36-39).

3.7 La visión del Inframundo de un príncipe

Este relato, también conocido como *La visión del Inframundo de un joven príncipe asirio* o *Viaje al Inframundo de un príncipe*, procede de una tablilla de arcilla que data del siglo VII a.C. encontrada en Assur y, aunque es cierto que pertenece a la esfera de territorio asirio a pesar de estar escrita en acadio y que su esfera cronológica no va mas allá del I milenio a. C., se ha incluido porque en él tiene un papel fundamental Nergal, y porque completa nuestra visión sobre el mundo de los muertos en Mesopotamia. La traducción propuesta por Lara (1984: 411-414) es la escogida para ilustrar este trabajo (Texto 8). En este tenebroso relato se ofrece una visión del allende absolutamente terrorífica, en la que se omiten completamente los difuntos, pues sólo se hablará de monstruos amorfos y temibles.

En él, un joven príncipe asirio llamado Kumma o Kummaya -un pseudónimo para sustituir un nombre desconocido (Lara 1984: 415)-, tiene el irrefrenable deseo de ver el mundo de los muertos. Para eso hace múltiples sacrificios a las deidades infernales y ctónicas, para que le permitan contemplarlo. Las deidades de este lugar, concebido como un submundo, conceden su deseo mediante un sueño, en el que le muestran un

Inframundo absolutamente aterrador. Las descripciones de monstruos compuestos por partes humanas y animales, en muchas ocasiones con varios animales mezclados en un solo ser, son absolutamente espeluznantes y serán objeto de análisis más adelante.

En cierto momento del relato aparece el soberano del submundo, Nergal, igualmente caracterizado como un ser monstruoso, con dos cabezas, armado y con un relámpago entre sus manos. El propio Nergal amenaza con matarlo, bajo la excusa de que un vivo no puede presenciar lo que ocurre en la tierra de los muertos. Por tanto, debe morir, para pertenecer a este mundo. Por suerte para Kumma, el consejero del soberano, Išum, lo convence de lo contrario, argumentando que dejando al príncipe vivo, éste podría hablar a un gran número de personas del gran poder que ostenta Nergal. Antes de liberarlo del sueño, Nergal amenaza con maldecir a Kumma si vuelve a intentar presenciar el Inframundo o sus criaturas.

El príncipe se despierta, absolutamente sobresaltado. Corre hacia la calle y se lamenta por la terrorífica visión que acaba de presenciar. Después, agradece enormemente a Nergal y Ereškigal el haberle permitido presenciar tan espantoso lugar. Así termina el relato (Whitehead 2008: 49). Es, sin lugar a dudas, la versión más apocalíptica del mundo de los muertos que ninguna fuente mesopotámica haya aportado, caracterizada por una constante sensación de peligro, de miedo a las criaturas que percibe el joven príncipe.

4. El mundo de los muertos

Como se infiere del capítulo anterior, los diversos relatos del descenso al otro mundo presentan similitudes y diferencias en cuanto a la descripción y caracterización del Más Allá. Estas y otras fuentes textuales proponen visiones heterogéneas sobre este lugar, con diferentes criaturas, nomenclaturas, arquitecturas, geografías, y divinidades. Todas ellas tendrán cabida en este análisis sobre la concepción del mundo de los muertos entre los milenios III-II a. C. en Sumer y Akkad, al que está dedicado este capítulo.

La primera consideración que se debe tener en cuenta es que, en todos los casos, existe una evidente fractura, una total separación entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Tal y como se ha dicho, la concepción del Inframundo no es ni mucho menos la misma a lo largo del tiempo, sino que varía y difiere enormemente en la región mesopotámica (Whitehead 2008: 3-4). Además, no se pueden ignorar las perspectivas sociales o políticas de estos imaginarios del allende, ni las finalidades con las que son creadas las obras que aquí serán analizadas, cuestiones que sin duda podrían ser objeto de otro trabajo.

4.1 Ubicación geográfica del mundo de los muertos

Tal y como hace Katz (2005: 69), para comenzar el estudio sobre la concepción del otro mundo en el Próximo Oriente Antiguo cabe preguntarse, ¿dónde está exactamente ubicado el mundo de los muertos?, ¿está en las profundidades de la tierra, en lo alto de las montañas, al este, al oeste...? El establecimiento de un punto geográfico concreto en el que situar el Inframundo es una ardua tarea, pues las propias fuentes se contradicen en multitud de ocasiones. Esta investigación comenzará con una perspectiva gramatical, esto es, con el análisis de los términos lingüísticos empleados para referirse al mundo de los muertos, y continuará con un análisis de las diferentes ubicaciones geográficas propuestas en diversos fragmentos de textos sumerios.

Uno de los primeros términos empleados para referirse al Inframundo es *kur*, traducible como “montaña”. La hipótesis de la historiadora Katz (2005: 78) es, precisamente, que el otro mundo sumerio se localizara en una alta montaña, en un territorio inhóspito e inaccesible que se sitúa en las alturas. Sólo posteriormente, con la influencia semítica y la expansión de los límites geográficos de los habitantes de Mesopotamia conseguidos a partir del III milenio a. C., y especialmente bajo el reinado

de Sargón de Akkad (2334-2279 a. C.) y sus sucesores, se trasladará esta ubicación original a otros puntos geográficos, dado que las montañas ya no son algo amenazante sino conocido, familiar (Katz 2005: 79-80). Este cambio de paradigma incluye una modificación de la perspectiva horizontal a una vertical, en las profundidades de la tierra, sin un lugar definido, pudiéndose hablar ya de Inframundo o submundo (Artemov 2012: 1-2). Sin embargo, el análisis del propio término *kur* y de su campo semántico podría aportar datos hasta ahora desconocidos.

Propone Artemov (2012: 3) la primera significación del término *kur* como “montaña” o “área montañosa”, al igual que hacía Katz. En el mundo mesopotámico, la cadena montañosa más próxima, de gran envergadura, es inequívocamente la compuesta por los Montes Zagros, aunque no se pueden obviar algunas otras elevaciones en las zonas del este y el sur de Mesopotamia (Kramer 1985: 179). También está constatado que este lugar era el hábitat de tribus o grupos hostiles tradicionalmente para los sumerios. Estas colectividades representarían todo aquello externo, extranjero, hostil y salvaje (Katz 2005: 78). Desde un punto de vista sumerio, ellos son lo que está fuera, lo contrario a la civilización: ellos son la barbarie. Esta dualidad también se expresa, según la misma historiadora, con la contraposición terminológica *kur-kalam*, donde *Kalam* “mi tierra”, es decir, “el centro de Sumer”, es la contraposición a *kur* tanto en el ámbito geográfico (el valle contra la elevación), como en el ámbito geopolítico (mi tierra contra la tierra extranjera). En este contexto, se podría proponer una tercera contraposición en un ámbito mitológico, que es la de la tierra de los vivos contra la tierra de los muertos (Katz 2005: 79).

Las características del *kur* las comparte también el mundo de los muertos: un lugar donde prima lo salvaje, lo yermo y lo hostil. De la tierra extranjera e inaccesible difícilmente se volvería, al igual que del mundo de los muertos, del que no hay retorno. Por eso no es de extrañar la asociación del término *kur* con este lugar y, así mismo, la identificación de un mundo de los muertos con un aspecto montañoso, con una topografía elevada. Parece probable esta ubicación, al menos mientras estas montañas supusieran un territorio desconocido para los habitantes de la región. Además, según Artemov, todo parece indicar que tanto el *kur* referido a “tierra extranjera” como el *kur* referido al otro mundo fuesen originariamente componentes del mismo lexema, empleado solamente para el término “montaña”, y que se fue abriendo a nuevas significaciones con el paso del tiempo (Artemov 2012: 3-4). Así es como Katz (2003:

63-65) puede afirmar que el uso del término *kur* se puede referir a “montaña” y “mundo de los muertos” al mismo tiempo, sin que un significado elimine el otro.

La hipótesis de la historiadora encuentra su justificación en el verbo *e*, que es empleado indistintamente para ascender y descender, y en los primeros estadios no existen evidencias idiomáticas que respalden un Inframundo subterráneo, como sí aparecerá posteriormente en acadio bajo la expresión *anaeršetim (w)akāru*, “ha descendido al Infierno”, o en otras culturas, como el hebreo *jārad šē ôlā*, “descender al *Sheol*” (Artemov 2012: 4). Incluso defiende esta autora la evidencia de un paralelismo en las primeras líneas del *Descenso de Inanna* 4-13, y las líneas 4-5 y 15-18 de un mito sumerio llamado *Inanna y Šukaletuda*, recogido por Lara (1984: 117-120), en el que la diosa Inanna inicia un viaje, en cierto momento se queda dormida en un jardín y Šukaletuda abusa de ella, tras lo que se produce una serie de eventos calamitosos. En ambos casos se especifica que la diosa asciende (*il*) a la *kur*, a la montaña. En el *Eršema de Ninhursaga*, un lamento de período paleobabilonio dedicado a la deidad Ninhursaga, se utilizan los términos *ku-ur-ra* (“al pie de la montaña”), *kur-bād-ra* (“en la cima de la montaña”) y *gaba-kur-ra* (“en el borde de la montaña”) (Katz 2003: 103). Además, exceptuando la narrativa de *Gilgameš, Enkidu y el Inframundo*, no existe ninguna otra referencia en las fuentes sumerias que indique claramente una ubicación subterránea.

Sin embargo, reflexiona Artemov (2012: 5), el argumento basado sobre el campo semántico defendido por Katz es susceptible de ciertos matices: en primer lugar, el historiador niega que el símbolo *kur* haya tenido el significado original de montaña porque las formas más antiguas, documentadas en textos arcaicos, tenían una forma diferente a los tres picos que inequívocamente recuerdan a una montaña. Entre ellas constan tres crecientes, tres círculos e incluso tres triángulos. Además, en las inscripciones presargónicas de Lagaš, *kur* tiene el significado exclusivo de “tierra extranjera”, sin nada que haga suponer referencia alguna a terrenos montañosos. De hecho, defiende este autor (2012: 5-6) que la primera aparición escrita del término se atestigua en los cilindros de Gudea (datados entre los años 2144-2124 a.C.), y en esta ocasión no hace alusión a ningún punto geográfico en concreto, sino que se usa como parte de un símil para referirse a una única colina o montaña. En la literatura paleobabilonia, *kur* hace referencia a “tierra extranjera” de nuevo, no necesariamente montañosa, aunque parece evidente que el lugar más hostil y foráneo al que se pueden referir en muchas ocasiones son esas montañas desconocidas y salvajes para ellos. Concluye Artemov (2012: 6), sobre la base de los testimonios anteriores, que los

propios sumerios distinguirían entre *kur I*, “tierra extranjera, país”, y *kur II*, “tierra de los muertos, Inframundo”, al igual que ocurre posteriormente con los traductores acadios y sus términos *mātu / šadû* y *eršetu* respectivamente, aunque aclara el historiador que es posible que en ocasiones los sumerios empleasen el término “reino de los muertos” para referirse a las tierras aledañas, con propósitos poéticos o ideológicos.

La identificación del lugar concreto en el que se ubica el mundo de los muertos es una ardua tarea. Para Katz (2007: 174) la ubicación del otro mundo no sería parte de la geografía terráquea como tal, porque su propio acceso tiene un componente sobrenatural. Es necesario un estímulo mágico para abrir un acceso al mundo de los muertos, por lo que no habría motivo para buscar el lugar en que se encuentra. Pero aunque no se nombre de manera directa, sí existen algunos textos sumerios datados del III y II milenios a. C. en los que se puede interpretar una ubicación concreta para el Inframundo. Algunos de estos textos sitúan el Inframundo en el este, en el lugar por el que sale el sol; otros en el lugar donde el astro se pone, es decir, el oeste; y otros cambian el plano y lo sitúan en las profundidades subterráneas.

Comenzando por aquellos datos que incitan al historiador a situar el Inframundo al este, es necesario recurrir una vez más al lenguaje, en concreto a la expresión *Erigalki / kur-^dutu-è-a*, “la Gran Ciudad en el lugar/mundo en el que el sol sale/asciende”. Esta expresión aparece en al menos dos textos (Artemov 2012: 15), *Enki y el Orden del Mundo*¹ y *Nungal A*, ambos probablemente pertenecientes al período de Ur III.

En el primero de ellos, *Enki y el orden del Mundo*, aparecido en diferentes tablillas de arcilla en la Baja Mesopotamia y datado de en torno al 1900 a.C. (Lara 1984: 77), Enki asigna al dios solar Utu una vigilancia de las diferentes partes del mundo: debe salvaguardar el universo en su totalidad, desde los puntos más altos del cielo hasta la tierra de los muertos. En sus versos 376-378 se recoge lo siguiente:

“Al padre de la “Gran Ciudad”, lugar por donde sale el sol, gran heraldo del puro An; el juez y ejecutor de las decisiones de los dioses, provisto de un tocado de lapislázuli en un cielo puro que sale del horizonte”.

(Trad. Lara 1984: 89).

En este fragmento es imposible saber si se nombra al dios solar Utu porque tenga algo que ver con el reino de los muertos, en calidad de juez de los difuntos o algo

¹Vid. el relato completo en Lara 1984: 77-91.

semejante, pero lo que es indudable es que la tierra de los muertos se sitúa al este, en el lugar donde sale el sol, y está inequívocamente bajo la influencia de la deidad solar.

En el segundo texto, *Nungal A*, himno que sería anterior al período paleobabilonio y que dataría del periodo de Ur III, aunque con cierta incertidumbre en esta cronología, se encuentra una expresión similar hasta en dos ocasiones: *erigalkur d utu è -a*, “la gran ciudad en la tierra donde el sol sale/asciende” (Attinger 2003: 15). En los versos 8-10 encontramos la siguiente caracterización:

“La casa, río de las pruebas que no mata a los justos sino a los malvados,
la casa con el nombre elevado, Gran Ciudad en la tierra donde el sol
asciende, cuyo interior nadie conoce.

Gran casa, custodiada, casa de castigo que cosecha a los pecadores”.

(Trad. del autor del texto en inglés de Artemov 2012: 16-17).

En este caso se otorga al Inframundo el carácter impenetrable de una prisión, y a él se alude como la Gran Ciudad en la tierra donde el sol asciende, por lo que esta gran prisión estaría situada en algún territorio del este. El segundo lugar en que se encuentra la misma expresión corresponde a los versos 67-68:

“Ereškigal, la madre que me parió, me dio su “mes” como como regalo,
he erigido mi alto trono en la Gran Ciudad, en la tierra donde el sol
asciende”.

(Trad. del autor del texto en inglés de Artemov 2012: 17).

La referencia al mundo de los muertos en este breve pasaje es inequívoca, pues se menciona a la reina Ereškigal. Además de en estos dos casos, Artemov (2012: 18-19) encuentra otra posible alusión a una ubicación oriental del Inframundo en el *Himno a Meslamtaea y Lugalirra*, un himno sumerio del II milenio a. C. dedicado a estas deidades, donde se emplea el término *i7 -mahki-u4 -é*, traducido como “Vasto río en el lugar donde el sol asciende”. En sus versos 19-26 el himno narra:

“Tu río es un río poderoso, el río que determina los destinos,
un río vasto en el lugar donde el sol asciende que no puede ser visto.
El barco-magur elevado navegando en aguas crecientes.
Señor Lugalirra, cuando pongas el pie
en la orilla a la que la humanidad se dirige,
(luego) la princesa de la Tierra Extranjera se arrodillará ante ti.
(Por eso) debes dejarles ver luz en las profundidades,

has tomado posesión de las [...] de las profundidades”.

(Trad. del autor del texto en inglés de Artemov 2012: 18-19).

En el himno se asocia el camino de entrada al mundo de los muertos con un río, una característica presente en otras obras y en la que se profundizará más adelante. Lugalirra muestra alguna característica de deidad solar, pues ilumina el submundo al entrar en él (Artemov 2012: 18-19). En este caso se entremezclan de manera flagrante las perspectivas horizontal (por la referencia al río que lleva a esta tierra en el este) y vertical (por la referencia a las profundidades). El texto recupera también referencias y motivos tradicionales, más antiguos que el propio texto: este río cósmico que “determina los destinos” ubicado “en el lugar donde el sol asciende” e inaccesible para los mortales recuerda al *i7-ka-imin^dutu (-k)* o “Río de Utu con siete bocas”, en el que las raíces del árbol cósmico descansan como serpientes señoriales, que aparece en la composición literaria sumeria *Lugalbanda II*, en honor al rey mitológico del mismo nombre, plasmada en una tablilla cuya datación oscila entre el 2100-2000 a. C.; concretamente, en los versos 34-35 (Artemov 2012: 19). El viaje por río de Lugalirra a la tierra de no retorno puede ser extrapolado a una escena que aparece en sellos del III milenio a.C. que muestran a una deidad solar, o a alguna deidad con caracteres astrales o ctónicos, en su bote (Steinkeller 1992: 256 y ss.).

Respecto a aquellas referencias que indican una ubicación opuesta del Inframundo, en esta ocasión en el lugar donde el sol se pone, es decir, el oeste, cabe comenzar por un texto de época paleobabilonia. Se trata de *Los precursores de Udu-Hug*: en su IV tablilla, se narra cómo unos demonios malignos que habitan el Inframundo (*a-ra-li erigal*, líneas 250-251) marchan “hacia la puerta de la puesta de sol” (*abul^dutu-šu-a-še*) para entrar a la tierra y atacar a los vivos. El fragmento concreto es recogido por Geller (1985: 34-37):

“En el Inframundo el camino está preparado para ellos,
en la tumba la puerta está abierta para ellos.

Marchan a través de la puerta de la puesta de sol”.

(Trad. del autor del texto en inglés de Geller 1985: 35).

Según Katz (2003: 341), la puerta de la puesta de sol es una metáfora, un eufemismo para referirse a la tumba, aunque para Artemov (2012: 20) no hay ningún motivo para pensar en este uso figurativo del lenguaje en este caso.

Una última referencia a esta ubicación occidental del allende se encuentra en una inscripción acadia dedicada a Lu-Utu, analizada por Katz (2003: 352-355), en la que Ereškigal es llamada *ninki-u₄-šu₄*, esto es, “la dama del lugar de puesta de sol”. Así dice:

“A Ereškigal, la dama del lugar de la puesta de sol: por su vida, Lu-Utu, ensi de Umma, hijo de Ninisina, construyó un templo en el lugar donde el sol asciende, el lugar donde los destinos son decididos”.

(Trad. del autor del texto en inglés de Artemov 2012: 22).

Katz (2003: 352-355) ve un claro paralelismo entre los lugares en donde el sol se pone y donde el sol asciende (*ki-u₄-šu* y *ki - ^dutu- è*), una dualidad que la historiadora interpreta en términos de dominio: Ereškigal reina en ambos lugares, es decir, tanto en el este como en el oeste, aunque una vez más Artemov (2012: 22) considera que esta hipótesis carece de solidez.

Recuerda Katz (2005: 71-72) que cuerpos celestes como el propio sol Šamaš, posteriormente identificado con Utu, o Inanna desaparecen por el oeste, así que la puerta del otro mundo podría estar en este lugar, y propone que la relativamente alta concentración de habitantes semíticos en Umma en el período paleoacadio podría explicar la asociación del mundo de los muertos con el lugar donde el sol se pone. Sin embargo, intentar establecer qué elementos son puramente sumerios o semíticos supondrá fracasar para Artemov (2012: 22).

En lo referente al mundo de los muertos como un Inframundo o submundo, como un lugar que se encuentra bajo tierra, el relato empleado como base es *Gilgameš, Enkidu y el Inframundo*, en el que se explicita tanto la ubicación del submundo como múltiples detalles acerca del mismo. Cabe recordar que en este relato a Gilgameš se le caen al Inframundo dos objetos, el *pukku* y el *mekku*, a saber, una suerte de pelota y un mazo o palo. Precisamente la importancia radica en el verbo: se le caen, es decir, se le escapan por un agujero hacia abajo, el lenguaje empleado resuelve toda duda. Enkidu se ofrece a recuperar los objetos y, tras quedar atrapado en el Inframundo, se le aparece a Gilgameš y le narra lo que ha podido comprobar en este lugar. Para Katz (2007: 174) este agujero no es un hueco normal, sino una puerta mágica que se abre justo en ese momento, y se abre de igual manera en la posterior visión de Enkidu, por lo que no cabe hablar de la hipótesis de un mundo de los muertos subterráneo; simplemente este es un eufemismo de que no se puede hallar el Inframundo en el entorno natural.

También podría apoyar la teoría subterránea el propio *Descenso de Inanna*. Llegada la parte en que Inanna está atrapada en el Inframundo y Enki accede a ayudarla, concretamente los versos 224-226, el sabio dios crea los seres conocidos como *kalatur* y *kurgara*, a los que da unas instrucciones para que se les permita la entrada al reino de los muertos:

“¡Bien, dirigid vuestros pasos hacia el mundo inferior!
Revolotead como moscas alrededor de sus puertas
Arremolinaos como corrientes de aire alrededor del pivote de su
puerta”.

(Trad. Bottéro y Kramer 2004: 299).

Así, resulta inequívoco que el reino de Ereškigal está bajo tierra, en un plano inferior al normal. La perspectiva es vertical, se da sensación de bajada, de descenso, de profundidad. Ambos mitos ilustran de esta manera un Inframundo subterráneo, al que se desciende. Un último apoyo a la ubicación subterránea se encuentra en la tablilla que recoge el poema paleobabilonio *Dumuzi y sus hermanas*, en el momento en que Geštinanna pone agua en una hendidura en la tierra (*ki-in-dar-re*) para que su hermano muerto pueda beber. La práctica de libaciones está bien documentada desde al menos el período de Ur III, conectando con la idea de que los muertos mantienen su existencia en el Inframundo y que, para poder tener una existencia más confortable, se les deben hacer ofrendas. En este caso, la hendidura directamente en el suelo indica que debe ser allí, en las profundidades subterráneas, donde se encuentra Dumuzi, y su hermana doliente le ofrece agua para saciar su sed en el reino de los muertos (Artemov 2012: 24-25).

Esta idea está relacionada directamente con el *Himno para el templo de Ninazu en Enegi*, uno de los muchos himnos sumerios dedicados a determinadas deidades y sus templos, probablemente datado de principios del período de Ur III o incluso finales del paleoacadio (Sjöberg 1969: 27; Katz 2003: 386). En el himno, el pueblo de Ninazu es llamado *a-pa₄-gal a-pa₄-ki-a^d ereš-ki-gal-la-ka*, esto es, “tubo largo de libación, tubo de libación (dirigiéndose) abajo en la tierra, perteneciente a Ereškigal” (Sjöberg 1969: 27). La presencia del tubo de libación profundamente introducido en la tierra, que pertenece a la reina del Inframundo, es motivo más que suficiente para justificar un mundo bajo tierra.

Sobre la base de los textos analizados hasta ahora, se puede afirmar que la localización geográfica del mundo de los muertos no es unitaria, y que su ubicación varía en función de la fuente utilizada: el mundo de no-retorno está en lo alto de las montañas, en lo más profundo de la tierra, en el este, en el oeste. Las diferentes ubicaciones conviven en tiempos similares, y las perspectivas horizontal y vertical conviven de igual manera. El reino del Más Allá es una concepción mitológica que se fusiona con la realidad del mundo, y de este modo se le busca una ubicación en el planeta, pero en el análisis de las fuentes no encontrará una respuesta única ante tradiciones tan diferentes. Todas las alternativas propuestas y la dicotomía tanto en el plano horizontal como en el vertical indican que, en realidad, la pregunta era y es irresoluble. ¿Dónde está situado el mundo de los muertos? Depende de dónde y de cuándo se busque la respuesta.

4.2 Vías de acceso al Más Allá

Un análisis descriptivo del mundo de los muertos sin hablar de sus vías de acceso quedaría indudablemente incompleto. Los caminos para alcanzar esta meta *post-mortem* son numerosos y muy diferentes. Así, la complejidad de este lugar de muerte y confinamiento comienza desde antes de llegar a él. El primer caso propuesto como medio de acceso al reino de los muertos es, sencillamente, una comunicación directa entre la tumba y el otro mundo, como muestra el conjuro paleobabilonio *Precursores de Udul-Hug* antes mencionado (Geller 1985: 34-37), en el que se describía el camino que deben seguir unos espíritus malignos que quieren llegar al mundo de los vivos:

“En el Inframundo el camino está preparado para ellos
en la tumba la puerta está abierta para ellos
Marchan a través de la puerta de la puesta de sol”.

(Trad. del autor del texto en inglés de Geller 1985: 34-36).

Así, en este caso el camino del viaje no se especifica, pero la entrada y salida se sitúan inequívocamente en la tumba individual y en el mundo de los muertos respectivamente (Katz 2005: 71).

Otra vía diferente es la que se recoge en *La muerte de Urnamma* (Katz 2005: 72-73): en este caso, el viaje que realiza el difunto rey parece ser a través de un camino terrestre, puesto que lo realiza en un carruaje tirado por un burro. De esto se podría deducir que el camino hacia el Inframundo es largo, costoso, y la labor de animales de

tiro facilitaría mucho la llegada al destino final (Flückiger-Hawker 1999: 114). En una comparativa con el caso órfico, Orfeo también recorre lugares tenebrosos y desolados:

“[...] las fauces del Tártaro y un bosque neblinoso de sombrío terror [...] donde hay espectros de seres privados de luz [...] a su alrededor un barrizal negro, las cañas horribles del Cócito y una laguna odiosa casi inmóvil”.

(Trad. Rodríguez 2015: 326-327).

Otra posibilidad sugerida por las fuentes es un viaje por agua, generalmente a través de un río, el “Río devorador de hombres” (Kramer 1985: 179). Mesopotamia está situada entre los ríos Tigris y Éufrates y tiene una gran red de canales de por medio. Por tanto, para sus habitantes sería cotidiano emplear el agua como método de transporte de las más diversas materias. De hecho, entre los objetos empleados como ajuar en las tumbas sí se cuentan barcos (Nissen 1966: 164-191). No sería entonces de extrañar que estos barcos tuviesen también la función de facilitar el viaje al Inframundo de los difuntos. Spence (1996: 223) apuesta también por la vertiente de la masa acuosa, del gran río que separa la tierra de los vivos de la de los muertos. Este “Río de la Muerte” no lleva realmente agua como tal en su transporte de los fantasmas o espíritus, sino que lleva penumbra, oscuridad y frío. Es, por tanto, un lugar melancólico. Ejemplos concretos aporta Katz (2003: 36-37), como el del *Viaje de Ningišzida al Inframundo*, relato sumerio que data de finales del III milenio a.C., plasmado en una tablilla de arcilla en el que el joven dios Ningišzida es capturado por el cuerpo demoníaco de los *galla* y es arrastrado por éstos al submundo. En este proceso, el viaje se realiza por agua en una barca, tal y como interpreta también Artemov (2012: 4).

Otra referencia indirecta sobre un río que desemboca en el mundo de los muertos se encuentra en un relato de entre el 2100-2000 a. C., *Enlil y Ninlil*, que lleva a los susodichos dioses al Inframundo. En él se narra que en su camino al reino de los muertos, mientras navegan por un río, copulan varias veces. De este acto sexual nacen Nergal y Ninazu, dos deidades ctónicas que tienen fuerte relación con el mundo de los muertos. Esto llevará a Katz (2005: 75) a pensar que parte del río está bajo la influencia de la tierra de los muertos, o al menos que es un río que lleva hasta ese lugar.

Según Katz (2007: 179), en un ritual del período de Ur III documentado en la ciudad de Girsu aparece una alusión a la importancia de las corrientes acuíferas: un rol primario del río es limpiar, purificar con el agua corriente al difunto, para que el *gidim* llegara puro al otro mundo, tal y como lo haría un bebé recién nacido. La aparición de

corderos en esta misma fuente tendría una justificación sustitutiva: emplearlos como sujeto de los pecados y las faltas del difunto. La autora considera el concepto de pureza como una obligación para el difunto si lo que busca es iniciar una “nueva vida”.

Según Farber (1977: 137), a partir del II milenio a.C. la idea de un viaje por río se arraiga en la mentalidad acadia, pues se habla de que se accede al otro mundo cruzando el río *Hubur*, en acadio (llamado *Ikurra* en sumerio), una opinión compartida por Annus (2013: 601). De igual manera, en *La visión del Inframundo de un príncipe*, antes mencionada, Kumma nombra específicamente al barquero que lleva la gente al submundo, llamado Hummut-Tabal. Esta figura evoca de manera instantánea al barquero Caronte, que se encarga de la misma función en la mitología griega: hacer llegar las almas de los muertos al Hades a través del Río Estigia (Kramer 1985: 179-180).

También existen referencias a otras vías de acceso al mundo de los muertos más extravagantes. Es el caso de la diosa Ninhursaga, que inicia un viaje al submundo tras la reciente muerte de su hijo por ahogamiento. En este caso, para poder llegar debe cruzar una serie de pantanos, una realidad que sin duda tiene cabida en la parte más sureña de Mesopotamia (Katz 2005: 76-77).

En el viaje que lleva al allende, sea por el medio que sea, abundan los peligros, los lugares aterradores y las criaturas dañinas. Estos riesgos y horrores son inevitables para los difuntos, que están irremediablemente abocados a sufrirlos en su tortuoso camino hacia el definitivo lugar de reposo.

4.3 Descripción física y política del Otro mundo

Una vez recorrido el camino, el fantasma alcanza el lugar al que se dirigía. Este mundo es designado por las fuentes con nombres muy diferentes, todos ellos metafóricos: “Gran Lugar” (*kigal* o *kigallu*), “Tierra” (*ki*, *ersetu*), “Templo-montaña” (*ekur*), “Mansión tenebrosa” (*bit ekleti*), “Casa de polvo” (*bit epri*), etc... (López y Sanmartín 1993: 478; Katz 2005: 69; Black y Green 1984). También descrita como “Casa oscura”, *bit este*, o llena de tinieblas, *etutu*, cuya entrada carece de luz (Rodríguez 2015: 256). Es el “País sin retorno”, *kurnuge*, *eršet la tari*, al que se acude para siempre, salvo en el caso de personajes antes mencionados como Inanna, Ištar, Nergal... o de las excepciones que los propios dioses realizan con determinados personajes para que cumplan misiones concretas, como en el caso de Namtar (López y Sanmartín 1993: 478-479).

La profundidad del lugar es inabarcable, inmensa, tal y como demuestran los términos *arallû* o *kigallu*, empleados para hablar específicamente de estas distancias inmensas (Katz 2005: 69); un buen ejemplo (2005: 70) se encuentra en *Gilgameš, Enkidu y el Inframundo*, en los versos 164-168, en que al héroe se le caen el *pukku* y el *mekku* por el agujero, siendo incapaz de alcanzarlos por sí mismo y aceptando la ayuda de Enkidu para tal fin (Katz 2005: 70).

Tanto las fuentes antiguas como la historiografía moderna comparten la caracterización del Inframundo mesopotámico como un lugar oscuro, sombrío, yermo, desordenado. Así, por ejemplo, Cooper (1992: 25) lo describe como “una sombra tenue de lo que fue la existencia terrestre”, un lugar de polvo, sin vida, en el que el alimento es tierra o barro (Spence 1996: 222) y la bebida es lodo (López y Sanmartín 1993: 478). Bottéro (2001: 107-108) propone un retrato lúgubre: “La Ciudad de los Muertos... lúgubre, aplastante, y maldita, habitada por habitantes lentos, melancólicos y flotantes, alejados de cualquier luz o felicidad”. Es complicado imaginar algo peor.

En este lugar reposa el *etemmu* o *gidim*, bien en actitud estática y quieta o bien lamentándose. Afirma Katz (2005: 67) que una descripción recurrente en las representaciones acadias es aquella que asemeja el mundo de los muertos a una tumba, es decir, una casa oscura, llena de polvo y tierra, aunque es cierto que esta representación no tiene paralelos claros en las fuentes sumerias: es a medida que avanza el II milenio a.C. cuando las representaciones del lugar se vuelven crudas, oscuras, nefastas (Katz 2005: 69-70). Precisamente esta descripción polvorienta, yerma, es la que se encuentra en varias obras, como en *Gilgameš, Enkidu y el Inframundo*, donde el propio Enkidu se encarga de describir la apariencia de uno de los hombres que ha visto como si estuviera “cubierto de gusanos”, es decir, como un cuerpo en descomposición, una realidad ligada a la tumba, al sepulcro (Barret 2007: 8). Así aparece en el fragmento correspondiente a los versos 292-293:

“¿Has visto al hombre ahogado en una tormenta por el
Dios de la Tormenta?”

“Lo vi”

“¿Y cómo le va?”

“Se retuerce como un buey mientras los gusanos lo
devoran”.

(Trad. del autor del texto en inglés de George 2003: 189).

En *La muerte de Urnamma* es el propio rey difunto el que se queja de lo lamentable que es su situación en comparación con su vida anterior, ilustrando este disgusto con un ejemplo: en lugar de un trono lujoso y lustroso, debe sentarse en una especie de pozo relleno de polvo, en medio de la tierra, en otra alusión a la realidad de la tumba (Flückiger-Hawker 1999: 114-115). Katz (2003: 227) habla también de los dioses *Lulil* y su *hermana*, a la que le habla del submundo en los siguientes términos: “Mi cama es el polvo en el Inframundo, [...] mi sueño es turbado”, una afirmación que para la autora supone un claro paralelismo con la tumba.

Otra descripción interesante sobre la percepción del mundo sin retorno como un sepulcro en el que abundan oscuridad y polvo aparece en *La Epopeya de Gilgameš*, concretamente en la tablilla VII, conocida como *La muerte de Enkidu*. En esta historia Enkidu tiene un sueño en el que los dioses deciden que debe morir. Preocupado, se lo cuenta al héroe, y, de hecho, cuando acaba de contarlo, enferma y muere (George 2003: 54). El Inframundo en este lugar es descrito en los siguientes términos por el propio Enkidu:

“Ató mis manos como las alas de un pájaro, para llevarme cautivo a la casa de la oscuridad, trono de Irkalla: a la casa en la que nadie que entra sale, en el viaje que no permite un regreso, a la casa cuyos residentes están privados de luz, donde el suelo es su sustento y el barro su comida, donde están revestidos como pájaros, en abrigo de plumas, y no se ve luz sino penumbra en el abismo. En su puerta y cerrojo el polvo es espeso, en la Casa de Polvo fui arrojado a morir silenciosamente. En la Casa de Polvo en la que entré”.

(Trad. del autor del texto en inglés de George 2003: 61).

Esta relación entre el otro mundo y la fría y polvorienta tumba tiene un claro paralelismo con el *Sheol* hebreo. Lewis (2002: 183), recuenta los diferentes adjetivos con los que es descrito el *Sheol*: oscuridad, polvo, silencio. Es un lugar al que se descende, tal y como se puede ver en *Job* 7: 9 o en *Isab.* 29: 4, y que es concebido como el lugar más profundo imaginable en *Deut.* 32: 22. También puede relacionarse con la concepción ugarítica del submundo, al que se alude con el término *ars*, “tierra”; la descripción del lugar ugarítico es semejante a la propuesta de las fuentes mesopotámicas: un lugar frío, de sombra y polvo (Whitehead 2008: 57).

En ocasiones, el submundo es ligado, relacionado o mezclado con una concepción mitológica alternativa, el *Apsu*, es decir, las aguas subterráneas, lugar donde mitológicamente habitaba Enki/Ea. En estos casos existe una conexión con las deidades ctónicas y con los seres demoníacos que se presupone que hacen de este su hogar, criaturas cuyos pormenores se explicarán brevemente más adelante. Así suele aparecer en diversos encantamientos recogidos por Hollowitz (1998). Sin embargo, en esta concepción del Inframundo no cabe hablar apenas de la comunidad humana, pues raramente es incluida en los dominios del *Apsu*, aunque sí existen algunas excepciones. Tal es el caso del *Mito de Erra I*, verso 147, en el que se puede leer: “Hice que esos artesanos descendiesen al Apsu, y dije que no podrían volver a subir”. (Trad. del autor del texto en inglés de Katz 2005: 70).

Y es que, independientemente de su acceso o identificación, la organización espacial del submundo recuerda en todo caso a la que existe en el mundo humano: es un reino, una ciudad-estado (Foster 2007: 188). Los propios términos “Gran Ciudad” o “Ciudad de muerte” confirman claramente esta hipótesis. El lugar es comprendido en términos de ciudadela colosal, gigantesca, provista de unas fortificaciones infranqueables (Bottéro y Kramer 2004: 87), en la que existen unas grandes puertas, de número variante, que tienen doble función: evitar la entrada de indeseables y al mismo tiempo servir como prisión para aquellos que están dentro. Las puertas están custodiadas por la figura de un guardia o portero, o incluso varios. En ocasiones se habla de tan solo una puerta (o una doble puerta), pero en general es común la aparición de siete puertas, en las que se van retirando los poderes del que osa cruzarlas. Katz (2005: 82) siembra la duda de que estas siete puertas sean un fiel reflejo de la realidad del Inframundo, pues podrían ser simplemente una metáfora de la pérdida de poderes al adentrarse en el mundo de los muertos.

Algo semejante ocurre en la concepción ugarítica: el Inframundo ugarítico es también una especie de prisión con reclusos, una tierra de encierro y reclusión, cuyos residentes deben doblegarse ante el poder de Mot (Whitehead 2008: 61).

También se puede trazar otro paralelismo con el mundo hebreo, pues tal y como dice el rey Ezequías en *Isaías* 38, 10: “Yo dije: En la tranquilidad de mis días, voy a caminar hacia las puertas del Sheol, privado del resto de mis años”. (Trad. Nácar y Colunga 2001: 975).

Una vez dentro de los dominios del mundo de los muertos, generalmente se alude a la existencia de un palacio en el que está la soberana máxima de este lugar,

Ereškigal/Allatu, y posteriormente Nergal, tal y como se ha podido comprobar en el mito *Nergal y Ereškigal*, comentado en el capítulo anterior de ese trabajo (Spence 1996: 222-223). Esta monumental construcción es el lugar de residencia de estas deidades. Dentro del palacio, Ereškigal/Allatu o Nergal preside(n) desde un trono dorado, símbolo de su poder, que está adornado con diferentes piedras preciosas. No están solos, pues los acompaña su séquito de deidades y magistrados de confianza. Esta posición y el lujo que ostentan permite hacer más radical, si cabe, la diferencia entre los poderosos y el resto de habitantes de este lugar (Spence 1996: 222-223). Precisamente es Ereškigal quien asume, en muchos casos, la potestad para condenar o indultar a toda criatura que se presente ante ella. Cabe mencionar la dicotomía que se presenta en las fuentes textuales, especialmente en el *Descenso de Inanna* y en *Nergal y Ereškigal*, entre la diosa de la muerte y el dios Enki/Ea, considerado dios de la sabiduría, que varias veces consiguió trazar planes para romper las reglas del Inframundo, liberando a deidades del aprisionamiento (Spence 1996: 223). Como se puede imaginar, no todos tienen acceso libre al lujoso palacio: tan sólo aquellos iniciados o personalidades importantes pueden asistir (Rollig 2001: 312-313).

Rollig (2001: 310) afirma que en el interior de esta gran construcción existe un santuario central, desde donde se le rinden ceremonias de culto a la soberana. Curiosamente en *La muerte de Urnamma*, cuando éste va a ofrecer sus obsequios a las deidades del Inframundo, se especifica que cada una tiene su propio palacio o santuario. Realmente no son organizaciones incompatibles, es perfectamente posible que hubiera varios palacios en esta Gran Ciudad y que el más importante de ellos sea el de la reina.

En varias fuentes se alude al palacio de la soberana con un nombre particular: *Ganzir* o *Ganzer*. Por ejemplo, en el *Descenso de Inanna*, según la versión de Bottéro y Kramer (2004: 294), se puede leer en los versos 72-73: “Inanna, habiendo llegado al palacio de Ganzer, golpea con puño amenazante la puerta del mundo Inferior”. Este término *Ganzir* es problemático, aunque la explicación más plausible es que sea una forma de referirse a la parte frontal del mundo de los muertos, es decir, a una especie de fachada en la que estaría la entrada (Whitehead 2008: 14).

Existe otro poema analizado por Veldhuis (2003: 1-4) en el que se vuelve a mencionar el palacio con un término similar. Este término es idéntico a una palabra que designa una llama, *ga-an-ze-er*, y propone el autor una hipótesis quizá aventurada, pero digna de mención: los muertos tendrían que cruzar, atravesar o pasar a través de un fuego o una llama para alcanzar el reino de los muertos (Veldhuis 2003: 2-3). En este

mismo poema se habla de “*un gran horno donde hay un fuego encendido*”. Este fuego u horno es algo por lo que uno debe pasar para acceder al otro mundo, es decir, una manera más de expresar la dificultad de acceso al submundo, de igual manera que un largo viaje, cruzar un río o traspasar siete puertas (Veldhuis 2003: 3). El término también es mencionado en *Gilgamesh, Enkidu y el Inframundo*, en el momento en que Gilgameš llora en la “puerta de Ganzér, enfrente del Inframundo” (Veldhuis 2003: 3).

En el mundo de los muertos se produce un enorme contraste entre la absoluta ausencia de las necesidades básicas y de las actividades primarias como agricultura o ganadería con la monumentalidad de los palacios, los grandes banquetes o las lujosas estancias reservadas a las deidades del lugar (Rodríguez 2015: 257). Habiendo delimitado las rutas de acceso y el propio Inframundo como una gran ciudadela amurallada, cabe preguntarse qué es lo que hay más allá de esta ciudadela, si se pudiera traspasar completamente o rodearla. Rodríguez afirma que es un paisaje árido y seco, que no alberga nada más. Para Lewis (1992: 102) sólo existe la ciudadela; más allá se termina en un gran foso de polvo y tinieblas. En las fuentes no existen más referencias acerca de este particular, así que aquello que se pudiera decir pertenece al terreno de la hipótesis o la imaginación.

4.4 Leyes y orden jurídico en el mundo de los muertos

Al igual que ocurre en las ciudades-estado del mundo de los vivos, en el mundo de los muertos existen unas fuertes leyes y reglamentos, con las que se pretende mantener un orden, una autoridad, unas normas. Existe una regente, máxima autoridad jurídica, y un grupo de magistrados que ejercen de jueces; aunque las figuras que ocupan estos puestos varíen según las fuentes, el orden jerárquico permanece siempre, al igual que pasa en la tierra de los vivos (Whitehead 2008: 15). Este orden parece repetirse en otras concepciones del otro mundo, como la ugarítica, en la que Mot hace la función soberana de Ereškigal (Whitehead 2008: 56).

La primera regla, y la más importante, dictamina que quien entra en el mundo de los muertos no puede salir. Múltiples son los ejemplos en este particular, como se expuso en el Capítulo 3 de este trabajo. Así, por ejemplo, en *La visión del Inframundo de un príncipe*, Nergal pretende confinar permanentemente a Kúmma, incluso aunque éste todavía no forma parte de la comunidad de muertos ni está siquiera realmente en el Inframundo. El mero hecho de presenciar el lugar mediante una visión o sueño es suficiente para aplicar esta ley (Foster 2007: 190-191). Por tanto se puede afirmar que

esta regla no se aplica solamente a aquellos que ya han muerto, sino también a los vivos, y que se aplica independientemente de si los visitantes son humanos o dioses. El que entra, no debe salir (Whitehead 2008: 12-13).

Sin embargo, esta infalibilidad contrasta con una ruptura constante de esta regla ya no sólo en los relatos míticos o las obras anteriormente analizadas, sino en la existencia de unas entidades, analizadas más adelante, que pueden salir a voluntad del otro mundo para atormentar a los vivos: hablamos de los “fantasmas” y de los demonios, que transgreden esta norma de forma ocasional o temporal (Bottéro y Kramer 2004: 87). Además, existen varios personajes y deidades que consiguen liberarse de su confinamiento: Inanna, Ištar, Enkidu..., pero se deben considerar, en todo caso, excepciones a una regla universal y básica para el mantenimiento del orden del cosmos.

Si se pretende indagar en las normas del otro mundo, es necesario recuperar el término *me*, definible como aquel orden creado por los dioses, que incluye la organización en clases, oficios, la estructura socio-política, las autoridades, las normas de convivencia básicas... Este orden se extrapola al Inframundo mediante el término *me-kur-ra*, que significaría “el orden del mundo de los muertos” (Zwitser 2017: 23). También recoge Katz (2003: 177-181) los términos *á-ág-gá*, en acadio *tertum*, que significa “orden” o “instrucción”, y que podría aludir, de nuevo, a un orden social o económico.

Otra de las reglas que rigen el submundo, propuesta por Bernabé (2015: 22) es que nada puede ser robado, cogido o retirado del Inframundo impunemente, sin consecuencias. Por eso, las advertencias en el relato de *Gilgameš, Enkidu y el Inframundo*, o en las versiones de *Nergal y Ereškigal*, inciden en rechazar todo aquello que sea ofrecido en el otro mundo, evitar tocar nada y a ser posible que nadie se entere de la presencia del personaje. Ejemplo paradigmático son los avisos de Gilgameš a Enkidu en los versos 181-198:

“Si tú quieres descender ahora a los Infiernos,
te voy a dar un consejo, atiende mi palabra,
te ofrezco mis advertencias, observa mis advertencias:
no te pongas ropas limpias,
para que no te salten encima los maceros como (a un)
enemigo.
No te untes con aceite dulce de frasco,
Para que a tu olor no se agolpen a tu alrededor.

No utilices el “boomerang” de los Infiernos,
para que los golpeados (con él) no te rodeen (hostiles).
No lleves ningún bastón en la mano,
para que las sombras no revoloteen a tu alrededor.
No te ligués sandalias en los pies,
no levantes grito en los Infiernos,
no beses a la esposa que amas,
no azotes a la esposa que odias,
no beses al hijito que amas,
no azotes al hijo que odias
para que los gritos de los Infiernos no te sobrecojan”.
(Trad. Lara 1984: 159-160).

Un perfecto epítome de la obediencia necesaria ante las leyes y reglamentos lo emite Neti/Pêtu en los versos 126-130 del *Descenso de Inanna*:

“Cuando ella cruzó la <Primera> Puerta,
Su cabeza fue despojada del Turban, Corona de la estepa;
“¿Qué significa esto?” (dice ella)
-Silencio, Inanna (se le respondió): ¡Los poderes del
mundo inferior no admiten reproches!
¡No protestes contra los ritos del mundo Inferior!”.
(Trad. Bottéro y Kramer 2004: 296).

La labor de los jueces del Inframundo, que en algunas fuentes ocupan los *Anunna* y en otras deidades como Gilgameš, es vital para preservar un correcto orden y cumplimiento de las leyes y reglamentos. Así, son frecuentes las expresiones *ka-as-kur-ra* (“el juicio del Inframundo”) o *di-kur-ra* (“el veredicto del Inframundo”) (Katz 2005: 84-85).

También se podría aludir al juicio divino de los muertos, mencionado por primera vez en período paleobabilonio, realizado por el dios solar Šamaš (Fig. 5). Las plegarias y rituales erigidos a esta deidad demuestran que es esta deidad la que juzga los pecados y las vidas de los condenados (Katz 2005: 85).

4.5 La sociedad del/en el mundo de los muertos

Una vez establecido el entorno físico del mundo del no-retorno, es momento de analizar aquellas criaturas que allí moran, todas aquellas que conforman la sociedad -si se continúa el paralelismo con las ciudades-estado-, del mundo de los muertos. En este caso se propone una triple división: por una parte, los seres demoníacos, monstruosos o fantasmagóricos; por otra, las deidades y personajes de importancia del lugar; y por último, aunque quizá lo más relevante, la comunidad de difuntos.

4.5.1 *Criaturas demoníacas o fantasmales*

Dentro de la totalidad de seres que forman parte del mundo de los muertos es necesario distinguir a un grupo muy heterogéneo compuesto por seres espectrales con características muy diferentes, a los que se engloba bajo el término “demonios” o “espíritus”. Casi la totalidad de ellos son híbridos antropomorfos, con apariencias deformes o extrañas (Foster 2007: 188-191). La gran mayoría de seres demoníacos carecen de nombre propio y son presentados en grupo, como si se tratase de animales, aunque, evidentemente, existen individuos destacados que ostentan enormes poderes. Como ejemplos aplicables a un conjunto con gran diversidad se podría tomar los nombres de Lamaštu, Humbaba o Pazuzu. En el caso de Lamaštu, se habla de una diosa malvada que fue expulsada del conjunto de deidades, y que vaga buscando perjudicar a la humanidad de múltiples maneras, bien sea provocando perjuicio a los infantes, enfermedades variadas o infelicidad general, y sería la principal causante del alto número de muertes infantiles (Katz 2015: 63).

En cuanto a Humbaba y Pazuzu, Rodríguez (2015: 257-258) propone que estos demonios residen en el Inframundo y se encargan de custodiarlo. A Pazuzu lo describe este mismo autor (2015: 299) como un ser de cabeza deformada, alas de águila, dientes y garras de león y cola de escorpión, capaz de provocar fuertes dolores de cabeza. Es un habitante del desierto, creador de plagas y otros fenómenos maléficos.

Estos seres pueden encontrarse en el mundo de los muertos o no, dependiendo de la fuente. En ocasiones se presentan en parajes yermos, desérticos o desconocidos, aunque pertenecientes a la esfera de los vivos, y por tanto, aunque estos espacios traigan también muerte y desaparición, siguen siendo distintos del propio mundo de los muertos en sí (Artemov 2012: 7).

Los demonios tienen la capacidad de infiltrarse en los hogares humanos y perjudicar a sus habitantes de muchas maneras. Normalmente utilizan enfermedades

variadas, lesiones como la pérdida de la vista o del habla, e incluso daño físico o psicológico, como pesadillas, alucinaciones, pensamientos extraños, deseos imposibles, actitudes violentas... (De la Prada 1997: 53). También pueden actuar indirectamente, mediante sonidos o sensaciones: cualquier recurso vale para atemorizar a las personas. Aunque no es el humano el único objetivo de estos desagradables seres: también pueden perjudicar a los animales, muchas veces al propio ganado de la zona. Los demonios, como norma general, no tienen sentimientos ni emociones, y no necesitan descansar ni alimentarse (Foster 2007: 191).

Dentro de esta categoría se engloba también un particular fenómeno muy semejante al que comúnmente se llama “fantasma” en el siglo XXI: un familiar difunto que, de algún modo, vuelve a la vida al no haber podido integrarse en la comunidad de muertos, atormentando así a los familiares que se han despreocupado de su culto o rituales pertinentes, o simplemente que lo hayan hecho profundamente infeliz en vida. Una suerte de fantasma errante, como califican los términos acadios *etemmu murtappidu* o *etemmu muttaggishu* (López y Sanmartín 1993: 478-479). Estos espectros pueden adquirir formas animales, generalmente de depredadores, o apariencias monstruosas de toda clase (De la Prada 1997: 56). Su misión será amargar la existencia de estos parientes. Para protegerse de estas acciones lesivas, existen una serie de oraciones particulares y de ritos. Además, para pasar a la ofensiva, también existen prácticas mágicas que atacan al propio fantasma, haciendo que huya o desista en sus intenciones (Foster 2007: 191). Entre estas destacan los exorcismos del *išib* o el *agab* purificador (De la Prada 1997: 53-54).

Estas entidades turbulentas y que no encuentran descanso tienen un paralelismo en el mundo grecorromano, analizado por Alfayé (2009: 184-188), en el que son propuestas varias categorías que se solapan entre sí: los muertos que no han sido enterrados, *ataphoi*, *atelestoi*, *insepulti*; los muertos prematuros, *aōroi*; los que morían de forma violenta, *biaiothanatoi*; y los marginados sociales. Son, en todo caso, entidades que no encuentran el aposento en el otro mundo, y perturban a los vivos.

A pesar de que los vivos son vulnerables ante los actos de estas criaturas y los medios que tienen para luchar contra sus actos son escasos, los dioses y héroes sí serían capaces de atrapar y dar muerte a estos seres. Los espíritus guardianes o protectores, una categoría cuya misión es evitar la acción de los demonios, suelen ser cualidades humanas personificadas: el talento, la habilidad para triunfar, el instinto de supervivencia... Dos ejemplos serían Lamassu y Šedu (Foster 2007: 192). A estos

guardianes no se les rinde culto de manera específica, porque se sobreentiende que actúan de manera constante, vigilante.

Respecto a los demonios cuya ubicación en el Inframundo está asegurada porque así lo confirman las fuentes, debemos mencionar a los *galla* (o *gallû*), el grupo de demonios que custodian a Inanna por orden de los jueces *Anunna*, mientras ésta va a buscar un sustituto en la tierra. Estos demonios, “pequeños y fuertes”, son prácticamente un ejército. Se les describe como crueles, despiadados e incorruptibles (Bottéro y Kramer 2004: 307-308), y así se muestran en los versos 58-64 de la segunda versión del *Descenso de Inanna*, en la que los *galla* torturan y agreden brutalmente a Dumuzi ante la impotencia de su hermana Geštinanna:

“Llegaron, por fin, a casa de Geštinanna.
“¡Muéstranos donde está tu hermano!” le dijeron ellos.
Pero ella no dijo ni una palabra.
¡Arrojaron sobre ella un terrible [...], pero ella no dijo ni una palabra!
¡La sometieron a un terrible [...] hasta mutilarle el rostro, pero ella no dijo ni una palabra!
¡La sometieron a un terrible [...] hasta herirle la grupa, pero ella no dijo ni una palabra!
¡Le arrojaron pez en el regazo, pero ella no dijo ni una palabra!
Así pues, no encontraron a Dumuzi en casa de aquella”.
(Trad. Bottéro y Kramer 2004: 312-313).

En la versión más larga de la misma obra, se describen así las particularidades de este grupo demoníaco, que parece ser invulnerable psicológicamente:

“Rechazaban las ofrendas de comida y bebida,
No comían la harina derramada como sacrificio,
Ni bebían el agua vertida como libación:
Eran capaces de arrancar a la esposa de los brazos de su esposo,
¡Y al bebé del pecho de su nodriza!”.
(Trad. Bottéro y Kramer 2004: 301).

Los *galla* provocan pavor porque no es posible apaciguarlos de ninguna manera: las ofrendas, la comida y los obsequios no sirven de nada. Tampoco conocen el amor que teóricamente aporta una esposa o un hijo, ni sienten remordimiento alguno al segarles la vida y arrastrarlos indefinidamente al otro mundo. Estos seres bien podrían representar el miedo genérico a la muerte (Whitehead 2008: 17).

La manera en que se remarca constantemente el carácter rudo e inflexible de este grupo demoníaco sirve también para remarcar la desafortunada situación que sufre Dumuzi en el relato del *Descenso* (Bottéro y Kramer 2004: 308). A estos individuos se les describe portando dos objetos: un cetro y un garrote o una maza. Son, tal y como parece, símbolos que demuestran el poder, la fuerza y la autoridad de los demonios (Katz 2003: 143). En época paleobabilonia, la concepción de los *galla* se matiza, y son descritos como espíritus malvados que no son ni humanos ni divinos (Katz 2005: 83-84).

Los *galla* no son los únicos subgrupos demoníacos reconocidos: los *utukku*, de origen sumerio-acadio, los *allu*, puros destructores, o los *ekimmu* son otros de ellos. Una descripción propuesta por De Prada (1997: 54), aunque sin especificar su procedencia, es la siguiente:

“En la profundidad del océano son siete (el número mágico por excelencia), son los destructores del Cielo y residen en las profundidades del océano, no son varones ni hembras, son perturbadores del orden natural, que no toman mujer ni engendran hijos. Desconocen la benevolencia e ignoran las plegarias [...]”.

(Trad. De la prada 1997: 54).

Por último, es necesario volver a la descripción de las monstruosidades de *La visión del Inframundo de un príncipe*, en la que aparece la percepción del mundo de los muertos más apocalíptica (Foster 2007: 190-191). Estos monstruos son imaginados como conglomerados de partes humanas, en muchas ocasiones más de las que corresponden a una anatomía normal, por ejemplo, dos cabezas o cuatro brazos, mezcladas con rasgos animales, generalmente de depredadores o animales indeseables: leones, escorpiones, hienas, serpientes, u otro tipo de animales como toros, peces, aves... Estos seres aterradores provocan absoluto pavor a Kumma, aunque realmente no se especifica si provocan alguna clase de enfermedad o perjuicio:

“Vi a Namtar, el visir del mundo inferior, el que establece las leyes; ante él estaba un hombre (que) sujetaba el pelo de su cabeza en su (mano) izquierda, mientras en su derecha sujetaba una espada.

Namtartu, su concubina, estaba provista con la cabeza de un kuribu, (sus) manos (y sus) pies eran humanos. El dios de la muerte estaba provisto con la cabeza de un dragón; sus manos eran humanas, sus pies eran (...).

El malvado Shedu tenía cabeza (y) manos de hombre; su tocado era una tiara; sus pies eran los de un pájaro A-GI; con su pie izquierdo pisaba encima de un cocodrilo. Alluhappu tenía la cabeza (de) un león, cuatro manos y pies humanos.

Mukil-reš-lemutti (tenía) la cabeza de un pájaro; sus alas estaban abiertas en el momento de volar de un lado a otro; sus manos (y) pies eran humanos. Humut-tabal, el barquero del más allá, (tenía) la cabeza (del) pájaro Zu; sus cuatro manos (y) pies (...).”

(Trad. Lara 1984: 411-412).

En definitiva, en el mundo de los muertos mesopotámico existen diferentes tipos de entidades demoníacas o espectrales, generalmente perjudiciales y terroríficas, que conforman parte importante de la sociedad del mundo de los muertos.

4.5.2 Deidades y personajes relevantes

Entre las principales figuras que habitan el mundo de los muertos, la que debe ocupar el lugar más destacado es la soberana Ereškigal. Como se ha podido comprobar, es protagonista en multitud de relatos, ocupando siempre un importante papel como máxima mandataria de este lugar y última responsable de lo que ocurre en el mismo. Debido a sus muestras de autoridad y rigidez es descrita por Kramer (1944: 86) como “la diosa de la muerte, la melancolía y la oscuridad”. Pero en realidad esta visión de una Ereškigal terrorífica sería, en caso de que existiera, mucho más tardía en el tiempo, coincidiendo con su pérdida de poder en favor de Nergal (Whitehead 2008: 15). La Ereškigal más clásica se presenta como una deidad calmada, sosegada, justa, pero igualmente poderosa, rígida, firme y autoritaria. Su faceta más sentimental aparece en un pasaje del *Descenso de Ištar* en el que la soberana dice:

“Quiero llorar a los hombres que dejaron más allá a sus mujeres,

llorar a las muchachas que fueron arrancadas del regazo
de sus amantes,
llorar al tierno pequeñuelo que fue enviado antes de su
tiempo”.

(Trad. Lara 1984: 402).

La reina se lamenta por la llegada de jóvenes o niños a sus dominios. Comprende el dolor de los fantasmas y empatiza con su situación. Esta descripción humaniza en gran manera a Ereškigal, mostrando una naturaleza más bondadosa que malvada (Whitehead 2008: 32). Otro ejemplo de una Ereškigal agradecida se puede vislumbrar también en el *Descenso de Inanna*, en los versos 255-263, cuando el *kurgara* y el *kalatur* la consuelan en sus dolores del parto:

“Cuando ella decía: “[¡Ay], mis [entra]ñas!”

Ellos le decían: “¡Oh, nuestra doliente [soberana], ay, tus entrañas!”

Y cuando ella decía: “¡Ay, mis miembros!”

Oh, nuestra doliente soberana, ay, tus miembros!”

De tal modo que ella les declara:

“Quienquiera que vosotros seáis,

Puesto que expresáis el dolor (que pasa) [de mis entrañas]
a vuestras entrañas, y de mis miembros a vuestros
miembros,

¡(Si sois seres) divinos, os dirigiré una salutación
favorable!

¡(Si sois) humanos, os concederé un destino favorable!”.

(Trad. Bottéro y Kramer 2004: 300-301).

En este caso, Ereškigal agradecerá a aquellos que estuvieron apoyándola en momentos difíciles, tanto si son dioses como si son humanos, algo que refleja su buena voluntad con los que se comportan de forma favorable con ella. Por supuesto, esta empatía y bondad no significa que no tenga poder o autoridad; de hecho, es la figura cúspide en el reino de los muertos y rechaza los intentos de usurpación por parte de Inanna e Ištar con mano firme.

Ereškigal es, sobre todo, la que hace cumplir las reglas del otro mundo y lo defiende ante incursiones de deidades externas; así mismo, es la que tiene la última

palabra en lo referente a los difuntos que allí se presentan (como en el caso de Urnamma, en el que es ella la que decide sus futuras prerrogativas). Ella es la figura capital que permite que el mundo de los muertos funcione tal y como lo haría una ciudad-estado mesopotámica.

La otra gran figura política del Inframundo es Nergal, que adquiere importancia mucho después que Ereškigal, cuando los relatos que se han propuesto anteriormente unen a las deidades en matrimonio. En este momento Nergal pasa a ocupar un lugar central como máximo mandatario del mundo de los muertos, y es así como aparece en *La visión del Inframundo un príncipe*, en el que se describe una versión aterradora de la deidad:

“Cuando moví mis ojos (vi que) el esforzado Nergal estaba sentado sobre un trono real; su tocado era la corona de la realeza, en sus dos manos sujetaba dos furiosas mazas, (cuyas) dos cabezas (...).

(...) eran abatidos; desde (...) de sus brazos. Un relámpago brilló (entonces). Los Anunnaki, los grandes dioses, estaban inclinados a derecha (e) izquierda”.

(Trad. Lara 1984: 412).

Nergal hace gala de un carácter cruel y despiadado en este relato, que se plasma en la reacción de eliminar al príncipe por el mero hecho de haber visto el lugar de sus dominios. Sin embargo, hay que tener en cuenta que todos los habitantes del mundo de los muertos se describen en estos términos terroríficos; en este caso Nergal no es particularmente malvado. Además, según las dos versiones de *Nergal y Ereškigal*, se presentan dos imágenes diferentes del dios: en la primera de ellas es una deidad violenta, que consigue el trono del palacio mediante la violencia y las armas; en la segunda de ellas, sin embargo, parece una deidad enamorada, que consigue desposarse con la soberana a través de los mecanismos del amor romántico en su concepción más decimonónica.

Otra de las figuras destacadas es Namtar, que ejerce como consejero o visir de la reina Ereškigal en el mito de *Nergal y Ereškigal*. Parece ser un consejero voluntarioso ya que se ofrece a asistir como emisario de la reina en el banquete y posteriormente será el elegido para volver a buscar a Nergal; sabio, cuando la hace entrar en razón tras el abandono de Nergal; y fiel a su reina, porque comparte el sufrimiento de la soberana por su enamoramiento.

También es destacable la acción del portero o guardián Pêtû o Neti, aunque recibe más nombres diferentes, que vigila constantemente las grandiosas puertas para que nadie pueda entrar al reino de los muertos sin autorización. Sus descripciones varían según las fuentes. En *Gilgameš, Enkidu y el Inframundo*, el portero que guía a Enkidu es un ser híbrido, con aspecto humano pero con manos y uñas de león y talones de águila (Katz 2005: 80).

Un perfecto ejemplo de la función del portero se recoge en una conversación entre el portero e Inanna en los versos 72-84: él es el que detiene a la impetuosa diosa en la entrada y, una vez conoce el motivo de su llegada, es el que puede autorizar el paso:

“Inanna, habiendo llegado al palacio de Ganzer,
Golpea con puño amenazante la puerta del mundo
Inferior,
E interpela al palacio del mundo Inferior con voz
agresiva:
“¡Pêtû, abre el palacio! ¡Abre el palacio!
¡Que yo, en persona, quiero entrar en él!”
Y Pêtû, el portero jefe del mundo Inferior,
Responde a la santa Inanna:
“¿Y bien, tú quién eres?
-¡Soy la reina del Cielo, del lugar en el que se Alza el sol!
-Si eres la reina del Cielo, del lugar en el que se alza el
sol, ¿a qué has venido al país sin retorno?
¿Por qué te ha impulsado tu corazón a recorrer el camino
que nadie desanda?”.
(Trad. Bottéro y Kramer 2004: 294-295).

Uno de los cortesanos de importancia es Ningišzida. Su rol en el III milenio a.C. era diferente y era adorado en Ešnunna y Lagaš, pero posteriormente su labor es cuidar, vigilar y defender el trono. En Lagaš, su mujer era Ninazimua, es decir, Geštinanna, la escriba del mundo de los muertos y hermana de Dumuzi (Katz 2005: 83).

El consejo de siete jueces que aparece en diversas fuentes, los *Anunna*, son los que juzgan a Inanna e Ištar en sus respectivas aventuras. También aparecen en *La Visión del Inframundo de un príncipe*, a ambos lados de la autoridad absoluta del lugar, Nergal. En los tres relatos parecen obedecer a las órdenes de quien esté ejerciendo la soberanía del submundo. Su función es la de juzgar a aquellos condenados, o a quien se le ordene.

Tendrían a su disposición un “trono de oro” (*kussuburasi*) tal y como aparece en el *Descenso de Ištar* (Rodríguez 2015: 258). En el caso de Inanna, ellos son los que la condenan a morir a todos los efectos, decisión ratificada por la reina, por lo que podemos suponer que tienen un gran poder. Más tarde, es este consejo el que acuerda, como condición para liberar a Inanna, la entrega de un sustituto, y envía con la diosa a los *gallu* para garantizar su cumplimiento. Son, por tanto, los que se encargan de hacer cumplir las leyes del mundo de los muertos: Inanna no debe salir, porque nadie puede salir del Inframundo, y si así se acuerda, se debe llevar un sustituto.

Ante la homogénea opinión de los estudiosos, que sitúan a los *Anunna* como jueces del mundo de los muertos, Katz (2003: 402) argumenta que realmente son jueces generales para todo el universo, no específicamente para el mundo de los muertos. También emiten juicios en el otro mundo porque tienen potestad para ello, pero no son deidades ctónicas como tales. Para Kramer (1985: 182), en cambio, su posición como jueces del submundo parece clara. Así se podría entender en el siguiente fragmento de la segunda versión de *Nergal y Ereškigal*, en cuyos versos 48-53 se especifica que las deidades que juzgan a Nergal residen en el Inframundo. Se puede identificar a estas deidades indeterminadas como los *Anunna*:

“Y Nergal entra en el vasto patio de Éreškigal.
Se postra y besa el suelo ante ella (y le dice):
“Tu padre, Anu, me ha enviado para que comparezca ante ti.
Así, pues, ocupa tu lugar en ese trono
Y júzgame, asistida (?) por los grandes dioses
¡Por los grandes dioses que viven en el Infierno!”.
(Trad. Bottéro y Kramer 2004: 459).

Sorprendentemente, en este recuento de deidades y criaturas del mundo de los muertos se debe incorporar al conocido héroe Gilgameš. En algún momento de mediados del III milenio a.C., existe una tradición en la que el héroe es visto como un juez del Inframundo, un gobernador, un mandatario del lugar. De hecho, en *La muerte de Urnamma*, Ereškigal ofrece al rey la potestad de juzgar a los condenados al lado de Gilgameš (Katz 2005: 84). Sin embargo, Katz (2007: 183), sin embargo, considera que en la enumeración que aparece en la narrativa del rey fallecido, Gilgameš ocupa la segunda posición, detrás de Nergal (al que se alude como “Enlil del Inframundo”), por

ser un patrón de las deidades de la dinastía del rey, explicación que serviría para desligar al héroe de las deidades infernales.

A Ninšubur se le incluye entre las deidades ctónicas en el Lagaš presargónico, es decir, a finales del III milenio a.C. Su templo en Enegi y su asociación con Meslamtaeda demuestran su indudable afiliación con el mundo de no-retorno. Cumple la función de consejero y visir de Inanna, cobrando una importancia capital en la trama del *Descenso*, pues es el que tiene la misión de movilizar a Enki para que éste preste su ayuda a la diosa cautiva (Rodríguez 2015: 294). Es una figura que fue presentada como mujer en el III milenio a.C., pero a medida que se aleja su relación con el submundo, va primando una caracterización masculina (Zwitser 2017: 21-22).

Respecto a Ninazu, poco sabemos de esta deidad, pues las fuentes no le otorgan demasiado protagonismo. La pérdida de peso de Ninazu en la tradición literaria tal y como indica, por ejemplo, la lista del rey Urnamma se debe, según Katz (2003: 358-359), a la caída de la dinastía de Ur III, en la que la deidad era más importante.

Ningišzida, originalmente una deidad joven y genealógicamente hijo de Ninazu, tiene un lugar asegurado en todas las listas de deidades del Inframundo, al menos hasta el I milenio a.C. (Katz 2007: 183). Su esposa es Ninazimua, a veces asimilada como Geštinanna, que ejerce las funciones de escriba del Inframundo, comprobando las tablillas en las que aparece el nombre de los difuntos y controlando la entrada de éstos (Katz 2003: 172). Según Zwitser (2017: 20-21), Gilgameš, Nergal y Ningišzida aparecen en las fuentes con el título de *lugal*, una referencia a reyes o jueces; sin embargo para Katz (2003: 173; 363) este título está enfocado al poder militar y no al político.

4.5.3 La comunidad de muertos

La parte de la sociedad del Más Allá más relevante para este estudio es, precisamente, la conformada por los muertos: aquellas personas que, de cualquier manera posible, han dejado para siempre el mundo de los vivos y deben incorporarse a su nueva y eterna existencia en el otro mundo, o formar parte de alguno de los colectivos de fantasmas errantes, algo incluso menos deseable que la vida en el mundo de no-retorno. Cabe recordar que para poder alcanzar este destino, como se explicaba anteriormente, es necesario seguir los rituales para la liberación del espíritu y la transformación de éste en *gidim*. Sólo así se podrá llegar, por el acceso que fuere, a la entrada del mundo de los muertos.

Pero para penetrar en la ciudadela inexpugnable se deben cumplir varias condiciones: en primer lugar, Geštinanna (también conocida como Belet-seri), la escriba del mundo de los muertos, consulta una lista escrita de aquellos destinados a morir ese día, y sólo los individuos que aparezcan en la lista podrán entrar a formar parte de la comunidad de muertos. En otras ocasiones, esa función recae sobre otros personajes, e incluso sobre la propia reina Ereškigal. Esto supone que el destino de cada persona está no sólo determinado previamente, sino escrito, creencia a la que se alude con el término *šimtu* (Katz 2005: 72), en una tradición que tendrá su contraparte en otras fuentes que afirman que el estatus y el destino del difunto dependerán de lo que realice en vida. Es el caso de Enkidu, al que se aludía en una referencia anterior, en el que el personaje afirma que la condición de los muertos en el submundo depende de lo que se haya conseguido en vida, es decir, exactamente lo contrario al concepto de que el destino ya está determinado: el destino no está escrito y la situación en el otro mundo es mejorable (Katz 2005: 81). Las ofrendas del rey Urnamma a las deidades del otro mundo en *La muerte de Urnamma* parecen apoyar esta versión: precisamente las realiza para obtener el favor de los dioses y así que le otorgaran un puesto y una existencia óptimos, algo que finalmente no pudo conseguir en su totalidad.

El individuo que llega al Inframundo debe seguir un ritual que consiste en recorrer hasta siete puertas, que recuerdan al itinerario que siguen Inanna, Ištar o Nergal. En algunos casos esto supone la pérdida progresiva de una habilidad o poder, quedando al final todos los muertos igualados en características, con la excepción de Nergal, quien no parece haber perdido nada. Según Spence (1996: 222) una de las habilidades más significativas retirada durante el paso de las siete puertas es la capacidad de hablar, considerada básica e intrínseca a la persona con vida.

Una vez el difunto es adecuadamente acomodado en su nuevo y eterno hogar, percibe que su existencia en ese lugar será miserable. Las necesidades básicas de la persona no están cubiertas: no hay acceso a agua, comida ni ropa. Esto aparece en el *Viaje de Ningišzida al Inframundo*, relato sumerio de finales del III milenio a. C. ya mencionado anteriormente, en el que se afirma que el mundo de los muertos tiene una “naturaleza salvaje” (Whitehead 2008: 23). Tampoco se puede practicar la agricultura ni la ganadería, pues tal como afirma Katz (2003: 219-220), la tierra no da grano ni los animales lana. Tampoco se puede obtener agua del río que servía como vía de acceso, pues el río del mundo de los muertos no lleva agua y no serviría para saciar la sed. Se trata a todas luces de un lugar que es lo contrario a la civilización, aún teniendo una

estructura que recuerda al mundo civilizado (Katz 2005: 67). La falta de comida y la comestibilidad de tierra o incluso de los excrementos y la orina propios, están también presentes en la concepción del *Sheol* hebreo (Lewis 2002: 184).

Se suele representar generalmente a la comunidad de muertos como seres emplumados (Dalley 1989: 160). Una posible explicación para esta referencia ornitológica propuesta por Whitehead (2008: 30) es que las alas y la capacidad de volar sean un símil de la habilidad de los seres del Inframundo para moverse de forma supersónica e invisible, de aparecer y desaparecer. En la segunda línea de la plegaria analizada por Veldhuis (2003: 1) existe una clara asociación de los pájaros, o elementos emplumados en otros textos, con los espíritus de los muertos. Esa representación ornitomórfica de los muertos en Mesopotamia recuerda al *ba* egipcio, el “alma” del muerto, que tenía forma de ave con rostro y manos humanos.

A la hora de describir la existencia de estos difuntos, la visión tradicional defiende que se trata de una existencia triste, silenciosa, lamentable, penosa en todos los sentidos, y que se mantendrá así durante toda la eternidad. Es una visión defendida por autores como Bottéro y Kramer (2004: 87). Para Spence (1996: 223), se puede definir a los difuntos como almas en pena que vagan por el reino de los muertos buscando una salida que los permita retomar la vida. Para Foster (2007: 189-190) sucede lo contrario: las personas que fallecen, al entrar al otro mundo, aceptan su destino y, sabiéndose prisioneros para siempre, renuncian a toda búsqueda de un regreso a la vida y, por tanto, a toda esperanza. Sin embargo, nada indica que fuera realmente así, no se puede saber a ciencia cierta la propia opinión de los muertos respecto a este particular. Sí cabe recordar la ausencia de necesidades básicas, algo que sin duda afectaría a las personas de forma negativa.

La falta absoluta de alimento y bebida en el Inframundo se palia desde el mundo de los vivos mediante ofrendas y libaciones, en todo caso, mediante ritos que buscan el recuerdo de los fallecidos (López y Sanmartín 1993: 478). No sólo exigen comida y bebida, sino también oraciones y plegarias, que formarían parte del conjunto de rituales ofrecidos a los difuntos (Foster 2007: 188). El propio Enkidu advierte que aquellos que no reciban ofrendas de sus familiares “tendrán que (comer) los restos y migajas tirados en la calle” (Barret 2007: 9).

Ante la falta de ropaje en el mundo de los muertos, existe también un debate sobre la desnudez de los difuntos. López y Sanmartín (1993: 478) abogan por considerar que el individuo está completamente desnudo, al igual que Foster (2007: 189-190), que

incluso añade que los difuntos renuncian a todas sus pertenencias. De la Prada (1997: 58) defiende esta hipótesis bajo la premisa de que en los descensos de Inanna e Ištar las diosas pierden lo que él traduce como el “Velo del pudor”, es decir, la vestimenta. Para Katz (2005: 66) estas interpretaciones son un error, una equivocación originada por las descripciones de los dos descensos de Inanna e Ištar en los que ambas diosas pierden progresivamente las prendas y los accesorios que portan a medida que cruzan las siete puertas. Pero estas prendas son realmente los poderes, por tanto, no existe un motivo real que lleve a pensar que esta metáfora se plasma realmente en la concepción mesopotámica del mundo de los muertos. Además, en el Próximo Oriente Antiguo los muertos son engalanados con ornamentadas vestimentas y envueltos en sudarios en sus tumbas. No cabe motivo por el que plantearse una desnudez completa en el otro mundo, y mucho menos cuando las fuentes afirman que es posible reconocer a las personas que allí habitan. Cuesta imaginar a reyes o sacerdotes, si tomamos en cuenta las fuentes que afirman que se mantienen las dignidades sociales alcanzadas en vida, sin un ropaje que represente su estatus o poder.

Al conservar su personalidad y presumiblemente su apariencia, se puede reconocer a estos difuntos. Al menos esto es lo que ocurre en *Gilgameš, Enkidu y el Inframundo*: en el momento en que Enkidu está en el submundo es perfectamente capaz de reconocer a su mujer y sus hijos. También visualiza Enkidu en este mito las diferencias de clase en la propia comunidad: a los héroes se les otorga un mejor trato que a las personas comunes, se distinguen grupos concretos de reyes o cargos sacerdotales, e incluso existen zonas exclusivas para niños o bebés en las que pueden disfrutar de juguetes y una decoración infantil pertinente (Foster 2007: 189). Esta idea aparece también en *La muerte de Urnamma*, en la que se especifica que los reyes y sacerdotes, empezando por el propio Urnamma, mantienen sus dignidades y cargos en el Inframundo, manteniendo así el orden social tras la muerte (Barret 2007: 9). No obstante, a pesar de serles reconocidos estos cargos, las atribuciones no serán las mismas, pues ya existen deidades específicas que ejercen su poder en el Inframundo. De igual manera, a pesar del lujoso ajuar que diferencia a ricos y pobres, los primeros no podrán disfrutar de estas gratificaciones en el mundo de los muertos; como mucho, sólo de un pálido reflejo (Cooper 1992: 25).

Kumma, en *La visión del Inframundo de un príncipe*, es también capaz de distinguir a los diversos monstruos que se presentan, a los que llama por sus nombres propios, y al soberano Nergal, aunque escapa inmediatamente en un éxtasis de terror

(Foster 2007: 190-191). Con respecto a los estratos sociales del otro mundo, Katz (2005: 80), además de corroborar la existencia de un orden por clases, tal y como se da en el mundo de los vivos, considera que a las deidades ctónicas como los pilares de ese orden, ejerciendo la función de los magistrados y cargos gubernamentales. Son las deidades las que dominan y ostentan el poder. Así, otros cargos de gran calibre (reyes, mandatarios, sacerdotes) tendrán que conformarse con aquello que los dioses designen, que sería un puesto preeminente en comparación con los muertos más comunes, pero sin duda mucho peor que el que disfrutaban en vida.

Así como los vivos pueden reconocer a los muertos, éstos pueden servir de ayuda a los vivos. Es más, “saben” y “pueden” más que los vivos, en virtud de un estado intermedio (cuasi demoníaco, según López y Sanmartín 1993: 476), y poseen una cercanía a los dioses y un conocimiento que podían emplear a favor de los vivos, por ejemplo, para comunicarles secretos sobre el futuro, o para manipular los designios divinos y que así el resultado fuese más propicio para los intereses humanos. Tal es el caso de Enkidu, que narra todo lo que ha podido comprobar a Gilgameš formando parte de la comunidad de muertos del submundo. Por eso, Bernabé (2015: 29) afirma que los muertos, en casos puntuales, pueden proporcionar información muy valiosa a los vivos. Este es un rasgo que también exhiben los muertos de la religión hebrea, que pueden transmitir su palabra desde el *Sheol* directamente a los vivos en los casos más destacados (Lewis 2002: 186).

Si los muertos conservan su personalidad, su propia existencia en el mundo de no-retorno, y además son reconocibles, tendría sentido preguntarse, ¿Puede entonces una persona reencontrarse con sus familiares o seres queridos en este lugar? Desde la perspectiva de los vivos que tienen que sobrevivir la pérdida de alguien cercano, esta propuesta serviría sin duda para afrontar ya no sólo la muerte propia, sino la de los allegados. No cabe duda de que esta preocupación existe, pues en el *Lamento de Damu*, uno de los múltiples lamentos poéticos elaborados en el Próximo Oriente Antiguo que aparecen recogidos en tablillas de arcilla y que data probablemente de finales del III milenio a.C., recogido por Katz (2003: 2), el Inframundo es percibido como “el lugar de mi alejamiento”, precisamente referido a esa separación de los seres queridos.

Según Artemov (2009: 32), existen pruebas que demuestran esta creencia para con la comunidad de muertos, y pone como ejemplo una inscripción de carácter legal, datada del siglo XII a. C. y conservada en el Musée du Louvre. Lo interesante de este texto es la parte en la que se maldice a aquel que ose incumplir lo pactado en él o se

atreva a destruir el documento, bajo las palabras: “Que su fantasma no se acerque a los fantasmas de su familia”. (Trad. del autor del texto en inglés de Artemov 2012: 32).

Parece evidente que en el pensamiento del que redacta esta fórmula existe un reencuentro con los seres queridos cuando todos ellos perezcan. Esto parece estar normalizado, pues es una maldición no encontrarse con ellos. Además, esgrime el mismo autor (2012: 32) que esta creencia debía estar totalmente asumida al menos por aquellos que participan en este texto, pues esta frase aparece integrada con otras muchas maldiciones comunes.

Otra fuente que trata esta misma temática es *La muerte de Gilgameš*, una de las aventuras del mítico héroe que supuestamente precedía a la VI tablilla de la *Epopéya de Gilgameš*, encontrada por primera vez en Ur, datada a finales del III milenio a.C. y analizada por George (2003: 195-208). En ella aparecen dos realidades que contrastan: por una parte, la idea de que la inmortalidad es imposible de alcanzar, por lo que se debe aceptar la propia muerte; una interesante propuesta que, por desgracia, excede los límites de este trabajo. La otra idea, relacionada con la muerte segura, es el reencuentro con los familiares y los seres queridos en el Inframundo, algo que sin duda reconforta ante la fugacidad de la vida (Artemov 2009: 38). En la historia se narra que Gilgameš se encuentra enfermo, postrado en la cama. Los dioses, en un sueño, determinan que debe morir, debido a su origen mestizo (su padre no era un dios), y a la promesa que hicieron a Enkidu de que Utnapištim/Ziusudra sería el único inmortal. Pero los propios dioses intentan que el héroe vea la parte buena: le prometen mantener su estatus en el Inframundo, donde ejercerá de juez junto a Ningišzida y Dumuzi, y se reencontrará con sus seres queridos. Así se relata:

“(Abajo) al lugar donde tu padre y tu abuelo (están)

Tu madre, tu hermana y tus hermanos

Tu precioso amigo, tu compañero

(tu amigo) Enkidu, el hombre joven, tu compañero”.

(Trad. del autor del texto en inglés de Artemov 2009: 39-40).

Como contraparte a este intento de aceptar la propia muerte no se podía ignorar el ciclo de Baal ugarítico (Smith 1997), fechado aproximadamente en el 1400-1350 a. C., aunque habría sido desarrollado durante largo tiempo. En esta obra se propone justo lo contrario: el triunfo del héroe sobre la muerte y la derrota de la muerte personificada. El ciclo cuenta las aventuras de Baal, dios de la tormenta, y su ascenso hasta la monarquía

(Whitehead 2008: 54). En la narración, a modo de resumen, Baal lucha contra el dios Yamm, se hace contruir un palacio, y, más importante, lucha contra Mot, que es la Muerte personificada y deidad soberana del mundo de los muertos ugarítico. Baal envía mensajeros a Mot para decirle que ahora el nuevo monarca es él, a lo que Mot responde que lo que debe hacer el dios de la tormenta es bajar al Inframundo y morir. Baal, intrépido, así lo realiza sin pensar en las consecuencias que tendrá descender al submundo. Las deidades El y Anat, al enterarse, se lamentan y entierran apropiadamente el cuerpo de Baal, y tras hostilidades entre Mot y Anat, el dios El tiene un sueño en el que ve cómo Baal acabará derrotando a Mot y siendo rey. Años después, el sueño se cumple, Baal se enfrenta a Mot, la muerte, y termina victorioso. Es decir, Baal vence a la propia muerte encarnada, la vida triunfa sobre el deceso mismo (Whitehead 2008: 54-55).

Existe una fuente que enlaza la reunión familiar y las ofrendas y libaciones al difunto: es un conjuro a Utu datado de época paleobabilonia editado por Alster (1991: 55 y 75). En el texto se explica el propósito de unas libaciones que los suplicantes dedican a sus padres: esperan que al hacerlas, éstos se reúnan frente al dios solar durante el transcurso de su viaje nocturno por el Inframundo y le pidan sus favores para sus hijos:

“Utu, cuando mires a la tierra de los fantasmas,
Cuando te aproximes a los fantasmas de la familia (de
este hombre).
Después de encontrarse reunidos frente a ti
para tomar el asunto de los vivos desde un lugar sagrado
A favor de este hombre, hijo de su dios
¿No juzgarás su caso y pronunciarás el veredicto?”.
(Trad. del autor del texto en inglés de Artemov 2009: 32-
33).

Los familiares reunidos rogando a Utu en el submundo parecen mantener la misma convivencia que la que tenían en vida, por lo que la reunión familiar puede suceder.

Tal y como ocurre en el mito de *Nergal y Ereškigal*, las deidades del Inframundo no pueden salir del otro mundo; por tanto, no pueden reunirse con las demás deidades, aunque sí pueden enviar mensajeros. Tampoco las deidades que no residen en el mundo

de los muertos, que sí tienen acceso al submundo, están dispuestas a viajar hasta el lugar. Para Foster (2007: 189) esto supone una evidencia que demuestra que incluso los dioses temen al submundo y a las criaturas que en él habitan, aunque es un hecho explicable también en base a las propias reglas del Inframundo: quien entra, debe permanecer por siempre; ni siquiera las deidades infernales pueden ignorar esta regla. Por tanto, es muy posible que otros dioses se puedan ver atrapados en este indeseable lugar, y por eso se niegan a acudir al submundo. A este respecto, en ciertos pasajes se teme a los propios difuntos, que pueden alzarse y atentar contra el mundo de los vivos, devorando lo que se encuentre a su paso. El peligro que pueden suponer los muertos queda patente, por ejemplo, en las amenazas que realiza Ištar al portero del Inframundo para que le permita el paso: “Elevaré a los muertos y se comerán a los vivos: ¡Los muertos superarán en número a los vivos!”. (Trad. del autor del texto en inglés de Whitehead 2008: 31).

La diosa vuelve a emitir esta amenaza en los versos 99-100 de la VI tablilla de *La Epopeya de Gilgameš*, como advertencia al dios Anu para que envíe al Toro de los cielos contra el propio Gilgameš. Una amenaza similar es pronunciada por Ereškigal en la segunda versión de *Nergal y Ereškigal*, en cuando ve que Nergal no va a regresar con ella al submundo (Whitehead 2008: 48).

Respecto a la coexistencia de la comunidad de muertos con los demonios, ciertamente es algo que las fuentes no tratan particularmente, así que no se puede proponer ninguna conclusión certera. Por norma general, estos seres aparecen como una amenaza para las personas, pues son perjudiciales y aterradores, pero esto ocurre en la esfera de los vivos. Se desconoce si estos seres también pueden amargar la existencia de los muertos, castigarles o hacerles daño.

4.6 El ajuar funerario y la visión del Más Allá.

Tras haber analizado pormenorizadamente la visión del Otro mundo según las fuentes literarias, surge una pregunta que podría, por sí sola, servir como tema de estudio para otro trabajo similar a éste: ¿coincide la visión del Inframundo que arrojan los textos con la que se puede deducir de los restos arqueológicos, más concretamente, del ajuar funerario?

Para Barret (2007: 9), el ajuar funerario hallado en las diferentes excavaciones arqueológicas podría contradecir las visiones más pesimistas del Inframundo provenientes de las fuentes literarias. Sería algo aplicable a todas las clases sociales, no

sólo a aquellas que pueden disponer de un ajuar abundante y lujoso. La argumentación de la historiadora (2007: 10-11) es la siguiente: en un gran número de casos, se hallan con los restos del difunto objetos cotidianos de su día a día, lo que probablemente muestra que tendrían que seguir usando esos objetos, es decir, una perpetuación de las actividades cotidianas realizadas en vida. De hecho, en algunas tumbas, cuyo análisis pormenorizado queda relegado a las referencias empleadas por Barret (2007: 10-12), se encuentran juegos de mesa o instrumentos musicales, empleados en el tiempo de ocio. Estos bienes, así como aquellos objetos suntuosos o lujosos, podrían tener algún uso tanto durante el viaje al submundo como en la existencia cotidiana del lugar. En caso de que estos objetos más valiosos estuviesen destinados como obsequios u ofrendas a las deidades del Inframundo -tal y como lo hizo Urnamma-, esto quiere decir que la existencia en el lugar puede ser mejorable si se cuenta con el favor de los propios dioses, es decir, no es inalterable. Por tanto, se podría considerar a la existencia en el Inframundo prácticamente como una continuación de la existencia en vida (Barret 2007: 13-14), una idea también compartida por otros historiadores como Kramer (1985: 180).

Las evidencias arqueológicas que analiza Zwieter (2017: 71-73) estarán restringidas no a las grandes tumbas de reyes o sumo sacerdotes, sino a enterramientos del grueso del pueblo, de la gente común. Lo hace para intentar evitar el evidente sesgo que se deduce de analizar exclusivamente las tumbas con mayor cantidad y calidad de materiales (Zwieter 2017: 11); y para eludir otro sesgo involuntario, pues la mayoría de las tumbas con ajuar se encuentran en un ámbito urbano y en antiguas grandes ciudades como Kiš, Uruk, Nippur, Mari, Ur o Sippar, en las que se encontrarán una mayor cantidad de casos susceptibles de análisis, analiza enterramientos sumerios con ajuares humildes. En ellos no identifica nada que tenga demasiado que ver con la otra vida, más allá de cerámica y ofrendas destinadas a albergar comida y bebida, es decir, a proveer de esto a los difuntos en el Inframundo.

En una tumba de Uruk del período acadio en la que ya no se conservaban restos humanos, se depositaron objetos de metal, a saber: un tamiz, un cuenco semirredondo, un pequeño caldero, una copa rota, una aguja de cuello de botella, un cincel de bronce, un peso de telar y un sello cilíndrico (Zwieter 2017: 51). Estos objetos parecen permitir al difunto seguir con sus labores cotidianas en la otra vida. A medida que Zwieter (2017) avanza cronológicamente en su análisis de las tumbas mesopotámicas, va encontrando un número ingente de cuencos y restos de ofrendas de comida, así como de animales, posiblemente la mayoría sacrificados y puestos como ofrendas. En muchas de

las tumbas ya no hay restos humanos, lo cual podría indicar la poca importancia de los restos, que ya no tenían valor, al haber recibido los rituales adecuados y haber escapado el espíritu (Zwitser 2017: 78-79). Además, las piedras trabajadas, joyas y demás elementos de lujo podrían haber servido como regalo a los dioses, aunque es una hipótesis que no es posible demostrar.

Sobre la base de estas evidencias arqueológicas, el autor propone las mismas conclusiones que los historiadores anteriores: que resulta difícil demostrar arqueológicamente una visión diferente del Inframundo de la que se da en los textos literarios. Sin embargo, si se parte de la premisa de que los instrumentos del día a día perpetuasen las vivencias diarias de los habitantes del submundo, la concepción del allende sí sería un poco menos perturbadora, y sería una situación algo más deseable que pasar hambre y sed eternamente en medio del vacío y la oscuridad (Zwitser 2017: 78-79).

5. Conclusión

Después de la investigación realizada a lo largo de este trabajo, es momento de proyectar las conclusiones que surgen del estudio de las diferentes fuentes, obras y textos analizados sobre el mundo de los muertos.

Es necesario recordar antes de profundizar en las características del otro mundo la necesaria transformación previa, sin la cual el individuo no se puede incorporar a esta nueva existencia: se trata de la transformación del espíritu en fantasma, del *im* en *gidim*. Pero para eso, existen diferentes rituales cuya finalidad es separar el *im* del cuerpo y a su vez transformarlo en fantasma o *gidim*. Es este fantasma el que formará parte de la comunidad de muertos. Sin la presencia del conjunto de rituales, el espíritu podría tornarse malvado y vagar eternamente sin encontrar la puerta a la “Gran Ciudad”.

Para poder analizar en profundidad cómo se percibe este mundo del que nadie regresa, tanto en términos geográficos como sociales y estructurales, y cómo es la existencia del individuo en este lugar, se han estudiado los principales relatos antiguos de Sumer y Akkad en los milenios III-II a. C., a saber: *El Descenso de Inanna*, con su paralelo acadio *El Descenso de Ištar*; *Gilgameš, Enkidu y el inframundo*; *Nergal y Ereškigal*; *La muerte de Urnamma*; y, de manera excepcional, *La visión del inframundo de un príncipe asirio*. Con el análisis de estas obras y de otras secundarias, se ha intentado afrontar la descripción pormenorizada de todo lo concerniente al mundo de los muertos.

El primer paso consistía en delimitar la ubicación del lugar, aunque en este caso las fuentes aportan una multiplicidad de respuestas: el reino de los muertos se ha llegado a ubicar en lo alto de una montaña; al este, por donde sale el sol; al oeste, por donde se pone el sol; y en las profundidades subterráneas, la versión que más se arraigará en la Mesopotamia de los II y I milenio a. C. Por ello se alude generalmente al mundo de los muertos con los términos “inframundo” o “submundo”, aunque, como se ha visto, podrían ser nomenclaturas inexactas, porque encubren otras muchas ubicaciones que sí se documentan en las fuentes antiguas. La conclusión que se obtiene lo referente a su ubicación es que, de hecho, no existe una localización única, porque varía según la fuente.

Tras esta primera indeterminación, se han investigado las posibles vías de acceso al lugar, en las que también existe una discrepancia entre las fuentes: se proponen recorridos por tierra, a través de largos y tortuosos caminos por parajes solados o por

agua, a través de alguna clase de río o masa acuosa. Cualquiera que sea la ruta, en su etapa final se consigue llegar a un lugar cuya estructura es similar a las ciudades-estado mesopotámicas. Según las fuentes analizadas, se concibe el mundo de los muertos como un lugar absolutamente yermo, polvoriento, oscuro, lúgubre. Son numerosos los ejemplos que lo caracterizan como si fuese una tumba, en la que no existe luz ni esperanza. La visión del lugar es absolutamente pesimista en términos físicos, una descripción compartida por todas las fuentes empleadas en este estudio.

En términos puramente organizativos, el mundo de los muertos suele aparecer en todas las fuentes como una ciudadela fortificada, de la que nadie puede salir y a la que nadie puede acceder sin consentimiento, regido por una autoridad, generalmente la soberana Ereškigal, y sujeto a unas leyes claras. Respecto a este particular, se deduce que el reino de los muertos es una extensión de la estructura política de los reinos de los vivos, completamente continuista.

Las criaturas que allí habitan se pueden dividir en varios grupos. El primero de ellos es el conformado por un conjunto heterogéneo al que se ha decidido englobar bajo el término “demonios” en este trabajo. Con características muy diferentes, generalmente representan la maldad: monstruos híbridos de terrible apariencia, espíritus vengativos que fluctúan entre mundos, grupos de criaturas poderosas y malignas que provocan efectos perjudiciales en los seres humanos... Todos ellos causan temor y aversión a los vivos, y esta visión despectiva se plasma en las obras analizadas. Constituyen, sin duda, el segmento más terrorífico de la sociedad del otro mundo.

El segundo de los subgrupos es el conformado por las deidades y grandes magistrados del lugar. Las más relevantes, evidentemente, son las que realizan las labores de soberanía, Ereškigal y Nergal, aunque existen otras mencionables, como Pêtû, Namtar, Ningišzida o los *Anunna*. Todos ellos forman un ecosistema similar al de las clases dominantes en el mundo humano, y se ocupan de las principales jefaturas de mando en el Inframundo.

El tercero y último, y sin duda el que mayor relevancia tiene en este análisis, es el grupo conformado por la comunidad de muertos. Éstos, al acceder al otro mundo, conservan su personalidad y sus características sentimentales y emocionales. Es decir, no existe cambio alguno en sus identidades. Los difuntos son perfectamente reconocibles por los personajes que acceden al mundo de los muertos, e incluso pueden advertir y ayudar a los propios vivos. Los fallecidos, al ser admitidos por la escriba y el portero, cruzar las puertas y ser debidamente juzgados por las autoridades, tienen aquí

una existencia perpetua generalmente caracterizada como baldía y lamentable, aunque ligeramente mejorable gracias a las ofrendas familiares y, según la fuente, a la posición social del individuo en vida.

Según las fuentes textuales, la existencia es pobre, desoladora y desesperanzadora. En este lugar las necesidades básicas del individuo no están cubiertas, dejando la provisión de alimento y bebida del difunto en manos de sus familiares vivos. Por eso, las fuentes insisten en la precariedad de la situación de unos difuntos atribulados que viven en la oscuridad, rodeados de polvo, y alimentándose de tierra y barro. Esta existencia es, sin duda, poco deseable; aunque, según el análisis de las fuentes arqueológicas, es posible que fuera menos deleznable de lo que muestran las fuentes textuales, y que resultara una continuidad de la existencia en vida, sobre la base de los descubrimientos de objetos cotidianos y de herramientas de trabajo depositados en las tumbas. En todo caso, las fuentes arqueológicas sólo permiten afirmar que no hay motivos para pensar en un Inframundo de tormento y tortura constante, pero tampoco existe nada que indique una existencia mínimamente confortable: sería, más bien, una versión paupérrima de la experiencia vital.

Se confirma, por tanto, que la existencia *post-mortem* mesopotámica del III-II milenio a.C. es una realidad que se podría considerar semejante a la que se haya tenido en vida en lo referente a las actividades a realizar, pero en un ambiente lúgubre y tenebroso, sin capacidad de conseguir alimento, bebida o ropaje, dependiendo por tanto de las ofrendas familiares, y bajo las férreas normas de un inframundo en el que las deidades son la autoridad. Es, por lo tanto, una visión deplorable de la existencia más allá de la muerte, aunque no tan terrible y agónica como defienden autores como De la Prada (1997) o Bottéro y Kramer (2004). Se trata, más bien, de una existencia continuista pero degradada en la calidad de vida, algo que resultaba inevitable pero a su vez indeseable.

A partir del análisis del mundo de los muertos propuesto en este trabajo, bien podrían surgir nuevas líneas de investigación todavía por explotar. Una de ellas, como se refería en el inicio del Capítulo 4, tendría como objetivo estudiar las intenciones sociales o políticas con las que los autores mesopotámicos crearon sus relatos. Otra vía podría estar relacionada con el análisis de las concepciones del Inframundo sobre la base, exclusivamente, de los restos arqueológicos, siguiendo la vía planteada por Barret (2007) o Zwitser (2017) pero con una perspectiva más amplia, que incluya diferentes grupos sociales y diversas necrópolis de la Baja Mesopotamia en ese período. Otra

posible línea de investigación podría centrarse en el estudio de las visiones del Mas Allá en otras culturas mesopotámicas más recientes, como la babilónica y la asiria, para poder establecer las permanencias y transformaciones en relación a los mundos de los muertos aquí analizados. Una última sugerencia, más orientada a los estudios lingüísticos, consistiría en un prolijo análisis del término *Ganzir*, asociado inequívocamente al inframundo pero que posee con múltiples identificaciones posibles: el palacio de Ereškigal, la propia ciudadela que constituye el otro mundo, etc. Éstas y otras muchas líneas de investigación podrían aportar interesantes datos sobre la concepción del mundo de los muertos en el Próximo Oriente Antiguo.

6. Bibliografía

T. Abusch, “Ghost and God: Some observations on a Babylonian Understanding of Human Nature”, en A. I. Baumgarten *et al.* (eds.), *Self, Soul and Body in Religious Experience*, Bar Ilan University, Israel, 1998, pp. 363-383.

S. Alfayé, “*Sit Tibi Terra Gravis*: Magical-religious practices against restless dead in the Ancient World”, en F. Marco, F. Pina y J. Remesal (Eds.), *Formae Mortis: el tránsito de la vida a la muerte en las sociedades antiguas*, Barcelona, 2009, pp. 181-216.

B. Alster, “Incantation to Utu”, *Acta Sumerologica* 13, 1991, pp. 55-75.

A. Annus, “Descent into the Netherworld/Hell I: Ancient Near Eastmore”, en C. Dale *et al.* (eds.), *Encyclopedia of the Bible and its Reception*, Vol. 6, 2013, pp. 599-602.

N. Artemov, “Belief in Family Reunion in the Afterlife in the Ancient Near East and Mediterranean”, en *La famille dans le Proche-Orient ancien: réalités, symbolismes, et images, Proceedings of the 55th rencontre assyriologique internationale at Paris*, París, 2009, pp. 27-41.

N. Artemov, “The elusive Beyond: some notes on the netherworld geography in Sumerian tradition”, Catherine Mittermayer y Sabine Ecklin (eds.), *Altorientalische Studien zu Ehren von Pascal Attinger*, Fribourg, 2012, pp. 1-30.

P. Attinger, “L’Hymne á Nungal” en W. Sallaberger *et al.* (eds.), *Literatur, Politik und Recht in Mesopotamien: Festschrift für Claus Wilcke*, Wiesbaden, 2003, pp. 15-34.

A. Bernabé, “What is a *Katábasis*? The Descent into the Netherworld in Greece and the Ancient Near East”, *Les Études classiques* 83, 2015, pp. 15-34.

J. Black and A. Green. *Gods, Demons, and Symbols of Ancient Mesopotamia: An Illustrated Dictionary*, Austin, 1992.

J. Bottéro, *Religion in Ancient Mesopotamia*. T. Lavender Fagan (trans.), Chicago, 2001.

J. Bottéro; S. N. Kramer, *Cuando los dioses hacían de hombres: Mitología mesopotámica*, Madrid, 2004.

J. Bottéro, *La epopeya de Gilgamesh: el hombre que no quería morir*, Madrid, 2007.

S. J. Cooper, "The Fate of Mankind: Death and Afterlife in Ancient Mesopotamia." en H. Obayashi (ed.), *Death and Afterlife: Perspectives of World Religions*, New York-Praeger, 1992, pp. 19-35.

S. Dalley, *Myths from Mesopotamia: Creation, The Flood, Gilgamesh and Others*, New York, 1989.

J. M. De la Prada, *Mitos y Leyendas de Mesopotamia*, Cataluña, 1997.

W. Farber, *Beschwörungsrituale on Ishtar und Dumuzi*, Wiesbaden, 1977.

E. Flückiger-Hawker, *Urnamma of Ur in Sumerian Literary Tradition*, Fribourg-Göttingen, 1999.

J. D. Forest, *Les pratiques funéraires en Mésopotamie du cinquième millènaire au debut du troisième. Etude de cas*, Paris, 1983.

B. R. Foster, *The Epic of Gilgamesh*, New York, 2001.

B. R. Foster, "Mesopotamia", en J. R. Hinnells (ed.), *A handbook of ancient religions*, Cambridge, 2007, pp. 188-192.

M. J. Geller, "Forerunners to Udug-hul, Sumerian Exorcistic incantations", *FAOS* 12, 1985.

A. van Gennep, *The Rites of Passage*, Chicago, 1960.

A. George, *The Epic of Gilgamesh. The Babylonian Epic Poem and Other Texts in Akkadian and Sumerian*, London, 2003.

R. Hertz, "Contribución a un estudio sobre la representación colectiva de la muerte", en Id., *La muerte y la mano derecha*, Madrid, 1990, pp. 13-102.

W. Hollowitz, *Mesopotamian Cosmic Geography*, Winona Lake, Indiana, 1998.

D. Katz, "The Messenger, Lulil and the cult of the dead", *Revue d'Assyriologie et d'archéologie orientale* 93, 2, 1999, pp. 107-118.

D. Katz, *The Image of the Netherworld in the sumerian sources*, Maryland, United States, 2003.

D. Katz, "Death they dispensed to mankind: The funerary world of Ancient Mesopotamia", *Historiae* 2, 2005, pp. 55-90.

D. Katz, "Sumerian funerary rituals in context", en Nicola Laneri et al. (eds.), *Performing death, social analyses of funerary traditions in the ancient near east and mediterranean*, Oriental Institute, Chicago, 2007, pp. 167-188.

D. Katz, "The Naked Soul. Deliberations on a popular theme" en Stackert et al. (eds.) *Gazing on the deep. Studies in honor of Tzvi Abusch*, Washington, 2010, pp. 107-120.

D. Katz, "Myth and Ritual through Tradition and Innovation", *Tradition and Innovation in the Ancient Near East: Proceedings of the 57th rencontre Assyriologique Internationale at Rome, 4-8 July 2011*, Pennsylvania, 2015, pp. 59-73.

S. N. Kramer, *Sumerian Mythology: A Study of Spiritual and Literary Achievement in the Third Millennium B.C*, Pennsylvania, 1944.

S. N. Kramer, *La historia empieza en Sumer*, Barcelona, 1985.

F. Lara Peinado, *Mitos sumerios y acadios*, Madrid, 1984.

T. J. Lewis, "Abode of the Dead", *The Anchor Bible Dictionary*, Vol. II, New York-London, 1992, pp. 101-105.

T. J. Lewis, "How Far Can Texts Take Us? Evaluating Textual Sources for reconstructing Ancient Israelite Beliefs about the dead", en Barry M. Glitten (ed.), *Sacred Time, Sacred Place, Archaeology and the religion of Israel*, Winona Lake, Indiana, 2002, pp. 170-213.

J. López; J. Sanmartín, *Mitología y Religión del Oriente Antiguo I: Egipto – Mesopotamia*, G. del Olmo Lete (ed.), Barcelona, 1993.

E. Nácar; A. Colunga, *Sagrada Biblia*, Madrid, 2001.

H. J. Nissen, *Zur Dattierung Königsfriedhofes von Ur*, Bonn, 1966.

R. Ochsmann, "Belief in afterlife as moderator of fear of death?", *European Journal of Social Psychology* 41, 1984, pp. 53-68.

C. Penglassse, *Greek Myth and Mesopotamia*, London, 1994.

G. Rodríguez Marco, *La diosa Inanna y Nippur: la hierogamia y el viaje al Inframundo. Una investigación multidisciplinar. Tesis doctoral*, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2015.

W. Rollig, "Myths about the Netherworld in the Ancient Near East and their counterparts in the greek religion", en S. Ribichini; M. Rochi; P. Xella (eds.), *La questione delle influenze vicino-orientali suula religione greca*, Roma, 2001, pp. 307-314.

A. W. Sjoberg, *The Collection of Sumerian Temple Hymns* 3, Nueva York, 1969.

M. S. Smith, “The Baal Cycle” en S. B. Parker (ed.), *Ugaritic Narrative Poetry*, United States, 1997, pp. 114-116.

L. Spence, *Introducción a la mitología*, Madrid, 1996.

P. Steinkeller, “Early Semitic literatura and third millenium seals with mythological motifs”, P. Fronzaroli (ed.), *Literature and literary language at Ebla*, Firenze, 1992, pp. 243-284.

N. Veldhuis, “Entering the Netherworld”, *Cuneiform Digital Library Bulletin* 6, 2003, pp. 1-4.

L. C. Whitehead, *A Journey Into the Land of No Return: Death Attitudes and Perceptions of Death and Afterlife in Ancient Near Eastern Literature*, Honors College Capstone, Illinois, Chicago, 2008.

N. Zwitser, *The Mesopotamian Netherworld through the archaeology of grave goods and textual sources in the Early Dynastic III Period to the Old Babylonian Period*, Ghent University, Ghent, Belgium, 2017.

7. Anexos

7.1 Anexo 1. Imágenes

Fig. 1. Mapa de Mesopotamia. Evolución cronológica desde el III hasta el I milenio a. C. (Obtenido de Rodríguez 2015: 27).

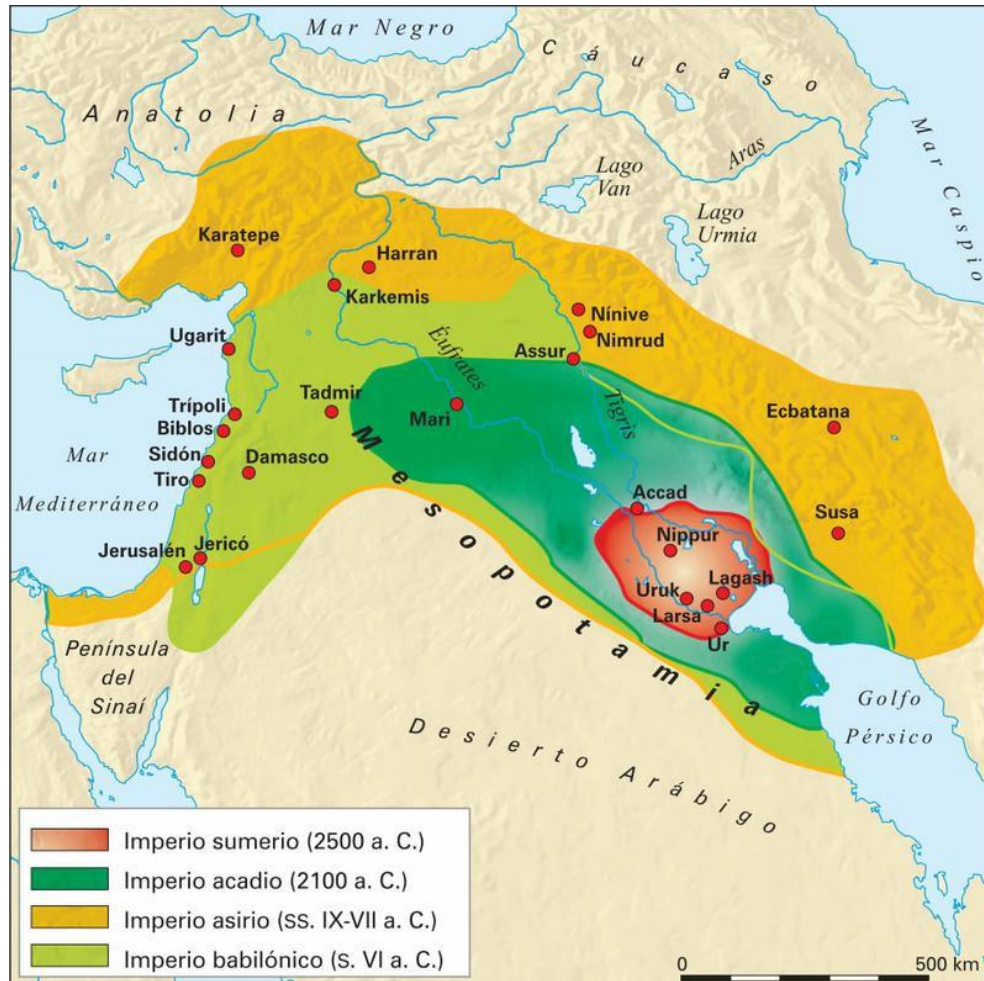


Fig. 2. Cuadro que plasma la estructura tripartita de la muerte como rito de paso (Alfayé 2009: 183).

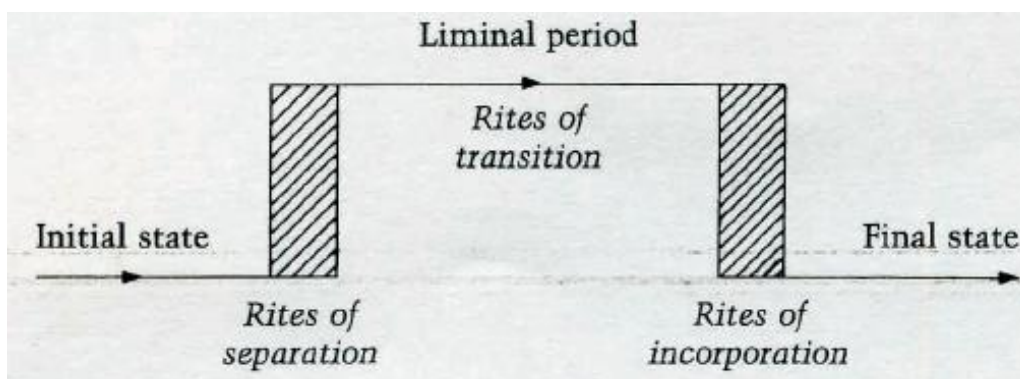


Fig. 3. Representación asiria de la diosa Ištar con un león recostado, fechada a nicios del I milenio a. C. Se conserva en el British Museum, n° inv. WA 89769 (dibujo de George 2003: 60).



Fig. 4. Pareja desnuda abrazándose, placa de barro proveniente de Susa, principios del II milenio a. C., conservada en el Musée du Louvre (dibujo de George 2003: 103).

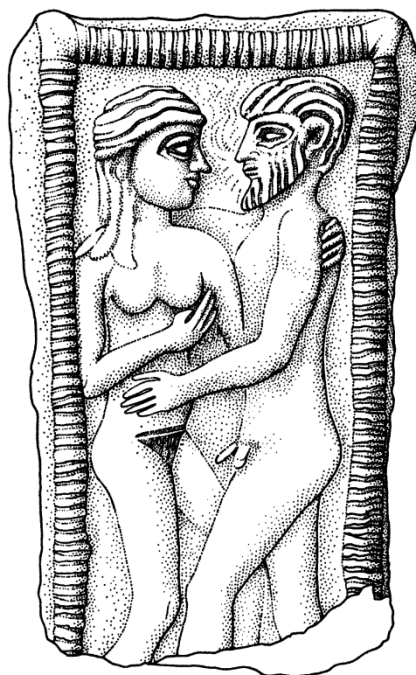
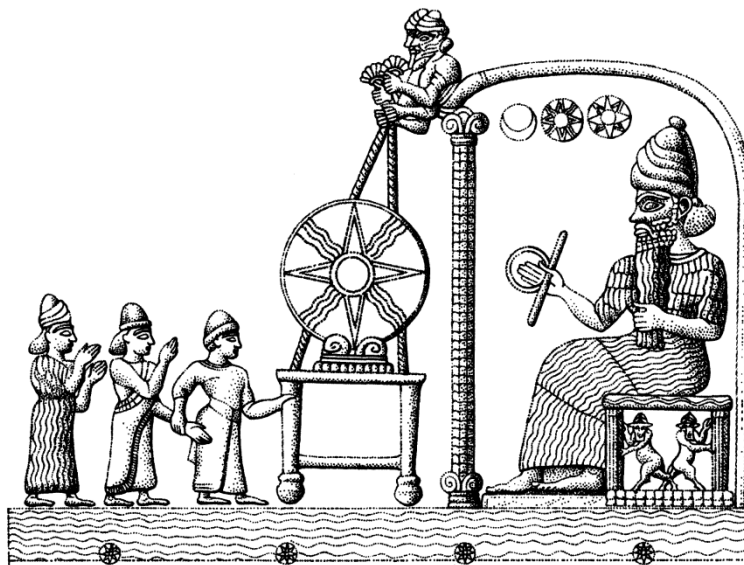


Fig. 5. Representación del dios solar Šamaš que muestra a la deidad entronizada en su templo. Detalle de una tablilla del rey Nabû-apla-iddina, s. IX a. C. descubierta en Sippar y conservada en el British Museum, n° inv. WA 91000 (George 2003: 26).



7.2 Anexo 2. Fuentes literarias

Texto 1. *El descenso de Inanna, Primera versión* (traducción de Bottéro y Kramer 2004: 292-304).

Un día, desde lo alto del cielo, ella
quiso marchar al Infierno-

Desde lo alto del cielo, la diosa quiso
[marchar] al infierno-

Desde lo alto del cielo, Inanna quiso
[marchar al infierno].

¡La Dama abandona el cielo y la
tierra

Para descender al mundo Inferior,
Inanna abandona el cielo y la tierra

Para descender al mundo Inferior!

¡Ella abandona sus prerrogativas

Para descender al mundo Inferior!

Para descender al mundo inferior

Ella abandona la Éana de Uruk.

Para descender al mundo Inferior

Ella abandona el Émuškalama de
Badtibira.

Para descender al mundo Inferior

Ella abandona el Giguna de Zabalam.

Para descender al mundo Inferior

Ella deja la Éšarra de Adah.

Para descender al mundo Inferior

Ella deja el Baradurgara de Nippur.

Para descender al mundo Inferior

Ella deja el Hursagkalama de Kiš.

Para descender al mundo inferior

Ella deja el Éulmaš de Acad.

¡Ella se equipa con los siete poderes

Tras haberlos reunido y tenerlos en
sus manos

¡Y después de haberlos cogido todos,
al completo para partir!

Ella, entonces, se cubre la cabeza con
el turbante, la Corona de la estepa;

Se fija en la frente los Rizos de las
sienes;

Empuña el Módulo de lapislázuli;

Cuelga del cuello el Collar de
lapislázuli;

Dispone, con elegancia, sobre su
garganta las Perlas engarzadas;

Coloca en sus muñecas los Brazaletes
de oro;

Estira sobre su pecho el Sostén
“¡Ven, hombre, ven!”;

Emboza su cuerpo con el pala, el
Manto real,

Y maquilla sus ojos con el Afeite
“¡Que viene, que viene!”.

Inanna, entonces, se puso en camino
hacia el mundo Inferior,

Y junto a ella caminaba Ninšubur, su
asistente.

La santa Inanna dijo entonces a
Ninšubur:

“¡Ven aquí, mi fiel asistente de la
Éanna,

Mi asistente de hábiles palabras,

Mi mensajera de eficaces discursos:

¡Como ves, parto para el mundo
inferior!

Cuando haya llegado allí,

¡Entona en mi favor un lamento de catástrofe:

Toca el tambor en el lugar de la Asamblea,

Visita, una por una, las [residencias] de los dioses,

Lacérate [los ojos], lacérate la boca,

Lacérate la provocativa (?) grupa (?),

¡Y vístete, como una mendiga, sólo con un paño de tela!

Después, [preséntate] en persona en el Ékur, el templo de Enlil:

Una vez dentro del [É]kur, el templo de Enlil,

Derrama tus lágrimas ante Enlil y dile:

“¡Oh, [venerable] Enlil, no dejes que maten a tu hija en el mundo Inferior!

¡No dejes que tu precioso metal sea mezclado con la tierra del mundo Inferior!

¡No dejes que sea desbastado, como si fuese un bloque de piedra de cantera, tu brillante lapislázuli!

¡No dejes que tu Boj sea tallado como si fuese madera de carpintería!

¡No dejes que la joven Inanna permanezca muerta en el mundo Inferior!”

Si Enlil te niega su ayuda, vete a Ur.

Allí, una vez dentro del templo “Zócalo del País”,

El Ékiš[nu]gal de Nanna,

Derrama tus lágrimas ante Nanna y dile:

“¡[Ven]erable Nanna, no dejes que maten a tu hija en el mundo Inferior!

¡No dejes que tu [precioso metal] sea mezclado con la tierra del mundo Inferior!

¡No dejes que sea desbastado, como si fuese un bloque de piedra de cantera, tu brillante [lapislázuli]!

¡No dejes que [tu Boj] sea tallado como si fuese madera de carpintería!

¡No dejes que la jov[en] Inanna permanezca muerta en el mundo Inferior!”

Si Nanna te niega su ayuda, vete a Éridu.

Allí, una vez dentro del templo de Enki,

Derrama tus lágrimas ante [Enki] y dile:

“¡Oh, venerable Enki, no dejes que [maten] a tu hija en el mundo Inferior!

¡No dejes que tu precioso metal sea [mezcl]ado con la tierra del mundo Inferior!

¡No dejes que sea desba[stado], como si fuese un bloque de piedra de cantera, tu brillante lapislázuli!

¡No dejes que tu Boj sea tallado como si fuese madera de carpintería!

¡No dejes que la jov[en] Inanna permanezca muerta en el mundo Inferior!”

El venerable Enki, de amplia inteligencia,

Él, que conoce el alimento de la vida y la bebida de la vida,

En verdad me concederá la vida”.

E Inanna partió al mundo Inferior.

Recomen[dándole] a Ninšubur, su asistente:

“¡Marcha, entonces, oh Ninšubur,

Y no olvides lo que te ordené!”.

Inanna, habiendo llegado al palacio de Ganzer,

Golpea con puño amenazante la puerta del mundo Inferior,

E interpela al palacio del mundo Inferior con voz agresiva:

“¡Pêtû, abre el palacio! ¡Abre el palacio!

¡Que yo, en persona, quiero entrar en él!”

Y Pêtû, el portero jefe del mundo Inferior,

Responde a la santa Inanna:

“¿Y bien, tú quién eres?

-¡Soy la reina del Cielo, del lugar en el que se Alza el sol!

-Si eres la reina del Cielo, del lugar en el que se alza el sol, ¿A qué has venido al país sin retorno?

¿Por qué te ha impulsado tu corazón a recorrer el camino que nadie desanda?

Y la santa Inanna, entonces, le replica:

“¡Por causa de Êreškigal, mi hermana mayor,

Cuyo esposo, el señor Gugalanna, ha muerto,

(Para) asistir a los funerales

Y tomar parte en las libaciones rituales! ¡Ése es el verdadero motivo!

Pero Pêtû, el portero jefe del mundo Inferior,

Respondió a la santa Inanna:

“¡Espera aquí, Inanna!, ¡Voy a hablar con mi soberana!

¡Voy a hablar con Ereškigal, mi soberana!”.

Pêtû, portero jefe del mundo Inferior, Va, entonces, junto a Ereškigal, su soberana, y le dice:

“Señora, hay aquí una joven mujer Alta como el cielo, [fértil (?) como la tierra],

Ella ha golpeado con puño amenazador la puerta del mundo Inferior

E interpelado al palacio del mundo Inferior con voz agresiva

[Procede (?)] de (¿?) la Éanna [...?].

[¡Está equipada (?)] con los Siete Poderes,

Tras haberlos reunido [y tenerlos en sus manos],

Y después de haberlos cogido <todos>,

<al completo> [para partir].

[Ella se cubrió] la cabeza al completo con el turbante, la Corona de la estepa;

[Se fijó en la frente] los Rizos de las sienes;

[Empuñó] el [Mó]dulo de [la]pislázuli;

Colgó del cuello el Collar de lapislázuli;

[Dispuso, con elegancia, sobre su garganta las Perlas engarzadas;

[Colocó] en sus muñecas los Brazaletes de oro;

Estiró sobre su <pecho> el Sostén
 “¡Ven, hombre, ven!”
 [Maquilló] sus ojos con el Afeitó
 “¡Que viene! ¡Que viene!”
 Y [embozó su cuerpo] con el pala, el
 Manto real!”
 Entonces, Ereškigal, muy
 preocupada, golpea sus muslos con
 rabia, y se muerde los labios de
 despecho.
 Ella le dice a Pêtû, el portero jefe:
 “¡Ve, Pêtû, mi portero jefe del
 mundo inferior,
 Y no olvides lo que te ordeno!
 ¡Descorre el cerrojo de las Siete
 Puertas del mundo Inferior:
 Abre, una tras otra, las puertas del
 palacio de Ganzer
 Y cuando ella haya entrado aquí,
 Que se traiga ante mí su cuerpo
 desnudo(?),
 Despojado de todas sus
 vestimentas!”.
 Pêtû, portero jefe del mundo Inferior,
 Obedeciendo las órdenes de su
 soberana,
 [Descorre] el cerrojo de las Siete
 Puertas del mundo Inferior,
 Y abre, una tras otra, las puertas del
 palacio de Ganzer,
 Diciendo a la santa Inanna:
 “¡Bien, Inanna, entra!”.
 Cuando ella cruzó la <Primera>
 Puerta,
 Su cabeza fue despojada del Turban,
 Corona de la estepa;
 “¿Qué significa esto?” (dice ella)

-Silencio, Inanna (se le respondió):
 ¡Los poderes del mundo inferior no
 admiten reproches!
 ¡No protestes contra los ritos del
 mundo Inferior!”
 Cuando ella cruzó la Segunda Puerta,
 Se la despojó del Módulo de
 lapislázuli.
 “¿Qué significa esto?” (dice ella)
 -Silencio, Inanna (se le respondió):
 ¡Los poderes del mundo inferior no
 admiten reproches!
 ¡No protestes contra los ritos del
 mundo Inferior!”
 Cuando ella cruzó la Tercera Puerta,
 Se la despojó del Collar de
 lapislázuli.
 “¿Qué significa esto?” (dice ella)
 -Silencio, Inanna (se le respondió):
 ¡Los poderes del mundo inferior no
 admiten reproches!
 ¡No protestes contra los ritos del
 mundo Inferior!”
 Cuando ella cruzó la Cuarta Puerta,
 Su garganta fue despojada de las
 Perlas engarzadas.
 “¿Qué significa esto?” (dice ella)
 -Silencio, Inanna (se le respondió):
 ¡Los poderes del mundo inferior no
 admiten reproches!
 ¡No protestes contra los ritos del
 mundo Inferior!”
 Cuando ella cruzó la Quinta Puerta,
 Sus muñecas fueron despojadas de
 los Brazaletes de oro.
 “¿Qué significa esto?” (dice ella)

-Silencio, Inanna (se le respondió):
 ¡Los poderes del mundo inferior no admiten reproches!
 ¡No protestes contra los ritos del mundo Inferior!”
 Cuando ella cruzó la Sexta Puerta,
 Se despojó su pecho del Sostén
 “¡Ven, hombre, ven!”
 “¿Qué significa esto?” (dice ella)
 -Silencio, Inanna (se le respondió):
 ¡Los poderes del mundo inferior no admiten reproches!
 ¡No protestes contra los ritos del mundo Inferior!”
 Cuando ella cruzó la Séptima Puerta,
 Su cuerpo fue despojado de [la pala],
 el Manto real.
 “¿Qué significa esto?” (dice ella)
 -Silencio, Inanna (se le respondió):
 ¡Los poderes del mundo inferior no admiten reproches!
 ¡No protestes contra los ritos del mundo Inferior!”
 Así, su cuerpo desnudo (?),
 desprovisto de sus vestimentas, fue
 llevado ante Éreškigal.
 La santa Éreškigal ocupó entonces su trono,
 Y los Anunna, los siete magistrados,
 dieron ante ella su veredicto.
 Ella posa sobre Inanna su mirada:
 ¡Una <mirada> mortífera!
 Dicta sentencia en contra de ella:
 ¡Una sentencia furibunda!
 Lanza un grito contra ella: ¡Un grito de maldición!

¡La mujer, así maltratada, fue convertida en cadáver,
 Y el cadáver fue colgado de un clavo!
 Pasados tres días y tres noches,
 Ninšubur, la asistente de Inanna,
 Su asistente de hábiles palabras,
 Su mensajera de eficaces discursos,
 Entona, en su favor, un lamento de catástrofe;
 Tocó el tambor en el lugar de la Asamblea;
 Visita, una por una, las residencias de los dioses,
 Lacerándose los ojos, lacerándose la boca,
 Lacerándose la provocativa (?) grupa (?),
 Y vestida como una mendiga, sólo con un paño de tela
 Se presenta, en persona, en el [Ékur], el templo de <En>lil.
 Una vez dentro del Ékur, el templo de Enlil,
 Derramó sus lágrimas ante Enlil (y le dijo):
 “[¡Oh, venerable Enlil], no dejes que maten a tu hija en el mundo Inferior!
 ¡No dejes que tu [precioso] metal [sea mezclado con la tierra del mundo Inferior]!
 ¡No dejes que sea desbastado, como si fuese un bloque de piedra de cantera, tu brillante [lapislázuli]!
 ¡No dejes que tu [Boj] sea tallado como si fuese madera de carpintería!

¡No dejes que la [joven] Inanna permanezca muerta en el mundo Inferior!”

Pero el venerable Enlil, irritado, respondió a Ninšubur:

“[Mi hija], tras haber querido el Cielo, deseó el Infierno!

¡[Inanna], tras haber querido el Cielo, deseó el Infierno!

¡Pero los Poderes del mundo Inferior [...], y cualquiera [...]!”

Habiéndose negado, entonces, el venerable Enlil a prestar su ayuda a Ninšubur, ésta marchó hacia Ur.

Allí, una vez dentro del templo “Zócalo del país”,

El Ékišnugal de [Nanna],

Derramó sus lágrimas ante Nanna (y le dijo):

“[Ven]erable Nanna, no dejes que maten a tu hija en el mundo Inferior!

¡No dejes que tu precioso metal se mezcle con la tierra del mundo Inferior!

¡No dejes que, como si fuese un bloque de piedra de cantera, de desbaste tu brillante lapislázuli!

¡No dejes que tu Boj se talle como si fuese madera de carpintería!

¡No dejes que la joven Inanna permanezca muerta en el mundo Inferior!”

Pero la venerable Nanna, irritada, res[pondió a Ninšubur]:

“¡Mi hija, tras haber querido el Cielo, deseó [el Infierno]!,

¡Inanna, tras haber querido el Cielo, deseó [el Infierno]!

¡Pero los Poderes del mundo Inferior [...],

Y cualquiera [...]!”

[Habiéndose negado] entonces la venerable Nanna [a prestar su ayuda a Ninšubur], ésta marchó hacia [Éridu].

Allí, una vez dentro del templo de Enki,

Derramó sus lágrimas ante Enki (y le dijo):

“¡Oh, venerable <Enki>, no dejes que maten a tu hija en el mundo Inferior!

¡No dejes que tu precioso metal sea [mezclado] con la tierra del mundo Inferior!

¡No dejes que sea [desbas]tado, como si fuese un bloque de piedra de cantera, tu brillante lapislázuli!

¡No dejes que tu Boj sea tallado como si fuese madera de carpintería!

¡No dejes que la joven Inanna permanezca muerta en el mundo Inferior!”

Y Enki, el venerable, respondió a Ninšubur:

“¿Pero qué es, entonces, lo que ha hecho mi hija? ¡Me preocupa!-

[¿Qué ha] hecho entonces Inanna?

¡Me preocupa!-

¿Qué ha hecho la reina de todas las regiones? ¡Me preocupa!-

¿Qué ha hecho la Hieródula de An? ¡Me preocupa!”

Sacando entonces un poco tierra de
(debajo de) sus uñas, él moldea un
kurgara;

Y sacando de nuevo otra poca tierra
de (debajo de) sus uñas, él moldea un
kalatur.

¡Al kurgara le da el alimento de vida,
Al kalatur la bebida de vida!

Después Enki, el [venerable], dice al
kalatur y al kurgara:

“¡Bien, dirigid vuestros pasos hacia
el mundo inferior:

Revolotead como moscas alrededor
de sus puertas,

Arremolinaos como corrientes de aire
alrededor del pivote de su puerta!

¡Dentro encontraréis a la madre
genitora, que por culpa de sus hijos,
Éreškigal, yace enferma en el lecho,

Desnuda y echada sobre sus espaldas,
El corazón tan contraído (?) como
una escudilla (?),

Su [...] colocado cerca de ella como
un [...] de cobre,

Su cabellera recogida sobre su cabeza
como un puerro!

Cuando ella diga: “¡Ay, mis
entrañas!”

[Decidle]: “¡Oh, nuestra doliente
soberana, ay, tus entrañas!

Cuando ella diga: “¡Ay, mis
miembros!”

Decidle: “¡Oh, nuestra doliente
soberana, ay, tus miembros!”

Ella entonces os dirá: “Quienquiera
que vosotros seáis,

Puesto que habéis expresado el dolor
(que pasa)

De mis entrañas a vuestras entrañas,
De mis miembros a <vuestros>
miembros,

¡(Si sois seres) divinos os dirigiré una
salutación favorable,

(Si sois) humanos os concederé un
destino favorable!”

Hacedla, entonces, jurar por el Cielo
y por la Tierra,

Y [...]

Cuando se os ofrezca agua del río
¡Rechazadla!

Cuando se os ofrezca grano de los
campos, ¡Rechazadlo!

“¡Ofrécenos mejor (decidle) el
cadáver (que está) colgado de un
clavo!”

Uno de vosotros le derramará por
encima el alimento de vida,

El otro la bebida de vida,

¡E Inanna volverá a la vida!”

Obedeciendo las órdenes de Enki,
kalatur y kurgara

Revolotearon como moscas alrededor
de las puertas del Infierno,

Y se arremolinaron como corrientes
de aire alrededor del pivote <de su
puerta>.

Dentro encontraron a la [madre
genitora], que por culpa de sus hijos,
[Éreški]gal yacía enferma en el
lecho,

Desnuda y echada sobre sus
[espaldas],

El corazón tan contraído (?) como una escudilla (?),
 Su [...] colocado cerca de ella como un [...] de cobre,
 Su cabellera recogida sobre su cabeza como un puerro.
 Cuando ella decía: “[¡Ay], mis [entra]ñas!”
 Ellos le decían: “¡Oh, nuestra doliente [soberana], ay, tus entrañas!”
 Y cuando ella decía: “¡Ay, mis miembros!”
 Oh, nuestra doliente soberana, ay, tus miembros!”
 De tal modo que ella les declara:
 “Quienquiera que vosotros seáis,
 Puesto que expresáis el dolor (que pasa) [de mis entrañas] a vuestras entrañas, y de mis miembros a vuestros miembros,
 ¡(Si sois seres) divinos, os dirigiré una salutación favorable!
 ¡(Si sois) humanos, os concederé un destino favorable!”
 Ellos, entonces, la hicieron [jurar por el Cielo y por la Tierra],
 Y [...]
 Cuando se les ofrece agua del río,
 ¡La rechazan!
 Cuando se les ofrece grano de los campos, ¡Lo rechazan!
 “¡Ofrécenos mejor (dijeron) el cadáver (que está) colgado de un clavo!”
 Entonces la santa Ereškigal respondió [al kalatur y al kurgara]:

“¡Pero ese es el cadáver de vuestra soberana!”
 “¡Aunque sea el de nuestra soberana, entréganoslo!”, dijeron ellos.
 Después, uno de ellos derramó sobre él el alimento de vida, y el otro la bebida de vida,
 ¡E Inanna volvió a la vida!
 Pero entonces, cuando ella se preparaba para subir desde el mundo inferior,
 Los Anunna la detuvieron (y le dijeron):
 “Hasta ahora nadie que haya bajado al mundo Inferior ha logrado salir libre de él
 ¡Así pues, si Inanna quiere salir del mundo Inferior,
 Tendrá que dejar un sustituto!”
 ¡Mientras Inanna ascendía desde el mundo inferior,
 Pequeños demonios, similares a cañas sukur,
 Junto con fuertes demonios similares a cañas dubban,
 Le daban escolta.
 El que abría el camino no era un capitán,
 Pero llevaba un bastón;
 Los que lo acompañaban, aunque no eran infantes, llevaban armas en su cintura!
 ¡Pese a que estos escoltas, estos escoltas de Inanna,
 Rechazaban las ofrendas de comida y bebida,

No comían la harina derramada como sacrificio,
Ni bebían el agua vertida como libación:
Eran capaces de arrancar a la esposa de los brazos de su esposo,
Y al bebé del pecho de su nodriza!
¡Inanna salió entonces del mundo Inferior!
Y nada más salir de allí,
Ninšubur, su asistente, se arroja a sus pies,
Ataviada con una vestimenta miserable y postrada sobre el polvo.
Los demonios dijeron a Inanna:
“¡Vuelve a tu casa, Inanna: nos llevaremos a ésta con nosotros!”
Pero la santa Inanna les respondió:
“¡No, ella es mi asistente de hábiles palabras,
Mi mensajera de eficaces discursos.
La que nunca ha faltado a mis órdenes
Y nunca [ha desdeñado] mis [manda]tos!
Ella ha entonado, en mi favor, un lamento de catástrofe.
Ha tocado el tambor en el lugar de la Asamblea
Y visitado, una a una, las residencias de los dioses,
Lacerándose los ojos, lacerándose la boca,
Lacerándose la provocativa (?) grupa (?)
Y vestida como una mendiga, vestida sólo con un paño de tela,

Fue al Ékur, al templo de Enlil,
A Ur, al templo de Nanna,
A Éridu, al templo de Enki,
Y me ha salvado la vida”.
“¡Bien (dijeron los demonios) seguiremos y te acompañaremos al Sigkuršagga de Umma!”
Llegados a Umma, Šara, que había salido del Sigkuršagga,
Se arroja a los pies de Inanna,
Ataviada con una vestimenta miserable y postrada sobre el polvo.
Y los demonios dijeron a Inanna:
“¡Vuelve a tu casa, Inanna: nos llevaremos a ésta con nosotros!”
Pero la santa Inanna les respondió:
“¡No, ella es Šara, mi trovadora
Mi manicura y mi peluquera!
¡No os la entregaré a ningún precio!
“¡Bien (dijeron los demonios), seguiremos y te acompañaremos a la Émuškalama de Badtibira!”
Llegados a Badtibira, Lulal, que había salido de la Émuškalama,
Se arroja a los pies de Inanna,
Ataviado con una vestimenta miserable y postrado sobre el polvo.
Y los demonios dijeron a Inanna:
“¡Vuelve a tu casa, Inanna: nos llevaremos a este con nosotros!”
Pero la santa Inanna les respondió:
¡No, él es Lulal, mi capitán, el que está a mi lado
No os lo entregaré a ningún precio!”
“¡Bien (dijeron los demonios) [seguiremos] hasta el Gran Manzano de Kul’aba!

Y entonces, la escoltaron hasta el
Gran Manzano de la llanura de
Kul'aba.

¡Allí, Dumuzi estaba cómodamente
instalado sobre un majestuoso
estrado!

¡Los demonios lo agarraron por las
piernas,

Siete de ellos derramaron la leche de
la mantequera,

Mientras algunos movían la cabeza
como la madre de un enfermo,

Y los pastores, no lejos de allí,
seguían tocando la flauta y el
caramillo!

Inanna posa sobre él su mirada: ¡Una
mirada mortífera!

Ella dicta sentencia contra él: ¡Una
sentencia furibunda!

Ella lanza un grito contra él: ¡Un
grito de maldición!

“¡A éste, lleváoslo!”

De este modo les entrega al pastor
Dumuzi,

Rechazaban las ofrendas de comida y
bebida,

No comían la harina derramada como
sacrificio,

Ni bebían el agua vertida como
libación:

Ellos no llenaban de voluptuosidad
un pecho de mujer,

Ni estrechaban en sus brazos dulces
chiquillos,

Sino que arrancaban a los niños de
las rodillas de su madre

Y se llevaban a la joven esposa de la
casa de su suegro!

Dumuzi, llorando a lágrima viva y
chorreando lágrimas,

Levanta las manos al cielo, hacia
Utu:

“¡Utu (decía), tú eres el hermano de
mi “mujer”, y yo soy el “marido” de
tu hermana!

¡Yo soy quien lleva la nata a casa de
tu madre,

Soy quien lleva la leche a casa de
Ningal!

Transforma mis manos en “manos de
serpiente”,

Transforma mis pies en “pies de
serpiente”

Para que escape de los demonios y
ellos no me vigilen!”

[Utu] acepta sus [lágrimas]:

Él transforma sus [manos en “ma]nos
de serpiente”

Y [sus pies en “pi]es de serpiente”

Hasta tal punto que escapa de los
demonios, que no lo pudieron vigilar

Faltan los versos 364-383, y según Bottéro y Kramer (2004: 304), narrarían la huída de Dumuzi a casa de su hermana Geštinana. Ésta dirige a Inanna una plegaria para que sea ella la que vaya al inframundo en lugar de su hermano. Posteriormente llega un

personaje, “La Mosca”, que revela a los demonios el paradero de Dumuzi, hecho que lleva a Inanna a otorgarle un “destino favorable”. Se retoma en el v. 384:

Inanna, la joven mujer, concede
entonces un destino favorable a la
Mosca:

“En la casa de la cerveza, en la
taberna, tú no [...]

Pero al igual que los niños sabios, tú
no [...]

¡Y así fue, de acuerdo con el destino
asignado por Inanna a la Mosca!

Luego, como Dumuzi lloraba,
Mi soberana (?) vino hasta él, lo
tomó de la mano (y le dijo):

“¡Tú sólo estarás aquí la mitad del
año, y tu hermana la otra mitad!

¡[Cuando] aquí se [te] reclame, se
apoderarán de ti-

Y cuando se reclame a tu hermana, se
apoderarán de ella!”

De este modo la santa Inanna
convirtió a Dumuzi en su sustituto
(?).

¡Qué dulce es celebrarte Augusta
Éreškigal!.

Texto 2. *El descenso de Inanna*. Segunda versión (traducida por Bottéro y Kramer 2004: 310-313).

Esta versión comienza desde el punto en que la diosa, tras haber sido liberada y volver a su hogar, es reclamada por los demonios para regresar al mundo Inferior, tal y como dice la regla del lugar:

Los demonios pequeños dijeron a los fuertes:

“¡Bien, vayamos junto a Inanna en persona!”

Y, llegados a Uruk, se apoderaron de ella (y le dijeron):

“¡Vamos, Inanna, emprende el camino de buen grado: desciende de nuevo al mundo Inferior!

¡Regresa allí adonde te llevó tu capricho: desciende de nuevo al mundo Inferior!

¡Regresa a la morada de Éreškigal: desciende de nuevo al mundo Inferior!

¡No te vistas con el santo Manto de los Poderes, la Pala real: desciende de nuevo al mundo Inferior!

¡Sácate de la cabeza la Corona sagrada que hace que las frentes se encorven: desciende de nuevo al mundo Inferior!

¡No te dotes de un aspecto seductor: desciende de nuevo al mundo Inferior!

¡No [...] tus pies sobre [...] (de)?] perro:

Cuando tú descendas [...]

Él [...] no será [...]!”

Y trastornaron a la santa Inanna,

Y le reclamaron a un sustituto (?).

¡Tanto y tan bien que ella, aterrorizada, les [entrega] a Dumuzi!

“Vamos (decían) a trabar los pies de este joven hombre

¡Echaremos una red sobre él! ¡Le colocaremos un grillete al cuello!”

Ganchos (?), destrales y picas (?) le fueron colocadas bajo la nariz,

Y los demonios preparaban sus grandes hachas

Y obligaban al joven hombre a ponerse de pie y a sentarse

“¡Le despojaremos de su vestimenta –[...] (decían), trezaremos [...]!”

Tras haberle atado los brazos y vestirle con andrajos,

Le cubrieron la cabeza con su propio vestido.

Entonces, el joven hombre, alzando sus manos hacia el cielo, hacia Utu, le dijo:

“¡Utu, yo soy amigo tuyo! ¡Tú sabes que soy un buen muchacho!

¡Yo tomé por “esposa” a tu hermana!

¡Ella descendió al mundo Inferior,

Y debido a que ella descendió hasta allí,

Para que le sirva de sustituto me ha entregado al mundo Inferior!

¡Utu, tú eres un juez justo! ¡No dejes que me lleven!

¡Transforma mis miembros, cambia mis formas

Para que escape de los demonios y ellos no me vuelvan a atrapar más!

¡Yo, (con una forma) parecida a la de una “pitón”, cruzaré las praderas y las colinas

E iré hasta casa de Geštinanna, mi hermana!”

Utu acepta sus lágrimas

Y le transforma los miembros, y le cambia las formas.

¡Igual que una “pitón”, él atraviesa las praderas y las colinas

Y, como un halcón que intrépidamente persigue a un pájaro, Dumuzi llega a casa de Geštinanna, su hermana!

Cuando Geštinanna ve a su hermano, Se lacera las mejillas y la boca

Al contemplarlo. Después ella lo cubre con su manto

Y exhala un amargo lamento sobre el hombre torturado:

“¡Ay, hermano mío, hermano mío! ¡Joven cuyos días aún no se han [cumplido]!

¡Hermano mío, oh pastor Ama. Ušumgalanna, cuyos días y años aún no se han cumplido!

¡Hermano mío, joven sin hijos ni esposa,

Joven sin compañeros ni amigos!

¡Hermano mío!,

¡Hermano mío! ¡Joven que no habrá consolado a su madre!

Los demonios, sin embargo, lo buscaban, fisgoneando por todas partes,

Y los demonios pequeños dijeron a los fuertes:

“Vosotros, demonios implacables, sin padre ni madre ni hermana, ni hermano, ni esposa, ni hijos,

Que batís el cielo y la tierra por todas partes por donde [...],

Que rodeáis a los hombres como un seto de cañas,

Inflexibles y que no diferenciáis lo bueno de lo malo,

¿Acaso no se encuentra siempre refugio en otro lugar que no sea la casa de los parientes?

No vayamos, por tanto, a casa de sus amigos ni a la de su cuñado:

Vayamos a casa de Geštinanna: ¡Allí encontraremos al pastor!”

¡Y, hurgándolo todo, los demonios batieron las manos,

Con la boca llena de clamores!

Llegaron, por fin, a casa de Geštinanna.

“¡Muéstranos donde está tu hermano!” le dijeron ellos. Pero ella no dijo ni una palabra.

¡Arrojaron sobre ella un terrible [...], pero ella no dijo ni una palabra!

¡La sometieron a un terrible [...] hasta mutilarle el rostro, pero ella no dijo ni una palabra!

¡La sometieron a un terrible [...] hasta herirle la grupa, pero ella no dijo ni una palabra!

¡Le arrojaron pez en el regazo, pero ella no dijo ni una palabra!

Así pues, no encontraron a Dumuzi en casa de aquélla.

Entonces, los demonios [pequeños] dijeron a los fuertes:

“¡Bien, vayamos a su santa majada!”

¡Y fue aquí donde ellos echaron mano a Dumuzi!

Lo rodearon, lo [lo inmovi]lizaron, lo hicieron prisionero, y lo obligaron a mirarlos.

Contra este joven fugitivo, ellos blandían sus hachas

Y afilaban sus espadas, rodeando (¿?) la cabaña en la que él se había refugiado,

Mientras su hermana, por causa de aquél, corría hacia la ciudad diciendo:

“¡Hermano mío! ¡Ay, yo que te quería llevar lejos, mi torturado hermano!

¡Al que yo quería llevar a otro lugar!...”

Texto 3. *El descenso de Ištar* (traducción de Lara 1984: 401-405).

A la tierra sin regreso, al reino de
Ereškigal,
Ištar, la hija de Sin, dirigió su
pensamiento.
Si, la hija de Sin dirigió su
pensamiento
a la sombría morada, a la casa de
Irkalla,
a la casa donde no sale quien allí
entra,
al camino donde no hay sendero que
posea retorno,
a la casa en que los que entran están
privados de luz,
donde el polvo es su vianda y la
arcilla es su comida,
(donde) no ven la luz, residiendo en
tinieblas,
(donde) están vestidos como aves,
con alas por vestido,
(y donde) sobre la puerta y el cerrojo
se esparce el polvo.
Cuando Ištar llegó a la puerta de la
tierra sin regreso,
dijo (estas) palabras al portero de la
puerta:
“¡Oh, portero, abre tu puerta!
¡Abre tu puerta para que pueda
entrar!
Si no me abres la puerta e impides
que entre,
derribaré la puerta, destrozaré el
cerrojo,
quebrantaré las jambas, moveré los
batientes,

resucitaré a los muertos que se
comerán a los vivos.
(¡Así) hasta que los muertos superen
a los vivos!”
El portero abrió su boca para hablar,
diciendo a la gloriosa diosa Ištar:
“¡Detente, mi señora, no la derribes!
Iré a anunciar tu nombre a mi reina
Ereškigal”
El portero entró y dijo a Ereškigal:
“Mira, tu hermana Ištar espera en la
puerta,
(ella) la que celebra los grandes
festivales y la que agita el océano
ante Ea, el rey.”
Cuando Ereškigal hubo oído esto,
su cara palideció como un tamalindo
talado,
al tiempo que sus labios se
oscurecían como una caña *kuninu*
aplastada.
“¿Qué cosa guió su corazón hasta
mi? ¿Qué cosa empujó su espíritu
contra mi,
que soy la que bebe con los
Anunnaki,
la que come arcilla en vez de pan y
bebe agua cenagosa en vez de
cerveza?
Quiero llorar a los hombres que
dejaron más allá a sus mujeres,
llorar a las muchachas que fueron
arrancadas del regazo de sus
amantes,

llorar al tierno pequeñuelo que fue enviado antes de su tiempo.

Ve, portero, ábrele la puerta, trátala de acuerdo con las antiguas reglas.”

Fue el portero (a) abrirle la puerta (y le dijo):

“Entra, señora mía, que Kutha se pueda alborozar por ti, que el palacio de la Tierra sin Regreso se alegre de su presencia.”

Cuando por la primera puerta le hizo cruzar, le arrebató y le quitó la gran corona de su cabeza.

“¿Por qué, oh portero, has quitado la gran corona de mi cabeza?”

“Pasa, señora mía, así son las reglas de la Señora del Mundo Inferior.”

Cuando por la segunda puerta le hizo cruzar, le arrebató y le quitó los pendientes de sus orejas.

“¿Por qué, oh portero, has quitado los pendientes de mis orejas?”

“Pasa, señora mía, así son las reglas de la Señora del Mundo Inferior.”

Cuando por la tercera puerta le hizo cruzar, le arrebató y le quitó las cadenas de su cuello.

“¿Por qué, oh portero, has quitado las cadenas de mi cuello?”

“Pasa, señora mía, así son las reglas de la Señora del Mundo Inferior.”

Cuando por la cuarta puerta le hizo cruzar, le arrebató y le quitó los adornos de su pecho.

“¿Por qué, oh portero, has quitado los adornos de mi pecho?”

“Pasa, señora mía, así son las reglas de la Señora del Mundo Inferior.”

Cuando por la quinta puerta le hizo cruzar, le arrebató y le quitó el ceñidor de piedras de alumbramiento de sus caderas.

“¿Por qué, oh portero, has quitado el ceñidor de piedras de alumbramiento de mis caderas?”

“Pasa, señora mía, así son las reglas de la Señora del Mundo Inferior.”

Cuando por la sexta puerta le hizo cruzar, le arrebató y le quitó las abrazaderas de sus manos y pies.

“¿Por qué, oh portero, has quitado las abrazaderas de mis manos y pies?”

“Pasa, señora mía, así son las reglas de la Señora del Mundo Inferior.”

Cuando por la séptima puerta le hizo cruzar, le arrebató y le quitó el camisón de su cuerpo.

“¿Por qué, oh portero, has quitado el camisón de mi cuerpo?”

“Pasa, señora mía, así son las reglas de la Señora del Mundo Inferior.”

Así que Ištar hubo descendido a la Tierra sin Regreso,

Ereškigal la vio y saltó violentamente ante su presencia.

Ištar, sin pararse a reflexionar, corrió hacia ella.

Ereškigal abrió la boca para hablar, diciendo estas palabras a Namtar, su visir:

“¡Ve, Namtar, enciérrala en mi palacio!”

Suelta contra ella, contra Ištar, las
sesenta dolencias:

Dolencia de los ojos contra sus ojos,
dolencia de los costados contra sus
costados,

dolencia del corazón contra su
corazón,

dolencia de los pies contra sus pies,
dolencia de la cabeza contra su
cabeza,

¡Contra cada parte de ella, contra
todo su cuerpo!”

Después de que la señora Ištar hubo
descendido al Mundo Inferior,

el toro no monta a la vaca, el asno no
se acerca a la burra,

en la calle el hombre no fecunda a la
doncella,

el hombre yace (solo) en su cámara
la doncella yace (sola) sobre su
costado,

(...) yace (...).

El aspecto de Papsukkal, el visir de
los grandes dioses, era decaído, su
rostro estaba nublado.

Vestía de luto, se había dejado crecer
largo cabello.

Šamaš avanzó ante Sin, su padre,
llorando,

delante de Ea, el rey, se deslizaron
sus lágrimas:

“Ištar bajó al Mundo Inferior; no ha
subido.

Desde que Ištar bajó a la Tierra sin
Regreso,

el toro no monta a la vaca, el asno no
se acerca a la burra,

en la calle el hombre no fecunda a la
doncella,

el hombre yace (solo) en su cámara
la doncella yace (sola) sobre su
costado.”

Ea en su sabio corazón concibió una
imagen,

y creó a Asušunamir, un eunuco:

“Rápido, Asušunamir, dirige tu rostro
a la puerta de la Tierra sin Regreso,
las siete puertas de la Tierra sin
Regreso se abrirán para ti.

Que Ereškigal te vea y se alboroce
con tu presencia

(y) cuando su corazón se aquiere y su
talante sea alegre,

entonces conjúrala en nombre de los
grandes dioses.

(Después) levanta tu cabeza y dirige
tu atención al odre, para que pueda
beber su agua.”

En cuanto Ereškigal oyó aquello,
se golpeó el muslo, se mordió un
dedo:

“Me has pedido algo que no debe
demandarse.

¡Ven, Asušunamir, te maldeciré con
una maldición poderosa!

(Los residuos de) comida de cloacas
de la ciudad serán tu comida,
los desagüeros de la ciudad serán
tu bebida.

La sombra de la pared será tu
paradero,

el umbral será tu habitación,

¡los fatuos y sedientos abofetearán tu
mejilla!”

Ereškigal abrió la boca para hablar,
diciendo (estas) palabras a Namtar,
su visir:

“¡Vamos, Namtar, llama en Egalgina,
adorna los umbrales con piedra de coral,
entra a los Anunnaki y siénta(los) en tronos de oro.

¡Rocía a Ištar con el Agua de la Vida
y aléjala de mi presencia!”

Se fue Namtar, llamó en Egalgina,
adornó los umbrales con piedra de coral,
hizo entrar a los Anunnaki (y los)
sentó en tronos de oro,
roció a Ištar con Agua de Vida y la
alejó de su presencia.

Cuando la primera puerta le hubo
hecho cruzar, le devolvió el camisón
de su cuerpo.

Cuando la segunda puerta le hubo
hecho cruzar, le devolvió las
abrazaderas de sus manos y sus pies.

Cuando la tercera puerta le hubo
hecho cruzar, le devolvió el ceñidor
de piedras de alumbramiento de sus
caderas.

Cuando la cuarta puerta le hubo
hecho cruzar, le devolvió los adornos
de su pecho.

Cuando la quinta puerta le hubo
hecho cruzar, le devolvió las cadenas
de su cuello.

Cuando la sexta puerta le hubo hecho
cruzar, le devolvió los pendientes de
sus orejas.

Cuando la séptima puerta le hubo
hecho cruzar, le devolvió la gran
corona de su cabeza.

“Si no te paga el precio de rescate
¡hazla volver!

En cuanto a Tammuz, el amante de
su juventud,

lávalo con agua pura, úngelo con
aceite suave,

vístelo con una prenda roja, deja que
taña una flauta de lapislázuli (...).

Que las cortesanas exciten sus
sentidos”.

Cuando Belili estaba ensartando sus
alhajas,

y su regazo lo tenía cubierto de
piedras-ojo,

al oír la lamentación de su hermano,
Belili dejó caer sus joyas (...)

de modo que las *piedras-ojo* llenaron
su cámara.

“¡(Es) mi único hermano! –Gritó
ella- ¡No me lo quitéis!”

Cuando Tammuz suba (a la tierra), la
flauta de lapislázuli y el anillo de
cornerina con él subirán;

subirán con él los plañideros y las
pañideras.

¡Que suban también los muertos y
huelan el incienso!

Texto 4. *Gilgameš, Enkidu y el Inframundo* (traducciones de Lara 1984: 157-160, y George 2003: 187-189).

En los días de antaño, en los lejanos
días de antaño,
En las noches de antaño, en las
lejanas noches de antaño,
En los días de antaño, en los lejanos
días de antaño,
Cuando en los días de antaño toda
cosa perfecta había sido creada,
Cuando en los días de antaño toda
cosa había sido ordenada,
Cuando el pan había sido probado en
los templos del país,
Cuando el pan había sido cocido en
los hornos del país,
Cuando el cielo se había separado de
la tierra,
Cuando la tierra se había separado
del Cielo,
Cuando el nombre de la humanidad
había sido fijado,
Cuando Anu se había llevado el
cielo,
Cuando Enlil se había llevado la
tierra,
Cuando a Ereškigal se la había
llevado el Infierno como su presa,
Cuando él se había hecho a la vela,
cuando se había hecho a la vela,
Cuando el Padre se había hecho a la
vela (para marchar) a los Infiernos,
Contra el rey las pequeñas venían
lanzadas,

Contra Enki las grandes venían
lanzadas,
Las pequeñas piedras (arrojadas) de
la mano,
Las grandes piedras siempre
rebeldes,
La quilla de la nave de Enki
aplastaron en el encuentro bélico,
como un huracán furioso.
Contra el rey, el agua (devora) la
proa de la barca,
(La) devora como un lobo;
Contra Enki, el agua (derriba) la popa
de la barca,
La derriba como un león.
Érase una vez un árbol, un baluppu,
un árbol,
-Había sido plantado en la orilla del
Éufrates,
Había sido regado por el Éufrates-
(al cual) la violencia del Viento del
Sur arrancó sus raíces,
Y le separó la copa de su lugar;
(luego) el Éufrates lo transportó lejos
sobre sus olas.
La mujer, vagando de un lado a otro,
temerosa de la palabra de An,
Vagando de un lado a otro, temerosa
de la palabra de Enlil,
Cogió el árbol con sus manos (y) lo
llevó a Uruk:
“¡Lo llevaré al jardín fructífero de la
pura Inanna!”.

La mujer cuidó del árbol con sus
manos, lo hizo estar derecho sobre su
base,

Inanna cuidó del árbol con sus
manos, lo hizo estar derecho sobre su
base.

“¿Cuándo llegará a ser un sagrado
trono para que me pueda sentar?”
dijo ella.

“¿Cuándo llegará a ser un sagrado
lecho para que me pueda recostar?”
dijo ella.

El árbol crecía, pero su tronco no
producía follaje, (porque) en sus
raíces la serpiente “que no conoce
hechizo” había puesto su nido;

En su copa el pájaro Imdugud había
colocado a sus pequeñuelos;

En su interior la joven Lilith había
construido su casa.

La joven siempre risueña, siempre
alegre,

¡La joven Inanna como lloraba
(ahora)!

A cada despuntar del día, ante cada
clarear del horizonte,

Cuando Utu salía de su “campo
principesco”,

Su hermana, la divina Inanna,

Decía a su hermano Utu:

“Hermano mío, cuando en los días de
antño los destinos fueron acordados,
Cuando la abundancia hubo saciado
el país,

Cuando An se hubo llevado el cielo,
Cuando Enlil se hubo llevado la
tierra,

Cuando a Ereškigal se la hubo
llevado el infierno como su presa,

Cuando se hubo hecho a la vela,
cuando se hubo hecho a la vela,

Cuando el Padre se hubo hecho a la
vela para (marchar a) los Infiernos,

Contra el rey vinieron lanzadas las
pequeñas,

Contra Enki vinieron lanzadas las
grandes.

Sus pequeñas piedras (arrojadas) de
la mano,

Sus grandes piedras siempre rebeldes

La quilla de la nave de Enki

Aplastaron en el encuentro bélico,
como un huracán furioso.

Contra el rey, el agua (devoraba) la
proa de la barca,

(La) devoraba como un lobo;

Contra Enki, el agua (derribaba) la
popa de la barca,

(La) derribaba como un león.

Érase una vez un árbol, un baluppu,
un árbol,

-Había sido plantado en la orilla del
Éufrates,

Había sido regado por el Éufrates-

(al cual) la violencia del Viento del
Sur arrancó sus raíces,

Y le separó la copa de su lugar;

(luego) el Éufrates lo transportó lejos
sobre sus olas.

La mujer, vagando de un lado a otro,
temerosa de la palabra de An,

Vagando de un lado a otro, temerosa
de la palabra de Enlil,

Cogió el árbol con sus manos (y) lo llevó a Uruk:

“¡Lo llevaré al jardín fructífero de la pura Inanna!”.

La mujer cuidó del árbol con sus manos, lo hizo estar derecho sobre su base,

Inanna cuidó del árbol con sus manos, lo hizo estar derecho sobre su base.

“¿Cuándo llegará a ser un sagrado trono para que me pueda sentar?” dijo ella.

“¿Cuándo llegará a ser un sagrado lecho para que me pueda recostar?” dijo ella.

El árbol crecía, pero su tronco no producía follaje, (porque) en sus raíces la serpiente “que no conoce hechizo” había puesto su nido;

En su copa el pájaro Imdugud había colocado a sus pequeñuelos;

En su interior la joven Lilith había construido su casa.

La joven siempre risueña, siempre alegre,

¡La joven Inanna como lloraba (ahora)!”.

Su hermano, el héroe, el valeroso Utu,

No la ayudó en su petición.

Cuando despuntó el día, cuando clareó el horizonte,

Cuando Utu hubo salido de su “campo principesco”,

Su hermana, la pura Inanna,

De dirige al héroe Gilgameš diciéndole:

“Hermano mío, cuando en los días de antaño los destinos fueron fijados,

Cuando la abundancia hubo saciado el país,

Cuando An se hubo llevado el cielo,

Cuando Enlil se hubo llevado la tierra,

Cuando a Ereškigal se la hubo llevado el infierno como su presa,

Cuando se hubo hecho a la vela, cuando se hubo hecho a la vela,

Cuando el Padre se hubo hecho a la vela para (marchar a) los Infiernos,

Contra el rey vinieron lanzadas las pequeñas,

Contra Enki vinieron lanzadas las grandes.

Sus pequeñas piedras (arrojadas) de la mano,

Sus grandes piedras siempre rebeldes La quilla de la nave de Enki

Aplastaron en el encuentro bélico, como un huracán furioso.

Contra el rey, el agua (devoraba) la proa de la barca,

(La) devoraba como un lobo;

Contra Enki, el agua (derribaba) la popa de la barca,

(La) derribaba como un león.

Érase una vez un árbol, un baluppu, un árbol,

-Había sido plantado en la orilla del Éufrates,

Había sido regado por el Éufrates-

(al cual) la violencia del Viento del Sur arrancó sus raíces,
Y le separó la copa de su lugar;
(luego) el Éufrates lo transportó lejos sobre sus olas.
La mujer, vagando de un lado a otro, temerosa de la palabra de An,
Vagando de un lado a otro, temerosa de la palabra de Enlil,
Cogió el árbol con sus manos (y) lo llevó a Uruk:
“¡Lo llevaré al jardín fructífero de la pura Inanna!”.
La mujer cuidó del árbol con sus manos, lo hizo estar derecho sobre su base,
Inanna cuidó del árbol con sus manos, lo hizo estar derecho sobre su base.
“¿Cuándo llegará a ser un sagrado trono para que me pueda sentar?” dijo ella.
“¿Cuándo llegará a ser un sagrado lecho para que me pueda recostar?” dijo ella.
El árbol crecía, pero su tronco no producía follaje, (porque) en sus raíces la serpiente “que no conoce hechizo” había puesto su nido;
En su copa el pájaro Imdugud había colocado a sus pequeñuelos;
En su interior la joven Lilith había construido su casa.
La joven siempre risueña, siempre alegre,
¡Yo, la virgen Inanna, cuánto lloro (ahora)!”.

Su hermano, el héroe Gilgameš,
La asistió en este asunto.
Se ciñó en su pecho su armadura de cincuenta minas de peso,
-Cincuenta minas las manejó como cincuenta siclos-
Su “hacha de campaña”
-Siete talentos, siete minas- empuñó en su mano
(y) entre las raíces abatió a la serpiente “que no conoce hechizo”;
En su copa el pájaro Imdugud, tomados sus pequeñuelos, hubo de huir al monte,
(y) en su interior la virgen Lilith, deshecha su casa, hubo de huir al desierto.
[En cuanto al] árbol, le arrancó las raíces, le podó su copa,
(y) los hijos de la ciudad, que le acompañaban, le cortaron las ramas.
Lo entregó a Inanna [el árbol] para (hacerse) su trono,
se lo dio a ella para (hacerse) su lecho.
Ella, con las raíces, hizo un *pukku* para él,
y con la copa hizo un *mekku* para él.
El *pukku* (que hace sonar la diana), lo hizo resonar por callejas y calles;
su ruido ensordecedor lo hizo resonar por callejas y calles.
La juventud de la ciudad convocada por el *pukku*
-amargura y lamento- es la aflicción de sus viudas:

“¡Oh, compañero mío! ¡Oh, esposa mía!” lamentan.

El que tiene una madre —ella le lleva el pan a su hijo;

el que tiene una hermana —ella le lleva agua a su hermano.

Cuando la estrella vespertina había desaparecido,

y él le había indicado los lugares donde su *pukku* había estado,

porteaba el *pukku* delante suyo (y) lo llevaba a su casa.

Y al alba, en los lugares que había indicado, -amargura y lamento

¡Prisioneros! ¡Muertos! ¡Viudas!.

A causa del llanto de las jóvenes esposas,

el *pukku* y el *mekku* cayeron en el Gran Abismo.

Introdujo su mano, (pero) no los pudo alcanzar.

introdujo su pie, (pero) no los pudo alcanzar.

Se sentó (entonces) ante la gran puerta Ganzir, “el Ojo de los Infiernos”,

Gilgameš lloró, su cara se volvió pálida:

“¡Oh, *pukku* mío! ¡Oh, *mekku* mío!

¡Mi *pukku* de fuerza irresistible, de ritmo incontenible:

si al menos mi *pukku* estuviese en la casa del carpintero,

si lo tuviera la madre del carpintero, como la madre que me ha dado la vida,

si lo tuviese la hija del carpintero, como mi pequeña hermana!

Mi *pukku*, ¿Quién me lo volverá a traer de los infiernos?

Mi *mekku*, ¿Quién me lo volverá a traer de los infiernos?”

Enkidu, su servidor, le dijo:

“Señor mío, ¿por qué lloras?

¿Por qué tu corazón está tan afligido?

¡Yo te traeré tu *pukku* de los Infiernos!

¡Yo te traeré tu *mekku* del Ojo de los Infiernos!”

Gilgameš le dijo a Enkidu:

“Si tú quieres descender ahora a los Infiernos,

te voy a dar un consejo, atiende mi palabra,

te ofrezco mis advertencias, observa mis advertencias:

no te pongas ropas limpias,

para que no te salten encima los maceros como (a un) enemigo.

No te untes con aceite dulce de frasco,

Para que a tu olor no se agolpen a tu alrededor.

No utilices el “boomerang” de los Infiernos,

para que los golpeados (con él) no te rodeen (hostiles).

No lles ningún bastón en la mano,

para que las sombras no revoloteen a tu alrededor.

No te lliges sandalias en los pies,

no levantes grito en los Infiernos,

no beses a la esposa que amas,

no azotes a la esposa que odias,
no beses al hijito que amas,
no azotes al hijo que odias
para que los gritos de los Infiernos no
te sobrecojan.

-El grito para aquella que duerme, la
que duerme,
para la madre de Ninazu, la que
duerme,
cuyo puro cuerpo no cubre ningún
vestido,
cuyos puros senos no envuelven
ningún tejido.”

Enkidu descendió a los Infiernos
(pero) no escuchó las advertencias de
su señor.

Se puso ropas limpias,
(y) los maceros le saltaron encima
(como a) un enemigo.

Se untó con aceite dulce de frasco,
(al percibir) su olor se agolparon a su
alrededor.

Utilizó el “boomerang” de los
Infiernos,

(y) los golpeados con él le rodearon,
(hostiles),

llevó un bastón en la mano,
(y) las sombras revolotearon a su
alrededor,

se ligó sandalias a los pies,
levantó gritos en los Infiernos,
besó a la esposa que amaba,
azotó a la esposa que odiaba,
besó al hijo que amaba,
azotó al hijo que odiaba,

(y) los gritos de los Infiernos lo
sobrecojieron.

-El grito para aquella que duerme, la
que duerme,
para la madre de Ninazu, la que
duerme,
cuyo puro cuerpo no cubre ningún
vestido,
cuyos puros senos no envuelven
ningún tejido-.

Enkidu no fue capaz de salir de los
Infiernos.

(Sin embargo) no se debió a que el
destino lo retuviera,

no se debió a que la enfermedad lo
inmovilizase,

fueron los Infiernos los que le
retuvieron.

No cayó en el campo de batalla, en el
“sitio de valor”,

fueron los infiernos los que le
retuvieron.

Entonces Gilgameš se trasladó a
Nippur,

se presentó completamente solo a
Enlil en Nippur y lloró:

“Padre Enlil, mi *pukku* cayó a los
Infiernos,

mi *mekku* cayó en el Ganzir,

mandé a Enkidu a recuperarlos

(pero) los Infiernos le retuvieron
(prisionero).

No fue el destino quien le retuvo,

no fue la enfermedad quien lo
inmovilizó,

fueron los infiernos los que le
retuvieron.”

El Padre Enlil no puso atención a su
petición;

(por esta razón) se marchó a Eridu,
se presentó completamente solo a
Enki en Eridu y lloró:
“Padre Enki, mi *pukku* cayó a los
Infiernos,
mi *mekku* cayó en el Ganzir.
Mandé a Enkidu a recuperarlos,
(pero) los infiernos le retuvieron
(prisionero).
No fue el destino quien le retuvo,
no fue la enfermedad quien lo
inmovilizó,
fueron los Infiernos los que le
retuvieron.
No lo tiene prisionero el demonio
Nergal, el despiadado,
son los Infiernos los que le retienen.
No cayó en el campo de batalla en el
“sitio de valor”,

son los Infiernos los que le retienen.”
El Padre Enki se interesó en su caso,
y dijo al héroe, a Utu, el valeroso,
al hijo nacido de Ningal:
“¡Vamos, abre la puerta a los
Infiernos!
¡Haz salir de los infiernos al espíritu
de Enkidu!”
Él abrió la puerta a los Infiernos,
(e) hizo salir el espíritu de Enkidu de
los Infiernos,
(luego) se abrazaron, se besaron,
(y) suspirando intercambiaron
pareceres:
“Dime, ¿Qué has visto en los
Infiernos?”
“Te lo diré, amigo, te lo diré, pero si
te lo digo, entonces siéntate y llora”.

A partir de este punto, Lara (1984: 313) indica que no se arriesga a intentar una traducción de las líneas que faltan, por estar la tablilla fragmentada. Para el resto del poema se recurre a la traducción de George (2003: 187-189), traducida del inglés por el autor de este trabajo:

“Entonces dime, me sentaré y
lloraré”
“[Aquel] al que tocaste con la alegría
de tu corazón, dice, “Me voy a
[arruinar]”,
Como una [ropa vieja] está infestado
de piojos,
Como una grieta [en el suelo] está
llena de polvo.”
“¡Ay!”, gritó el señor, sentándose en
el suelo

“¿Has visto al hombre con un solo
hijo?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”
“En la clavija de un muro, se lamenta
amargamente”.
“¿Has visto al hombre con dos
hijos?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”
“Sentado en dos ladrillos, come una
hogaza de pan”
“¿Has visto al hombre con tres
hijos?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”
“Bebe agua de un odre”

“¿Has visto al hombre con cuatro hijos?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Como un hombre con un grupo de cuatro burros, se regocija”

“¿Has visto al hombre con cinco hijos?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Como un elegante escriba de mano ágil entra fácilmente al palacio”

“¿Has visto al hombre con seis hijos?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Como un hombre con arados en arnés, él se regocija”

“¿Has visto al hombre con siete hijos?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Se sienta entre las deidades menores en un trono y escucha los procedimientos”

“¿Has visto al hombre sin hijos?”

“Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Come una hogaza de pan como un ladrillo hecho al horno”

“¿Has visto al eunuco de palacio?”

“Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Como un palo alala inútil, se apoya en una esquina”

“¿Has visto a la mujer que no ha tenido hijos?” “La vi” “¿Y cómo le va?”

“Como una olla defectuosa, es arrojada a la calle. Ningún hombre disfruta de ella”

“¿Has visto al hombre joven que todavía no ha podido desnudar a su mujer?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Acababa de fabricar una cuerda y lloraba en torno a ella”

“¿Has visto a la joven mujer que todavía no había podido desnudar a su marido?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Acababa de fabricar una estera, y lloraba en torno a ella”

[Laguna de unas 9 líneas, con una estructura similar probablemente]

“¿Has visto al leproso?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Su comida se le pone aparte, su bebida se le pone aparte, come los tallos de la hierba y vive fuera de la ciudad”

“¿Has visto al hombre afectado por pelagra?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Se retuerce como un buey mientras los gusanos lo devoran”

“¿Has visto al hombre comido por un león?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Llora y grita amargamente: ¡Ay, mi mano! ¡Ay, mi pie!”

“¿Has visto al hombre que cayó de un tejado?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“No pueden arreglar sus huesos”

“¿Has visto al hombre ahogado en una tormenta por el Dios de la Tormenta?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Se retuerce como un buey mientras los gusanos lo devoran”

“¿Has visto al hombre que no respetó las palabras de su madre y de su padre?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Bebe agua pesada en una balanza, nunca tiene suficiente”

“¿Has visto al hombre maldecido por su padre y por su madre?” “Lo vi”
“¿Y cómo le va?”
“Privado de herederos, su fantasma todavía vaga”
“¿[Has visto] al hombre caído en batalla?” [“Lo vi” “¿Y cómo le va?”]
“Su madre y su padre acunan su cabeza, y su mujer llora”
“¿Has visto la sombra de aquel al que no se le ha provisto de ofrendas funerarias?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”
“Se come los restos de la olla y los recodos de pan arrojados a la calle”
“¿Has visto al hombre azotado por el poste de amarre?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”

“Sólo puede decir “¡Ay, madre!”, [...] y su costilla es arrancada”
“¿Has visto a los bebés recién nacidos, que todavía no tienen nombres?” “Los vi” “¿Y cómo les va?”
“Juegan entre medicinas y ríen en mesas doradas y plateadas”
“¿Has visto al hombre que murió prematuramente?” “Lo vi” “¿Y cómo le va?”
“Descansa en la cama de los dioses”
“¿Has visto al hombre que murió quemado?” “No lo he visto. Su fantasma no estaba allí, el humo ascendió a los cielos”.

Texto 5. *Nergal y Ereškigal*. Primera versión (traducción de Bottéro y Kramer 2004: 450-453).

“Un día, a punto de celebrar una
fiesta,
Los dioses enviaron un correo
A Éreškigal, su hermana:
“Nosotros no podemos descender
hasta donde tú estás,
Y tú no puedes subir hasta donde
nosotros estamos.
¡Envíanos a alguien para que se lleve
tu parte del festín!”

Ella, entonces, envía con ese fin a
Namtar, su paje.
Namtar, una vez llegado allí arriba, a
los cielos,
Fue introducido [en la sala en que]
los dioses estaban sentados a la mesa
(?).
Con diligencia [...(?)], saludaron
Al enviado de su poderosa hermana”

Los versos 12 a 24 se han perdido. En ellos, Nergal debe haber faltado al respeto a Namtar al no levantarse en el saludo protocolario, y por tanto, a la propia soberana del inframundo. Namtar debió haber amenazado a Nergal y éste se habría acobardado y, antes las posibles consecuencias de su acto, acudiría a Enki/Ea para pedirle consejo. Éste le aconseja que se afeite la cabeza para que no se le reconozca. Mientras tanto, Namtar informaba a Ereškigal, y así se retoma el poema:

“Vete [de parte (?)] de su hermana
(?), en infórmalos de mi decisión,
que es la siguiente:
“¿Dónde está [el dios q]ue no se puso
en pie an[te] mi [del]egado?
¡Enviádmelo para que yo le dé
muerte (ana mûti)! ¡Pues quiero
matarlo!”
Namtar, entonces, marchó a hablar
con los otros dioses.
Y éstos, habiéndolo convocado,
discutieron con él [...]
“Busca bien, y cuando hayas
encontrado al dios que no se puso en
pie ante ti,

¡Captúralo para llevarlo ante tu
ama!”
Y Namtar les pasa revista. El último
tenía la cabeza rapada.
“¡No reconozco al dios que no se
puso en pie ante mí!”
[Y mar]cha a [dar] su [in]forme (a
Éreškigal):
“[Señora, examiné a todos los
dioses,] les [pas]é revista.
[De todos ellos (?)], el último [tenía
la cabeza rapada];
¡Pero no reconocí [al dios que no se
puso en pie ante mí!]]”

[Éreškigal, entonces, abrió la boca y
tomó la palabra]
[Y dijo a] su [delegado]:

“[¡Está bien! ¡Cada mes (?) volverás
a buscarlo (!)]”

Los versos 41-42 son irreconstruibles, y el 43-44 parecen estar mal copiados.

Rev. Así lloraba (Nergal) ante Ea, su
“padre”:
“¡Cuando ella me [vea], no me dejará
con vida!”
“¡No [tengas] miedo, (respondió Ea):
te voy a dar una escolta de catorce
[guardias (?)]
Para que te acompañen [al Infierno]:
[...] [...], [...] fulminante,
Esbirro, Espía, Perseguidor (?), Asma
(?), [Epi]lepsi[a, Vértigo, Ataque,
Sonambulismo,]
Fiebre e Infección [...],
Que te [acompañarán en tu camino]”.
[Cuando lleg]ó ante la puerta de
Éreškigal,
Grita: “¡Portero, [ab]re tu puerta!
Quita el cerrojo para que entre:
¡He sido enviado a Éreškigal, tu
señora!”

El portero, entonces, fue a anunciarlo
a Namtar: “¡De pie, delante de la
puerta, hay un dios!”
“¡Vete y hazlo pasar, que entre!”
Y una vez que Namtar hubo salido y
lo vio, le ordena, lleno de dicha:
“[¡Espera (?)] ahí!”
Y va a decirle a su [señor]a:
“¡Señora, se trata de ese dios que en
meses precedentes resultó imposible
de encontrar, después de haberse
negado a ponerse en pie ante mí!”
“¡Hazlo entrar aquí (respondió ella):
[En cuan]to llegue [le] daré muerte!”
Y Namtar salió [a decirle a Nergal]:
“¡Entra entonces, mi señor!
¡(Pasa) a casa de tu hermana y recibe
lo que te corresponde!
¡[Entra], Nergal, te alegrarás de mi
recibimiento (!)]”

Los versos 64-66 se han perdido. En ellos, Nergal ordena a cada uno de los
integrantes de su séquito que bloqueen cada una de las puertas de acceso al lugar.

¡Él entonces sitúa [...] a la entrada
de la <segunda> puerta: [...]
En la tercera [...] en la cuarta: a
Fulminante;
En la quinta: a Esbirro; en la sexta: a
Espía; En la séptima: a Perseguidor;

En la octava: a Asma (?); en la
novena: a Epilepsia;
En la décima: a Vértigo; en la
undécima: a Ataque;

En la decimosegunda: a
 Sonambulismo; en la decimotercera:
 a Fiebre;
 ¡En la decimocuarta a Infección!
 Una vez llegado al patio central, aísla
 [...] (?)
 Y ordena a Namtar y a su personal
 que tengan las puertas abiertas (!):
 “¡Ahora (decía él) soy yo quien os
 acosa!”
 Una vez en el palacio, agarra a
 Éreškigal,
 Y, cogiéndola por la cabellera, la
 hace caer de su trono a tierra,
 Para cortarle la cabeza.
 “¡No me mates, “hermano” mío
 (decía ella)! ¡Tengo que decirte
 algo!”

¡Nergal, al oírla hablar así, baja las
 manos!
 Y ella, llorando y entre sollozos:
 “¡Conviértete en mi esposo (muti), y
 yo seré tu mujer!
 ¡Yo te haré entrar en posesión de la
 realeza del Infierno!
 ¡Te entregaré la Tablilla de la
 Sabiduría!
 ¡Tú serás el Señor y yo la Señora!”
 Nergal, después de escucharla decir
 esto,
 La toma en sus brazos y seca sus
 lágrimas:
 “¡Aquello que, desde hace meses,
 habías querido hacer conmigo,
 (Aquí está), ha sido ahora bella y
 magníficamente llevado a cabo!”.

Texto 6. *Nergal y Ereškigal*. Segunda versión (traducción de Bottéro y Kramer 2004: 454-465).

En esta segunda versión las primeras 15-20 líneas de un total de 30 que están mutiladas, según Bottéro y Kramer (2004: 453), reproducían un himno a la diosa Baba que no debe tener relación con el mito. Sin embargo, estos autores (2004: 454) se atreven a reconstruir las primeras 11 líneas en base a un paralelismo con la versión anterior. Se presenta así:

[Anu abrió la boca, tomó la palabra
Y dirige estas palabras a Kakka, su
correo:
“¡Kakka! Te voy a enviar al País sin
retorno,
Para que digas (lo siguiente) a
Éreškigal, la señora del infierno:
“¡Tú, tú no puedes ascender hasta
aquí arriba:
¡Por tanto, este año no vendrás!
¡Nosotros, nosotros no podemos
descender,
¡Y por tanto no descenderemos hacia
tu morada este mes!
Que venga, entonces, un delegado
tuyo:
Como postre, él recibirá todo lo que
te corresponde de este festín.
¡Todo lo que yo te entregue, él t]e [lo
transmitirá íntegramente]!”
Kakka, entonces, desciende la larga
escalera del Cielo
Y cuando lleg[a ante la puerta de
Éreškigal, (grita)]
“¡Ab[reme] la puerta, portero!”
“[Ent]ra, [Kakka, (respondió el
portero)]: La puerta te d[la la
bienvenida]”

Él, entonces, hizo cruzar al [divino]
Kakka [la primera puer]ta;
Le hizo cruzar la [segunda] puerta;
Le hizo cruzar [la tercera] puerta;
Le hizo cruzar la cuarta puerta;
Le hizo cruzar la quinta puerta;
Le hiz[o cruzar] la sexta puerta;
Y le hiz[o] cruzar la séptima puerta.
Una vez llegado al [vas]to patio de
Éreškigal,
Kakka se postra y be[sa] el suelo ante
ella,
Después de levanta y, con gallardía,
se dirige a ella:
“[Tu] padre Anu [me ha en]viado
para que te diga:
“¡Tú, tú no puedes ascender hasta
aquí arriba.
Por tanto, este año no vendrás!
¡Nosotros, nosotros no podemos
descender
Por tanto, no descenderemos hasta tu
morada este mes!
Que venga, entonces, un delegado
tuyo:
Como postre, él recibirá todo lo que
te corresponde de este festín.

Todo lo que yo le entregue, él te lo transmitirá íntegramente!”

Éreškigal, entonces, abrió la boca, tomó la palabra

Y dirige estas palabras a K[akka]:

“¡Oh, mensajero de Anu, nuestro padre, que llegas hasta nosotros,

¿Están bien (?) Anu, Enlil y Ea, dioses supremos?

¿Están bien (¿?) Nammu y Nanše (¿?), santas divinidades?

¿Está bien el esposo de la [S]eñora del Cielo?

¿Está bien Ninurta, todopoderoso en la Tierra?”

Y Kakka abrió la boca, tomó la palabra y dirige estas palabras a Ére[šk]igal:

“¡Anu, Enlil y Ea, dioses supremos, están bien!

¡[Nammu] y Nanše (¿?), <divinidades> santas, están bien!

¡El esposo de la Señora del Cielo está bien!

¡[Nin]urta, todopoderoso sobre la tierra, está bi[en]!”

[...] ¡Que tú también estés bien!”

[Éreškiga]l, entonces, abrió la boca, tomó la palabra y dirige estas palabras a Namtar, su paje:

“Nam[tar, mi paj]e, te envío [a la morada] de Anu, nuestro padre.

Sube la larga [escalera del cielo

Como postre, recibirás todo lo que me corresponde del festín].

Todo lo que Anu te en[tregue],

[Tú me lo transmitirás íntegramente]”

[Y Namtar subió la larga escalera del Cielo]

Se han vuelto a perder otras 15 líneas del texto. En ellas, Namtar, llegado al cielo, es saludado respetuosamente por los demás dioses, excepto Nergal, que se niega a inclinarse ante él. Probablemente Namtar hubiera ido a contárselo a la soberana, que entraría en cólera, aunque se desconoce. Tras comprender la falta que había cometido, Nergal va junto a Ea, a pedirle consejo, y así se retoma el texto:

[Ea abrió la boca, tomó la palabra y dirige estas palabras a Nergal]:

“[...]

[Cuando] Namtar llegó [...]

[...] el camino de [...]

[Todos los dioses], en un único movimiento, se in[clinaron ante] él,

[Hasta los dioses suprem]os, los amos de los destinos:

[Pues éste] detentaba los poderes, los poderes [de Éreškigal]

[Y de las divinidades] que residen en el Inf[ierno]!

¿Por qué te negaste a inc[linarte] ante él?

¡[Yo, sin embargo], no paraba de guiñarte el ojo!

Pero tú hacías que no me comprendías:

¡[Tú permanecías...], los ojos clavados en el suelo!”

Otras diez líneas perdidas en las que se narra la reprimenda de Ea y la posterior respuesta de Nergal, probablemente propone descender él mismo al infierno para arreglar la situación, algo que implica una reacción por parte de Ea irreconocible debido al lamentable estado del texto. Prosigue:

Una vez que hubo escuchado esto, Éa se dijo:

“[...] enviar”

Luego abrió la boca, tomó la palabra

Y dirige estas palabras a Nergal:

“¡Oh, viajero, si quieres recorrer ese camino (?), empuña, en principio, tu espada,

Entra en el bosque de los árboles-mes

Y corta ramas de mes, de “cedro blanco” y de enebro,

Corta ramas de kanaktu y de simbirru!”

[Nergal], cuando oyó esto, llevó su hacha consigo

Y desenvaina su machete: entra en el bosque de los mes

Y corta ramas de mes, de “cedro blanco” y de enebro,

Corta ramas de kanaktu y de simbirru. <Siguiendo las indicaciones (?) de> Éa, el Príncipe (?), fabrica un asiento:

(En vez) de chaparlo con plata, lo tiñe con yeso (?);

En vez de incrustarlo con cornalina, lo tiñe con [...];

En vez de chaparlo con oro, lo abigarra con de lêru y de kalguqqû;

En vez de incrustarlo con lapislázuli, lo tiñe con zagindurû.

Termina su trabajo y remata el asiento.

Éa le recuerda y le da los siguientes consejos:

“¡Oh, viajero, puesto que quieres [partir]...,

[Sigue bien (?)] todas las instrucciones [que yo te dé... (?)]

¡Si, una vez que llegues al Infierno, se te trae un asiento,

Niégate a sentarte en él!

¡Si un cocinero te trae pan, niégate a comerlo!

¡Si un cocinero te trae carne, niégate a consumirla!

¡Si un copero te trae cerveza, niégate a beberla!

¡Si te traen un pediluvio, niégate a mojar los pies en él!

Y si Éreškigal entra en el cuarto de baño

Revestida de [...]

Y te muestra su cuerpo [...]

No demuestres tu deseo, como hace un hombre ante una mujer.

Faltan otra docena de líneas en las que Nergal reacciona ante las instrucciones de Ea y, tras esto, se dirige al Inframundo, reconstruidas por Bottéro y Kramer (2004: 458).

[Nergal, entonces, se dirige hacia el
Infierno,
Hacia la Oscura Morada, la
residencia de Irkalla,
La morada de la que nunca salen
quienes entran en ella,
A través del camino de ida] sin
vuelta,
[Hacia la morada en la que aquellos
que a ella llegan] se ven privados de
luz,
[Subsistiendo sólo de hu]mus,
alimentados de tierra,
[Cubiertos, como pá]jaros, de una
vestimenta de plumas,
Envu[eltos] en las tinieblas, [sin ver
nunca el día],

[... lleno(s) (?)] de gemidos,
[...sollozando (?)] como tórtolas.
[Cuando llegó ante la puerta del
Inf]ierno,
El portero abrió la boca, [tomó la
palabra] y dirige estas palabras a
Nergal:
“¡[Oh viajero, espera ante (?)] la
puerta mientras voy a informar!”
[Y una vez dentro, el portero dijo a
Ereški]gal:
“[¡Señora!] ha llegado [u]n [viajero]
solli[tario]:
[No lo conozco (?)] ¿Quién lo puede
[identificar]?”

Otras tres líneas perdidas sobre el final de la presentación del portero, y otras tres al ordenar la reina a su paje que se presente ante el dios:

[“...] ¡yo lo identificaré!
[...]: yo miraré a través de la puerta
Y daré [mi informe] a la Señora (!)”
Namtar marchó entonces a observar a
Erra desde detrás de la hoja de la
puerta:
¡Su rostro palideció, como una rama
de tamarisco cortada,
E, igual que una astilla de ca[ña], sus
labios se ensombrecieron!
Él, entonces, regresó y le dijo a su
[Se]ñora:

“¡Señora! ¡C[uando] tú me enviaste a
casa de tu padre,
En el momento en que yo entré en el
patio de [Anu],
[Todos los dioses], respetuosamente,
se inclinaron ante mí!
¡[Se inclinaron] ante mí todos los
dioses, [excepto éste]!
¡Y ahora he aquí que él ha bajado al
Infierno!... “

Otras cinco líneas perdidas, no se propone nada para cubrirlas.

Éreškigal abrió entonces la boca,
tomó la palabra y dirigió estas
palabras a Namtar:

“¡Mi Namtar, sin ambicionar el poder
soberano,

Tu habrías tenido que subirte a (mi)
trono real

Y gobernar la “Vasta Tierra”
(infernol),

Y yo, yo habría hecho mejor
subiendo (en tu lugar), al Cielo de
Anu, mi padre, tomar parte en la
comida que él ofrecía,

Y beber la cerveza que él servía!

¡Vamos! ¡Namtar, trae a ese dios a
mi presencia!”

Él, entonces, le hizo cruzar la
primera puerta, la del portero;

Luego le hizo cruzar la segunda, la
de Kišar;

Luego la tercera, la de Endašurinma;

Luego la cuarta, la de Enuruulla;

Luego la quinta, la de Endukuga;

Luego la sexta, la de Endušuba;

Luego la séptima, la de Ennugigi;

Y Nergal entra en el vasto patio de
Éreškigal.

Se postra y besa el suelo ante ella (y
le dice):

“Tu padre, Anu, me ha enviado para
que comparezca ante ti.

Así, pues, ocupa tu lugar en ese trono
Y júzgame, asistida (?) por los
grandes dioses

Por los grandes dioses que viven en
el Infierno!”

Enseguida se le trae un asiento,

Pero se niega a sentarse en él.

Un cocinero le trae pan, pero se niega
a comerlo.

Un cocinero le ofrece carne, pero se
niega a consumirla.

Un copero le ofrece cerveza, pero se
niega a beberla.

Se le ofrece un pediluvio, pero se
niega a mojar sus pies en él.

Entonces, Éreškigal entra en el
[cuarto de b]año,

Revestida de [...],

[...] y le muestra [su cuerpo].

[Pero él] no [demuestra] su deseo,

¡[como hace un hombre ante una
m]ujer!

Tras esto, hay una laguna de diez líneas, en las que se explica cómo Nergal flaquea
ante la tentación de mantener relaciones con la soberana, y el texto se retoma cuando el
dios sucumbre ante sus deseos:

[Al oír (?)] esto, Nergal [...]

Pero ella, [habiendo entrado] en la
habitación [...],

[Se despoja (?)] de su vestimenta [y le muestra su cuerpo].

Él, entonces, [le muestra su deseo], como hace un h[ombre ante una mujer],

Y presos, [uno y otra], de una [mutua] pasión,

[¡Se precipitaron] sobre el lecho [con ardor]!

Durante un primer y un segundo día, [Éreškigal y Nergal/Erra] durmieron, entonces (juntos);

(Durante) [un tercer] y un cuarto día, (ocurrió) lo mismo;

Al igual que durante [un quinto] y un sexto día.

[Pero, cuando llegó el séptimo] día,

Nergal, no teniendo más [...]

Se retira [...] y dice a Éreškigal:

“¡Déjame (partir), hermana [mía] [...]

No te turbes [...]

Marcho, [pero volveré (?)] al Infierno!”

Ella, sin embargo, tenía su [rostro] ensombrecido [...].

[Nergal], entonces, [marchó] direc[tamente hacia la Puerta del Infierno]

Y dirige estas palabras a ... [al portero:

“[Éreškigal, tu s]eñora, [me ha encargado una misión]:

“¡Te envío, me] dijo, [al Cielo] de Anu, mi padre!”

Por eso yo tengo que [llevar] libremente este mensaje [... (?)]”

Y Nergal sube [la larga escalera del Cielo].

[Cuando llegó] ante la puerta de Anu, En[lil y Ea],

Éstos, [al verlo, dijeron]:

“¡Aquí está el “hij[o de Iš]tar (?)” [que regresa a nosotros!]

¡[Éreškigal] va a buscarlo [...]!

Ea, su padre, [ha debido de rociarlo] con Agua del P[ozo],

Y se ha quedado [calvo], bizco y deteriorado

Para que se (pueda) sentar (sin correr riesgos) <en> la asamblea plenaria de los dioses!”

Mientras, Éreškigal [...]

[Habiendo entrado (?)] en el cuarto de baño [...]

[...]

[...] su cuerpo [...]

Ella grita [...]

Su (¿) trono [...].

“[Rocía la Casa] con agua [pura...]

Ro[cía] la Casa con agua [pura...]

Rocí[a] la casa con agua [pura...]ç

[En compa]ñía (?) de dos muchachas, de los dioses X y Enmešara:

¡Rocía [...]!

¡[Pues el enviado] de n[uestro p]adre Anu, una vez que regrese,

Comerá [nuestro pan] y beberá nuestra [agua]!

[Namtar], habiendo, entonces, abierto [la boca], tomó la palabra

Y dirige <estas palabras> a Éreškigal, su señ[ora]:

“¡Este enviado de Anu, llegado a nosotros,
 Ha desaparecido antes de la aurora!
 Entonces, [Éreš]kigal lanza un grito terrible,
 Y, [desde] su trono, se arroja sobre el suelo:
 De sus ojos manaban las lágrimas,
 Por sus mejillas brillaban las lágrimas:
 “¡Erra (gritaba), “el esposo” que satisfacía mi voluptuosidad,
 Me ha abandonado antes de que yo me hubiese hartado de él!
 ¡Él, Erra, el “esposo” que satisfacía mi voluptuosidad, me ha abandonado
 Antes de que yo me hubiese hartado del placer que él me daba!”
 Namtar abrió la boca, tomó la palabra y dirige estas palabras a Éreškigal:
 “[Envíame a Anu (?)], tu padre, y yo capturaré a este dios,
 Yo me apoderaré de él por ti y él te volverá a besar!”
 [Éreškigal abrió entonces la boca], tomó la palabra
 Y dirige estas palabras a su paje Namtar:
 “V[et]e a la puerta de Anu, E[nli]l y Éa
 Y dirás a estos dioses lo siguiente, tú les repetirás esto:
 “¡Desde mi más tierna edad, cuando era pequeña,
 Nunca he conocido las danzas de los adolescentes
 Ni los brincos de las muchachas!

[Ese dios que] me habéis enviado y que me ha hecho el amor, ¡Ah, que pueda volver a dormir conmigo!
 ¡Volvédme a enviar para que sea mi “esposo” y quede conmigo día y noche!
 ¡Ahora, aquí me tenéis, mancillada e impura,
 Incapacitada para sentarme en el tribunal de los grandes dioses,
 De los grandes dioses que viven en el Infierno!
 Si no me lo enviáis,
 En virtud de los Poderes del Infierno, la Gran Tierra,
 Haré que los muertos suban a devorar a los vivos,
 ¡Y los muertos sobrepasarán en número a los vivos!”
 Y Namtar sube la larga escalera del Cielo: una vez llegado ante la puerta de Anu, Enlil y Éa,
 Éstos, al verlo, dijeron:
 “¿[Qu]é vienes a hacer aquí, Namtar?”
 “Me ha enviado vuestra [hij]a (dice él) para que, de su parte, os diga:
 “¡Desde mi más tierna edad, cuando era pequeña,
 Nunca he conocido las danzas de los adolescentes
 Ni los brincos de las muchachas!
 Ese dios que me habéis enviado y que me ha hecho el amor, ¡Ah, que pueda volver a dormir conmigo!

¡Volvédme a enviar para que sea
mi “esposo” y quede conmigo día y
noche!

¡Ahora, aquí me tenéis, mancillada e
impura,

Incapacitada para sentarme en el
tribunal de los grandes dioses,

De los grandes dioses que viven en el
Infierno!

Si no me lo enviáis,

<En virtud de los Poderes del
Infierno, la Gran Tierra>,

Haré que [los muertos] suban a
devo[rar a los vi]vos,

¡Y los muertos [sobrepasarán en
nú]mero [a los viv]os!”

Éa abrió, entonces, su boca, tomó la
palabra y dirige a Namtar las
siguientes palabras:

“[Entra], Na[mtar], en el pa[tio de
Anu,

Busca y llévate al dios que tú
reclamas (?)”

En el instante en que Namtar ent[ró]
e[n el patio de An]u,

Todos los [dioses], respetuosamente,
Se inclinaron ante él-

¡Se incl[inaron ante él los dioses del
Cielo y los dioses] de la Tierra!

[Él se dirige], en primer lugar, hacia
uno de ellos, pero no reconoció al
que buscaba;

Se [diri]ge hacia un segundo, hacia
un tercero, pero tampoco lo
reconoció...

Y Na[mtar] partió a decirle a su
Señora:

¡Señora, cuando me enviaste [a casa
de An]u, tu padre,

Yo, señora, sólo vi a [un dios cal]vo,
bizco y deteriorado [...],

Sentado en la Asamblea planeria de
los dioses!”

“Vete (respondió Éreškigal),
ap[odéra]te de él y tráemelo: ¡es él!

Su padre Éa lo ha debido rociar con
Agua del Pozo,

Y así lo ha convertido en calvo, bizco
y deteriorado [...]

¡[Él habrá ocupado su lugar] en la
Asamblea plenaria de los dioses!”

Namtar vuelve a subir la larga
escalera del Ci[elo]

Y cuando llega ante la puerta de Anu,
Enlil y Éa,

Éstos, al verlo, le dijeron:

“¿Qué vienes a hacer aquí,
Namtar?”. “Vuestra hija (respondió)
me ha enviado con la siguiente
orden:

“¡Apodérate de ese dios y tráemelo!”.

“¡Pues bien, Namtar, entra en el patio
de Anu, busca a tu culpable y
llévatelo!”

¡Él se dirige, en primer lugar, hacia
uno de ellos,

Pero no reconoció [al que buscaba]!

Se dirige hacia [un segundo, hacia un
ter]cero, con el mismo resultado;

[Hacia un cuarto, hacia un quinto],
con el mismo resultado]

Entonces Nergal abrió la boca, tomó
la palabra y [dirige] a Éa [las
siguientes palabras]:

“¡[...], Namtar, este enviado que ha
llegado hasta nosotros,

Debería beber un poco de nuestra
agua, tomar un baño y frotarse el
cuerpo con ungüento!

Faltan seis líneas más en las que Namtar reconoce por fin a Nergal y le invita a acompañarlo al inframundo. En el discurso consiguiente, es Ea quien habla a ambos:

“...¡Que él no arranque sus vestidos
[...]!

Erra, yo te voy a enviar de nuevo
[...]

Te mataré (?) [si...]

Namtar [...] tu misión [...]

Erra [...]

Te voy a enseñar todas las reglas de
la G[ran Tier]ra:

Cuando marches de aquí,

[...], lle[va] un asiento;

Lle[va un(a)...];

Lle[va un(a)...];

Lle[va un(a)...];

Lle[va un(a)...];

[Lleva...]

[...] combates (?)

[Lleva...] tu pecho (?).”

[Y Erra guard]a en su corazón [las
palabras de Éa].

[Él...] unta su cuerda y arma su arco,
Después [é]l desciende la [la]rga
escale[ra del Ci]elo.

Cuando ll[egó] ante la p[uer]ta de
Éreškigal:

“¡Á[breme] la puerta, Portero!”
(grita).

Pero el Portero colgó de la puerta el
asiento de Nergal,

Sin dejárselo llevar;

El segundo portero hizo lo mismo
con su [...];

El tercero con su [...]

El cuarto con su [...]

El quinto con su [...]

El sexto con su [...]

Y el séptimo con su [...].

Entonces, él entra en el vasto patio de
Éreškigal,

Se dirige hacia ella sonriendo

Y la coge por su mantón.

¡La [hizo bajar (?)] de [su trono],

Estrechándola por sus rizados
cabellos,

Con todo el am[or] que él, en su
c[ora]zón, sentía por ella!

¡Y presos otra vez, uno y otra, de una
pasión mutua,

Se precipitaron con [ardor] sobre el
lecho!

¡Durante un primer y un segundo día,
la reina [Éreškigal y Er]ra durmieron
juntos!

¡Durante un tercer día, lo mismo!

¡Lo mismo que durante un cuarto
d[ía]!

¡Lo mismo que durante un quinto
d[ía]!

¡[Durante un sexto día], lo mismo!

[Y cuando] llegó [el séptimo día],

[Anu abrió la bo]ca, tomó la palabra
Y dirige estas palabras [a su paje
Kakka]:
“[Kakka], te voy a enviar [al País sin
retorno],

[A la morada de Éreškigal que habita
en el Infierno, para que le digas:
“¡Que [este dios] que yo te envié,
[quede contigo] para siempre!
[...] desde lo Alto
[...] desde lo Bajo...”

Faltan unas 12 líneas finales en las que Anu termina su discurso y se da un colofón adecuado a la historia. Probablemente habría también algún título o dedicatoria final (Bottéro y Kramer 2004: 465).

Texto 7. *La muerte de Urnamma*. Selección de fragmentos traducidos por el autor del texto en inglés de Zwitser (2017: 82-83).

Primer fragmento sobre el viaje de Urnamma hacia el Inframundo:

El rey estaba sentado en su [burro], el burro que fue enterrado con él,
Ur[namma] estaba <sentado> en su burro, [el burro que fue enterrado con él],
El [...] de la tierra fue girado con él, la dignidad de la tierra fue cambiada.
El camino hacia el Kur es un sendero desolado.
Con el carro con el que el rey fue enterrado, avanzó las curvas del camino,
Con el carro con el que Urnamma fue enterrado, avanzó las curvas del camino.
Le ofreció regalos a los siete guardianes del Kur,
A los reyes famosos que murieron
Los muertos Išib, Lumah y Nindingir, que habían sido elegidos por el oráculo.
Se anunció la llegada del rey a la gente, y un tumulto surgió en el Kur
Se anunció la llegada de Urnamma a la gente, y un tumulto surgió en el Kur.
El rey sacrificó bueyes y muchas ovejas.
Urnamma se sentó con ellos en un gran banquete.
La comida del Kur es amarga, el agua del Kur es salobre,
El pastor fiel, su corazón sabía los ritos del Kur,
El rey sacrificó las ofrendas del Kur,
Urnamma sacrificó las ofrendas del Kur,
Bueyes perfectos, ovejas perfectas, y las ovejas gordas que le habían traído

En el fragmento siguiente se presentan ejemplos de las ofrendas realizadas por el rey difunto Urnamma:

Una cantimplora de varios colores, desgastada [...(?)]
A Nergal, Enlil del inframundo;
El pastor Urnamma ofreció en su palacio
Un arco largo, una (?) encornada, una cantimplora para la lucha, un maravilloso [...], una maza de mando,

Una lanza, una bolsa de cuero en un equipo de batalla y una maza llamada
La Furia de An,
Un escudo que está instalado en el suelo llamado El Brazo del Valor,
Un hacha de batalla llamada La Querida de Ereškigal,
A Gilgameš, lugal del Inframundo,
El pastor Urnamma ofreció en su palacio
Un [...] contenedor en el que se pone aceite, una copa Šagan perfectamente
moldeada.

Texto 8. *La visión del Inframundo de un príncipe* (traducción de Lara 1984: 411-414).

(...) Ereškigal durante la noche se le apareció en un sueño y le dijo: “Veo tu primer sacrificio: quiero atender bien tus plegarias y hacerte ver lo que tú deseas (...)”

Kumma se despertó, gimió como una paloma, lloró (...) y deseó que su sueño se repitiese. Nuevamente, y hacia Ereškigal, levantó sus manos en plegaria, y delante de su esposo Nergal, el rey de los Infiernos, se derramaron (sus) lágrimas.

Kumma habiéndose acostado contempló en su sueño una visión nocturna: “Yo (...) del lugar en que estaba retenido, vi el terrible esplendor (...).

Vi a Namtar, el visir del mundo inferior, el que establece las leyes; ante él estaba un hombre (que) sujetaba el pelo de su cabeza en su (mano) izquierda, mientras en su derecha sujetaba una espada.

Namtartu, su concubina, estaba provista con la cabeza de un *kuribu*, (sus) manos (y sus) pies eran humanos. El dios de la muerte estaba provisto con la cabeza de un dragón; sus manos eran humanas, sus pies eran (...).

El malvado Shedu tenía cabeza (y) manos de hombre; su tocado era una tiara; sus pies eran los de un pájaro A-GI; con su pie izquierdo pisaba encima de un cocodrilo. Alluhappu tenía la cabeza (de) un león, cuatro manos y pies humanos.

Mukil-reš-lemutti (tenía) la cabeza de un pájaro; sus alas estaban abiertas en el momento de volar de un lado a otro; sus manos (y) pies eran humanos. Humut-tabal, el barquero del más allá, (tenía) la cabeza (del) pájaro Zu; sus cuatro manos (y) pies (...).

(Eremu) (tenía) la cabeza (de) un buey, cuatro manos (y) pies humanos. El malvado Utukku (tenía) la cabeza (de) un león, manos (y) pies (del) pájaro Zu. Shulak, (parecido) a un león normal, estaba de pie sobre sus patas traseras.

Mamit (tenía) la cabeza (de) una cabra, manos (y) pies humanos. Nedu, el portero del Mundo Inferior, (tenía) la cabeza (de) un león, manos humanas, pies (de) un pájaro. Mimma-Lemnu (tenía) dos cabezas; una cabeza (era) la de un león; la otra (...)

(...)ra (tenía) tres patas; las dos delanteras eran (las de) un pájaro, la de atrás era (la de) un buey; estaba rodeado de un resplandor pavoroso. De

dos dioses (de los cuales) yo no conozco los nombres, uno (tenía) la cabeza, las manos (y) los pies (del) pájaro Zu; en (su) mano izquierda (...).

El otro estaba provisto con una cabeza humana, el tocado era una tiara; en su (mano derecha) llevaba una maza; en su izquierda, ante él, (...). En total, estaban presentes allí quince dioses. Yo los vi, yo les supliqué.

Un hombre (también se hallaba allí); su cuerpo estaba negro como la pez; su cara era como (la del) pájaro Zu; estaba vestido con un manto rojo, en su (mano) izquierda llevaba un arco, en su derecha sostenía una espada (y) con el pie izquierdo pisaba en el suelo una serpiente.

Cuando moví mis ojos (vi que) el esforzado Nergal estaba sentado sobre un trono real; su tocado era la corona de la realeza, en sus dos manos sujetaba dos furiosas mazas, (cuyas) dos cabezas (...).

(...) eran abatidos; desde (...) de sus brazos. Un relámpago brilló (entonces). Los Anunnaki, los grandes dioses, estaban inclinados a derecha (e) izquierda.

El mundo inferior estaba lleno de terror. Ante el Hijo del Príncipe había un silencio total (...); me cogió por las mechas de mis cabellos y me tiró ante él.

Al verle, mis piernas se pusieron a temblar. Su terrible resplandor me lanzó contra tierra. Besé los pies de su gran divinidad cuando me incliné. Cuando me levanté me miró sacudiendo su cabeza.

Con un fiero grito me chilló furiosamente a modo de una tormenta rabiosa; el cetro, insignia de su divinidad, que está lleno de terror, como una víbora,

lo tiró contra mi con la intención de matarme. Pero Išum, su consejero, el intercesor, el que perdona la vida, que ama la verdad, y así sucesivamente, dijo: “¡No mates a (ese) hombre, poderoso rey del Mundo Inferior,

para que los súbditos de todo el país oigan alguna vez la alabanza de tu gloria!”. El corazón del todopoderoso, del omnipotente, del que vence a los malvados, lo apaciguó como el agua clara de un pozo.

Nergal (entonces) profirió estas palabras: “¿Por qué menospreciaste a mi adorada esposa, la Reina del Mundo Inferior?

(Si ella consiente) y a su gloriosa orden, que no debe ser alterada, que Biblu, el verdugo del Mundo Inferior, (te haga llegar) entregándote a Lugalsula, el portero, para que éste pueda conducirte afuera, a través de la puerta de Ištar-Aya.

Si tú no me olvidas y no me abandonas, yo no impondré contra ti mi sentencia de muerte. (En caso contrario) y bajo la orden de Šamaš que (los dioses) te den a un mismo tiempo desórdenes, revueltas y revoluciones, y que el tumulto desencadenado de las naciones te impida (para siempre) gozar del sueño.

Este espíritu de la muerte, que has visto en el Mundo Inferior, es el del famoso pastor a quien mi padre (Ašur), el rey de los dioses, le concedió todo lo que él hubo deseado.

Es el de aquel que alimentó a todos los países del Este al Oeste como (...) y a todos los gobernó.

De él, a quien Ašur, a la vista de su sacerdocio (le confió) la celebración del sagrado festival del Templo-del-Año-Nuevo de los campos, donde él creó un lujuriente jardín, imagen del Líbano (...),

para quien (ha sido decretado) que los dioses Yabru, Humba (y) Naprušu protegieran su persona, preservaran su semilla, salvaran su ejército (y) su campamento y que ningún (enemigo) sobre su carro no pudiera acercársele en el curso del combate.

(Pero este otro), tu procreador, el eminente, el experto en (todas las) cuestiones, dotado de amplio entendimiento, grande y sabio en espíritu y que escrutó los planos de la cohesión de la tierra

(¿por qué) cerró su mente a sus palabras, violó lo prohibido y pisoteó lo consagrado? Sin tardanza, el resplandor de su majestad os aterrorizará (y os destinará) a la nada.

¡Que esta palabra quede en vuestros corazones (clavada) como una espina! Ve (de vuelta) a las regiones superiores, hasta que yo me acuerde (otra vez) de ti”. Así me habló

y yo me desperté. Su corazón latía (por el cansancio) como un hombre que ha derramado sangre, que vaga solo por el pantano (y) a quien un alguacil ha dominado,

o como un joven verraco, hace (poco) tiempo adulto, que ha montado a su compañera, cuyo ardor le surge por todas partes, expulsa porquería por su boca y trasero.

Sollozando una lamentación él exclamó: “¡Desdichado! ¡Ay de mí!” (Y después) volando hacia la calle como una flecha, él embuchó el polvo del camino (y) del mercado con su boca, mientras seguía haciendo sonar su pavoroso grito: “¡Desdichado! ¡Ay de mí!”.

“¿Por qué has decretado esto para mí?” Gritando (así) alababa conmovedoramente, ante los súbditos de Ašur, el valor de Nergal (y) de Ereškigal, que habían venido en ayuda de este príncipe.

Y como aquel escriba que había aceptado previamente sobornos, cuando ocupó el puesto de su padre, debido al claro entendimiento que Ea le había concedido,

él consideraba en su corazón las palabras de alabanza, hablando de este modo para sus adentros: “Para que los pactos con el mal no se acerquen a mí, no presionen sobre mi,

llevaré a cabo los actos que Nergal ha ordenado”. Él salió afuera y lo repitió al palacio diciendo: “Esto será mi expiación”.