

Piotr Goniszewski¹

OBRAZ ŚWIATA PODZIEMNEGO W ŚWIETLE WYBRANYCH MITÓW MEZOPOTAMSKICH

Streszczenie

Artykuł ten przedstawia wyobrażenia mieszkańców Mezopotamii o świecie podziemnym w wybranych mitach w języku sumeryjskim (*Zejsście Inany do świata podziemnego*) i akadyjskim (*Zejsście Ishtar do świata podziemnego; Nergal i Ereszkigal i Sen księcia Kummy*). Obraz krainy umarłych zawarty w pismach sumeryjskich został przejęty i rozwijany w tradycji akadyjskiej. Według wierzeń mieszkańców Mezopotamii miejsce, gdzie po śmierci udawali się zmarli, było położone pod powierzchnią ziemi i praocceanem wód. Swoim wyglądem przypominało starożytne sumeryjskie miasto, co odzwierciedlało urbanistyczną mentalność mieszkańców Międzyrzecza. Należało pokonać rzekę, która prawdopodobnie nawiązywała do systemów irygacyjnych, i przekroczyć bramy, by dostać się do mrocznego *polis*, w którego centrum znajdował się pałac-świątynia. Świat podziemny okryty był mrokiem i wszechobecnym pyłem. Ludzie po śmierci wiedli bierną egzystencję, często porównywaną do snu. W krainie umarłych obecne były te same struktury społeczne co na ziemi. Królowie, notabie, kapłani zachowywali swoją pozycję i ich stan był nieco lepszy od kondycji zwykłych zmarłych. Los człowieka po śmierci można było poprawić poprzez godny pochówek i regularne ofiary. Śmierć była stanem wiecznym, jedyny kontakt ze światem żywych zapewniała praktyka nekromancji oraz fakt nawiedzania bliskich w przypadku zaniedbywania ofiar. Zaświaty zamieszkiwał ogromny panteon bóstw i hybrydalnych istot, na którego czele stała mroczna para, bogini Ereszkigal i bóg Nergal. Bogowie nieba i ziemi nie mieli władzy nad tą częścią kosmosu, ich także obowiązywały surowe prawa krainy umarłych.

Słowa kluczowe: Stary Testament, Mezopotamia, mitologia, świat podziemny, teologia religii

¹ Dr Piotr Goniszewski, teolog, adiunkt w Katedrze Teologii Biblijnej i Historii Kościoła Instytutu Nauk Teologicznych Uniwersytetu Szczecińskiego. Zainteresowania badawcze: socjoretoryka, hebrajskie Ewangelie, judaistyka, buddyzm; ORCID: 0000-0002-1090-9846. Adres do korespondencji: 70-344 Szczecin, ul. Chodkiewicza 1/13, e-mail: piotr.goniszewski@usz.edu.pl.

Abstract

THE IMAGE OF THE NETHERWORLD WORLD IN SELECTED MESOPOTAMIAN MYTHS

This article presents the ideas of the inhabitants of Mesopotamia about the Netherworld in selected myths in the Sumerian language (*Descent of Inana into the Netherworld*) and Akkadian (*Descent of Ishtar into the Netherworld*; *Nergal and Ereshkigal* and *The Dream of Prince Kamma*). The image of the land of the dead contained in the Sumerian scriptures was taken over and developed in the Akkadian tradition. According to the beliefs of the inhabitants of Mesopotamia, the place where the dead went after death was located below the surface of the earth and the ancient ocean. It resembled an ancient Sumerian city, which reflected the urban mentality of Mesopotamia. People after death lead a passive existence often compared to sleep. The same social structures as on earth were present in the land of the dead. Kings, notables, priests kept their position and their condition was slightly better than that of ordinary dead. The fate of man after death could be improved by a dignified burial and regular sacrifices. Death was an eternal condition, the only contact with the dawn of the living ensured the practice of necromancy and the fact of haunting loved ones in the event of neglect of victims. The underworld was inhabited by a huge pantheon of deities and hybrid beings, headed by a dark couple, the goddess Ereshkigal and the god Nergal. The gods of heaven and earth did not have power over this part of the cosmos, and they were also bound by the strict laws of the land of the dead.

Keywords: Old Testament, Mesopotamia, mythology, the Netherworld, theology of religion

Wstęp

Kultura mezopotamska pozostawiła po sobie ogromną spuściznę tekstów zapisanych pismem klinowym; są to zarówno dzieła literackie, religijne, kultyczne, jak i dokumenty prawne czy ekonomiczne. Zainteresowania mieszkańców Mezopotamii rozciągały się na wszystkie dziedziny życia. Do obecnych czasów dotrwał szereg utworów literackich, których tematem był tajemniczy świat podziemny, miejsce gdzie po śmierci musiał udać się każdy człowiek. Przedmiotem analizy w niniejszym artykule będzie siedem wybranych tekstów o charakterze mitologicznym z bogatego dziedzictwa sumeryjskiego i akadyjskiego. Sumeryjskim tekstem, który zostanie omówiony będzie *Zejsście Inany do świata podziemnego*; z dorobku kultury akadyjskiej przeanalizowane będą trzy utwory: *Zejsście Ishtar do świata podziemnego*, *Nergal i Ereszkigal* oraz *Sen księcia Kummy*. Po informacjach historyczno-krytycznych, dotyczących prawdopodobnego autorstwa i daty powstania, każdy z mitów zostanie streszczony, po czym omówione będą zagadnienia związane z obrazem świata podziemnego. Analityczne przyjrzenie się sumeryjskim i akadyjskim tekstom mitologicznym, opisującym świat podziemny, pozwoli na uchwycenie i bliż-

sze poznanie tła kulturowego Starego Testamentu, w którym rozwijała się idea *szeolu*². Problematyka mezopotamskich wyobrażeń nt. Zaświatów (oraz ich wpływ na idee starotestamentalne) omawiana już była w literaturze polskiej, m.in. w monografii P. Nicko-Stępień³ oraz artykule J. Lemańskiego⁴. W niniejszym studium autor dokona bardziej analitycznego przeglądu wybranych mitów sumeryjskich i akadyjskich.

1. Zejście Inany do świata podziemnego

Pierwszym z przeanalizowanych mitów będzie sumeryjski utwór *Zejście Inany do świata podziemnego*. Jest to może najbardziej reprezentatywny tekst literacki kultury mezopotamskiej, który porusza temat krainy umarłych, dlatego też będzie tutaj streszczony i przeanalizowany. Sumeryjska wersja tego mitu została zrekonstruowana z wielu fragmentów pochodzących z pierwszej połowy II tysiąclecia przed Chr., jednakże sam utwór spisany został najprawdopodobniej pod koniec III tysiąclecia przed Chr. za czasów III dynastii z Uri⁵. Mit ten powstał zapewne jeszcze w okresie wczesnodynastycznym (ok. 2900–2334 r. przed Chr.) i był przekazywany w tradycji ustnej⁶. Istnieje także wersja akadyjska, wykazująca pewne różnice względem sumeryjskiej, ale zostanie ona omówiona w dalszej części artykułu⁷.

Utwór *Zejście Inany do świata podziemnego* opowiada o tym jak bogini Inana⁸ zeszła do świata podziemnego celem przejęcia władzy nad tą częścią kosmosu. Sama Inana swój powód przybycia do świata umarłych tłumaczy, podstępnie, chęcią uczestniczenia

2 Najpełniejsze omówienie koncepcji *szeolu* w Biblii hebrajskiej zawiera monografia: Philip S. Johnston, *Cienie Szeolu. Śmierć i zaświaty w biblijnej tradycji żydowskiej* (Kraków: Wydawnictwo WAM, 2010); zobacz również: Janusz Lemański, „Sprawisz, abym ożył!” (Ps 71,20b). Źródła nadziei na zmartwychwstanie w Starym Testamencie (Szczecin: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, 2004).

3 Paulina Nicko-Stępień, *Mezopotamski świat podziemny i jego wpływ na koncepcję biblijnego Szeolu* (Wrocław: TUM, 2017).

4 Janusz Lemański, „Hebrajski Szeol na tle wyobrażeń eschatologicznych sąsiednich kultur”, *Scripta Biblica et Orientalia* 3 (2011): 67–97.

5 Uri to sumeryjskie brzmienie nazwy miasta Ur. Okres panowania III dynastii z Uri (ok. 2112–2004 r. przed Chr.) jest zwany „złotym wiekiem” kultury sumeryjskiej. W tym czasie została spisana ogromna ilość utworów literackich, od tekstów religijnych po dydaktyczne czy prawne. Szerzej na temat tego okresu historycznego: Marc Van De Mieroop, *Historia starożytnego Bliskiego Wschodu. Ok. 3000–323 p.n.e.* (Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego 2008), 75–86; Georges Roux, *Mezopotamia* (Warszawa: Dialog, 2006), 139–153.

6 Więcej o okresie wczesnodynastycznym: Van De Mieroop, *Historia*, 43–63; Roux, *Mezopotamia*, 110–127.

7 Na temat relacji tych dwóch wersji mitu: Dina Katz, „How Dumuzi Became Inanna’s Victim: On the Formation of «Inanna’s Descent»”, *Acta Sumerica* 18 (1996): 93–103.

8 Inana (akadyjska Ishtar) jest najważniejszym żeńskim bóstwem w panteonie mezopotamskim. Jest boginią miłości, wojny i gwiazdy Wenus. Uważana jest według różnych przekazów za córkę boga Ana lub Nanny, Enlila czy też Enkiego. Czczona była w wielu miejscowościach Sumeru (prawdopodobnie była to pierwotnie niezależna bogini), a listę jej sanktuariów dostarcza omawiany mit w swoim prologu. Najważniejszym sanktuarium było Uruk ze świątynią Eana. Jej kult sięga czasów protohistorycznych, np. w okresie Dżamdat Nasr (ok. 3150–2900 r. przed Chr.) odnaleziono wykutą w marmurze głowę kobiety, którą niektórzy utożsamiają z Inaną; Roux, *Mezopotamia*, 73. Na temat Inany: Jeremy Black, Anthony Green, *Słownik mitologii Mezopotamii* (Katowice: Książnica, 1998), 87–89; Ivan Hrusa, *Ancient Mesopotamian Religion. A Descriptive Introduction* (Münster: Ugarit-Verlag, 2015), 51–54.

w obrzędach pogrzebowych Gugalany, męża jej siostry, władczyni tej części świata – Ereszkigal⁹. Bogini przybywa do wrót podziemi, odziana w strój pełen boskiej chwały, i wzywa dumnie odźwiernego Neti, aby ją wpuścił. Ten niezwłocznie udaje się do swojej pani i informuje ją o przybyciu siostry. Ereszkigal odkrywa prawdziwy powód przybycia Inany i każe Netiemu potraktować wyniosłą boginię zgodnie z prawami, jakimi rządzi się świat umarłych. Odźwierny przeprowadza ją przez siedem bram, przy każdej pozbawiając części boskiego stroju. Przy siódmej bramie Neti obdziera boginię całkowicie z jej szaty.

Inana stoi całkowicie naga przed tronem Ereszkigal, gdzie siedmiu sędziów świata podziemnego Anunna wydaje wyrok śmierci. Dopiero biorąc pod uwagę dumę, wyniosłość, potęgę i wojowniczy charakter bogini Inany można w pełni zrozumieć ciężar i sugestywność tekstu opisującego upokorzenie i wyrok na boginię:

Potem, kiedy jej odzież zabrano,
kiedy (w ukłonie) nisko pochyloną
zaprowadzono ją (przed Ereszkigal),
jej siostra pociągnęła ją w dół do swego tronu,
(sama) zasiadła na tronie¹⁰.

Po wydaniu wyroku Ereszkigal uśmierca Inanę, a jej ciało zostaje powieszona na haku. W tym czasie posłanka bogini Inany, zwana Ninszubur, udaje się, zgodnie z poleceniem swojej pani, danym przed zstąpieniem do podziemi, do trzech wielkich bogów: Enlila¹¹ w Nibru, Nanny¹² w Uri i Enkiego¹³ w Eridu. Prosi ich kolejno o pomoc w sprawie Inany. Enlil i Nanna odmawiają, stwierdzając, że Inana sama jest sobie winna przez swoją nieopanowaną żądzę władzy oraz, że prawa świata podziemnego nie mogą być złamane. Dopiero Enki, znany ze swojej dobroczynności, decyduje się jej pomóc. Stwarza z brudu paznokci dwie istoty *kurgarra* oraz *galaturra*. Daje im ziele i wodę życia oraz wskazania, co mają uczynić, aby otrzymać ciało zmarłej Inany. Dwie istoty udają się do świata podziemnego, gdzie w pałacu bogini Ereszkigal, zgodnie z radą Enkiego, pocieszają chorą boginię. Za akt współczucia Ereszkigal obiecuje spełnić ich życzenie. Ci proszą o wydanie ciała Inany. Za sprawą zieleń i wody przywracają boginię ponownie do życia.

9 Kult Ereszkigal jest poświęcony od czasów III dynastii z Uri. Na temat tej bogini: Black, Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, 68; Nicko-Stępień, *Mezopotamski świat podziemny*, 55–58.

10 Krystyna Sarzyńska, *Mity sumeryjskie* (Warszawa: Agade, 2000), 91.

11 Enlil (akadyjskie Ellil) jest jednym z trzech najważniejszych bogów w panteonie mezopotamskim, jego domeną jest atmosfera. Jest władcą Sumeru i całego świata oraz jest odpowiedzialny za mianowanie królów. Black, Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, 67; Hrusa, *Ancient Mesopotamian Religion*, 41–43.

12 Nanna-Suen (akadyjskie Sin), syn Enlila, bóg księżyca, głównym miejscem kultu było sanktuarium Ekisznuł w Uri. Black, Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, 133–134; Hrusa, *Ancient Mesopotamian Religion*, 46–48.

13 Enki (akadyjskie Ea), obok Anu i Enlila, najważniejszy bóg sumeryjski. Jest bogiem wody słodkiej, mądrości i wróżbiarstwa. Jest bóstwem dobroczynnym, w wielu mitach widzimy go pomagającego innym bogom oraz ludziom, np. to właśnie Enki ostrzegł Ziusudre (sumeryjski Noe) przed planowanym potopem. Na temat tego bóstwa: „Enki”, w: Black, Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, 65–66; Hrusa, *Ancient Mesopotamian Religion*, 43–46.

Jednak dramat utworu nie kończy się w tym momencie. Pomimo tego, że Inana została wskrzeszona, musi wskazać kogoś, kto zajmie jej miejsce w świecie podziemnym. W powrocie do świata żywych towarzyszy jej grupa demonów zwanych *galla/gallu*¹⁴, których zadaniem jest schwytanie zastępcy bogini. Posłanka Niszubur oraz bóstwa Szara i Lulal dzięki oddaniu czci Inanie unikają zejścia w jej zastępstwie do krainy umarłych. Gorszy los spotyka małżonka bogini, Dumuziego¹⁵, który nie oddaje hołdu swojej partnerce. Inana wskazuje na swojego męża jako tego, który w jej miejsce zstąpi do świata umarłych. Bogini przytacza dokładnie te same słowa wyroku śmierci, jakie zostały skierowane do niej samej przez Ereszkigal:

(Inana) spojrzała na niego,
a było to spojrzenie śmierci,
Ona wymówiła przeciw niemu jedno słowo,
a było to słowo wściekle,
Dodała do tego krzyk potępienia¹⁶.

Powtórzenie to¹⁷ podkreśla, że na Dumuziego spada dokładnie ten wyrok, który był udziałem Inany. Dumuzi, w zastępstwie swojej małżonki, musi umrzeć. Demony *galla* rzucają się, aby porwać boga. Przerażony Dumuzi błaga boga słońca i sprawiedliwości Utu¹⁸ o pomoc. Ten przemienia go w węża, dzięki czemu Dumuzi ucieka. W tym momencie treść tekstu jest w kilku miejscach nieczytelna, jednak zakończenie mitu informuje, że Dumuzi nie będzie wiecznie skazany na pobyt w zaświatach. Przez pół roku w krainie umarłych będzie przebywał on sam, ale drugą połowę wzięła na siebie jego siostra o nieznanym imieniu.

Istnieje także inna wersja zakończenia tego mitu, która wyjaśnia pewne kwestie. Wersja ta zaczyna się w momencie, kiedy demony *galla*, nie znajdując zastępcy Inany, postanawiają przybyć do Unug¹⁹, by zabrać ją z powrotem do podziemi. Inana przestraszona wydaje im swojego męża Dumuziego. Demony w brutalny sposób atakują boga. Podobnie jak w pierwszej wersji, tak i tutaj, Dumuzi błaga Utu o pomoc. Ten przemienia go w węża. Dumuzi uchodzi napastnikom i ukrywa się w zagrodzie u swojej siostry

14 Black, Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, 73; Nicko-Stępień, *Mezopotamski świat podziemny*, 65–66.

15 Dumuzi (biblijny Tammuz) jest prawdopodobnie bogiem, który powstał w wyniku scalenia kilku lokalnych bóstw. W zasadzie jest bogiem odpowiedzialnym za stada, opiekunem pasterzy i w takiej postaci występuje w micie opowiadającym o jego konflikcie z bogiem kanałów, rolnictwa Enkimdu, co odzwierciedla częste konflikty na Bliskim Wschodzie pomiędzy pasterzami, koczownikami, a rolniczą ludnością osiadłą. Dumuzi także jest bogiem związanym ogólnie z vegetacją, urodzajem i odradzaniem przyrody, które zapewniał rytuał świętych zaślubin z boginią Inaną: „Dumuzi”, w: Jeremy Black, Anthony Green, *Słownik mitologii Mezopotamii* (Katowice: Książnica, 1998), 62–63; Roux, *Mezopotamia*, 83.

16 Sarzyńska, *Mity sumeryjskie*, 97.

17 Powtórzenia, często nawet dużych partii tekstu, przede wszystkim w dialogach, są cechą charakterystyczną literatury sumeryjskiej i akadyjskiej.

18 Utu (akadyjskie Szamasz) jest bogiem słońca, ale także bogiem sprawiedliwości i prawa: Black, Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, 217–219; Hrusa, *Ancient Mesopotamian Religion*, 48–49.

19 Unug to sumeryjskie brzmienie nazwy Uruk.

Gesztinany. *Galla* rozpoczynają poszukiwania uciekiniera. Postanawiają udać się do jego siostry. Kiedy trafiają do Gesztinany, torturami starają się wymusić wydanie jej brata. Gesztinana pozostaje jednak nieugięta. Nie zdaje się to jednak na wiele. Dumuzi zostaje odnaleziony. Bogini dobrowolnie postanawia co pół roku zastępować swego brata w krainie umarłych, na co Inana, jak wynika z pierwszej wersji zakończenia mitu, wyraża zgodę.

Tak przedstawia się najważniejszy sumeryjski mit mówiący o świecie podziemnym, dający bardzo sugestywny i bogaty w szczegóły obraz królestwa śmierci. W utworze tym pojawia się kilka bóstw związanych z tą częścią kosmosu. Na pierwszym miejscu, władczyni tej krainy, Ereszkigal. Jako jej mąż wymieniany jest bóg Gugalana, który według słów Inany, już nie żyje. Pojawia się odźwierny Neti, a także trybunał siedmiu sędziów świata umarłych Annunaki, którzy w obecności Ereszkigal wydają wyrok, zatwierdzony i wykonany przez samą królową. Mit, jako mieszkańców świata podziemnego, wymienia także demony *galla*, których opis jest bardzo wymowny:

(demony były istotami), które nie znały pożywienia, nie znały wody,
nie spożywały (ofiar) z nasypanej mąki,
nie piły libacyjnej wody,
nie wyciągały ręki po datek, (ani) po podarek,
nie napełniały rozkoszą łona swej małżonki (...),
nie całowały dziecka (...),
odciągały małżonkę z łona mężczyzny,
porywały dziecko z kolan mężczyzn,
uprowadzały synową z domu teścia²⁰.

Ta charakterystyka, w zestawieniu z brutalnym atakiem na Dumuziego, wskazuje, że *galla* były istotami wyjątkowo nieprzyjaznymi, złośliwymi i pełnymi niepohamowanej agresji. Charakterystyka *galla* nasuwa skojarzenie z *giddim*, duchem zmarłego, który, pozbawiony właściwego pochówku i należnej czci, nękał żywych. Wydaje się, że niejasność takich kwestii dobrze oddaje świadomość Sumerów co do tajemniczości oraz pewnej niedostępności świata umarłych. Według mitu *galla* były odpowiedzialne za odprowadzanie zmarłych do świata podziemnego.

Mit krainę umarłych umieszcza pod ziemią, nie precyzując dokładniej jej lokalizacji:

Moja pani opuściła niebiosy, opuściła ziemię,
zeszła do świata podziemnego.

W tekście sumeryjskim występuje w tym miejscu termin *kur*²¹, który oznacza „ziemia”, „góry”. Jest to najczęstsze określenie świata podziemnego występujące w literaturze sumeryjskiej. Do pałacu Ereszkigal prowadzi siedem bram, przy czym należy

20 Sarzyńska, *Mity sumeryjskie*, 95.

21 ETCSL c.1.4.1 (numeracja ETCSL: c – transkrypcja z sumeryjskiego; t – tłumaczenie angielskie; poszczególne cyfry określają typ i miejsce tekstu w klasyfikacji): *The Electronic Text Corpus of Sumerian Literature*.

pamiętać, że liczba siedem już dla Sumerów była liczbą świętą. Bramy prowadzą do pałacu, do którego wkracza się przez drzwi zwane *ganzer*. Tam swój tron ma Ereszkigal, tam też zasiada siedmiu sędziów Anunna. Obraz świata podziemnego, jaki wyłania się z treści tego mitu, odzwierciedla urbanistyczną kulturę Sumerów. Królestwo Ereszkigal jest przedstawiane na wzór sumeryjskiego miasta-państwa.

Utwór przedstawia też prawa, jakimi rządzi się świat podziemny. Przede wszystkim podkreślona jest surowość, niezmiennosc i niezawisłość tych praw. Nawet potężna i wielka Inana jest podległa tym regułom. Widać to szczególnie, kiedy Neti przeprowadza boginię przez siedem bram, obdzierając ją z jej chwały i stawia ją nagą przed tronem Ereszkigal. Opuszczenie zaświatów przez Inanę jest pewnym ustępstwem, domaga się jednak pozostawienia zastępcy, po którego udają się demony *galla*.

Podsumowując, zauważmy, że mit w sposób bardzo wyrazisty przedstawia ponury obraz świata podziemnego i potęgę śmierci. Szczególnie wymowna jest scena upokorzenia i zabicia Inany, co jest niewątpliwie wyrazem przekonania, że nawet najpotężniejsi i nieśmiertelni bogowie bledną wobec potęgi śmierci. Mimo odzyskania życia Inana okupiła pobyt w podziemiach ciężkimi doświadczeniami, upokorzeniem i utratą małżonka. Jeżeli sama Inana tak ucierpiała w starciu z krainą umarłych, to jak ciężki musi być los człowieka, który skazany jest z natury na śmierć? Takie pytania stawiali sobie zapewne Sumerowie i takie zapewne przesłanie miał ten mit.

2. Zejście Isztar do świata podziemnego

Utwór ten jest akadyjską wersją mitu sumeryjskiego, mówiącego o zejściu Inany do podziemi. Nie jest to jednak prosta translacja, lecz przekład, który, oddając istotę mitu sumeryjskiego, wykazuje wiele różnic. Nie da się jasno określić, kiedy dokonano przekładu. Poniżej omówiony mit został zrekonstruowany z wersji pochodzących z Aszur z końca II tysiąclecia przed Chr. i z biblioteki Asurbanipala w Niniwie z okresu nowoasyryjskiego²².

W swojej fabule mit akadyjski jest zbliżony do sumeryjskiego pierwowzoru. Jedyne w kilku momentach inaczej przedstawia pewne wydarzenia. Te różnice widać szczególnie w scenie wydania wyroku śmierci przez Ereszkigal. W wersji sumeryjskiej, po przeprowadzeniu Inany przez siedem bram i odebraniu jej boskiego stroju, Ereszkigal upokarza swoją siostrę w bardzo wymowny sposób, a po zabiciu zawiesza jej ciało na haku. Wersja akadyjska również opisuje przeprowadzenie bogini przez siedem bram, wraz z odebraniem jej boskiego stroju, jednak kiedy Isztar staje przed swoją siostrą, rzuca się do walki z Ereszkigal. W odpowiedzi Ereszkigal zsyła na Isztar sześćdziesiąt chorób, które uśmiercają boginię. Widać w tym fragmencie, że wersja akadyjska łagodzi upoko-

22 Olga Drewnowska-Rymarz, „Zejście Isztar do świata podziemnego”, w: *Mity akadyjskie*, red. Krystyna Łyczkowska et al. (Warszawa: Agade, 2008), 86. Szerzej na temat okresu nowoasyryjskiego i rządów Ausbanipala: Van De Mieroop, *Historia*, 235–274; Roux, *Mezopotamia*, 280–292; Francis Joannes, *Historia Mezopotamii w I tysiącleciu przed Chrystusem* (Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 2007), 21–77.

zenie Isztar, że wygładza obraz śmierci bogini zawarty w micie sumeryjskim. Utwór akadyjski bogatszy jest także o tekst, który pojawia się bezpośrednio po opisie chorób uśmiercających Isztar. Mówi on o załamaniu się porządku płodności w świecie żywych:

Gdy Isztar, pani, [zeszła do Krainy Skąd Nie Ma Powrotu],
Na jałówkę nie skacze byk, [osioł oślicy nie zapładnia],
[nie zapładnia mężczyzna] dziewczyny na ulicy²³.

Isztar, bogini płodności i miłości, umiera, a – co za tym idzie – w świecie zamiera także wszelka prokreacja. Ze świata podziemnego wydobywa Isztar eunuch Asuszunamir, stworzony przez Ea. Porwanie Dumuziego w miejsce Isztar oraz czasowy jego pobyt w podziemiach nie są jasno wspomniane w wersji akadyjskiej.

Mit przejmuje obraz świata podziemnego, jaki przedstawia sumeryjski pierwowzór. Mocno podkreślona jest niemożność opuszczenia świata umarłych oraz stałość praw tej krainy, nawet wobec bogów. Są to elementy obecne zarówno w oryginale sumeryjskim, jak i w wersji akadyjskiej. Wiele ciekawych informacji dostarcza prolog mitu:

(ku) miejscu gdzie światło nie jest dostępne dla ludzi,
(ku) miejscu, (gdzie) zmarli pokryci są pyłem,
(ku) (dom)owi ciemności, (gdzie żadna) gwiazda nie wschodzi (...)
gdzie pożywieniem ich pył a strawą ich glina,
gdzie światła nie widzą, w ciemności mieszkają, (...)
gdzie na drzwiach i zasuwach zalega pył²⁴.

Obraz świata podziemnego, jaki wyłania się z tego prologu, jest bardzo pesymistyczny. Kilkukrotnie podkreślona wszechobecna ciemność, pożywienie z gliny i pyłu, uwięzienie zmarłych oraz niemożność powrotu budzą odrazę i strach. Ten ogrom pyłu u mieszkańca Mezopotamii, szczególnie jej południowej części, przywodził na myśl nieznośne, męczące upały letnich miesięcy, kiedy na ulicach miast i wsi pełno było suchego piasku i kurzu. Niewątpliwie umieszczenie na samym początku takiego wymownego opisu jest zabiegiem literackim, mającym wprowadzić odbiorcę w odpowiedni klimat. Jednocześnie obraz ten oddaje powszechne wyobrażenia mieszkańców Mezopotamii na temat świata podziemnego.

Wśród istot zamieszkujących tę część kosmosu, utwór wymienia władczynię Ereszkigal, jej posłańca Namtara, nienazwanego z imienia odźwiernego oraz duchy zmarłych. *Gidim* przyobleczeni są w ptasie pióra i przypominają swoim wyglądem ptaki.

Podobnie jak w micie sumeryjskim, do krainy prowadzi siedem bram, za którymi znajduje się pałac Ereszkigal, zwany w tym utworze *Egalgina*²⁵. Semici języka akadyjskiego przejęli urbanistyczną kulturę Sumerów, a co za tym idzie, ideę przedstawiania zaświatów jako wielkiego miasta.

23 Drewnowska-Rymarz, „Zejście Isztar do świata podziemnego”, 89.

24 Drewnowska-Rymarz, „Zejście Isztar do świata podziemnego”, 86–87.

25 Co tłumaczy się jako „pałac trwały”.

Co do nazewnictwa, świat podziemny jest określony przez takie terminy jak: *eršet la tari*²⁶, *kigal*²⁷, *irkalla*²⁸ czy *Kutu*²⁹. Mit akadyjski podejmuje idee obecne w wersji sumeryjskiej. Podkreślona jest potęga śmierci, niezmiennosc praw krainy umarłych, niemożność jej opuszczenia. Wydaje się, że w stosunku do wersji sumeryjskiej, tekst akadyjski przedstawia los zmarłych w dużo bardziej pesymistycznym świetle. Prolog mitu jest niezwykle wymownym obrazem mrocznego, nieprzyjaznego więzienia, na jakie skazani są ludzie po śmierci.

3. *Nergal i Ereszkigal*

Utwór *Nergal i Ereszkigal* jest jednym z najważniejszych i najciekawszych mitów związanych ze światem podziemnym. Mit ten jest poświadczony w dwóch wersjach. Starsza pochodzi z ok. XIV wieku przed Chr. i została odkryta w Tell el-Amarna w Egipcie³⁰. Młodsza pochodzi z IX–VII wieku przed Chr. z Sultantepe oraz z VI wieku przed Chr. z Uruk³¹. Wariant z Tell el-Amarna jest zdecydowanie krótszy i wykazuje pewne różnice w stosunku do tekstu z I tysiąclecia przed Chr. Różnice te dotyczą nie tylko szczegółów fabuły, ale także nieco innego ujęcia relacji pomiędzy Nergalem³² a Ereszkigal. Wersja z Egiptu wydaje się być bardziej wersją pierwotną, tłumaczącą jak doszło do tego, że Nergal został panem świata podziemnego i mężem Ereszkigal. Rozwijana jest ona w następnych wiekach, czego świadectwem są teksty z I tysiąclecia przed Chr. W micie z Tell el-Amarna Nergal próbuje zabić Ereszkigal. Poniżona bogini proponuje Nergalowi, aby został jej mężem i władcą podziemi. Nergal przyjmuje jej propozycję. Wersje z I tysiąclecia, oprócz rozbudowania fabuły, wprowadzają namiętność, seks i miłość, jako niezwykle istotne elementy relacji pomiędzy Nergalem a Ereszkigal³³. Poniżej będzie omówiona fabuła wersji z Tell el-Amarna.

Utwór rozpoczyna się od zaproszenia na ucztę, jakie kierują do Ereszkigal inni bogowie. Ponieważ bogowie nieba nie mogą udawać się do podziemi, podobnie Ereszkigal nie może wstępować do nieba, gdzie odbywa się zgromadzenie. Namtar udaje się na ucztę w imieniu swojej pani. Wszyscy bogowie oddają mu hołd należny bogini Ereszkigal. Jedynym bogiem, który ignoruje przybycie Namtara jest Nergal. Urażona Ereszkigal

26 Czyli „ziemia bez powrotu”.

27 Co oznacza „wielka ziemia”.

28 Określenie to odnosi się do pałacu bogini Ereszkigal w świecie podziemnym, oraz ogólnie do świata podziemnego.

29 To także nazwa miejscowości, w której czczony był Nergal.

30 Na temat stanowiska el-Amarna: Guy Rechet, *Słownik cywilizacji Egiptu* (Katowice: Książnica, 2006), 30–31.

31 Piotr Briks, „Nergal i Ereszkigal – Światło w krainie mroku”, *Colloquia Theologica Ottoniana* 2 (2006): 88; Krystyna Gawlikowska, „Nergal i Ereszkigal”, w: *Mity akadyjskie*, red. Krystyna Łyczkowska et al. (Warszawa: Agade, 2008), 111.

32 Szerzej na temat tego bóstwa: Black, Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, 134–136; Nicko-Stępień, *Mezopotamski świat podziemny*, 59–62.

33 Briks, „Nergal i Ereszkigal”, 95–96.

żąda sprowadzenia do jej królestwa boga, który ją obraził. Ea doradza Nergalowi, aby ten zmienił wygląd i w efekcie uniknął rozpoznania przez Namtara. Tak też się dzieje, jednak Ereszkigal nie przestaje żądać wydania tego, który ją znieważył. Ostatecznie Nergal udaje się do krainy umarłych, aby przeprosić Ereszkigal. Przekraczając czternaście bram, pozostawia czternaście demonów otrzymanych przez Ea, które zapewnią mu możliwość powrotu do świata żywych. Kiedy staje przed Ereszkigal, chwytą ją za włosy, poniża i postanawia zabić. Bogini w odpowiedzi proponuje Nergalowi, żeby został jej mężem i władcą krainy umarłych, na co ten się zgadza.

Mit skupia się przede wszystkim na postaciach Nergala i Ereszkigal. Już w wersji z Tell el-Amarna widzimy pewną ambiwalencję w stosunku do postaci Ereszkigal. Z jednej strony przedstawiona jest jako wyniosła, mściwa, przerażająca pani podziemi. Z drugiej strony w chwili, kiedy Nergal usiłuje ją zabić, powodowana strachem, odsłania swoją bardziej kobiecą stronę, oferując Nergalowi swoją rękę i królestwo. W wersji z Sultantepe ta ambiwalencja w postaci Ereszkigal jest mocniej podkreślona. Widać Ereszkigal jako mściwą, bezwzględną boginię, a jednocześnie jako samotną i zakochaną. Szczególnie wymowna jest scena, kiedy Nergal, nie dokończywszy stosunku seksualnego, ucieka od Ereszkigal. Wielka pani świata podziemnego tęskni i płacze za swoim ukochanym:

Lzy płynęły po policzkach Ereszkigal, a ona łkała:

„O Nergalu, mój uroczy mężu!

Nie nasyciłam się twoimi urokami a tyś mnie opuścił”³⁴.

Kiedy zwraca się do Anu, Enlila i Ea, najważniejszych bóstw Mezopotamii, jej prośba o sprowadzenie ukochanego płynnie przechodzi w groźbę. Bogini ostrzega, że wyśle duchy zmarłych do świata żywych, aby nękały ludzi. Miłość i nienawiść, kobieca subtelność i przerażająca duma mieszają się w tym fragmencie i kreślą obraz Ereszkigal, bogini, a jednocześnie prawdziwej kobiety. Postać Nergala przedstawiona jest również w bardzo żywych barwach. Raz jest on arogancki, agresywny, np. kiedy odmawia oddania hołdu Namtarowi, czasem tchórzliwy, np. kiedy ukrywa się przed posłem Ereszkigal, kiedy jest karcony przez Ea, a innym razem namiętny, pełen miłości względem Ereszkigal. Takie żywe, bardzo ludzkie, przedstawienie tej pary bóstw należy zawdzięczać przede wszystkim autorowi wersji z I tysiąclecia; rozwinął on obraz Nergala i Ereszkigal zarysowany w utworze z Egiptu³⁵.

Obok tej pary bóstw w micie często pojawia się postać Namtara, posła Ereszkigal. Zarówno Namtar, jak i posłaniec Anu o imieniu Kaka, bez przeszkód przemieszczają się pomiędzy niebem a światem podziemnym. Wydaje się, że posłańcy bogów stanowią jedyny pomost, jedyną możliwość kontaktu pomiędzy tymi dwoma światami i dlatego nie dotyczą ich prawa krainy umarłych. Inne postacie nie mają możliwości swobodnego przemieszczania się pomiędzy tymi światami. Takiego prawa nie ma nawet sama

34 Gawlikowska, „Nergal i Ereszkigal”, 118.

35 Briks, „Nergal i Ereszkigal”, 96.

Ereszkigal, dlatego też wysłała do nieba swego posłańca Namtara. Nergal, w wersji z Tell el-Amarna, aby wrócić do świata żywych, używa podstępu, zostawiając w bramach zaświatów demony, które blokują ich zamknięcie. Niemożność swobodnego kontaktu z krainą podziemia jest w micie bardzo wyraźnie podkreślona.

Chociaż autorzy mitu koncentrują się przede wszystkim na relacjach pomiędzy tytułowymi bóstwami, w tle obecna jest idea przedstawiania zaświatów jako mezopotamskiego miasta. Do krainy umarłych prowadzi siedem bram (wersja z I tysiąclecia), lub czternaście (wersja z Tell el-Amarna)³⁶. Świat podziemny jest określony takimi terminami jak: *eršet la tari* i *irkalla*.

Mit skupia się głównie na relacjach pomiędzy Nergalem a Ereszkigal. Autor wersji z I tysiąclecia przed Chr. genialnie przedstawił postacie zakochanych bogów. Miłość, nienawiść, boskie dostojęstwo i ludzkie uczucia, te wszystkie elementy mieszają się w obrazie bogini Ereszkigal i boga Nergala. Takie przedstawienie tej mrocznej pary musiało wywoływać w odbiorcach zdumienie, a być może nawet cień sympatii i współczucia³⁷.

4. *Sen księcia Kummy*

Ostatnim z analizowanych mitów jest *Sen księcia Kummy*. Utwór ten powstał w VII wieku przed Chr., za czasów panowania Asurbanipala. Tego też władcę uważa się za tytułowego księcia Kumę. Tabliczkę z tekstem mitu znaleziono w miejscowości Aszur³⁸.

Mit opowiada o śnie, jaki ma książę Kumma. W wizji tej zostaje przeniesiony do świata podziemnego pełnego różnego rodzaju hybrydalnych potworów i demonów, by stanąć twarzą w twarz z przerażającym Nergalem. Bóg i władca krainy umarłych, pełen gniewu i furii, chce zabić Kumę, jednak w obronie księcia staje Iszum, wezyr Nergala. W zamian za uratowanie życia Kumma musi szerzyć w świecie chwałę Nergala i jego małżonki Ereszkigal. Bóg ostrzega, że w przypadku zaniechania tego kultu na władcę zostaną zesłane cierpienia, bunt, a także śmierć. Kumma, przebywając w świecie podziemnym, dostrzega ducha zmarłego władcy Asyrii, poprzednika jego ojca³⁹. Jest on chwalony za to, że na początku swego panowania wybudował świątynię, w której odprawiane były obchody święta Nowego Roku⁴⁰. W zamian za to strzegły go bóstwa, miał zapewnione zdrowie i sukces w kampaniach wojennych. Z kolei ojciec księcia jest ostrzegany, że brak przestrzegania słów bogów (chodzi prawdopodobnie o zaniechanie bądź zaniedbanie obchodzenia święta Nowego Roku) spowoduje jego upadek. Kumma budzi się przerażony i wybiega ze swego pałacu, głośno opiewając chwałę Nergala i Ereszkigal.

36 Liczba czternaście to suma operacji 2x7. Siódemka w kulturze Mezopotamskiej miała symboliczne znaczenie i oznaczała pełnię, doskonałość itp.: hasło *Liczby*, w: Black, Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, 112–113.

37 Briks, „Nergal i Ereszkigal”, 96.

38 Krystyna Gawlikowska, „Sen księcia Kummy”, w: *Mity akadyjskie*, red. Krystyna Łyczkowska et al. (Warszawa: Agade, 2008), 121.

39 Prawdopodobnie chodzi o dziadka Kummy, lecz w tekście nie jest to *explicite* wspomniane.

40 Na temat świąt nowego roku w religii mezopotamskiej: Hrusa, *Ancient Mesopotamian Religion*, 98–107.

Mit jest stosunkowo krótki, ale dostarcza ogromną ilość informacji na temat świata podziemnego. W bardzo wymowny sposób są przedstawione demony i potwory zamieszkujące krainę umarłych. Namtar, wezyr Ereszkigal, określony w micie jako posłaniec podziemi i twórca praw, przedstawiony jest w momencie, gdy trzyma człowieka za włosy, a drugą ręką ściskając miecz jest gotów do wymierzenia ciosu. Obraz ten przywołuje jeden z aspektów osobowości Namtara, którym było obwieszczanie śmierci człowiekowi. Małżonka Namtara zwana Namtartu to hybryda o głowie *kurību* i kończynach ludzkich. Z kolei bóg Mutu⁴¹ posiada głowę smoka i ręce ludzkie. Inne demony i potwory to: Szedu, o głowie i rękach człowieka, łapach orła oraz tiarze na głowie; Alluhappu o głowie lwa, czterech rękach i dwóch stopach ludzkich; Mukil-resz-lemutti, o głowie ptaka oraz rękach i stopach ludzkich, latający nad światem podziemnym na swoich skrzydłach; Humut-tabal, przewoźnik krainy umarłych o głowie ptaka Anzu⁴², czterech rękach i ludzkich stopach; Etimmu o głowie byka, czterech rękach, ludzkich stopach; Utukku o głowie lwa a łapach Aznu; Szulak to wyprostowany lew; Mamitu o głowie kozy, rękach i stopach ludzkich; Nedu, inaczej Neti, o głowie lwa, rękach człowieka i ptasich łapach, odźwierny świata podziemnego; Mimma *lemnu* o dwóch głowach w tym jednej lwiej; Muhra o łapach ptaka, nodze wołu. Opis kończą dwie nienazwane istoty, jedna o głowie i łapach Anzu, druga o ludzkiej głowie w tiarze z maczugą w dłoni⁴³.

Mit opisuje jeszcze jedną tajemniczą postać, którą jest człowiek o głowie ptaka Anzu, czarnym ciele oraz w czerwonym płaszczu. W rękach trzyma łuk i miecz, a nogą depta węża. Wszystkie te demony i potwory opisane są w sposób bardzo barwny, budzący strach. Co więcej, efekt grozy i przerażenia krainą umarłych potęguje fakt, że wymienione są one w jednym miejscu, kolejno po sobie.

Ten przerażający korowód jest tylko preludium do sceny przedstawiającej władcę podziemi, Nergala. Władca krainy umarłych ukazany jest jak prawdziwy monarcha, siedzi na swym tronie z koroną na głowie, trzymając w rękach dwugłowe maczugi jako swoje berła. Przerażający blask, potęga Nergala, powodują, że bogowie Anunnaki padają w strachu na kolana, a w świecie podziemnym zapada cisza. Niezwykle wymowna jest scena upokorzenia i próby zabicia Kummy przez Nergala:

Gdy spojrzałem na niego, zadrżały nogi moje.
 Jego przerażający blask powalił mnie na ziemię.
 Całowałem stopy wielkiego boga, potem ukląknęłam.
 Kiedy podniosłem się, przyglądał mi się, potrząsając głową.
 Ryknął potężnie jak gniewna burza i krzyczał na mnie wściekle.
 Berło, symbol swoje boskości,

41 *Mūtu* w języku akadyjskim oznacza „śmierć”.

42 Na temat ptaka Anzu: Black, Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, 85–86.

43 Opis demonów i potworów w tekście mitu: Gawlikowska, „Sen księcia Kummy”, 121–122.

które napawa strachem jak wąż jadowity
wymierzył we mnie, chcąc mnie zabić⁴⁴.

Autor w sposób genialny i bardzo sugestywny połączył z jednej strony monarszy majestat i potęgę Nergala, a z drugiej strony jego agresję, bezlitosność oraz strach, przerażenie i obrzydzenie, jakie wywołuje swoją osobą. Iszum, wezyr Nergala, który wstawia się za Kummą, jest opisany w bardzo pozytywnych barwach:

(...) Iszum, jego doradca, orędownik, zbawca życia,
kochający prawdę i sprawiedliwość (...)⁴⁵.

W ramach całego mitu, Iszum jawi się jako jedyna postać, do której można czuć sympatię. Oprócz listy demonów i potworów, zamieszkujących krainę podziemną, utwór wymienia jeszcze jedno bóstwo, odźwiernego Lugalsula, prawdopodobnie innego niż Neti. Ma on przeprowadzić Kummę do świata żywych przez bramę Isztar i Aji.

Mit nie mówi zbyt wiele na temat lokalizacji zaświatów. Kilka fragmentów wskazuje, że kraina umarłych była umieszczona pod powierzchnią ziemi. Jest to niezwykle ciekawy utwór, który za pomocą odpowiednich zabiegów literackich zaskakuje przedstawieniem świata umarłych. Zgrupowanie hybrydalnych demonów i potworów, które budzą u czytelnika strach i przerażenie, stanowi jedynie swoiste wprowadzenie do bardzo wymownie przedstawionego, przerażającego i odrażającego króla podziemi Nergala. Jego centralna pozycja, zaświadczone w tym micie, jest wynikiem długiego procesu podnoszenia rangi Nergala w panteonie bóstw krainy umarłych.

Zakończenie

Przeanalizowane wyżej utwory literackie przedstawiają obraz świata podziemnego, który kształtował się przez blisko trzy tysiące lat. Pragenezy takiego obrazu należy szukać prawdopodobnie jeszcze w okresie protohistorycznym (ok. 5800–2900 r. przed Chr.), kiedy to rodziły się pierwotne wyobrażenia i praktyki pogrzebowe. Skąpe dane archeologiczne i całkowity brak źródeł pisanych z tego okresu nie pozwalają na stawianie pewnych tez. Powolna ewolucja doprowadziła do ukształtowania się w okresie sumeryjskim (ok. 2900–2004 r. przed Chr.) ogólnego obrazu świata podziemnego, który z czasem był rozwijany i rozświetlany w mitach. Semiccy Akadowie (ok. 2334–2154 r. przed Chr.), a później Amoryci (koniec III tysiąclecia przed Chr., początek II tysiąclecia przed Chr.) przejęli ten substrat. Od początku II tysiąclecia przed Chr. do połowy I tysiąclecia przed Chr. wielkie cywilizacje Mezopotamii, takie jak Babilon i Asyria, przejęły sumeryjskie dziedzictwo i rozwijały je w swoim duchu, czego świadectwem są utwory spisane

44 Gawlikowska, „Sen księcia Kummy”, 123.

45 Gawlikowska, „Sen księcia Kummy”, 123.

w języku akademickim. Proces ten nie dotyczył jedynie świata podziemnego, ale był właściwy dla całej spuścizny kulturowej Sumerów⁴⁶.

Obraz świata podziemnego, który opisują utwory literackie pochodzące z Mezopotamii, nie jest jednolity. Ogólny obraz tej krainy jako miejsca, dokąd po śmierci udaje się każdy człowiek, aby wieść tam marną egzystencję wśród mroku i pyłu, był rozwijany w różnych ośrodkach religijnych⁴⁷. Rodziły się tam rozmaite tradycje, czasami nawet sprzeczne ze sobą. Jest to charakterystyczne dla całej religii mezopotamskiej. Pesymistyczna wizja życia po śmierci odbijała się w doczesnym nastawieniu do aktualnego życia mieszkańców Mezopotamii. Widać, że „rozkosz chwili terazniejszej była mocno afirmowana i zalecana”⁴⁸, a to z kolei powodowało stosunkowo małe zainteresowanie, a nawet niechęć i strach w relacji do świata podziemnego. Takie nastawienie prowadziło do niejasności, tajemniczości czy nawet sprzeczności w przedstawianiu obrazu świata podziemnego.

Kraina umarłych umiejscawiana była pod ziemią, a dokładniej pod wodami praocenu. Świadectwem takiej lokalizacji jest kosmologiczny prolog do sumeryjskiego eposu o Gilgameszu⁴⁹. Tenże epos w swojej właściwej części wskazuje zaś, że świat podziemny znajdował się bezpośrednio pod powierzchnią ziemi. Ta pozorna sprzeczność nie stanowiła problemu dla mieszkańców Mezopotamii. Groby, doły, stanowiły swoiste „wrota”, które prowadziły do zaświatów. Tradycja mezopotamska sugeruje jeszcze inne miejsca lokalizacji świata podziemnego, takie jak przedgórze Zagrosu (zob. również *Śmierć Gilgamesza*) czy zachodnia Pustynia Syryjska⁵⁰. Są to jednak tradycje marginalne.

Aby dostać się do krainy umarłych trzeba było pokonać mityczną rzekę (zob. również *Enlil i Ninlil*) i przekroczyć bramy (*Zejsście Inany, Zejsście Isztar, Nergal i Ereszkigal*). W centrum znajdował się pałac władczyni zaświatów (*Zejsście Inany, Zejsście Isztar*). Obraz świata podziemnego przypomina w swoim układzie starożytne miasto mezopotamskie. Krajobraz tej części kosmosu cechuje mrok, wszechobecny pył i proch. W krainie tej obowiązywały surowe i niezmiennie prawa. Nikt, kto raz przekroczył próg tej ziemi, nie mógł już powrócić do świata żywych, by wieść normalną egzystencję. Zakazane było zakłócanie spoczynku i wszelkie emocje (zob. również *Gilgamesz, drzewo halub*). Bóstwa, które wyjątkowo mogły powrócić do życia, musiały pozostawić kogoś

46 Na temat archeologicznych danych związanych z wiarą w życie pozagrobowe: Nicko-Stępień, *Mezopotamski świat podziemny*, 68–74.

47 Szerzej na temat problematyki śmierci w kulturze Mezopotamskiej: Btend Alster (ed.), *Death in Mesopotamia. Papers Read at the XXVI Rencontre Assyriologique Internationale* (Copenhague: Akademisk Forlag, 1980).

48 Sabatino Moscati, *Kultura starożytna ludów semickich* (Warszawa: PWN, 1966), 66; Jacek Kucharski, *Spocząć ze swymi przodkami* (Lublin: Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, 1998), 18.

49 Zobacz więcej: Alhena Gadotti, *Gilgamesh, Enkidu, and the Netherworld and the Sumerian Gilgamesh Cycle* (Boston–Berlin: de Gruyter, 2014).

50 W kilku rytuałach przeciwko duchom zmarłych i demonom wykonuje się specjalne figurki, które potem, po odprawieniu odpowiednich czynności magicznych, ustawia się zwrócone w kierunku zachodu słońca. Według niektórych tradycji, stamtąd Szamasz, udawał się na czas nocy do krainy podziemnej: Małgorzata Sandowicz „Rytuały przeciwko duchom zmarłych”, w: *Do Boga, Pana mego, mów! Babilońskie i asyryjskie hymny, modlitwy, zaklęcia i rytuały*, red. Olga Drewnowska-Rymarz et. al. (Warszawa: Agade, 2005), 184–192.

innego w zastępstwie (*Zejście Inany*, zob. również *Enlil i Ninlil*). Poniższa tabela przedstawia terminy określające krainę umarłych.

Tabela 1. Terminy określające krainę umarłych

Sumeryjskie określenia świata podziemnego*	Akadyjskie określenia świata podziemnego**
arali	eršetu
ekur	eršet la tari
ganzer	ḫilibû
irkalla	kutu
kigal	
kukku	
kur	
urugal	

* Większość wymienionych terminów sumeryjskich przeszło do języka akadyjskiego: Black, Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, 201–204.

** „Akkadian Dictionary”, dostęp 19.12.2019, http://www.assyrianlanguages.org/akkadian/index_en.php.

Duchy zmarłych określano sumeryjskim terminem *gidim* oraz akadyjskim *eṭemmu*. Inne akadyjskie terminy określające ducha to *ardanānu*, *utukku zakīqu*⁵¹. W zaświatach wiedli oni bierną egzystencję, cień ziemskiego życia. W micie o zstąpieniu Isztar przedstawieni są jako więźniowie, a ich pokarmem jest glina i pył. Jedyną szansą na polepszenie losu człowieka był godny pochówek i pamięć licznej rodziny wyrażana poprzez ofiary *kipsu* (zob. *Gilgamesz, drzewo halub*). Brak należytego pochówku bądź spalenie zwłok skutkowało tym, że duch zmarłego nie zaznawał spokoju oraz mógł nawiedzać i nękać żywych⁵². Człowiek przebywał w zaświatach wiecznie. Jedyną możliwością kontaktu ze światem żywych była praktyka nekromancji (zob. *Gilgamesz, drzewo halub*) bądź nawiedzanie i nękanie ludzi. W świecie podziemnym, podobnie jak na ziemi, istniała hierarchia społeczna. Królowie, kapłani, dygnitarze itp., jak sugeruje epos *Śmierć Gilgamesza* i utwór *Śmierć króla Urnammu z Uri*, zachowali swoje funkcje i ich los wydaje się nieco lepszy od losu zwykłych zmarłych. Obecność monarchów w zaświatach to świadectwo pewnej polemiki z próbami „apoteozacji” władzy. Sam fakt przeniesienia struktur społecznych istniejących na ziemi do krainy umarłych ma podłoże socjologiczne. Należy pamiętać, że posiadanie pisma było przywilejem tylko nielicznej elity związanej z pałacem bądź świątynią. Prawdopodobne wydaje się, że refleksja tych środowisk przyczyniła się do „polepszenia” ich losu w życiu po śmierci.

Mitologia mezopotamska przedstawia bardzo bogatą plejadę bóstw zamieszkujących świat podziemny. Władczynią tej krainy jest bogini Ereszkigal. Jak się wydaje, jej dominująca rola zmniejszyła się w połowie I tysiąclecia przed Chr. na rzecz Nergala, jej małżonka (*Sen księcia Kummy*). Sam Nergal w okresie sumeryjskim nie był jeszcze znaczącą postacią w tej części kosmosu. Jego osoba nie pojawia się w micie o zstąpieniu

51 „Akkadian Dictionary”.

52 Black, Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, 237–238.

niu Inany, a mit *Enlil i Ninlil* przedstawia go jako bóstwo zrodzone tylko po to, aby Suen mógł narodzić się w niebie. Utwór *Nergal i Ereszkigal* przedstawia dramatyczny romans tej pary bóstw, w wyniku którego Nergal zostaje małżonkiem i współwładcą zaświatów. Wspomniany *Sen księcia Kummy* przedstawia Nergala jako despotycznego, przerażającego władcę podziemi. Innymi znaczącymi bóstwami tej krainy są Namtar, posłaniec Ereszkigal i odźwierny Neti. Po swojej śmierci Gilgamesz dołącza do Dumuziego i Ningiszszidy jako sędziego świata podziemnego (zob. *Śmierć Gilgamesza*). Pojawiają się także demony *galla*, których zadaniem było sprowadzanie ludzi do zaświatów (*Zejście Inany*). W tym micie pojawia się ponadto trybunał siedmiu bóstw Annuna. Ponadto, utwór *Śmierć Gilgamesza* dostarcza listę kilkunastu bogów i bogiń związanych z krainą umarłych, którym Gilgamesz składa podarunki. Z kolei mit *Sen księcia Kummy* przedstawia listę przerażających hybrydalnych istot i bóstw.

Bibliografia

- „Akkadian Dictionary”. Dostęp 19.12.2019. http://www.assyrianlanguages.org/akkadian/index_en.php.
- Alster, Btend, ed. *Death in Mesopotamia. Papers Read at the XXVI Rencontre Assyriologique Internationale*. Copenhagen: Akademisk Forlag, 1980.
- Black, Jeremy, Anthony Green. *Słownik mitologii Mezopotamii*. Katowice: Książnica, 1998.
- Briks, Piotr. „Nergal i Ereszkigal – Światło w krainie mroku”. *Colloquia Theologica Ottoniana* 2 (2006): 87–97.
- „Dumuzi”. W: Jeremy Black, Anthony Green, *Słownik mitologii Mezopotamii*, 62–63. Katowice: Książnica, 1998.
- Drewnowska-Rymarz, Olga. „Zejście Isztar do świata podziemnego”. W: *Mity akadyjskie*, red. Krystyna Łyczkowska et al. Warszawa: Agape, 2008.
- Gadotti, Alhena. *Gilgamesh, Enkidu, and the Netherworld and the Sumerian Gilgamesh Cycle*. Boston–Berlin: de Gruyter, 2014.
- Gawlikowska, Krystyna. „Nergal i Ereszkigal”. W: *Mity akadyjskie*, red. Krystyna Łyczkowska et al. Warszawa: Agape, 2008.
- Gawlikowska, Krystyna. „Sen księcia Kummy”. W: *Mity akadyjskie*, red. Krystyna Łyczkowska et al. Warszawa: Agape, 2008.
- Hrusa, Ivan. *Ancient Mesopotamian Religion. A Descriptive Introduction*. Münster: Ugarit-Verlag, 2015.
- Joannes, Francis. *Historia Mezopotamii w I. tysiącleciu przed Chrystusem*. Poznań: Wydawnictwo Poznańskie, 2007.
- Johnston, Philip S. *Cienie Szeolu. Śmierć i zaświaty w biblijnej tradycji żydowskiej*. Kraków: Wydawnictwo WAM, 2010.
- Katz, Dina. „How Dumuzi Became Inanna’s Victim: On the Formation of «Inanna’s Descent»”. *Acta Sumerica* 18 (1996): 93–103.

- Kucharski, Jacek. *Spocząć ze swymi przodkami*. Lublin: Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego, 1998.
- Lemański, Janusz. „Hebrajski Szeol na tle wyobrażeń eschatologicznych sąsiednich kultur”. *Scripta Biblica et Orientalia* 3 (2011): 67–97.
- Lemański, Janusz. „*Sprawisz, abym ożył!*” (*Ps 71,20b*). *Źródła nadziei na zmartwychwstanie w Starym Testamencie*. Szczecin: Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Szczecińskiego, 2004.
- Moscatti, Sabatino. *Kultura starożytna ludów semickich*. Warszawa: PWN, 1966.
- Nicko-Stępień, Paulina. *Mezopotamski świat podziemny i jego wpływ na koncepcję biblijnego Szeolu*. Wrocław: TUM, 2017.
- Rechet, Guy. *Słownik cywilizacji Egiptu*. Katowice: Książnica, 2006.
- Roux, Georges. *Mezopotamia*. Warszawa: Dialog, 2006.
- Sadowicz, Małgorzata. „Rytuły przeciwko duchom zmarłych”. W: *Do Boga, Pana mego, mów! Babilońskie i asyryjskie hymny, modlitwy, zaklęcia i rytuały*, red. Olga Drewnowska-Rymarz i in. Warszawa: Agade, 2005.
- Sarzyńska, Krystyna. *Mity sumeryjskie*. Warszawa: Agade, 2000.
- Van De Mieroop, Marc. *Historia starożytnego Bliskiego Wschodu. Ok. 3000–323 p.n.e.* Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego, 2008.