

PARTE PRIMERA

MESOPOTAMIA

CAPÍTULO I

EL SURGIMIENTO DEL ARTE SUMERIO:

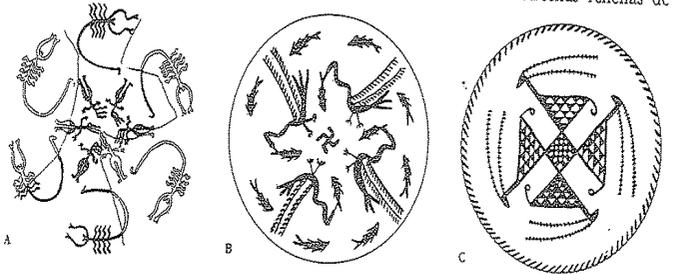
EL PERÍODO PROTOHISTÓRICO¹ (CIRCA 3500-300 A. C.)

INTRODUCCIÓN

Mesopotamia está mal delimitada. Por el oeste se pierde en el vacío de Arabia; por el norte apenas se distingue de las fértiles llanuras de Siria septentrional, con la que está, de hecho, conectada por una arteria principal de tráfico de caravanas a lo largo del Éufrates. Hacia el este, una ancha franja de estribaciones que da paso a las tierras altas de Persia y Armenia, queda bajo la influencia de los pueblos de las llanuras, pero nunca totalmente bajo su dominio.

La gran transición de la relativa barbarie a la civilización se produjo en el extremo sur de Mesopotamia, en la región denominada Sumer o Shumer por sus primeros habitantes². Los primeros moradores habían bajado del sudoeste de Persia, en una época en que un progresivo cambio del clima estaba transformando lentamente las al-

tiplanicies en desiertos, y los pozos y cañaverales de la llanura en pantanos que eran, aquí y allá, inhabitables. A los primeros colonos se les llama pueblo de El Obed³, por el primer lugar en que se descubrieron restos de ellos, y al período de su predominio se le denomina Período de El Obed⁴. Generalmente se piensa que se establecieron en la llanura hacia 4000 a. C., y puede que llegaran antes. Más al norte, donde el suelo aluvial provoca tierra seca, habían llegado inmigrantes de Persia en una fecha aún más temprana. Su cerámica característica, hallada en Samarra (junto al Tigris), en Baguz (cerca de Abu Kemal, junto al Éufrates), en Ninive, en Hassuna y en otras cuantas localidades del norte, es superior a la del pueblo de El Obed y puede servir como representación del arte prehistórico de Mesopotamia [1]⁵. Su decoración consiste principalmente en zonas estrechas rellenas de



1. Tres cuencos prehistóricos, de Samarra

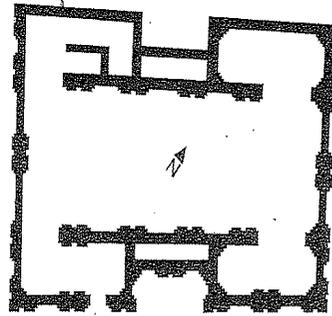
una apretada decoración geométrica, pero en el interior de los platos o de los cuencos abiertos aparecen composiciones más ambiciosas, que muestran cierta tendencia al movimiento circular. Nótese el cabello ondulante de las mujeres, y también los escorpiones, de la il. 1A; los peces y pájaros (a su vez, con peces en los picos) de la il. 1B; y la esvástica del centro de esta misma ilustración, que se suma a esta tensión hacia el círculo en una dirección. La il. 1C muestra que la predilección por los diseños circulares ha transformado la cruz de malta, un dibujo muy adecuado y corriente como motivo central para los cuencos, en una rueda de cabras, por el sencillo procedimiento de prolongar uno de los lados de cada triángulo y convertirlo en el cuello de una cabeza de cabra de largos cuernos tirados hacia atrás. Una pequeña cola (de forma poco apropiada) se añade al extremo opuesto de cada triángulo. Esta «animación» de un dibujo abstracto es menos corriente que la gradual transformación, en el curso de las copias sucesivas, de una representación naturalista en un motivo abstracto, que aparece mejor ilustrada en la cerámica primitiva de Susa o de Persépolis (il. 394 y págs. 351 y ss.), pero ambos fenómenos se dan, y tan parcial sería explicar todas las representaciones figurativas como agregaciones posteriores a un repertorio abstracto, como negar, como hacen algunos teóricos, que el ritmo inherente de los dibujos abstractos ha sido siempre empleado espontáneamente para la decoración. Habría que añadir que en Mesopotamia, como en otras partes, la cerámica finamente decorada de la época prehistórica no tuvo continuación; parece que el progreso de la técnica permitió que los recipientes de piedra y metal ocuparan el puesto que antes había correspondido a la cerámica fina, y que desde el Período Protohistórico en adelante, los cacharos sencillos de barro cocido se utilizaron exclusivamente como menaje de cocina.

Las figurillas prehistóricas de arcilla, de hombres y animales, no muestran un carácter diferente de los objetos similares no artísticos que se encuentran en otras partes de Asia y Europa. Una historia del arte puede pasarlos por alto, ya que no pueden considerarse como antepasados de la escultura sumeria. Pero la arquitectura sumeria tiene antecedentes en la época prehistórica.

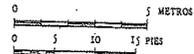
LA ARQUITECTURA

Las condiciones naturales de la llanura no favorecieron el desarrollo de la arquitectura. No había madera ni piedra. Para cabañas, rediles y cobertizos podían utilizarse los altos juncos de los pantanos. Las construcciones mayores y más permanentes habían de realizarse con el único material que había disponible por doquier y en cantidades ilimitadas: el barro aluvial de la llanura. Los adobes se habían inventado en Persia antes de que el pueblo de El Obed bajara al país llano: eran rectangulares, secados al sol, y se unían con un mortero de barro para levantar los muros.

En Abu Shahrein, la antigua Eridu, se han recuperado las fases sucesivas de un templo, que muestran la evolución de un esquema arquitectónico desde una fase primitiva a otra más avanzada. Las capas más antiguas contienen una capilla que mide sólo 3,65 por 4,57 m y es de forma sumamente simple. Pero tiene ya dos rasgos que no iban a abandonarse nunca: en uno de los muros, un nicho marcaba el lugar de la aparición del dios, y ya en esta etapa puede que el de su estatua o emblema, y delante del nicho hay una mesa de ofrendas construida de adobe. En el curso de reconstrucciones posteriores, el templo fue agrandado y mejorado; los muros delgados se fortalecieron con contrafuertes, y aunque en principio eran de finalidad puramente práctica, pronto se utilizaron para dar variedad al



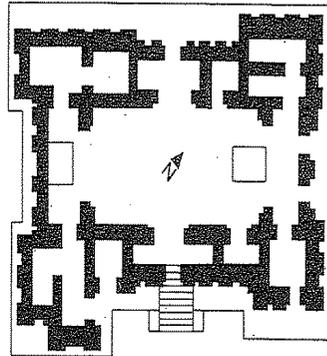
2. Tepe Gawra, templo en el estrato XIII



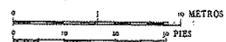
exterior del edificio. El adobe no es atractivo de color ni de textura, pero los contrafuertes situados a intervalos regulares pueden producir contrastes de luz y sombra que articulan rítmicamente la extensión monótona del muro. Durante el período de El Obed se cumplió la transformación de un recurso funcional en una forma artística, y, hasta la época helenística, los templos mesopotámicos siguieron distinguiéndose de los edificios profanos por los entrantes y salientes de sus muros. Las primeras etapas de la evolución no se limitaron al sur. En Tepe Gawra, en el norte, hay un templo cuyos muros llevan contrafuertes tanto al interior como al exterior [2]; la puerta se abre entre nichos escalonados que realizan eficazmente una entrada en una fachada. Incluso la posición de los contra-

fuertes tiene clara relación con el problema de la cubrición del espacio interior. Se colocan en los puntos en que las vigas o travesaños apoyan sobre el muro, y, aunque espaciadas con mayor o menor regularidad, no se han convertido en pura decoración.

El templo de Tepe Gawra parece bastante indeciso y experimental cuando lo comparamos con el último templo construido en Abu Shahrein (Eridu) durante el período de El Obed. Éste deja muy atrás a todos los edificios anteriores por la claridad y definición de su planta [3]. El espacio central —la celda o verdadero santuario— se distingue claramente de las estancias secundarias situadas en los bastiones de los ángulos. El altar, colocado contra una de las paredes menores, tiene delante una mesa de ofrendas. Al edificio se accede por uno de sus la-



3. Abu Shahrein, templo VII



Contrafuertes

capilla

Nicho
Mesa de ofrendas

dos mayores, mediante una escalera que conduce a la plataforma donde se alza. Todos estos rasgos seguirán siendo característicos de los templos mesopotámicos en periodos posteriores.

Ya que la escritura no se conocía en esta época, no podemos saber cuál era el dios a quien se adoraba en este santuario. Pero hay ciertas probabilidades de que se tratara de Ea, que era la deidad principal de Eridu en tiempos históricos. Este dios se manifestaba en las aguas dulces («ha hecho su habitación en lo profundo»). Y ya que el agua es benéfica, y que, además, «evita más que remonta los obstáculos, los rodea y así alcanza su objetivo»¹⁰, Ea era venerado como dios de la sabiduría, de la magia benéfica y de la medicina; un amigo del hombre. En Eridu se ha encontrado que la mesa de ofrendas y el suelo estuvieron en una determinada etapa cubiertos de una espesa capa de espigas de pescado. Esto permite suponer que incluso en el período de El Obed era reverenciado el dios de quien se decía:

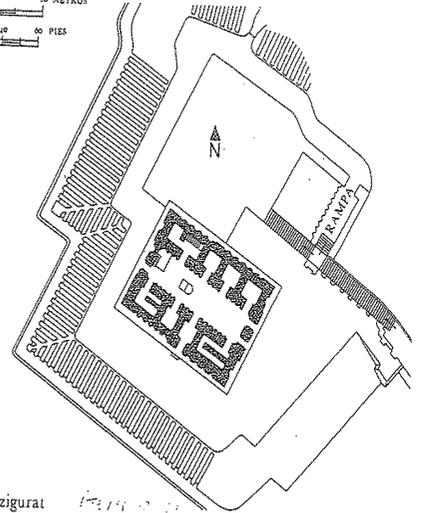
Quando Ea se alzó, se alzaron los peces y le adoraron, en pie estaba, una maravilla en lo profundo. Hacia el mar, parecía que el estupor se cerniera sobre él; hacia el río, el terror parecía rodearle mientras el viento del sur agitaba el fondo del Éufrates¹¹.

La distribución del santuario no nos aclara si estaba o no dedicado a Ea. El mismo tipo de estructura servía para todos los dioses, y no hay duda de que este tipo se desarrolló a partir del que hemos encontrado en Tepe Gawra y en Eridu. La evolución posterior se inicia con la transformación de la sociedad rural prehistórica en otra de orden más complejo, un cambio al que ya nos hemos referido en la Introducción. A la nueva época se llama Período Protohistórico, pues la invención de la escritura fue una de sus innovaciones más trascendentes. Otra fue la fundación de ciudades y, con

ellas, la formación de la entidad política característica de Mesopotamia, es decir, la ciudad-estado. La vida social de una comunidad que seguía siendo agrícola en esencia se concentró en las urbes.

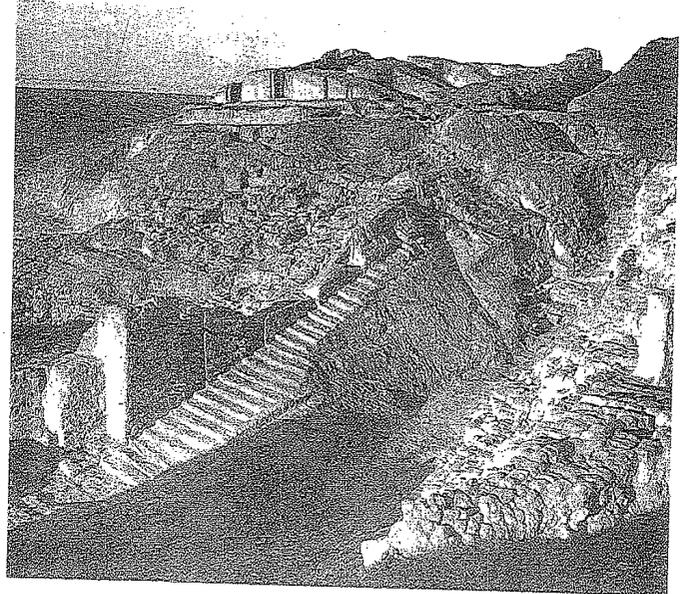
Sin embargo, la sociedad sumeria no era laica, y las ciudades estaban presididas por uno o más santuarios [36, 115]. Su estructura, su apariencia misma, revelaba una creencia básica (explícitamente afirmada en la poesía sumeria y en la Épica de la Creación babilónica) en que el hombre había sido creado para servir a los dioses. La ciudad era un medio para este fin; cada municipio pertenecía a una deidad, a cuyo servicio estaba la prosperidad que la comunidad disfrutaba. WAKKA

En Warka, la Erech de la Biblia, esta concepción halló una expresión grandiosa. Un templo del Período Protohistórico, conservado por suerte extraordinaria¹², y dedicado probablemente al dios Anu, repite en su planta [4] los rasgos principales del santuario de Eridu [3], pero el proceso de clarificación ha llegado más lejos. Los bastiones angulares han desaparecido, y la planta se ha convertido en un simple rectángulo, decorado con un sistema uniforme de entrantes y salientes. El cambio principal, sin embargo, aparece en su alzado. La plataforma que había en Eridu se ha sustituido por una montaña artificial, de contorno irregular, que se eleva 12,19 m. sobre la llanura monótona, como un hito que domina el territorio desde varios kilómetros a la redonda [5]. Sus ángulos se orientaban a los puntos cardinales. Se accedía a ella por una escalinata construida en su flanco nordeste, que llevaba hasta la cima¹³. Aquí, sobre una terraza sin parapeto, donde el sol y el viento imperaban sin obstáculos sobre la inmensa extensión de tierras y pantanos, se alzaba el pequeño santuario encajado¹⁴. Su muro exterior muestra numerosos entrantes y salientes, reforzados por cortas vigas redondas entre los contrafuertes¹⁵.



4. Warka, el «Templo Blanco» en su zigurat

5. Warka, el «Templo Blanco» en el zigurat arcaico



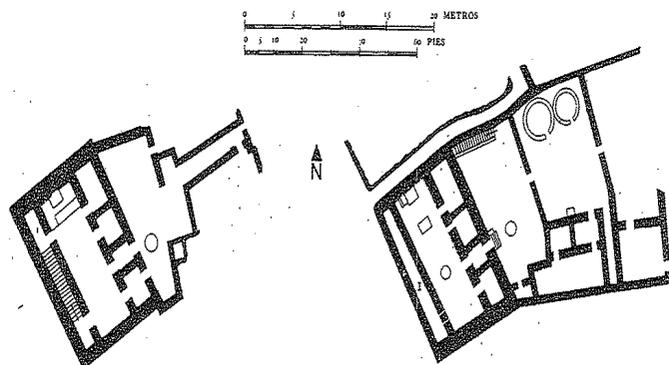
En el lado sudoeste, una escalinata que llevaba hasta la parte superior del basamento, marcaba la entrada. Se atravesaba un vestíbulo, que formaba parte de una serie de pequeñas estancias colocadas en los lados mayores del edificio, y se llegaba al centro de la cella. En uno de sus ángulos, se alzaba una plataforma o altar. Tenía 1,21 m de altura, y se llegaba a ella por una escalera de estrechos peldaños. Enfrente, a poca distancia, se encontraba una mesa de ofrendas de ladrillo, en la que se abría un pequeño hogar semicircular. El interior del santuario estaba decorado con nichos, y los taludes de la montaña artificial llevaban también estrechos nichos entre contrafuertes de ladrillo.

El ingente trabajo comunitario que supuso la construcción de este santuario no servía sólo a fines exclusivamente arquitectónicos. Era un intento de salvar el abismo que separa a la humanidad de los dioses. El pueblo mesopotámico tenía profunda conciencia de lo desmesurada que era por parte del hombre la pretensión de ofrecerle una morada a la divinidad, y el gigantesco esfuerzo invertido en la construcción de la plataforma del templo bien podría haber reforzado su confianza en lograr el contacto con los poderes sobrehumanos. En cualquier caso, la plataforma del templo (o zigurat)¹⁶ era sagrada. Los nombres por los que se conoció a algunas de ellas en épocas posteriores se han conservado, e indican que se pretendía no sólo que parecieran, sino que fueran «montañas». El zigurat de Enlil, dios de la tormenta, se llamó, por ejemplo, «Casa de la Montaña, Montaña de la Tormenta, Lazo entre el Cielo y la Tierra». Pero en Mesopotamia, el concepto de «montaña» era un concepto religioso de múltiples significados. Podía equivaler a la totalidad de la tierra, y en su interior, además, se concentraban los poderes misteriosos de la vida que hacían brotar la vegetación en primavera y en otoño

y llevaban agua al cauce seco de los ríos. Las lluvias, también, venían de las montañas, y la Gran Madre, fuente de toda vida, recibe el nombre de Ninhursag, Señora de la Montaña. La montaña, pues, era el escenario habitual donde se manifestaba lo sobrehumano, y los sumerios, al erigir con un inmenso esfuerzo común sus zigurats, creaban las condiciones que hacían posible la comunicación con lo divino.

El santuario que se alzaba sobre el zigurat se llamaba Shajuru, que significa «sala de espera» o «sala por la que se pasa»¹⁷. En los templos a ras del suelo se daba este nombre a la antecella, estancia inmediata al sanctasánctorum [114, izquierda], donde el fiel esperaba la apertura de la cella y la epifanía del dios. Parece, además, que el templo construido sobre el zigurat se concebía como una sala, donde se esperaba igualmente la manifestación del dios. No sabemos si el zigurat de Anu en Warka poseía también un templo al nivel del suelo, como sería habitual en épocas posteriores.

Sea como fuere, y aunque no todos los santuarios poseían un zigurat o torre, todos tenían una elevación simbólica sobre el suelo. Un templo que hay en El Uqair, contemporáneo del templo de Anu en Warka, y precisamente de las mismas dimensiones que éste, se levantaba sobre una plataforma de no menos de 4,5 m de altura¹⁸. Era de planta irregular, como el zigurat de Warka, pero se levantó en dos etapas distintas. En este aspecto se asemejaba a los zigurats de épocas posteriores, que eran torres escalonadas con el santuario colocado sobre bloques superpuestos de mampostería, cada uno menor que el anterior. Herodoto, cuando visitó Babilonia, vio un zigurat de siete pisos, pintado cada uno de un color diferente. Puesto que estos zigurats posteriores tienen en común con la plataforma de El Uqair el poseer varios pisos, y con el de Warka el ser de gran altura, podemos sacar la conclusión de que la elevación y el



6. Jafache, templo de Sin II

7. Jafache, templo de Sin V

escalonamiento llegaron a ser caracteres habituales, pero que al principio fueron optativos, y que los dos santuarios protohistóricos de Warka y El Uqair no diferían en esencia. El significado del zigurat era simbólico, y el simbolismo puede expresarse de distintas formas. La misma idea que queda inequívocamente expresada en una elevada montaña artificial, puede también representarse mediante una plataforma de pocos metros de altura. Podríamos decir que la plataforma era una abreviación del zigurat, si de esta forma no diéramos a entender que el zigurat fue anterior en el tiempo, pues esto no es en absoluto cierto; en realidad, es más probable que la plataforma de los más antiguos templos de Eridu, del período de El Obed, representaran ya la montaña sagrada. Podríamos quizá suponer que lo que permitió a los hombres de Warka dar una expresión tan concreta a la noción fundamental de su arquitectura religiosa, no fue sino el poder sin precedentes que la fundación de las ciudades puso en manos de los jefes de la comunidad¹⁹. El santuario que acabamos de describir no fue el único que se construyó en Warka en la época protohistórica. Los recintos sagrados de la diosa Inanna, la «Señora de los Cielos», llamada Ishtar por los habi-

tantes de Mesopotamia de lengua semita, estaban situados junto al zigurat de Anu. Las ruinas de Eanna, el recinto de la Gran Madre, dieron lugar a grandes templos de similar planta tripartita y ciertos detalles de decoración arquitectónica sobre los que volveremos más adelante [8, 9]²⁰. En otro lugar, Jafache, encontramos modificaciones de la planta original, tal como la hemos visto en El Uqair y en Warka [4]. Esta planta, abierta a todos los lados, convenía mal a un santuario situado entre casas, pero su adaptación precisamente fue lo que cambió su carácter. Al principio [6] se dio entrada al templo sólo por uno de sus lados, y las aberturas de la il. 4 se convirtieron en simples nichos en los muros externos. En el lado opuesto del santuario, una serie de pequeñas estancias se correspondían exactamente con las que se hallaban junto al vestíbulo de entrada. En Jafache [6], esta segunda serie de estancias se ha sustituido por un solo espacio estrecho, en el que se encaja una escalera que lleva a la azotea y un almacén bajo ella²¹. Pero además de estos cambios internos se hizo necesaria cierta organización de la zona contigua a la entrada. En los espacios abiertos del zigurat de Anu en Warka tenían lugar ciertas actividades relacionadas con los servicios

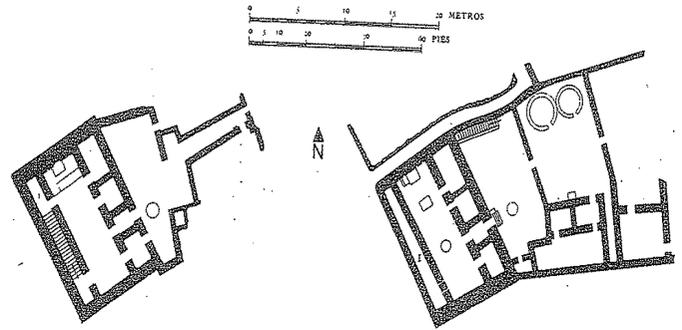
En el lado sudoeste, una escalinata que llevaba hasta la parte superior del basamento, marcaba la entrada. Se atravesaba un vestíbulo, que formaba parte de una serie de pequeñas estancias colocadas en los lados mayores del edificio, y se llegaba al centro de la cella. En uno de sus ángulos, se alzaba una plataforma o altar. Tenía 1,21 m de altura, y se llegaba a ella por una escalera de estrechos peldaños. Enfrente, a poca distancia, se encontraba una mesa de ofrendas de ladrillo, en la que se abría un pequeño hogar semicircular. El interior del santuario estaba decorado con nichos, y los taludes de la montaña artificial llevaban también estrechos nichos entre contrafuertes de ladrillo.

El ingente trabajo comunitario que supuso la construcción de este santuario no servía sólo a fines exclusivamente arquitectónicos. Era un intento de salvar el abismo que separa a la humanidad de los dioses. El pueblo mesopotámico tenía profunda conciencia de lo desmesurada que era por parte del hombre la pretensión de ofrecerle una morada a la divinidad, y el gigantesco esfuerzo invertido en la construcción de la plataforma del templo bien podría haber reforzado su confianza en lograr el contacto con los poderes sobrehumanos. En cualquier caso, la plataforma del templo (o zigurat) ¹⁶ era sagrada. Los nombres por los que se conoció a algunas de ellas en épocas posteriores se han conservado, e indican que se pretendía no sólo que parecieran, sino que fueran «montañas». El zigurat de Enlil, dios de la tormenta, se llamó, por ejemplo, «Casa de la Montaña, Montaña de la Tormenta, Lazo entre el Cielo y la Tierra». Pero en Mesopotamia, el concepto de «montaña» era un concepto religioso de múltiples significados. Podía equivaler a la totalidad de la tierra, y en su interior, además, se concentraban los poderes misteriosos de la vida que hacían brotar la vegetación en primavera y en otoño

y llevaban agua al cauce seco de los ríos. Las lluvias, también, venían de las montañas, y la Gran Madre, fuente de toda vida, recibe el nombre de Ninhursag, Señora de la Montaña. La montaña, pues, era el escenario habitual donde se manifestaba lo sobrehumano, y los sumerios, al erigir con un inmenso esfuerzo común sus zigurats, creaban las condiciones que hacían posible la comunicación con lo divino.

El santuario que se alzaba sobre el zigurat se llamaba Shajuru, que significa «sala de espera» o «sala por la que se pasa» ¹⁷. En los templos a ras del suelo se daba este nombre a la antecella, estancia inmediata al sanctasanctórum [14, izquierda], donde el fiel esperaba la apertura de la cella y la epifanía del dios. Parece, además, que el templo construido sobre el zigurat se concebía como una sala, donde se esperaba igualmente la manifestación del dios. No sabemos si el zigurat de Anu en Warka poseía también un templo al nivel del suelo, como sería habitual en épocas posteriores.

Sea como fuere, y aunque no todos los santuarios poseían un zigurat o torre, todos tenían una elevación simbólica sobre el suelo. Un templo que hay en El Uqair, contemporáneo del templo de Anu en Warka, y precisamente de las mismas dimensiones que éste, se levantaba sobre una plataforma de no menos de 4,5 m de altura ¹⁸. Era de planta irregular, como el zigurat de Warka, pero se levantó en dos etapas distintas. En este aspecto se asemejaba a los zigurats de épocas posteriores, que eran torres escalonadas con el santuario colocado sobre bloques superpuestos de mampostería, cada uno menor que el anterior. Herodoto, cuando visitó Babilonia, vio un zigurat de siete pisos, pintado cada uno de un color diferente. Puesto que estos zigurats posteriores tienen en común con la plataforma de El Uqair el poseer varios pisos, y con el de Warka el ser de gran altura, podemos sacar la conclusión de que la elevación y el



6. Jafache, templo de Sin II

7. Jafache, templo de Sin V

escalonamiento llegaron a ser caracteres habituales, pero que al principio fueron optativos, y que los dos santuarios protohistóricos de Warka y El Uqair no diferían en esencia. El significado del zigurat era simbólico, y el simbolismo puede expresarse de distintas formas. La misma idea que queda inequívocamente expresada en una elevada montaña artificial, puede también representarse mediante una plataforma de pocos metros de altura. Podríamos decir que la plataforma era una abreviación del zigurat, si de esta forma no diéramos a entender que el zigurat fue anterior en el tiempo, pues esto no es en absoluto cierto; en realidad, es más probable que la plataforma de los más antiguos templos de Eridu, del período de El Obed, representaran ya la montaña sagrada. Podríamos quizá suponer que lo que permitió a los hombres de Warka dar una expresión tan concreta a la noción fundamental de su arquitectura religiosa, no fue sino el poder sin precedentes que la fundación de las ciudades puso en manos de los jefes de la comunidad ¹⁹.

El santuario que acabamos de describir no fue el único que se construyó en Warka en la época protohistórica. Los recintos sagrados de la diosa Inanna, la «Señora de los Cielos», llamada Ishtar por los habi-

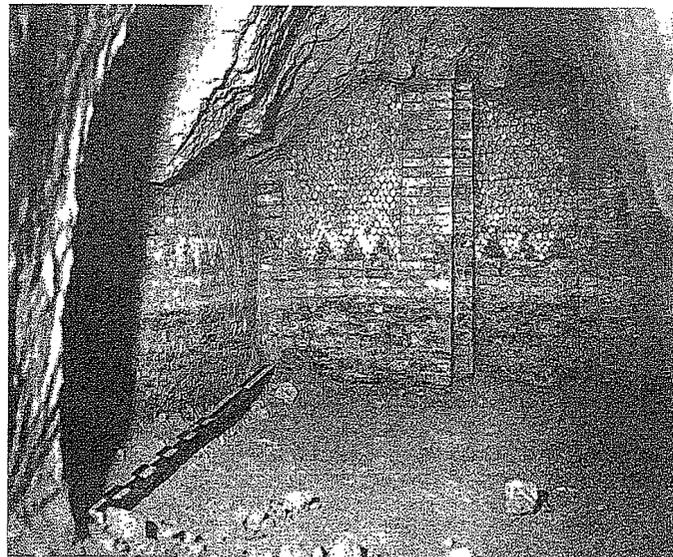
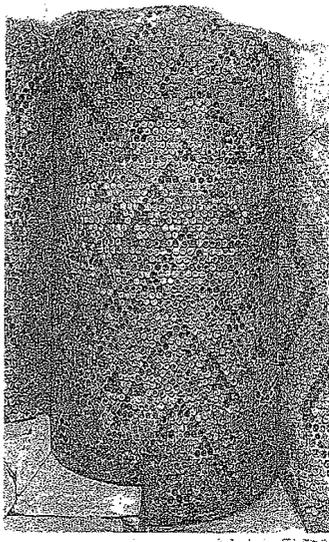
tantes de Mesopotamia de lengua semita, estaban situados junto al zigurat de Anu. Las ruinas de Eanna, el recinto de la Gran Madre, dieron lugar a grandes templos de similar planta tripartita y ciertos detalles de decoración arquitectónica sobre los que volveremos más adelante [8, 9] ²⁰. En otro lugar, Jafache, encontramos modificaciones de la planta original, tal como la hemos visto en El Uqair y en Warka [4]. Esta planta, abierta a todos los lados, convenía mal a un santuario situado entre casas, pero su adaptación precisamente fue lo que cambió su carácter. Al principio [6] se dio entrada al templo sólo por uno de sus lados, y las aberturas de la il. 4 se convirtieron en simples nichos en los muros externos. En el lado opuesto del santuario, una serie de pequeñas estancias se correspondían exactamente con las que se hallaban junto al vestíbulo de entrada. En Jafache [6], esta segunda serie de estancias se ha sustituido por un solo espacio estrecho, en el que se encaja una escalera que lleva a la azotea y un almacén bajo ella ²¹. Pero además de estos cambios internos se hizo necesaria cierta organización de la zona contigua a la entrada. En los espacios abiertos del zigurat de Anu en Warka tenían lugar ciertas actividades relacionadas con los servicios

religiosos. Los rediles construidos en la rampa que conduce a la parte superior²² indican que los animales sacrificiales se ataban allí temporalmente. Pero cuando el templo se construía entre casas, había que encontrar espacio para estas necesidades en el interior del recinto construido. Observamos en Jafache que un pedazo irregular de terreno, el que se encontró disponible, se cercó para servir de patio [6]. En la il. 7, que es una etapa posterior del mismo edificio, vemos que se han cercado tres patios sucesivos, acomodando junto al muro sur de cada uno almacenes, oficinas y otros cuartos requeridos por la administración del templo. En el segundo patio se colocaron hornos de pan, mientras que el más interior contenía una escalera que anteriormente había ocupado el espacio que quedaba al sudoeste detrás de la celda. Este espacio (marcado con un 1 en la il. 7) se cerró y dejó en desuso, seguramente para evitar el continuo ir y venir a través del santuario, pues durante el verano, las primeras horas del día y las últimas de la tarde y la noche se pasaban en las azoteas. El cambio puramente práctico en la planta del templo —el desarrollo de los patios, cerramiento de entradas, desuso del espacio de detrás de la celda— redundaron en un cambio del carácter del santuario. De ser un edificio aislado, abierto a todos los lados [4], pasó a convertirse en una construcción compleja, en la que la celda dejó de ser el elemento central y quedó como un recóndito sanctasanctórum.

En Warka no podemos observar esta evolución, pero hay en cambio otro elemento de la arquitectura protohistórica que está bien representado, mientras que en otros lugares no se ha conservado más que en pequeños fragmentos: la decoración mural. En Warka podemos estudiar una tentativa de estos antiguos constructores sorprendente y enormemente original, de disfrazar la fealdad del material que estaban obligados a usar. Ya hemos visto que utilizaron

los nichos y el encalado, recursos que mantuvieron su popularidad hasta tiempos helenísticos. Son plenamente compatibles con las formas austeras, macizas y rectangulares a las que deben su monumentalidad los edificios públicos de Mesopotamia. Pero los arquitectos del Periodo Protohistórico experimentaron con otros dos métodos de decoración: el enriquecimiento escultórico de los muros y las aplicaciones de color. El primer recurso, que realmente fuerza el carácter de la arquitectura de ladrillo, no recusó más que en una o dos ocasiones posteriores²³. Pero la policromía, en cambio, se hizo habitual hacia fines del segundo milenio a. C., época en que los asirios aprendieron el arte de vidriar grandes superficies y de utilizar ladrillos vidriados en color (y a veces moldeados) para realizar paneles figurativos o cubrir superficies murales enteras.

8. Warka, columnas cubiertas con mosaicos de cono



9. Warka, paneles de mosaicos de cono

Los métodos de los constructores del Periodo Protohistórico, sin embargo, eran distintos. Podían cubrir los muros, o las columnas exentas (de 2,75 m de diámetro) de una columnata, o las semiadossadas a los muros contiguos [8], con un revestimiento impermeable de dibujos coloreados. Este revestimiento consistía en cientos de miles de pequeños conos de arcilla, de unos 10 cm. de largo, hechos uno a uno, cocidos y bañados en color, de forma que unos tenían la base negra, otros roja, y otros marrón. Estos conos se incrustaban, uno junto a otro, en una espesa capa de barro, haciendo zigzags, rombos, triángulos y otros dibujos en negro y rojo sobre un fondo marrón. Con el tiempo esta técnica se fue simplificando [9]; los conos se utilizaron sólo en los paneles lisos rectangulares, que se enmarcaban con bordes de pequeños ladrillos cocidos. Así se ahorra una gran cantidad de trabajo,

pero la rareza, exuberancia y riqueza de los primeros mosaicos no volverá a lograrse. Es posible, incluso, que los más perfectos ejemplos de los mosaicos primitivos se hayan perdido totalmente (se han hallado más conos tirados por el suelo que en su posición original), y que los hubiera de dibujos figurativos, tal como se hicieron en las fases posteriores, en que los paneles se enmarcaban con bordes de ladrillo cocido. En esta época se hacían también placas de barro cocido en forma de rosetas, cabras y grifos. Estas placas estaban enteramente cubiertas de incisiones circulares, como para dar la impresión de que estaban hechas de conos independientes²⁴, y a veces parece como si realmente estuvieran basados en modelos anteriores compuestos de conos sueltos e incrustados. Su motivo —filas de animales— reaparece en el templo contemporáneo de El Uqair, no en forma de mosaicos de cono,

nudo una mesa de ofrendas también de ladrillo, aunque podían utilizarse otros tipos de soporte. Había altos pedestales de cerámica en los que se colocaban flores, ramas y racimos de fruta. Sobre figuras de bronce o de piedra tallada [39, 49, 69] se colocaban pequeños cuencos o vasos llenos de ungüentos o de incienso [37]. También se utilizaban candelabros [38], y pedestales para ofrendas más anchos [93], que podían representar un zigurat de dos pisos¹⁸. A lo largo de las paredes, sobre bancos bajos de ladrillo o sobre el suelo, se colocaban las estatuas de los devotos.

LA ESCULTURA EXENTA

Toda la estatuaria mesopotámica estaba dedicada a los templos; la forma humana se traducía a la piedra con la expresa finalidad de colocarla ante el dios¹⁹. La estatua era una fuerza activa; se creía poseedora de una vida propia. Gudea, gobernador de Lagash en una época posterior [97-100], erigió una estatua a la que se llamó «Ofrecer plegarias»²⁰. A otra se la tituló «A mi rey [el dios de la ciudad, Ningirsu], cuyo templo he construido; que la vida sea mi recompensa»²¹. Aquí la estatua está, como si

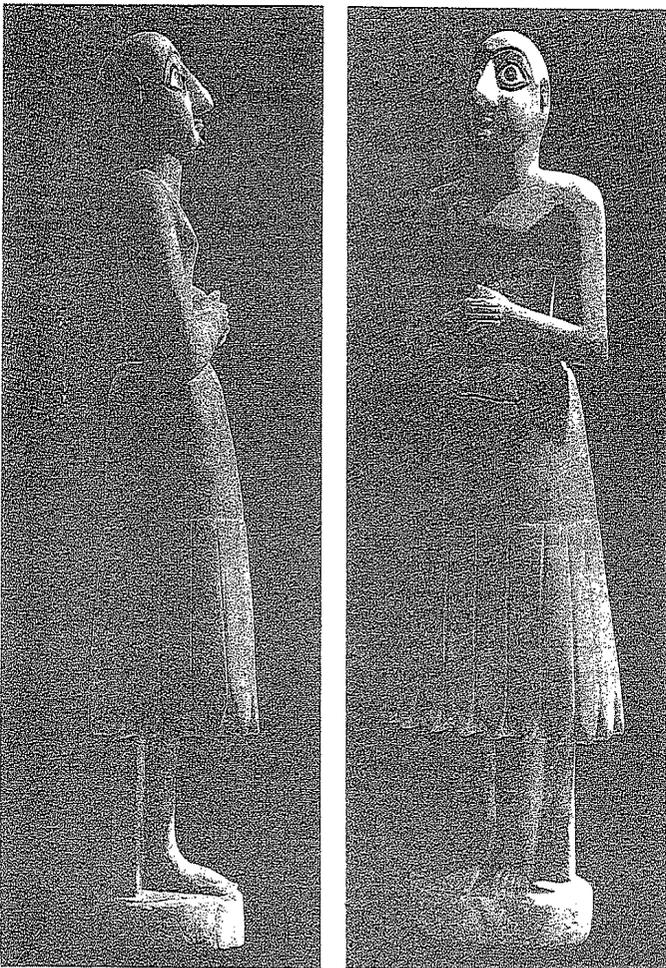
39. Grupo de estatuas del templo de Abu. Tell Asmar.

Bagdad, Museo de Irak, y Universidad de Chicago, Oriental Institute



40. Cabeza del dios Abu (cfr. 39).
Bagdad, Museo de Irak

41 y 42. Estatua de un sacerdote, de Tell Asmar.
Universidad de Chicago, Oriental Institute



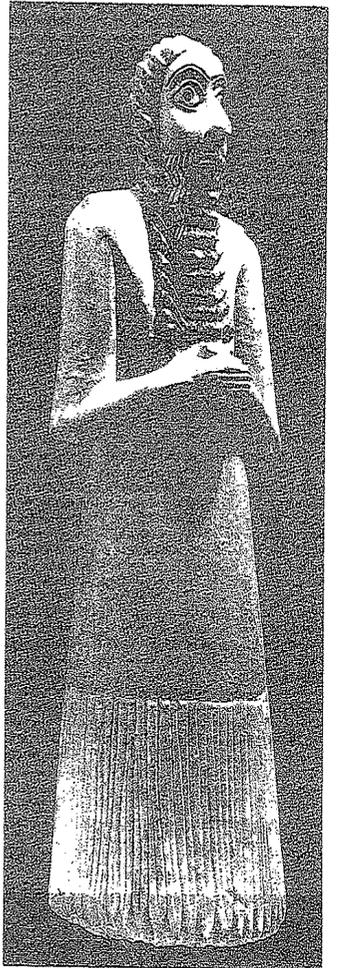
dijéramos, cargada de un mensaje; al principio nombra al destinatario de la petición; luego la petición misma. Y unos dos mil años después de Gudea, un rey de Asiria escribió: «He levantado mi regia estatua... para pedir vida para mí mismo ante los dioses en los que creo»²², mientras que el texto de Gudea, dando instrucciones a la estatua, comienza: «Estatua, di a mi rey...»²³

El «rey», en este texto, era nuevamente el dios de la ciudad, y la estatua debía recordarle perennemente las grandes hazañas que Gudea había realizado en su servicio. Las estatuas de los sacerdotes y personajes destacados tenían la misma finalidad.

La estatua de culto, la figura de la deidad que se colocaba en el altar frente al nicho, en el extremo más estrecho de la celda, vivía con una vida de un orden superior, pues el dios mismo era immanente a la figura. Pero pocas de estas estatuas de culto han llegado hasta nosotros, pues la mayoría estaban hechas de materiales preciosos o recubiertas de oro y otras materias valiosas. Pero también se da el caso de que poseemos dos ejemplos del Período Protodinástico II²⁴. Pertenecen a un grupo de diez figuras que, al parecer, formaron el ajuar escultórico completo de un santuario en Tell Asmar [39] y que, en cierto momento —ya bajo la amenaza de un peligro o cuando el santuario se renovó por completo—, se enterraron bajo el suelo inmediato al altar. Las dos divinidades se distinguen de sus adoradores en tres aspectos: por su estatura, por la presencia de emblemas que los identifican en sus basas, y por el enorme diámetro de sus ojos. La figura del dios [40] tiene una altura de unos 76 cm, la del sacerdote [41, 42] unos 40,6 cm, la del hombre barbado de la il. 43, a la que le faltan los pies, unos 30,5 cm. La base sobre la que se sostiene la estatua del dios lleva un dibujo en relieve: un águila (probablemente leontocéfala, pero la cabeza se ha perdido) y a cada lado una gacela con una rama de

alguna planta, grupo que conocemos como emblema de las deidades que se veneraban en los templos de la época protohistórica en Warka. Sabemos, por una vasija de cobre que lleva una inscripción y que perteneció al templo, que esta divinidad era lla-

43. Estatuilla, de Tell Asmar. Yeso.
Nueva York, Metropolitan Museum of Art





44 y 45. Hombre sentado, de Tell Agrab.
Universidad de Chicago, Oriental Institute

mada, en Tell Asmar, Abu, «el Dios de la Vegetación».

La estatua de la Diosa Madre se identifica de forma muy directa: en la base lleva incrustada una diminuta figura de pie, que representa a su hijo. En calidad, su imagen es muy inferior a la del dios, y los inmensos ojos no logran su efecto. La estatua del dios, en cambio, posee un magnetismo que no puede ignorar quien haya visto alguna vez el original. Parece cargado de un feroz poder, propio de quien constituye la fuente de la vida de plantas, animales y hombres.

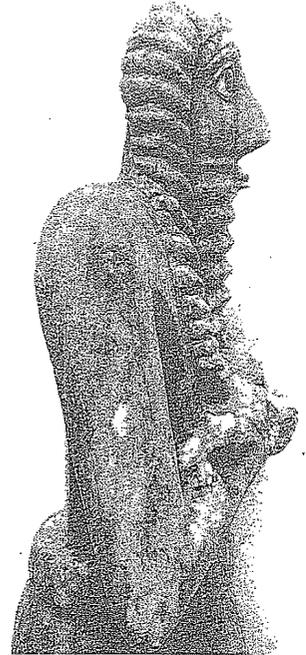
Cada una de las deidades lleva una copa, que aparece también en las manos de alguno

de los adoradores; a veces llevan una rama [44, 45] o una flor. Probablemente significa que estos hombres se representaron a sí mismos y a sus dioses como participantes de la fiesta más grande del calendario: el Año Nuevo, cuando, por un instante, la esfera humana y la divina parecían tocarse²⁵. Si nuestra interpretación es correcta, las diez estatuas halladas juntas en Tell Asmar constituyen un grupo, no sólo por la circunstancia de su descubrimiento y por la homogeneidad del estilo, sino también porque trataban de representar a los dioses y a la congregación de los fieles en el momento más propicio en el que el hombre se sentía

más próximo a las deidades que veneraba.

Las estatuas que representan mortales varían mucho de calidad [39]. Las mejores muestran una intensidad muy acorde con la creencia en que una vida oculta las animaba [41-3]. Podemos distinguir el principal recurso con que se lograba este efecto: una reducción, o más bien una concentración, de todos los rasgos a formas abstractas, casi geométricas. La falda, por ejemplo, se representa como un tronco de cono. Las partes superiores de los cuerpos, desnudas, son de sección cuadrada, con una limitación casi brutal de la percepción primaria del cuerpo como un compuesto de torso, costados y espalda. En las ils. 41 y 42, los músculos pectorales están representados por planos que se unen en una estrecha línea ornamental; el dedo meñique en una mano cerrada se convierte en una espiral, la barbilla en una cuña, la oreja en una doble voluta. Las formas del cráneo, mejillas y brazos están descritas menos fácilmente, pero son igual de abstractas, e igual de plásticas. El cabello se representó en dos mitades estrictamente simétricas, que se pegan a ambos lados del rostro y lo enmarcan en una serie de ondas horizontales. Este esquema armoniza con el de la barba, que en el perfil hace juego con los triángulos de la nariz y los labios. Tanto de frente como de perfil, los ojos absortos constituyen el centro de la composición plástica. Aparte de las diferencias entre cada una de las estatuas, los principios formales son los mismos, y su lógica es asombrosa. Este es un estilo plástico en que la realidad caótica de las impresiones visuales queda dominada por la creación de una forma perfectamente homogénea, cerrada en sí misma, tridimensional, de orden abstracto.

Habría quizá que decir que no hay por qué imputarles a los antiguos escultores ningún razonamiento de esta clase. El análisis de las obras de arte racionaliza y hace ex-



46. Parte superior de una estatua, de Tell Asmar.
Yeso. Universidad de Chicago, Oriental Institute

plicito lo que fue creado de forma intuitiva. Pero las esculturas que hemos descrito presentan, en una forma extrema, una de las posibles soluciones al problema de todos los escultores: cómo crear un cuerpo que afirme su realidad en el espacio. La hará si su propio volumen está claramente identificado y construido de forma convincente. Si su carácter tridimensional no está debidamente marcado, la escultura parece inverosímil e imperfecta en su realización. Desde el siglo v a. C., Occidente ha representado la figura humana como un organismo viviente, potencialmente móvil, inscrito en una red de relaciones, que el espectador com-