

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

David Silva Domínguez

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. 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, etemmu, 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. 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, etemmu, katabasis, Inanna, Nergal, Ereškigal.

En las páginas siguientes se intentará profundizar en la concepción y caracterización del otro mundo en Sumer y Akkad durante el III y II milenio a. C. Para ello, se tratará de analizar las propuestas sobre su ubicación y el acceso al lugar, su descripción tanto en términos físicos como políticos, así como la existencia de alguna clase de legislación o reglamento, y la composición social del lugar, a fin de poder desentrañar todos los aspectos que conforman el allende del período designado.

1. Ubicación y vías de acceso

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. Para Katz¹, 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 esta fórmula 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-^uutu-è-a*, «la Gran Ciudad en el lugar/mundo en el que el sol sale/asciende». Esta expresión aparece en al menos dos textos², *Enki y el Orden del Mundo*³ y *Nungal A*⁴, ambos probablemente pertenecientes al período de Ur III⁵.

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.⁶, 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 semejante⁷, 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.

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 Udul-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^u utu-šu-a-še*) para entrar a la tierra y atacar a los vivos. El fragmento concreto es recogido por Geller⁸:

«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 Katz⁹, la puerta de la puesta de sol es una metáfora, un eufemismo para referirse a la tumba, aunque para Artemov¹⁰ no hay ningún motivo para pensar en este uso figurativo del lenguaje en este caso.

En lo referente al mundo de los muertos como un Inframundo o submundo, esto es, un lugar que se encuentra bajo tierra, el relato empleado como base es *Gilgameš, Enkidu y el Inframundo*¹¹, 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, literalmente se le escapan por un agujero hacia abajo, por lo que se entiende que 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 Katz¹² 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.

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.

1 KATZ 2007: 174.

2 ARTEMOV 2012: 15.

3 Vid. el relato completo en LARA 1984: 77-91.

4 Vid. el relato completo en ATTINGER, P., «L'Hymne à Nungal» en SALLABERGER, W. et al. (eds.), *Literatur, Politik und Recht in Mesopotamien: Festschrift für Claus Wilcke*, Wiesbaden, 2003, pp. 15-34.

5 Cronológicamente, el período Ur III abarca desde finales del s. XXII a.C. hasta finales del XXI a.C.

6 LARA 1984: 77.

7 La función del dios solar como juez de difuntos sí se podrá constatar en épocas posteriores.

8 GELLER 1985: 34-37.

9 KATZ 2003: 341.

10 ARTEMOV 2012: 20.

11 Este y los otros relatos pertenecientes a la célebre Epopeya de Gilgameš se pueden consultar en GEORGE, A., *The Epic of Gilgamesh. The Babylonian Epic Poem and Other Texts in Akkadian and Sumerian*, London, 2003.

12 KATZ 2007: 174.

Los caminos para alcanzar esta meta *post-mortem* son, también, 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 mencionado¹³, en el que se describía el camino que deben seguir unos espíritus malignos que quieren llegar al mundo de los vivos. 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 respectivamente¹⁴.

Otra vía diferente es la que se recoge en *La muerte de Urnamma*¹⁵: 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 final¹⁶. En una comparativa con el caso órfico¹⁷, 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»¹⁸. 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 barcos¹⁹. No sería entonces de extrañar que estos barcos tuviesen también la función de facilitar el viaje al Inframundo de los difuntos. Spence²⁰ 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 Katz²¹, 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 Artemov²².

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 Mesopotamia²³.

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.

2. Descripción físico-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 eprî*), etc...²⁴. También descrita como «Casa oscura», *bit este*, o llena de tinieblas, *etutu*, cuya entrada carece de luz.

La profundidad del lugar es inabarcable, inmensa, tal y como demuestran los términos *arallû* o *kigallu*, empleados para hablar específicamente de estas dis-

13 GELLER 1985: 34-37.

14 KATZ 2005: 71.

15 KATZ 2005: 72-73.

16 FLÜCKIGER-HAWKER 1999: 114.

17 Se podrían realizar comparativas con las narrativas de numerosas culturas de la Antigüedad, pues los paralelismos con las propuestas sumerias y acadias son múltiples. Así, además de los casos griegos también se encuentran paralelismos con el ciclo de Baal ugarítico o relatos bíblicos.

18 KRAMER 1985: 179.

19 NISSEN 1966: 164-191.

20 SPENCE 1996: 223.

21 KATZ 2003: 36-37.

22 ARTEMOV 2012: 4. Otro relato relevante sobre viajes acuáticos es *Enlil y Ninlil*, que data de entre el 2100-2000 a. C. En él se narra que en su camino al reino de los muertos, mientras navegan por un río, esta pareja de dioses copula varias veces. De este acto sexual nacen Nergal y Ninazu, dos deidades ctónicas que tienen fuerte relación con el mundo de los muertos.

23 KATZ 2005: 76-77.

24 Se pueden encontrar multitud de nombres según diferentes autores que han profundizado en este particular. Ejemplos paradigmáticos se encuentran en LÓPEZ y SANMARTÍN 1993: 478; KATZ 2005: 69; BLACK y GREEN 1984 o RODRÍGUEZ 2015: 256.

tancias inmensas²⁵. Tanto las fuentes antiguas como la historiografía moderna comparten la caracterización del Inframundo mesopotámico como un lugar oscuro, sombrío, yermo, desordenado. Así, por ejemplo, Cooper²⁶ 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 barro²⁷ y la bebida es lodo²⁸. Bottéro²⁹ 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 *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 tumba³⁰. Katz³¹ 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 realidad bajo la tierra³².

La organización espacial del submundo recuerda en todo caso a la que existe en el mundo humano: es un reino, una ciudad-estado³³. 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 infranqueables³⁴, en la que existen unas grandes puertas, de número variable, que tienen doble función: evitar la entrada de indeseables y al mismo tiempo servir como prisión para aquellos que están dentro³⁵.

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 lugar³⁶.

3. Reglamentos y leyes

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 vivos³⁷.

La primera regla, y la más importante, dictamina que quien entra en el mundo de los muertos no puede salir³⁸. Así, por ejemplo, en *La visión del Inframundo de un príncipe*, Nergal pretende confinar permanentemente a Kumma, 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 ley³⁹. Otra de las reglas que rigen el submundo, propuesta por Bernabé⁴⁰, es que nada puede ser robado, cogido o retirado del Inframundo impunemente, sin consecuencias. Por eso, las advertencias en el relato de *Gilgamesh, 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.

La labor de los jueces del Inframundo, los *Anunna*, es vital para preservar un correcto orden y cumplimiento de las leyes y reglamentos⁴¹. Así, son frecuen-

25 KATZ 2005: 69.

26 COOPER 1992: 25.

27 SPENCE 1996: 222.

28 LÓPEZ y SANMARTÍN 1993: 478.

29 BOTTÉRO 2001: 107-108.

30 FLÜCKIGER-HAWKER 1999: 114-115.

31 KATZ 2003: 227.

32 Otro caso digno de mención se encuentra en *Gilgamesh, 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.

33 FOSTER 2007: 178.

34 BOTTÉRO y KRAMER 2004: 87.

35 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.

36 RODRÍGUEZ 2015: 257.

37 WHITEHEAD 2008: 15. El propio autor analiza también un paralelismo con la propuesta ugarítica, en la que Mot parece ejercer las funciones judiciales de la reina (WHITEHEAD 2008: 56).

38 Sin embargo, esta infalibilidad contrasta con una ruptura constante de la regla, ya que en diferentes relatos se presentan personajes como Inanna, Ištar o Enkidu que consiguen escapar del otro mundo, e incluso existe una categoría de seres demoníacos o fantasmales que transitan entre mundos. Estas transgresiones deben considerarse excepciones a una norma universal.

39 FOSTER 2007: 190-191.

40 BERNABÉ 2015: 22.

41 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

tes las expresiones *ka-as-kur-ra* («el juicio del Inframundo») o *di-kur-ra* («el veredicto del Inframundo»)⁴².

4. La sociedad de/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.

4.1. Criaturas demoníacas o fantasmales

La primera división alude 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 extrañas⁴³. La gran mayoría de seres demoníacos carecen de nombre propio y son presentados en grupo, como si se tratase de animales⁴⁴, aunque, evidentemente, existen individuos destacados que ostentan enormes poderes. Como ejemplos aplicables a un conjunto con gran diversidad se podrían tomar a Lamaštu, Humbaba o Pazuzu⁴⁵. Estos seres pueden encontrarse en el mundo de los muertos o fuera de él, 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 sí⁴⁶.

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...⁴⁷. 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 alimentarse⁴⁸.

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*⁴⁹. Estos espectros pueden adquirir formas animales, generalmente de depredadores, o apariencias monstruosas de toda clase⁵⁰. Su misión será amargar la existencia de estos parientes. Para protegerse de estas acciones lesivas, existen una serie de oraciones particulares y de ritos⁵¹. Además, para pasar a la ofensiva, también existen prácticas mágicas que atacan al propio fantasma, haciendo que huya o desista en sus intenciones⁵². Entre estas destacan los exorcismos del *išib* o el *agab* purificador⁵³.

Estas entidades turbulentas y que no encuentran descanso tienen un paralelismo en el mundo grecorromano, analizado por Alfayé⁵⁴, 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

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.

42 KATZ 2005: 84-85.

43 FOSTER 2007: 188-191.

44 El grupo de demonios más relevante en los relatos de Sumer y Akkad son los *galla* (o *gallū*). Estos demonios, «pequeños y fuertes», son prácticamente un ejército. Se les describe como crueles, despiadados e incorruptibles (BOTTÉRO y KRAMER 2004: 307-308).

45 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.

46 ARTEMOV 2012: 7.

47 DE LA PRADA 1997: 53.

48 FOSTER 2007: 191.

49 LÓPEZ y SANMARTÍN 1993: 478-479.

50 DE LA PRADA 1997: 56.

51 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...

52 FOSTER 2007: 191.

53 DE LA PRADA 1997: 53-54.

54 ALFAYÉ 2009: 184-188.

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.

4.2. Deidades y personajes relevantes

Englobadas en una segunda división, se halla el conjunto de 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 Kramer⁵⁵ 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 Nergal⁵⁶. La Ereškigal más clásica se presenta como una deidad calmada, sosegada, justa, pero igualmente poderosa, rígida, firme y autoritaria.

La otra gran figura política del Inframundo es Nergal, que adquiere importancia mucho después que Ereškigal. 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 deidad⁵⁷:

«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).

También es destacable la acción del portero o guardián Pêtû o Neti, aunque recibe otros 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 Infra-*

mundo, el portero que guía a Enkidu es un ser híbrido, con aspecto humano pero con manos y uñas de león y talones de águila⁵⁸. 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. Uno de los cortesanos de mayor importancia es Ningišzida. Su rol en el III milenio a.C. era diferente y era adorado en Ešnuna 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 Dumuzi⁵⁹. Además de estos personajes, existen muchas otras figuras ctónicas importantes, como Ninšubur, Ninazu o Ningišzida⁶⁰.

4.3. La comunidad de muertos

La última parte de la sociedad del Más Allá 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. 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 Spence⁶¹ 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

55 KRAMER 1944: 86.

56 WHITEHEAD 2008: 15.

57 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 en este caso todos los habitantes del mundo de los muertos se describen en términos terroríficos; por tanto Nergal no es particularmente malvado en lo que atañe a esta creación.

58 KATZ 2005: 80.

59 KATZ 2005: 83.

60 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).

61 SPENCE 1996: 222.

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»⁶². Tampoco se puede practicar la agricultura ni la ganadería, pues tal como afirma Katz⁶³, la tierra no da grano ni los animales lana.

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 pertinente⁶⁴. 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 Sanmartín⁶⁵), 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.

5. Conclusiones

El estudio del mundo de los muertos arroja una clara indeterminación a la hora de establecer una ubicación unitaria, algo que ocurre con las vías de acceso de igual manera. 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.

Bibliografía

- ALFAYÉ, S., (2009): «*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, 181-216.
- ARTEMOV, N., (2009): «Belief in Family Reunion in the Afterlife in the Ancient Near East and Mediterranean». *La famille dans le Proche-Orient ancien: réalités, symbolismes, et images, Proceedings of the 55th rencontre assyriologique internationale at Paris*, Paris, 27-41.
- ARTEMOV, N., (2012): «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, 1-30.
- BERNABÉ, A., (2015): «What is a *Katábasis*? The Descent into the Netherworld in Greece and the Ancient Near East», *Les Études classiques* 83, 15-34.
- BLACK, J. y GREEN, A., (1992): *Gods, Demons, and Symbols of Ancient Mesopotamia: An Illustrated Dictionary*, Austin.

62 WHITEHEAD 2008: 23.

63 KATZ 2003: 219-220.

64 FOSTER 2007: 189.

65 LÓPEZ y SANMARTÍN 1993: 476.

- BOTTÉRO, J., (2001): *Religion in Ancient Mesopotamia*. T. Lavender Fagan (trans.), Chicago.
- BOTTÉRO, J. y KRAMER, S. N., (2004): *Cuando los dioses hacían de hombres: Mitología mesopotámica*, Madrid.
- COOPER, S. J., (1992): «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, 19-35.
- DE LA PRADA, J. M., (1997): *Mitos y Leyendas de Mesopotamia*, Barcelona.
- FLÜCKIGER HAWKER, E., (1999): *Urnamma of Ur in Sumerian Literary Tradition*, Fribourg-Göttingen.
- FOSTER, B. R., (2007): «Mesopotamia», en J. R. Hinnells (ed.), *A handbook of ancient religions*, Cambridge, 188-192.
- GELLER, M. J., (1985): «Forerunners to Udug-hul, Sumerian Exorcistic incantations», *FAOS* 12.
- KATZ D., (2003): *The Image of the Netherworld in the sumerian sources*, Maryland.
- KATZ, D., (2005): «Death they dispensed to mankind: The funerary world of Ancient Mesopotamia», *Historiae* 2, 55-90.
- KATZ, D., (2007): «Sumerian funerary rituals in context», en Nicola Laneri et al. (eds.), *Permmoring death, social analyses of funerary traditions in the ancient near east and mediterranean*, Oriental Institute, Chicago, 167-188.
- KRAMER, S. N., (1944): *Sumerian Mythology: A Study of Spiritual and Literary Achievement in the Third Millennium B.C*, Pennsylvania, 1944.
- KRAMER, S. N., (1985): *La historia empieza en Sumer*, Barcelona.
- LARA, F., (1984): *Mitos sumerios y acadios*, Madrid.
- LÓPEZ, J. y SANMARTÍN, J., (1993): *Mitología y Religión del Oriente Antiguo I: Egipto-Mesopotamia*, G. del Olmo Lete (ed.), Barcelona.
- RODRÍGUEZ, G., (2015): *La diosa Inanna y Nippur: la hierogamia y el viaje al Inframundo. Una investigación multidisciplinar. Tesis doctoral*, Universidad Complutense de Madrid.
- SPENCE, L., (1996): *Introducción a la mitología*, Madrid.
- WHITEHEAD, L. C., (2008): *A Journey Into the Land of No Return: Death Attitudes and Perceptions of Death and Afterlife in Ancient Near Eastern Literature*, Illinois, Chicago.