Tema 1

MESOPOTAMIA

1. Introducción
2. Pueblos, lenguas y culturas
3. La escritura y los sellos
4. *Uruk*: un primer modelo de ciudad-estado
5. La ciudad como centro de poder
6. El enigma de las tumbas de *Ur*
7. Funcionamiento de la economía redistributiva
8. Las reformas de *Urukagina*
9. *Ur-Nammu* y la construcción de una sociedad justa
11. El dios-rey y el rey-dios
12. Los códigos del Próximo Oriente
13. Los comerciantes asirios: el *karum* de *Kanesh*
14. La dureza proverbial de los asirios
15. La peculiaridad del estado imperial asirio
16. Estructura de la sociedad babilónica
17. La piedad y la culpa



El golfo Pérsico llegaba casi hasta *Eridu*, siguiendo aprox. la línea de trazos; el Éufrates y el Tigris desembocaban en él por separado.

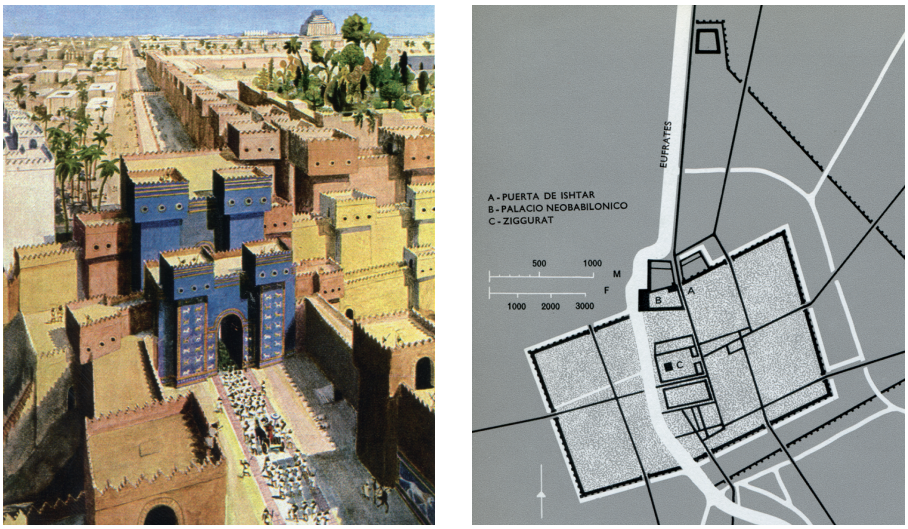
1. Introducción

Mesopotamia significa "entre ríos" y es el nombre con el que bautizaron los griegos del primer milenio a.C. la parte septentrional del espacio comprendido entre el Éufrates y el Tigris. Más tarde, en el siglo I d.C., el escritor romano Plinio el Viejo atribuyó tal denominación a todo el territorio bañado por esos dos ríos, desde las cadenas del Tauro y el Antitauro, por el norte, hasta el golfo Pérsico por el sur. El desierto de Arabia y las altiplanicies sirias constituyen el límite occidental, mientras por el oriente la separan del Irán las estribaciones de los montes Zagros. Básicamente se corresponde Mesopotamia con el actual estado de Irak, aunque incluye también algunas zonas que hoy pertenecen a Siria y a Turquía.

Esa gran unidad geográfica está formada en realidad por dos unidades muy diferentes, separadas por una franja desértica que se sitúa al norte de Bagdad. La mitad septentrional es en parte montañosa y tiene un clima continental, con inviernos fríos y con lluvias que permiten una agricultura de secano alternando con pastizales. Ahí se formó el estado de Asiria, con su capital en la ciudad de *Assur*, junto al Tigris; logró desarrollar una de las tres principales culturas de Mesopotamia, con manifestaciones importantes en el segundo y primer milenios a.C.

La parte sur, en cambio, es una llanura aluvial muy fértil, lo que hace posible el cultivo de grandes extensiones de regadío: la única opción, de hecho, debido a las altas temperaturas y a la escasez de precipitaciones. Fue el escenario de las otras dos grandes culturas mesopotámicas: la sumeria, del tercer milenio, y la babilónica, que toma el relevo en los dos milenios siguientes. Los griegos llamaron a toda esa región *Babylón* (lo que es una helenización de su nombre *Babili*), porque desde comienzos del segundo milenio Babilonia fue la ciudad dominante y la capital indiscutida de una unidad política que, como en el caso, de *Assur*, tuvo una tendencia imperialista. La ciudad existía desde finales del tercer milenio con el nombre de *Babilla*, de origen incierto, pero no semita. Los semitas mesopotámicos reinterpretaron más tarde el topónimo como *Bab-ili* ("puerta del dios"). Por su parte, los semitas judíos la llamaron *Babel*, que significaría "confusión", referida a la pluralidad de lenguas que se hablaban allí. Babilonia parece haber sido la primera ciudad de la Historia que logró alcanzar los 200.000 habitantes y siempre estuvo densamente poblada.

La primera época histórica de Mesopotamia se desarrolla en la parte sur de la zona meridional, que es lo que se conoce como el país de Súmer, con *Uruk* (3900-2900), primero, y luego *Ur* y *Lagash* como ciudades más importantes (2900-2340). La unificación política de la Mesopotamia meridional la lleva a cabo por vez primera Sargón, quien crea la ciudad de *Akkad* en la parte norte, que es a lo que se llama país de *Akkad*. Tras el período de *Akkad* (2340-2200),



a b

Figura 1 a-b. Babilonia.

Reconstrucción de la puerta de *Ishtar* y de la muralla en la fase final, correspondiente a Nabucodonosor II (604-562). Detrás se encuentra el palacio real, y al fondo el recinto de *Marduk* con el zigurat. Una vía procesional fortificada, de unos 20 m de anchura, conducía hasta el centro de la ciudad en un recorrido de 250 m. Las paredes de la puerta y de la vía estaban adornadas con unos 20.000 ladrillos vidriados de extraordinaria calidad. Se representaron con ellos leones, dragones y toros. El león simbolizaba a *Ishtar*, señora del cielo, diosa del amor y protectora del ejército. El toro salvaje era el símbolo del dios de la tempestad *Adad*. El dragón *Bel* representaba a *Marduk*, el dios de la ciudad, que debía mantenerla eternamente en la prosperidad.

En el plano (b), se puede apreciar la doble fortificación de la ciudad, atravesada por el río. Hay una fortificación cuadrangular, a la que se accede por la puerta de *Ishtar*. Pero los edificios más importantes quedan incluidos también en la segunda fortificación, constituida por el Éufrates y por una muralla angular, de 18 km, que tiene un bastión en el punto en el que se junta con el río; ahí comenzaba la vía procesional. En caso de amenaza, este segundo recinto podía albergar a mucha gente, instalada en tiendas.

sigue una fase conocida como renacimiento sumerio, con la figura significativa del rey Gudea de *Lagash* (2150-2100) y, sobre todo, con una Tercera Dinastía de *Ur*, inaugurada por *Ur-Nammu*, "rey de Súmer y *Akkad*" (2112-2094).

El segundo milenio a.C. conoce ya la polarización, y la gran rivalidad, entre Babilonia y Asiria como poderes supremos de las dos partes de Mesopotamia. Al principio, Asiria había sido solamente una potencia comercial, pero uno de los clanes nómadas amorritas, que se habían infiltrado en Mesopotamia tras el eclipse de la Tercera Dinastía de *Ur*, consigue acceder al trono y crear, con

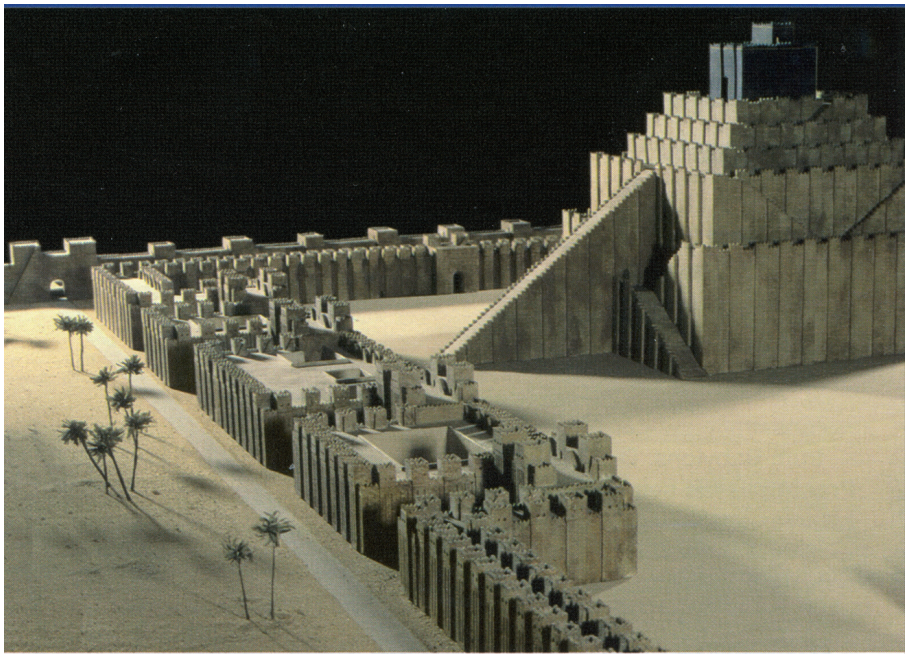


Figura 2. El zigurat de Babilonia en el recinto de *Marduk* (propuesta de reconstrucción)**.**

Una tablilla cuneiforme del 229 a.C., que copiaba un documento más antiguo, lo llama "torre de sustentación del cielo y de la tierra" (*etemenanki*). Es el túmulo primordial, la montaña sagrada, que arranca de las profundidades de la tierra y cuya cumbre penetra en el cielo, poniendo así en comunicación los dos ámbitos de las potencias sobrenaturales, el de abajo y el de arriba. El texto describe ese templo de Bel-Marduk (el Señor Marduk, que había sustituido a *Shamash* en Babilonia), reconstruido en la época neobabilónica por Nabopolasar y Nabucodonosor II, como una torre escalonada de siete pisos, el último de los cuales sería el santuario de la divinidad.

Ya no ocupaba el zigurat la posición principal de la ciudad, que correspondía al palacio del rey; pero seguía siendo un elemento fundamental. La base de la "torre de Babel" del Antiguo Testamento medía más de 91m de lado; la altura total era, probablemente la misma. Diodoro de Sicilia dice que los astrónomos hacían sus trabajos en ella, lo que permite suponer que fuera construida como un observatorio destinado a esos fines. La propia tablilla indica que las medidas de la torre eran "sagradas", por lo que debían ser conocidas sólo entre los "iniciados". Sabemos que la astrología tenía muchísima importancia en Babilonia, y que las predicciones asociadas a ella y a los fenómenos celestes influían sistemáticamente sobre la política, tanto en el sentido de inducir comportamientos como en el sentido de sancionar positiva, o negativamente, actuaciones ya realizadas. El secretismo que rodeaba a esos científicos fue causa sin duda de la pérdida de muchos de sus conocimientos.

Shamshi-Adad I (hacia 1830 a.C.), el Imperio Paleo-Asirio. Otro de esos clanes inauguraba no mucho después la Época Paleo-Babilónica (1894-1595),

durante la cual gobiernan las dinastías amorritas, a partir de *Hammurabi* (1792-1730), toda la Mesopotamia meridional.

Entre los siglos XVI y X discurre una época intermedia de Babilonia, con un dominio de trescientos años de los reyes casitas, procedentes de un pueblo de los Zagros que no era semita. A continuación se produce una restauración del poder babilónico bajo el rey Nabucodonosor I (*Nebukadnezar I*, 1125-1104). En los siglos XVI a mediados del XII, que se corresponden con el Bronce Reciente, todo el Próximo Oriente se convierte en un terreno de juego de grandes potencias, donde la suerte de cada uno, también de los pequeños, depende de la suerte de los demás. Los principales actores son Babilonia, Asiria, *Mitanni*, los Hititas y Egipto. En esa época se encuadra el Imperio Asirio Medio.

El primer milenio inaugura el Imperio Neo-Asirio (934-609), que mantiene sometida a Babilonia, primero bajo una forma suave de dominio, similar a la que habían ejercido los monarcas asirios en el pasado, llegando más tarde a ocupar su trono, y a su total destrucción en el 689 a.C. a manos de Senaquerib *(Sanherib)*, hijo de Sargón II, que es la figura más prominente de la época. Aunque es reconstruida por los propios asirios, se vuelve a sublevar y de nuevo es conquistada. Entre el 625 a.C. y el 539 a.C. vive Babilonia su última fase de independencia, la época Neobabilónica, iniciada por *Nabopolassar* (625-



Figura 3. Imperio Neo-Asirio (máxima extensión con *Assurbanipal* hacia 652 a.C.).

605) y que alcanza, bajo su hijo Nabucodonosor II, la mayor prosperidad. El último rey, Nabónido (555-539), tiene que entregar la ciudad a los persas; pero Babilonia sigue viviendo una época próspera como parte del Imperio Aqueménida (539-331). Asiria, por el contrario, se había eclipsado totalmente con la desaparición de su estado en el 609 a.C.

2. Pueblos, lenguas y culturas

La fertilidad de Mesopotamia y su situación geográfica, con la consiguiente interacción continua entre los agricultores sedentarizados en el país y los pastores nómadas de la periferia y la consiguiente importancia de las actividades comerciales, tuvieron como consecuencia un continuo trasiego poblacional y el asentamiento de grupos humanos muy variados, que ocasionalmente accedieron al poder político. A una población preexistente se superpusieron en la zona más meridional los sumerios, que debían de proceder en último término del Asia Central, porque su lengua aglutinante solo tiene afinidades con el turco, como más próximo, con el mongol y el japonés, por el oriente, y con el grupo húngaro-finés, por el occidente. Pero, en consonancia con el desarrollo de la cultura sumeria entre el 3400 y el 3100 a.C., se registra en la Mesopotamia meridional una entrada continua de hablantes de una lengua semítica del grupo oriental –los llamados más tarde acadios– que procedían seguramente de Siria, porque la ciudad de Mari, en el curso medio del Éufrates, fue un importante centro acadio. Se instalan, sobre todo, en la región del río Diyala y en la parte norte de la Mesopotamia meridional –que tenía su centro en la ciudad de *Kish*– donde se constituyen como elemento dominante no solo numérica sino culturalmente. Cuando se inicia el período de *Akkad*, en el 2340 a.C., se impone el acadio como lengua común en toda la Mesopotamia meridional, porque para entonces los semitas deben de haber sido ya numéricamente dominantes también en Súmer, aunque en esa zona se conservaran todavía la cultura y la lengua sumerias. La población sumeria, que, según todos los indicios, no había recibido nuevos aportes desde su instalación en Súmer más de mil años atrás, debía de estar prácticamente extinguida. Cabe pensar que quienes la mantienen son, en realidad, semitas sumerizados, pero cuyo carácter semita, en términos de organización social y de referentes ideológicos, no solo no se pierde sino que se refuerza en un contexto claramente semita.

Más tarde, el acadio es adoptado por los amorritas (semitas occidentales), que llegan a Mesopotamia a comienzos del segundo milenio, diversificándose en dos variantes, el babilonio del sur y el asirio del norte. Desaparece en-



Figura 4. El supuesto Sargón de *Akkad*.

Cabeza de bronce (2ª mitad del III milenio), que debía de pertenecer a la estatua de un rey, aunque no al fundador de la dinastía de *Akkad,* porque ese estilo lo desarrolla el arte acadio bajo sus sucesores. Fue objeto de violencia, presumiblemente por parte de sus enemigos. Separaron la cabeza del cuerpo, le sacaron los ojos y le cortaron las orejas y parte de la barba. Sargón de *Akkad* fue el fundador de la primera dinastía semítica que podemos considerar como histórica. Pero también tuvo su mito: en un relato autobiográfico tardoasirio, se presenta como el hijo prohibido de una sacerdotisa, quien habría tenido que abandonarlo, colocándolo en una cesta para que el río se lo llevara. Gracias a la protección de la diosa *Ishtar*, no sólo consigue salvarse sino convertirse en rey. Estableció en *Akkad* o *Agade* (de ubicación desconocida) la capital de un reino convertido en imperio, que llegaba desde el golfo Pérsico hasta el Mediterráneo, a lo largo del Éufrates y el Tigris, y que incluía también el Elam.

tonces por completo el sumerio como lengua hablada, aunque se conservó durante mucho tiempo como lengua de cultura, especialmente en el ámbito religioso; mientras tanto, el acadio babilonio es la lengua de uso en la documentación y en la literatura, también por parte de los asirios. Consigue así perdurar hasta la dominación persa, a mediados del primer milenio, en que adquiere el carácter de lengua oficial, junto con el persa y el elamita del territorio iranio. Pero se trataba de una *lingua franca*, porque está claro que en Mesopotamia se hablaron muy distintas lenguas, semíticas y no semíticas, que no han dejado huellas escritas. Ni siquiera lo han hecho cuando, como en el caso de los *guti*, que sustituyen a la dinastía de *Akkad*, o el de los casitas, que suceden a los amorritas en Babilonia, o el de los caldeos del período neobabilonio, correspondían a la capa dominante.

Por otro lado, el arameo, que era la lengua de un grupo de semitas occidentales instalado en

Siria a comienzos del primer milenio a.C., tuvo cada vez más presencia en el territorio asirio, donde también penetraron, alcanzando el carácter de lengua oficial en el Imperio Neo-Asirio, junto con el acadio. Su gran ventaja era que



Figura 5. Divinidades mesopotámicas.

Sello cilíndrico acadio (2ª mitad del III milenio). La inscripción indica que se trata del sello de un escriba (*dub-sar*), llamado *Adda*. Las tiaras con cuernos identifican a todas las figuras como divinidades, que se muestran siguiendo una iconografía convencional. Las dos montañas gemelas evocan el espacio divino. Entre ellas surge *Shamash* (el sumerio *Utu*) como símbolo del sol, con sus rayos, y abriéndose camino por el este con un cuchillo dentado, para cumplir su recorrido hacia arriba y de nuevo hacia abajo. Es también el dios de la justicia y el garante de los juramentos. A su izquierda, sobre una de las montañas, se muestra *Ishtar* (la futura *Astarté* de los fenicios) como diosa guerrera y con las alas de la victoria; de sus hombros surgen las armas, y, en su mano izquierda, lleva un racimo de dátiles, símbolo de la fertilidad que presidía la sumeria *Innana* con la que se identifica. Junto a ella se encuentra el motivo del árbol de la vida. *Isthar* representa la sexualidad salvaje e insaciable que garantiza la reproducción.

La figura que lleva el arco y que va acompañada por el león es un dios de la caza no identificado. La divinidad que pone su pie en la otra montaña es el dios sumerio *Ea* o *Enki*, que no tiene correspondencia con ninguno semita. Hace brotar el agua de la tierra, por lo que se asocia al mundo subterráneo, pero también patrocina la sabiduría de las artes y los oficios, incluido el de los escribas. De sus hombros salen las aguas con sus peces. Además del toro, con el que se identifica, lo acompaña su fiel *Usimu*, una especie de visir bifronte (de doble cara). El pájaro *Zu*, también llamado *Imdugud* y *Anzu*, es el genio acadio con poder sobre las tormentas, que se representa a veces como un grifón (la combinación inversa, es decir, el águila leontocéfala, también se ha considerado tradicionalmente como imagen de *Imdugud*, aunque ya no existe acuerdo sobre ese punto).

utilizaba una forma de escritura alfabética, mucho más fácil de aprender que la cuneiforme, y que se podía pintar sobre papiro, madera y cerámica ya cocida. No solo consiguió convertirse en *lingua franca* en Mesopotamia: durante la época helenística (tema 6) empezó a compartir con el griego ese carácter en un territorio que se extendía desde Egipto hasta Afganistán, lo que duró hasta la llegada del Islam, cuando el árabe sustituyó esas dos lenguas. Pero quedan todavía hoy unos 400.000 arameohablantes.

La consideración de los datos relativos a las lenguas y a los elementos de población lleva a concluir que las etiquetas "sumerios", "babilonios" y "asirios" pueden funcionar como identificadores convencionales de las culturas más importantes de Mesopotamia, pero de ninguna forma como identificadores de pueblos. La cultura sumeria es un desarrollo histórico que tiene como elemento humano tanto a los sumerios como a la población preexistente con la que se funden, y luego también a los acadios, en su fase sumero-acadia. Súmer (*Shumeru*), es, en realidad, la palabra acadia que designa la parte más meridional de Mesopotamia en la Tercera Dinastía de *Ur*, que es la que cierra el período sumero-acadio; porque el nombre sumerio que aparece con anterioridad es *Ki-en-gi(r)*, también el nombre de un territorio. De ese modo, la cultura sumeria se va convirtiendo, sin solución de continuidad, en la cultura babilónica, que, en cierto modo dura hasta el Islam, es decir, dos milenios y medio. A los elementos sumero-acadios se suma la aportación amorrita, luego la casita y más tarde la caldea (probablemente un grupo emparentado con los arameos).

En cuanto a los asirios, son una etiqueta política creada por los griegos: como estaban acostumbrados a designar a los estados con el término plural correspondiente al conjunto de sus ciudadanos, o de sus integrantes, trascribieron a su lengua como *hoi Assýrioi* ("los asirios") la denominación oficial del estado, que en el acadio asirio era *mat Assur* ("país de la ciudad, o del dios, *Assur*"). Correspondía a una zona relativamente reducida, situada a ambas orillas del Tigris entre los ríos llamados Zab mayor y Zab menor, donde se ubicaba la ciudad de *Assur*, así como Nínive y Arbela; a esa zona se sumaban los territorios incorporados en las distintas fases imperiales.

Tanto los autores griegos como los latinos utilizan el término "asirios" para todo el conjunto, lo que prueba que no tenía un contenido étnico. De hecho, se mantiene como designación territorial, con distintos límites, después de la desaparición del estado asirio en el 609 a.C. y durante toda la época romana. El territorio asirio propiamente dicho tenía seguramente una amalgama de población, porque estaba en una zona de cruce de rutas comerciales; ya desde el cuarto milenio se aprecian contactos con la Mesopotamia meridional, y más tarde debe de haber recibido población de lenguas semitas, sobre todo, de muy distintos orígenes. Así que no tiene mucho sentido preguntarse por la proce-

dencia étnica de los asirios. Es una cultura desarrollada por uno de los modelos de estado característicos del Próximo Oriente Antiguo.

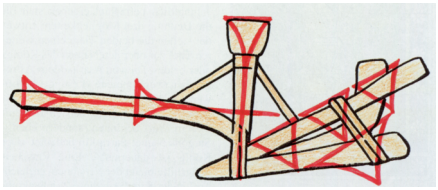
3. La escritura y los sellos

La forma más primitiva de escritura documentada en el Próximo Oriente consiste en marcas realizadas sobre bolas de arcilla que se han aplastado para formar una especie de tablillas. Se trata de signos correspondientes a numerales y de marcas de sellos; a veces llevan solo numerales, y a veces conservan la forma esférica. No solo proceden de *Uruk* sino también de varios lugares del oeste del Irán, de Nínive, en la Mesopotamia septentrional, y de Siria. Está claro que tienen que ver con cuestiones de contabilidad y de administración, y que su uso se ha difundido por las rutas comerciales. Son más antiguos esos documentos que los que muestran pictogramas, por lo que ya no se puede mantener la teoría de que la escritura empieza como una representación pictográfica de objetos. Ahora parece más bien que las formas más antiguas de escritura se deben interpretar como las lenguas, es decir, como sistemas convencionales basados en, y dependientes de, una tradición común. Los pictogramas habrían surgido de modo adicional, como un recurso para quienes no pudieran utilizar sistemas simbólicos comunes.

De todos modos, el sistema de escritura que encontramos en *Uruk*, entre el 3400 a.C. y el 3100 a.C., y que está atestiguado por unos cuantos centenares de textos, es de una gran complejidad; resulta adecuado para la administración de esa unidad económica y constituye un conjunto de símbolos totalmente independiente de cualquier tipo pictográfico. Lo que sí cabe dentro de lo posible, aunque no se pueda verificar, es que pudiera ser leído por hablantes de distintas lenguas, como ocurre con la escritura chino-japonesa. Por otro lado, queda demostrada la relación existente entre el uso de la escritura grabada sobre arcilla y el de los sellos, que se explica porque funcionan en un mismo contexto y sirven a unos mismos fines. Es una forma de registrar de manera indeleble, y bajo la responsabilidad de determinadas personas y/o instituciones, unos datos imprescindibles para las relaciones económicas internas de las comunidades y para las relaciones comerciales. Aunque la buena arcilla, una vez seca, resultaba muy dura, también era posible alterar el texto si se volvía a mojar; por eso se horneaban. La escritura cuneiforme, así llamada por la forma de la impronta que dejaba el cálamo sobre el barro, fue utilizada después en Babilonia y en Asiria, tanto para el sumerio como para el acadio; pero en los tres mil años que duró su uso sirvió para escribir unas cincuenta lenguas distintas.



a



b

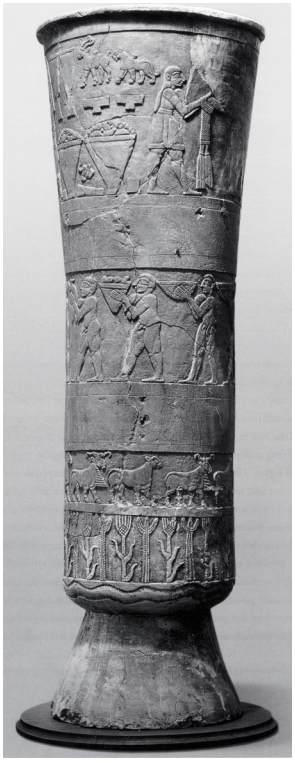
Figura 6 a-b. Escritura cuneiforme.

El archivo de la ciudad sumeria de *Shurupak* (Tell Fara, muy cerca de *Umma*), fechado hacia 2500 a.C., proporciona una buena muestra del uso de la escritura en la fase inmediatamente anterior al período de *Akkad*, y de la organización económica y social para la que funcionaba esa forma de registro; los antropónimos revelan, por otro lado, la mezcla de población sumeria y semita que caracteriza a esa fase. En esta tablilla (a) aparece una relación de trabajadores locales y procedentes de otras varias ciudades sumerias: 140 de *Uruk*, 215 de *Adab*, 74 de *Nippur*, 110 de *Lagash*, 66 de *Shurupak* y 128 de *Umma*. En este centro redistributivo, que tuvo ocupación desde el 3000 hasta el 2000 a.C. aproximadamente, y a quien atribuye un rey la *Lista Real Sumeria*, y otro más la leyenda de *Gilgamesh*, se han encontrado silos en mayor número que en cualquiera de las demás ciudades sumerias.

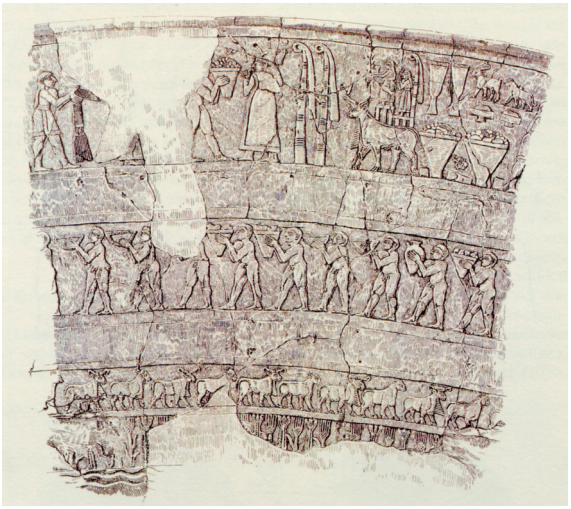
Esta escritura funciona con unidades silábicas a las que corresponde un signo cuneiforme (los circulares funcionan como numerales). Pero existe homofonía, en la medida en que varios signos pueden representar la misma sílaba (unos catorce, en el caso de la sílaba *–gu–*, con una derivación pictográfica clara el correspondiente al "buey"); y también hay signos que pueden representar distintas sílabas. Es un sistema que permite transcribir palabras tan largas como se quiera. *En-me-ba-ra-ge-si*, que fue *en-si* de la ciudad de *Kish* hacia 2600 a.C., es el primer individuo del que nos ha llegado una inscripción cuneiforme conmemorativa.

La segunda imagen (b) muestra un dibujo del arado con dos signos cuneiformes derivados de un pictograma, que funcionan como unidades silábicas. En el uso neoasirio del primer milenio a.C., se leen, respectivamente, como *AN* y *SHAR*, por lo que se utilizan combinados para escribir el nombre del dios *Assur*.

Los sellos, más antiguos que la escritura propiamente dicha, podían ser planos o bien cilíndricos, en cuyo caso se imprimían haciéndolos rodar sobre la superficie del barro. Eran de piedra o de hueso e iban grabados con signos distintivos. Parecen haber servido primeramente para marcar la propiedad de lo que había dentro de un saco o en un recipiente, utilizando para ello una bola de arcilla fijada con una cuerda. A partir de ahí se encuentran en tablillas que registran documentos, a modo de firma y autenticación.



a



b



c

Figura 7 a-b-c. Vaso de *Uruk* (Warka).

Tan importante como las tablillas, en la documentación de esta fase de *Uruk*, es un famoso vaso trabajado en alabastro, procedente de un nivel arqueológico del 3000 a.C. del santuario de *E'ana* situado en esa ciudad. Su decoración, organizada en tres bandas en forma narrativa, concuerda con imágenes de sellos y de otro vaso similar muy mal conservado. Hay que suponer, por tanto, que representa algo muy convencional y, a la vez, muy importante.

La banda inferior muestra por abajo el agua, que es la base de la vida y, en especial, de las plantas, que aparecen como palmas y espigas saliendo de ella. Por encima se encuentra una procesión de ovejas y carneros; es decir, el ganado, que depende de la vegetación. La banda intermedia consiste en una fila de individuos cargados con productos vegetales y animales. El episodio de la banda superior muestra a alguien que lleva la cola de un individuo vestido con un faldón –la parte superior de la figura no se ha conservado–, al que precede uno de los que entregan productos. Recibe al cortejo una figura femenina, donde se puede ver a la diosa *Innana* (una especie de Afrodita) o a su sacerdotisa. Tiene detrás dos postes terminados en espiral, que representan probablemente un edificio de uso comunal del tipo llamado *mudhif* que siguen construyendo con cañas los habitantes de las marismas del sur del Irak (c). Detrás hay dos carneros que soportan a dos figuras sobre pedestal y de tamaño menor, aparentemente estatuas, y, tras ellos, el interior de un almacén, con símbolos de alimentos vegetales y animales.

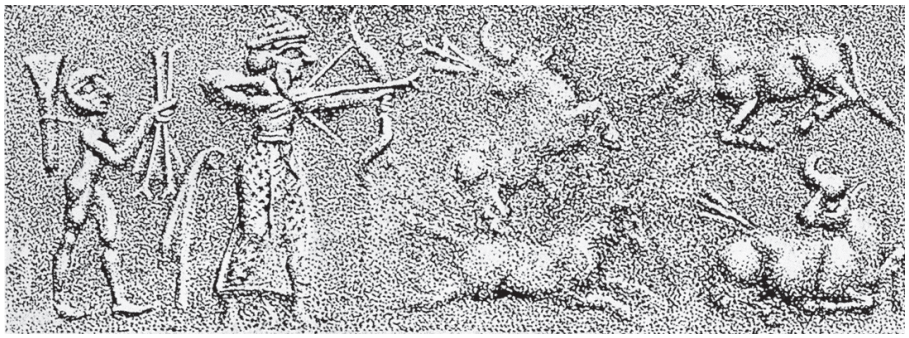
Se ha interpretado esta escena como un testimonio de la celebración ritual del matrimonio sagrado, en este caso, entre el *en* de *Uruk* y la diosa *Innana*, que evocaría la unión de la diosa con *Dumuzi* –una divinidad sumeria de la vegetación a quien un mito posterior de tinte semita presenta como un rey pastor casado con *Innana*. Pero más tarde se ha podido constatar que una de las figuras de menor tamaño de la última escena del vaso lleva la identificación de *en*, por lo que no se trata de *Dumuzi*. Tras la entrega de los productos en el almacén, que también es el templo, y que recibiría simbólicamente la diosa (o ritualmente su sacerdotisa), se representaría de nuevo al *en*, acompañado de la misma figura femenina ambivalente, como administrador y como responsable del reparto.

Por otro lado, se conoce una canción de amor, bastante posterior, que concuerda con la escena del vaso, aludiendo a la unión sagrada de *Innana* y *Dumuzi* y al encuentro del *en* con la diosa: "En la puerta de lapislázuli del *gipar* (una parte del templo de *Innana*) se encuentra el *en* con ella; en la siguiente puerta del almacén que está en *E'ana* (el barrio de Uruk donde se levanta el templo de *Innana*) se encuentra *Dumuzi* con ella".

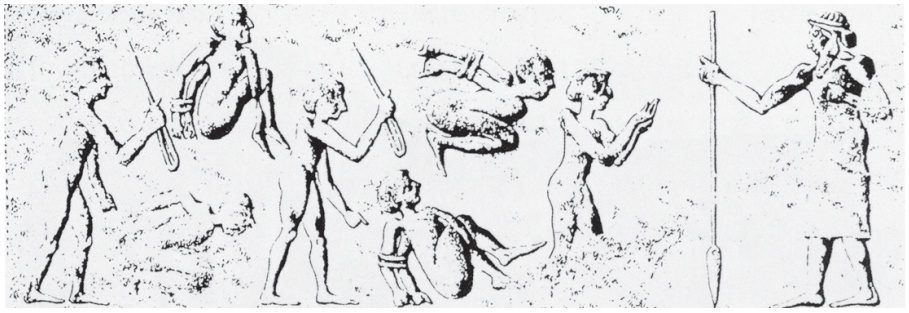
4. *Uruk*: un primer modelo de ciudad-estado

Las tierras de la Mesopotamia meridional eran muy fértiles, pero solo bajo una forma de cultivo de intenso regadío, que requería una determinada organización de la tierra y unos trabajos bien coordinados. Aprovechando la uniformidad del terreno, se construyeron canales paralelos que recogían el agua de los dos ríos y la llevaban, con una suave caída, hasta el límite de la tierra cultivable, derramándola por los surcos que se abrían a cada lado. Esos canales había que mantenerlos en buen estado y comprobar continuamente que cumplían su función, porque, si no, las cosechas se colapsaban. Además, había que controlar la tendencia a la salinización, debida al alto nivel de las aguas freáticas, que eran bastante salobres, y que afloraban hasta la raíz de las plantas con los riegos intensos. La solución era el barbecho y la limpieza de la tierra.

No sabemos cuándo ni en qué ritmo llegaron al territorio los hablantes de la lengua sumeria, que encontraron allí, en cualquier caso, a una población anterior, porque hay topónimos que así lo sugieren. Habría comunidades neolíticas cultivando las tierras más fáciles de regar y aprovechando también las marismas que, en esa época, llevaban hasta el golfo Pérsico a los dos ríos por separado sin solución de continuidad –hoy el mar ha retrocedido, y los ríos se juntan poco antes de la desembocadura. Pero deben de haber sido las nuevas gentes las que desarrollaron comunidades grandes, autónomas y bien organizadas, que fueron capaces de explotar todo el territorio bajo un modelo dirigista de economía redistributiva.



a



b

Figura 8 a-b. Sellos cilíndricos de *Uruk*.

La iconografía del *en* de *Uruk*, que es la que representa al rey-sacerdote de las ciudades sumerias, incluye muy especialmente la faceta de cazador, pero también su función en el ámbito de la guerra, como muestran estos dos sellos procedentes de *Uruk* y datados en 3300-3000 a.C. En ambos casos, la figura del *en* es la figura humana de mayor tamaño, de acuerdo con la llamada "perspectiva social".

El primer sello (a) ofrece una presentación ritual de la caza del toro salvaje, con un rey que lleva su atuendo ceremonial de sacerdote, mientras un asistente, que carga con el carcaj, le va pasando las flechas. La caza del toro salvaje, o del león, por parte del *en* simboliza, al parecer, su dominio sobre las fuerzas de la naturaleza. En la segunda escena (b), aparecen cuatro enemigos inmovilizados y un quinto haciendo un gesto de rendición y/o petición de clemencia. Dos figuras con espada representan convencionalmente al ejército. No hay muertos ni rasgo alguno de crueldad. A lo que parece, el *en* está decidiendo la suerte de los vencidos, y la lanza dirigida hacia abajo posiblemente significa una decisión negativa: si no la muerte, la reducción a esclavitud.

La creación de los primeros estados y de las primeras ciudades de Mesopotamia se documenta principalmente en el yacimiento de *Uruk* (Tell-el-Warka), durante los años 3400-3100 a.C. (el llamado período de *Uruk* III). Un territorio de unas 440 hectáreas multiplica por diez su población llegando a

alcanzar entre 25.000 y 50.000 habitantes y convirtiéndose en el centro de irradiación de todo un modelo cultural. Las escudillas en forma de campana en las que se entregaban las raciones de cada día, y que son un testimonio de la economía redistributiva, se han encontrado por centenares de miles desde Siria hasta el Irán, dispersadas por los comerciantes. Aunque existía sin duda un ámbito de intercambios privados, el comercio exterior estaba también centralizado, lo mismo que la defensa, y los trabajos de construcción y mantenimiento de canales, vías y demás.

Ese modelo económico tenía la ventaja, tanto para los individuos como para las comunidades, de minimizar los riesgos que amenazaban continuamente su supervivencia, y de asegurar una coordinación eficaz en el mantenimiento de los campos de cultivo; pero también resultaba gravoso, al tener que soportar a una burocracia improductiva. Por no hablar de los costos de ciertas obras públicas: se ha calculado que, para hacer la terraza de las construcciones monumentales del distrito de *E'ana*, tuvieron que trabajar unos 1.500 hombres durante más de cinco años a razón de diez horas diarias. Además, contribuyó a la estratificación social, en la medida en que los administradores se consolidaban como una capa superior: la gran masa de trabajadores, en los distintos sectores, debía ser controlada y organizada para que pudiera funcionar, pero ello significaba que los administradores tenían que tener autoridad sobre ella. Documentos posteriores atestiguan hasta qué punto llegaron en el abuso de poder.

Entre el 3100 a.C. y el 2900 a.C. (el llamado período de *Dschemdet Nasr,* que se corresponde con el de *Uruk* IV) se registran cambios. *Uruk* se rodea de una muralla de 10 km y unas noventa torres, lo que se debe poner en relación con el desarrollo de ciudades rivales. El hallazgo de sellos de esas ciudades sugiere la existencia de una cooperación, relacionada, quizá, con los canales; pero también podría tratarse de una coalición con fines bélicos. La más significativa es *Kish*, ya cerca de Bagdad, en cuyas proximidades (yacimiento de *Dschemdet Nasr*) se ha hallado un palacio con archivos. Los documentos indican que una persona identificada como *en* y su esposa no solo administraban el palacio sino que tenían derechos sobre una importante cantidad de tierra. Ello sugiere que se había producido un cambio significativo sobre el modelo de *Uruk*. La tradición mítica mesopotámica afirmaba que la realeza había bajado del cielo en *Kish*, y es ésta la ciudad rival de *Uruk* en el período siguiente. Los motivos de este desarrollo de *Kish* no los conocemos, pero pueden estar en relación con el hecho de que es la primera ciudad en la que llega al poder un grupo de población de origen semita que tiene una organización social distinta de la que era habitual en las ciudades de Súmer. Como ya se dijo más arriba, la zona de *Kish* había sido ocupada por semitas orientales.



Figura 9. El mito de *Etana*.

Sello cilíndrico acadio (2ª mitad del III milenio). La *Lista Real Sumeria* establece que la realeza había bajado del cielo en Kish después del Diluvio. También presenta a *Etana* de *Kish* como "el pastor que subió al cielo y consolidó todos los territorios extranjeros". Si ese gobernante de comienzos del tercer milenio fue una figura histórica, es probable que haya convertido en un estado a una serie de pequeñas comunidades acadias que hubieran creído en su especial capacidad de comunicación con los dioses. La implicación de los acadios en los orígenes de la realeza mesopotámica propiamente dicha, en una fase anterior al reinado de Sargón, no se puede concretar; pero la población de *Kish* tenía un fuerte componente semítico, y los nueve nombres que preceden a *Etana* en la *LRS* son palabras acadias correspondientes a animales. Es probable que *Etana* –cuyo mito aparece reflejado en no menos de veinte sellos– haya sido el primer rey de *Kish*, tras una fase tribal de pequeños poderes independientes.

De cualquier modo, *Kish* conservó un valor simbólico, porque el título adicional de "rey de *Kish*" fue adoptado por monarcas de *Akkad*, de *Ur* y posteriores. En cuanto al propio *Etana*, tuvo una gran importancia en la fase acadia, hasta el punto de desarrollar una presentación iconográfica narrativa de su mito, que sirve como único motivo para sellos cilíndricos, con algunas variantes de detalle. Es un caso verdaderamente singular. En este ejemplar vemos al pastor *Etana*, con su rebaño y su ayudante, saludando a un águila que se yergue sobre un "árbol de la vida" flanqueado por dos leones. A continuación se podía ver, en el cilindro, a *Etana* montado en el águila sobre dos perros en posición heráldica, que podrían simbolizar su condición de rey. Las tres figuras humanas situadas sobre el rebaño deben de presentarlo en actuaciones características de la función representativa de la realeza; tal vez haciendo una libación la de la izquierda.

El problema es que la leyenda de Etana sólo se conoce por una versión paleobabilónica y, sobre todo, por la tardoasiria procedente de Nínive, que sería más de dos mil años posterior al personaje; a lo largo de todo ese tiempo parece haber sufrido transformaciones. Un águila y una serpiente anidan en la copa y en las raíces de un mismo árbol. Primero se hacen la competencia en la búsqueda del alimento, pero luego juran ante el dios *Shamash* que con lo que cacen alimentarán mutuamente a sus crías; sin embargo, el águila devora los huevos de la serpiente. Con la ayuda de *Shamash*, ésta consigue cortarle las plumas de las alas y arrojarla a un pozo. En ese punto, el dios aconseja al rey-pastor *Etana* que negocie con el águila para que lo lleve hasta el cielo a cambio de liberarla y ayudarla de nuevo

a volar. De esa forma conseguirá *Etana* la "planta del nacimiento", gracias a la cual tendrá al fin el hijo que desea.

La combinación de las dos historias produce un mito que simboliza, por un lado, esa especie de "contrato social", garantizado por la divinidad, cuyo fin es llevar a cabo en común la obtención de alimentos y la protección de la descendencia; y, por otro, la necesidad que tiene ese "rebaño" de contar con un pastor que lo dirija y lo salvaguarde, funcionando como intermediario frente a los dioses y perpetuándose en su hijo. No sabemos cuándo se construyó ese mito, pero no permite la lectura iconográfica del sello. Lo que tenemos aquí es una asociación del águila con el árbol de la vida, lo cual simboliza la comunicación con el mundo sobrenatural superior; los leones, en cambio, evocan la muerte, las fuerzas sobrenaturales nefastas del mundo subterráneo. La fábula del águila y la serpiente no parece tener ahí cabida. También se sospecha que la planta que habría ido a buscar *Etana* sería la misma que interesaba al también mítico rey *Gilgamesh* de *Uruk*: la que procuraba la inmortalidad bajo una forma de renacimiento. Posiblemente haya detrás de eso un ritual de la realeza más primitiva, pero la falta de versiones originales de esas leyendas no permite concretar mucho más. Tipológicamente, es un mito de subida a los cielos en conexión con la idea de la inmortalidad, aunque, en la versión que conocemos, es de los que se cierran con un fracaso: cuando estaban a punto de llegar a su destino, *Etana* y el águila se precipitan en el vacío. Tampoco a *Gilgamesh* le permite la reelaboración de la leyenda conseguir su objetivo, porque una serpiente le roba la planta milagrosa. En Mesopotamia, la divinización del rey estaba mal vista: incluso entre los reyes históricos del tercer milenio fue un hecho excepcional.

5. La ciudad como centro de poder

El gran edificio que era el centro de la vida de *Uruk* se puede considerar como templo o como almacenes; en realidad tenía esas dos funciones y algunas más, que se imbricaban y donde no tiene sentido buscar una distinción entre lo religioso y lo civil. Como tampoco hay una distinción clara entre el individuo y la comunidad, o entre el símbolo y la realidad que se esconde tras él. Esa indefinición funciona de alguna manera como fundamento de legitimidad de todo el sistema y como estímulo para la acción coordinada. La ciudad es un modelo objetivado de la sociedad en una dimensión permanente y magnífica, que, por eso mismo, se identifica con el lugar de culto y con el lugar donde se centraliza la economía y se almacenan los recursos. La ciudad es el cosmos y es la hacienda común. Y es una entidad primigenia que, en cierto sentido, precede al hombre y que se identifica con la divinidad que la protege. Las ciudades que construyen las comunidades humanas son actualizaciones de la ciudad ideal, de la ciudad cósmica. La destrucción de la ciudad, que significa, en el plano material, la pérdida de los recursos almacenados y la capacidad de guardarlos en el futuro, es también la desaparición de la divinidad que la representa y el fin de la comunidad en el plano institucional. En Meso-

potamia, la destrucción de las grandes ciudades se veía como el fin del mundo, como una catástrofe de dimensión cósmica.



Figura 10. Placa conmemorativa de la construcción de un templo.

La figura de mayor tamaño es el *en-si Ur-Nanshe* de Lagash (hacia 2500 a.C.), fundador de una dinastía que dominó esa ciudad sumeria durante ciento cincuenta años antes del período de *Akkad*. En el registro superior aparece, en compañía de su familia, cargando un cesto con la tierra necesaria para la fabricación ritual del primer ladrillo del templo de *Ningirsu*, el dios protector de la ciudad. En el registro inferior debe de estar procediendo a la consagración del santuario. Tras él se encuentra su copero, con un recipiente destinado a hacer libaciones, mientras los otros cuatro individuos están en actitud de oferentes. En otra placa similar, que también lleva el agujero destinado a facilitar su fijación en la pared, aparece *Ur-Nanshe* en esa misma actitud. La construcción de los templos se consideraba como un encargo de la propia divinidad y estaba rodeada de un gran ceremonial protagonizado por el dirigente político-religioso de la comunidad.

Otros individuos importantes, además del *en* o el *en-si*, y también mujeres, dedicaban placas y estatuillas de oferentes de distintos tamaños y con las correspondientes inscripciones identificativas. En la región del río Diyala (al este del Tigris a la altura de Bagdad), se ha encontrado un lote de esas estatuas, entre las que se cuenta una mujer acompañada de una criatura, aunque de esta última sólo se han conservado los pies sobre la base. Por otro lado, en el norte de Mesopotamia y a orillas del Éufrates medio, la ciudad de *Mari* ha proporcionado una magnífica colección de esas estatuillas.

Y es que esa concepción de la cultura sumeria no solo sirve para que el modelo de *Uruk* se repita, aunque a menor escala, por todo el territorio de Súmer sino que irradia su influencia por Irán, Anatolia y Siria. En Mesopotamia se perpetúa, con una tendencia de los reyes a la construcción de nuevas ciudades suntuosas, que no responde a ningún imperativo práctico. El caso que mejor ilustra esa realidad es, probablemente, el de Asiria, donde *Assur* es, al mismo tiempo, el nombre de la ciudad y el del dios. La identificación es tan fuerte entre la comunidad y la ciudad que los asirios no vieron con buenos ojos los intentos de algunos de sus reyes por crear nuevas ciudades. A pesar de ello, Sargón II quiere culminar su empresa de creación del Imperio Neo-Asirio con la construcción de una gran ciudad, *Dur-Sharrukin* ("ciudad de Sargón"), que es la actual Khorsabad, situada a unos 15 km al norte de la antigua Nínive y en cuyas ruinas fueron encontradas las primeras esculturas asirias.

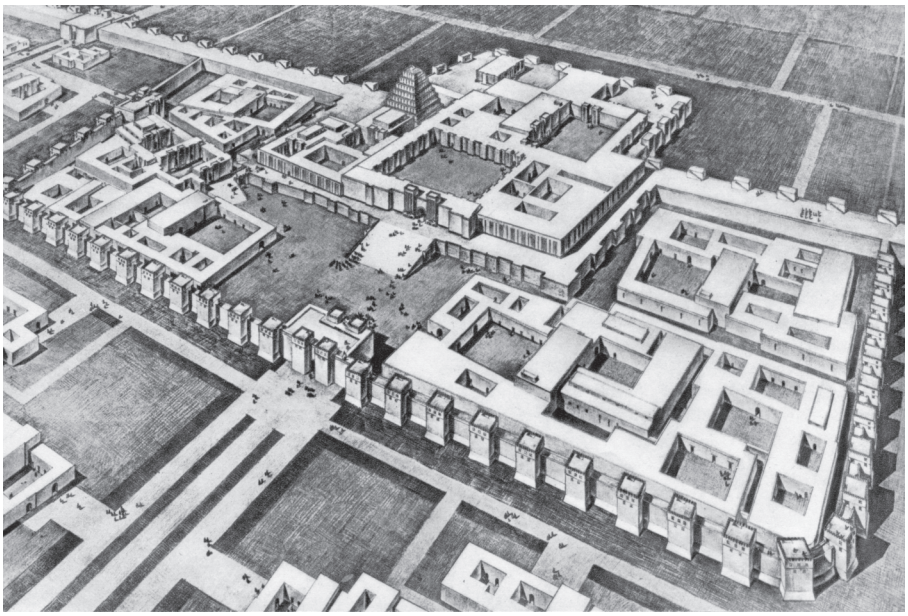


Figura 11. *Dur-Sharrukin* (Khorsabad).
Reconstrucción del palacio de Sargón de *Assur*, con el zigurat al fondo.

Los trabajos empezaron en el 717 a.C., utilizando para ello los botines de las campañas realizadas por el rey –los magníficos tesoros del reino de Urartu entre ellos–, la mano de obra de numerosos prisioneros y deportados que había conducido hasta allí e, incluso, la fortuna personal del propio Sargón. Los

documentos procedentes de los archivos asirios muestran que a las provincias del Imperio se les exigieron sendas aportaciones para la construcción, debiendo costear por sí mismas los materiales necesarios y el trabajo de los especialistas. Lo que se ha conservado da una idea de la magnificencia de esa obra megalómana, que pretendía ser una representación del Imperio Asirio y una miniatura del cosmos, tal y como afirma el rey en sus inscripciones conmemorativas. Desde el principio se había mantenido Sargón en comunicación con los dioses, que supuestamente patrocinaban su empresa; los más importantes de ellos viajaron, en sus estatuas, hasta la nueva ciudad, para santificar con su presencia, en el 706 a.C., una inauguración solemne a la que asistieron embajadas de todos los sometidos, portadoras de valiosos presentes. Pero un año más tarde Sargón perdió la vida en una campaña y su cadáver quedó a merced de los enemigos. Los asirios, que construían las cámaras funerarias y todas las tumbas bajo sus casas, para evitar al máximo la profanación de sus muertos, y que daban una extraordinaria importancia a las honras fúnebres de los reyes difuntos, interpretaron la suerte corrida por Sargón como un castigo del dios *Assur*, es decir, como una clara señal de que *Assur* debía seguir siendo la imagen y el centro del estado asirio. Así que Senaquerib, hijo y sucesor del rey, no quiso utilizar el palacio, que quedó como sede del gobernador de la provincia.

A la cabeza de la sociedad de *Uruk* se encontraba, quizá, lo que se ha dado en llamar un príncipe-sacerdote (en sumerio, *en*), porque combinaría la función civil con la religiosa. Se distingue en las representaciones plásticas por un peinado y una barba especiales y por un faldón en forma de red o liso, que también podía ser transparente. Pero no es seguro que se trate, en ese caso, de la autoridad suprema. De hecho, aparece en las tablillas un *nameschda* ("señor de la maza"), que era un personaje prominente, y toda una serie de funcionarios pertenecientes a un aparato de poder. También se encuentra una alusión a lo que podría ser un jefe de milicias; nada sorprendente, considerando la necesidad de defenderse frente a los de fuera y de garantizar la buena disposición de los de dentro. Por otro lado, el hecho de que no contemos con referencias a reyes en este contexto histórico, y de que, poco después, la epopeya de *Gilgamesh* presente al supuesto rey de *Uruk* en interacción con un consejo de ancianos y con una asamblea de hombres armados, sugiere que no existía aún la figura monárquica.

6. El enigma de las tumbas de *Ur*

Hacia el 2550 a.C. se fechan una serie de tumbas halladas en la ciudad de *Ur*, más meridional que *Uruk*, de la que se conocen archivos con documentos

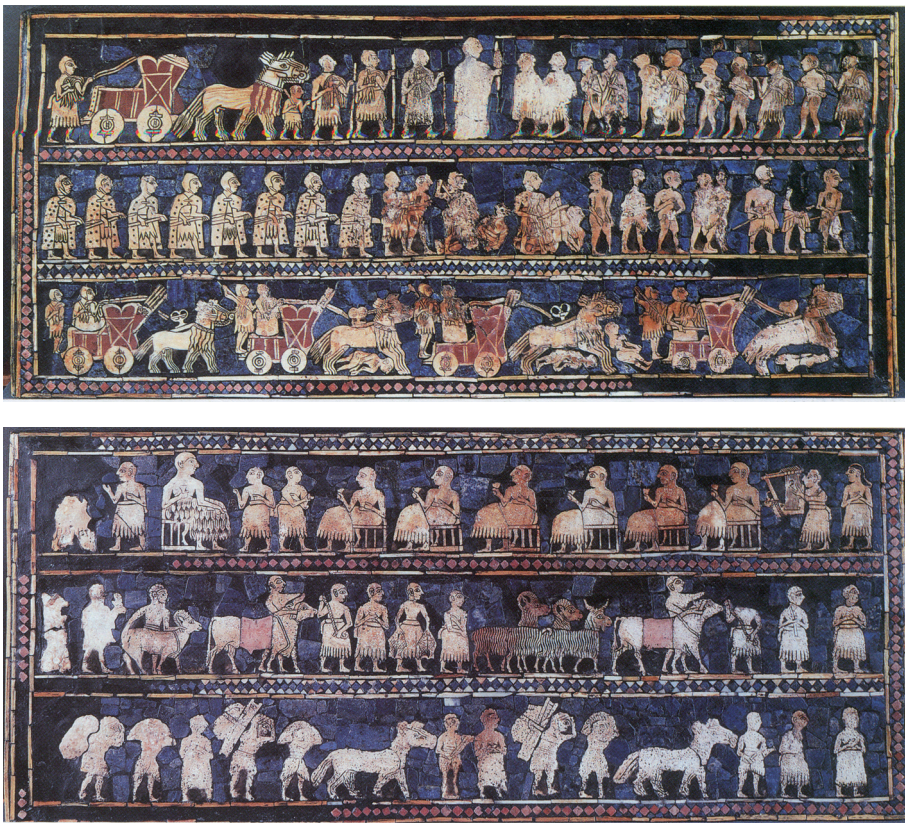


Figura 12. “**Estandarte” de *Ur.***

Interpretados inicialmente como fragmentos de un estandarte real, se considera hoy que esas piezas pertenecían a una caja que formaba parte del ajuar de una de las mejores Tumbas Reales de Ur (hacia 2550 a.C.). Se conocen, respectivamente, como “la guerra” y “la paz”, por el aparente contraste de su temática.

En la cara de la guerra, el registro inferior presenta una línea de carros de cuatro ruedas macizas (la rueda radiada no aparece hasta bien entrado el segundo milenio), que avanzan, con un auriga y un lancero montados en ellos, sobre los cuerpos de los enemigos muertos. Van tirados por dos onagros (asnos salvajes domados) que llevan una argolla en la nariz para pasar las riendas y otro pasador en el yugo (el bocado se introduce un milenio más tarde). Esos carros no podrían ser eficaces luchando unos contra otros, porque resultaban pesados y de difícil maniobra, teniendo en cuenta, además, que los onagros estaban sujetos por el cuello y no por el hombro, como se hace con los caballos. Los siguientes registros muestran a soldados de infantería precedidos por prisioneros hasta llegar a la persona del rey, que ocupa el lugar principal, con su guardia y su carro detrás.

En la cara de la paz, el registro superior presenta al rey en un banquete, donde todos beben mientras alguien toca una lira adornada con una cabeza de toro, igual que la que se ha hallado en otra de esas tumbas; también los asientos llevan patas de toro. Los dos registros inferiores parecen representar, o bien la entrega de tributos, o bien los productos reque-

ridos a los campesinos de acuerdo con el modelo de economía redistributiva. En ambas escenas, el rey está representado a mayor tamaño, pero como una pieza de la comunidad que preside; esa idea funcional de la realeza debe de haber fundamentado el hecho de que su tránsito al más allá tuviera lugar también en comunidad, como muestran las tumbas reales de *Ur*.

económicos del 2700 a.C. Las tumbas recuerdan a las que vemos en *Kish*, pero, como muestra la que no había sido saqueada, estaban adornadas con ajuares suntuosos, que incluían muebles, lechos, carros tirados por bueyes para el trasporte del difunto, instrumentos musicales, vasos de piedra y materiales preciosos y joyería. Ello demuestra que el modelo económico de las ciudades sumerias había conducido finalmente a una importante acumulación de riqueza, posiblemente relacionada con el desarrollo de la figura monárquica. Pero lo más impactante es constatar que a los muertos les habían acompañado unas ochenta personas de ambos sexos al más allá. Junto a esos esqueletos se hallaron vasos de beber, lo que sugiere que los familiares y gentes de servicio, de buen grado o a la fuerza, habían acompañado a los difuntos hasta la sepultura, ingiriendo allí un veneno para dejarse morir junto a ellos. Todo un cortejo fúnebre, incluidos los músicos y los animales de tiro, había penetrado en la tumba por el corredor y no había vuelto a salir de ella.

Cabría pensar que se trata de un banquete, como los que aparecen muchas veces en el Mundo Antiguo en relación con tumbas y cultos funerarios, donde se representa al difunto en compañía de sus allegados. Pero el sacrificio de tantas vidas y pertenencias debe de significar algo más. En algunas de esas tumbas aparecen objetos marcados con nombres de reyes. Del hijo de uno de ellos conocemos una inscripción donde se le llama no solo "rey de *Ur*" sino también "rey de *Kish*", lo que sugiere que había logrado controlar las dos regiones más importantes de la Mesopotamia meridional, o tal vez toda ella. También se conoce por una inscripción a un hijo de éste; de modo que la familia había conseguido perpetuarse en la realeza durante tres generaciones (en la primera dinastía de *Ur*), y eso no se encuentra atestiguado en Mesopotamia con anterioridad. Es probable que el ritual funerario de las tumbas de *Ur* –que parece documentado en Egipto, en un enterramiento varios siglos anterior (tema 2)– tratara de magnificar la función del rey de algún modo que facilitara una transmisión hereditaria no aceptada previamente.

7. Funcionamiento de la economía redistributiva

En el período protodinástico de Súmer, es la ciudad de *Lagash*, situada al este de *Uruk* y convertida en una gran potencia, la que nos ha trasmitido el

mayor número de documentos, correspondientes a su primera dinastía de reyes (2480-2350 < >). Ello nos permite conocer cómo funcionaba el modelo de economía redistributiva y cuál fue su evolución en una ciudad-estado organizada como la antigua *Uruk*, pero con una monarquía y con un gran componente poblacional acadio. La documentación procede en su casi totalidad de un templo de cuya administración era responsable su sacerdotisa, que, al menos en algunos casos, resulta ser la esposa del rey. Al igual que en el período de *Uruk*, la tierra era explotada bajo un modelo redistributivo; y también se encontraban centralizadas la ganadería, la producción textil, la artesanía, la producción de madera, la pesca y el comercio exterior.

Los registros de los almacenes son triples, puesto que recogen las entradas, las salidas y los inventarios: es decir, lo que va aportando cada individuo, lo que



Figura 13. Teomaquia.

Sello cilíndrico acadio procedente de Kish (2ª mitad del III milenio). La escena representa una lucha entre dioses, porque todas las figuras llevan la característica corona de cuernos, aunque no aparecen elementos diferenciadores. Lo que se aprecia es que todos son varones y que hay tres figuras victoriosas, que intentan privar de sus coronas a otras tres: la primera, por la izquierda, lleva una daga en la mano y pisa a un dios derribado; la figura central levanta su maza contra un dios a quien se le cae la suya de la mano; y la segunda por la derecha tiene a su enemigo ya en el suelo.

No conocemos ningún mito mesopotámico que permita explicar ese modelo iconográfico tan repetido, pero es probable que remita al mismo arquetipo que encontramos en la mitología griega: la lucha de unas generaciones de dioses contra otras, que termina reduciendo a los más antiguos a la condición de dioses inactivos. Es el caso de Zeus y los llamados Olímpicos frente a la generación de Crono, quien, a su vez, había derrocado a la generación de Urano. No se trata, por tanto, de una guerra entre dioses de distintos pueblos, como podrían ser los sumerios y los acadios, sino de un mito cosmogónico, es decir, relacionado con la evolución del mundo desde el caos hasta el orden social y político conocido.

se le va dando y lo que hay, con un balance final por anualidades. Ese es el esquema básico de la redistribución, pero el control de lo producido, la fijación de las prestaciones y la administración de los recursos necesitaban un aparato burocrático complejo con gran número de personal. De hecho, se establecía un plan económico para cada año sobre el modelo deudor-acreedor, donde la parte deudora era un individuo, o un conjunto de individuos de distinta naturaleza, y la parte acreedora era el estado –idealmente la propia comunidad, la ciudad y la divinidad, pero, en la realidad, la institución que cobraba y redistribuía. El trabajador iba recibiendo lo que se consideraba necesario para su subsistencia y lo que necesitaba para producir lo que se le exigía; pero, según de lo que se tratara, lo que lograba entregar al final resultaba más o menos imprevisible, con el resultado de que lo producido no coincidiría normalmente con lo que debía entregar.

Si el sistema no contaba con una importante tesaurización de los excedentes, un año de malas cosechas, por causas naturales o humanas, podía colapsarlo; y, por otro lado, no cabía desatender las necesidades alimentarias del trabajador hasta el punto de hacerlo improductivo. Cuando no se podía entregar lo debido, quedaba pendiente la deuda, que se acumularía, en principio, a la del siguiente ejercicio, lo que no siempre podría resultar compensado. En definitiva, era un modelo que solo podía funcionar bien con los excelentes rendimientos económicos de la tierra de Súmer; porque solo así lograría el estado ejercer la función paternalista, la acción benéfica divina, que aseguraba el sustento a todos los miembros de la comunidad.

8. Las reformas de *Urukagina*

Por lo que sabemos de *Lagash*, las cosas se estropearon cuando empezaron a funcionar como prestamistas individuos privados –tal vez porque se resistía a hacerlo la propia institución– y, encima, se trataba de los administradores, que eran quienes tenían mayores y más seguros recursos. El modelo redistributivo planteado sobre la relación acreedor-deudor parece haber potenciado el desarrollo de la institución del crédito, que es fundamental en todo el Próximo Oriente. Se generaliza un interés del 33% para el cereal y del 20% para la plata, lo que pone a los deudores en una relación de dependencia con respecto a los acreedores, que, en el caso de *Lagash*, partían ya de una posición de superioridad. El crédito privado con ánimo de lucro, o, mejor dicho, con usura, pervierte por completo el modelo redistributivo, privándolo de sus elementos positivos y minando sus bases ideológicas.

El último rey de la primera dinastía de *Lagash* accede al poder hacia el 2350 a.C., al casarse con una mujer de la familia real, *Sasa*, que es la sacer-

dotisa del templo de la ciudad, consagrado a la diosa *Baba*. Ha pasado a la historia como un reformador con tintes revolucionarios, pero lo más probable es que hiciera lo imprescindible para atajar la crisis que amenazaba con la disolución del estado. En el edicto que promulga al comienzo de su reinado, afirma haber llegado a un pacto con el dios local *Ningirsu* –conforme al modelo semita de relación con la divinidad– para que "no se dejara a los huérfanos y a las viudas a merced de los poderosos" y cosas por el estilo. Del edicto de *Urukagina*, que incluye una condonación de deudas, se deduce que los administradores estaban manejando la propiedad institucional como propiedad privada, y que abusaban sistemáticamente de su superioridad frente a unos individuos que tenían la condición permanente de deudores, con una forma indefinida de deuda pública y privada. Prohíbe, por ejemplo, que un administrador apalee a un hombre porque no le quiera vender su asno, o porque pretenda que se lo pague en plata; es decir, protege la propiedad de los débiles frente a los abusos de los poderosos. Pero también obliga a restituir a los templos la tierra que les han ocupado los administradores, y, en general, amenaza con el destierro a los funcionarios que se apropien indebidamente de lo que no les corresponda.

Las reformas de *Urukagina* no pretenden erradicar la propiedad privada ni tampoco atajar su desarrollo creciente, sino controlar los abusos personales de los funcionarios, que también perjudican los intereses del rey. Lo cierto es que la economía redistributiva tiende a transformarse en un modelo de explotación feroz, por parte de los elementos dirigentes, de una masa de individuos que se mueve entre el umbral de la supervivencia y la ruina producida por las deudas. Ahí funciona la figura del rey legislador, que contrarresta esa tendencia con medidas puntuales, y que ofrece su jurisdicción, tanto para aliviar la presión ejercida por los poderosos contra los débiles como para evitar que la marginación social y la necesidad incidan sobre los elementos productivos hasta el punto de colapsar el sistema.

9. *Ur-Nammu* y la construcción de una sociedad justa

Aunque el proyecto fue realizado en gran parte por su hijo *Shulgi* (ver más adelante), los dieciocho años del reinado de *Ur-Nammu* (2112-2094) lo presentan como el prototipo del rey sumero-acadio que utiliza sus extraordinarios poderes para contrarrestar las tendencias aberrantes del modelo socioeconómico redistributivo. Este primer "rey de Súmer y *Akkad*" –también lo habían sido los de la dinastía de Sargón, pero como "reyes de *Akkad*"– representa el último intento, llevado a cabo en Mesopotamia, de sacar adelante un estado

de carácter redistributivo, sin propiedad privada de la tierra –toda ella era del dios– y con un control eficaz de las actividades de los administradores. Y ya no se trataba solo de una ciudad-estado, sino de toda la Mesopotamia meridional, que fue sometida a una reorganización, a base de distritos o provincias, donde quedaban integradas todas las ciudades del territorio.



Figura 14. Fragmento de una estela atribuida al rey *Ur-Nammu*.

En el registro inferior, el fundador de la III dinastía de *Ur* (2112-2004 a.C.) aparecería en esta estela con el mismo atuendo que lleva el *ensi* Gudea de *Lagash* en las numerosas estatuas que se conocen de él: un gorro ajustado a la cabeza y un manto que deja desnudo el hombro derecho. Pero, en lugar de mostrarse con las manos cruzadas, en actitud de oferente, como corresponde al momento de la consagración, lo tenemos aquí como constructor del templo, cargando, con la ayuda de un asistente, las herramientas necesarias para fabricar el primer ladrillo. Arriba vemos una imagen convencional de un dios, sobre un trono que representa el altar/santuario, con la tiara de cuernos rematada por un disco y sujetando con la mano derecha lo que parece claramente una cuerda enrollada y una vara de medir. Se ha interpretado también como la vara del pastor y la argolla destinada a controlar al ganado (o a los prisioneros, tratándose del rey) por la nariz con la ayuda de una cuerda.

Al frente de esas unidades aparecen unos gobernadores de carácter hereditario, llamados ahora *en-si* ("señores de la tierra"), que estaban muy controlados desde el poder central, lo que fue posible gracias a la habilitación de una red de vías y de un sistema de correos. Hoy nos asombra la complejidad de esa burocracia, por medio de la cual se intentaba centralizar al máximo los mecanismos redistributivos de las distintas comunidades. Según indican los documentos, cada provincia estaba especializada en la entrega de distintos productos, tanto comestibles como manufacturas, que luego se redistribuían y se encauzaban también hacia el comercio exterior. En el caso de los distritos periféricos, funcionaba, por el contrario, una forma de tributo en especie que se utilizaba directamente para el pago del personal militar, manteniendo a esos individuos al margen del sistema redistributivo.

Ur-Nammu parece haber diseñado de una pieza un estado que tenía que enfrentarse a las tendencias disgregadoras internas, pero también a los elementos que amenazaban desde fuera, porque tuvo que realizar campañas con-

tra los *guti* y contra el Elam. De hecho, había empezado como general –tal vez también hermano– de *Utu-hengal*, el primer rey de Súmer conocido después de la dominación de los *guti*, que había sucedido, en Mesopotamia, al Imperio de *Akkad*. Se trataba, probablemente, del gobernador de *Uruk*, que habría logrado sublevarse con éxito al frente de una coalición de ciudades: en una inscripción se vanagloria de haber expulsado a los invasores. Procedentes, según parece, de la parte central de los Zagros, los *guti* son descritos en las fuentes sumerias como un pueblo bárbaro que habría sumido en el caos a Mesopotamia durante más o menos un siglo. Una situación idónea para organizarlo todo de nuevo.

Tras su victoria sobre *Utu-hengal* y después de haber colocado en *Uruk* a uno de sus hijos como *en*-sacerdote, *Ur-Nammu* estableció el centro del nuevo imperio mesopotámico en *Ur*, donde puso a su hija como sacerdotisa del dios local de la luna *Nanna-Su'en*, construyendo una muralla que rodeaba el recinto sagrado; y también erigió nuevos templos en otras ciudades, con las enormes torres del tipo *zigurat*. Había organizado su investidura solemne en el templo de *Nippur*, lo que significaba una legitimación de su poder por parte del dios sumerio *En-lil* para todo el territorio. De ahí el título de "rey de Súmer y *Akkad*". Desde esa posición podía emprender la tarea que describe como "organizar el camino desde abajo hasta arriba", la metáfora de "levantar el país", utilizada en el sentido material de reconstruir –canales, caminos, posadas y demás– y en el sentido ideológico de liberar de la esclavitud –no tanto de los invasores como de quienes se habían hecho fuertes aprovechando la situación. La labor de mejora de las comunicaciones, también en aspectos como la seguridad, fue muy importante para el desarrollo del comercio, y, desde luego, para el buen funcionamiento de los mecanismos redistributivos. Se construyeron, además, nuevos canales, que permitían aprovechar nuevas tierras para el cultivo.

Toda esa organización se basaba en una especie de ordenamiento jurídico, el código de *Ur-Nammu*, del que solo se conservan partes. Contiene leyes penales sobre homicidio, daños a las personas, delitos sexuales o atentados contra la propiedad; pero también pretende regular todo aquello que resultaba necesario para el funcionamiento del estado en sus diversos aspectos, como la unificación de pesas y medidas, la mejora del tráfico por tierra y agua, la utilización del ejército, la limitación de la influencia de los poderosos o la elaboración de un catastro de las tierras, partiendo de la idea de que el dios de la ciudad era su único propietario.

Se ufana *Ur-Nammu* de haber sido implacable con los ladrones y con los violentos, "haciendo resplandecer la justicia en el país". La idea de justicia se relaciona, en este caso, con la vara de medir y con la cinta de agrimensor, que recibe *Ur-Nammu* de los dioses porque solo es el ejecutor de sus actuaciones

de gobierno. Pero ambos objetos simbolizan un concepto laico de justicia, que es el que legitima el modelo redistributivo de economía, donde uno espera recibir en consonancia con lo que aporta. El rey organizador es también el rey constructor, ya que, según se dijo más arriba, la ciudad-templo, como almacén seguro de las provisiones, es una necesidad ineludible del sistema; así que la vara y la cinta tienen también su aplicación en esa actividad.

El carácter semita (acadio) de la monarquía de *Ur* III queda patente no solo en la función del rey con respecto a la divinidad, que justifica su tono implacable y su autoridad indiscutida, sino también en su imagen de pastor, que se combina con la de constructor, amalgamando de ese modo la imagen semita del pastor nómada con la imagen sumeria del agricultor sedentario. La imbricación de los dos modelos culturales, que se complementan en Mesopotamia, es lo que desarrolla el mito del pastor *Dumuzi* y de la diosa *Innana*, el matrimonio sagrado sumero-acadio, y también la historia de amor más popular. El pastor de pueblos *Ur-Nammu* es, como su hijo y continuador *Shulgi*, un pastor sabio, porque detrás de él está el dios, que inspira sus actuaciones.

10. El dios-rey y el rey-dios

Como ya se ha dicho, la introducción de la realeza en Mesopotamia se debe a los acadios, que manejaban el concepto del dios gobernante, es decir, de un poder monárquico divino ejercido por una divinidad masculina sobre las comunidades humanas. La subordinación obvia de cualquier otro poder a ese de rango superior, implica, por principio, una negación del autogobierno de las comunidades a través de órganos como consejos o asambleas. Lo único que funciona estructuralmente es una figura autocrática que actúe como intermediario entre la divinidad y la comunidad. Ese es, en efecto, el rey que gobierna en nombre del dios, transmitiendo sus directrices, y el que encontramos ya en la época de Súmer bajo la forma de una realeza bajada del cielo hasta la ciudad de *Kish*; y ese es el rol que asumen los reyes de Mesopotamia, con más o menos diferencias.

En semejante construcción, el rey tiene un enorme margen de maniobra; solo necesita justificar que es la persona adecuada para desempeñar la función. Lo que ocurre, normalmente, es que se hace con el poder, ya sea por herencia ya sea por haber enderezado una situación difícil, y trata de confirmar su legitimación. Pero lo de presentarse como un dios no es un recurso válido para ello; las divinizaciones de los reyes mesopotámicos son muy raras y obedecen a razones muy concretas. Dos casos significativos son el de *Naram-Shin* de *Akkad* (2254-2200) y el de *Shulgi*, de la Tercera Dinastía de *Ur* (2093-2046), herederos los dos y eficaces conservadores de una Mesopotamia meridional unificada.



Figura 15. Estela de *Naram-Shin*. (2ª mitad del III milenio). Conmemoraba, en la ciudad de *Sippar*, la victoria del nieto de Sargón de *Akkad* y unificador imperial de Mesopotamia sobre los *Lullubi*, habitantes de la región montañosa de los Zagros, que separa Mesopotamia del Irán. Representa al rey en una doble dimensión. En la parte inferior tenemos la imagen del guerrero victorioso, con sus armas y su atuendo convencional, que pone su pie sobre los enemigos muertos y que encabeza la subida de su ejército por los bosques. Pero los cuernos que lleva en el casco presentan a *Naram-Shin* divinizado, y esa montaña cónica cuya cumbre alcanza las estrellas, que tiene delante, es el elemento iconográfico que simboliza el difícil acceso al mundo superior, es decir, la conexión con los dioses. Sobre la montaña se ha grabado una inscripción que lo llama "dios de *Akkad* y rey de las cuatro partes del mundo (es decir, de los territorios situados en los cuatro cuadrantes cardinales)". El poder de *Akkad* ya no sólo llegaba por el sur hasta el golfo Pérsico sino que se extendía, a lo largo del Éufrates por Siria y quizá también por Anatolia; por la línea del Tigris, había penetrado en Asiria. Su frontera occidental la marcaba el desierto; y la oriental, las igualmente inhóspitas altiplanicies del Irán. Cuando los elamitas –los habitantes más aculturizados de la región de los Zagros– consiguieron, más de mil años después, una victoria sobre la Babilonia de los casitas, se llevaron esa estela a su capital Susa, y le añadieron una nueva inscripción conmemorativa a modo de revancha. De todas formas, el Imperio de *Akkad* se colapsó unas décadas después del reinado de *Naram-Shin* debido a la presión de otro pueblo de los Zagros: los *guti*.

El primero es nieto de Sargón de *Akkad*, y lleva a cabo una serie de campañas militares lejos, donde lucha en primera fila; pero, sobre todo, tiene que hacer frente a una rebelión generalizada de las ciudades con las que había creado su abuelo el Imperio de *Akkad*, encabezada precisamente por *Kish*, la más acadia de todas, que es objeto, junto con *Uruk*, de una durísima represión. El haber

superado con éxito todas esas dificultades y conservar la vida se podía interpretar como un claro signo de la satisfacción del dios con sus servicios, y eso es lo que aprovecha *Naram-Shin* para realizar una autodivinización, una divinización en vivo, que parece no haber tenido precedentes en Mesopotamia. Pero lo que dice en la correspondiente inscripción tiene un tono más justificativo que prepotente: "Puesto que, en ese peligro, ha reforzado *Naram-Shin* los cimientos de su ciudad, los habitantes de su ciudad pidieron a la diosa *Ishtar* de *E'ana* (y a los dioses de otros ocho centros de culto) tenerlo como dios de su ciudad (*Akkad*) y erigieron para él en medio de *Akkad* su templo". En adelante, su nombre se escribe con el determinativo de los dioses y se le representa con la corona de cuernos que corresponde a los dioses.

Shulgi también comienza su reinado con una expedición militar, en este caso para vengar la muerte de su padre *Ur-Nammu*. Pero no es un rey de grandes hazañas militares, sino más preocupado por las construcciones y embellecimiento de los templos, para lo cual utilizó a prisioneros. Concretamente, en relación con las obras realizadas en *Nippur*, donde estaba el templo del dios *En-lil* y donde se hacía la investidura de los reyes, tenemos la primera noticia sobre deportaciones de poblaciones extranjeras. Por lo demás, desarrolló el proyecto de estado que había dejado inconcluso su padre *Ur-Nammu*, lo que hizo posible la etapa, aparentemente tranquila y próspera, correspondiente a la Tercera Dinastía de *Ur*. A partir del año duodécimo de su reinado, o tal vez algo más tarde, utiliza *Shulgi* con su nombre el determinativo de los dioses, por lo que parece haber sido objeto de una divinización oficial al modo de la de *Naram-Shin*, aunque no conocemos detalles sobre ese acontecimiento.

A su muerte, tras un largo reinado, se ofrecen sacrificios ante el trono "divinizado" del rey, lo que podría ser más bien una forma de sacralización de la realeza. Por otro lado, hay un documento que se refiere a la subida de *Shulgi* a los cielos sin dar más detalles; pero, en uno de sus himnos, compara a su padre con una estrella y manifiesta el deseo de que se dirijan a él en oración como a una estrella del cielo. De otros textos se deduce que *Shulgi* se presentaba como un pastor, que es una imagen semítica muy característica de la función de la realeza; y como un pastor que sube a los cielos y, de alguna manera, se convierte en una estrella. Mucho más tarde, los astrónomos babilonios conocían una "estrella de *Shulgi*", lo que también resulta singular. Por el contrario, la literatura sumeria desarrolló un poema que relataba un viaje de *Ur-Nammu* a los Infiernos, donde se encontraba con *Gilgamesh* divinizado, al que hacía ofrendas. Está claro que los soberanos de *Ur* III se mostraban muy próximos a los dioses, pero la divinización y la subida a los cielos de *Shulgi* para convertirse en una estrella es algo muy especial, donde habría que ver, posiblemente, una influencia de Egipto.

11. Los códigos del Próximo Oriente

Aparecen, en el ámbito cultural sumero-acadio de finales del tercer milenio, conjuntos de disposiciones de reyes pastores de pueblos, de tradición semita, y que, en ese contexto, sirven, aparentemente, para enderezar el modelo económico redistributivo, utilizado de modo aberrante por los poderosos en contra de los demás. Pero, en la medida en que esa normativa sirve también para organizar sociedades bajo modelos de economía mixta –donde funciona la propiedad privada de la tierra y la tributación, además del mecanismo redistributivo–, que son los que se generalizan a partir del segundo milenio, los códigos de leyes funcionan como un elemento característico de todo el Próximo Oriente, es decir, no solo en Mesopotamia.

Lo de llamar códigos a esos conjuntos normativos es una vieja convención, que tiene siempre presente el anacronismo que supone utilizar esa etiqueta, normalmente atribuida a conjuntos de leyes y disposiciones jurídicas organizados estructuralmente y promulgados como legislación única y de obligado cumplimiento. En el caso de los códigos del Próximo Oriente, lo que tenemos es una acumulación puntual de disposiciones que ni siquiera se armonizan con el resto del derecho en uso –llamarlo "vigente" también resultaría anacrónico. Pero, además, se habla de códigos porque existe la tradición de estudiarlos y presentarlos por separado, como si hubieran sido creaciones singulares. Nada más lejos de la realidad. Lo que existe en el Próximo Oriente Antiguo es una masa normativa básica y elemental, que funciona como lo que llaman los romanos "derecho de gentes", porque se le reconoce una validez universal para las comunidades humanas. Sobre esa base, que permanece idéntica, se configuran, eventualmente, conjuntos normativos, solo en parte diferenciados, y, a veces, solo en aspectos formales. Esos conjuntos se incorporan, a su vez, a un patrimonio jurídico común, en el que conviven no solo entre sí sino con la abundante normativa no escrita y con las sentencias de los reyes, de los jueces y de los órganos jurisdiccionales colectivos. Por esa razón, y no por un simple espíritu erudito, se deben de haber copiado, para las bibliotecas –por ejemplo la que creó el rey neo-asirio *Assurbanipal* (668-631/27?) en Nínive– todas las leyes que se podían encontrar.

Como una pieza de ese conjunto, que va desde el código sumero-acadio de *Ur-Nammu* hasta el Pentateuco bíblico, es como hay que interpretar el código del rey *Hammurabi* de Babilonia (1792-1750), que debe su fama al hecho de ser el único que conocemos completo; y, además, porque se conserva en una vistosa estela de diorita que representa al rey recibiendo las leyes de manos del dios *Shamash*, o *Marduk*. El hecho de que las disposiciones de ese código –que constituyen, como en los otros casos conocidos, una selección acumulativa de supuestos de hecho– entren en contradicción con documentos jurídicos



Figura 16. Estela de *Hammurabi*.

Parte superior de una estela de diorita (2,25 m de altura total) colocada probablemente en el templo dedicado en Babilonia por el rey *Hammurabi* al dios *Marduk*, a quien convirtió en cabeza del panteón babilónico. Al igual que la de *Naram-Shin*, fue llevada a Susa por los elamitas en 1160 a.C. En sus 44 columnas de escritura cuneiforme, se pueden leer las leyes que puso en vigor el rey con la legitimidad que le otorgaba el dios *Shamash* (o *Marduk*), garante del orden social y la justicia. En el relieve que encabeza esta estela –seguramente copiada y enviada a distintas partes del reino– se muestra *Hammurabi* recibiendo del dios el cetro y el anillo que simbolizan la autoridad del legislador.

El objetivo declarado de esa codificación es la defensa del débil frente al fuerte, lo que se logra "destruyendo el mal y haciendo resplandecer la justicia por todas las tierras". Se sigue la tradición mesopotámica por la que se espera del nuevo rey que corrija las desviaciones del sistema que amenacen con desestabilizarlo y hacerlo vulnerable. La justicia, asociada a la luz del sol, representa el modelo de desigualdad social necesario y querido por los dioses; las tinieblas del mal corresponden a quienes no asumen el sistema, tanto por abuso de poder como por insumisión al mismo, por más que la presentación un tanto demagógica del legislador cargue las tintas sobre lo primero.

Hammurabi es el sexto rey de la primera dinastía de Babilonia, y el primero cuyo nombre no pertenece al grupo semita de los acadios sino al de los amorritas, que empiezan a aparecer en los documentos cuneiformes a comienzos del segundo milenio a.C. Su largo reinado (1792-1750 a.C.) empezó en una posición de debilidad frente a los asirios y otros poderes, como el reino de *Mari*. Sin embargo, logró consolidar su reino, reforzándolo con obras de fortificación, hasta el punto de hacer frente a sus rivales y de construir un poder hegemónico sobre ellos. El Imperio de *Hammurabi* incluía todo el valle del Éufrates hasta el reino de *Mari*, y todo el valle del Tigris hasta el reino de *Eshnunna*, ambos inclusive.

de la época, y de que las leyes de *Hammurabi* no se citen como referente en ningún documento conocido, ha llevado a suponer que no habían tenido aplicación. Pero seguramente no nació ese código con el ánimo de desplazar y sustituir al resto del derecho. El propio rey nos dice que ha promulgado sus leyes "para que el fuerte no abuse del débil", lo que puede significar, sin más, que ofrece a sus súbditos una jurisdicción beneficiosa para quien necesite de ella. Y eso también lo capitalizaría políticamente el rey, en la medida en que servía a su imagen de transmisor de la justicia divina. La oposición de los pode-

rosos podría quedar neutralizada por el supuesto mandato divino que respaldaba la autoridad del rey.

La función de esos códigos es, en cualquier caso, muy controvertida. Puede haber sido igualmente, en el caso de *Hammurabi*, la de establecer unas directrices para la justicia privada, que no podía quedar excluida como procedimiento, porque el estado no había desarrollado instrumentos alternativos suficientes. En esas sociedades, el recurso a la jurisdicción institucional es, básicamente, voluntario. Así habría que entender la ley del talión, que es un elemento tan importante en el código de *Hammurabi*: quien ha recibido un determinado daño puede resarcirse aplicándola en los términos establecidos por el código, sin necesidad de que se juzgue al supuesto culpable. De todos modos, los juicios eran muy numerosos, tanto por parte de la jurisdicción central como de las comunidades y los templos.

Como medios de prueba se utilizaban, sobre todo, los testimonios personales y los documentos; la tortura no aparece en Mesopotamia hasta la época helenística. Pero, si era necesario, se recurría a las fuerzas divinas, bajo formas diversas. Una de ellas era el juramento, emplazando a la divinidad a fulminar al perjuro. La otra era la ordalía o juicio divino, que siempre funcionaba con las aguas: obligando a asumir, en el río, un riesgo importante de ahogarse. Al principio tenía que aceptar obligatoriamente el procedimiento la parte acusada, porque, si no lo hacía, resultaba condenada; más tarde tuvieron que pasar por ello también los acusadores. La legislación de *Hammurabi* pretende, posiblemente, limitar el uso de ese tipo de procedimiento a través de disposiciones como la que obliga a realizar bajo forma contractual y ante testigos las ventas de esclavos o ganado y las entregas de oro o plata, so pena de ser considerado como ladrón y, consecuentemente, ejecutado.

En el código de *Hammurabi*, tienen las mujeres un tratamiento mejor que en las posteriores leyes asirias y babilónicas, y mucho mejor que el que habían tenido antes, pero no sabemos por qué. Están, de hecho, equiparadas a los hombres. Su punto débil es la capacidad, prácticamente ilimitada, que se reconocía, por principio, en el Próximo Oriente a la hora de establecer cláusulas en los contratos; la falta de restricciones en ese sentido las perjudicaba en los acuerdos matrimoniales que suscribían los padres y los novios, porque podían enfrentarse a la muerte si llegaban a forzar el divorcio. El código asegura la situación financiera de la repudiada, especialmente cuando tiene hijos, y siempre que no haya cometido adulterio; en cambio, en la legislación posterior, parece que el esposo no corre ningún riesgo económico con el repudio. Lo mismo vale para la viuda, que cuenta con la dote y con la aportación inicial del novio, teniendo, además, derecho al usufructo de los bienes obtenidos en el matrimonio. Tampoco se encuentra en otra legislación la protección económica de las mujeres frente a las deudas contraídas por el espo-

so. En el aspecto penal, el adulterio de la mujer se castiga con la muerte, igual que el del hombre, a no ser que resulte perdonada por el esposo. Las leyes posteriores insisten, en fin, mucho sobre la penalización de las mujeres, mientras que, en este código, tienen, en general, la misma responsabilidad penal que los hombres.

12. Los comerciantes asirios: el *karum de Kanesh*

Un feliz hallazgo arqueológico, procedente de la Anatolia Central (ver mapa en pág. 137), nos ha proporcionado una visión de los asirios, en época muy temprana, que difícilmente habríamos podido imaginar, y que podría corresponder igualmente a otras ciudades de gran actividad comercial, aunque no tengamos documentación al respecto. Lo que se conoce como "tablillas capadocias" suma un total de más de 21.000 piezas, escritas en caracteres cuneiformes y en el acadio que hablaban los asirios a comienzos del segundo milenio a.C. Proceden del yacimiento arqueológico de Kültepe (próximo a la actual ciudad de Kayseri), correspondiente a una ciudad amurallada denominada por los asirios *Kanesh*, junto a la cual habían establecido un asentamiento comercial, un *karum* (en asirio, literalmente, "puerto", porque los emporios solían estar en las orillas de los ríos). Esa ciudad no es otra que la *Nesha* de los hititas (tema 3). Las tablillas indican que hacia el 1950 a.C. los asirios habían constituido una amplia red comercial a base de emporios de distinto tamaño, que abarcaba toda Anatolia y el norte de Siria; por otro lado, constituyen un documento de excepcional importancia para la historia del comercio a larga distancia, en sus aspectos jurídicos y financieros.

El trayecto entre *Assur* y el *karum* se cubría con caravanas de asnos; en buenas condiciones climatológicas, duraba unas seis semanas el viaje, que en invierno se suspendía. Los asirios llevaban a Anatolia el codiciado estaño que se necesitaba para fabricar el bronce, habiéndolo conducido previamente hasta *Assur* desde las minas de las altiplanicies iranias; la otra mercancía principal eran los productos textiles, procedentes, seguramente, de las ciudades de la Mesopotamia meridional. A cambio, obtenían, sobre todo, plata y oro. El estaño lo vendían por el doble de lo que habían pagado por él, y, en el caso de los textiles, por el triple. A pesar de los riesgos y los gastos, las ganancias eran sustanciosas. Conocemos un contrato entre la ciudad de *Assur* y un príncipe local, que nos da idea de cómo se pactaban las relaciones. Los comerciantes asirios conseguían de los poderes locales un derecho de tránsito, a más del consentimiento y la colaboración para establecer los emporios, así como la protección de las caravanas contra los ladrones. Como contrapartida, se les

a



b



Figura 17 a-b. La cacería de los reyes asirios.

El primer relieve (a) pertenece a un famoso conjunto**,** procedente de *Nimrud* (Kakah), que muestra a *Assurnasirpal II* (siglo IX a.C.) protagonizando una impresionante cacería. Más que una actividad lúdica, o un entrenamiento para la guerra, la cacería del rey asirio tenía una función ritual; como vemos en el otro relieve (b), donde aparece *Assurbanipal* (siglo VII a.C.) en su palacio de Nínive, se hacían libaciones delante del altar de la divinidad sobre las piezas abatidas, leones y toros salvajes. Encerrados en estrechas jaulas, los leones eran liberados, hambrientos y nerviosos, para que el rey los acribillara con sus flechas, desde el carro guiado por un auriga, o, montado en su caballo, como aquí, les clavara su lanza. Los relieves de *Nimrud,* de extraordinaria calidad, ilustran el vestuario y el arreglo del cabello, al igual que los arneses de los caballos, con todo lujo de detalles.

reconocían derechos de monopolio y otras ventajas comerciales, y las mercancías procedentes de *Assur* pagaban un impuesto por peaje.

El *karum* tenía un estatuto, con una asamblea, un consejo y un gobernador plenipotenciario enviado por la ciudad de *Assur*; formalmente se trata de un administrador del dios *Assur*, que era el auténtico señor. Sin embargo, lo que funcionaba allí, sobre todo, eran comerciantes privados (*tamkarum*), por lo que es posible que el gobernador fuera un miembro de la aristocracia económica que funcionara con los demás en calidad de *primus inter pares* ("primero entre iguales"). La complejidad de los negocios realizados generaba una enjundiosa documentación, pero hay unos tipos básicos. Por un lado, están los contratos realizados entre los comerciantes residentes en *Kanesh* y los transportistas que cubren la ruta hasta *Assur*, donde se menciona la cifra (en unidades de peso de plata) que recibe el transportista, el nombre del representante del comerciante en *Assur* que debe recibir la plata y el compromiso del transportista de regresar a *Kanesh* con la mercancía de que se trate. Y, como los comerciantes trabajan con gestores residentes en *Kanesh*, se suscriben los correspondientes "subcontratos" entre las tres partes, el comerciante, el transportista y el gestor. Por otro lado están las cartas que escriben los comerciantes de *Kanesh* a sus representantes en *Assur*, con las instrucciones sobre lo que deben hacer con la plata –que funciona como medio de pago, como medio de tesaurización y como medio de inversión– y demás detalles relevantes. Y, finalmente, están las cartas de los representantes a los comerciantes, que contienen también mucha información. Todas esas cartas las llevaban consigo los transportistas. Los comerciantes del *karum* se servían también de recursos financieros como los modernos para realizar operaciones sin mover la plata, y utilizaban el crédito como una fuente importante de ingresos.

13. La dureza proverbial de los asirios

Los autores antiguos consideraban a los asirios como los creadores de una forma de dominio que se distinguía por su extrema dureza. Se referían, naturalmente, al Imperio Neo-Asirio (934-609 a.C.), que llegó a ser el estado más poderoso de la época, a partir del reinado de *Tiglat-Pileser III* (744-727) y que era el único sobre el que estaban bien informados. Un historiador romano del siglo II a.C. puntualiza que fueron los primeros conquistadores, lo que significa –y, probablemente, es correcto– los primeros en aplicar, como los romanos, un derecho de conquista que permitía disponer con entera libertad de las personas, las pertenencias y el suelo de los vencidos. La proverbial crueldad de los asirios, de la que hacen gala sus reyes en los documentos oficiales, se debería

al hecho de que, a diferencia de los romanos y de otros dominadores, no se sentían condicionados por la actitud del vencido, ni estaban interesados en asumir su buena disposición; sino que manejaban la idea de que el enemigo era irrecuperable, y, por eso, resultaba necesario eliminarlo. Así podían también utilizar el terror como arma de conquista y como instrumento de control.

Los reyes del Imperio Neo-Asirio desarrollaron un modelo de estado que habían creado los del Imperio Medio, especialmente Salmanasar I (1263-1234) y *Tukulti-Ninurta I* (1233-1197), por influjo, seguramente, de los hurritas del estado de *Mitanni*, quienes, durante más de trescientos años, ejercieron sobre los monarcas asirios una forma de control que no conocemos bien. Las pautas del dominio neo-asirio vienen marcadas ya por *Tiglat-Pileser III*, aunque la gran época corresponde a los reinados de Sargón (722-705) y de su hijo Senaquerib (704-681), quien llegó al extremo de arrasar la ciudad de Babilonia (689 a.C.), tras un largo asedio, haciendo correr las aguas del Éufrates sobre sus ruinas y llevándose hasta *Assur*, con enorme sacrilegio, la estatua del dios de la ciudad, *Marduk*. *Tiglat-Pileser III* convierte la dominación sobre Babilonia, siempre problemática, en una auténtica anexión: pasando por encima de los acuerdos que le otorgaban un estatus especial, ocupa personalmente su trono. Luego, en su expansión hacia el sur, destruye sistemáticamente las ciudades y las fortificaciones, dando muerte o deportando a sus habitantes y llevándoselo todo como botín. No era común arrasar por completo lo conquistado, porque interesaba que las comunidades siguieran siendo productivas para que proporcionaran tributos; pero los asirios encontraron soluciones drásticas y eficaces, como muestra la correspondencia conocida entre el poder central y las provincias. Se reconstruía inmediatamente lo destruido y se sometía la agricultura y la ganadería, lo mismo que la producción artesanal, a un régimen de explotación de la máxima eficacia, utilizando para ello a deportados.

Aunque era necesario controlar y supervisar a esos trabajadores, el procedimiento de las deportaciones tenía grandes ventajas: desaparecían las capas dirigentes, que eran siempre una potencial amenaza, y se contaba de inmediato con una mano de obra totalmente dependiente que se podía utilizar donde se quisiera. En una sola expedición se llevó de los Zagros ese rey a 65.000 personas; y también desplazaba a gente de la costa de Levante hasta los confines orientales del Imperio. Se hacían inventarios de los grupos, registrando de cada individuo la edad, el sexo, lo que sabía hacer y su estado de salud. Había que enviar los datos a la capital; pero, como eran muchos los deportados que morían en el traslado, los soldados destinados a vigilarlos intentaban lucrarse con las raciones de comida previstas para ellos, según indican los documentos. Por otro lado, la deportación y la pérdida de los bienes era la sanción establecida por escrito, en los pactos que hacían los reyes asirios, para quienes los incumplieran.



Figura 18. Empalamiento.

En la ciudad de *Imgur-Enlil* (o *Imgur-Bel*), actual Balawat, que fue construida, entre Nínive y Nimrud, en el Imperio Neo-Asirio, fueron encontrados una serie de relieves de bronce pertenecientes a la puerta monumental de un templo. Representan, en bandas paralelas, las campañas del rey neo-asirio Salmanasar III (859-824 a.C.), realizadas por toda Mesopotamia y parte de la región sirio-palestina. Imágenes de gran crudeza nos ilustran, lo mismo que las numerosas inscripciones encontradas, sobre las atrocidades al uso. Y también sobre esa especie de guerra psicológica de los asirios, consistente en anticipar con claridad a los potenciales enemigos lo que les esperaba en caso de oponer resistencia. A algunos de los vencidos los dejaban clavados en estacas alrededor de las ciudades conquistadas por la fuerza, como muestra igualmente un relieve de *Tiglatpileser III* (744-727 a.C.). A otros los cegaban, para que no pudieran escapar, utilizándolos luego como fuerza de trabajo, por ejemplo en las norias. También mutilaban los cuerpos, y cortaban las cabezas, lo que hacía más fácil el cómputo de los muertos. En los textos bíblicos relativos al ataque de Senaquerib a Jerusalén (704-681), vemos que los asirios instaban formalmente a rendirse a las ciudades, garantizándoles la supervivencia en paz. Cuando no lo aceptaban, solían ensañarse con una comunidad pequeña para resultar más convincentes.

14. La peculiaridad del estado imperial asirio

El final del estado asirio, con la muerte de su último rey *Assur-Uballit*, en el 609 a.C., precedida de la destrucción de *Assur* en el 614, de la de Nínive en el 612, y de las de los demás centros asirios de poder, impresionó mucho a los contemporáneos, difundiendo la idea del castigo divino reservado para quienes no tienen piedad con el vencido y hacen gala de su propia crueldad. Conociendo la elevada calidad de la cultura asiria, tanto en esa época como en las pasadas, se pregunta el historiador moderno por qué llegaron a actuar así, y por qué, a pesar de haber utilizado semejantes recursos, no solo perdieron el Imperio sino que desaparecieron como estado. La respuesta nunca es fácil, en

esos casos, pero existen pistas que nos permiten, en éste, aproximarnos a ella. A diferencia de otros imperios del Próximo Oriente, el asirio parece haber sido construido a ultranza, porque las condiciones iniciales no resultaban favorables. El dominio de la gran Mesopotamia por la pequeña Asiria tenía, por principio, poco futuro, no solo en términos de cifras de población sino porque, en el primer milenio, Babilonia tenía ya unas raíces y una cultura que habían convertido a su capital en la ciudad emblemática del Próximo Oriente. Además, Asiria estaba encajonada en un territorio desde el cual resultaba difícil controlar el Imperio. Sin embargo, consiguieron poner bajo su dominio los asirios todo lo que se extendía desde los montes Zagros hasta Nubia (ver fig. 3), y, aunque



a



b

Figura 19 a-b. Los guardianes de las puertas (reconstrucciones).

Una de las figuras (a) que flanqueaban las puertas del palacio construido en *Nimrud* (Kalah) por *Assurnasirpal* II; su altura máxima era de 3,5 m. Este guardián tetramorfo combina el rostro humano con cuernos de toro, representativo de los dioses mesopotámicos, con dos animales, que, a su vez, tenían una larga tradición como motivos asociados; el león y el águila. El segundo guardián (b), también neo-asirio, es poco más de un siglo posterior; procede de Khorsabad, la antigua *Dur-Sharrukin*, construida por Sargón II de Asiria a finales del siglo VIII a.C. (fig. 11). Con una altura máxima de 4,20 m, estos toros alados androcéfalos flanqueaban también la entrada al palacio. Aquí ha desaparecido el león como elemento integrante, no sabemos exactamente por qué. El simbolismo de esos animales resulta, en general, difícil de interpretar. Dos siglos más tarde serían copiados, el modelo y la función, por el rey persa Darío I para su ciudad sagrada de Persépolis (tema 3).



a b

Figura 20 a-b. Los relieves de *Nimrud*.

Más de 310 placas en relieve cubrían las paredes del palacio de *Assurnasirpal II* en *Nimrud* (Kalah), la ciudad fundada por el monarca asirio. Este genio alado (a) aparece, alternativamente, con cabeza humana; los *Apkallu* acadios son siete démones (divinidades menores) sabios, de origen sumerio, creados por el dios *Enki* (acadio *Ea*) para que trasmitieran a los hombres la civilización, es decir, las habilidades manuales y las normas de conducta. Se consideraba que habían surgido de las aguas primordiales (*Apsu*), por lo que se representan como disfrazados de pez, pero también totalmente antropomorfos, o, como en este caso, con cabeza de ave.

Delante de un *Apkallu* con cabeza humana, pero, por lo demás, idéntico al que vemos en esta imagen, se encuentra en otras placas el rey, con la misma vestimenta, y los mismos dos cuchillos, que ellos, aunque con la tiara real y con el arco y una flecha en la mano. Toda la escena forma un conjunto de contenido místico. El rey, cabeza militar de la comunidad e instrumento del dios *Assur*, está protegido, en su palacio, por esos genios, que llevan en las manos objetos simbólicos: la sítula alude al rito del primer ladrillo de la construcción, mientras la piña es un símbolo de la fertilidad. En la segunda imagen (b) podemos ver a *Assurnasirpal* –también protegido por un *apkallu* y esta vez con el cetro como símbolo de poder– delante del Árbol de la Vida. Del águila que aparece sobre él, recogiendo la tradición iconográfica mesopotámica, surge el dios *Assur*, con el anillo en la mano (figs. 14 y 16).

La inscripción, en cuneiforme, sobrepuesta a las figuras comienza en todos los relieves del mismo modo: “Palacio de *Assurnasirpal*, del príncipe de la ciudad del dios *Assur* (…), del poderoso rey, del rey de la totalidad, del rey de la tierra de *Assur* (…)”.

sufrían grandes reveses, resucitaban una y otra vez con energías renovadas. Su imperio universal, dotado de una administración muy eficaz, sirvió de modelo para los persas Aqueménidas. No es de extrañar que despertara la admiración de los romanos.

El espíritu emprendedor de los comerciantes, su capacidad de afrontar los riesgos y de superar los graves contratiempos, y, sobre todo, su experiencia y su pragmatismo en el ámbito de la administración, deben de haber sido ingredientes importantes para la construcción de ese asombroso estado. Otro elemento fundamental fue el desarrollo de un ejército formidable, heredado, seguramente, de los mitanios, que les habían enseñado a utilizar los carros de guerra. Pero es difícil que hubiera podido funcionar todo eso sin el desarrollo ideológico al que llegaron los asirios. La identificación entre el estado y la divinidad, característica de Mesopotamia, les sirvió para construir el imperio universal, porque asumieron que era la voluntad del dios *Assur* gobernar ese imperio. A partir de ahí, el mundo se divide en asirios, que es la comunidad política identificada con la ciudad y con el dios, y no asirios, todos los cuales funcionan como enemigos a los que es necesario subyugar. Los ensañamientos, los terribles procedimientos de ejecución que utilizan los asirios, constituyen, según dejan traslucir sus propias palabras, un mecanismo perverso de legitimación de sus actuaciones: matan a los enemigos porque se oponen a los designios de *Assur*, lo que es un sacrilegio que los convierte en seres abyectos y, por lo tanto, merecedores de los peores castigos.

Pero lo que había detrás de todo eso era un imperio inviable, ya que, por principio, no podía reconocer límites. Debía correr siempre hacia delante, aumentando las dificultades de control y, sobre todo, los gastos militares. Los estados sometidos tenían que pagar tributos cada vez más onerosos y aportar cada vez más tropas, lo que no los libraba de los saqueos permanentes de los soldados asirios. Eso solo podía servir para acumular enemigos, cuya coalición acabó por aniquilar a Asiria. Las causas del final del Imperio Asirio estaban funcionando potencialmente desde el principio, por lo que sin esa dureza, que también se aplicaban así mismos en el orden interno, posiblemente no hubieran logrado ni construir el Imperio Neo-Asirio ni mantenerlo durante trescientos años.

15. Estructura de la sociedad babilónica

A pesar de la importancia y el crecimiento de las ciudades, la arqueología indica que existían en Babilonia muchos asentamientos pequeños de carácter rural. Por otro lado, siempre había una parte importante de la población dedicada a la ganadería, que llevaba una vida nómada o seminómada,

con sus propios rebaños o con los de los reyes, templos y grandes propietarios. Sin embargo, la documentación disponible apenas se refiere a estos dos últimos colectivos. Corresponde a los templos, a los palacios y al sector cada vez más importante de los hacendados de nivel alto y medio. El modelo de economía redistributiva de los milenios cuarto y tercero había pervivido en cierto modo, porque seguían existiendo trabajadores vinculados a las tierras y a los talleres a cambio de un sustento básico; pero la tendencia a la privatización, tanto en la explotación del patrimonio de los templos como de los reyes, y la consolidación del derecho a la propiedad privada de la tierra, habían transformado la sociedad.

La permanencia de la función ideológica de los templos los mantenía como grandes entidades económicas, que, en teoría, seguían asumiendo el modelo autárquico de producir todo lo necesario para el consumo y la idea de que la divinidad era la "dueña de la casa". Seguían existiendo también los administradores, con una cierta implicación en las tareas del culto; pero eran sobre



Figura 21. El dios *Marduk*.

Sello cilíndrico de época casita (comienzos del Bronce Reciente, siglo XVI a.C.); se considera como una representación del dios característico de Babilonia, que habría asumido la iconografía de *Shamash* y de *Enki* o *Ea*. Lo vemos aquí, entre las dos montañas coronadas por árboles y asociadas a estrellas, como divinidad que hace surgir el agua de la tierra, habiéndola derramado previamente desde el cielo. El hallazgo de este sello, y otros muchos, en el centro palacial micénico de Tebas concuerda con el mito griego de Cadmo, quien habría llegado allí en busca de su hermana Europa (tema 4). Esos sellos son el testimonio más occidental de la influencia de Mesopotamia sobre el Mediterráneo en esa época.

todo los superiores jerárquicos de toda una plétora de personal de servicio, escribas, adivinos, y, en general, gente relacionada con los sacrificios y los rituales. A ellos se sumaban artesanos, trabajadores agrícolas y pastores.

Los grandes dominios agrícolas de los templos, campos de cereal y palmerales sobre todo, eran explotados de tres formas; o bien directamente, a través del propio personal de servicio, o bien cediéndolos a los administradores como pago por su trabajo –en cuyo caso los podían dar en arriendo a terceros– o bien arrendándolos por parcelas a quien estuviera interesado. De los rebaños del templo, que podían ser muy grandes, una parte se explotaba también directamente y otra era confiada a pastores en condiciones varias y haciendo balances anuales. En cuanto a la producción artesanal, de la que formaban una parte muy importante los textiles, tenía una diversificación similar, pero siempre bajo el principio de que el trabajador tenía que entregar la manufactura en razón de los materiales recibidos. Los trabajadores del templo, y algunos otros, seguían bajo el sistema redistributivo. Según los datos que se desprenden de los archivos, se puede considerar como una retribución estándar la de 60 litros de cebada para los hombres, entre 25 y 40 para las mujeres y 5 para los lactantes, todo ello por mes. No es mucho, considerando que con eso tendrían que conseguir todo lo imprescindible trocando o vendiendo una parte. Seguramente sacaban algo más de los templos de un modo u otro, lo que acentuaría su situación de dependencia.

Desde el tercer milenio los reyes mesopotámicos se las habían ido ingeniando para funcionar económicamente de un modo similar a los templos. Una vez establecida la base ideológica de que el pastor de pueblos, el rey sabio y valeroso, podía ejercer una protección paternalista sobre la comunidad, en nombre de la entidad divina que se identificaba con ella, cabía reconocerle el derecho a construirse un palacio seguro y suntuoso, como lo eran los templos; y a disponer de unas tierras no solo para cubrir sus gastos, digamos, institucionales sino para poder contar con un contingente militar que fuera la base del necesario ejército. Aquí ya no se trataba de la gran hacienda autosuficiente que pretendía ser el templo, sino de un palacio con una auténtica corte y una milicia, que no producían y generaban muchos gastos. Las tierras de los reyes, que no se explotaban directamente sino bajo diversas formas de arriendo, solo podían cubrir una parte pequeña de ellos; lo demás procedía de los botines de guerra y, sobre todo, de las aportaciones exigidas a los súbditos. En ese sentido, la realeza no podía estar interesada en el modelo redistributivo sino en la percepción de impuestos y tributos y, consecuentemente, en la expansión territorial. La función del palacio se perfila cada vez más como la de administrador del estado, con las tareas de recaudación interna y, sobre todo, con la gestión de las prestaciones que, bajo distintas formas, se exigen a vasallos y sometidos; también, por supuesto, con la responsabilidad de mantener el ejército. Para esto servían las tierras del rey, que cedía por parcelas a su gente de confianza a cambio de una alta prestación militar.

En ese escenario, se produce un desarrollo espectacular de la economía privada, también fuera de las ciudades especializadas en el comercio. Conocemos muchos archivos de esas familias, algunos con millares de tablillas. Se encuentran títulos de propiedad urbana y rústica, registros de esclavos, documentos sobre dotes, adopciones, disposiciones testamentarias y demás, y muchísimos documentos de carácter financiero. Las propiedades rurales no suelen ser explotaciones cerealísticas sino los huertos y los cultivos datileros próximos a las ciudades, que, probablemente, se habían desarrollado al margen de los terrenos irrigados desde antiguo por los canales. Pero, sobre todo, vive esa gente rica del comercio y del dinero, que sigue siendo todavía una plata premonetal. Muchos de ellos son comerciantes profesionales, pero otros se limitan a poner en manos de intermediarios su dinero y sus esclavos para que le saquen los correspondientes rendimientos. Los elevados intereses y la necesidad permanente de trabajadores especializados en los distintos sectores hacen de esas inversiones algo muy lucrativo.

En muchos casos se trata de los administradores de los templos, y cabe sospechar que pueden registrar como suyas algunas tierras de esa procedencia. De todas formas, los templos no seguían funcionando como lo habían hecho en las etapas iniciales. En el tercer milenio, contaban con comerciantes incluidos en el sistema para dar salida a sus excedentes y comprar con ellos todo cuanto necesitaban y no producían. Pero, desde la época paleobabilónica, existían comerciantes independientes organizados en corporaciones, con un administrador a la cabeza, que tenían sus propios lugares reservados en los puertos fluviales: en el primer milenio suelen trabajar esas organizaciones en exclusiva en el sector público, es decir, para los templos y para los palacios. Compran lo producido en los primeros, tanto manufacturas como ganado, por un precio global, del que sacan un buen beneficio, que pierden los templos; sobre todo, porque prefieren renunciar al control de los intercambios y a la posibilidad de obtener ganancias en ese juego, a cambio de recibir una cantidad de plata fija y segura. El proceso de privatización de los templos mesopotámicos es siempre creciente; hasta el punto de que, en la época helenística (tema 6), se llega a dejar todo en manos de los banqueros, incluso las raciones del personal y los productos consumidos en el culto. El palacio, en fin, es también un cliente óptimo de los comerciantes, sobre todo en el sector financiero, porque los reyes babilónicos, como también los asirios, funcionan continuamente con el crédito.

16. La piedad y la culpa

Uno de los elementos característicos de la mentalidad religiosa babilónica, que no se puede datar, en cualquier caso, con anterioridad al segundo mile-

nio, es la relación personal con la divinidad en unos términos en los que el ser humano asume el rol del hijo, o, más bien, del niño, atribuyendo al dios el del padre. La divinidad funciona entonces también como un ser humano, que sirve de guía y a quien se puede solicitar ayuda, pero que se enfada y castiga cuando no se ha tenido el comportamiento que cabía esperar. Se trata de una vinculación especial a un dios determinado, del que se espera una protección constante y una intercesión favorable ante los demás dioses. Numerosos sellos muestran esa escena de introducción ante una divinidad, de la mano de otra. Esa relación piadosa, que también se produce con una doble figura divina, masculina y femenina, o con un ser intermedio del tipo genio, pretende funcionar como un *do ut des* (dar para recibir): el ser humano rinde culto a su



Figura 22. Imagen de una diosa ("relieve Burney").

Placa de terracota procedente de la baja Mesopotamia (*Ur*, *Nippur* o *Isin* sugieren los paralelos conocidos) y datada a comienzos de la época paleobabilónica, o bien en la inmediatamente anterior. Por sus dimensiones (49,5 x 37 cm) se supone que se trata de un objeto de culto, aunque no perteneciente a un santuario, donde las representaciones de los dioses eran de bulto redondo. Los restos de pigmento conservados indican que el cuerpo de la figura femenina estaba pintado con ocre rojo (más intenso en el triángulo púbico), mientras las plumas de sus alas y las de las lechuzas que la flanquean alternaban el ocre con un negro de carbonilla y un blanco de cal, color este último de los leones sobre los que descansa.

La corona de cuernos en forma de tiara que lleva sobre los cabellos indica que se trata de una diosa. Al igual que en la estatuaria de bronce o piedra de esa época, sus ojos estaban formados por piedras incrustadas. Muestra las palmas de las manos con las tres principales líneas bien marcadas: la de la vida, la de la cabeza y la del corazón. Y sujeta con cada una de ellas el símbolo formado por la vara y el anillo, que se encuentra en Mesopotamia desde

el llamado Renacimiento Sumerio (después de la dinastía de *Akkad*) hasta la época neoasiria. Su representación en una estela atribuida al rey *Ur-Nammu* (fig. 14) invita a considerarlo como la combinación de una cuerda y una vara de medir, aunque se han propuesto para ese anillo, que aparece asociado a la diosa griega *Nike*, otras interpretaciones (sobre el *shen* egipcio, ver tema 2). El rasgo más llamativo de esa diosa es la transformación de las piernas en patas de ave, lo que, en combinación con las alas, prefigura uno de los tipos iconográficos de la sirena que se encuentra en el mundo griego, también en época romana.

Contamos, sin embargo, para interpretar esa figura, con una serie de placas, un sello cilíndrico y el llamado "vaso de *Ishtar*" (procedente de la ciudad de Larsa), todo ello de la misma época (comienzos del segundo milenio a.C.) Esta última pieza muestra a la diosa *Innana-Ishtar* desnuda, con la tiara de cuernos, el collar, los brazaletes, la misma posición de los brazos y las palmas, las alas, el triángulo púbico bien destacado y unos pies de ave. Los sellos acadios también colocan a *Ishtar* sobre una montaña, que se representa convencionalmente con esas escamas que aparecen en esta placa. Existe, por otra parte, un himno que describe a *Ishtar* sentada sobre leones. El mito del descenso de *Innana* al mundo inferior (los Infiernos) la describe con el collar y el símbolo de la vara y el anillo.

La diosa mesopotámica del amor es llamada también "prostituta" (*kar-kid*) en un texto, y sabemos que ejercía su protección sobre esas mujeres; por eso se ha planteado la posibilidad de que esta placa hubiera sido la imagen cultual de un burdel. También se ha sugerido, sin embargo, que puede tratarse de *Ereskigal* , hermana y antagonista de *Ishtar*; en realidad, su doble en el mundo inferior. El color negro del fondo de la placa, la orientación de las alas hacia abajo y la compañía de las rapaces nocturnas permiten conjeturar que se trata de una diosa de la oscuridad y la muerte. Se la identificó inicialmente como el demonio sumerio femenino llamado *Lilitu*, del que habría derivado la *Lilith* de los hebreos.

benefactor divino y, por ese mismo hecho, lo obliga a ejercer sus funciones benéficas. Algunos documentos ponen de manifiesto el carácter pueril de esa relación, recogiendo plegarias llenas de reproches, e incluso de veladas amenazas, cuando no se ha recibido la ayuda que cabía esperar.

Paralelamente a esa vivencia, que escora del lado de la magia y la superstición, muy desarrolladas también en Babilonia, se aprecia, en los textos religiosos, un cambio con respecto a la tradición sumeria. Mientras el único deber que tenían antes las comunidades humanas, frente a las potencias divinas, era el de rendirles culto como tales comunidades, y de ahí se deducían los efectos benéficos, se perfilan ahora nuevos conceptos que tienen que ver con la conducta individual. Una determinada actuación puede desencadenar la cólera de los dioses y el consiguiente castigo, bajo la forma de una desgracia personal o colectiva. La causa se interpreta como culpa; y la actuación, como pecado. El pecado produce contaminación, enfermedad e incluso muerte. Aparece también el concepto de expiación como recurso regenerador, y las prácticas destinadas a exorcizar a los demonios supuestamente causantes del mal. La literatura médica babilónica registra los fallos cometidos en las prácticas de culto, el contacto físico con pecadores y determinados pecados, como el falso testimonio, entre las posibles causas de ciertas enfermedades.



Figura 23. La sociedad de los dioses.

Todas la figuras de este sello cilíndrico acadio (2ª mitad del III milenio) son divinidades, porque llevan una corona con cuernos, pero tres de ellas se dirigen a la que está sentada en un trono y flanqueada por los rayos del sol. El dios del cielo *Shamash* recibe a los otros tres, representados en actitud de oferentes. En el ámbito sumero-acadio, la sociedad de los dioses se imagina como la sociedad humana, que habría sido creada a su imagen y semejanza. Según el mito que nos transmite una versión del Diluvio, los dioses inferiores tenían que alimentar a los dioses superiores, para lo cual construyeron canales en la tierra, que debían mantener limpios. Pero, como esa prestación resultaba dura, decidieron crear a los hombres para que la realizaran. Los hombres asumen, por tanto, el rol de los dioses inferiores, de modo que la entrega de los alimentos en el templo/palacio funciona al mismo tiempo en la dimensión humana del modelo redistributivo y en la dimensión religiosa que lo sacraliza.

La idea de que los dioses han creado a los humanos para que los alimenten es una formulación mitológica, pero de alguna manera permanece en el imaginario colectivo babilónico; posiblemente por su relación ancestral con el modelo redistributivo, para el que debe de haber servido como fundamento ideológico. Se manifiesta en los sacrificios y en las ofrendas de alimentos, que siguen los ritmos del calendario. Y se manifiesta también en esa suprema humanización de la divinidad, que es la imagen de culto. Una figura de madera, con ojos de cristal y con toda la policromía necesaria para hacerla aparecer viva, recibe una peluca y un vestuario auténtico; mediante el llamado ritual de la apertura de la boca, que tiene lugar durante su consagración, la imagen se transubstancia y se convierte en una encarnación de la divinidad. Así funciona su presencia en las procesiones y dentro del santuario: es un talismán que protege del mal y que irradia efluvios benéficos; como también puede causar la ruina de quien se atreva a profanarla. Los babilonios, en fin, no esperaban mucho del más allá. Es el mundo subterráneo, del que no se regresa y donde viven los muertos como sombras y sin alicientes. Pero, aun así, los vivos tienen la obligación de llevarles alimentos y bebidas a las tumbas, para ellos y para las divinidades de ese mundo; de otro modo, pueden atormentar a los vivos. El hecho de no haber recibido sepultura o de haber sufrido una muerte violenta también se consideraba como causa de desasosiego para los muertos. A su vez, la profanación de las tumbas y el ensañamiento con los cadáveres constituía una forma de venganza.