

UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y HUMANIDADES
ESCUELA DE LETRAS
TRABAJO FINAL DE LICENCIATURA
DIRECCIÓN: Dra. Cecilia Corona Martínez
CODIRECCIÓN: Dr. Roberto von Sprecher
2014

NIPPUR DE LAGASH
LA (RE)ESCRITURA DEL MITO DEL HÉROE

HEREDIA MANZANO, María del Pilar

35580492

Índice

INTRODUCCIÓN.	pág. 2
<i>Breve estado de la cuestión.</i>	pág. 8
<i>Algunas premisas teórico-metodológicas.</i>	pág. 10
Corpus de trabajo.	pág. 19
Esquema de episodios.	pág. 21
1. “HISTORIA PARA LAGASH”.	pág. 22
1.1. Nippur, el hombre de Lagash.	pág. 22
1.2. La aventura del héroe Nippur.	pág. 25
1.3. Nippur y Odiseo, dos héroes modernos y una mirada occidental.	pág. 29
1.4. Nippur: guerrero y poeta. Las voces que hilan el mito.	pág. 33
1.5. Autoría múltiple y condiciones de producción.	pág. 37
2. DE TESEO A HERACLES, UN RECORRIDO POR LA MITOLOGÍA GRIEGA.	pág. 40
2.1. Los trabajos de Teseo: Skyron y los piratas.	pág. 40
2.2. Teseo y el Minotauro.	pág. 43
2.3. Teseo, el héroe ático.	pág. 47
2.4. Nippur narra: Hipólita y la guerra de las Amazonas.	pág. 50
2.5. Nippur y Heracles en “La Saga de la búsqueda de Teseo”.	pág. 52
3. ECOS Y HECHOS DE NIPPUR EN EGIPTO.	pág. 59
3.1. Voces que anuncian la llegada de Nippur.	pág. 59
3.2. Nippur y los <i>hombres de fuego</i> contra los hititas.	pág. 63
3.3. Akhenamón y Ramsés: Nippur ante la corona egipcia.	pág. 68
3.4. Dos guerras en Egipto, dos ciclos heroicos.	pág. 74
4. HOMBRES Y DIOSSES SUMERIOS, UNA HISTORIA EN TABLILLAS.	pág. 79
4.1. Nippur y Sargón: el destino de los dioses.	pág. 79
4.2. Lugal-Zagizi y los que buscan a Nippur.	pág. 83
4.3. El círculo completo: la reconquista de Lagash.	pág. 85
4.4. Leer y escuchar la historia del héroe Nippur.	pág. 90
5. CONCLUSIONES. LA VUELTA A LOS CAMINOS.	pág. 96
5.1. Reescritura de mitos heroicos y escritura del mito heroico de Nippur.	pág. 96
5.2. Escritura y reescritura del mito heroico de Nippur en la historieta.	pág. 98
5.3. Nippur: reescritura del héroe tradicional y escritura del héroe moderno.	pág. 100
BIBLIOGRAFÍA.	pág. 102
I. Bibliografía general.	pág. 102
II. Bibliografía específica sobre historieta.	pág. 103
II.a. <i>Libros, artículos y ponencias.</i>	pág. 103
II.b. <i>Blogs y sitios web.</i>	pág. 104
III. Listado de episodios mencionados.	pág. 105
ANEXO DE IMÁGENES.	pág. 109

Introducción

El mito del héroe ha sido y es un tópico recurrente en las distintas manifestaciones literarias y culturales a lo largo de los siglos. Desde la epopeya clásica pasando por las gestas nacionales hasta la mitificación de figuras del fútbol, del cine y de la música, el hombre ha explorado la multiplicidad de discursos que hacen posible la configuración de los distintos héroes. Hugo Francisco Bauzá analiza el discurso mítico del héroe en su obra *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica* y hace hincapié en su carácter de producto histórico.

El mito del héroe en particular –como los mitos en general- no representa una historia fría y descarnada, sino que, por el contrario, en la mayor parte de los casos ha sido urdido –a veces en forma consciente, a veces inconsciente- con el propósito de desempeñar una función social específica: sea para glorificar a un grupo o a un individuo, sea para justificar un determinado estado de las cosas. (Bauzá, 2007: 3-4)

La configuración mítica de una figura heroica responde, por tanto, a la visión de mundo de un determinado grupo social que proyecta sobre este héroe sus valores, temores, realidades y necesidades. Bauzá insiste en el valor histórico y, por tanto, relativo del mito y señala que la construcción social e histórica del discurso mítico del héroe funciona como un sistema de referencia para la comprensión de una determinada cultura.

La historieta, en tanto discurso con un lenguaje propio que articula texto e imagen, también tiene su parte en la construcción de mitos. La historieta argentina, de amplio desarrollo a lo largo del siglo XX, ha contribuido a la gestación de numerosos héroes que se han convertido en mitos para nuestra cultura como es el caso paradigmático de *El Eternauta* de Héctor Germán Oesterheld (HGO) y Francisco Solano López¹.

El presente trabajo de investigación se circunscribe al ámbito de la historieta argentina y toma como objeto de estudio la obra que les valió el reconocimiento a Robin Wood y Luis “Lucho” Olivera: *Nippur de Lagash*. Esta historieta comprende 447 episodios publicados por entregas entre 1967 y 1998 por Editorial Columba². La obra

¹ En la actualidad, la figura de Juan Salvo, protagonista de *El Eternauta* quien, junto a otros personajes, organiza la resistencia ante la invasión extraterrestre; se ha convertido en un símbolo, un mito que recibe múltiples resignificaciones, particularmente, desde la política partidaria. (Ver: “Al que le quepa la escafandra que se la ponga: la (re)construcción del relato político peronista a partir de *El Eternauta*” de Laura Fernández y Sebastián Gago). Esto da cuenta de la manipulación político-ideológica inherente al mito del héroe que permite justificar determinadas situaciones histórico-políticas (Bauzá, 2007: 3-8).

² El primer episodio de la historieta, “Historia para Lagash”, ve la luz en la revista D’ARTAGNAN N° 151 de mayo de 1967. Cabe aclarar que, en un primer momento, se había proyectado el episodio como historia unitaria de acuerdo a la modalidad de historietas autoconclusivas que ya experimentaba Editorial Frontera a cargo de Oesterheld y que Editorial Columba había adoptado para la revista D’ARTAGNAN. A principios de los ’70 y debido al éxito del personaje, Editorial Columba lanza al mercado NIPPUR DE LAGASH, una revista de historietas a todo color en donde se publican los episodios de la serie guionados por Robin Wood y con

creada originalmente por Wood y Olivera es producto del trabajo de numerosos artistas y editores que participaron a lo largo de más de treinta años de publicación, tratándose así de una obra de autoría múltiple, tema que desarrollaremos más adelante.

Nippur de Lagash surge de la particular afición que Wood y Olivera compartían por la historia sumeria y, por lo tanto, toma como escenario esa zona de la Antigua Mesopotamia bañada por los ríos Éufrates y Tigris en donde florecieron numerosas ciudades-estado, entre ellas, Lagash, ciudad de gran importancia durante el período sumerio (IV milenio a.C.). La historia de Nippur tiene como punto de partida un hecho histórico puntual: la derrota del rey Urukagina de Lagash y la toma de la ciudad por parte de Lugal-Zagizi, rey de la vecina ciudad de Umma que mantenía una rivalidad ancestral con Lagash³. En la historieta, Nippur es el general del rey Urukagina y se ve obligado a abandonar la ciudad tras el asesinato de su rey a manos del sacerdote Sumur quien, en complicidad con Lugal-Zagizi, había planeado la traición y la invasión de la ciudad por las tropas de Umma. Nippur es el hombre condenado a vivir un destierro injusto que lo lleva a vagar por tierras de la Antigua Mesopotamia, Grecia y Egipto; para luego regresar a Lagash, recuperar su ciudad y vengarse de Lugal-Zagizi.

En este recorrido, Nippur entra en contacto con diversos pueblos y civilizaciones, sortea obstáculos y gana en experiencia y sabiduría, conoce el designio de los dioses de boca de oráculos y sacerdotes, y se vincula con grandes reyes y hombres famosos dejando a su paso una estela de leyenda, fama que también le sirve de heraldo y anticipo de su llegada a numerosas poblaciones. El camino de Nippur constituye un prolongado retorno a Lagash, la ciudad de las blancas murallas; un periplo en donde el sumerio pasa de ser el Errante a convertirse en el Incorruptible, en el hombre que siempre busca resolver las injusticias y restaurar el orden social a su paso configurándose, así, como héroe.

“Si tuviéramos que escoger una nota distintiva con que caracterizarlos [a los héroes] –una suerte de común denominador- diríamos que el aspecto más destacable y por el que el imaginario popular los ha entronizado como héroes, *es el móvil ético de su acción orientada siempre a construir un mundo mejor (...)*” (Bauzá, 2007: 7) La

ilustraciones de Ricardo Villagrán. Paralelamente, en la revista D'ARTAGNAN continúan apareciendo episodios de Nippur en blanco y negro pero con Sergio Mulko a cargo de los dibujos. En 1974 deja de salir la revista de historietas NIPPUR DE LAGASH y, a partir de 1975, los episodios de Nippur vuelven a ser publicados exclusivamente en la revista D'ARTAGNAN. En 1979, Columba crea la revista NIPPUR MAGNUM que pasará a llevar adelante la publicación de la serie. Finalmente, los últimos tres episodios de la serie aparecen publicados en un relanzamiento de la revista SKORPIO de Ediciones Récord.

³ La toma de Lagash por las armas marca el fin de la Primera Dinastía de Lagash hacia el 2371 a.C. y acaba con su posición hegemónica en la Baja Mesopotamia. Lugal-Zagizi continúa anexando territorios y avanza sobre Kish, Nippur, Larsa, Ur, Uruk y las ciudades del norte Isin, Adab y Mari hasta llegar al Mediterráneo. Su intención es construir el primer gran imperio de Súmer pero debe enfrentarse contra Sargón el Grande, proveniente de Akad (norte de la Baja Mesopotamia), quien resulta vencedor.

condición de héroe de Nippur se forja episodio tras episodio en los que, a partir de esquemas narrativos similares, se ponen en escena las hazañas, los consejos, las aventuras, los encuentros y desencuentros del hombre de Lagash hasta llegar al momento de la reconquista de su amada ciudad. Esta configuración de Nippur como héroe se refuerza a partir de la inclusión de una serie de figuras mítico-heroicas en el desarrollo de su historia.

Definimos “mito” de acuerdo al planteo de Mircea Eliade que lo considera una historia de carácter sagrado, un relato que “cuenta cómo, gracias a las hazañas de los Seres Sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia (...)” (Eliade, 1992: 14). Existen mitos referidos a diversas realidades y entre ellas se encuentra el mito del héroe. En este caso, se trata de personajes que, por sus proezas y por una serie de circunstancias en su vida, han sido elevados por sobre la categoría de humanos alcanzando, en algunos casos, la divinización. Se les otorga el carácter mítico porque están vinculados con circunstancias de génesis como, por ejemplo, la fundación de una ciudad o la participación en los orígenes del mundo (Bauzá, 2007: 23-37).

Los mitos que se retoman en *Nippur de Lagash* son, principalmente, mitos heroicos que pertenecen a tres tradiciones diferentes, tres mitologías entendiendo éstas como “un conjunto narrativo unificado que representa, por la extensión de su campo y por su coherencia interna, un sistema de pensamiento original tan complejo y riguroso a su manera como puede serlo, en un registro diferente, la construcción de un filósofo.” (Vernant, 1982: 181) En este sentido, entendemos mitología y tradición como términos equivalentes en tanto definen una determinada cosmovisión desde donde una sociedad piensa y se piensa a sí misma en el mundo.

Las tres tradiciones mitológicas presentes en la obra quedan delineadas en los tres primeros episodios que trazan el mapa del mundo antiguo de la historieta: “Historia para Lagash” pone en escena a Sumeria y, con ella, Lagash; “Nofretamón”, Egipto y Tebas; y “Las lanzas y la arena”, Grecia y Atenas. Lagash, Tebas y Atenas. Estas tres ciudades son los ejes centrales del viaje de Nippur que marcan el inicio del exilio y también el regreso. Atenas, Tebas y Lagash. Grecia, Egipto y Sumeria. Tres ciudades. Tres mundos. Tres tradiciones mitológicas: la griega, la egipcia y la sumerobabilónica. La presencia de estas tradiciones mitológicas se evidencia en la introducción de una serie de figuras mítico-heroicas que, al ser incorporadas en la historieta, son reformuladas alrededor de una nueva figura: el mito heroico de Nippur de Lagash.

La **mitología griega** es el eje que atraviesa toda la obra. Desde el primer episodio, se entronca la historia de Nippur con los relatos de regresos conocidos como νόστοι (nóstoi), relatos míticos de los héroes griegos que emprenden el largo viaje de regreso al hogar luego de la Guerra de Troya, y, particularmente, con la figura de Odiseo, héroe paradigmático de estos relatos. Esta vinculación ubica a Nippur a la altura de los héroes clásicos griegos y, al mismo tiempo, sienta las bases de la historia sobre un punto de vista heleno con respecto a Oriente Próximo. De esta manera, se asume una mirada occidental en la construcción de la Antigua Mesopotamia en la historieta, perspectiva que implica el ingreso de la dupla civilización/barbarie.

En este camino de retorno a Lagash, el sumerio entra en contacto con algunas figuras mítico-heroicas griegas. Tal es el caso de Prometeo, por mencionar un ejemplo, el titán que robó el fuego a los dioses para entregarlo a los hombres y, en consecuencia, fue castigado por el mismo Zeus, quien envió un buitre a que comiera su hígado, órgano que se regenera día tras día perpetuando, así, su suplicio⁴. En “El fuego y el hombre”, Nippur conoce a un Prometeo que ha decidido ver con sus propios ojos lo que el hombre ha hecho con el regalo que una vez le concediera. El titán se desilusiona al ver tanta maldad pero Nippur rescata las cosas positivas que tiene el hombre mostrándolo como un ser contradictorio.

Pero es Teseo de Atenas quien establece el vínculo primordial de Nippur con la tradición griega en lo que respecta a la consagración del héroe. Nippur conoce al joven Teseo en una batalla contra los piratas y entabla una profunda amistad con él, amistad que acompaña las primeras hazañas heroicas de Teseo y que trasciende los años para reaparecer en episodios donde el héroe griego ocupa ya el trono de Ática. Así, Nippur y Teseo comparten numerosas aventuras como la lucha contra el Minotauro y la guerra contra las amazonas. Tal es el reconocimiento de las virtudes heroicas de Nippur, que los atenienses acuden a él cuando su amado rey ha desaparecido y le suplican que emprenda su búsqueda. Este hecho da lugar a la conocida “Saga de la búsqueda de Teseo”⁵ en la que Nippur se reúne con sus antiguos compañeros y va en busca de su gran amigo y rey del Ática, episodio que guarda estrecha similitud con el doceavo trabajo de Heracles. De esta manera, la construcción heroica de Nippur se nutre de dos grandes figuras míticas griegas: Teseo y Heracles.

⁴ Con respecto a la figura de Prometeo, remitimos al séptimo capítulo, “Prometeo y su comportamiento heroico”, de *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica* de Hugo Francisco Bauzá (2007: 133-140).

⁵ Esta segmentación de los episodios en sagas es una operación realizada por Ariel Ávilez y constituye una herramienta valiosa para nuestro análisis. Ver el sitio web *Blancas Murallas* (http://blancasmurallas.com.ar/Todo_Nippur/Biografia.html).

La **tradición egipcia**, por su parte, queda incluida en el recorrido del hombre de Lagash al proporcionar los escenarios donde se producen las manifestaciones heroicas de mayor relevancia. Egipto es un lugar clave en la trayectoria de Nippur como héroe. Allí regresa luego de tantos años de vida errante y solitaria para acaudillar el ejército egipcio en contra de los hititas a pedido de la reina Nofretamón. Más tarde, durante el reinado de Ahkenamón, hermano de la difunta reina; Nippur volverá para dirigir la lucha contra Raphat y los hicsos. Su paso por Egipto siempre es consagratorio en la medida en que la gente lo aclama y le rinde homenaje, y los conflictos armados le permiten demostrar sus destrezas como guerrero, estratega y líder.

Por otra parte, el accionar de Nippur en Egipto lo ubica a la altura de los faraones al punto de, en algunos casos, llegar a cuestionar su autoridad. En su momento, Nofretamón le otorga el mando del ejército y un lugar privilegiado junto a ella, es decir, junto a la reina. Por su parte, Ahkenamón, que es un faraón tirano y egoísta dispuesto a llevar a Egipto a la ruina por salvar sus propios intereses, es repudiado por Nippur ante la masacre de los Hombres de Fuego. El hecho de que Nippur intervenga evitando la destrucción a la que era llevado Egipto a manos de Ahkenamón y restituyendo el orden social al ungir un nuevo faraón, Ramsés; nos permite hablar de una reescritura libre de la historia de Egipto en la que el hombre de Lagash se presenta como el héroe salvador y adquiere poderes superiores a los del mismo faraón.

Con respecto a la **tradición sumerobabilónica**, ésta se hace presente en la religiosidad que profesan Nippur y sus compatriotas que los lleva a invocar a los mismos dioses (Samás, Ninkarsag) y llevar a cabo ciertos ritos religiosos. En numerosas ocasiones, aparecen zigurats, templos de la antigua Mesopotamia con forma de pirámide escalonada, y en muchas otras, Nippur oficia de sacerdote de Samás como, por ejemplo, en “Los perros del mar”.

Asimismo, señalamos la presencia del mito de Gilgamesh cuando, en un viaje a la ciudad de Eridu, el hombre de Lagash conoce a este personaje mítico-histórico: Gilgamesh, el antiguo rey de la ciudad de Uruk (2700 a.C.) a quien un poema épico de origen acadio atribuye la búsqueda de la inmortalidad. En este episodio titulado “Yo vi a Gilgamesh buscando su muerte”, Nippur se encuentra con un Gilgamesh que, a diferencia del mito, ha alcanzado la inmortalidad pero está cansado de vivir y sobrevivir a sus seres queridos por lo que anhela encontrar la muerte⁶.

⁶ El encuentro entre Nippur y Gilgamesh es uno de los tantos crossovers que se producen entre los personajes de distintas historietas publicadas por Editorial Columba. En este caso, se trata del protagonista de *Gilgamesh, el Inmortal*, historieta creada por el

Tal como mencionamos anteriormente, Nippur también se vincula con personajes de la historia sumeria como los reyes Urukagina y Lugal-Zagizi. Este último queda definido como el enemigo y, si bien su participación no es permanente a lo largo de la serie, Nippur evoca su presencia en el recuerdo de la patria negada y en su ánimo de venganza hasta que, finalmente, deba enfrentarlo en la batalla. Además, se incorpora otra figura de la historia sumeria: Sargón de Akad, el hombre que derrota a Lugal-Zagizi en su avance imperial y que, en la historieta, entrelaza destinos con Nippur, figura clave para la reconquista de Lagash.

La articulación de la historia de Nippur con estas tres tradiciones permite incorporar personajes históricos y míticos en la historieta. Se trata de un doble juego de historización de figuras míticas y mitificación de figuras históricas que contribuye a la configuración y consagración de Nippur como héroe adjudicándole también el doble carácter mítico-histórico. En este sentido, consideramos al mito como “un *intertexto* de referencia que va a ser interpretado y reformulado por un escritor en un texto nuevo” (Herrero Cecilia, 2006: 60), hecho que abre el debate en torno a la escritura y reescritura del mito del héroe en la historieta.

Concentraremos, entonces, nuestro estudio en la configuración de Nippur como héroe con respecto al recorrido del héroe tradicional y la construcción del mito a su alrededor, atendiendo a las (re)escrituras de otros mitos. Para ello, presentamos como corpus de trabajo una selección de episodios que corresponden a las tres tradiciones míticas señaladas: en primer lugar, la tradición griega nucleada en la figura de Teseo y su vinculación con Heracles; en segundo lugar, la tradición egipcia que ofrece los escenarios adecuados para el despliegue de competencias y hazañas del hombre sumerio, y lo involucra con las figuras de Akhenamón y Ramsés; y, por último, la tradición sumerobabilónica que resalta la presencia de Sargón de Akad y Lugal-Zagizi al tiempo que aporta el panteón de dioses que acompañan a Nippur. El análisis de estos mitos heroicos que se incorporan como *intertextos* nos permitirá, por un lado, identificar los recursos de enunciación que se ponen en juego en la construcción del mito en la

guionista y dibujante Luis “Lucho” Olivera y publicada a partir de junio de 1969. La historieta retoma el mito sumerio del rey Gilgamesh pero, a diferencia de éste, le concede la inmortalidad, algo que nunca es alcanzado por el Gilgamesh de la epopeya (Bauzá, 2007: 14-15). Para un análisis comparativo entre la historieta de Gilgamesh y el poema épico acadio, remitimos al trabajo de Marcelo Móttola, “Gilgamesh. El héroe, la historieta, la muerte y el tiempo”. También se puede consultar el trabajo “El primer encuentro de Nippur y Gilgamesh” de Rubén Ribeiro actualmente disponible en el grupo de Facebook *Revista El Tony, Intervalo, D’Artagnan* (<https://www.facebook.com/media/set/?set=oa.10152739937775822&type=1>). Existen otras vinculaciones con Gilgamesh en “Junto al fuego” cuando Hiras, hijo de Nippur, lee la epopeya de Gilgamesh en el templo, y en “Las catacumbas” cuando Nippur narra a su hijo las aventuras del Inmortal en la ciudad subterránea.

historieta, y por el otro, desarrollar y complejizar la relación escritura-reescritura del mito heroico de Nippur de Lagash planteada en términos de tensión.

Breve estado de la cuestión.

La reciente explosión de estudios críticos sobre historieta argentina tiene como telón de fondo un nuevo auge de la producción de historietas a partir del 2001 con el surgimiento de la autoedición, así como también las diferentes políticas gubernamentales que promueven el desarrollo tanto de historietas como de crítica sobre la misma⁷. Dentro de esta avalancha de bibliografía crítica, se evidencia un fuerte revisionismo de la obra de HGO -fundamentalmente, *El Eternauta*- en una operación que acompaña su canonización oficial⁸.

En lo que respecta a *Nippur de Lagash*, existe un interés generalizado por la obra de Robin Wood, “figura estelar de la empresa más longeva del mercado de historietas” (Vázquez, 2010: 256) y principal motor de producción de la misma⁹. Desde un primer momento, el público fue fiel seguidor de sus obras, particularmente, de *Nippur de Lagash*, hecho que le prolongó la vida al sumerio por más de tres décadas¹⁰. En *Continuará...*, ciclo de programas televisivos sobre la historia de la historieta, Juan Sasturain dedica el décimo capítulo de la primera temporada a la obra en cuestión bajo el título “Robin Wood y Olivera y *Nippur de Lagash*”¹¹. Asimismo, la “Biblioteca Clarín de Historietas” (2004) publica una selección de episodios de Nippur en el noveno tomo¹² y, recientemente, ECC Ediciones ha lanzado una nueva publicación de la saga completa en formato libro¹³. En otro orden de cosas, el creciente interés por el personaje de Nippur ha conducido a la producción de un largometraje (actualmente, en rodaje) bajo la dirección de Enrique Piñeyro y con Robin Wood a cargo del guion.

⁷ Para una visión general de los campos de la historieta y la política, remitimos al trabajo de Roberto von Sprecher, “Historieta, estado, política y grados de autonomía”, publicado en el cuarto volumen de la Colección Estudios y Crítica de la Historieta Argentina.

⁸ Remitimos a la tesis doctoral de Sebastián Gago, “Sesenta años de lecturas de la obra de Héctor Germán Oesterheld. Construcción de sentido, por distintas cohortes de lectores, en el consumo de historietas de Héctor Germán Oesterheld: de 1950 al presente”, actualmente en evaluación. Se trata del trabajo final del Doctorado en Estudios Sociales de América Latina, Centro de Estudios Avanzados, Universidad Nacional de Córdoba.

⁹ Wood es un guionista prolífico. “Si bien su primer éxito es la serie *Nippur de Lagash* (1967), el guionista produjo una importante cantidad de historietas exitosas desde el punto de vista comercial: *Pepe Sánchez, Kevin, Or Grund, El Cosaco, Savarese, Helena, Dago, Mark, Aquí la legión, Mojado y Gilgamesh el Inmortal* entre las más populares y reconocidas. Wood inventa de sí una imagen de pieza insustituible.” (Vázquez, 2010: 259) Se vuelve una figura clave para la Editorial Columba que tuvo que recurrir al uso de seudónimos como Robero O’Neill, Mateo Fussari o Roberto Monti, entre otros, para evitar que se repitiera tanto el nombre del guionista en los índices y portadas de las revistas.

¹⁰ Es sabido que Wood muchas veces quiso poner fin a la historia con la muerte del protagonista pero las exigencias y expectativas del público manifestadas en cartas a la editorial le dieron continuidad a la serie.

¹¹ Este ciclo de programas es emitido por canal Encuentro y ya va por su quinta temporada. El fenómeno Wood vuelve a ser abordado, ahora desde su costado de humorista, en “Carlos Vogt y Robin Wood en Columba” de la última temporada.

¹² Destacamos el prólogo titulado “La espada y la palabra” que Martín Caparrós dedica a esta publicación.

¹³ Esta publicación de la editorial española se inicia en 2012 y, actualmente, va por la séptima entrega.

El personaje de Nippur, al igual que muchos otros personajes de esta etapa industrial de la producción de historietas en Argentina, se ha convertido en objeto de estudio de numerosos aficionados. Destacamos el trabajo del grupo Woodiana en la recuperación y difusión de las historietas de Columba y Récord, y en la sistematización de datos sobre las publicaciones de ambas editoriales, información invaluable que el grupo ha cedido generosamente para la realización del presente trabajo¹⁴. Además, resaltamos el trabajo de Ariel Ávilez en su sitio web *Blancas Murallas* dedicado específicamente a *Nippur de Lagash*.

Sin embargo, el creciente interés por la historia de Nippur adeuda un tratamiento específico de la obra puesto que la bibliografía crítica existente la aborda desde comparaciones con HGO y menciones con respecto al campo de la historieta¹⁵. Es importante señalar que la crítica y la historiografía de la historieta argentina, particularmente, aquella encabezada por Carlos Trillo y Guillermo Saccomanno; han tendido a otorgar un tratamiento diferenciado a las obras y a los artistas de acuerdo a su vinculación editorial¹⁶. El surgimiento de Ediciones Récord y el lanzamiento de su revista SKORPIO en 1974 abrieron un espacio de relativa exploración gráfica que se contrapuso al clasicismo y convencionalismo propuesto por Editorial Columba y que rápidamente atrajo la atención de la crítica, generalmente, procedente de la editorial naciente. A partir de esta diferencia se ha tendido a configurar ambas editoriales como adversarias en tanto portadoras de ideologías opuestas (Sasturain, 1995: 49-53), hecho que se evidencia, por ejemplo, en su distinto proceder durante los años de la dictadura¹⁷.

El perfil de historietas clásicas y algo anacrónicas que proponía Columba, contribuyó a forjar, en la generalidad de los casos, una visión negativa de la editorial y

¹⁴ Cabe aclarar que Editorial Columba, al igual que otras editoriales de la época, mantenía un control sobre la totalidad de sus obras reteniendo los originales de modo tal que, con el cierre de Columba, se perdió el archivo de la editorial. Sobre el grupo Woodiana y su tarea de recuperación que indica, entre otras cosas, un cambio en el patrón de consumo de historietas; ver “Pensar la historieta. Apuntes metodológicos para el estudio del grupo Woodiana” de Ricardo De Luca.

¹⁵ Remitimos a los trabajos de Roberto von Sprecher, “Aproximación a Nippur de Lagash: 1967-1980” y “Luchas en el campo de la historieta realista argentina. Civiles y militares en obras de Robin Wood y Héctor Germán Oesterheld”, publicados en el sitio del equipo de investigación *Estudios y Crítica de la Historieta Argentina* (<http://historietasargentinas.wordpress.com/>).

¹⁶ La operación inaugurada por Trillo y Saccomanno en la *Historia de la Historieta Argentina* de 1980 hace escuela en materia de crítica sobre historieta. Judith Gociol y Diego Rosemberg en su libro *La historieta argentina. Una historia*. (2000) se nutren de esta línea teórica al señalar que las producciones de Columba no gozaron del prestigio que otras historietas alcanzaron entre los teóricos de la época motivado, entre otras razones, por la estética que “siempre tuvo aire a vieja”, el “exceso de moralismo”, la ausencia de experimentación gráfica y el predominio de la cantidad en desmedro de la calidad, hecho que deslucía el trabajo de artistas talentosos como Carlos Vogt y Domingo Mandrafina (2000: 45-47). Hay quienes cuestionan la falta de metodología de esta línea crítica en su abordaje de la Editorial Columba que lleva a “tomar como representativo de la editorial aquellos últimos años caracterizados por la crisis, por una política de reducción de costos, reimprimir historietas y tapas.” (Ricardo de Luca, “La importancia de llamarse Nippur Magnum” en el blog *un malpensado*)

En la nueva edición de la *Historia de la Historieta* (2007) publicada en Italia, se agregan tres apéndices de la mano de Juan Sasturain donde se incorpora una sección sobre artistas contemporáneos que no se habían tenido en cuenta en la edición de los ’80, entre los que se encuentra Robin Wood. Ver la sección **Robin Wood: vivere per narrare** en el apéndice 2, “Sette giganti contemporanei” (Trillo y Saccomanno, 2007: 274-279).

¹⁷ Existe una fuerte polémica con respecto a la Editorial Columba y su condición de productora de historietas de consumo masivo, la segmentación del trabajo perdiendo la individualidad del artista, el problema de la tenencia de originales y las operaciones de censura. Para una introducción a la trayectoria de Columba, ver Vázquez, 2010: 237-271.

un tratamiento secundario de sus obras y artistas por parte de una crítica que tendió a posicionarlos como *lo viejo* en una operación de autoconsagración:

La visibilidad del posicionamiento de Trillo en el campo se produce en los años setenta, en particular entre 1975 y 1980. En esa época, para *hacerse un nombre*, posicionarse dentro de *lo nuevo*, realizó sus apuestas –en particular junto a Guillermo Saccomanno- por convertir a Editorial Columba y a Wood en *lo viejo* (...). (Gago y von Sprecher, 2013: 32)

La vinculación de Robin Wood con Columba explicaría, entonces, la escasez de trabajos dedicados a sus obras en la medida en que la crítica ha tendido tradicionalmente a desconocerlos (Gago y von Sprecher, 2013: 35). En la actualidad, se empieza a vislumbrar una tendencia revertir esta situación con el surgimiento de estudios académicos específicos como es el caso de Ricardo De Luca y sus estudios sobre Editorial Columba en el marco de su tesis de grado en proceso, “Editorial Columba y la crisis de las industrias culturales argentinas” (Ciencias Antropológicas, Facultad de Filosofía y Letras, UBA).

Por otra parte, es interesante señalar que la bibliografía crítica relevada en torno a *Nippur de Lagash* incluye algunos trabajos que abordan la historieta desde los estudios clásicos y que desarrollan un planteo comparativo entre Nippur y otros héroes clásicos, hecho que abre el debate sobre la presencia de un diálogo entre distintas tradiciones. Aun así, ninguno de ellos propone un análisis detenido de la historieta en su totalidad sino que trabajan sobre episodios puntuales y aluden a ciertos rasgos que son funcionales al desarrollo argumentativo de un planteo mayor que, generalmente, proviene del campo de la historia y/o la literatura clásica (Martignone y Móttola). El análisis de la configuración de Nippur como héroe que proponemos en este trabajo apunta a ingresar en el debate de la construcción de mitos desde la historieta.

Algunas premisas teórico-metodológicas.

El presente trabajo tiene como punto de partida la historieta entendida como un discurso que posee una narrativa gráfica y textual. En este sentido, seguimos la línea de estudios del equipo de Laura Vázquez¹⁸ que ubica la historieta en el campo de las narrativas dibujadas. “En la historieta hay plásticas narrativas y narrativas que son plásticas. Se trata de lectores de literatura y escritores de narrativa dibujada. Pero también de dibujantes que escriben y escritores que dibujan.” (2009: 6) Queda planteada

¹⁸ Laura Vázquez, guionista e investigadora sobre historieta, dirige junto a Mónica Kirchheimer el “Área de Narrativas Dibujadas y Animadas: Historieta, Humor Gráfico y Animación” de la Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

la relación indisoluble entre imagen y texto en donde ambas partes constituyen un único lenguaje, el de la historieta, que es preciso y posible de descifrar y leer.

Laura Vázquez enmarca su trabajo dentro de los estudios culturales y concentra su análisis en la historieta como producto de la cultura contemporánea. En su libro *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*, ofrece una historia de la historieta argentina enfocada en el período 1968-1984, “momento que revela múltiples tensiones entre el arte, el oficio y la cultura de masas” (2010: 17). La investigación de Vázquez se centra en el mercado de producción de historietas en Argentina durante el auge de la industria editorial. Publicada entre 1967 y 1998, *Nippur de Lagash* comprende el período reconstruido por Vázquez que va desde 1968/1969, punto de “suspensión” en la industria de la historieta marcado por la Bienal Internacional de la Historieta en el Instituto Di Tella, hasta 1984, punto de clausura de la “época dorada” de la industria editorial. En este sentido, el trabajo de Vázquez aporta herramientas gnoseológicas válidas que nos permiten abordar el estudio de *Nippur de Lagash* desde su condición de producto cultural de una industria editorial de enormes dimensiones como lo fue Columba.

Por otra parte, la tensión entre arte, oficio y cultura de masas antes señalada, trae a colación el debate sobre la autonomía de la historieta. Roberto von Sprecher retoma los aportes de la teoría sociológica de Pierre Bourdieu y desarrolla una historia de la conformación del campo de la historieta argentina entre la dependencia y la autonomía. Si bien plantea la progresiva autonomización de la historieta como campo independiente a partir de la crisis del 2001 y el surgimiento de la autoedición, esto no indica que la historieta alcance una autonomía absoluta sino que más bien se trata de una autonomía relativa en donde la historieta mantiene una relación de dependencia con, por lo menos, tres campos definidos como son el mercado económico, el arte y el Estado¹⁹.

Teniendo en cuenta estos aportes, la serie *Nippur de Lagash* corresponde al período de fuerte dependencia en donde el campo de la historieta se encuentra subordinado al campo económico. Esto se evidencia, puntualmente, en las exigencias editoriales en función de la periodicidad de las entregas y las demandas del mercado. Por otra parte, el decaimiento de Columba responde a la crisis de las industrias editoriales en Argentina que empieza a vislumbrarse en la década del '90 y que

¹⁹ Estos aportes refieren al estado actual del campo de la historieta argentina analizado por von Sprecher en “Variaciones de las regiones de autonomía de la historieta. La edición en Córdoba”, clase dictada en el marco del curso de extensión desde las cátedras *Autonomía y nuevas posiciones dentro del campo de la historieta argentina* (2014, ECI – UNC). Para un análisis de la conformación del campo, ver “Desarrollo del campo de la historieta argentina. Entre la dependencia y la autonomía” (von Sprecher, 2009).

conducirá a una mayor autonomía del campo. Para ese entonces, *Nippur de Lagash* se ha convertido en la serie estelar de Columba y Nippur en una suerte de emblema que abunda en las portadas de sus revistas donde antes solo aparecían personajes y actores de películas. La importancia editorial de la figura de Nippur se evidencia en el lanzamiento del comic book NIPPUR DE LAGASH (1972-1974) y vuelve a afirmarse en 1979 con la aparición de la revista NIPPUR MAGNUM que se inserta en el mercado ofreciendo un producto de la cultura nacional a diferencia de revistas anteriores como, por ejemplo, D'ARTAGNAN que rescataban personajes de la literatura²⁰. Como hemos mencionado anteriormente, la popularidad del personaje garantiza la longevidad de la serie que acompaña el ocaso de la editorial, lo que se evidencia, entre otras cosas, en la reutilización de episodios (“refrito”) durante los últimos años.

En el campo de la historieta (por lo menos la de habla hispana) existe una distinción entre la historieta humorística y la “historieta realista”, “historieta seria” o “historieta de aventuras”. Sin ingresar en el debate sobre la designación del término, la “historieta realista” se distingue de la “historieta cómica” -cuyo objetivo de hacer reír o causar gracia es más o menos evidente- por una serie de rasgos temáticos y retóricos, algunas constantes genéricas y, principalmente, por un estilo de dibujo que oscila entre la caricatura y la fotografía. Federico Reggiani sostiene que esta división se extiende al campo editorial en tanto define las características de las publicaciones así como los lectores a quienes van dirigidas.

(...) para la segunda mitad del siglo XX la distinción se cristalizó y para las décadas de 1960 y 1970 los territorios quedaron bien delimitados: el humor entraría a las revistas editadas por Columba (*D'artagnan, El Tony, Fantasía, Intervalo*) o Récord (*Skorpio, Pif Paf, Tit Bits*) solo en modos ocasionales y casi siempre bajo la forma del *cartoon* de cuadro único o la tira de prensa norteamericana, y la historieta “seria” quedaría excluida de publicaciones como *Tía Vicenta, Mengano, Satiricón* o, con alguna excepción, *Hum(r)*. (Reggiani, 2012: 130-131)²¹

Nippur de Lagash se define, entonces, como “historieta realista” y pertenece al período en que dicha designación se refuerza desde la línea editorial. En la actualidad la distinción entre “historieta realista” e “historieta cómica” resulta imprecisa y, siguiendo a von Sprecher, insostenible desde una perspectiva científica (2009: 3). Aún así,

²⁰ Se entiende a Nippur como un producto nacional surgido del trabajo de Wood y Olivera. Ricardo De Luca sostiene que, a partir de NIPPUR MAGNUM, Columba se posiciona en el mercado apostando por algo propio, un producto surgido de sus propias páginas como es Nippur. Se trata de una nueva experiencia que apunta a la intervención activa en la constitución de lo masivo. “Si la primer época de Columba fue la de reproducir la trayectoria del folletín con los nombres propios del folletín, la segunda época, tristemente breve y vertiginosa pero inmensamente creativa, consistió en establecer propuestas propias para lo masivo.” (“La importancia de llamarse Nippur Magnum”, Blog *unmalpensado*). Por otra parte, la revista NIPPUR MAGNUM puede ser interpretada como una reacción al avance de Ediciones Récord que había lanzado SKORPIO en 1974.

²¹ Para un desarrollo de la distinción entre “historieta realista” e “historieta cómica”, ver el trabajo de Federico Reggiani, “La única verdad es la realidad”: apuntes sobre la noción de “historieta realista”.

optamos por la utilización del término “realista” para definir a la historieta en cuestión que presenta un formato en donde, además de los rasgos temáticos, retóricos y estilísticos que la caracterizan, predomina la aventura por sobre lo humorístico (en este trabajo no abordaremos los episodios humorísticos).

Lucas Berone trabaja sobre una historización del sistema de géneros en la historieta argentina²² y sostiene que la “historieta realista” deriva su sistema original de géneros de aquel perteneciente a la literatura de masas o literatura popular, hecho que introduce la cuestión sobre la relación entre el campo de la historieta y el campo de la literatura que no abordaremos en esta ocasión. Berone identifica tres espesores en este sistema de géneros diverso que se estabiliza hacia la década del ‘20: los géneros de la modernidad (relato policial, relato de ciencia-ficción y melodrama), los géneros vinculados con ciertos bordes “fundacionales” que actúan como fundamento de una épica moderna occidental (western/gauchesca y la guerra), y los géneros que se plantean desde una cierta y precisa *lejanía* respecto de los paisajes cotidianos del lector, ya sea una lejanía espacial (paisajes de la “otredad”: selva africana, el desierto arábigo, el mar de los corsarios, el espacio sideral) o temporal (formas “canónicas” de la historieta histórica: la antigüedad, el medioevo, el Renacimiento). Siguiendo esta clasificación, ubicamos a *Nippur de Lagash* junto a los géneros que se plantean desde la lejanía (estamos hablando de la Antigua Mesopotamia) y también junto a los géneros que actúan como fundamento de una épica moderna occidental en tanto Nippur se configura como un héroe moderno, tema que desarrollaremos a lo largo del trabajo²³.

Ahora bien, volviendo sobre la historieta como discurso y la relación indisoluble entre texto e imagen, cabe aclarar que siempre existe una preponderancia de uno sobre otro. En el caso de la historieta realista argentina de la época “será una producción extremadamente literaria, en que la diferencia con el cuento ilustrado radica sobre todo en la organización espacial de la página y en la utilización del globo, siempre enmarcado en extensos textos de apoyo.” (Reggiani, 2012: 132) La abundancia de texto y la impronta literaria son dos notas características de *Nippur de Lagash* que responden a la idea de Columba de producir historietas con mucho texto para que su lectura dure

²² Incorporamos los aportes de Berone a partir de la clase “El sistema de los géneros en la historieta argentina contemporánea. El caso de la historieta histórica” dictada en el marco del curso de extensión desde las cátedras *Autonomía y nuevas posiciones dentro del campo de la historieta argentina* (2014, ECI – UNC). Estos aportes forman parte de un trabajo a ser publicado como artículo.

²³ Lucas Berone plantea que este sistema de géneros de la “historieta realista” sufre una primera conmoción en los ‘60/’70 con una serie de transformaciones y se desploma en los ‘90 aunque permanece en la memoria como “residuo” en términos de Williams. El quiebre en el sistema de géneros coincide, entonces, con la crisis de las industrias editoriales y se traduce en el estado de *intemperie* en que quedan los agentes del campo (autores, lectores, estudiosos) que prepara un estado de recepción particular de las nuevas tradiciones genéricas que aparecen.

un viaje en tren; y al estilo barroco de Wood, cargado de adjetivos y metáforas²⁴. Esta particular relación entre texto e imagen que ofrece la historieta realista nos remite necesariamente a la cuestión de la enunciación en historieta.

Federico Reggiani retoma algunos conceptos de la teoría de la enunciación y, particularmente, los aportes de Christian Metz con respecto al cine para postular la enunciación múltiple en la historieta. Se trata de una noción global de enunciación que cubre todo el material significativo y parte de la dificultad de asignar a un solo sujeto la totalidad de la enunciación. Reggiani distingue la “enunciación enunciada” entendida como los modos explícitos en que un relato se da a conocer (“Muchas historietas proponen enunciadores explícitos: personajes que se hacen cargo del relato, en el nivel de los textos y, de un modo mucho más problemático, en el nivel gráfico”, 2010: 3) de la instancia externa de la enunciación. Esta última se trata de una instancia superior que define cuestiones globales –que afectan la pertenencia genérica de un texto, su inscripción en tradiciones, sus decisiones de visibilizar o invisibilizar su carácter de producto y/o su significante- y que, por tanto, está detrás de cualquier narrador explícito y asume un carácter impersonal.

El análisis de esta instancia permite establecer dos comprobaciones: la historieta establece siempre una enunciación múltiple, no personalizable, como en la literatura, pero sin un foco unificador como el cine. La historieta es un medio polifónico en su propia constitución como lenguaje. En segundo lugar, la historieta exhibe su carácter de construcción al mostrar sobre la página el montaje de todos los elementos que la conforman y, sobre todo, al volcar sobre el plano la sucesión. (Reggiani, 2010: 5)

La enunciación múltiple responde a esa instancia superior e impersonal que existe en los pliegues, en términos de Metz, es decir, en aquellas zonas de una historieta que muestran la existencia de otro nivel. Estos pliegues fundamentalmente tienen que ver con el lenguaje de la historieta y el modo en que se articulan texto e imagen en una viñeta, en el montaje, en la construcción de la secuencia y en la puesta en página.²⁵

²⁴ Remitimos a las palabras de Wood. “Yo creo en las cosas que mis personajes dicen –asegura el autor-. Pero el tono también depende de la época. Antes, es verdad, yo hacía unos discursos socráticos de la gran siete. Nippur te podía hacer dormir hablando del destino de la humanidad. Hoy aprendí que se pueden decir las mismas cosas con un poquito más de sal.” (Gociol y Roseberg, 2000: 45-46) La variación de estilo en los textos es uno de los tantos cambios que se registran a lo largo de los treinta años de publicación.

²⁵ Reggiani hace una primera distinción de los lugares en que ese pliegue puede producirse (2010: 5):

a. *El modo en que el texto se relaciona con la cadena visual.* En qué medida el texto acompaña, refuerza o discute el sentido y la verdad de lo que la imagen muestra, y el modo de uso de narradores textuales en historieta que permiten establecer cronologías y tradiciones estilísticas en la historieta argentina.

b. *El modo en que el texto se incorpora a la cadena visual.* El montaje de texto e imagen propiamente dicho, y los efectos de uso de diversos tipos de globos y recuadros.

c. *La construcción de la secuencia en sí.* Los modos en que el montaje y la selección de momentos significativos denuncian la presencia de una instancia textual de selección y emisión.

d. *La puesta en página.* Las tipologías de diseño de página y la manera en que la exhibición de los recursos o la adaptación de la espacialidad del medio a las necesidades narrativas pueden utilizarse como índices de un cierto régimen de enunciación. La puesta

Con respecto a la metodología para el análisis de la historieta, seguimos el método y modelo de análisis e interpretación propuesto por Miguel Ángel Muro Munilla²⁶ que toma como base teórico-operativa la semiótica y su hipótesis fundamental que plantea el objeto semiótico como resultado de la función entre los sistemas de dos planos: el de la expresión y el contenido. Muro Munilla parte de la viñeta como unidad básica significativa y propone un análisis del *plano de la expresión* referido, por un lado, a la iconicidad con sus elementos nucleares en torno a la constitución de la viñeta (formas y formato) y sus tres códigos de adyacencia (pictórico, cinético e iconográfico), y por otro lado, a la verbalidad nuclear y adyacente; y un análisis del *plano del contenido* centrado en la narratología (ubicación y modelización del narrador, espacialización, caracterización, estructuración, textualización y discursivización).

El análisis de los episodios que proponemos en este trabajo atiende a estos dos planos, el de la expresión y el del contenido, con un mayor detenimiento en los componentes verbales dada nuestra formación en Letras. La verbalidad es “la actividad y hecho de hacer surgir algo en el cómic, mediante la palabra rotulada, circunscrita –por lo general- en continentes específicos, denominados globos o cartuchos” (2004: 93). Esta verbalidad en interrelación con la iconicidad presenta un dinamismo que tiende a vivificar lo escrito para acercarlo a lo oral y que se evidencia en los diálogos y otros recursos que remiten al mundo de la oralidad. De esta manera, la enunciación múltiple antes mencionada que trabaja sobre la articulación texto-imagen, favorece la construcción de instancias de oralidad que constituyen otra de las notas características de *Nippur de Lagash* y uno de los recursos fundamentales para la construcción del mito del héroe en la historieta. Esto se complementa con un uso particular de los narradores textuales que abordaremos a lo largo del trabajo.

Por otra parte, Muro Munilla señala que el montaje es la operación que articula las viñetas, unidades básicas, en relaciones de yuxtaposición y combinación sobre una superficie (puesta en página) constituyendo así el nivel sintáctico de la historieta. Estas relaciones se establecen entre viñeta y viñetas y también en lo que respecta a todos sus componentes produciendo dos efectos, uno narrativo y otro plástico. Particularmente, el

en página en sí es un “pliegue” en sí misma, en la medida en que ofrece sobre el plano la sucesión temporal, lo que conspira contra toda ilusión de transparencia enunciativa.

e. *El enunciadador gráfico*. El modo en que la elección de un estilo de dibujo funciona como marca de enunciación siempre que establezca cruces con las expectativas respecto del “dibujo adecuado” para un género o un tema dados.

f. *El encuadre y el punto de vista*. Los desarrollos históricos en el modo de variar los encuadres, y la distinción entre variaciones retóricas y estrictamente enunciativas.

g. *Los paratextos*. La ubicación editorial de cada historieta establece un “contrato de lectura” que completa y en muchos casos condiciona fuertemente la escena de comunicación que el texto construye.

²⁶ Nos basamos en el libro *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica* de Muro Munilla. En este caso, consideraremos al cómic como equivalente de la historieta en función de la metodología aplicada para el estudio de dicho objeto.

efecto narrativo que produce una secuencia de viñetas implica la articulación de espacio y tiempo, es decir, la construcción de un espacio imaginado coherente y de un recorrido temporal ordenable que sustente la acción.

El análisis que proponemos se concentra fundamentalmente en la sintaxis actancial (en este punto, Muro Munilla retoma los postulados de Greimas) y toma como punto de partida a Nippur, principal sujeto de acción, y su relación actancial con otros sujetos, particularmente, los referidos a personajes mítico-históricos que pertenecen a las tres tradiciones mitológicas ya mencionadas. Para ello, en primer lugar, analizamos en profundidad el personaje de Nippur a partir de “Historia para Lagash”, primer episodio que sienta las bases argumentales de toda la serie. Desarrollamos este análisis en el primer capítulo atendiendo a los rasgos semióticos que caracterizan a Nippur, entre los que destacamos el nombre y la corporeidad, y su papel actancial y actorial que lo constituye como el sujeto que podrá restituir el orden social en Lagash definiendo el esquema narrativo básico de su recorrido heroico. En segundo lugar, analizamos el personaje de Nippur en relación con los otros personajes mítico-históricos presentes en los episodios seleccionados (Teseo, Sargón de Akad, Lugal-Zagizi, Akhenamón, etc.), cuyo desarrollo queda dividido en tres capítulos de acuerdo a las tres tradiciones mitológicas. El análisis actancial de estos personajes se centra en el esquema ayudante-sujeto-oponente que permite establecer la reescritura de otros mitos heroicos a partir del desplazamiento de esos héroes en el esquema actancial. Así, en términos generales, los personajes incorporados de las tres tradiciones tienden a ocupar los lugares de ayudante y oponente acentuando la figura heroica de Nippur.

Este análisis de la sintaxis actancial se sustenta en el recorrido tradicional del héroe que, en un primer momento, definimos en función de los postulados de Joseph Campbell y luego complementamos con el modelo propuesto por Juan Villegas para la novela moderna basado en los ritos de iniciación de Mircea Eliade. La fórmula *separación-iniciación-retorno* propuesta por Campbell y aplicable a sociedades cerradas resulta insuficiente para el análisis de la historieta en cuestión en tanto Nippur nunca se reintegra definitivamente a la sociedad de la cual parte. Así, optamos por incorporar la propuesta de Juan Villegas que contempla la posibilidad de la no reintegración en la sociedad que puede ser entendido como un signo de lucha generacional. El trabajo con ambas propuestas nos permite pensar a Nippur como un producto cultural de la segunda mitad del siglo XX y entenderlo como una construcción gráfica y textual que presenta bajo las apariencias de un héroe tradicional a un héroe profundamente moderno.

Dentro del campo de los estudios mitológicos, existe un debate que, en términos generales, se define en dos líneas opuestas, la sustancialista y la historicista. La línea sustancialista, a la que pertenecen Joseph Campbell y Mircea Eliade así como Carl Jung y Gilbert Durand, “intenta descubrir una forma universal del mito postulando rasgos comunes entre diversos relatos o aplicando un conjunto de categorías homogéneas sobre ellos para proponer morfologías y tipologías de alcance universal” (Molina, 2009: 26). Por otra parte, la línea historicista (Dumézil, René Girard, Carlos García Gual, entre otros) se concentra en la relación entre el mito y los acontecimientos históricos entendiendo al primero como un documento histórico particular que responde a una cierta cultura situada geográficamente y cronológicamente y que da cuenta de un cierto estado de tensión entre las instituciones sociales.

El planteo de Hugo Francisco Bauzá en su ya mencionada obra *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica* se ubica junto a la línea historicista y nos permite recuperar el valor histórico del discurso mítico del héroe para pensar en esos términos la escritura y reescritura del mito en la historieta. Siguiendo a Mijail Bajtín y sus planteos en torno a la construcción dialógica, entendemos que toda operación de escritura es una reescritura. La reescritura de un mito, particularmente, no sólo implica su utilización como intertexto sino también su actualización. De esta manera, los mitos que ingresan a la historieta como intertextos se van reformulando y se actualizan en el mito heroico de Nippur de Lagash que responde a una nueva realidad social. Cabe aclarar que en este trabajo contemplamos la dimensión histórica de la obra en términos generales, es decir, como producto cultural de una Argentina de segunda mitad de siglo XX pero sin ingresar en los pormenores de sucesos históricos puntuales que acompañan los treinta años de publicación, factores que ameritan un estudio posterior.

El corpus de episodios que ofrecemos responde a dos criterios de selección. Por un lado, seguimos un criterio temático y seleccionamos aquellos episodios que responden a las tres mitologías identificadas y que son pertinentes al desarrollo de la aventura de Nippur. Por otro lado, atendiendo también al recorrido del héroe pero siguiendo un criterio vinculado más bien con la trama y la historia, priorizamos en la selección aquellos episodios nucleares por sobre los adyacentes en favor de obtener una noción global del programa narrativo básico. Siguiendo la distinción entre *cardinales* (o *núcleos*) y *catálisis* propuesta por Barthes, Muro Munilla divide los sucesos en nucleares y adyacentes siendo los primeros “aquellos sucesos cuya supresión

desarticularía la historia” mientras que los segundos complementan a los anteriores sin “formar parte de la secuencia medular, articulada por el tiempo y/o la causalidad”. (2004: 110-111) Sistematizamos esta selección en un gráfico incorporando dos segmentaciones de episodios a las que referimos en nuestro trabajo: una propuesta por Ariel Ávilez que responde a los grandes núcleos narrativos que constituyen el recorrido exterior del héroe y otra propuesta por Roberto von Sprecher para los primeros años de publicación de la serie (1967-1980) que responde al recorrido interior.

Por otra parte, teniendo en cuenta la importancia de la puesta en página, optamos por incluir un anexo con algunas páginas puntuales de los episodios que citamos a lo largo del análisis como una manera de acercar al lector cierto efecto narrativo. Con este mismo objetivo y atendiendo a la condición metonímica que Muro Munilla señala en relación a la imagen de la historieta (“la viñeta se configura como un momento y un fragmento de una secuencia mayor y como atrapada en un momento durativo”, 2004: 64), incorporamos también citas de ciertas viñetas en el desarrollo del trabajo. Las figuras citadas que remiten a las páginas del anexo se identifican con números mientras que aquellas incorporadas en el cuerpo del desarrollo quedan señaladas con letras (p.e. *Figura 1, 2, 3,...* etc. y *Figura A, B, C,...* etc.).

Corpus de trabajo²⁷

GRECIA

- 3: “Las lanzas y la arena” (10/1967) Wood/Olivera, D’ARTAGNAN 163.
4: “Minotauro” (01/1968) Wood/Olivera, D’ARTAGNAN 169.
7: “El viejo” (08/1968) Wood/Olivera, D’ARTAGNAN 184.
84: “Hipólita” (05/1973) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 12.
85: “La doncella” (06/1973) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 13.
98: “Los mensajeros de Atenas” (11/1973) Wood/Mulko, D’ARTAGNAN 315.
99: “Los que fueron a Atenas” (11/1973) Wood/Mulko, D’ARTAGNAN 317.
100: “Los centauros” (11/1973) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 19.
101: “La sirena” (12/1973) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 20.
103: “Teseo” (01/1974) Wood/Mulko, D’ARTAGNAN 321.
139: “La danzarina del toro” (10/1975) Wood/Mulko, D’ARTAGNAN 364.
267: “La bailarina de Thera” (12/1985) Wood/Gómez Sierra, NIPPUR MAGNUM ANUARIO 9.

EGIPTO

- 54: “Nippur cabalga hacia Tebas” (12/1971) Wood/Olivera, D’ARTAGNAN 268.
55: “El sumerio ha llegado” (01/1972) Wood/Olivera, D’ARTAGNAN ANUARIO 4.
57: “Los hombres de fuego” (02/1972) Wood/Olivera, D’ARTAGNAN 271.
63: “La gran batalla” (07/1972) Wood/Mulko, D’ARTAGNAN 283.
64: “La epidemia” (08/1972) Wood/Mulko, D’ARTAGNAN 285.
156: “El día de los fuegos muertos” (12/1976) Wood-Ferrari/Zaffino, D’ARTAGNAN ANUARIO 7.
195: “Tebas” (08/1980) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 10.
197: “Oro y sangre” (10/1980) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 12.
199: “Ramsés” (12/1980) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM ANUARIO 1.
200: “Aneleh, en el esplendor de la batalla” (01/1981) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 14.
201: “El valle de los reyes” (02/1981) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 15.
203: “Epílogo y comienzo” (03/1981) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 17.

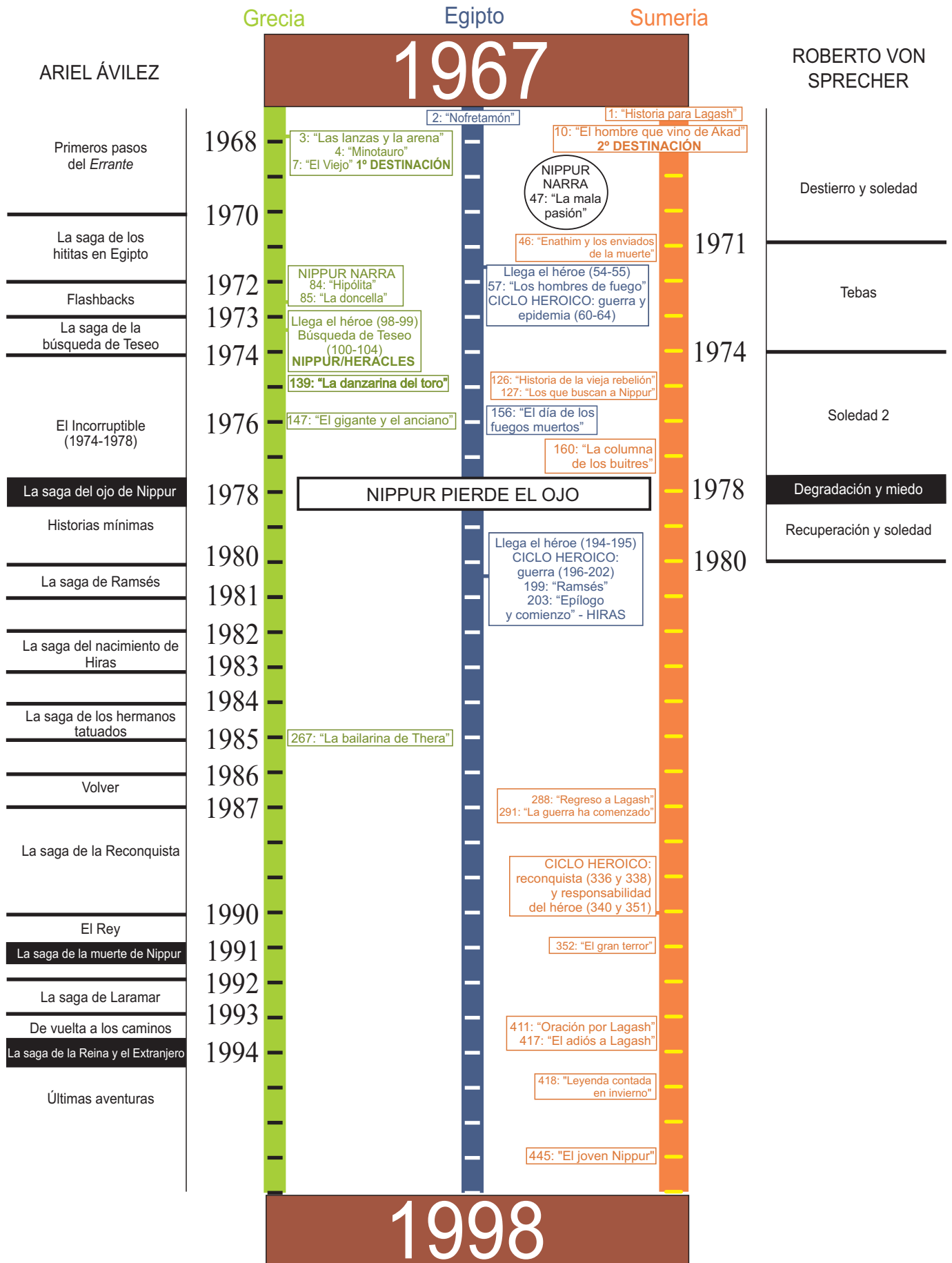
SUMERIA

- 1: “Historia para Lagash” (05/1967) Wood/Olivera, D’ARTAGNAN 151.
10: “El hombre que vino de Akad” (10/1968) Wood/Olivera, D’ARTAGNAN 189.
46: “Enathim y los enviados de la muerte” (06/1971) Wood/Olivera, D’ARTAGNAN 254.
126: “Historia de la vieja rebelión” (01/1975) Wood/Olivera, D’ARTAGNAN 344.
127: “Los que buscan a Nippur” (02/1975) Wood/Olivera, D’ARTAGNAN 347.
160: “La columna de los buitres” (04/1977) Wood-Ferrari/Zaffino, D’ARTAGNAN SUPER ALBUM 1.

²⁷ Referencia: N° de episodio: “Nombre del episodio” (N° de mes/año de publicación) Guionista/Dibujante, REVISTA DE EDICIÓN ORIGINAL N° de la revista. Seguimos la numeración según el orden cronológico de episodios propuesta por el Grupo Woodiana al que agradecemos haber facilitado el material y los documentos para la realización de este trabajo. La referencia bibliográfica de los episodios mencionados a lo largo del trabajo se detalla por capítulo en la Bibliografía.

- 288: "Regreso a Lagash" (03/1987) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 65.
- 291: "La guerra ha comenzado" (05/1987) Wood/G.Sierra-Villagrán, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 28.
- 336: "La llamada de Lagash" (01/1990) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 47.
- 338: "El círculo completo" (03/1990) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 81.
- 340: "La marcha hacia el sol" (05/1990) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 82.
- 351: "El frío de la víbora muerta" (04/1991) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 86.
- 352: "El gran terror" (05/1991) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 53.
- 411: "Oración por Lagash" (10/1993) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 110.
- 417: "El adiós a Lagash" (03/1994) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 114.
- 418: "Leyenda contada en invierno" (03/1994) Wood/Müller, NIPPUR MAGNUM 115.
- 445: "El joven Nippur" (02/1997) Wood/Rearte, NIPPUR MAGNUM 116.

Esquema de episodios



1. “Historia para Lagash”

En mayo de 1967, el N° 151 de la revista D’ARTAGNAN sale al mercado incorporando entre sus páginas una historia novedosa. Se trata de “Historia para Lagash”, un episodio de veinticuatro páginas que narra la historia de Nippur, un guerrero sumerio, y Lagash, la ciudad de “blancas murallas”. Este episodio, que luego se convertirá en el primero de la serie, traza un mapa hecho de viñetas en donde se delinean los rasgos que caracterizarán a Nippur a lo largo de su viaje y las principales líneas argumentales que motivarán el avance de la historia.

1.1. Nippur, el hombre de Lagash.

Nippur es el general del rey Urukagina de Lagash. Joven y vigoroso, es reconocido por su valentía y sus habilidades de liderazgo que lo han conducido a numerosas victorias en nombre de su ciudad. Respetado por sus hombres y temido por sus adversarios (“¡Cuidado con él! ¡Es Nippur, el matador de leones!”, 1: 60¹), Nippur es un hombre que reúne ciertos valores loables dentro del grupo social de Lagash y de las ciudades-estado vecinas de la Antigua Mesopotamia.

El rey Urukagina no desconoce las aptitudes de su súbdito y no sólo lo valora por sus capacidades de estrategia y de general sino, principalmente, por su condición de hombre de confianza. Por su parte, Nippur profesa una fidelísima lealtad hacia su soberano y no duda en cumplir sus órdenes aunque éstas algunas veces sean simples caprichos como buscar al gigantesco Ur-El para satisfacer la curiosidad y el aburrimiento del rey.

Siguiendo a Muro Munilla, el análisis de un personaje debe atender, entre otros aspectos, a los rasgos semióticos que lo caracterizan, fundamentalmente, el nombre y la corporeidad que constituyen su individualidad. “En estos ámbitos [de la historieta] la figura icónica del cuerpo puede cumplir la función que el nombre propio desempeña en la narrativa, como núcleo sobre el que se efectúa la referencia que constituye el personaje.” (2004: 200) Atenderemos a estos dos elementos.

Desde la primera viñeta (*Fig. 1*), la construcción gráfica de Nippur evidencia su condición de líder y caudillo. Vestido con una capa de piel y portando un casco y un brazalete como símbolos de distinción, el joven general se nos presenta sobre un carro

¹ Para la citación de los episodios hacia el interior del texto optamos por la siguiente fórmula: (N° de episodio: N° de página de la revista de la publicación original). Para la citación completa, ver lista de episodios en corpus y bibliografía.

tirado por dos caballos desde donde supervisa el avance de sus soldados y dirige el desarrollo de la misión.

Si bien Nippur es un producto de la imaginación de Wood y Olivera², la creación gráfica del personaje estuvo exclusivamente a cargo de este último quien, durante su permanencia en la serie entre 1967 y 1972, “creó las señas de identidad gráficas que, salvo el añadido de unas cuantas canas y de un parche en el ojo izquierdo, definieron a Nippur durante más de tres décadas”. (García, 2013) Estos rasgos identitarios permanecen a modo de inspiración en las estéticas trabajadas por los dibujantes posteriores a Olivera³ manteniendo, así, una coherencia en la fisonomía del protagonista.

El rostro del personaje, con la barba negra recortada sobre una mandíbula cuadrada, recordaba el de los grandes actores que habían protagonizado las superproducciones cinematográficas ambientadas en el Imperio romano. Como **Kirk Douglas**, **Charlton Heston** o **Victor Mature**, el héroe de Lagash gozaba de una complexión hercúlea. Como ellos, irradiaba decisión, nobleza, coraje. (García, 2013)

La corporeidad de Nippur se condice, entonces, con los valores y actitudes que se le atribuyen. El personaje de Nippur es construido gráfica y textualmente como un hombre que sobresale de los demás, hecho que anuncia su condición heroica. Además de poseer una complexión hercúlea⁴, ocupa el rango de general del ejército. Si bien no tiene un nacimiento prodigioso ni una procedencia divina como generalmente sucede con los héroes⁵, Nippur sobresale de los otros por sus hazañas y por concentrar en su persona un cúmulo de virtudes⁶.

Esta condición de hombre que sobresale del resto de los ciudadanos de Lagash se funda, en gran medida, en la vinculación de Nippur con el hombre que está por

² En una entrevista realizada por Ariel Ávilez en 2003, Lucho Olivera dice al respecto: “A NIPPUR lo creamos entre los dos [con Robin Wood]: él le puso el nombre yo le puse la figura; fue un personaje muy conversado. Al principio iba a tener la cara de Jack Palance, pero después opté por hacerle una cara más clásica ¿no? que fue la que quedó.” (Ávilez, Blog *Archivo de Comics*)

³ Entre ellos destacamos a Sergio Mulko y Ricardo Villagrán, y la posterior participación de Jorge Zaffino, Enrique Villagrán y Carlos Leopardi. Para un análisis de las estéticas de los dibujantes, remitimos al ya mencionado trabajo de Jorge García, “Las tres caras del héroe”. También se abordan las estéticas en “Aproximación a Nippur de Lagash. 1967-1980” de Roberto von Sprecher.

⁴ En numerosas ocasiones se identifica a Nippur como el “hombre alto”, de “espaldas anchas”. Si bien a veces va acompañado por personajes de gigantesca estatura como Ur-El en los primeros episodios o el jorobado Hattusil, esto no resta importancia a Nippur que aún así sobresale del resto de los personajes ocupando la centralidad en la historia.

⁵ “El nacimiento y la infancia de los héroes se diferencian de los que corresponden a los hombres ordinarios. Descienden de los dioses, pero muchas veces se supone que tuvieron una “doble paternidad” (así, Heracles nació de Zeus y de Anfitrión; Teseo, de Poseidón y de Egeo) o su nacimiento muestra alguna irregularidad (Egisto, fruto del incesto entre Tiestes y su propia hija).” (Elíade, 1978: 301) Nippur es hijo del general del rey Urukagina de Lagash y sus padres proceden de la ciudad de Nippur. Si bien su nacimiento no es prodigioso, durante su infancia recibe una formación especial impartida por el Anciano, entrenador de jóvenes príncipes. A pesar de no ser hijo de reyes, el Anciano solicita la presencia de Nippur entre sus aprendices. Este entrenamiento es una instancia de iniciación en la que Nippur mata a su primer hombre para vengar la muerte de la pequeña Nainam. Este dato de la infancia lo conocemos recién en el episodio “Las flores de las montañas” (1973) a través de un relato *metadieético* de un mendigo a unos pastores que se inserta en la historia a modo de flashback (*analepsis*). Seguimos a Gerard Genette y adoptamos su terminología para el análisis del relato.

⁶ Así, por ejemplo, en este primer episodio, Nippur es el hombre inteligente que descifra los indicios y las huellas en el desierto, es el hombre justo que reconoce la magnificencia del esclavo Ur-El y le consigue aposentos dignos, es el hombre valiente que se anima a entrenar al gigantesco hombre de Elam cuando todos sus soldados le temen, y también es el hombre triste y derrotado que acepta la ayuda del jorobado Setho para escapar de la ciudad cuando la situación se ha vuelto irreversible.

encima de los ciudadanos, el rey. El vínculo y la fidelidad de Nippur hacia Urukagina es también el vínculo y la fidelidad de Nippur hacia Lagash. Su condición de hombre sobresaliente lo compromete en mayor medida con su ciudad al punto de ser el único que, expulsado de la ciudad invadida, puede regresar a reconquistarla⁷.

Nippur y Lagash están intrínsecamente ligados. El nombre de ‘Nippur de Lagash’ da la pauta de la identificación de Nippur con su ciudad de origen.

Que no sorprenda a nadie que Nippur tenga un nombre de ciudad: en la Antigüedad, gentilicios, topónimos y antropónimos eran igualmente importantes, y daba lo mismo decir “el estagirita” o “el de Mantua” que Aristóteles o Virgilio. Un hombre era su ciudad porque la ciudad era, al fin y al cabo, sus hombres (...). (Martignone, 2012: 1)

Nippur lleva el nombre de la ciudad natal de sus padres⁸ y el de su propia ciudad en una doble actualización de su origen (progenitores y lugar de nacimiento). ‘Nippur de Lagash’ es el nombre que el personaje usará para presentarse y también es el nombre con el que los demás lo reconocerán. Así lo entienden también desde la editorial cuando deciden colocar el nombre ‘Nippur de Lagash’ antes del título de cada episodio a partir de la octava entrega, tal como señala Ariel Ávilez en su Blog *Blancas Murallas*, titulado la serie con el nombre de su protagonista.⁹ El nombre contiene la identidad del personaje¹⁰ que se define por su origen y por su relación con su ciudad y el lugar que ocupa en ella. Tal como señala Martignone, un hombre es su ciudad por lo que Nippur es Lagash del mismo modo que Lagash es Nippur y ésta se hace presente donde el personaje vaya¹¹.

Pero el nombre de ‘Nippur de Lagash’ conlleva una paradoja pues presenta detrás de una aparente contradicción, un signo de desubicación o ubicuidad¹². Así, Nippur es el hombre de ningún lugar y de todos al mismo tiempo, hecho que se

⁷ Nippur escapa con Ur-El que, por ser esclavo, no es ciudadano de Lagash. A mayor presencia ciudadana, mayor compromiso con la ciudad. De ahí que Nippur sea el único ciudadano que logra escapar recibiendo una suerte de ‘llamado’ (ver apartado 1.2.) para regresar a vengar la muerte de su rey y devolver la autonomía de su ciudad.

⁸ En el episodio “El carro de las estrellas”, Nippur explica la elección de su nombre: “Sí. Nippur. Es la ciudad que me dio el nombre. Mis padres nacieron allí, aunque cuando yo vi la luz hacía ya muchos años que vivían en Lagash, la de las blancas murallas. En su nostalgia y recuerdo por la vieja ciudad, me dieron su nombre.” (25: 262)

⁹ *Nippur de Lagash* es una de las tantas historietas que llevan el nombre de su protagonista confirmando el planteo de Muro Munilla que señala como rasgo sobresaliente del cómic la singularización de un personaje principal. (Muro Munilla, 2004: 202)

¹⁰ Con respecto a la vinculación nombre-identidad, destacamos el episodio “Agria historia de mi esclavitud” cuando Nippur es capturado por piratas y obligado a trabajar como remero. Gobernado por los golpes del tambor que marcan el ritmo de los remos, Nippur olvida cómo hablar y olvida su propio nombre. “Había olvidado mi nombre. Lo comprendí entonces. Había dejado de ser un hombre para convertirme en una parte del remo.” (17: 72) La pregunta por el nombre y el intento por recordarlo y luego pronunciarlo le devuelven la identidad al personaje que decide recuperar su libertad: “Soy Nippur de Lagash. Ahora he vuelto a serlo.” (17: 75) Solo cuando Nippur se libera del anonimato y recupera su identidad es capaz de liberarse de sus ataduras de esclavo.

¹¹ La igualdad de términos (Nippur=Lagash) se explicita en “La guerra ha comenzado” de 1987 cuando Lanilim, nieta de Urukagina, renuncia a su compromiso con Erem, hijo de Sargón, que había aceptado como única forma de liberar a Lagash. “Acepté casarme con tu hijo, ¿por qué no? No había nadie más que representara a Lagash en ese momento. Sólo yo. Y yo quería liberar a mi ciudad a cualquier precio...” “Pero ahora Nippur está aquí... No hace falta que yo diga más. Su nombre basta. Su nombre sobra. Si alguien puede librar mi ciudad, ese es Nippur. **Nippur y Lagash son una sola cosa.**” (291: 12. Énfasis nuestro)

¹² La aparente contradicción se funda en la imposibilidad de pertenecer a dos ciudades distintas. Esto indica que, en realidad, Nippur no pertenece a ninguna de ellas o, visto de otro modo, pertenece a Lagash tanto como pertenece a Tebas, Atenas, etc. La desubicación/ubicuidad que plantea el nombre permite leer al personaje en clave nacional. (Martignone, 2012: 1)

evidencia en el epíteto de “el Errante” que lo vincula con Lagash desde la imposibilidad. La ruptura del orden social en Lagash y la consecuente desaparición del vínculo que une a Nippur con su rey y sus conciudadanos, marca un quiebre en la configuración del personaje que ya no puede pensarse a sí mismo como parte de un entramado social sino que queda librado a la vida errante.



Fig. A: Nippur abandona Lagash (1: 63)

El nombre de Nippur manifiesta la compleja relación que el personaje mantiene con Lagash y que lo define a partir de la posibilidad e imposibilidad de actualizar y/o ejercer su pertenencia a dicha ciudad. Su

condición de errante lo lleva a vincularse con numerosos pueblos y civilizaciones solo para restaurar el orden perdido o alterado y luego retirarse nuevamente a los caminos. Sin embargo, Lagash siempre permanece en sus pensamientos y en sus sueños como un punto de inflexión en su historia. La afrenta padecida por Lagash es la afrenta padecida por el mismo Nippur. Es una herida abierta que el personaje evocará en numerosas ocasiones mediante el recuerdo como una cuenta pendiente que algún día podrá saldar.

El rostro reflexivo de Nippur recortado en la noche estrellada¹³ (Fig. A) formula la sentencia que queda resonando al final del episodio. Desprovisto de todo vínculo social que antes lo definía como súbdito, ciudadano, general, etc., Nippur se reconoce “nadie de ningún lugar”, un hombre que ha perdido su identidad y que ha sido arrojado a los terrenos de la búsqueda. Una búsqueda que le permita sanar el dolor y responder a la pregunta ‘¿Quién soy?’. Una búsqueda que involucra necesariamente un regreso a Lagash.

1.2. La aventura del héroe Nippur.

“Historia para Lagash” es el comienzo de la aventura heroica de Nippur trazada desde el abandono de Lagash hacia el ingreso en el mundo del exilio con pruebas y hazañas heroicas, y el regreso para derrocar al usurpador y restituir el orden. La aventura de Nippur se puede leer, a primera vista, desde la fórmula *separación-*

¹³ Jorge García señala que la estética elegida por Olivera transmite cierta pesadumbre del personaje al utilizar “una luz de alto contraste que generaba sombras densas y pesadas en su rostro”. (García, 2013) El juego de luces aplicado sobre el rostro de Nippur, tal como se aprecia en esta escena, es un testimonio y un presagio del paso del dolor en la vida de un hombre marcado por la sombra de la traición y de la injusticia.

iniciación-retorno propuesta por Joseph Campbell¹⁴. Para una lectura más apropiada, recuperamos el trabajo de Juan Villegas.

En *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*, Juan Villegas retoma críticamente los postulados de Campbell¹⁵. Entre sus principales críticas, señala que el esquema de Campbell corresponde al héroe mítico tradicional, es decir, a “aquel personaje, superior al común de los mortales, cuya función es liberar a los seres humanos de su inferior condición, de sus infortunios y desgracias” (Villegas, 1978: 71). Este esquema se aplica, según Villegas, a sociedades cerradas en donde el individuo es un “futuro integrante armónico de la sociedad dominante” que se regenera con la reincorporación del héroe; pero no se adecua a las novelas modernas donde el protagonista, un personaje común y cotidiano, transita un mundo degradado, signado por la “lucha generacional” en donde el retorno del héroe a la sociedad (tercera etapa) es un fracaso de la aspiración o de la libertad en tanto implica una aceptación del sistema de valores de la generación anterior¹⁶ (Villegas, 1978: 76-77).

El planteo de Villegas enfatiza la complejidad del héroe en la novela moderna y nos permite pensar a Nippur como un producto cultural de la segunda mitad del siglo XX. Si bien Nippur desarrolla su periplo heroico en el mundo de la antigüedad (propio de las sociedades cerradas), se configura como un hombre sobresaliente de los demás y entrelaza su recorrido con el de otros héroes tradicionales (Odiseo, Teseo, Hércules); no hay que perder de vista que este mundo antiguo no es más que una construcción gráfica y textual que presenta bajo las apariencias de un héroe tradicional a un héroe profundamente moderno. Esto también trae a colación la cuestión de la reescritura que desarrollaremos más adelante.

¹⁴ En *El héroe de las mil caras*, Joseph Campbell se sirve del psicoanálisis, particularmente, de las ideas de C. G. Jung en relación al “arquetipo” y su método de interpretación de los sueños, para analizar la aventura mitológica del héroe. Campbell introduce el concepto de monomito entendido como unidad nuclear, patrón narrativo común de toda aventura mitológica del héroe que es “la magnificación de la fórmula representada en los ritos de iniciación: *separación-iniciación-retorno*” (Campbell, 1972: 35). La aventura mitológica del héroe involucra, entonces, “una separación del mundo, la penetración a alguna fuente de poder, y un regreso a la vida para vivirla con más sentido” (Campbell, 1972: 39-40), retorno que implica un triunfo macroscópico, histórico-mundial del héroe que vuelve con los medios para la regeneración de su sociedad como un todo (Campbell, 1972: 42).

¹⁵ Villegas resalta el valor literario del trabajo de Campbell al proponer una estructura mítica del héroe que se infiere de estos estudios y que funciona como correlato estructural de la novela moderna (Villegas, 1978: 16). Para la descripción y el análisis del esquema de Campbell, ver capítulo III, “La estructura mítica de la aventura del héroe”.

¹⁶ En su trabajo, Villegas analiza tres novelas españolas: *Camino de perfección* de Pío Baroja (1902), generación de escritores del ’98; *Nada* de Carmen Laforet (1944), representativa del despertar de la novela durante la posguerra, y *Tiempo de silencio* de Luis Martín-Santos (1962), obra importante para el desarrollo de la novela de la segunda mitad del siglo XX. De ahí, el énfasis en la “lucha generacional” como rasgo característico de la novela moderna.

En su obra *Elogio de la derrota. Héroes del fracaso en Luis Mateo Díez*, Pablo Molina vuelve a insistir en esta inadecuación del planteo de Campbell con respecto a la novela moderna y señala que la propuesta de Villegas “libera en cierto sentido esta atadura entre héroe y triunfo y propone que el fracaso heroico puede ser interpretado como un elemento de significación positiva si así lo postula la novela” (Molina, 2009: 34).

La estructura mítica del héroe propuesta por Villegas amplía y complementa la descripción de Campbell con los ritos de iniciación¹⁷ presentando un esquema que se compone de tres grandes instancias: *la vida del no iniciado, el período de iniciación y la vida postiniciatoria*. El análisis de la tercera etapa es clave para identificar el sentido de la visión de mundo que está en juego en una determinada obra. (Villegas, 1978: 86)

El período de iniciación de Nippur tiene su punto de partida durante la festividad de la diosa Ninkarsag. Como parte del espectáculo, Nippur y Ur-El luchan contra cinco hombres de Lugal-Zagizi, venido a Lagash para firmar un tratado de paz con Urukagina. La fiesta se convierte en escenario para la traición cuando Sumur, el sumo sacerdote de Urukagina, mata a su rey y los guerreros de Umma disfrazados de simples viajeros sacan sus armas y atacan a los soldados de Lagash. Nippur asesina al traidor Sumur pero los hombres de Lugal-Zagizi han tomado por las armas la ciudad y debe huir junto con Ur-El atravesando las murallas por uno de los canales subterráneos. Este cruce del umbral marca el punto de inflexión antes señalado en tanto la separación espacial de la muralla (adentro/afuera) es también una separación temporal en donde se distingue un ‘antes’ y un ‘después’ marcados por la ruptura del orden social. El traspaso de las murallas indica el abandono del mundo conocido y el ingreso al terreno de lo ignoto marcado por la soledad y el desarraigo¹⁸.

¹⁷ Campbell ya había señalado este vínculo al proponer que la aventura del héroe es una forma magnificada de los ritos de iniciación. Villegas va más allá y sostiene que “el análisis de los textos nos ha probado que la actualización de la estructura mítica se carga con situaciones y rasgos de los procesos iniciáticos”. (Villegas, 1978: 76) Para ello, retoma el planteo de Mircea Eliade que define los ritos de iniciación como un proceso de transición de un estado imperfecto y embrionario a otro perfecto y adulto. Villegas complejiza esta definición resaltando el carácter histórico y cultural del concepto de “perfección” al que un rito de iniciación pretende llegar, y postula también la posibilidad de una inversión total del esquema, es decir, un paso de la perfección a la imperfección. Asimismo, señala que de los tres aspectos propios de estos ritos (la rigidez del esquema, las situaciones que involucra y el carácter religioso), solo el segundo permanece en las novelas modernas donde “lo sagrado ha desaparecido y la rigidez de instancias tiende a desaparecer, aunque hay proclividad a seguir aproximadamente la estructura mítica”. (Villegas, 1978: 77-82)

¹⁸ Villegas señala dos motivos en relación a esta primera etapa: la *orfandad*, “la soledad radical frente a la cual el héroe se ve obligado a buscar un camino individual”; y el *desarraigo* que experimenta el personaje que, sacado de su centro, “le parece perder las raíces de su existencia”. (Villegas, 1978: 104-105) El ingreso al terreno de lo ignoto implica el abandono del mundo protegido de la infancia/adolescencia que se concibe como un período de cierta felicidad. La soledad de Nippur se manifiesta de diferente manera de acuerdo a la etapa del viaje del personaje. Von Sprecher separa la serie de episodios analizados en cinco ciclos que evidencian los distintos estadios de la soledad de Nippur: Destierro y soledad, Tebas, Soledad 2, Degradación y miedo, y Recuperación y soledad. Ver “Aproximación a Nippur de Lagash. 1967-1980” de Roberto von Sprecher.

Juan Villegas distingue motivo y mitema. El motivo es una situación típica que se repite y, a diferencia del mitema, no necesariamente pertenece a una estructura o asociación mitológica. El mitema es, entonces, la actualización de cierta unidad mítica que se puede rastrear en la tradición de la aventura del héroe. La novela moderna tiende a relacionar algunos motivos con determinados mitemas, por ejemplo, el mitema del llamado se asocia a los motivos de la enfermedad, la muerte o la orfandad. (Villegas, 1978: 59-61)

‘El cruce del umbral’ es uno de los mitemas de la primera etapa que representa el momento del abandono. “Lo característico es la separación o unión de dos mundos o que el paso del protagonista conlleve la idea del abandono, de desplazamiento.” (Villegas, 1978: 102) El jorobado Setho que guía a Nippur y Ur-El a través del canal podría officiar de guardián del umbral que hace posible este traspaso. El mitema del ‘llamado’ no es claro o no puede atribuirse a una entidad particular puesto que se origina en el momento en que Lagash cae ante Lugal-Zagizi. En este sentido, también sería forzado atribuir una suerte de destinación divina fundada en la figura de Sumur, sumo sacerdote que propicia el ataque en el marco de las festividades de la diosa. Para un desarrollo de las tres etapas propuestas por Villegas, ver capítulo IV, “Los mitemas característicos de la estructura mítica de la aventura del héroe”.



Fig. B: Nippur discute con Urukagina (1: 49)

La aventura del héroe Nippur se asienta sobre el punto de inflexión que venimos señalando: la ruptura del orden social de Lagash que marca un quiebre en la configuración del personaje. Al respecto, cabe destacar un giro crucial en su *modus operandi*. Nippur siempre

ha sido partidario de las soluciones rápidas por el camino de las armas mientras que su rey se inclina por las negociaciones y los tratados de paz (Fig. B). Luego de padecer la traición de Sumur y del rey Lugal-Zagizi de Umma, luego de ver a su soberano asesinado y saqueada su ciudad, Nippur adquiere una actitud reflexiva que lo lleva, en adelante, a optar por la guerra siempre en última instancia y cuando la lealtad, el honor y la justicia lo requieran. La traición y la injusticia recientes no sólo lo empujan al exilio sino que, de alguna manera, envejecen en un instante al joven Nippur que ha sido marcado por el dolor de la experiencia¹⁹.

Nippur asume el exilio como un viaje exterior e interior²⁰, es decir, un desplazamiento espacial que permite un saneamiento y un cambio interior (Fig. A) planteado en términos de búsqueda. Nippur de Lagash, el hombre intrínsecamente unido a su ciudad, sufre un desarraigo que lo lleva cuestionarse su propia identidad y se sumerge en una búsqueda que le permita volver a Lagash en una acción de reconquistar y reconquistarse.

El período de iniciación que se desarrolla durante el viaje involucra esta búsqueda en la que Nippur vuelve a definirse a medida que se va configurando como héroe. En cada episodio se presenta alguna situación de caos que funciona como un llamado a la intervención de Nippur para la restitución del orden.

El esquema básico es muy similar: Nippur llega a un lugar donde un poderoso está abusando de alguien. Nippur se encuentra con ese alguien abusado y lo ayuda. A veces pelea, a veces le trama un plan, a veces lo incentiva, lo cierto es que la injusticia termina, a veces con la muerte del malo, a veces con la del abusado. Por supuesto que no son treinta años de historias así, hay muchísimos episodios que difieren de este esquema, pero básicamente, el grosor de las aventuras sigue este patrón. (Diego Accorsi, *Robin Wood. La aventura en su máxima expresión*)

¹⁹ Este envejecimiento que señalamos se explica a partir de la juventud (propia de la vida del no iniciado) que Nippur abandona cuando ingresa en su período de iniciación. La belicosidad de la que el rey Urukagina acusa a Nippur y que atribuye a su fogosa juventud, sufre un giro importante en este primer episodio. El abandono de la juventud también se evidencia cuando, posteriormente, Nippur recuerda Lagash y la evoca como esa Lagash ideal en donde él era joven y libre.

²⁰ Tanto Campbell como Villegas resaltan el aspecto interior de la aventura del héroe. “La travesía del héroe mitológico puede ser, incidentalmente, concreta, pero fundamentalmente es interior, en profundidades donde se vencen oscuras resistencias, donde reviven fuerzas olvidadas y perdidas por largo tiempo que se preparan para la transfiguración del mundo.” (Campbell, 1972: 34)

La reiteración de estos esquemas narrativos acentúa las virtudes heroicas de Nippur en un proceso que va forjando su morfología de héroe. La actualización permanente de este tipo de hazañas contribuye a crear la fama de Nippur que se conoce en todos los pueblos y ciudades del antiguo mundo. En su recorrido participa de grandes acontecimientos que abordaremos en este trabajo: dos guerras en Egipto, contra los hititas y contra Raphat; la lucha junto a Teseo contra el Minotauro y las amazonas; la búsqueda de Teseo y la reconquista de Lagash. Cada uno de estos acontecimientos es una instancia de consagración y actualización de la condición heroica de Nippur.

La reconquista de Lagash indica el regreso al punto de partida en tanto restitución del orden en la ciudad pero difiere puesto que Nippur no se reintegra definitivamente al grupo social. La vida del iniciado que ha pasado por los terrenos de la búsqueda no concibe un retorno a las condiciones de vida anteriores. “La búsqueda tiende a ser un anhelo de liberación de lo que tradicionalmente había sido mundo acogedor.” (Villegas, 1978: 77) Esto explica que el retorno del héroe después de la iniciación no involucre su reintegración orgánica a Lagash.

1.3. Nippur y Odiseo, dos héroes modernos y una mirada occidental.

“Historia para Lagash” es el inicio de la historia de un regreso que se entronca, tal como señalamos anteriormente, con la tradición de los νόστοι (nóstoi) y, particularmente, con la figura de Odiseo, héroe paradigmático de estos relatos que tarda diez años en regresar a su amada Ítaca junto a su esposa Penélope.

Al igual que Odiseo, Nippur se ve obligado a vagar por tierras conocidas y no tan conocidas hasta encontrar la oportunidad de volver y reconquistar su hogar. Al igual que Odiseo, Nippur es el hombre astuto que utiliza su ingenio para resolver conflictos y engañar a otros en su provecho²¹. Al igual que Odiseo, Nippur se reconoce como ‘nadie’ y debe recuperar su identidad para poder reingresar a la vida civilizada²².

La proximidad entre Nippur y Odiseo es interesante en tanto este héroe griego es considerado el último héroe antiguo y el primero de los modernos. A diferencia de la

²¹ Por citar un ejemplo, en “El mirlo voló primero” Nippur desarrolla una estrategia para ingresar a la ciudad de los tespíos y rescatar a la joven Alida: Nippur disfrazado de mercante entra con un burro que acarrea dos canastas y Ur-El se esconde en una de ellas, imagen que nos remite al caballo de Troya ideado por Odiseo. Para elegir quién será el mercante, Nippur propone que cada uno elija un ave en un árbol y la que eche a volar primero indicará el ganador. Ur-El acepta y Nippur arroja una piedra al mirlo que él había elegido para que eche a volar ganando la partida.

²² Al respecto, destacamos el episodio “La mala pasión” como una instancia de reencuentro con el mundo civilizado que sirve de preparación para el ingreso de Nippur a Tebas y su actuación contra los hititas. Este episodio, Nippur llega a las tierras de Al-azram, dice ser “nadie de ningún lugar” y su aspecto es el de “una bestia del bosque”. Al-azram le ofrece hospitalidad y Nippur recibe un baño y los esclavos recortan su barba a cambio de que entrene los soldados y por las noches narre sus historias. Esto nos recuerda el episodio de Odiseo en la isla de los feacios donde el héroe griego recibe la hospitalidad del rey Alcínoo y vuelve a vivir entre los hombres civilizados luego de haber estado largo tiempo junto a la ninfa Calipso. Odiseo recibe un baño y ropas adecuadas, y recuerda su nombre y su identidad cuando empieza a narrar su propia historia (Cantos V, VI, VII y VIII de la *Odisea*). La comparación entre ambos episodios amerita un desarrollo más profundo.

Iliada, tal como señala Carlos García Gual, la *Odisea* “relata el regreso al hogar de un solo héroe, un héroe singular de múltiple ingenio y arriesgadas aventuras, y no todas las hazañas de tipo guerrero” (2006: X). Las aventuras de Odiseo se desarrollan en un mundo que se aleja del mundo de la antigua épica guerrera para aproximarse al de la aventura personal, dotando al personaje de una profunda modernidad.

Ulises es el más moderno de los famosos héroes griegos -no sólo en contraste con sus compañeros de la gesta troyana, sino en comparación con los de otras sagas heroicas (como Heracles, Jasón, Perseo, etc.). Es también el más humano, el de carácter más complejo, y el que menos recurre a medios maravillosos. Triunfa gracias a su astucia y su paciencia, habla muy bien y miente bien cuando es oportuno, y su empresa no es en extremo imposible.” (García Gual, 2006: XI)

La modernidad de Odiseo radica, siguiendo a García Gual, en su acentuada humanidad que lo aproxima a personajes ordinarios que a lo largo de su aventura personal, se enfrentan a situaciones que pueden resolverse, en gran medida, con medios humanos. “En la *Odisea* la antigua épica solemne se desliza hacia la novela de aventuras, mientras los dioses se van retirando y el mar con su fantástico tropel de prodigios sirve de marco a unos personajes de cálida humanidad.” (García Gual, 2006: XVII) Si bien la presencia divina es innegable, las decisiones y las capacidades puestas en juego para resolver un problema cobran especial relevancia en la figura de Odiseo.

El personaje de Nippur también emana una profunda humanidad. A pesar de su condición de hombre sobresaliente, no deja de ser un hombre con sus virtudes y defectos, sus preocupaciones cotidianas por el alimento y el albergue, su anhelo por la patria negada y su respeto por el valor de la amistad. Nippur también se encuentra inmerso entre “los designios de los dioses” y muchas veces se presenta como un instrumento a partir del cual se materializa la voluntad divina²³. Nippur, al igual que Odiseo, es un héroe singular que recorre una aventura personal en donde se pone en evidencia su ingenio y astucia además de sus destrezas como guerrero.

La profunda humanidad de Nippur y Odiseo nos permite pensarlos como dos héroes modernos. En este sentido, la historia de Nippur se inserta dentro del mundo antiguo a partir del vínculo con un personaje bisagra como lo es Odiseo que abre el mundo antiguo de la épica guerrera al mundo moderno de la aventura personal. La similitud del personaje de Nippur con Odiseo, el primer héroe moderno de la antigüedad clásica, es un elemento que otorga mayor verosimilitud a un personaje moderno del siglo XX que se inserta en el mundo de los antiguos personajes épicos.

²³ El tema de la divinidad y “los designios de los dioses” en *Nippur de Lagash* requiere de un mayor desarrollo. Solo nos limitamos a resaltar la fuerte presencia que tiene la divinidad en el imaginario del personaje y en su devenir. Retomaremos algunos aspectos en el apartado sobre mitología sumero-babilónica.

Nippur y Odiseo son dos héroes modernos pero que se distinguen entre sí. Odiseo, el primer héroe moderno de la antigüedad clásica, todavía responde al recorrido del héroe tradicional propuesto por Campbell que termina con el regreso de Odiseo a Ítaca y su restitución como rey y esposo de Penélope. En el caso de Nippur, tal como señalamos anteriormente, este recorrido no es posible en tanto el héroe moderno permanece librado al terreno de la búsqueda. Otra diferencia radica en la presencia de otros personajes que adquieren individualidad y relevancia en el desarrollo de los hechos sin restar protagonismo a Nippur²⁴.

Entendemos, entonces, la vinculación de Nippur y Odiseo como una estrategia de inserción de un personaje moderno en el mundo antiguo. Asimismo, esta vinculación indica la apropiación de un cierto punto de vista, el heleno, para mirar el mundo antiguo construido en la historieta. Si bien Nippur es un guerrero sumerio de la Antigua Mesopotamia, se trata de un personaje construido desde una mirada occidental que se asienta en la cosmovisión griega y en su forma de entender y construir el mundo del Oriente Próximo²⁵. La mirada occidental en la historieta es, entonces, el lugar de enunciación desde donde se construye este mundo de la Antigua Mesopotamia y sus alrededores²⁶.

En este sentido, destacamos los conceptos de civilización y barbarie que se plantean desde el primer episodio y que se asientan sobre las nociones que configuran la identidad y la alteridad en la Grecia Antigua. En pocas palabras, los bárbaros son aquellos que, además de no conocer y manejar la lengua griega (gen. βαρβαροφώνων), no poseen los rasgos fundamentales de la vida civilizada resumidos en tres elementos: la vida en la ciudad, el trabajo de la tierra que implica la comunidad y su consecuente régimen alimenticio de pan, vino y carne cocinada. De ahí que los hombres civilizados se reconozcan por ser comedores de pan y bebedores de vino mientras que los otros que no comparten estas características corresponden al mundo de la barbarie²⁷.

²⁴ Entre los personajes que acompañan a Nippur tanto simultánea como sucesivamente por temporadas, señalamos a Ur-El, Karien, Hattusil, Hiras, Teseo, entre otros. En el caso de Odiseo, el héroe griego desarrolla su travesía en soledad o acompañado de sus marinos pero sin que alguno de ellos adquiera la individualidad de personaje.

²⁵ Entendemos Oriente Próximo en su concepción antigua como las zonas de Asia occidental y noroeste de África con las que la civilización griega tenía contacto. Entre ellas mencionamos Persia, la Baja y Alta Mesopotamia, la zona del Levante, la región de Asia menor y el antiguo Egipto. Edward Said analiza la construcción europea y norteamericana de Oriente: "Oriente no es solo el vecino inmediato de Europa, es también la región en la que Europa ha creado sus colonias más grandes, ricas y antiguas, es la fuente de sus civilizaciones y sus lenguas, su contrincante cultural y una de sus imágenes más profundas y repetidas de lo Otro". (2009: 19-20) El investigador palestino señala la importancia de Oriente como alteridad para la configuración de la identidad europea.

²⁶ Entendemos esta mirada occidental como una construcción que se nutre del imperialismo occidental y toma como punto de partida la operación alemana de designar a la Grecia clásica como la cuna de la civilización.

²⁷ Para los elementos que conlleva la concepción griega de la civilización seguimos a Christian Jacob que analiza la *Odisea* en tanto antropología mítica que ofrece un modelo general de descripción de la alteridad: "La *Odisea* es uno de los textos fundacionales de la antropología griega, en la medida en que se plantea el estatus de la identidad (¿cómo seguir siendo humano en otros espacios?) y proyecta sobre los pueblos o los seres que se va encontrando Ulises una trama de elementos pertinentes que, por ausencia o inversión, hacen resaltar su alteridad cultural." (Jacob, 2008: 43-44)

En la primera página de “Historia para Lagash” (*Fig. 1*) se evidencia una concepción de la barbarie fundada en los mismos términos que la concepción griega:

Quince días y quince noches habíamos peregrinado por las mesetas y las escabrosidades de Elam, a la caza de un hombre. Lo habíamos buscado en las Tierras del Límite, en los montes escarpados donde viven los **deformes comedores de hierbas y pájaros**, que se llenan el cabello con cenizas. Y ahora buscábamos a los **hombres brutales de Elam que viven en cavernas y guardan su fuego en odres de barro** para que no se apague. (1: 41. Énfasis nuestro)

Nippur y sus hombres están en tierras alejadas de la ciudad de Lagash y del mundo civilizado, están en terreno de la alteridad donde habitan los “comedores de hierbas y pájaros”, los que viven en cavernas pues no construyen casas ni ciudades, y tienen que guardar el fuego porque no pueden dominarlo para cocinar los alimentos cuando es necesario. La descripción de estos hombres se completa con la connotación de “deformes” y “brutales” (más adelante se habla de los “estúpidos comedores de carne cruda de las cavernas de Elam”, 1: 42) que termina de configurar el carácter monstruoso y primitivo del otro que es entendido como un bárbaro²⁸.

La mirada occidental también se evidencia en la construcción gráfica de Nippur que, como ya señalamos, sigue los cánones propuestos por el cine hollywoodense. Si bien Wood y Olivera eran profundos conocedores de la cultura sumeria y recurrían, sobre todo Olivera y los demás dibujantes, a la documentación para la construcción de

²⁸ El otro-bárbaro caracterizado por su deformidad, primitivismo y animalidad queda ubicado en una posición de inferioridad con respecto a los hombres civilizados representados por Nippur y los soldados de Lagash: “Nos abrimos en semicírculo en la boca de la caverna, con las espadas y las hachas empuñadas. Me humillaba enfrentarme con esos miserables brutos que torpemente empuñaban garrotos y piedras, tropezando unos con otros. Al fondo, las mujeres se arracimaban aullando como lobas y sujetando a sus sucios críos.” (1: 44)

La primera vez que se utiliza el término ‘bárbaro’ es en relación al jorobado Setho: “me contemplaba con la burlona insolencia del bárbaro” (1: 42). Esto es interesante puesto que el hombre jorobado, el bárbaro, es quien, al final del episodio, guía a Nippur y Ur-El en la huida a través de las murallas. En numerosos episodios aparecen personajes jorobados, enanos, gigantes, etc., que son construidos positivamente resignificando los conceptos de civilización y barbarie de acuerdo a los valores que se ponen en juego en cada episodio. Habría que profundizar este análisis.

El caso de Ur-El es paradigmático para entender la influencia de la dupla civilización/barbarie en la configuración de un personaje. Ur-El es el hombre gigante que Nippur y los soldados están buscando. Tiene una enorme estatura y vive en las cavernas con los hombres de Elam pero se distingue de ellos por ser rubio y de ojos claros. Ur-El se niega a ir a Lagash porque sabe que ahí será un esclavo o un pasatiempo del rey. “Hablabla con brillantez y parecía sabio. No se parecía a los bestiales hombres de Elam.” (1: 45) Nippur reconoce el uso del lenguaje y la exposición de un razonamiento claro como rasgos distintivos que separan a Ur-El de los hombres de Elam. Cuando logran capturarlo, Ur-El manifiesta que aquel era su pueblo y Nippur asegura: “No. Tú no perteneces a las cavernas. Eres rubio y de ojos claros como los hombres que llegan a veces en los barcos por el Mar sin Peces.” (1: 48) Es entonces cuando Ur-El plantea la duda sobre su origen puesto que fue encontrado de niño cuidado por una perra amaestrada muy feroz, situación que nos recuerda a Rómulo y Remo amamantados por una loba y nos permite postular la procedencia grecolatina de Ur-El. Durante dos meses, Ur-El vive en Lagash y es entrenado por Nippur para luchar amistosamente contra los hombres de Lugal-Zagizi. Durante el banquete, Ur-El se refiere a los hombres de Umma como “grupo de comedores de pescado”, atributo que designa la alteridad y marca negativamente al extranjero de la ciudad rival. Esto podría plantearse como un proceso de aculturación de Ur-El quien, habiendo sido criado en las cavernas, comienza a identificarse con Nippur y los hombres de la ciudad al adoptar su sistema de valores para designar a la alteridad. Esto se acentúa cuando, tras huir de Lagash, Ur-El y Nippur pasan por las cavernas donde son bien acogidos pero Ur-El no se queda con su pueblo sino que decide acompañar a Nippur en su aventura: “Encontrarás muchos peligros y buenos vinos en el camino. Yo te acompañaré para apartar los peligros con tu espada y con mi lanza y beberemos los mejores vinos en memoria de tu hermosa Lagash...” (1: 64) Es interesante la insistencia en la presencia del vino, uno de los elementos de la civilidad, como un motivo para iniciar la travesía abandonando a su pueblo que, a diferencia de Nippur, nunca volverá a recordar.

los personajes y los escenarios; es inevitable que su trabajo esté imbuido de una estética occidental propia de su lugar de enunciación occidental²⁹.

La aproximación de la figura de Nippur a la de Odiseo funciona como una suerte de identificación con el mundo heleno como lo más occidental (y, por tanto, más cercano y conocido) dentro de tanto elemento oriental representado por los antiguos Egipto y Mesopotamia. La historia de Nippur, el guerrero sumerio, se presenta como una *Odisea* pero con el exotismo de la geografía de la Antigua Mesopotamia. Así, la figura de Odiseo permite un doble anclaje: primero, su condición de héroe moderno permite incorporar a Nippur dentro del mundo de héroes épicos, y segundo, su condición de heleno permite ingresar y construir Oriente desde una mirada occidental.

Podemos hablar, entonces, de una apropiación de la cultura helena que direcciona la lectura de la historieta desde cánones griegos y occidentales. Esto se evidencia, particularmente, en el planteo y el desarrollo de los conceptos de civilización y barbarie a lo largo de la serie que, partiendo de la concepción griega, se van matizando y resignificando. La imagen recurrente de Nippur acampando en algún camino, asando algún animal que ha cazado y bebiendo un odre de buen vino en memoria de su amada Lagash evidencia ciertos elementos propios de la civilidad helena que se hacen presentes con alguna modificación. Esto podría explicarse a partir del desplazamiento del centro del hombre Nippur que ya no es la ciudad con la que aún mantiene un vínculo profundo sino los caminos que decide habitar³⁰.

1.4. Nippur: guerrero y poeta. Las voces que hilan el mito.

La historia de Nippur de Lagash se nos presenta narrada por el mismo Nippur quien, además de su condición de guerrero, comparte con los grandes héroes épicos la condición de poeta, es decir, narrador de las propias aventuras.

La máxima *res non verba* no tiene cabida (o sentido) en el mundo heroico, contrariamente a lo que puede pensarse: las hazañas solo tienen sentido porque son materia para el canto o el relato, porque se las puede contar, y son la condición para la pervivencia a través de esa gloria que es la palabra épica. (Martignone, 2012: 2)

Tal como señala Martignone, el mundo heroico está signado por la oralidad como el modo principal de transmisión de las hazañas de un héroe y de actualización de

²⁹ “Todas las características de NIPPUR son muy orientales, muy árabes... La verdad, yo fui muy feliz dibujando la parte que me correspondió. Yo tenía unos libros sobre Babilonia, Sumeria, impresionantes; bueno, esos los usé como documentación. También nos íbamos al Museo de Armas y al Museo de Ciencias Naturales.” (Entrevista a Lucho Olivera, Ariel Ávilez 2003) El afán de documentación de Olivera se evidencia en la inclusión en el dibujo de figuras de estatuillas sumerias, estelas de fundación o alguna inscripción en cuneiforme así como la copia de ciertos monumentos para evocar el ambiente de la Antigua Mesopotamia. Sin embargo, esta estrategia no deja de ser una mirada occidental del siglo XX sobre el mundo del Antiguo Oriente Próximo.

³⁰ El hecho de habitar los caminos en tanto espacios de tránsito no muy diferentes unos de otros, nos permitiría hacer la vinculación con el concepto de no-lugares propuesto por Marc Augé para analizar espacios propios de la modernidad.

su carácter heroico en el tiempo. La condición de poeta es tan importante como la condición de guerrero para la consagración de un héroe. “El arte de narrar, como el de la guerra, requiere práctica, astucia y, por qué no, valor.” (Martignone, 2012: 2) El ejercicio de la palabra es una instancia de conocimiento y reconocimiento en donde el héroe pone de manifiesto sus destrezas como narrador presentando sus hazañas en un discurso coherente que permite dar conocimiento de sí mismo y un reconocimiento por parte de quienes lo escuchan.

En “Historia para Lagash”, Nippur comienza a narrar en primera persona los hechos que ha protagonizado. Esta narración se inserta en instancias concretas de oralidad que se evidencian en episodios posteriores y que dan cuenta de la condición de orador de Nippur. Así, es frecuente encontrar a Nippur que prepara su comida en un campamento improvisado al costado de algún camino o que bebe una copa en alguna taberna y comienza a narrar una historia que se dirige al caminante que está de paso. En numerosas ocasiones, Nippur termina el episodio con una alusión directa al auditorio que está escuchando su relato (*Fig. C*). Frases como “amigo que me oyes”, “hombre o mujer que oyes mi historia”, “hombre que me escuchas” cierran los episodios llevando a un primer plano la construcción de una instancia de oralidad que busca incorporar al lector de la historieta como parte del auditorio que escucha el relato de las hazañas de Nippur y que, de esa manera, puede atestiguar su heroísmo³¹.



Fig. C: Alusión al oyente (29: 303)

La enunciación múltiple de la historieta favorece la construcción de la oralidad. Con respecto a la articulación de texto e imagen, Muro Munilla señala que “ambas instancias funcionan con especificidad, siendo muy variadas las modalidades de relación que pueden darse entre ellas, desde la repetición o complementación de informaciones (lo más frecuente) hasta la oposición o contradicción.” (2004: 139) En este caso, texto e imagen se complementan para dar cuenta de una situación de oralidad en donde entran en juego recursos textuales como la apelación al receptor y recursos icónicos como la representación de una reunión alrededor del fuego o un banquete en alguna corte.

³¹ Estas alusiones también son momentos en los Nippur da cuenta de sus aprendizajes, de sus miedos, desencantos, reflexiones, etc.; elementos que lo caracterizan como héroe moderno. Desarrollaremos este tema en el tercer capítulo.

El tiempo del héroe corresponde a un mundo en donde predomina el relato oral, con sus mitos y leyendas que circulan en sus distintas versiones (Martignone, 2012: 2). El héroe épico es un héroe de la oralidad que se reconoce por ser poeta y por ser materia de canto de otros poetas. La oralidad es la instancia primordial de consagración del héroe como mito que se actualiza con cada narración. Así lo señala Jean-Pierre Vernant en relación a los saberes de la religión griega arcaica y clásica que se transmiten por tradición oral en ámbitos privados como el hogar y en ámbitos públicos como las fiestas y banquetes configurando el imaginario mítico del griego³². En este sentido, los relatos orales son fundamentales para la producción y reproducción de los mitos, particularmente y en relación a nuestro tópico, los mitos de los héroes cuyas historias cambiantes se naturalizan desde la familiaridad.

Nippur, guerrero y poeta, narra sus propias hazañas y también es narrado por otros ingresando como mito al imaginario de sus contemporáneos de la antigüedad. El cambio de narrador utilizado en la historieta es una estrategia que da cuenta de la pluralidad de voces que entretienen un mito. La recreación de diversas instancias de oralidad a cargo de distintos narradores funciona como una forma de producción y reproducción del mito del héroe Nippur hacia el interior de la historieta.

Al respecto, distinguimos a grandes rasgos cinco tipos de narradores textuales³³: Narrador I, Nippur, narrador y protagonista (a veces testigo) de sus narraciones; Narrador II, personajes cercanos a Nippur (Hattusil, Hiras, Karien) que narran en primera persona las aventuras que vivieron junto a él; Narrador III, personajes lejanos a Nippur que oyeron hablar o presenciaron sus hazañas y las relatan a otros; Narrador IV, un narrador extraheterodieético en tercera persona que narra algún episodio puntual de Nippur, generalmente, con un predominio del tono épico que resalta su carácter heroico; y Narrador V, un personaje del siglo XX (p.e. el sumerólogo de “Historia de la vieja rebelión”) que narra la historia de Nippur a partir de fuentes arqueológicas y epigráficas, hecho que da cuenta de la historicidad de su figura y su trascendencia como mito.

³² Según Vernant, la voz de los poetas es fundamental para la transmisión de los saberes religiosos. Las narraciones orales acompañan a los niños desde la cuna quienes, al mismo tiempo que aprenden a hablar, aprenden a pensar y representarse lo divino. Los cuentos de las nodrizas, las fábulas de las viejas abuelas, los *μῦθοι* (mythoi) en general, contribuyen a dar forma al cuadro mental griego con una representación de lo divino naturalizada en este contexto de familiaridad. Del mismo modo funciona el canto de los poetas que, acompañado de algún instrumento, hace presente el mundo de dioses y héroes en un ámbito público como el banquete, las fiestas oficiales, los grandes concursos y los juegos. (1999: 16-17)

³³ La clasificación que proponemos se basa en el narrador textual sin, por ello, dejar de lado los aspectos icónicos que dan cuenta de un cambio en la narración en ambos planos (texto e imagen) y que recuperaremos a lo largo del análisis de los episodios.

Los primeros tres narradores participan, generalmente, en la recreación de distintas instancias de oralidad. Particularmente, el Narrador III remite a aquellos espacios de intimidad y familiaridad que permiten,



Fig. D: Un niño escucha de su madre un cuento sobre Nippur (76: 153)

siguiendo a Vernant, la transmisión oral de saberes en un ámbito privado. En el episodio “Los niños que cabalgan en las estrellas” (1973), un narrador extraheterodiegético da paso a este Narrador III: una madre que le cuenta a su hijo una de las historias de Nippur antes de dormir (Fig. D). Esta narración a cargo de una madre remite a la tradicional figura femenina presente en la transmisión oral de los primeros saberes y permite que la historia de Nippur se haga presente a través de un cuento ingresando en el imaginario del niño (y del lector) como un personaje heroico que, además de su existencia real dentro de la historieta, asume un carácter ficcional que lo inserta en el terreno de lo mítico. La enunciación múltiple que articula texto e imagen contribuye a recrear el instante de oralidad y nos pone en situación de escuchar el cuento del héroe Nippur junto al niño acostado en su cama.

El Narrador IV se hace presente en los episodios que introducen grandes momentos en el recorrido épico de Nippur como su regreso a Tebas para luchar contra los hititas y su llegada a Atenas para emprender la búsqueda de Teseo, por mencionar algunos. La presencia de este Narrador IV anticipa un episodio épico tradicional en una estrategia que acentúa el carácter heroico de Nippur y que analizaremos más adelante. El Narrador V, por su parte, contribuye a dotar de historicidad a Nippur comparándolo con figuras histórico-míticas como Sargón de Akad y Gilgamesh, tema sobre el que también volveremos.

El juego de narradores y las distintas relaciones que establecen con el universo diegético son estrategias para la construcción del mito del héroe en la historieta. Tal como señalamos, Nippur es el héroe que narra sus propias hazañas y también es el héroe narrado en cuentos y poemas que pasa a formar parte del universo mítico de sus contemporáneos en la historieta³⁴. Así, Nippur se configura como un personaje que

³⁴ Con contemporáneos nos referimos a los personajes que habitan este mundo de la Antigua Mesopotamia en la historieta. El relato de las hazañas de Nippur por terceros (Narrador III) lo convierte en una leyenda de la época. En el episodio “Las flores de la

transita los espacios del mito y de la historia, hecho que también lo aproxima a otros héroes épicos que eran considerados antepasados y, por tanto, personajes históricos.

La configuración de Nippur como personaje mítico e histórico también otorga verosimilitud a este héroe cuyas hazañas se relatan durante treinta años con muchas coincidencias y algunas contradicciones en el argumento que son totalmente aceptables en el mundo del mito y sus múltiples versiones³⁵.

1.5. Autoría múltiple y condiciones de producción.

Como es de esperarse, el primer episodio “Historia para Lagash” funciona como *captatio benevolentiae* y lo hace anunciando el surgimiento de un héroe en una operación que apunta a dar continuidad a la serie. “El público reaccionó ante este unitario enviando cartas a la editorial. Querían más de este Nippur. ¿Qué iba a ser de su vida? ¿Volvería a recuperar su Lagash de blancas murallas?” (Accorsi) El episodio que había sido pensado como unitario se convirtió en el primero de muchos episodios dadas la respuesta favorable y las exigencias del público.

Las condiciones de producción también tienen sus implicancias en el desarrollo de la serie. Editorial Columba como toda industria de historietas exige una publicación masiva y periódica así como ciertas normas editoriales en relación a la cantidad de texto y viñetas. “La urgente necesidad de “apurar” la producción es una práctica intrínseca del medio. De ahí que los editores hayan optimizado los mecanismos para la estandarización de las series y la maximización de las ventas.” (Vázquez, 2010: 250) Esta necesidad lleva a una segmentación del trabajo con artistas especializados en un área específica³⁶. La participación de numerosos dibujantes y guionistas predispone la presencia de variaciones y matices dentro de la historia y los personajes³⁷.

En el caso de *Nippur de Lagash*, la autoría múltiple de dibujantes, guionistas y editores es una constante debido a la longevidad y la popularidad de la serie. Otra razón radica en el hecho de que Wood enviaba los guiones desde distintas partes del mundo y

montaña”, el pastor (Narrador III) que narra a otros pastores reunidos ante el fuego la educación de Nippur con el Anciano, cierra el relato retrospectivo señalando la primera matanza de Nippur como su primera acción heroica: “Así comenzó la leyenda, el largo camino del errante. El nacimiento de su leyenda mató a las otras leyendas y el filo de su espada encandiló los países conocidos y el eco de su nombre ha sonado como tambor de bronce en los países bárbaros.” (82: 17)

³⁵ Con respecto a la verosimilitud en *Nippur de Lagash*, señala Martignone: “Esta apariencia de verdad que rodea al héroe tiene que ver, por un lado, con lo que parece un detallismo histórico y casi documental del contenido tanto visual como verbal de la serie (el mundo de las primeras civilizaciones), que se combina a la vez con ese tiempo sin tiempo que es el mito (y que pese a todo y paradójicamente puede incluir, entre sus dificultades el “anacronismo”).” (2012: 3)

³⁶ Al respecto, dice Lucho Olivera: “Uno hacía el fondo, otro hacía la figura; porque a veces uno entregaba 4 historietas de 100 cuadros por mes, ¡400 cuadros en un mes!” (Entrevista a Olivera en Vázquez, 2010: 250) Para un mayor desarrollo de la industria Columba y el trabajo seriado, ver el apartado “La fábrica de imágenes: calidad y cantidad” (Vázquez, 2010: 250-256).

³⁷ “Más atentos a la cantidad que a la calidad, muchas veces los editores repartían un mismo trabajo entre varias personas. Podía pasar, entonces, que un personaje fuera primero rubio y a mitad de la historia morocho, o que comenzara con rulos y después se le alisara el pelo. Había que hacer mucho y rápido (...).” (Gociol y Rosemberg, 2000: 46)

podía retrasarse o haber complicaciones en la entrega. Esto llevó a incorporar guionistas ayudantes encargados de escribir episodios aislados que siguieran la historia del personaje sin agregar grandes giros argumentales. Así, por ejemplo, Manuel Morini, más conocido por el seudónimo de Gustavo Amézaga, señala en relación a la tarea de guionar personajes de otros autores:

En principio hay que ser lector de ellos. Ahí había story editor. Sólo los últimos años los correctores conservaban una ficha con los datos más recientes del personaje, no para asistir a los guionistas, sino para no equivocarse ellos. (...) Ahora bien, esto de conocer a fondo la temática del personaje, estaba bien. Pero existía un segundo imperativo. El de construir el guión suplente con estructura circular, es decir, el personaje debía vivir una aventura en el marco de la saga pero el plot principal debía cerrarse al fin del episodio. Tengo la impresión de que todos aquellos que hicimos ese trabajo salimos de él con cierta dignidad. (Entrevista a Morini³⁸)

De este modo, el guion suplente se convierte en un episodio de relleno -un episodio que trabaja con sucesos adyacentes sin ingresar en los nucleares- que enfatiza las características principales del personaje. En este sentido, señala Morini que la tarea era más complicada con personajes como Nippur de Lagash que estaban anclados en el imaginario popular y, por tanto, había que ser cuidadosos en su tratamiento. Por otra parte, se registran casos de escritura conjunta como la dupla Wood y Ferrari.

Durante los más de 30 años de publicación, trabajaron numerosos guionistas y dibujantes: Robin Wood, Ricardo Ferrari (Héctor Buggatti), Armando Fernández, Gustavo Amézaga (Manuel Morini), Nestor Barrón y Jorge Morhain, todos ellos guionistas; y Lucho Olivera, Sergio Mulko, Ricardo Villagrán, Jorge Zaffino, Gómez Sierra (Enrique Villagrán), Carlos Leopardi, Eduardo Barreto, Daniel Müller, Gabriel Rearte, Walther Taborda y Sergio Ibáñez, todos ellos dibujantes.

A esto se suma, la fuerte presencia de los editores, entre los que podemos señalar a Antonio Presa, Pablo Muñoz y el mismo Ramón Columba. El caso de Antonio Presa es quizá el más conocido en el medio: se trata del hombre que fue el Jefe de Arte de la editorial durante muchos años tomando decisiones, con mayor o menor incidencia, en función del mercado.

El director artístico de la editorial era una figura omnipresente. Recibía dibujantes, aconsejaba a guionistas, preparaba material, digitaba series, era la cara visible de la editorial con todo el mundo artístico. (...) A pesar de su omnipresencia en todo, la figura de Presa es prácticamente invisible. Y es que nuestra mirada sobre la historieta argentina adolece de reflexiones sobre el mundo editorial. Empantanados en una visión idílica sobre el “artista” no pensamos en los editores. Y son ellos,

³⁸ Entrevista publicada en el Blog *Editorial Columba y la Historieta Sudamericana*. (http://comicscolumba.blogspot.com.ar/2008/05/entrevista-manuel-morini-gustavo-amzaga_05.html).

agentes fundamentales en la realidad cultural. Son quienes facilitan, censuran, modifican, propician productos y consumos. Son en definitiva quienes ponen en el mercado aquello que llamamos arte. (Blog *unmalpensado*³⁹)

Sin entrar en la cuestión de la relación arte y mercado, Ricardo De Luca rescata la figura del editor de Columba como uno de los grandes digitadores de la editorial. Muchos también señalan a Presa como maestro que enseñaba a guionar con sus consejos y hasta actuaba para dar indicaciones a los dibujantes sobre gestos de los personajes y encuadres. Además de los consejos, las decisiones de Presa (y la de los otros editores) como la de incorporar en un determinado momento un guionista suplente, eran cruciales en el producto final, tal como veremos más adelante.

La autoría múltiple que deviene de estas condiciones de producción permite ir escribiendo y reescribiendo la historia de Nippur. Sin ingresar en la definición de esta categoría de autor y su compleja relación con la editorial en función del mercado, atendemos a aquellos elementos propios de las condiciones de producción cuyas huellas son más evidentes en la construcción del mito en la historieta. El trabajo de dibujantes, guionistas y editores da cuenta de los distintos períodos históricos que transita la publicación de la serie y se convierte en un disparador que abre el interrogante en torno a la posible construcción editorial del mito del héroe Nippur, tema que aludiremos brevemente y que requiere de un estudio específico del campo editorial que excede los objetivos del presente trabajo.

³⁹ En su Blog *un malpensado*, Ricardo De Luca comparte algunos escritos realizados en el marco de su tesis de Antropología sobre Editorial Columba. (<http://unmalpensado.blogspot.com.ar/2013/08/entrevista-antonio-presa-2006.html>)

2. De Teseo a Heracles, un recorrido por la mitología griega.

Tras pasadas las murallas de Lagash, Nippur comienza a transitar su período de iniciación por terrenos que poco a poco se van alejando de lo conocido. Acompañado por Ur-El, atraviesa los áridos desiertos del país de Khatti y embarca hacia Tebas con la intención de visitar a su amigo Kristaton. Luego abandona Egipto y, junto con él, a su amada princesa Nofretamón¹, para navegar en dirección al Mediterráneo, hacia las tierras de los helenos y los cretenses.

Nippur, el hombre de Lagash a quien ya hemos vinculado con Odiseo, inicia su largo viaje de regreso visitando tierras extranjeras. Ahora con una tripulación a cargo, navega por mares helenos y se encuentra con Teseo, hijo del rey de Atenas, quien también está transitando su período de iniciación como héroe. La vinculación de Nippur con Teseo de Atenas introduce una reescritura de este mito en la que Nippur asume una participación fundamental.

2.1. Los trabajos de Teseo: Skyron y los piratas.

Teseo, nacido de Etra, posee una doble ascendencia, humana y divina, por ser hijo del rey Egeo y Poseidón, dios de los mares². Si bien Poseidón concedió generosamente la paternidad a Egeo, nunca descuidó su descendencia interviniendo cuando su hijo Teseo lo invocara y cuando lo creyera necesario.

Siguiendo las órdenes de Egeo, Teseo es criado secretamente en la ciudad de Trecén. Al cumplir los dieciséis años y después de ofrecer sus mechones a Apolo, Etra le cuenta la historia de su nacimiento y el joven Teseo remueve con facilidad la piedra en donde Egeo había escondido su espada y sus sandalias, prueba que debía superar para regresar a Atenas³. Negado a volver por la vía segura del mar, a pesar de las insistencias de su madre y de Piteo; Teseo decide tomar el camino por tierra con la idea de librar toda la costa entre Trecén y Atenas de los bandidos que la acosaban. Así comienza una serie de episodios que se conocen como los trabajos de Teseo⁴ en clara

¹ Nofretamón es la hija de Senruset, faraón de Egipto, personaje que abordaremos en el capítulo 3.

² Los mitógrafos atribuyen el nacimiento de Teseo al engaño de Piteo para unir a su hija Etra con el rey Egeo que iba de regreso a Atenas luego de consultar al oráculo delfico. Preocupado porque ninguna de sus esposas, Mélite y Calcíope, le ha dado un hijo; Egeo decide ir a consultar el oráculo de Delfos. El oráculo le advierte sobre no desatar la boca de su abultado odre hasta llegar al punto más alto de Atenas, no sea que algún día muera de pena. Egeo no sabe interpretar esta respuesta y, de regreso a Atenas, se detiene en Corinto donde Medea le ofrece otorgarle un hijo por arte de magia a cambio de su protección si alguna vez se refugiaba en Atenas. Egeo acepta y sigue su camino. Cuando visita Trecén, Piteo lo emborracha y lo manda a la cama con su hija Etra, quien llevaba una virginidad forzosa pues estaba prometida al desterrado Belerofonte. Esa misma noche, Poseidón también goza de Etra, lo que explica la doble ascendencia de Teseo. (Graves, 2007: 105-106)

³ Antes de partir, Egeo le dice a Etra que si naciese un hijo de ambos, debía criarlo secretamente en Trecén. Luego, esconde su espada y sus sandalias bajo una roca hueca, conocida como el Altar del Fuerte Zeus, en el camino entre Trecén y Hermíone. Si el niño una vez crecido, lograba mover la roca y recuperar las prendas, debía ser enviado a Atenas. (Graves, 2007: 106)

⁴ Entre los trabajos, podemos mencionar cuando Teseo le arrebató a Epidauro la maza de bronce con la que solía matar a los caminantes y luego lo apalea hasta matarlo; cuando vence a Sinis, el “doblador de pinos” que pedía ayuda a los caminantes para

relación con los Trabajos de Heracles, primo hermano de Teseo a quien éste admiraba profundamente⁵.

Cuando Nippur se encuentra con Teseo en “Las lanzas y la arena”, éste ya ha reclamado su lugar como hijo de Egeo en Atenas⁶. Así lo deducimos de las palabras del pirata Skyron: “Teseo, príncipe de Eleusis, avanza por mis tierras con muchos hombres. Me busca a mí y a mis hombres.” (3: 58) Skyron reconoce a Teseo como príncipe de Eleusis (región del Ática)⁷ y como hombre de armas a cargo de un ejército. Más adelante, sabremos que Skyron ha cometido numerosas matanzas y que Teseo lo busca para vengar a los hombres que ha perdido.

A Teseo y Nippur los une Skyron. Teseo no está enterado del rapto de la pequeña princesa Fedra (un guiño tal vez para los conocedores del mito⁸) y Nippur no lleva un recuento de las matanzas del jefe de los piratas. El hecho de tener un enemigo en común los une en la lucha y posibilita el encuentro de estos dos grandes personajes, hecho que actualiza el mitema del ‘encuentro’.

Villegas sostiene que la posibilidad de actualización del mitema del ‘encuentro’ emerge una vez que el héroe abandona su propio mundo e ingresa en el período de iniciación. Durante este período, “ciertos personajes aparecen en su camino y, de acuerdo con sus características, lo protegen o le crean dificultades”, es decir, puede tratarse de personajes protectores o bien malignos o demoníacos. (Villegas, 1978: 109) Si bien este tipo de personajes se presentan aleatoriamente en el recorrido de Nippur⁹, concentramos el mitema del ‘encuentro’ en los personajes mítico-históricos que tienen una participación relevante en la consagración de Nippur como héroe.



Fig. E: Encuentro de Teseo y Nippur (3: 61)

doblar las copas de los árboles y luego soltaba el árbol lanzando al viajero por el aire que moría al caer; o cuando caza y mata a una cerda salvaje que había dado muerte a numerosos habitantes y ya nadie se atrevía a labrar los campos de Cromión. (Graves, 2007: 107-109)

⁵ Se cuenta que un día Heracles cenaba con Piteo en Trecén. Se había quitado la piel de león y la había arrojado sobre una banquetta. Cuando entraron los niños del palacio, todos salieron huyendo menos el pequeño Teseo de siete años que corrió en busca de una hacha y regresó dispuesto a matar a un león de verdad. (Graves, 2007: 106-107)

⁶ Cuando llega a Atenas, Teseo debe enfrentarse a Medea y a Palante y sus cincuenta hijos que, por distintas razones, desean el trono de Atenas. (Graves, 2007: 109-111)

⁷ En la lucha contra los piratas Teseo se presenta vinculado a las dos ciudades, Trecén y Atenas: “¡Paso, miserable! ¡Paso a Teseo de Troizen y Eleusis!” (3: 62)

⁸ Fedra, hija del rey Minos y princesa de Creta, que en este episodio tiene tan sólo cinco años, tiempo después se convierte en esposa de Teseo a partir de una alianza que éste celebra con el nuevo rey cretense Deucalión, hermano de la princesa. (Graves, 2007: 119)

⁹ Se trata más bien de personajes secundarios, como ancianos o sacerdotes, que aparecen de vez en cuando en algún episodio

El encuentro de Nippur y Teseo se plantea en términos de grandeza (*Fig. E*). Nippur reconoce a Teseo con sólo verlo y resalta su fuerza física y su aspecto divino. Teseo, por su parte, conoce a Nippur por las hazañas que se cuentan de él y manifiesta el orgullo de poder conocerlo personalmente, hecho que da cuenta de que la fama de Nippur ha llegado hasta las tierras de la Hélade. El encuentro de ambos personajes se produce en el contexto del enfrentamiento a una prueba que involucra de manera particular a Teseo. El hombre de Atenas revela a Nippur su plan de ataque poniendo en evidencia su inteligencia y habilidad como estratega. Solo tiene una exigencia: “Skyron es mío. Me debe la vida de varios de mis mejores amigos.” (3: 61)

El momento de la venganza de Teseo se da en medio de la batalla y se desarrolla en la *Figura 2*. Las primeras dos viñetas sirven de presentación de cada uno de los combatientes. Luego, sigue una secuencia de lucha en la que se evidencia la destreza de ambos y, finalmente, la escena en la que Teseo, arrodillado sobre el cuerpo de Skyron, lo está matando con su cuchillo.

Esta secuencia de viñetas enmarcada por el tono épico de los cuadros de texto¹⁰, podría constituir un unitario en el que se narre alguno de los trabajos de Teseo. Sin embargo, la última viñeta de la página desvía nuestra atención de esta figura mítico-heroica puesto que la lucha contra los piratas sigue. El gigante Ur-El pelea inútilmente por defender a Thamar, hija de Skyron, de quien se ha enamorado; y Nippur trata de mantener a salvo a la princesa Fedra mientras mata piratas con su espada.

Precisamente, en esto último se centra el episodio “Las lanzas y la arena”: el rescate de la princesa Fedra de manos del pirata Skyron por parte de Nippur y su tripulación. La casual intervención de Teseo no sólo aporta condimento a la lucha contra los piratas sino que también funciona a modo de presentación del héroe griego que adquirirá un papel protagónico en el episodio siguiente.

La secuencia y puesta en página de la *Figura 2* sería, entonces, la carta de presentación de un Teseo que, vestido con el correspondiente traje de hoplita, arrasa con el enemigo en un suceso comparable a cualquier hazaña realizada durante sus trabajos. Teseo demuestra su valentía en batalla liderando el ataque casi cincuenta metros delante de sus hombres (3: 62) y su destreza en la lucha cuerpo a cuerpo al enfrentarse y derrotar a Skyron. Se trata de un Teseo que reviste un carácter heroico por su pertenencia a la mitología griega pero que también lo manifiesta en su actuación dentro la historieta dando cuenta de una suerte de continuidad entre ambos discursos.

¹⁰ Se trata de un Narrador I: Nippur, el poeta, narra las hazañas de Teseo dándole visibilidad a su heroicidad.

2.2. Teseo y el Minotauro.

El enfrentamiento de Teseo con el Minotauro es un motivo altamente difundido. Al poco tiempo de llegar Teseo a Atenas, se vence por tercera vez el plazo para enviar el tributo a Creta¹¹: siete muchachos y siete doncellas atenienses debían ser sorteados y enviados cada nueve años para alimentar al Minotauro del Laberinto. Teseo siente tanta lástima por los padres de los jóvenes en condiciones de ser elegidos, que se ofrece como una de las víctimas, a pesar de la oposición de su padre Egeo. (Graves, 2007: 112)

El Minotauro era un monstruo con cabeza de toro, fruto de la unión entre Pasífae y el toro blanco de Poseidón. El rey Minos lo mantenía encerrado en el Laberinto que una vez mandara a construir al arquitecto Dédalo. Siguiendo a Pierre Grimal, el Minotauro y el Laberinto son elementos minoicos que remiten, respectivamente, al culto del toro y a la arquitectura palaciega propios de esta civilización¹². El culto del toro está vinculado a Poseidón y se hace presente no sólo en los sucesos en torno al nacimiento del Minotauro, sino también en las pruebas que debe afrontar Teseo al llegar a Atenas, particularmente, cuando debe enfrentar al feroz toro blanco¹³. “Teseo agarró con audacia aquellos cuernos asesinos y arrastró el toro triunfalmente por las calles de Atenas, subiendo la empinada cuesta de la Acrópolis, donde lo sacrificó a Atenea, o a Apolo.” (Graves, 2007: 111) El triunfo de Teseo asiendo al toro por sus cuernos manifiesta la destreza del héroe ático y remite a la danza ritual del toro.

En el episodio “Minotauro”, Nippur y Ur-El desembarcan en la isla de Creta pocos días antes de la llegada del tributo desde Atenas. Luego de devolver la princesa Fedra a su padre, se dedican a conocer la isla guiados por el sacerdote Firiatos quien los introduce en los misterios del Laberinto, el tributo y el Minotauro. “Eso es el laberinto, noble señor. El templo de los mil corredores del que sólo el Minotauro, el sumo sacerdote, conoce la salida.” Y luego agrega: “Aquí, en las profundidades de la tierra, vive el dios de Creta, hijo de Poseidón. Todos los meses recibe su sacrificio.” (4: 67) De modo que se trata de un Laberinto excavado en la tierra, el tributo es un sacrificio al dios de Creta y el Minotauro es el sumo sacerdote quien, siendo el único conocedor de la salida del Laberinto, oficia de intermediario garantizando la correcta concreción del

¹¹ El tributo fue impuesto por el rey Minos de Creta para compensar el asesinato de su hijo Andrógeo quien, habiendo ganado las fiestas panateneas celebradas en Atenas, fue enviado por el derrotado rey Egeo contra el toro de Maratón. Según otras fuentes, el rey Egeo, envidioso de su triunfo, lo hace matar en una emboscada.

¹² “Esta leyenda conserva el recuerdo de la civilización ‘minoica’, que parece haber tenido un culto del toro y palacios inmensos como los encontrados en Cnosos y otras partes por las excavaciones de Evans. El Laberinto es, efectivamente, el ‘palacio de la doble hacha’ (en griego, λάβρυς), símbolo que aparece repetidamente en los monumentos minoicos y que quizá tenga una significación ‘solar’.” (Grimal, 1965: 361)

¹³ El toro había sido traído desde Creta por Heracles, quien lo había soltado en Argos. En su camino hasta Maratón, el toro de Poseidón había matado a numerosos hombres entre las ciudades de Probalinto y Tricorinto. (Graves, 2007: 111)

sacrificio. Estamos, entonces, ante una reescritura del mito en la que el hijo de Poseidón que habita en el Laberinto no es el Minotauro engendrado por Pasífae sino un pulpo de aspecto más bien risible que asoma sus tentáculos desde una grieta en las profundidades del Laberinto. El elemento taurino lo introduce el sumo sacerdote llamado Minotauro quien usa una máscara dorada con forma de cabeza de toro.

Nippur se acerca al templo en donde mantienen prisioneros a Teseo y a los helenos que van a ser sacrificados. En la conversación que mantienen (*Fig. 3*), Teseo manifiesta su intención de salvar a las víctimas del tributo. “No creo en ese dios que vive en el fondo de esa gruta y devora la carne de mi pueblo. Quien mata a los míos, me mata a mí también.” (4: 68) El escepticismo de Teseo en relación al dios de Creta se enfatiza con la idea de un falso dios que expresa Nippur cuando, luego de escalar las murallas del templo, divisa la estatua negra del dios representado como un hombre con cabeza de toro.

Al poco tiempo se celebra la danza del Toro y Teseo demuestra su agilidad y destreza en este arte que una vez manifestara ante el toro blanco de Poseidón. Esta danza ritual (*Fig. 3*) nos permite ver a un Teseo piadoso que saluda al dios que mora en el toro. “¡Salve, Poseidón! ¡Dios de las aguas y sacudidor de la tierra!”. (4: 68) Esto pone en evidencia que el descreimiento de Teseo con respecto al dios de Creta no es una actitud herética de negación del dios sino más bien una desconfianza en las luchas de poder que se ejercen sobre la religión y que se manifiestan en la fuerte presencia del sumo sacerdote Minotauro.

“Penetraré en el Laberinto con las víctimas hasta llegar hasta el dios, acompañado solamente por la guardia del templo, y allí perpetraré el sacrificio.” (4: 72) El sumo sacerdote Minotauro, el único que conoce la salida del Laberinto, es también el único que, junto a Tekapis, el brutal guardia del templo, puede ingresar allí acompañando a las víctimas para perpetrar el sacrificio. El ejercicio de este poder sumado a la descripción siniestra de su rostro¹⁴, sientan las bases de un hombre que puede y efectivamente controla a la sociedad cretense y a las ciudades próximas a partir de un sacrificio impuesto y que, en la historieta, no parece responder a una

¹⁴ “Un frío puñal pareció correr por mi espalda, mientras contemplaba aquel rostro enjuto, de labios finos y cuerpo magno. Un algo siniestro, un vaho de mal brotaba de aquel hombre, y hasta su nombre producía malestar: Minotauro.” Luego, Minotauro se coloca la máscara de oro con forma de cabeza de toro con largos cuernos. “Su estatura era impresionante y las luces le daban un aspecto repulsivo y terrorífico. Un silencio opresivo descendió sobre nosotros.” (4: 70)

compensación por la muerte del príncipe Andrógeo sino más bien a una exigencia propia de la dominación¹⁵.

En 1975 se publica el episodio “La danzarina del toro” que, siete años después de “Minotauro”, vuelve a tomar este relato mítico. Salvando las diferencias¹⁶, ambos episodios insisten en la presencia del sumo sacerdote Minotauro como tirano. Esta idea aparece reforzada en este segundo episodio donde Nippur remonta su narración (*Fig. 4*) a una época en la que “todas las tierras conocidas eran vasallas de Creta y pagaban impuestos a esa madre, inmortal y corrupta”; “ese período sombrío cuando el Minotauro dominaba los mares y las tierras y las gentes...” (139: 102). La crueldad y la corrupción de Creta quedan asociadas al Minotauro quien ejerce su dominio sobre la isla y todas las tierras conocidas exigiendo tributos bajo la amenaza de la invasión y la muerte¹⁷. Teseo lo llama “El Minotauro, el sumo sacerdote...El verdadero amo de Creta.” (139: 106) reconociendo su poderío sobre Creta ante la princesa Ariadna, hija del rey Minos, un rey que ni siquiera es mencionado en este episodio.

La presencia de Nippur es decisiva en ambos episodios. El sumerio se comunica con Teseo prisionero para planear el escape ofreciendo dos frentes de ataque como hicieron con Skyron y los piratas. En esta ocasión, Teseo será quien ataque desde adentro y Nippur lo asista desde el exterior¹⁸. Ariadna, la princesa enamorada de Teseo, también participa transmitiendo mensajes o proporcionando una espada a Teseo y el famoso ovillo de hilo que usarán tanto el heleno como el sumerio.

Nuevamente, Nippur y Teseo se unen en la lucha y será Teseo quien, en ambos episodios, matará al Minotauro. Teseo agarra los cuernos de la máscara de oro que lleva puesta el Minotauro y le tuerce el cuello como una vez hiciera con el toro blanco de Poseidón¹⁹ (*Figs. 5 y 6*). Muerto está el Minotauro que había hecho erigir su propia

¹⁵ Firiatis habla de un sacrificio al dios de Creta que se debe perpetrar todos los meses. Para la figura de Andrógeo, ver nota 11.

¹⁶ En primer lugar, los episodios pertenecen a distintos dibujantes: Lucho Olivera trabaja en “Minotauro” y Sergio Mulko en “La danzarina del toro”. En segundo lugar, a nivel narrativo se trata de dos focalizaciones distintas, el primero focalizado en la figura de Teseo en Creta mientras el segundo introduce una instancia explícita de metadiégesis en donde Nippur narra a unos pastores la historia de Milena, una de las atenienses elegidas para viajar a Creta con Teseo. Por último, hay un cambio en el concepto del Laberinto excavado en la roca que pasa de ser la gruta en donde habita el pulpo a convertirse en un estadio en donde los jóvenes tributados aprenden la danza del toro y luego mueren dando un espectáculo, hecho que da cuenta de un cambio en el concepto del sacrificio. Asimismo, existen diferencias en el orden de los hechos narrados, por ejemplo, en “Minotauro” la llegada de Nippur, Ur-El y la tripulación a la isla de Creta precede a la llegada de Teseo y en “La danzarina del toro” sucede años después de que Teseo, Milena y los jóvenes del tributo arribaran y empezaran a entrenarse en el arte de la danza del toro.

¹⁷ En “La danzarina del toro”, Creta exige tributo e impuestos a todas las tierras conocidas que debían pagar con oro, granos, ganados y, además, enviar cada año seis muchachos y seis muchachas a danzar ante los toros cretenses. Estamos de nuevo ante una reescritura del mito que se aleja de los motivos míticos de la imposición del tributo poniendo en primer plano las luchas de poder.

¹⁸ En “Las lanzas y la arena”, Nippur y sus hombres se hacen pasar por mercenarios para unirse a Skyron de modo que, cuando Teseo y los helenos atacan el campamento desde afuera, ellos comienzan el ataque desde adentro. En “Minotauro”, Teseo ingresa al Laberinto con una espada oculta que le entregara Ariadna y que revela en el momento del sacrificio cuando llegan Nippur y sus hombres y comienza la lucha. En “La danzarina del toro”, Nippur y sus hombres atacan la Casa del Toro sabiendo que Teseo lidera desde adentro a los danzarines armados y, así, se enfrentan a los soldados de Minotauro.

¹⁹ En la historieta queda claro de qué manera Teseo mata al Minotauro a diferencia de los relatos míticos en donde “no se sabe con certeza si mató al Minotauro con una espada que le había dado Ariadna, o sólo con sus manos, o con su célebre maza.” (Graves,

estatua al lado del templo como si fuera la del dios escondido en el Laberinto, que no es más que un pulpo y a quien sólo él puede ver. Muerto está el hombre que esclavizaba a Creta y sus alrededores con impuestos y tributos, el verdadero monstruo que se escondía en el Laberinto y a quien había que vencer²⁰.

El sumo sacerdote Minotauro vuelve a hacerse presente en “La bailarina de Thera” de 1985 donde Nippur, mucho tiempo después, se sorprende de encontrar vestigios de la religión del toro pues creía que “el rito había desaparecido tras la toma de Creta por Teseo... Tras la muerte del Minotauro.” (267: 82) Esto nos da la pauta de que el poder del sumo sacerdote había alcanzado tal magnitud que su figura había quedado asociada a la religión cretense²¹.

La muerte del Minotauro asido por los cuernos tiene un carácter ritual en tanto pone fin a la tiranía del sumo sacerdote introduciendo y consagrando a Teseo como un hombre capaz de convertirse en “el amo de la Hélade” (139: 102). Así lo confirma la tormenta y el terremoto que Poseidón desata sobre la isla y que acompaña la fuga de Teseo, Nippur y los suyos en los dos episodios al respecto. “Poseidón se ha abalanzado sobre Creta y la embiste con sus cuernos y pezuñas.” Ur-El reconoce la presencia divina en la tormenta, una presencia revestida de los elementos taurinos vinculados a Poseidón. “Sí, es la danza del Toro y es la isla de Minos quien está en el ruedo.” (4: 78) Teseo ha danzado ante el toro blanco en Atenas, ante los toros cretenses y ante el mismo Minotauro, resultando siempre vencedor, es decir, una ofrenda grata al dios. Ahora, la isla entera se ve obligada a danzar ante Poseidón y resulta vencida. La destrucción de Creta da cuenta de que esta danza es una rendición de cuentas por los abusos cometidos por Minotauro y sus seguidores. El mismo Poseidón que embiste contra la isla impía, acompaña y protege a Teseo y los suyos²², que contemplan desde el barco la destrucción de Creta. “Era apenas una mancha, y sobre ella flotaba una negra nube que nos pareció

2007: 114) La muerte del Minotauro en la historieta, asido por los cuernos de su máscara de oro, posibilita la vinculación con la danza ritual del toro.

²⁰ Existe otra reescritura de este mito ya más avanzada la historia de Nippur. En 1987, se publica “El hermano” con guion de Ricardo Ferrari y dibujos de Gómez Sierra en donde el joven Hiras narra el encuentro con un hombre gigante que lleva una máscara para ocultar su cabeza de toro. Se trata del otro minotauro, hermano del que Teseo matara en Creta. “Tenía un hermano, igual a él, un guerrero terrible. Lo encerraron en una cárcel con engaños. Y a mano desnuda mató a muchos, hasta que uno logró cortarle la cabeza.” (294: 108) El hombre gigante reconoce a Nippur como amigo de Teseo, el matador del Minotauro, en claro diálogo con aquellos episodios ocurridos en Creta pero en una reescritura distinta del mito griego donde, si bien el Minotauro es un hombre con cabeza de toro (¿hijo de Pasífae?), se trata de dos monstruos, uno fue encerrado en el Laberinto y obligado a matar mientras que el otro, miedoso y con poco valor, terminó vendido como esclavo.

²¹ En “La bailarina de Thera”, Nippur se encuentra mucho tiempo después con uno de los servidores del Toro del Mar que lleva a una de las bailarinas sagradas para que dance ante el toro en la isla de Thera. “Allí es donde nos hemos refugiado tras el ataque de Teseo. Allí mantenemos viva la religión del Toro del Mar.” (267: 83) La bailarina ha sido criada desde pequeña para bailar ante el toro y poder, así, honrar a su pueblo. La convicción de la bailarina de ser una escogida para llevar adelante esta empresa sagrada plantea una religiosidad que no puede ser reducida solamente a la acción puntual del sumo sacerdote Minotauro en Creta, hecho que complejiza el tratamiento de la religión cretense en la historieta.

²² En “La danzarina del toro”, Nippur alude a esta asistencia divina: “Mucho se ha dicho sobre ello y se asegura que matamos monstruos inverosímiles, que huímos en el viento y que Poseidón empujó nuestro barco.” (139: 197)

tenía forma de toro.” (4: 78) La furia de Poseidón, ausente en el mito griego²³, se convierte, entonces, en un elemento consagradorio de la heroicidad de Teseo coronando la hazaña que el hombre de Atenas ha realizado en compañía y gracias a la intervención de Nippur.

2.3. Teseo, el héroe ático.

Teseo es el héroe ático por excelencia. A su regreso y tras suceder a su padre Egeo en el trono de Atenas, Teseo impulsa una política de federalización que conduce a la unión de las doce comunidades atenienses bajo su comando²⁴. Su actuación le hace valer la simpatía del pueblo ateniense y forja su imagen de soberano que observa y garantiza la ley (Graves, 2007: 116-118).

En el episodio “El viejo” de 1968, Nippur y Ur-El se encuentran en Atenas disfrutando de la hospitalidad de su amigo, el rey Teseo. Durante una cacería organizada para honrar a los enviados de Egipto, Teseo es picado por un alacrán y, a pesar de los intentos de Nippur y de Maimón, el médico del palacio, por extraer el veneno; el rey cae en una terrible enfermedad que sin duda lo llevará a la muerte. Nippur decide acudir al Viejo, “un hombre muy sabio que vive en las laderas del monte Taigeto” (7: 120). El Viejo se niega a ayudar: “Y ahora tú vienes a pedirme que te ayude a salvar la vida de un rey. Un rey. ¿Qué es un rey? Apenas un hombre. Se morirá, su destino está ya marcado. ¿Para qué luchar contra eso?” (7: 122) Pero Nippur insiste pues no se trata de cualquier rey sino de Teseo (*Figs. 7 y 8*) y, si bien es un hombre y como tal se convertirá en polvo, “el polvo de reyes como Teseo será la argamasa que alzarán un monumento prodigioso para los hombres y sus hijos”. (7: 123)

Es, entonces, cuando el Viejo con su rostro de mil arrugas y un juego de sombras que le otorga un aspecto cadavérico, formula la pregunta a Nippur: “¿Serías capaz de ofrecer tu vida a cambio de la de Teseo?” (7: 124) El sumerio que se ha mantenido cabizbajo, con la mirada perdida en sus pensamientos y siempre apoyado en un bastón, acepta, pues su vida no vale nada en comparación a la de su amigo Teseo quien dejará una huella en su pueblo. Nippur no duda en entregar la vida para poder devolverle a Atenas su héroe. El hombre de Lagash reconoce la grandeza y la heroicidad de Teseo

²³ En el mito, Teseo y los otros jóvenes tributados suben a bordo de su nave para emprender la fuga previo desfondar varios navíos cretenses. Aún así, deben entablar una batalla naval en el puerto antes de huir definitivamente de la isla. (Graves, 2007: 114)

²⁴ “Su primer acto fue realizar el “sinecismo”, o sea, reunir en una sola ciudad a los habitantes, hasta entonces diseminados en el campo. Atenas fue la capital del Estado así constituido. La dotó de edificios políticos esenciales: el Pritaneo, la Bule, etc. Instituyó la fiesta de las Panateneas, símbolo de la unidad política del Ática. Acuñó moneda, dividió la sociedad en tres clases: nobles, artesanos y agricultores, e instauró, en sus líneas generales, el funcionamiento de la democracia tal como existía en la época clásica.” (Grimal, 1965: 508-509)

(recuerda el episodio del Minotauro), y decide velar por ella. Nippur no sólo tiene una participación decisiva en los episodios que consagran a Teseo como héroe ya sea ante Skyron como ante el Minotauro, sino que también se preocupa y se ocupa de que ese héroe permanezca y pueda seguir actualizándose con nuevas acciones heroicas que, en definitiva, beneficiarán a la sociedad en tanto el héroe restituye el orden social²⁵. Nippur se convierte, entonces, en el garante de la existencia y presencia de Teseo en Atenas, hecho que se acentuará más adelante con la “Saga de la búsqueda de Teseo”; y, por tanto, en el garante del orden social en Atenas.

El Viejo golpea dos piedritas y las chispas estallan en llamaradas. El pacto está sellado, el Viejo salvará a Teseo “pero en los años futuros caerá sobre él una desgracia espantosa” (7: 124) en clara referencia a la trágica muerte de su hijo Hipólito y los amoríos de su esposa Fedra narrados en “La furia de los dioses”²⁶. Ahora llega el momento del vaticinio del futuro de Nippur:

En cuanto a ti, las llamas me hablan de tu futuro. Veo una ciudad de blancas columnas y veo un trono. Veo carros de guerra y miles de gargantas que gritan tu nombre y el de tu amigo. Y veo una mujer que viene del Nilo... (7: 124)

Las palabras del Viejo constituyen la primera instancia de destinación después de que Nippur abandonara Lagash. En este séptimo episodio, las llamas, símbolo de la presencia sobrenatural, le dictan a Nippur su destino: guiar la reconquista de Lagash y convertirse en rey. Asimismo, se menciona la presencia de la princesa Nofretamón de Egipto, de quien Nippur se había enamorado en el segundo episodio.

Entre 1975 y 1976, se publican cuatro episodios que vuelven a poner en escena guiones de Wood pero con algunas modificaciones en los nombres a cargo de Jorge Morhain²⁷. Los cuatro episodios en cuestión son: “Astrea” (“Nofretamón”) y “El gigante y el anciano” (“El viejo”) con dibujos de Sergio Mulko; y “Los escudos y el mar” (“Las lanzas y la arena”) y “Primero el vuelo del pinzón” (“El mirlo voló primero”) con dibujos de Carlos Leopardi. Este hecho particular suscita un profundo interés no sólo alrededor del trabajo de distintos dibujantes sobre el mismo guion, sino también en relación a los efectos de sentido producto de esta reutilización de segmentos narrativos.

²⁵ Esto remite al móvil ético que caracteriza la acción del héroe y que señalamos en la Introducción.

²⁶ Para un análisis de este episodio en relación al mito griego, ver ““La furia de los dioses”: verdad y mito en la historia de Fedra, Hipólito y Teseo.” de Hernán Martignone.

²⁷ La reutilización de guiones fue una decisión editorial impulsada por las demoras en los envíos de guiones de Wood que viajaba constantemente. Esta opción surgió para evitar problemas con los guionistas que se quejaban de trabajar como “Ghost Writer”, es decir, escribir algo que aparecerá con la firma de un guionista reconocido. Al respecto, Jorge Morhain señala que Antonio Presa le propuso tomar episodios ya publicados y cambiarles unas pocas cosas para que parezcan otros. (Grupo de Facebook *Revista El Tony, Intervalo y D'artagnan*)

“El gigante y el anciano” vuelve a contar la historia narrada en el “El viejo”. Ahora es Filipo II de Macedonia, padre de Alejandro Magno, quien organiza la cacería y es picado, en esta ocasión, por un áspid. Nippur y Arthos²⁸ van en busca del Anciano quien le hace la misma proposición al hombre de Lagash: “¿Serías capaz de ofrecer tu vida a cambio de la de Filipo?” (147: 73) Nippur recuerda al joven y valiente Filipo junto a su pequeño hijo Alejandro y no duda en aceptar (*Figs. 9 y 10*). De nuevo nos encontramos ante un Nippur que garantiza la vida de un gran héroe velando también por su descendencia y el orden social de una ciudad que alcanzará dimensiones de imperio, tal como señala el Anciano: “Salvaré a Filipo, pero en los años futuros, él o su descendencia cambiarán el mundo de tal manera, que, si llegaras a saberlo, creerías hallarte ya en la morada de los dioses”²⁹ (147: 74).

En ambos episodios, el Viejo/Anciano sella el pacto y se dirige a la ciudad para la curación. En el camino, es interceptado por un familiar del rey que ansía su muerte para obtener el trono. Se trata de Talimíades, primo de Teseo, y de Hermodio, último hermano de Filipo. Cada personaje es descrito en su episodio correspondiente como “un joven iracundo y propenso a los ataques de furia, pero un excelente cazador y mejor jinete.” (7: 117 y 147: 68) El Viejo/Anciano se ve obligado a matar a los conspiradores con un dardo escondido en su flauta. Las muertes de Talimíades y Hermodio que quisieron evitar la llegada del Viejo/Anciano, son un anticipo de la restauración del orden que se alcanzará con la curación de los reyes, Teseo y Filipo, y refuerzan la figura de un Nippur que no sólo devuelve la vida sino también el trono a estos reyes que tienen un enorme legado por adelante.

La repetición de episodios con nuevos dibujantes y alteraciones en los guiones, fruto de una decisión editorial ante una situación inmediata, permite, hacia el interior del texto, la actualización del heroísmo de Nippur como garante de la existencia y la presencia de distintos héroes y reyes. En “Astrea”, descubre una intriga en contra del rey Anikos de Caria. En “Los escudos y el mar”, repite la hazaña de salvar a una

²⁸ Arthos, a quien Nippur conociera en “Los reyes sin corona”, ocupa el lugar de Ur-El en estos cuatro episodios reutilizados. Nippur lo describe como un “hombretón”, de “rostro humorístico” y “grandes brazos de luchador”. Arthos es un soldado a sueldo en tiempos de guerra que ha optado por el descanso de la vida libre y errante, condición que comparte con Nippur: “Me gustó aquel indolente guerrero, feliz sobre su hoguera y su futuro incierto. Era casi como haberme encontrado con mi propia imagen reflejada en una superficie de agua.” (134: 133) Habría que profundizar sobre esta situación en la que dos hombres que se autodefinen como libres en tanto no se insertan dentro de un orden social en particular (son “reyes sin corona”, dueños de sus vidas), luchan y persisten en devolver personajes como Filipo a su lugar de rey.

²⁹ El vaticinio del Anciano refiere claramente a la acción de Filipo II y, particularmente, de su hijo Alejandro en la consolidación del imperio macedónico y su avance sobre Persia y Egipto. Las hazañas y conquistas de Alejandro III de Macedonia, más conocido como Alejandro Magno, han contribuido a forjarlo como un mito de carácter casi divino. Alejandro es considerado el más heroico de los grandes conquistadores y muchas veces se lo compara con el mismo Aquiles. Alejandro Magno reinó en el período helenístico (323-30 a.C.) durante trece años y es considerado uno de los mayores íconos culturales de la Antigüedad. Vemos cómo se actualiza nuevamente el mitema del ‘encuentro’ en este episodio con un Nippur que vela por la integridad de dos grandes personajes históricos como son Filipo II y Alejandro Magno.

pequeña princesa de manos de los piratas, en este caso, se trata de Casandra, hija del rey Andriaco de la Alta Macedonia. Y en “Primero el vuelo del pinzón”, defiende y ayuda a Eutorpes, cortesano del rey Filipo II de Macedonia. La repetición de episodios se convierte, entonces, en una operación de reescritura del mito heroico del mismo Nippur cuyas hazañas, al igual que las de otros héroes, se van narrando con modificaciones de acuerdo a los distintos momentos de enunciación. Así, en “El gigante y el anciano”, las llamas vuelven a vaticinar el futuro de Nippur:

En cuanto a ti, las llamas me hablan de tu futuro. Veo una ciudad de blancas columnas y veo un trono. Veo carros de guerra y miles de gargantas que gritan tu nombre y el de tu amigo. Y veo una mujer con cabellos de fuego... (147: 74)

Nippur sigue siendo el héroe destinado a liderar la reconquista de Lagash y obtener el trono. La diferencia está en que la mujer que ocupa el centro de su vida ya no es la princesa Nofretamón, fallecida tras la epidemia en Egipto, sino la amazona Karien, “la belleza roja” que será la madre de Hiras, el hijo de Nippur. La repetición de estos episodios insiste en la idea de Nippur como garante del orden social y de la presencia de grandes figuras heroicas.

2.4. Nippur narra: Hipólita y la guerra de las Amazonas.

Hipólita es la reina amazona, hija de Ares, el dios de la guerra, y de Otrera, la primera de las reinas y fundadora de la nación amazónica³⁰. Portadora del cinturón de oro de su padre, Hipólita se ve involucrada en el noveno trabajo de Heracles quien debe ir en busca de este objeto a pedido de la princesa Admete, hija de Euristeo. Según algunas fuentes, Teseo de Atenas acompaña a su primo Heracles en esta expedición y recibe como botín a la reina Antíope, hermana de Hipólita, Melanipa y Pentesilea. Otros afirman que Teseo visitó el país de las Amazonas tiempo después junto con su amigo Pirítoo³¹, el lapita, y sus camaradas; y rapta a una Antíope que no había ofrecido violencia ante los guerreros y había subido a la nave con obsequios de bienvenida. Este evento desata la furia de las Amazonas que pactan una alianza con los escitas y atacan Atenas lideradas por Oritía, hermana de Antíope, a quien muchos confunden con Hipólita. Luego de cuatro meses de ardua lucha, se pacta un armisticio y las Amazonas

³⁰ Existen distintas tradiciones al respecto: “Las Amazonas eran hijas de Ares, fruto de sus amores con la náyade Harmonía, nacidas en las cañadas de Acmonia en Frigia; pero hay quien dice que su madre fue Afrodita, u Otrere, hija de Ares.” (Graves, 2007: 190)

³¹ Sobre la amistad de Teseo con el héroe lapita, ver Grimal, 1965: 509-510.

quedan expulsadas del Ática. En muchas versiones, Teseo se casa con Antíope o con Hipólita, y tiene un hijo llamado Hipólito³². (Graves, 2007: 118-120)

En 1973, se publican en el comic-book NIPPUR DE LAGASH dos episodios que retoman este mito: “Hipólita” y “La Doncella”. Nippur narra la historia de Hipólita a pedido del señor del palacio y en el contexto del banquete. Este relato se remonta a épocas pasadas cuando Nippur y Ur-El compartían aventuras con Teseo, el reciente rey de Atenas.

En “Hipólita”, los amigos han embarcado en busca de aventuras. Nippur, Ur-El, Teseo y Pirítoos derrotan a unos piratas y descubren entre el botín, un escudo con el dibujo de una mujer guerrera: una amazona. Movidos por la curiosidad de conocer la leyenda de estas mujeres, deciden ir en su busca. Allí, divisan a Hipólita, la reina de las amazonas, mujer y guerrera, de quien Teseo se enamora. Hipólita también ha tenido visiones al respecto y después de una lucha diplomática entre ambos, ella acepta abandonar a su pueblo para ir con Teseo a Atenas³³.

En “La Doncella”, se desata la guerra de las amazonas. Las Doncellas de la Luna quieren vengar la traición de Hipólita que se ha unido a un hombre y ha tenido un hijo con él, Hipólito. Las amazonas se unen a los bárbaros del norte y avanzan sobre Atenas. Hipólita pelea a la par de Teseo, Nippur, Pirítoos y Ur-El (*Fig. 11*); y muere alcanzada por una flecha de sus amazonas. El relato de Nippur se convierte hacia el final en un homenaje a la reina guerrera que luchó por Atenas.

Nippur narra este período de su vida junto a sus compañeros y amigos con cierto tono nostálgico: “Éramos jóvenes y felices y nos emborrachábamos con el sol y el mar, y nos quemábamos con sal, con yodo, y nuestras carcajadas eran como pájaros de bronce volando en el viento.” (84: 7) Esta situación se reitera en la lucha contra las amazonas: “Y por sobre el fragor de la batalla reíamos a carcajadas. La muerte no existe

³² Según algunas fuentes, Antíope sobrevive a la batalla contra Atenas y se casa con Teseo quien luego la abandona para casarse con la princesa Fedra, tal como había pactado con el rey cretense Deucalión. Otros dicen que Antíope o Hipólita muere al dar a luz a Hipólito. En la primera versión, la celosa Antíope o Hipólita irrumpe en la boda con sus Amazonas pero es asesinada por los hombres de Teseo o por la amazona Penthesilea. (Graves, 2007: 117-118) Otra versión presenta el ataque de las amazonas como un intento de rescatar a Antíope que permanecía fiel junto a Teseo, combatía contra sus hermanas y caía en la batalla. Sólo después de su muerte, Teseo se casaba con Fedra. Por último, una tradición oscura sostiene que, al comenzar la guerra, Teseo inmola a Antíope y la ofrece a Fobo, divinidad del Miedo, siguiendo las órdenes de un oráculo. (Grimal, 1965: 509)

³³ Más cercano a la versión del mito en que Teseo llega a las tierras de las amazonas junto a Pirítoos y tiempo después del episodio de Heracles, esta Hipólita de la historieta combina distintas versiones ofreciendo cierta resistencia primero (al luchar uno a uno contra Teseo) y luego decide irse con Teseo por voluntad propia. Cabe aclarar que Hipólita reconoce una destinación divina al respecto, justificación necesaria para abandonar a sus súbditas y renegar de su religión para irse con un hombre. El tópico del tratamiento de la mujer en la historieta adeuda un estudio más profundo.

El relato de Nippur insiste en la grandeza de Hipólita y la equipara a una figura divina. “Su cabello de plata se escapaba por debajo de la banda de cuero que ceñía sus sienes y su silueta erguida y orgullosa parecía esculpida en oro. No era un ser humano. Era una diosa relampagueando bajo el sol.” (84: 10) Más adelante, vuelve a insistir en su aspecto divino: “Era ella. Supe que era la reina por su guardia armada, por sus collares de oro, pero más que nada por el trazo bravío de su boca. Era una diosa, era la luna, era una visión que se escapaba de nuestras mentes.” (84: 13)

cuando se tienen veinte años y la sangre ardiente.” (85: 13) El relato de Nippur insiste en construir un pasado como cúmulo de valores positivos que se desprenden de una juventud ligada a la libertad y la felicidad; de ahí que decida narrar la historia en días separados para poder disfrutar del recuerdo (*Fig. 12*).

Los dibujos de Ricardo Villagrán enfatizan esta idea de un pasado de juventud donde los personajes eran libres y felices (*Figs. 11 y 12*). Nippur, Ur-El, Teseo y Pirítoos lucen rostros jóvenes sin arrugas ni cicatrices y cuerpos esbeltos y ágiles que no se cansan de entrenar, salir de cacería o emprender alguna expedición. Si bien estos rostros juveniles distan mucho de los rasgos maduros que presentan Nippur y Teseo en “Las lanzas y la arena” y “Minotauro” y que responden a la misma época de los sucesos en torno a Hipólita, apuntan a remarcar un pasado lejano de juventud y un presente de madurez y experiencia.

El tópico del envejecimiento que señalamos en el apartado **1.2.** cuando Nippur debe abandonar Lagash, vuelve a aparecer fuertemente en estos dos episodios³⁴. El abandono de la juventud que habíamos señalado como un paso al período de iniciación, se retoma nuevamente a partir de la distancia entre la diégesis y la metadiégesis en donde el Nippur narrador se presenta como un hombre experimentado que ya ha transitado gran parte de su período de iniciación.

El relato de la historia de Hipólita vuelve sobre estos primeros tramos del trayecto heroico de Nippur y recupera, seis años después de la publicación de los primeros episodios, la vinculación del sumerio con el héroe mítico Teseo y otros personajes mitológicos como Pirítoos e Hipólita. A partir de la reescritura del mito, Nippur se vuelve a presentar como testigo y protagonista de hazañas pasadas junto a los héroes clásicos griegos, experiencias que lo configuran como un héroe maduro³⁵. El relato de Nippur poeta da paso al Nippur guerrero que deberá enfrentar nuevos obstáculos en “La saga de la búsqueda de Teseo”.

2.5. Nippur y Heracles en “La Saga de la búsqueda de Teseo”.

Durante los primeros años de la década del ‘70, los episodios de Nippur se publican paralelamente en dos revistas: en el comic-book NIPPUR DE LAGASH con sus ediciones a todo color aparecen los episodios dibujados por Ricardo Villagrán mientras en D’ARTAGNAN se publican en blanco y negro aquellos dibujados por

³⁴ El tema del pasado de juventud y el tono nostálgico es recurrente en la serie, sobre todo y tal como señalamos en otras ocasiones, en tanto Nippur siempre recuerda a Lagash como el espacio de juventud y felicidad.

³⁵ Estos episodios con flashbacks suceden inmediatamente después a la guerra de los egipcios contra los hititas en la que Nippur es una figura central para alcanzar la victoria.

Sergio Mulko. Esta publicación en simultáneo mantiene una continuidad entre los episodios permitiendo, en una operación posterior, agrupar algunos de ellos bajo el título de “La saga de la búsqueda de Teseo”³⁶.

Teseo ha desaparecido. Han pasado dos cosechas desde que zarpara con un destino desconocido para los habitantes del Ática, dejando el gobierno de la ciudad en manos del consejo. Ante la prolongada ausencia del rey, Menesteo quiere ocupar el trono alegando que Akamas, hijo de Teseo y de la princesa cretense Fedra, no es un heleno puro sino un extranjero y, por tanto, no puede ser rey. “La guerra civil devora a Atenas y la debilita. Eso comienza a envalentonar a nuestros enemigos y hemos sufrido ya varias invasiones de los bárbaros. Hay una sola solución.” (98: 62) Esta solución es encontrar a Teseo y solo hay una persona capaz de realizar tal empresa: Nippur.

En “Los mensajeros de Atenas”, los enviados de Akamas recorren la Hélade, sumeria y las tierras del antiguo Egipto visitando cortes e interrogando caminantes para conocer el paradero de Nippur de Lagash. El uso de un Narrador IV insiste en la intensidad de la búsqueda y la urgencia de los mensajeros atenienses por encontrar a Nippur, a quien llegan a llamar “príncipe de Lagash”, título que parece haber sido asignado por la gente que conoce sus hazañas y su fidelidad a su ciudad (*Fig. 13*). El uso de este narrador extraheterodiegético permite relatar en tono épico la búsqueda del gran Nippur, el único que (nuevamente) puede devolver el orden social a Atenas restituyendo a su rey.

El Narrador IV insiste en el aspecto físico de Nippur y exalta aquellos rasgos que lo configuran como un hombre sobresaliente. “Llegó con las primeras sombras rojas del crepúsculo, caminando con la languidez clásica de aquellos que se sienten cómodos en sus cuerpos. **Más alto que todos, ancho y formidable como un carro de guerra.**” (98: 61 Énfasis nuestro)³⁷ La descripción de Nippur acentúa la grandeza de la empresa que se le encomienda y su capacidad para llevarla a cabo con éxito. El sumerio acepta la misión y despide a los enviados con un nuevo mensaje: “Nippur necesita amigos. Nippur necesita brazos para una aventura. Nippur llama a sus amigos.” (98: 63)

³⁶ Seguimos la segmentación de episodios propuesta por Ariel Ávilez en su Blog *Blancas Murallas*. “La saga de la búsqueda de Teseo” comprende los siguientes episodios: “Los mensajeros de Atenas” y “Los que fueron a Atenas”, dibujados por Mulko y publicados en D’ARTAGNAN; “Los centauros” y “La sirena”, dibujados por Villagrán y publicados en NIPPUR DE LAGASH; y “Pylonor”, “Teseo” y “Menesteo o el amor por Atenas”, también dibujados por Mulko y publicados en D’ARTAGNAN. La percepción de estos episodios como una saga lleva a reeditarlos en formato libro en el año 2004 bajo el sello de Doedytores y con Ariel Ávilez a cargo de la selección y la introducción. Se trata de una colección de tres libros: *Adiós a Tebas, Hipólita y Teseo y La Búsqueda de Teseo*.

³⁷ Este tipo de descripciones se reiteran: “El hombre de Lagash sonrió y cruzó sus poderosos brazos sobre el pecho. El movimiento agitó los enormes nudos de músculos de su tórax y sus hombros.” (98: 61) Y más adelante: “Nippur avanza hacia Atenas, solitario, sombrío, meditativo. El hombre de Lagash tiene algo de montaña en su majestad y algo de hoguera en su pasión...” (98: 64)

Nippur llega a Atenas y, con él, Ur-El, Pirítoos, Hattusil y Karien³⁸ en respuesta a su llamado. En “Los que fueron a Atenas” se presenta a estos personajes como figuras de renombre, que gozan de gran reconocimiento por sus hazañas. Asimismo, se vuelve a insistir en el envejecimiento de Nippur como signo de su experiencia frente a la juventud e inexperiencia de Menesteo³⁹.

Atenas es, entonces, el punto de encuentro de cinco héroes consagrados, “los indestructibles” (Fig. F), que brindan en honor a Teseo, el héroe desaparecido que ha motivado la reunión. El banquete en donde prima la amistad⁴⁰ entre estas grandes figuras, no pasa desapercibido entre los atenienses ni es un acontecimiento menor a ojos de los dioses que están expectantes al desarrollo de la misión.



Fig. F: Los héroes brindan por Teseo (99: 73)

Nippur, Ur-El, Karien, Pirítoos y Hattusil inician la búsqueda de Teseo. Primero, se enfrentan a los centauros, hombres primitivos con armas de piedra que montan a caballo⁴¹. Luego, tienen un encuentro con la sirena, una mujer que canta en una isla para atraer a los marinos que se estrellan contra las rocas; episodio que establece un claro diálogo con la historia de Odiseo⁴². Y finalmente, se dirigen a la región de las montañas de fuego donde, según dicen, se encuentra la entrada al Hades, el mundo de los muertos, allí donde parece que se ha dirigido Teseo.

³⁸ Hattusil es el jorobado hitita a quien Nippur conoció en “Hattusil” (1972) y con quien entabló una profunda amistad que llevará al sumerio a dejar a su hijo Hiras en manos de Hattusil y su esposa Inim para que lo críen y eduquen junto con sus propios hijos. Hattusil es conocido por sus brazos poderosos y su destreza con la espada que lo convierte en un guerrero temible.

³⁹ “Menesteo sintió odio. De pronto sintió su juventud y su belleza como una burda caricatura frente a aquella silueta formidable que lo observaba. Sintió el peso tremendo del gigante, de su gloria, de su aureola... Se sintió pequeño y rabioso...” (99: 66)

⁴⁰ Villegas señala que la ‘amistad’ es uno de los motivos que se presentan durante el período de iniciación (1978: 125).

⁴¹ En “Los centauros”, los conceptos helenos de civilización y barbarie se presentan nuevamente en un primer plano. Los centauros, lejos de ser seres mitológicos, son bárbaros, hombres casi monstruosos cuyas figuras no se pueden distinguir de la del caballo que montan. Sin embargo, estos hombres han capturado a uno de los atenienses que acompañaba a Teseo para que les enseñe el secreto del bronce y, así, poder salir de su atraso. Cuando Nippur quiere liberar al ateniense, éste se niega y pide volver con los centauros pues allí tiene una familia y es reconocido por enseñar el arte de la forja; hecho que cuestiona la polaridad civilización-barbarie. El mito griego sostiene que Teseo participa junto a Pirítoos en el combate contra los centauros (Grimal: 1965: 509 y Graves, 2007: 122-124), hecho que puede haber motivado este episodio en la historietita.

⁴² Odiseo narra ante la corte de Alcínoo el encuentro con las Sirenas, seres cuya maldad había sido advertida por Circe antes de que el hombre de Ítaca abandonara su isla: “Quien incauto se les llega y escucha su voz, nunca más de regreso el país de sus padres verá ni a la esposa querida ni a los tiernos hijuelos que en torno le alegren el alma.” (vv. 40-43. Canto XII) Como ya señalamos, a diferencia de Odiseo, Nippur enfrenta este obstáculo acompañado por héroes de su altura, particularmente, de Hattusil, junto a quien cuestiona el misterio de la Sirena como algo sobrenatural, similar a la desconfianza ante el sumo sacerdote Minotauro, y ponen en descubierto una organización de hombres y mujeres que matan marinos (“La Sirena”).

“Guerrero, ¿tanto significa ese hombre para ti que te arriesgas a entrar en el mundo del horror?” (103: 9) Los hombres que custodian las montañas reiteran a Nippur la pregunta que una vez le hiciera el Viejo/Anciano. El hombre de Lagash está dispuesto a arriesgarse a entrar en las cavernas donde habita el monstruo para rescatar a Teseo y devolverlo a Atenas.

En este punto, “La saga de la búsqueda de Teseo” se vincula con los doce trabajos de Heracles. El último de los trabajos que Euristeo le asigna a Heracles es capturar al perro de Hades, el can Cerbero. Para ello, Heracles desciende al Tártaro guiado por Atenea y Hermes, sortea obstáculos y libera algunos prisioneros para luego completar la misión. Entre los prisioneros, Heracles encuentra a sus amigos Teseo y Pirítoos que habían sido pegados a la Silla del Olvido. Heracles logra liberar a Teseo pero tiene que dejar atrás a Pirítoos. (Graves, 2007: 201-203)⁴³

En la historieta, Nippur se acerca a la entrada de la caverna (las puertas del Hades) con la única misión de rescatar a Teseo. Allí, los cinco héroes descubren que han seguido una pista falsa pues el hombre que lleva la armadura de Teseo es un campesino idiota que ha sido designado para alimentar el monstruo. Los héroes deben enfrentarse a este monstruo para salir: un cocodrilo enorme, equivalente al can Cerbero del mito. Pirítoos muere en la lucha y aunque sus compañeros retiran su cuerpo, su muerte en la caverna indica, en relación al mito, su permanencia en este inframundo.⁴⁴

Nippur queda, entonces, vinculado a Heracles, el héroe por antonomasia: “si el héroe en general puede ser ‘prototípico’ para el hombre, Heracles –estaría tentado a decir- es el prototipo del héroe mismo”. (A. Brelich en Bauzá, 2007: 44)⁴⁵ “La saga de

⁴³ La vinculación de “La saga de la búsqueda de Teseo” con el doceavo trabajo de Heracles ha sido señalada por Rubén Ribeiro en “Saga de la búsqueda de Teseo (Noviembre de 1973 a Marzo de 1974)”, publicado en el Blog *El sumerio errante* antes de su cierre y cedido por el autor para el presente trabajo.

Otras fuentes señalan que la captura del can Cerbero no sería el doceavo sino el onceavo trabajo de Heracles. (Bauzá, 2007: 74-75) Según el mito, Teseo y Pirítoos habían decidido casarse solo con hijas de Zeus puesto que ellos también eran hijos de dioses ilustres: Teseo era hijo de Poseidón y Pirítoos de Zeus. Así, raptan a la joven Helena y el azar decide que Teseo se quedará con ella. Como todavía no es núbil, Teseo deja a Helena junto a su madre Etra y se dirige con Pirítoos en busca de Perséfone, esposa de Hades. En el Tártaro, Hades simula hospitalidad y los invita a un banquete. Les ofrece un diván donde Teseo y Pirítoos se sientan y quedan clavados pues se trata de la Silla del Olvido que se convierte en su propia carne de modo que no puedan levantarse sin mutilar sus cuerpos. Cuando Heracles desciende en busca del can Cerbero cuatro años después, los reconoce y quiere liberarlos pero solo Teseo es autorizado por los dioses a volver a la tierra.

Mientras tanto, Cástor y Pólux, hermanos de Helena, reúnen un ejército de laconios y arcadios para marchar sobre Atenas y exigir la liberación de su hermana. Los Dioscuros empezaron a devastar el país hasta que los habitantes de Decelia, que desaprobaban la conducta de Teseo, les revelaron el paradero de Helena. Otras fuentes dicen que fue un tal Academo el que reveló el secreto. Los Dioscuros recuperan a su hermana y, para molestar a Teseo, designan como rey de Atenas a Menesteo, biznieto de Erecteo, quien inmediatamente agrupa a su alrededor a todos los nobles descontentos e irritados por las reformas de Teseo. (Grimal, 1965: 509-510 y Graves, 2007: 124-128)

⁴⁴ Existe un final alternativo en un fragmento de “El día de los escorpiones” donde se relata el encuentro de Teseo sin la parte del ingreso a la caverna, la pelea con el monstruo y la muerte de Pirítoos. Algunos señalan que se trataría de un adelanto ya que los episodios se publicaban en distintas revistas.

⁴⁵ Para un mayor desarrollo de la figura de Heracles, ver capítulo III “Heracles y el arquetipo heroico” de *El mito del héroe* de Bauzá.

Por otra parte, se podría plantear que la vinculación de Nippur con Heracles ya se había insinuado en el episodio con las Amazonas en relación al noveno trabajo de Heracles: robar el cinturón de Hipólita.

la búsqueda de Teseo” se plantea como una reescritura del doceavo trabajo de Heracles. Así lo anuncian los primeros episodios que resaltan la grandeza de Nippur como héroe maduro al tiempo que enfatizan la magnitud de la empresa que se le propone y que solo él puede resolver. Si bien Nippur se enfrenta a este “doceavo trabajo” ya habiendo superado numerosas pruebas con anterioridad y acompañado de sus amigos, también reconocidos por sus hazañas; este episodio representa un evento fundamental en su iniciación como héroe en tanto involucra un descenso al Hades.

Siguiendo a Villegas, el ‘descenso a los infiernos’ es un mitema que se presenta durante el período de iniciación y que indica la marginación de la vida, la permanencia en la oscuridad y luego la salida y vuelta al mundo. “El sumergirse en las entrañas oscuras –en sus variadas formas- no es sino una manifestación del anhelo de volver a nacer, lo que es característico de los ritos de iniciación.” (1978: 117) Villegas vincula este mitema con otro: el ‘morir-renacer’ que implica el abandono y la incorporación, base de los ritos iniciáticos. (1978: 122-124)

“La saga de la búsqueda de Teseo” recupera el mitema del ‘descenso a los infiernos’ a partir de las figuras de Teseo y Heracles. El héroe Ático transita su propio ‘descenso a los infiernos’, un proceso de iniciación que le permitirá volver a ser el rey que su ciudad necesita. Tras dejar Atenas, el barco naufraga, Teseo pierde a sus hombres y llega caminando a un valle donde sobrevive pescando y cazando. Con el tiempo, levanta una choza y planta una semilla que germina. “Yo, que sólo he hecho germinar tragedias y guerra, de pronto me sentí en paz. Regalé mis armas a un idiota y decidí olvidar todo.” (103: 14) Teseo ha decidido abandonar su mundo y permanecer en la marginalidad y el anonimato de un labrador para ganar en paz mientras que en Atenas reinan el desorden y los enfrentamientos civiles por su prolongada ausencia. Nippur le recuerda su lugar como rey y lo obliga a reincorporarse al mundo (*Fig. 14*) completando, así, el proceso iniciático de Teseo.

Nippur rescata a Teseo de su propio Tártaro al tiempo que transita, a partir de la figura de Heracles, la experiencia arquetípica de la iniciación implicada en el paso por el inframundo.

El referido viaje al mundo *post mortem*, tras el que Heracles alcanza una suerte de plenitud, implica por un lado una *katábasis* ‘descenso’ iniciática y, por el otro, una *anábasis* ‘ascenso’ revelatoria; por lo demás, corresponde destacar que ese viaje –y las diversas peripecias todas ellas extraordinarias que en él suceden- muestran un aspecto significativo del mito de Heracles: la lucha del héroe por trascender su aspecto humano y, de ese modo, tener acceso a la inmortalidad. (Bauzá, 2007: 75)

Así como el paso de Heracles por el inframundo implica un ‘descenso’ y un ‘ascenso’ que lo revela como héroe paradigmático, hecho que culmina con su apoteosis, es decir, el ingreso al mundo de los dioses inmortales; Nippur también experimenta su ‘descenso’ iniciático y su ‘ascenso’ revelatorio⁴⁶ en tanto se manifiesta, una vez más, como héroe garante de la existencia de otros héroes y del orden social, y asume la connotación heroica de ser un nuevo Heracles. Así, Nippur queda investido de la heroicidad arquetípica que se le atribuye a Heracles pero se distancia del héroe griego en el afán de obtener la inmortalidad: lejos de querer trascender su condición de hombre, Nippur se muestra cada vez más humano, con preocupaciones humanas como la de encontrar a su amigo y vencerlo para que vuelva a ser rey. El tópico de la inmortalidad que se empieza a delinear en estos episodios pero que irá adquiriendo fuerza hacia el final de la saga, no se plantea como una no-muerte ni como un paso a una vida divina sino como una perduración del nombre de Nippur a través del recuerdo y, particularmente, como una prolongación de su vida a partir de su hijo Hiras.

Así, cuando Hiras le pregunta a Nippur si teme a la muerte, él le contesta: “¿Cómo temer lo que no se conoce? ¿Y cómo no temer algo que es tan final? Simplemente no pienso en ello. Además ya tengo un regusto a inmortalidad, algo de mí que sobrevivirá a mi muerte.” (353: 96) Nippur se está refiriendo a su hijo Hiras como su regusto a inmortalidad, un tipo de inmortalidad que lo aproxima aún más a lo humano⁴⁷ y, por tanto, insiste en su condición de héroe moderno ya señalada.

Tal como señalamos en el primer capítulo, el programa narrativo básico de la aventura heroica de Nippur se plantea en torno a Lagash como objeto de deseo, es decir,

⁴⁶ Este descenso al inframundo queda enfatizado por el episodio “La Sirena” que permite vincular a Nippur nuevamente con Odiseo y su descenso a los infiernos donde se encuentra con personajes conocidos y adquiere nuevos conocimientos (Canto XI). Existen otros episodios en donde reaparece la cuestión del ‘descenso a los infiernos’ como “La ciudad”, “La madre” y “El infierno y el paraíso”.

Por otra parte, la experiencia del ‘morir-renacer’ se presenta específicamente en “La saga del ojo de Nippur” que aludiremos brevemente en el apartado 3.4 pero cuyo estudio no abordaremos por razones de espacio. “La saga del ojo de Nippur” se publica entre julio y agosto de 1978 en las revistas D’ARTAGNAN y D’ARTAGNAN SUPER ALBUM. Se trata de cuatro episodios, “Laris, sobre el espejo del desierto”, “El maravilloso monstruo”, “Los cazadores y el miedo” y “La última galería”; en donde se narra el polémico suceso de la pérdida del ojo izquierdo de Nippur quien cae en un delirio de fiebre y depresión, y, guiado por el pequeño Mohar que oficia de lazarillo, debe superar su miedo y enfrentarse a algunos enemigos para, así, volver a los caminos como el héroe que todos conocen y que todavía debe recuperar Lagash. Von Sprecher ubica estos episodios en el cuarto ciclo denominado “Degradación y miedo”. (“Aproximación a Nippur de Lagash. 1967-1980”)

Villegas vincula el mitema del ‘descenso a los infiernos’ y, con él, el ‘morir-renacer’, con la cuestión del ‘vientre de la ballena’ propuesta por Campbell que remite a “la idea de que el paso por el umbral mágico es un tránsito a una esfera de renacimiento”, “el héroe va hacia adentro, para renacer”. (Campbell, 1972: 57)

⁴⁷ Esto mismo se plantea en “Los monumentos de gloria” cuando Karien que lleva al pequeño Hiras en brazos le dice a Nippur que él no necesita de monolitos con inscripciones para perpetuarse porque para eso está su hijo.

Habría que profundizar también en el concepto de muerte que emana de la respuesta de Nippur a su hijo y que se plantea como parte de la condición humana. En “El hombre que no tenía muerte”, por ejemplo, se narra la tragedia de un hombre al que se le ha negado la muerte y le suplica a Nippur que lo mate; y en “El ladrón que hirió con miedo”, se habla de la muerte como igualadora de todos los hombres: “La muerte será una corona de polvo y huesos que nos igualará a todos.” (48: 253)

Por otra parte, “La saga de la búsqueda de Teseo” no involucra un descenso al mundo de los muertos en el sentido literal sino a partir de la vinculación con el mito griego y los mitemas del período de iniciación del héroe. De esta manera, estos episodios quedan despojados del evento sobrenatural que implica bajar al mundo de los muertos estando vivo. Este detalle enfatiza la figura de Nippur como héroe humano aunque en otros episodios tenga contacto con situaciones y seres extraordinarios.

Nippur desea recuperar Lagash y restituir el orden alterado por Lugal-Zagizi (entrar en conjunción con Lagash). Sin embargo, adquiere una nueva dimensión que subyace y trasciende a este programa narrativo en tanto permanece aún después de reconquistada Lagash: la actitud de Nippur de querer restituir el orden (entendido como orden social con los valores que ello implica como justicia, equidad, etc.) frente al caos. Así, el programa narrativo básico se redefine en torno al orden social como objeto de deseo y se manifiesta, por ejemplo, en el afán de Nippur por restituir y mantener el orden en Atenas velando por la figura de Teseo, rey y garante de ese orden.

La vinculación explícita de Nippur con el gran héroe Heracles que se introduce ya avanzada la publicación, en 1973, vuelve sobre los episodios anteriores, particularmente, sobre aquellos que retoman los mitos griegos, para reforzar la figura de Nippur como el sujeto de acción por excelencia. Así, Nippur se presenta como un Heracles que acompaña a su primo menor Teseo en sus trabajos de iniciación (Skyron y los piratas), lo ayuda a vencer al Minotauro, le cuida permanentemente la espalda y lo rescata del mundo de los muertos, ocupando Teseo el lugar del ayudante y, en ocasiones, el de objeto que hay que restituir. A diferencia del mito de Teseo donde Heracles adquiere protagonismo recién en el episodio del Tártaro; en la reescritura de la historieta, Nippur-Heracles mantiene siempre un lugar central con una participación decisiva que culmina en su revelación como héroe arquetípico en “La saga de la búsqueda de Teseo”.

3. Ecos y hechos de Nippur en Egipto.

“Egipto. La palabra arrancó un acorde en mi alma. Volví a ver, esfumados en la luz crepuscular, unos ojos negros y una larga cabellera.” (47: 248) Nippur está en la corte de Al-azram donde ha vuelto a participar de la vida ciudadana luego de tantos años de soledad¹. De repente, recuerda a Egipto y también recuerda a Nofretamón, la bella princesa de quien se enamorara durante su primer paso por Tebas. Ahora, diez años después, Nofretamón ocupa el trono y debe lidiar sola con las intrigas en la corte tebana y con el avance de los hititas sobre Egipto.

Después de su breve paso por Egipto apenas abandonar Lagash (segundo episodio, “Nofretamón”), Nippur decide regresar a la tierra de los faraones luego de un largo período de vida errante y solitaria. En este tiempo, la fama de Nippur se ha extendido por este mundo antiguo y en Egipto se espera su llegada con gran ansiedad para poner fin a los conflictos. Nippur se vuelve una figura imprescindible para Egipto, y Egipto, una instancia clave en el desarrollo heroico de Nippur quien demuestra sus destrezas como guerrero y estratega dirigiendo el ejército egipcio contra los hititas primero, y luego, contra Raphat y los hicsos.

3.1. Voces que anuncian la llegada de Nippur.

“Nippur cabalga hacia Tebas” y “El sumerio ha llegado” son los dos episodios que narran la llegada de Nippur a Tebas. Egipto está a la espera del regreso del hombre de Lagash. El pueblo todavía recuerda al sumerio que una vez los visitara y sobre el que ahora se narran tan grandes hazañas. El cambio de narrador en estos episodios es una estrategia que permite presentar a Nippur como el héroe que regresa.

En “Nippur cabalga hacia Tebas”, un grupo de pastores reunidos junto al fuego beben vino luego de una buena comida y cuentan historias para entretenerse durante una noche de frío. Un pastor de “palabra ágil” canta alabanzas al fuego que los reúne, al vino y a la amistad, y luego comienza a narrar una historia:

Hay un hombre en tierras de Sumeria de quien mucho se habla. Se elogia su estatura, su risa de bronce y sus manos poderosas. Claro... cantan a sus manos aquellos que nunca sintieron su peso encima, pues Nippur tiene una mano pesada y un humor fácil de irritar. (54: 7)

El Narrador III recurre a la loa para presentar a Nippur: hombre afamado por ese entonces y de quien nuevamente se reconocen sus rasgos sobresalientes (estatura, manos poderosas) que infunden admiración y respeto así como temor en quienes puedan

¹ En “La mala pasión”, Nippur vuelve a formar parte del mundo civilizado antes de volver a Egipto. Ver 1., nota 22.

interponerse en su camino como enemigos. El pastor narra cómo Nippur se dirige a Tebas ante los rumores de una posible guerra y, en el camino, tiene un altercado con un grupo de hititas que, cansados del pacto de paz con la reina egipcia, están a la espera de un motivo para iniciar el conflicto bélico. El altercado con Nippur se convierte en la excusa perfecta y así lo declara el joven Akhenamón, príncipe de Egipto:

Estos muertos hititas traerán la guerra. Tú nos traes la guerra, Nippur. Eres como el sonido de un cuerno de combate. Eres como la tormenta que llega. Debo partir a Tebas a avisar a mi hermana, la reina, que debemos preparar nuestro ridículo ejército para luchar contra esa horda de asesinos carniceros. Necesitaremos hombres, armas... (54: 17)

Nippur es el detonante de la guerra y también es la pieza clave para inclinar la balanza a favor de un Egipto que se muestra desordenado e indefenso, y que ha depositado toda su confianza en el sumerio. La narración del pastor acompaña la cabalgata de Nippur a Tebas resaltando la importancia de su presencia en el desarrollo de los próximos hechos y alertando a los pastores para que permanezcan despiertos y atentos:

Todos dormís, ¿eh? No hay que dormir, pastores. ¿No oís el graznido de los cuervos? ¿No veis las águilas remontarse hacia el cielo? Nippur cabalga hacia Tebas y su paso es una tormenta que levanta ejércitos, hogueras, estandartes... El incorruptible de los mil caminos avanza como una tromba de fuego... (54: 17)

Según el pastor, cuervos y águilas se percatan de la cercanía de Nippur, cuya sola presencia basta para reunir un ejército a su mando. El episodio cierra recreando la instancia de oralidad en la que el pastor, apoyado en su bastón y gesticulando con su mano, se dirige al auditorio (*Fig. 15*). La imagen frontal del pastor es una apelación al lector que también queda incorporado al auditorio que escucha el relato y que debe permanecer alerta al paso de Nippur. El uso de un tono grandilocuente que compara a Nippur con un águila inmensa que cobija a todos bajo sus alas, se complementa con la imagen de fondo: un Nippur imponente, revestido con las ropas y las armas de un general, y escoltado por dos guerreros con las tres pirámides egipcias detrás. Nippur, a quien ya han empezado a llamar el Incorruptible², se anticipa en el relato del pastor como el héroe guerrero que liderará el ejército egipcio.

En “El sumerio ha llegado”, se relata la expectativa que existe en Egipto ante la próxima llegada de Nippur. El uso de un Narrador IV permite una focalización en

² La construcción de Nippur como Incorruptible se va a ir acentuando en episodios posteriores. En “El hombre de guerra”, un guerrero recluta mercenarios para formar un ejército pero no invita a Nippur porque necesita hombres que se corrompan y Nippur es el Incorruptible. En “El pueblo pacífico”, Nippur presencia cuando todo un ejército queda prisionero en las minas de oro, donde el pueblo encierra a quienes cegados por la codicia quieren saquearlos y los dejan allí hasta que mueran. A pesar de conocer su secreto, el pueblo deja ir a Nippur ya que es el Incorruptible y, por tanto, no le interesan el oro ni las riquezas.

distintos personajes y en sus pareceres con respecto al sumerio que se avecina. Así, Nofretamón lo espera ansiosa mientras Hinnannas, el ministro-sacerdote, y Kurakhina, el jefe de los mercenarios reclutados para combatir a los hititas, se preguntan cuál será la intención de Nippur en Egipto y si dificultará sus planes de acumular poder.

Por las calles y los pasillos del palacio tebano, corre la voz de que “El sumerio vuelve” (*Fig. 16*). Uno de los hombres del palacio recuerda y relata quién es Nippur y cómo, durante estos diez años, ha realizado grandes hazañas³ y su fama se ha extendido por todas partes. Al final del breve *racconto*, el egipcio alude a la vida errante y solitaria en la que se ha sumido nuevamente el personaje, hecho que recupera los mitemas de ‘soledad’ y ‘desarraigo’ antes del regreso a la sociedad tebana⁴.

Un cuchicheo y un silencio repentino dan lugar a la entrada triunfal de Nippur en Tebas (*Fig. 17*). Nippur traspasa las enormes puertas del palacio de los faraones seguido por una escolta de soldados egipcios. La composición gráfica y los dibujos de Olivera acentúan la centralidad de la figura de Nippur y su aspecto sobresaliente, rasgos que también se enfatizan desde el texto. Además de la referencia a su gran estatura, se incorpora la alusión a la piel quemada y curtida que, a diferencia de la piel blanca y cuidada que caracteriza a los egipcios, indica que se trata de un hombre que no vive con comodidades sino que está acostumbrado a transitar los caminos bajo un sol radiante y, sumado a su aspecto fornido, completa la imagen de un hombre de acción con experiencia en trabajos pesados, expediciones y batallas.

Esta entrada de Nippur al palacio tebano es similar al ingreso de Nippur a la corte donde lo espera el mensajero ateniense con la misión de buscar a Teseo. Ambas situaciones preceden episodios en donde Nippur deberá demostrar sus destrezas y ambas situaciones cuentan con un Narrador IV que se detiene en el aspecto físico de Nippur insistiendo en su condición de hombre sobresaliente. Más adelante, en este episodio, se volverá a insistir sobre la corporeidad de Nippur: “Tiene un tranco largo y elástico de caminante y sus músculos son anchos y lustrosos.” (55: 24)

Años después, Akhenamón envía a Net Path a buscar a Nippur para que los asista en la lucha contra Raphat y sus hombres (“Net Path, el egipcio”, 1980). Net Path, quien narra el episodio, cae en una emboscada y queda muy malherido. Nippur lo

³ Resulta interesante señalar que las grandes hazañas mencionadas por el hombre son aquellas vinculadas con Teseo (la lucha contra Skyron y los piratas, contra los cretenses y el Minotauro, y contra las amazonas). De este modo, los episodios vinculados a la mitología griega se convierten en sucesos claves para la glorificación de Nippur. Este breve resumen de las hazañas del personaje tal vez anticipa un nuevo episodio vinculado a la mitología griega como es “La saga de la búsqueda de Teseo”, posterior a la primera guerra de Egipto contra los hititas.

⁴ Tal como ya hemos señalado, los mitemas de ‘soledad’ y ‘desarraigo’ se reiteran en numerosas ocasiones a lo largo del periodo de iniciación y constituyen una etapa de pruebas y preparación.

encuentra, cura sus heridas y le da de comer. Sin saber que se trata de Nippur, el egipcio describe al hombre que lo salvara: “Se puso de pie y se acercó con un cuenco en la mano. Era un hombre alto, de cuerpo prodigioso, negro de sol y acribillado de cicatrices. Desprendía un aura de fuerza avasallante y por un momento no pareció humano.” (194: 9) Nuevamente, se insiste (esta vez se trata de un Narrador III) en los rasgos físicos sobresalientes como la altura y el cuerpo prodigioso, curtido por el sol y lleno de cicatrices, prueba de las numerosas batallas que ha luchado y de las que ha salido con vida. Por la fuerza que se desprende de él, Net Path cree que no se trata de un ser humano enfatizando, así, su carácter sobresaliente.

El ingreso de Nippur por las puertas del palacio tebano y el reencuentro con la reina Nofretamón giran en torno al motivo del retorno del héroe esperado que permite nuevamente vincular a Nippur con Odiseo y su regreso a Ítaca. Si bien Nippur no parte de Tebas sino de Lagash, la ciudad egipcia es uno de los primeros lugares que el sumerio visita en su destierro y es a donde se encuentra la mujer amada. Diez años después (número que recuerda a los diez años que dura la guerra de Troya y los diez años que tarda Odiseo en volver a Ítaca), Nippur regresa a Egipto junto a Nofretamón quien ya no sabe cómo resolver las amenazas internas y externas. Al igual que Penélope, la reina egipcia se encuentra rodeada de hombres que anhelan el poder del trono así como también algunos de ellos desean a la reina. “Kurakhina, jefe de los mercenarios que se han alistado bajo sus banderas para luchar contra los hititas, la mira con hambre” (55: 19) mientras Hinnannas, el ministro-sacerdote, planea cómo manipularla a su favor.

Al igual que Odiseo, el regreso de Nippur se vislumbra como una posibilidad de acabar con los disturbios. Inmediatamente, el amor que une a Nippur con Nofretamón lo lleva a ocupar un lugar privilegiado al lado de la reina y el puesto de general. “No desesperaré contigo aquí. Te daré el mando del ejército.” (55: 26) Nofretamón, asediada por las intrigas en la corte y por la amenaza hitita, no duda en entregar el mando del ejército al recién llegado de quien conoce sus habilidades de guerrero y estratega.

Los conspiradores también conocen las destrezas de Nippur. “Recuerda que Nippur es uno de los mejores jefes de guerra que existen en la actualidad. Sólo Teseo, Sargón y Ur-El pueden comparársele.” (55: 21), señala Inermes, el heleno mercenario que trabaja para Hinnannas. El regreso de Nippur y la posibilidad de que ocupe el trono

de Tebas incomodan a Hinnannas y Kurakhina que planean asesinarlo, objetivo que, obviamente, se verá frustrado y acabará con su propia muerte⁵.

Nippur ingresa a Tebas como el héroe portador de la salvación, lo que tienta a considerar este regreso como una tercera etapa del esquema campbelliano en donde el héroe vuelve con los aprendizajes adquiridos y restaura el orden de la sociedad de la cual partiera. Sin embargo, Nippur no regresa a Tebas para quedarse definitivamente pues todavía tiene una deuda pendiente con Lagash.

3.2. Nippur y los *hombres de fuego* contra los hititas.

La “La saga de los hititas en Egipto” comprende la primera guerra egipcia en la que Nippur lidera el ejército tebano en contra de los hititas. En estos episodios, Nippur reorganiza el ejército, destina el dinero de los sacrificios para conseguir más armamentos (ganando, así, la enemistad de toda la casta sacerdotal) y prepara a los soldados para la batalla. Pero esto no es suficiente y Nippur decide acudir a los hombres de fuego y pedirles que se alíen con Egipto (“Los hombres de fuego”, 1972).

Los hombres de fuego son una casta de sacerdotes guerreros que tiene su origen cuando un sacerdote de Amón, cansado de la corrupción en Egipto y de la vida perniciosa de las ciudades, se retira a las montañas. Varios fieles lo siguen y también gentes de otras tierras para vivir en la soledad de las montañas. Allí, los hombres del fuego, también conocidos como los Anaham, comenzaron a cultivar las armas como un arte necesario para la subsistencia y ahora se han convertido en extraños y temibles guerreros que limpian las montañas de bandidos y desprecian al mundo, a los débiles y a los corruptos. (57: 45)

Nippur sabe que la empresa que se ha propuesto es difícil pues implica pedirles a los hombres de fuego que se alíen con la sociedad corrupta que tanto desprecian.

(Y yo intentaré convencer a esos hombres que defiendan al Egipto, ese cadáver maloliente. Pediré que defiendan a sus sacerdotes corrompidos, a su corte de serviles y rastreros, a su pueblo que preferiría entregar el país a los hititas antes de luchar por él. Les ofreceré el oro que ellos desprecian.) (57: 45)

La debilidad y el estado de degradación en el que se encuentra Egipto no es impedimento para que el hombre de Lagash se aproxime a donde viven los hombres del fuego y les exija ayuda. “¡Y debo intentarlo! ¡Salvaré a Egipto incluso si Egipto no

⁵ Los mismos conspiradores se encargan de eliminarse entre sí: Kurakhina muere traicionado por Inermes, quien respondía a las órdenes de Hinnannas (“El sumerio ha llegado”); y el ministro-sacerdote muere a manos del mismo Inermes que se ha arrepentido y, antes de morir, quiere acabar con el hombre corrupto (“Inermes”).

quiere salvarse!” (57: 46) De esta manera, se plantea la empresa en términos de imposible y a Nippur como el único capaz de realizarla.



Fig. G: Nippur habla con el hitita (57: 47)

La salvación de Egipto a cargo de Nippur se enfatiza durante el encuentro con Akh, el hitita que viajaba con el mismo motivo de sellar una alianza con los Anaham pero a favor del ejército hitita (Fig. G). La seguridad y la convicción de Nippur en su capacidad de preparar a Egipto para la lucha, se refuerza desde la composición gráfica con un cuadro metadieético en donde dos soldados armados con escudos y lanzas custodian las pirámides y el palacio del faraón. La palabra dicha por Nippur funciona como un vaticinio en tanto él, por el mismo hecho de ser Nippur de Lagash, tiene el poder de volverla realidad en un futuro cercano.

La importancia de la palabra y la habilidad de Nippur de hacer uso de ella vuelven a reiterarse cuando el sumerio convence a Manam, jefe de los hombres de fuego, para que los asista en la batalla. A diferencia de Akh que le ofrece oro y riquezas materiales para comprar su alianza, Nippur apela al recuerdo del hombre pues Manam ha nacido en Tebas:

¿Y has oído a las muchachas cantar mientras lavan su ropa? ¿Y los niños que chillan mientras se arrojan bolas de fango? ¿Y los pescadores que regatean sus peces con las mujeres que quieren un precio menor o que tal vez discuten por placer? ¿Recuerdas el olor de la leña, de la fritura? ¿Recuerdas el viento en los papiros y las palmeras? (57: 52)

Manam recuerda. Después de tantos años alejado de su ciudad y detrás de esa coraza de sacerdote guerrero, Manam recuerda y le pide a Nippur que continúe hablando. En una página donde abunda el texto (Fig. 18), Nippur hace uso de la palabra y habla del árido y seco país de Hatti y de sus habitantes que son entrenados como soldados desde la cuna mientras que los egipcios son hombres de paz, frágiles, imperfectos, humanos.

Yo llevaré a la guerra a hombres de paz, hombres que temen morir, que tienen mucho que perder. Yo iré con ellos porque son humanos, frágiles, porque aún ríen y porque en su imperfección son para mí más caros a mi corazón que esa horda fría y asesina. (57: 53)

Nippur, que se erige como protector de los débiles e indefensos, ofrece algo distinto al jefe de los Anaham a cambio de su alianza: le ofrece vida, la vida humana, “y el nombre de tu ciudad para que luches por ella” (57: 53). De pronto, uno de los hombres pronuncia el nombre de Tebas y el sonido de esa palabra penetra en el corazón de estos sacerdotes que recuerdan con nostalgia el hogar de la patria abandonada. El poder de la palabra termina por inclinar la balanza y Manam acepta ayudar a Egipto.

Nippur poeta, el héroe que narra sus hazañas y que tiene el poder de volver realidad sus palabras, ha conseguido el favor de los hombres de Anaham. El Incorruptible ha logrado la alianza con los hombres incorruptibles a partir de la palabra que le ha permitido recuperar con el recuerdo el valor de la condición humana⁶.

El episodio se cierra con los hombres de fuego vitoreando los nombres de Manam y Nippur, artífices de esta alianza que les ha dado un nombre que defender, una ciudad por quien luchar. Manam le indica a Nippur que cuando requiera ayuda solo debe colgar una bandera roja frente al palacio y los hombres de fuego acudirán. Y así sucede.

Hititas y egipcios se enfrentan en pequeñas batallas hasta que, debilitado el ejército del país de Hatti por las altas temperaturas del verano egipcio y la falta de agua, Nippur decide que ha llegado el momento de librar la batalla final (“La gran batalla”). Manda a colocar el estandarte rojo frente al palacio y alista a sus soldados. La imagen de Nippur liderando el ejército egipcio (Fig. H) nos recuerda aquella primera viñeta en la que el hombre de Lagash, siguiendo las órdenes de su rey Urukagina, guiaba a sus soldados en la búsqueda del gigante Ur-El. En ambas ocasiones, Nippur monta sobre un carro con un acompañante y porta capa y brazalete como símbolos de distinción.



Fig. H: Nippur lidera el ejército egipcio (63: 120)

Nippur es el general de ejército egipcio y también es el primero de los guerreros que guía a los demás con el ejemplo cuando, antes de empezar el enfrentamiento, se bate cuerpo a cuerpo con el mejor de los soldados hititas reconocido por su estatura

⁶ Nippur y los hombres de fuego pertenecen a la misma raza de hombres incorruptibles. El sumerio se queda unos días entre los Anaham viviendo como ellos, entrenando y contemplando la naturaleza (esta estadía puede ser vista como un período de purificación antes de regresar a la sociedad corrupta y partir a la guerra). Antes de volver a Tebas, Nippur le dice a Manam que se siente entre hermanos y éste responde: “Es que lo somos, Nippur, aunque no pertenezcas a nuestro pueblo. Eres limpio y puro y te han hecho con bronce muy fino como las buenas espadas.” (58: 72) Cuando se despiden, Nippur lo trata de padre (“Gracias, Manam. Gracias, padre.” 58: 73) y se saludan con gestos de respeto. Los demás hombres de fuego también despiden a Nippur en silencio con el brazo derecho en alto, un silencio majestuoso que equilibra el enorme peso de la palabra en el episodio anterior.

colosal. Nippur vence y sus soldados lo aclaman. La victoria del general les da ánimo para la batalla contra el temible ejército hitita. “¡A la carga, hijos míos!” (63: 124) Nippur guía a sus soldados con el ejemplo estableciendo una relación paternal que sostiene la idea del ejército como una familia, una idea que se reforzará cuando Nippur hable de la muerte de sus soldados como la de sus propios hijos⁷.

La lucha es cruenta y las bajas son enormes. El ejército egipcio comienza a ceder terreno cuando de repente algo llama la atención del joven Akhenamón: los hombres de fuego han respondido al pedido de ayuda y se aproximan en silenciosa marcha hacia el campo de batalla (*Fig. 19*). La intervención de los Anaham en el momento oportuno se convierte en la victoria frente a los hititas.

El saludo entre Nippur y Manam –Nippur lo llama padre enfatizando el concepto paternal en el ejército- es el saludo entre los dos hombres responsables de la victoria: Nippur ha luchado cuerpo a cuerpo con el gigante colosal infundiendo coraje a sus soldados en la lucha, y Manam ha intervenido con los hombres de fuego en el momento adecuado.

La victoria de los incorruptibles significa el final del enfrentamiento bélico pero no la restitución del orden en Tebas pues al poco tiempo se desata la peste en la ciudad (“La epidemia”). La tristeza y el descontento ante la muerte de tantos seres queridos en la guerra dan paso a la desesperación ante la epidemia que avanza sobre Tebas cobrándose nuevas vidas. Nippur y sus hombres toman medidas para evitar que la enfermedad se propague pero la desgracia es inevitable y la reina Nofretamón cae enferma. El hombre de Lagash suplica a los dioses y les exige que acaben con este mal.

Es la primera vez que Nippur suplica a los dioses exigiendo su intervención inmediata (*Fig. 20*)⁸. El hombre de Lagash, siempre respetuoso ante las divinidades y sus designios, en esta ocasión, les reprocha la muerte que acecha a la mujer amada. El amor de Nofretamón es lo único que le queda al sumerio que ha perdido su ciudad, amigos y seres queridos, y en defensa de ese amor Nippur suplica a los dioses con una oración que es más bien un reto o un desafío. Nippur de Lagash alza su puño y con el

⁷ Esta relación paternal y la cuestión del ejército como familia se vincula con la idea del ejército como πόλις (pólis) andante que caracteriza a los griegos (ver el trabajo de Ciro Flamarion Cardoso sobre la *Anábasis* de Jenofonte en 2001: 127-150), tema sobre el que habría que profundizar.

⁸ En ocasiones posteriores, Nippur volverá a exigir la intervención divina para restituir el orden. En “Los fabulosos jinetes de la tormenta”, Nippur está prisionero en un barco pirata que vende esclavos. Los piratas matan a una mujer y Nippur encolerizado invoca a los dioses cantando la oración del guerrero y se desata una tormenta que sacude el barco y lo arroja en la playa. En otras ocasiones, Nippur salda alguna deuda divina u ofrece el sacrificio adecuado para obtener el favor de los dioses quienes, por ejemplo, bendicen al pueblo con la anhelada lluvia (“La lluvia sobre una espada” y “El día que los dioses enviaron la lluvia”). A veces no hay que esperar a que los dioses intervengan sino que el hombre puede y debe actuar.

ceño fruncido se dirige al cielo exigiendo a los dioses que no se lleven la vida de Nofretamón. Al día siguiente, la peste ha cesado pero la reina ha muerto.

En sus estudios sobre la peste, René Girard plantea la relación entre ésta y el desorden social: la peste es una situación de caos en donde se anulan las normas sociales y se expande la violencia como un germen⁹. Sin profundizar en el planteo de Girard, recuperamos para nuestro análisis el concepto de chivo expiatorio en relación a una sociedad que elige una víctima para expiar el mal que la acosa. En términos generales, esta víctima es elegida por su condición que se distancia de los cánones de normalidad social ya sea por superioridad o inferioridad, por éxito o fracaso.

Si bien la peste que se desata sobre Tebas no conduce a la anomia, es el elemento que corona la situación de desorden social iniciada con las intrigas en la corte y el avance hitita. Aún después de ganada la guerra, la peste impide la reorganización social hasta que la súplica de Nippur a los dioses y la muerte de Nofretamón le dan fin a este flagelo. Nofretamón muere al caer el sol y se convierte, no por elección popular sino por elección divina, en la víctima propiciatoria, en el sacrificio que el pueblo debe hacer para recuperar el orden social. La muerte de la reina, persona definida por su rango de superioridad, no le deja otra opción a Nippur que la de abandonar Tebas. El hombre de Lagash -de condición sobresaliente como hemos señalado en numerosas ocasiones- ya no encuentra lugar en la sociedad tebana, ya no tiene razón para permanecer, y se ve obligado a partir.

Los dioses tienen trazado otro destino para Nippur y Nofretamón lo sabía (“Debe haber algo en nuestros destinos, Nippur, que no están ligados. Debe haber algún destino que los dioses han formado para ti y en el cual yo no puedo tomar parte.” 64: 136). En su profunda religiosidad, Nippur no se enoja con los dioses pues también sabe que el destino que éstos le deparan no está en Tebas sino junto a Sargón al mando de algún ejército sumerio¹⁰. El hombre de Lagash que ya había empezado a añorar las “frías mañanas solitarias en los desiertos” (64: 129), sumido en una profunda tristeza, decide abandonar la ciudad y volver a los caminos.

⁹ René Girard pertenece a la línea historicista de los estudios mitológicos y analiza la cuestión de la peste en la literatura y el mito. Para Girard el mito es un documento que permite demostrar el esquema característico de las persecuciones en las sociedades puesto que éstas se arraigan necesariamente en violencias reales, contra víctimas reales. (1986: 36). En sus trabajos, plantea la afinidad recíproca entre peste y desorden social pero distinguiendo los componentes médicos de los sociales para afirmar que “la peste es una clara metáfora de una cierta violencia recíproca que se propaga literalmente lo mismo que la plaga” (1984: 144-146). La peste no sólo implica la contaminación epidémica sino que forma un grupo temático propio –más común en el mito y los rituales que en la literatura- que comprende, además, la disolución de las diferencias, los dobles miméticos y el sacrificio que puede convertirse en una víctima propiciatoria que produzca el efecto purificador (catarsis) y restaure el orden alterado.

¹⁰ Nos referimos a Lagash y al vaticinio de la Sibila en “El hombre que vino de Akad”, episodio que analizaremos en el próximo capítulo donde también haremos referencia a la destinación del héroe.

La peste apare[ce] como una especie de castigo divino a la guerra misma, sin importar que la misma fuera justa o no, o como un dispositivo narrativo: como el lugar común de hacer morir a la amada que puede llevar al protagonista a una vida sedentaria y sin atractivos para el lector. (von Sprecher, 2008: 5)

Los planteos sobre la peste de Girard permiten reforzar en la historieta su presencia como dispositivo narrativo a partir del cual Nippur debe abandonar la sociedad para que ésta se regenere. Sólo cuando Nippur se está alejando, se evidencian signos de mejoría (un niño ha nacido y llevará su nombre, una niña le entrega flores a Nippur diciendo que son las únicas en Tebas pero que ya crecerán más) y la sociedad comienza a recuperar la paz. Todo forma parte del designio divino en el que el héroe Nippur se convierte en el salvador de Tebas interviniendo y haciéndose a un lado en los momentos adecuados, hecho seguirá alimentando la configuración heroica de Nippur en la memoria de los egipcios que siempre lo recordarán y estarán a la espera de su regreso cuando sea necesario.

3.3. Akhenamón y Ramsés: Nippur ante la corona egipcia.

En 1976 se publica el episodio “El día de los fuegos muertos” que relata la fugaz visita de Nippur a la ciudad de Tebas donde ahora reina Akhenamón. El joven hermano de Nofretamón se ha convertido en un hombre frío y tirano con ansias de poder que no soporta la existencia de hombres superiores a él¹¹. Por ello, ha mandado a llamar a los hombres de fuego, esos guerreros sacerdotes que permanecen incorruptos pues no han querido unirse a la tiranía de su reino, y que el pueblo egipcio admira y, por tanto, él (Akhenamón) envidia. El faraón los obliga a dejar sus armas en las puertas de la ciudad con el pretexto de homenajearlos con una fiesta y, una vez adentro, sus tropas los asesinan a sangre fría durante la noche. Nippur, que ha intentado ayudarlos sin conseguirlo pues también ha tenido que dejar sus armas para entrar a Tebas, es testigo de la traición de Egipto a los hombres de fuego, aquellos sacerdotes guerreros que una vez los salvaran en la batalla contra los hititas (*Fig. 20*). Akhenamón ha acabado con la estirpe de los hombres incorruptibles. Sólo queda uno, Nippur, a quien el faraón deja con vida en memoria de Nofretamón (“No lo maten. La memoria de mi hermana lo salva.”, 156: 67).

Antes de morir, uno de los ancianos Anaham maldice a Akhenamón, el traidor:

¹¹ Nippur atestigua este cambio a partir del aspecto del faraón: “Apareció a mi lado, delgado y pálido, con su rostro de marfil y sus ojos impenetrables. ¿Qué quedaba de aquel Akhenamón que conocí hace mucho, ese que corría por los pasillos, preso de su ansia de perfección y de pureza? Nada. Ha conservado la belleza del rostro pero se ha vuelto frío y lejano.” (156: 61)



Fig. 1: La maldición del hombre de fuego

Escúchame. Has conseguido borrar la sangre de los hombres del fuego de la faz del mundo. Las montañas se han quedado sin sus hijos. Has ganado una extraña victoria, faraón, una victoria que no grabarás en la piedra para que su vergüenza se olvide.

Pero oye. Oye bien. Yo condeno tu sangre a marchitarse. Tu huella se perderá en la tierra sin que tu memoria sobreviva. Sobre tu cuerpo muerto sólo habrá chillido de buitres y susurros de ambiciosos. Serás raíz y te secarás y desaparecerás y contigo tu estirpe. (156: 67)

La maldición del último de los Anaham se cumple inmediatamente. Un soldado llega corriendo y le anuncia al faraón que Neromiti, su esposa embarazada, ha tenido un hijo varón que ha nacido muerto y ella ha fallecido en el parto. Akhenamón se deja caer al suelo atravesado de dolor y su corona rueda hasta los pies de Nippur quien la pisa lentamente. El hombre de Lagash pisa la corona egipcia ante al faraón caído y con el ejército de testigo, en un gesto que confirma la maldición desatada y anticipa su concreción final durante la guerra contra Raphat y los hicsos. En la última página del episodio, el peso visual nos guía hacia la figura de Nippur que sostiene firmemente su espada con ambas manos afirmando que su lealtad no está con este faraón traidor y tirano sino con un orden superior que remite a la justicia (Fig. 22). La centralidad de la figura de Nippur, reforzada por la iluminación cenital que da la pauta de un respaldo superior o divino, ubica su accionar fuera del dominio de Akhenamón. Nippur se posiciona por encima del faraón y se anticipa como el hombre que presenciara y tendrá parte en la concreción de la maldición.

Tiempo después y a pedido de sus soldados liderados por Rajhotep, Akhenamón envía a Net Path en busca de Nippur para pedirle que los asista en la lucha contra los hicsos. Rajhotep es un joven manco que ha luchado antes bajo el mando de Nippur y que conoce las debilidades del actual jefe del ejército egipcio y sabe que Egipto necesita al sumerio para reorganizarse. Nippur regresa otra vez a Egipto (“Tebas”, 1980), un Egipto que nuevamente está a la espera de la llegada de su héroe salvador. Esto da lugar a “La saga de Ramsés”, una serie de episodios publicados entre 1980 y 1981 en donde Nippur reorganiza el ejército egipcio para enfrentarse contra Raphat y sus aliados, entre

los que se encuentra la reina Aneleh, antigua amiga de Nippur¹², y el mismo Lugal-Zagizi que, si bien no aparece en batalla, asiste a Aneleh en la guerra.

La increíble victoria del ejército egipcio liderado por Nippur frente a las numerosas tropas de Aneleh, provoca la ira del faraón que está dispuesto a llevar Egipto a la ruina con tal de destruir al hombre de Lagash. El faraón no puede soportar estar a la sombra de este gran héroe que sigue cosechando victorias y a quien todos admiran y están dispuestos a seguir hasta la muerte. El odio del faraón lo lleva a la traición: contrata un asesino para que acabe con Nippur pero como la empresa no tiene éxito, intenta una alianza con Raphat, el enemigo. Desesperado porque la autoridad de Nippur sigue creciendo en detrimento de la suya, Akhenamón se interna en la noche para entrevistarse con Raphat acompañado por los pocos súbditos que aún siguen sus órdenes. El líder de los hicsos escucha su propuesta y rápidamente le hace notar la inferioridad de sus condiciones: “O sea que no tienes hombres ni oro, ni poder. Nadie te obedece y nadie te seguirá. El verdadero amo de Egipto es Nippur y tú solamente una máscara en un trono a quien nadie presta atención. En ese caso, dime... ¿qué tienes para ofrecer?” (199: 13) El enemigo explicita lo que todos ya saben: Akhenamón es solo una figura visible pero el verdadero rey y líder de Egipto es Nippur.

En el Antiguo Egipto, el faraón es considerado una divinidad, un hombre superior cuya presencia es necesaria para garantizar la existencia de Maat: la verdad, la justicia, en definitiva, el orden social que forma parte del orden cósmico¹³. La única fuente de autoridad es el faraón y se funda precisamente en la responsabilidad que éste asume de mantener Maat, es decir, de hacer triunfar el orden sobre el caos. La necesidad de mantener Maat tiene su origen en la concepción dual del mundo que implica la convivencia de orden y caos simbolizada en la doble corona y el doble título que lleva el faraón como rey del Alto y Bajo Egipto. El triunfo del orden sobre el caos a cargo del faraón es la actualización del triunfo de Horus sobre Seth, hecho que nos introduce a la dimensión mitológica de la figura del faraón.

El mito de Horus y Seth responde al ciclo osiriano¹⁴. Osiris es uno de los dioses cósmicos, considerado el creador de la vida –en especial, de la humanidad- y del gobierno sobre la misma al sentar las bases de la civilización enseñando a los hombres

¹² Nippur conoce a Aneleh cuando ésta es una simple joven que lucha por liberar a su ciudad de la tiranía (“Aneleh”). Ya siendo reina, Aneleh ayuda a Karien a liberar a Nippur de la fortaleza de Lidimir, el del ojo de oro (“La amazona y la reina”), y luego, el sumerio la asiste en la lucha contra los bárbaros que acechan su ciudad (“Los bárbaros”). En la guerra de Egipto, Aneleh y Nippur vuelven a encontrarse pero ahora en bandos contrarios.

¹³ Para el desarrollo de la figura del faraón en Egipto, la existencia del estado y la importancia de Maat seguimos a Henri Frankfort.

¹⁴ Remitimos al capítulo V de *Mitología egipcia* de Max Müller donde se detallan las distintas versiones del mito.

la religión y la agricultura, particularmente, el cultivo de la vid. Alto y de rostro agraciado, Osiris despierta la envidia de su hermano mayor Seth quien lo acecha mientras éste caza gacelas en el desierto y lo mata. Isis, la esposa de Osiris, encuentra el cuerpo muerto o, según otras fuentes, reúne los trozos del cuerpo de su esposo esparcidos por Seth; y lo revive. Algunos dicen que Horus, hijo de Osiris e Isis, es concebido antes de la muerte de su padre y otros sostienen que esto sucede después cuando Isis revive los pedazos. Lo importante es que, llegada la adultez, Horus decide vengar a su padre y combate a Seth tanto bajo la forma humana como bajo la forma animal, hasta vencerlo en la gran batalla que se prolonga tres días. Horus es un símbolo de la figura del faraón que debe vencer constantemente a Seth para lograr el equilibrio¹⁵ y preservar el orden inmutable sobre el caos. Esta cosmovisión egipcia de la permanencia, por un lado, justifica la existencia de un faraón que la garantice, y por el otro, anula la posibilidad de la emergencia de héroes individuales en tanto implicaría el ingreso de un cambio en la historia. De esta manera, el faraón es la actualización del mito de Horus y Seth, y el eje sobre el que funciona el estado egipcio.

En la historieta, el faraón se presenta en un grado de inferioridad con respecto a Nippur. El sumerio, siempre de condición sobresaliente, es el general que llevará a Egipto a la victoria gestionando los recursos y tomando decisiones frente a un faraón que ha perdido toda credibilidad y autoridad para restaurar el orden. La envidia de Akhenamón que lo ha llevado a cometer actos viles de traición, engrandece la figura de Nippur, el Incorruptible, el único que puede salvar a Egipto de las amenazas externas e internas, puesto que el faraón preocupado por sus intereses personales es un peligro para Egipto tanto como lo son Raphat y sus aliados¹⁶.

Aun conociendo la traición del faraón, Nippur decide seguir peleando por Egipto, por la memoria de Nofretamón pero principalmente por los hombres y mujeres que creen en él. El pueblo egipcio sigue a Nippur. Así lo explicita la princesa Mehemet cuando habla con el sumerio en relación a su anterior condición de espía del faraón: “(...) llegó el momento en que tuve que elegir entre él y Egipto. Y elegí Egipto y hoy

¹⁵ “Horus y Set eran los antagonistas ‘per se’ –los símbolos mitológicos de todo conflicto. La lucha es un elemento del universo que no puede ser ignorado; Set se ve siempre avasallado por Horus, pero nunca llega a ser destruido. Tanto Horus como Set se hieren en la lucha, pero al final hay una reconciliación: Set establece el equilibrio estático del cosmos. La reconciliación, un orden inmutable en que las fuerzas conflictivas juegan la parte que les corresponde –he aquí el criterio egipcio acerca del mundo y también su concepto del estado-. Si al rey se le llama (y esto en los primeros textos) Horus-y-Set, esta fórmula expresa más que “Las Dos Señoras”. No indica simplemente que el rey domina la monarquía dual, sino también que ha aplastado la oposición y ha reconciliado a las fuerzas en conflicto –que representa un orden inmutable.” (Frankfort, 1969: 46)

¹⁶ Las escenas de traición dan lugar a diálogos que resaltan a Nippur como un hombre valioso por su incorruptibilidad y afán de justicia. El asesino contratado por Akhenamón se regocija por la cantidad de dinero que recibirá a cambio de su muerte: “Es increíble cuánto vale un hombre que desprecia el oro, Incorruptible.” (197: 12). Akhenamón también insistirá en esto cuando envíe a sus hombres a hacer tratos con Raphat: “¡Oh, sí! Será el fin de todos los fantasmas. El fin del tuerto y de su gloria y de su pedantería y de su incorruptibilidad. ¡Sí! ¡Sí!” (199: 10).

Egipto eres tú.” (199: 8) El faraón, que en la cosmovisión egipcia es el fundamento del estado, en este caso, queda separado de él en tanto su accionar no garantiza su adecuado funcionamiento. Es entonces cuando Nippur pasa a ocupar la centralidad en Egipto – Mehemet sostiene que Egipto es Nippur, lo que nos recuerda que un hombre es su ciudad, planteo desarrollado en el primer capítulo- y actualiza su condición de héroe en una reescritura de la mitología egipcia en torno al faraón: Akhenamón no es capaz de mantener Maat, es decir, de actualizar el triunfo de Horus sobre Seth sino que, por el contrario, conspira contra el propio Egipto al descuidar a los suyos por vengarse de Nippur. Esto da lugar a la ruptura de lo inmutable con el surgimiento de un héroe individual, Nippur, que viene a ocupar el lugar del faraón como restaurador del orden social. Esta reescritura del mito en la historieta, totalmente inaceptable para el mundo del Egipto Antiguo, sólo es entendible desde la mirada occidental que la construye.

Nippur sigue a Akhenamón que ha dejado el palacio para entrevistarse en secreto con Raphat pero no llega a tiempo para evitar la tragedia: el líder de los hicsos ha asesinado al faraón y su pequeña escolta dejando los cuerpos atados a estacas (*Figs.* 23 y 24). Nippur es testigo del final nefasto de aquel faraón traidor y tirano sobre el que el último de los Anaham arrojara su maldición¹⁷. La corona que una vez Nippur aplastara ahora está colgada sobre una estaca en el desierto. Raphat la ha dejado allí como un mensaje que insiste en que, vacío el trono del faraón, Egipto se ha quedado sin el símbolo que le da vida y sentido. Egipto sin faraón no es Egipto y Nippur lo sabe. “(...) creo que ha llegado el momento de tomar una decisión, de crear sangre real... Egipto necesita un faraón. ¡Y yo se lo voy a dar!” (199: 14) El sumerio toma la corona entre sus manos y se la entrega a Rajhotep. Nippur, el hombre de Lagash, procede a ungir a un nuevo faraón, más fuerte y comprometido que el anterior¹⁸, inaugurando así una nueva dinastía egipcia. El sumerio insta una nueva sangre real ya que la anterior se ha extinguido con la muerte de Akhenamón sin dejar descendencia, tal como había anticipado la maldición que lo condenaba al olvido.

¹⁷ En 1986, se publica “Aster” un episodio en el que Akhenamón vuelve a aparecer con vida. Más allá de la contradicción y/o el anacronismo en el argumento, se vuelve a insistir en Akhenamón como el faraón tirano y despótico que solo se ocupa de sus propios intereses y que está dispuesto a eliminar a quienes se opongan. El castigo del inocente Aster, el sacerdote de Amón que se oponía al casamiento del faraón con una nueva mujer estando viva la anterior y con descendencia propia, desata la peste en la ciudad que rápidamente se expande. Si bien no se relata explícitamente qué sucede después, se da a entender que la peste acaba con todos los traidores insistiendo en su carácter purificador.

¹⁸ Luego, Raphat reconocerá la grandeza del nuevo faraón. “Fue un error matar a Akhenamón. Sustituimos un faraón asustado por un guerrero genial que no teme a nada y que nunca se rendirá. Si. Fue un error espantoso.” (201: 8)

En este sentido, el personaje de Akhenamón se puede vincular con Ajenatón (Akhenatón, 1352-1338 a.C.¹⁹), el faraón hereje, cuyas acciones y obras arquitectónicas fueron sepultadas en el olvido después de su muerte.

En la historia de la religión egipcia, de hecho sólo existe un nombre y es el de un faraón de finales de la dinastía XVIII: Ajenatón, hijo de Amenofis III. Haciendo uso del enorme poder y riquezas de que disponía, hizo un movimiento osado que se salía de la trayectoria tradicional de los reyes de Egipto: intentó una reforma religiosa. (Kemp, 1996: 332)

Ajenatón rechazó la figura humana de Amón (o Amón-Re de Tebas) en el culto al Sol y colocó en su lugar el disco visible del sol que los egipcios conocían bajo el nombre de Atón y que carecía de rasgos humanos. Además, se erigió como único intermediario entre el dios sol y el pueblo egipcio al cambiar su nombre Amenofis IV por el de Ajenatón que significa ‘hijo de Atón’, y construyó una nueva ciudad real, El-Amarna (Ajetatón o ‘Horizonte del disco solar’), destruida después de su muerte y tras la restitución del culto anterior. Además de la similitud en los nombres con la no menor diferencia en el dios que veneran (Amón y Atón)²⁰, Akhenamón y Ajenatón son dos personajes, uno ficcional y otro histórico, que se construyen negativamente (soberbia, ansia de poder, traición, beneficio personal por sobre el beneficio del estado, etc.) en tanto son perjudiciales a la sociedad que integran. Esto explica que después de su muerte, los demás quieran borrar todo indicio de su existencia como sucedió con Ajenatón y El-Amarna.

La muerte de Akhenamón hombre no tiene importancia para Nippur, los egipcios y sus aliados (ni siquiera se mencionan las honras fúnebres). Lo que sí importa es la muerte del faraón y el final de su línea dinástica que atenta contra la inmutabilidad de la cosmovisión egipcia. Ajeno al procedimiento de sucesión en el Antiguo Egipto²¹, Nippur se adjudica el poder de ungir a Rajhotep como nuevo faraón para que asuma la responsabilidad de restituir el orden sobre el caos (*Figs. 23 y 24*). “Esto no es un presente sino una carga. Te entrego un Egipto arrasado y moribundo para que lo traigas de vuelta a la vida. Toma la corona.” (199: 14) Rajhotep reconoce la autoridad de Nippur y acepta su nuevo destino²²: “La tomaré y seré faraón, porque tú así me lo

¹⁹ Para un mayor desarrollo del reinado de Ajenatón y su reforma religiosa ver capítulo VII “Un universo en miniatura: la ciudad de El-Amarna” (Kemp, 1996: 331-402) y capítulo 3 “La revolución de Ajenatón” (Assmann, 2005: 269-288).

²⁰ Esta diferencia parece no ser tan significativa puesto que en “De lobos y hombres” de 1986 se vuelve a mencionar al anterior faraón de Egipto y se lo llama Akenatón (283: 44) y no Akhenamón.

²¹ Al respecto, remitimos al trabajo “A Model for the Political Structure of the Ancient Egypt” de Cruz Uribe que da cuenta del complejo mecanismo social que se pone en juego ante la muerte de un faraón para determinar su sucesión.

²² El resto del pueblo egipcio y la casta sacerdotal también reconocen la autoridad de Nippur para ungir a un nuevo faraón. “Ramsés, nuevo faraón de Egipto, quien hasta hace pocos días fuera un simple general. Nadie ha discutido su nombramiento. Fue designado por Nippur, luego de morir Akhenamón.” (200: 6) El nuevo faraón cumple las funciones que se le designan como tal y es

ordenas, Nippur, y tú eres el más sabio.” (199: 15) Rajhotep asume su nueva identidad de faraón cambiando su nombre por el de Ramsés, hecho que, además de explicar el nombre de la saga (“La saga de Ramsés”) permite vincularlo con Ramsés I (1295-1188 a.C.) que, tiempo después al reinado de Ajenatón, inaugura la XIXª Dinastía.

Nippur ocupa el lugar actancial de destinador al designar a Rajhotep como el sujeto de acción válido para ejercer las funciones del faraón manteniendo Maat. En otras palabras, Nippur tiene el poder de hacer hacer y gestionar las competencias de Rajhotep para que se convierta en el próximo faraón de Egipto. Sin embargo, la presencia de Ramsés no opaca la de Nippur que ya se ha convertido en un héroe para Egipto y que todavía debe liderarlo a la victoria en el Valle de los Reyes. En resumen, Nippur vuelve a erigirse como restaurador del orden social y garante de la existencia de la figura real al designar a Ramsés como faraón de Egipto tras la muerte de Ahkenamón, en una reescritura de la mitología (y de la historia) de Egipto en la que el sumerio se consagra como héroe individual por encima del faraón.

3.4. Dos guerras en Egipto, dos ciclos heroicos.

“La saga de los hititas en Egipto” y “La saga de Ramsés” relatan las dos guerras en las que Nippur participa como general del ejército egipcio guiándolo a la victoria en una actualización de su condición heroica. En ambas ocasiones, Nippur es el héroe que regresa y al que el pueblo admira y espera expectante pues es el único capaz de restituir el orden alterado por las amenazas externas e internas. En ambas ocasiones, gran parte de las batallas se resuelven por la habilidad de Nippur de conseguir aliados y reclutar fuerzas: los hombres de fuego primero y después sus amigos Ur-El, Karien y Hattusil. En ambas ocasiones, hay una mujer que acompaña al héroe: Nofretamón, reina de Egipto, y Karien, la reina de las Amazonas; los dos amores de Nippur vaticinados por el Viejo/Anciano. En ambas ocasiones, la guerra es un espacio de consagración del héroe Nippur que, alcanzada la victoria, decide volver a los caminos.

Las dos guerras de Egipto se distancian en el tiempo y también en la condición del personaje que en el medio ha transitado su propia experiencia del ‘morir-renacer’ en “La saga del ojo de Nippur”²³. A su regreso a Tebas para enfrentar a Raphat y los hicsos, Nippur luce un parche en el ojo izquierdo (de ahí que en ocasiones sea llamado ‘el Tuerto’ además de los conocidos epítetos de ‘el Errante’ y ‘el Incorruptible’) que da

reconocido como representante de Egipto. “¿Qué es Egipto? ¿Los árboles? ¿El agua? No, faraón. Egipto eres tú. Si hay Ramsés hay Egipto. Si quieres proteger a Egipto cuida a Ramsés.” (202: 5)

²³ Tal como señalamos anteriormente, no analizaremos esta saga por falta de espacio. Ver 2., nota 46.

cuenta del renacimiento del héroe luego de la pérdida de uno de sus ojos y tras un período de oscuridad en que el personaje ha tenido que hacer a un lado sus miedos y miserias para volver a ser el héroe que los otros necesitan. El tránsito por este período de ‘Degradación y miedo’ (siguiendo la segmentación de von Sprecher) implica un replanteo de la propia identidad del protagonista que vuelve a definirse y definir su accionar en relación a los otros: Nippur es el héroe salvador de muchos y también es el rival y el enemigo adecuado de otros.

Por otra parte, entre ambas guerras ha tenido lugar “La saga de la búsqueda de Teseo” en la que Nippur ha convocado a sus amigos para una misión de gran importancia que lo ha terminado por configurar como un nuevo Heracles, luego del ‘descenso’ y ‘ascenso’ revelatorio (ver **2.5.**). Ahora, en la guerra contra Raphat y Aneleh, Nippur convoca nuevamente a sus amigos Ur-El, Hattusil y Karien que acuden a Tebas con sus tropas listas para la batalla. Se actualiza, entonces, el mitema del ‘encuentro’ en el que Nippur se reúne no con personajes mítico-históricos pertenecientes a otras tradiciones, sino con personajes surgidos de la propia historieta y que han alcanzado una condición heroica. El relato de la llegada de Ur-El, Karien y Hattusil a Tebas al igual que el relato de su llegada a Atenas para la búsqueda de Teseo, resalta la grandeza de estos personajes y su condición heroica. El reencuentro de estos personajes con Nippur vuelve a enfatizar el tópico del envejecimiento como signo de experiencia -Nippur nota algunas canas y barriga en sus compañeros (a excepción de Karien que permanece impoluta) que siguen siendo los mismos guerreros experimentados-, y amerita nuevamente un banquete que honre la reunión de este grupo de héroes.

Nippur reúne y lidera a sus amigos convirtiéndose en un héroe que acaudilla a otros héroes, hecho que lo aproxima a la figura de Agamemnon, el rey de Micenas conocido como ‘rey de reyes’ por liderar a los demás reyes griegos en el ataque a Troya. Nippur, Ur-El, Hattusil y Karien se enfrentan a Raphat y Aneleh, y en el desarrollo de las batallas, el grupo incorpora a un nuevo héroe consagrado por el mismo Nippur: Ramsés, el nuevo faraón de Egipto. El líder de los hicsos reconoce que se enfrenta a un grupo de héroes temibles: “Sí, pero ellos tienen a Nippur, a Hattusil, Ur-El, Karien y ahora tienen a Ramsés.” (201: 8) Con mayor o menor participación individual, este grupo heroico vence al enemigo aunque la lucha cuerpo a cuerpo contra Raphat queda

reservada a Nippur²⁴. La reunión de Ur-El, Karien y Hattusil bajo el liderazgo de Nippur para enfrentarse a un enemigo común volverá a repetirse durante la reconquista de Lagash y la lucha contra Lugal-Zagizi y luego contra Laramar²⁵. De modo que la guerra en Egipto es una prueba y un anticipo de la guerra en Lagash.

La mirada occidental desde donde se construye a Egipto en la historieta es uno de los factores fundamentales para la actualización de la figura heroica de Nippur. Vinculado con Odiseo que regresa a su casa y con Agamemnon que lidera otros jefes guerreros; Nippur, el nuevo Heracles, se presenta como un héroe individual que no sólo está por encima de la autoridad del faraón sino que es la fuente de la misma: Nippur desautoriza a Akhenamón y, tras su muerte, autoriza a Ramsés (Rajhotep) como faraón. Por otra parte, la mirada occidental se evidenciará en otros episodios en la construcción del egipcio como el enemigo, el malvado o el traidor²⁶.

Terminada cada una de las guerras de Egipto, Nippur se aleja nuevamente de la sociedad. Ya señalamos que en la primera guerra, este alejamiento tiene que ver con la peste y la muerte de Nofretamón que pone en evidencia que la función de Nippur dentro de la sociedad egipcia ha terminado y que para garantizar su regeneración debe abandonarla. El final de la segunda guerra está vinculado con otra mujer, Karien, que está esperando un hijo de Nippur. La reina de las Amazonas se retira a sus montañas para esperar el nacimiento del niño mientras Nippur vuelve a transitar los caminos sabiendo que su hijo se está engendrando en alguna parte y que el mundo se está preparando para su venida. El nacimiento de Hiras que ya había sido vaticinado por Mataa en “El rey, la reina y el general”, no sólo significa una forma de inmortalidad de Nippur como señalamos en el capítulo anterior, sino también el surgimiento de un nuevo héroe que tendrá su parte en la reconquista de Lagash junto a su padre. Si la primera guerra termina con la peste y la muerte de Nofretamón, la segunda guerra termina con el anuncio de una nueva vida: Hiras, el hijo de Nippur²⁷.

²⁴ Nippur y Raphat se enfrentan por primera vez en “El Valle de los Reyes” y luchan en la ladera de una pirámide hasta que ambos caen y quedan inconscientes. Karien encuentra a Nippur entre los cuerpos muertos pero Raphat ha conseguido huir. En “Epilogo y comienzo”, Nippur va al encuentro del derrotado Raphat para evitar que éste regrese con un nuevo ejército. Ambos se disponen a pelear cuando la amazona Aona, siguiendo las órdenes de su reina Karien que no quería poner en riesgo la vida de Nippur, padre de su hijo por nacer; mata de un flechazo a Raphat.

²⁵ Tal como había vaticinado la Sibila en el décimo episodio, Ur-El muere en la reconquista de Lagash por lo que este personaje no se presenta junto a Hattusil y Karien para la lucha contra Laramar.

²⁶ En varios episodios (“La fosa de los demonios”, “El amo del fuego”, “Las sombras”, entre otros), los personajes negativos son oriundos de Egipto. Esto nos hace volver sobre la construcción griega de los habitantes del Nilo, particularmente, el concepto de farsantes y mentirosos generalmente vinculado a los trucos de magia de los sacerdotes egipcios. La vinculación amerita un mayor desarrollo.

²⁷ El surgimiento de Hiras como un nuevo héroe es otro tema a desarrollar en profundidad. Desde 2007, se publica en Italia la serie *Hiras, figlio di Nippur* con guion de Robin Wood y dibujos de Rubén Meriggi, trabajo que puede ser considerado una continuación de *Nippur de Lagash*.

Las dos guerras de Egipto constituyen dos ciclos en los que Nippur actualiza su condición heroica. En ambos casos, el tópico del retorno del héroe y la identificación de Nippur con Egipto que lo lleva a luchar por él hasta restituir el orden; sugiere el esquema *separación-iniciación-retorno* de Campbell que no se completa pues el héroe abandona la sociedad después de terminada la batalla. Estos dos ciclos ponen en evidencia las competencias del héroe Nippur y son un anticipo de lo que sucederá cuando el héroe regrese a la sociedad de la cual partiera inicialmente y proceda a restituir el orden social.

Por otra parte, el cambio de narradores en los episodios que constituyen estos ciclos es una estrategia para la construcción del mito del héroe. El uso de cada narrador atiende a acentuar distintos aspectos de la figura heroica de Nippur. El Narrador I, presente en casi la totalidad de la serie, adquiere especial relevancia en los episodios que anteceden a grandes ciclos heroicos. Ya hemos señalado que, en “La mala pasión”, Nippur narra sus gestas en la corte de Al-azram antes de volver a Egipto y dirigir la batalla contra los hititas. Luego, en “Hipólita” y “La Doncella” (episodios analizados en el capítulo anterior), volverá a narrar hazañas de su juventud en el contexto de un banquete ante el señor del palacio. A partir de la enunciación múltiple en estos episodios, se construye una instancia de oralidad privilegiada como es el banquete en la corte que otorga protagonismo a la palabra del héroe que da cuenta de sus proezas. El uso de un Narrador I en estas ocasiones permite la actualización de Nippur como poeta para dar paso al Nippur guerrero.

Los Narradores III y IV (y el II en menor medida²⁸) enfatizan la grandeza del héroe que regresa a cumplir una misión de carácter imposible para los demás como son la búsqueda de Teseo y la defensa de Egipto. Así, el Narrador III (el pastor en “Nippur cabalga hacia Tebas”) da cuenta de la fama de Nippur que se ha extendido por el mundo antiguo y que lo ha convertido en materia de relato en fogones y otros espacios de reunión, incorporándolo como mito en el imaginario de los personajes. El Narrador IV, por su parte, al ser un narrador extraheterodiegético, incorpora un tono épico que otorga solemnidad a la narración de la búsqueda del héroe que va a llevar adelante una gesta de gran magnitud, tal como mencionamos en relación a “Los mensajeros de Atenas” antes de iniciar la búsqueda de Teseo. Este narrador también relata la llegada de Nippur a Tebas y Atenas (“El sumerio ha llegado” y “Los que fueron a Atenas”) y se detiene en

²⁸ El Narrador II que corresponde a los personajes cercanos a Nippur como Hiras, Karien y Hattusil que narran las proezas vividas junto a él, intervienen en episodios posteriores que quedan fuera del corpus de trabajo que hemos presentado.

los aspectos sobresalientes del hombre de Lagash que definen su condición heroica y que no se explicitan cuando Nippur asume la narración de los hechos (Narrador I). Asimismo, el uso de un Narrador IV permite la focalización en distintos personajes y sus percepciones en relación al héroe que regresa con la posibilidad de salvación.

El uso de distintos narradores en los grandes ciclos heroicos hace a la configuración del héroe Nippur y a la producción y reproducción del mito a su alrededor consagrándolo como figura mítico-heroica. Esto se complejiza con la intervención de un Narrador V que analizaremos en el próximo capítulo y que apunta a la construcción de Nippur también como personaje histórico, hecho que lo aproxima a héroes como Teseo que eran considerados antepasados históricos y a Sargón de Akad que, siendo un personaje de la historia de la Antigua Mesopotamia, adquiere el carácter ficcional del mito a partir del discurso mítico en inscripciones y demás documentos históricos. La configuración de Nippur como personaje mítico-histórico se explica a partir del mito en la historieta entendiendo a aquél como un discurso ficcional que retoma elementos de la realidad (contemporánea o pasada).

4. Hombres y dioses sumerios, una historia en tablillas.

El largo camino de regreso que Nippur inicia en el momento de abandonar su amada Lagash y que lo lleva a recorrer toda la Antigua Mesopotamia y sus alrededores, es una suerte de reconocimiento del terreno en donde se ponen en juego las habilidades del héroe. No hay ciudad o pueblo sumerio que no haya recibido la visita del hombre de Lagash o, por lo menos, haya oído hablar de su nombre. Eridu, Uruk, Akad, Umma, Ulagit y tantos otros lugares han sido testigos del paso del Errante por este mundo antiguo y de su heroicidad que ha alcanzado dimensiones míticas.

El héroe Nippur, que ha ido acumulando numerosos nombres y epítetos en el camino ('el Errante', 'el Incorruptible', 'el Tuerto', 'el hombre de los mil caminos'), vuelve ahora su mirada hacia Lagash, la ciudad de las blancas murallas con quien los dioses han entrelazado su destino. El designio divino que lo conduce de nuevo a Lagash lo volverá a vincular con Sargón y Lugal-Zagizi, con quienes definirá una nueva historia de Sumeria en la historieta.

4.1. Nippur y Sargón: el destino de los dioses.

Al poco tiempo de visitar a Teseo en Atenas y salvarlo de la picadura del alacrán ("El viejo"), Nippur y Ur-El se dirigen a la tierra de los gigantes y deciden desviarse para consultar a la Sibila ("El hombre que vino de Akad"). Pronto será luna llena y varios viajeros se aproximan al templo para esperar el momento en que la sacerdotisa haga sus vaticinios. Entre los visitantes, llega un hombre que Nippur ha visto antes y que reconoce como el copero del rey de Akad: Sargón, a quien el rey en su lecho de muerte ha designado como sucesor, y que, por esa razón, quiere consultar a la Sibila.

"Había aparecido en el horizonte, marchando con paso ágil y poderoso sobre las arenas amarillas. Era un hombre de gran estatura y nobles facciones. Llevaba en hombros un saco de alimentos y una lanza en las manos." (10: 129) La descripción que Nippur hace de Sargón resalta su corporeidad en una exaltación del hombre que se verá envuelto en grandes acontecimientos de la historia sumeria. Por su parte, Sargón ha oído hablar de la fama de Nippur y se refiere a él con la admiración de quien se encuentra ante un hombre cuya fama sobrepasa los límites de la realidad:

Oí hablar de ti en Akad, en Tebas, en Creta, en Atenas, en el desierto, en Garth. Me hablaron de ti en sumerio, en griego, en fenicio, en cretense, en las lenguas de las caravanas y en el dialecto aqueo de las costas. A veces dudé de tu realidad. Y ahora te encuentro aquí, en la pupila del mundo. (10: 130)

En aquel templo perdido en el desierto se actualiza el mitema del ‘encuentro’ en el que dos grandes personajes se reúnen, tal como sucediera con Teseo de Atenas. En esta ocasión, Nippur se encuentra con un personaje referencial de la historia sumeria. Se trata de Sargón de Akad, el hombre que derrota a Lugal-Zagizi frenando su avance imperial y creando su propio imperio. Sargón de Akad (2270-2215 a.C.), también conocido como Sargón el Grande, es el primero en crear un verdadero imperio, el imperio acadio con capital en Acadia (Agadé), cuya extensión comprende desde las tierras de Elam hasta el mar Mediterráneo incluyendo la región de los ríos Éufrates y Tigris, y partes de las actuales Irán, Siria y Turquía.

La fama de Sargón de Akkad, que pervive en presagios y obras épicas de puntos tan alejados como Hattusas y El-Amarna, es la de un conquistador. La escasa documentación contemporánea de que disponemos para él y su dinastía establece sus logros militares y su ideología, pero también muestra el otro lado de la moneda y subraya la superficialidad de sus logros territoriales. (Postgate, 1999: 57)

La escasa documentación histórica que, en algún punto, cuestiona la efectiva anexión de los territorios conquistados; configura a Sargón como el libertador del norte del dominio meridional que representaba Lugal-Zagizi con su avance imperial. En una estrategia política, el rey acadio promueve la exaltación de su persona y de sus obras en diversos soportes epigráficos que lo consagran como héroe libertador y lo dotan de características míticas. Así, por ejemplo, circulan distintas versiones sobre su procedencia y nacimiento que lo vinculan con seres sobrenaturales y personajes de la mitología sumerobabilónica (se destaca la especial protección de la diosa Inanna sobre Sargón a quien va guiando en su camino). Se trata, entonces, de una construcción mítica del rey acadio que se extiende en el espacio y en el tiempo llegando incluso a lugares alejados como el Egipto de Ajenatón. El encuentro con la figura mítico-histórica de Sargón de Akad anticipa la construcción de Nippur como personaje mítico-histórico.

En la historieta, el encuentro entre Nippur y Sargón no es casual sino que responde al designio divino. Así lo manifiesta la Sibila: “Es una gran bondad de los dioses que os conocierais aquí, pues vuestros caminos se enlazarán más adelante. Correréis un sendero de guerra que os llevará a la vejez y a la soledad”. (10: 134) La sacerdotisa, en calidad de mediadora entre dioses y hombres, les hace saber que sus destinos se unen en la guerra, una guerra que librarán frente a Lugal-Zagizi con Nippur como general primero de las tropas de Sargón y que llevará a la reconquista de Lagash.

Se trata, entonces, de una segunda instancia de destinación que, junto con la primera revelada por el Viejo/Anciano (apartado 2.3.), trazan el recorrido heroico de Nippur en los primeros diez episodios de la serie: Nippur liderará la reconquista de Lagash y vencerá a Lugal-Zagizi pero, para ello, deberá aliarse con Sargón de Akad quien, para ese entonces, ya habrá consolidado su poder en Sumeria. A esto último refiere, tal vez, la Sibila aludiendo a la conquista y anexión de reinos por parte de Sargón: “Sólo te diré que en tu camino hay nueve tronos.” (10: 133)

El vaticinio de la Sibila refiere al destino común de Nippur y Sargón, y entabla los lazos de una profunda amistad. Apenas intercambiar saludos, Nippur percibe una proximidad con el hombre de Akad pues lo ha escuchado hablar en su propia lengua, el sumerio. Este vínculo fundado en la procedencia común sienta las bases de una amistad sellada por la lucha contra un enemigo común. A medida que avanza la serie, Nippur recibe noticias de Sargón, quien ahora ocupa el trono de Akad (habiendo enfrentado a los familiares reales por la sucesión) y está reuniendo tropas para la batalla. En varios episodios, Nippur recuerda a Sargón y espera el momento oportuno para unirse a su ejército¹. El recuerdo del amigo también se actualiza con pequeños encuentros en episodios salteados que magnifican las figuras de ambos personajes hasta el encuentro definitivo para la batalla. Así, en “El gran rey y el gran hombre”, alguien llamado Sargón comete crímenes en varios poblados y Nippur decide detenerlo pensando que se trata del hombre de Akad. El sumerio descubre que Naram-Efer usa el nombre de Sargón para saquear y el mismo Sargón se presenta para vengar las injurias cometidas y limpiar su nombre.

Ese día volví a tener fe en el hombre que me llevaba hacia las guerras más terribles...Ese día supe que aquel rey era un rey al que valía la pena seguir hacia cualquier horizonte de batalla...Sí. Ese día volví a encontrar al gran Sargón, el gran rey...y el gran hombre... (311: 139)

Sin embargo, la amistad y admiración que siente Nippur hacia Sargón no le impiden darse cuenta que el hombre de Akad es un conquistador con pretensiones imperialistas. Nippur se une a las tropas de Sargón porque es la única manera de liberar a Lagash del dominio de Lugal-Zagizi pero lo hace bajo la condición de que Lagash mantenga su independencia pues él no luchará para intercambiar un tirano por otro y

¹ El recuerdo de Sargón y la alusión a la guerra aparecen de manera contextual en numerosos episodios. Así, por ejemplo, en “La bruja”, Nippur introduce el episodio diciendo que va camino a Akad donde hay rumores de una guerra civil entre Sargón y los familiares reales. En “El dios negro y el hombre”, Nippur está por quedarse dormido y recuerda que Sargón debe necesitar ayuda para luchar con los pueblos vecinos y en “Las huellas del hombre de ojos amarillos” vuelve a recordar a Sargón que necesitará jefes para la batalla.

que su ciudad permanezca en la esclavitud. Sargón acepta las condiciones con reservas pues siempre intentará restablecer su dominio sobre la ciudad de blancas murallas.

En “La guerra ha comenzado”, Sargón acepta mantener la independencia de Lagash luego de la reconquista. Sin embargo, Hiras descubre la trampa pues Sargón le ha prometido el trono de Lagash a Lanilim, nieta de Urukagina y prometida de Erem, el hijo mayor de Sargón. De esta manera, Sargón se asegura mantener el control sobre Lagash una vez destituido Lugal-Zagizi. Inmediatamente, Nippur retira su apoyo a Sargón pero Lanilim interviene y renuncia al trono pues reconoce que la salvación de su ciudad solo será posible con la participación Nippur (ver 1., nota 11).

Una vez recuperada Lagash, Sargón vuelve a intentar un control sobre la ciudad y envía algunos de sus hombres para que sean considerados en la elección del próximo rey de Lagash, título que ejercerá Nippur momentáneamente por consejo de Hiras (Fig. 26). Esta práctica de intervención impulsada por Sargón en la historieta, se condice con el Sargón histórico que derriba las murallas de las ciudades antes dominadas por Lugal-Zagizi e instala “hijos de Akkad” como gobernadores, otorgándoles el título de *ensi*² y desplazando la jerarquía civil local de carácter tradicional (Postgate, 1999: 58).

En la historieta, la amistad entre Nippur y Sargón permanece como un respeto mutuo después de vencido el enemigo común. Cuando Laramar³ se dispone a atacar Lagash, Nippur decide reunir aliados y con ese fin se entrevista con Sargón que ahora es un poderoso rey pero sigue siendo su amigo. A pesar de la amistad, existe una fuerte diferencia entre ambos personajes que llevará a Sargón a optar por la neutralidad, es decir, por no asistir a Laramar en la batalla pero tampoco ayudar a Nippur⁴. La diferencia entre ambos personajes radica en que, mientras Sargón es un rey interesado en el poder y quiere anexar toda Sumeria bajo su corona; Nippur, que ejerce su reinado por obligación, se preocupa por el bienestar del pueblo y el mantenimiento de un orden social sin tiranías.

“Él [Nippur] no sueña con imperios. Él sueña con sembrados y cántaros de agua fresca y la paz en los atardeceres. Yo soy un estadista. Él es un poeta.” (386: 88) El discurso de Sargón evoca a Nippur como el héroe desinteresado que carece de ansias de

²*Ensi* es la palabra sumeria para designar al rey-vicario o gobernador local. Así, por ejemplo, en las inscripciones del período neosumerio (2159-2000 a.C.) es común encontrar la fórmula **Gù-dé-a énsi-Lagas^{ki}** en referencia a Gudea, rey de Lagash, bajo cuyo gobierno se produce el “renacimiento” sumerio.

³ La guerra contra Laramar se produce luego de la reconquista de Lagash y vuelve a involucrar la intervención de aliados como Hattusil y Karien. En esta ocasión, no desarrollaremos los pormenores de esta batalla.

⁴ En “El pago de la deuda”, “La tentación” y “Por los buenos viejos tiempos” se relata el encuentro de Nippur y Sargón en el desierto para decidir con respecto a la guerra contra Laramar. Allí se vuelve a hacer referencia a la amistad entre los personajes y también quedan en claro sus diferencias.

poder (*Fig. 25*). El rey de Akad siente una profunda admiración por su par de Lagash cuya figura se hace presente en el cielo sumerio. La figura mítico-histórica de Sargón construida en la historieta reconoce la grandeza del nuevo héroe Nippur. De este modo, Sargón no sólo asiste a Nippur en la reconquista de Lagash (regreso del héroe) ocupando el lugar actancial de ayudante tal como había vaticinado la Sibila, sino que también exalta su condición heroica al identificarlo como un impedimento para la unificación de Sumeria bajo la corona acadia. De esta manera, el discurso mítico construido en la historieta retoma elementos de la historia sumeria al ubicar a Nippur dentro de los acontecimientos históricos en torno a Lagash y los reformula en torno a este personaje ficcional configurándolo como héroe mítico-histórico.

4.2. Lugal-Zagizi y los que buscan a Nippur.

En un esquema actancial, los actantes se distribuyen en parejas de acuerdo a su posición, como los casos sujeto-objeto y destinador-destinatario, y su oposición, ayudante-oponente, caso que priorizamos en este trabajo. Hasta el momento, hemos identificado diversos personajes que ocupan estos roles actanciales e, incluso, algunos de ellos se han desplazado en el esquema actancial como sucede con Akhenamón que pasa de ser ayudante en la guerra contra los hititas a convertirse en oponente en la lucha contra Raphat.

Lugal-Zagizi (ver Introducción, nota 3) se configura desde un primer momento como el oponente principal de Nippur en tanto es quien impide que el sumerio permanezca en su ciudad y deba vagar varios años hasta poder recuperarla. A medida que avanzan las publicaciones, la figura de Lugal-Zagizi se va diluyendo y permanece como telón de fondo en cada evocación de la patria negada. El oponente vuelve a cobrar peso como tal recién en el momento de la reconquista de Lagash. Hasta entonces, su participación se limita a ser el motor de la acción principal en tanto provoca el exilio obligado de Nippur.

Por otra parte, este oponente principal se hace presente de manera indirecta en ciertos episodios. Se trata de personajes que aparecen como enviados de Lugal-Zagizi para capturar y/o matar a Nippur quien, a medida que se consolida su condición heroica, se convierte en una amenaza para el tirano de Umma. En “Enathim y los enviados de la muerte”, Nippur llega a un poblado y en la taberna se encuentra con Ram, a quien conociera en un episodio anterior (“Ram, el arquero”), y dos mercenarios, Nunamnir de Elam (“el cuchillo”) e Inshubar, verdugo de Umma. Los tres han sido contratados por

un terrible señor para matar a un tal Enathim que no es otro que el mismo Nippur pues ‘Enathim’ en elamita significa “el errante”, “el que camina”. Nippur los descubre a tiempo y Ram, arrepentido de querer asesinarlo, es muerto por uno de los otros enviados. El sumerio lucha contra los dos mercenarios, los mata y envía sus cabezas a Lugal-Zagizi, el terrible señor que los ha contratado, con un mensaje: “Espérame” (Fig. 27). El rey que recibe el mensaje con las dos cabezas de sus mercenarios, es un hombre lleno de miedo que se resguarda en su palacio y detrás su escolta real temiendo el momento en que deba enfrentar al hombre de Lagash.

Esta presencia indirecta del oponente a partir de sus enviados no sólo enfatiza el miedo y la cobardía que complementan los semas negativos de tirano y traidor que configuran a Lugal-Zagizi, sino que también resalta el heroísmo de Nippur que los mismos enviados reconocen al elegir no cumplir con su cometido pues un hombre con afán de justicia desinteresado merece permanecer con vida. Así sucede con Ram, el arquero, y luego con Lipit-Ishtar que, sin saberlo, lucha junto a Nippur para liberar a un pueblo de los piratas y, al reconocerlo, decide olvidar su misión, abandonar su vida de mercenario y quedarse en el pueblo (“Los que buscan a Nippur”). El encuentro de Nippur con los enviados del enemigo pone a prueba al héroe que, aún sabiendo que se trata de sus propios asesinos, los asiste en sus necesidades y mantiene el respeto que se merecen como hombres que pueden luchar por causas justas a pesar de ser mercenarios.



Fig. J: Ur-El habla sobre Lugal-Zagizi (338: 20)

Tal es el caso de Matador que, tras ser atacado por hombres de Lugal-Zagizi, muere diciéndole a Nippur que había sido enviado para matarlo y Nippur procede a celebrar las correctas honras fúnebres al hombre que luchó junto a él (“Matador”). La presencia del enemigo a partir de sus enviados es, entonces, un reconocimiento del valor de la figura de Nippur que representa una amenaza para los propósitos del tirano y que, por eso, éste intenta destruirlo en reiteradas ocasiones.

La figura de Lugal-Zagizi, motor inicial de la acción, permanece en la serie como la razón que mueve el accionar del sumerio, su contrapartida que dilata el encuentro de Nippur con Lagash. Ur-El señala a Lugal-Zagizi como la figura negativa que llenó sus vidas durante los años de exilio dándoles una razón para sobrevivir: recuperar Lagash (Fig. J). Llegado el momento, Nippur ingresa en Lagash con sus

tropas, captura a Lugal-Zagizi y lo entrega al pueblo para que decida qué hacer con el hombre que lo ha esclavizado durante décadas. La muerte de Lugal-Zagizi por voluntad popular da fin al exilio obligado de Nippur y abre un vacío en su vida tal como había señalado Ur-El. En el caso del gigante hombre de Elam, el gran espacio vacío que encuentra ante la muerte de Lugal-Zagizi es su propia muerte que había vaticinado la Sibila que sucedería cuando regresara a Lagash. Nippur, por su parte, se encuentra ante un vacío plagado de interrogantes pues, una vez recuperada la amada y tan anhelada ciudad de Lagash, debe decidir si permanecer en ella o no.

4.3. El círculo completo: la reconquista de Lagash.

En una estrategia sorpresa, Nippur lidera sus tropas una vez más en un ataque a Umma, la ciudad de Lugal-Zagizi. La operación es exitosa pero Lugal-Zagizi logra escapar y se dirige a la única ciudad fuerte que queda bajo su dominio: Lagash.

Y al musitar ese nombre doloroso y amado comprendí que el ciclo de mi vida llegaba a su clímax. Comprendí que todos los caminos de la Tierra me habían llevado furtivamente al mismo sitio donde comenzara mi peregrinaje sin fin...

Y desde más allá del horizonte pude sentir el murmullo de sirena de mi ciudad de blancas murallas llamándome para nuestro encuentro final... (336: 97)

Nippur escucha la llamada de su ciudad y se dirige a su encuentro. El héroe Nippur se dispone a transitar la tercera etapa de su recorrido heroico.

Juan Villegas plantea la diferencia entre el esquema de Campbell y el de los ritos de iniciación con respecto a esta tercera etapa. Mientras la tercera etapa del esquema campbelliano implica el regreso del héroe con los elementos que permiten la regeneración de la sociedad a la que se reincorpora definitivamente, la perspectiva iniciática no contempla necesariamente que el héroe introduzca aportes nuevos a la sociedad pues la transformación (la regeneración) ha sido experimentada por él. Teniendo en cuenta esta diferencia, Villegas sostiene que la aventura del héroe en la novela moderna puede concluir de una u otra manera contemplando también la posibilidad de una combinación de ambas opciones (1978: 126). En el caso de *Nippur de Lagash*, esta tercera etapa de la aventura del héroe presenta una combinación de ambas perspectivas que analizaremos a continuación.

En marzo de 1990, la revista NIPPUR MAGNUM publica el episodio “El círculo completo” en el que Nippur regresa a Lagash, avanza sobre las tropas de Lugal-Zagizi y destituye al tirano. El reencuentro de Nippur con su ciudad figurativizado en la visión de las blancas murallas (*Fig. 28*), se plantea en los términos de un círculo que se

cierra. El regreso de Nippur a Lagash es un regreso al hogar, a la “ciudad madre de las ciudades”, que completa el esquema *separación-iniciación-retorno* de Campbell. El héroe Nippur regresa a la ciudad de la cual partiera inicialmente para restituir el orden alterado y regenerar la sociedad.



Fig. K: Lagash le recuerda a Nippur su responsabilidad (351: 9)

El ciclo completo, la norma del monomito, requiere que el héroe empiece ahora la labor de traer los misterios de la sabiduría, el Vellocoino de Oro, o su princesa dormida al reino de la humanidad, donde la dádiva habrá de significar la renovación de la comunidad, de la nación, del planeta o de los diez mil mundos. (Campbell, 1972: 179)

Siguiendo a Campbell, el regreso del héroe lo enfrenta a la nueva responsabilidad de renovar a la sociedad, responsabilidad que puede ser asumida o no. En este sentido, el momento de la reconquista de Lagash no merece tanta atención como lo que sucede después cuando el tirano Lugal-Zagizi ya no existe y la ciudad está destruida y sin rey, y los ciudadanos están cansados por la lucha pues también han participado de la batalla abriendo las puertas de la muralla a Nippur y su ejército, y persiguiendo y asesinando a los hombres de Lugal-Zagizi hasta, finalmente, matar al hombre que los ha tiranizado durante veinte años. Ahora Nippur se enfrenta al vacío ante la desaparición de su oponente principal y a la responsabilidad que implica su regreso a Lagash. “Mi vida, luego de la batalla de Lagash, se ha convertido en una tablita sin signos. Como si al recuperar la ciudad madre hubiese hecho todo lo debido y ya no quedara más por hacer.” (339: 65) Hiras, el hijo de Nippur que ha participado activamente de la reconquista, le hace notar a su padre que tiene la enorme tarea de asumir la responsabilidad que pesa sobre sus hombros y que el pueblo de Lagash exige (Fig. K): “Tú liberaste Lagash. Es tu mérito...pero también tu responsabilidad. Termina tu trabajo. Sé rey y hazla fuerte y capaz de defender esa libertad. Luego, si quieres, puedes irte. Tu tarea estará cumplida.” (340: 92) Nippur debe convertirse en rey para poder fortalecer y devolver la vida a Lagash.

Devastado por la sensación de vacío, Nippur se interna en el desierto en varias ocasiones para tomar la decisión sobre esta responsabilidad en soledad, una soledad que le es más familiar que la vida en las ciudades. Finalmente, decide asumir la responsabilidad de reinar hasta que Lagash se haya recuperado y pueda valerse por sí

misma. Así, inicia un período en el que Nippur trabaja por reconstruir la ciudad: consigue agua para abastecer los sembrados y trabaja la tierra junto a los labradores, escucha los problemas de sus súbditos y se encarga de impartir justicia personalmente. “La ciudad de ayer” es uno de los episodios en los que se evidencia puntualmente la renovación de la sociedad: trabajando la tierra descubren oro y unas tablillas que relatan la historia de Salar-Anur, quien salvó el tesoro de su ciudad destruida y lo dejó para que quien lo encuentre no lo vea como botín sino como el alma de su ciudad. Y así sucede pues Nippur destina ese tesoro a la reconstrucción de Lagash, es decir, a la salvación de una ciudad que Salar-Anur no pudo salvar.

Nippur cumple sus funciones de rey y soberano de Lagash pero no se identifica como tal. Esto lo lleva a abandonar la ciudad esporádicamente para adentrarse nuevamente en el desierto y pensar. “Quiero seguir un poco más en el desierto. Estoy buscando algo...” (342: 94) La búsqueda iniciada con el abandono de Lagash no se concluye con el regreso del héroe, lo que nos lleva a analizar esta tercera etapa desde la perspectiva de los ritos de iniciación.

Siguiendo a Villegas, la tercera etapa conocida como la vida del iniciado, implica el paso a una forma de vida estable después de la transformación experimentada por el héroe. “Una vez que el héroe ha recorrido el camino de las pruebas y ha superado las dificultades de la aventura, sean éstas internas o externas, llega el momento en que debe asentarse en una forma de vida relativamente definitiva.” (1978: 126) En el caso de Nippur, el hombre de Lagash acepta ser rey pero no de manera definitiva pues considera que ese no es su lugar, hecho que da cuenta de que su aventura heroica no termina con la llegada a Lagash sino que el héroe debe partir nuevamente.

Nippur elige a Lamir, el mejor de sus generales⁵, para que ocupe el trono de Lagash cuando él se vaya. Así, tal como sucediera con Rajhotep en Egipto, por orden de Nippur el segundo general se convierte en rey de Lagash.

Y así es, Lamir, mi general leal y único. Yo no soy un rey. Tal vez podría haberlo sido hace mucho pero los años y los caminos me cambiaron. El trono me lastima el trasero y la corona me hace sudar la cabeza. No tengo ni el talento ni la inclinación...

...pero sí tengo la responsabilidad. Quise dejar mi ciudad limpia de peligros para que tú pudieras hacerte cargo de ella con calma. (411: 79-80)

⁵La elección de Lamir amerita un análisis posterior en el que se profundice el concepto de la muerte del héroe. En “Oración por Lagash”, Nippur finge su muerte para poner a prueba a sus súbditos y descubrir quién es fiel a su reinado velando por el bienestar de Lagash por sobre el beneficio personal del soberano. Por indicación de Nippur, el sacerdote le ofrece el trono al general Lamir y éste se niega. “Allí yace el mejor rey que jamás tuvo ciudad alguna, ¿y tú crees de verdad que yo intentaré tomar su lugar? Me insultas. Esta es la ciudad de Nippur. Que otro la tome. Yo no lo haré.” (411: 78) Cuando Nippur despierta, pues había tomado una pócima para simular su muerte, designa a Lamir como sucesor habiendo descartado a los ambiciosos. El tema de la muerte del héroe Nippur se reitera en otros episodios como “Azul cielo sumerio de muerte”, “Las alas del odio” y “Bienmorir”.

Nippur ha asumido la responsabilidad que implica su retorno a Lagash y ha trabajado por su recuperación. Ahora, llega el momento de partir. En su recorrido exterior e interior, el héroe Nippur ha experimentado una transformación. El hombre intrínsecamente ligado a su ciudad que, ante el exilio obligado, sufriera un quiebre en su configuración identitaria; ha aprendido a mantenerse unido a esta ciudad desde el recuerdo y llevarla consigo por los caminos. Así, tras designar a Lamir como sucesor, Nippur se dirige a Lagash: “Ah, mi Lagash de las blancas murallas... Tanto nos hemos amado... y ahora que estamos juntos descubrimos que hemos perdido la capacidad de poder estar unidos.” (*Fig. 29*, 411: 80) El nombre del héroe que indica su pertenencia a la ciudad de Lagash ha dado paso al signo de desubicación o ubicuidad que se presenta detrás de la aparente contradicción, tal como señalamos en el primer capítulo (ver **1.1**). Nippur de Lagash sigue siendo Nippur de Lagash pero también es ‘el Errante’, ‘el hombre de los mil caminos’; epítetos que dan cuenta de un personaje que pertenece a ningún lugar y a todos al mismo tiempo. Los epítetos que se agregan al nombre de Nippur evidencian el cambio en la configuración de la identidad del personaje, una transformación que ocurre durante el proceso de iniciación y que responde al cuestionamiento de la propia identidad fruto del quiebre experimentado por el personaje al ser arrojado al exilio.

En su recorrido, Nippur ha empezado a habitar los caminos y a definirse en función de ellos. Los caminos hacen posible la desubicación/ubicuidad antes mencionada en la medida en que permiten tanto el aislamiento y la soledad como el encuentro con los otros. Nippur, ‘el hombre de los mil caminos’, ha hecho un hogar de estos lugares de tránsito como son los caminos y el desierto. Estos espacios tradicionalmente identificados como inhóspitos y vinculados con la anomia, adquieren una connotación positiva cuando el héroe Nippur se identifica con ellos. Esta identificación se evidencia en la apropiación que hace el personaje de estos espacios al trasladar en sus campamentos los elementos propios de la civilidad (griega): el buen vino, la buena comida, el albergue, la hospitalidad y, por sobre todo, la capacidad de narrar y compartir con los otros.

Después de visitar alguna ciudad o poblado, el sumerio siempre regresa a los caminos y así sucede después de permanecer en Lagash por un tiempo asumiendo su responsabilidad de rey. “Quiero volver a los caminos...” (411: 80). Nippur, que se ha retirado varias veces al desierto para pensar al respecto, reconoce que ésta es la forma de vida definitiva que le espera y toma la decisión de seguirla.

Villegas señala que, al igual que en el comienzo del viaje, la tercera etapa de la vida del iniciado implica naturalmente el cruce del umbral. “El cruce del umbral puede manifestarse también en un momento de decisión significativa que ha de inclinar la vida del personaje hacia un sentido u otro.” (1978: 134) Este cruce del umbral se produce en “El adiós a Lagash” cuando Nippur decide que ha llegado el momento de abandonar la ciudad y retirarse a los caminos.

Nippur de Lagash toma sus cosas y se dirige a la puerta de la ciudad (*Figs. 30-32*). Los ciudadanos de Lagash se han acercado y contemplan en silencio el paso de su héroe. Junto a la puerta se encuentra Lamir para despedir al rey Nippur. Para Lamir, Nippur seguirá siendo su rey pues es quien lo ha destinado a reinar en su ausencia, y para Nippur, Lagash seguirá siendo su ciudad (“mi ciudad”). La puesta en página de la *Figura 31* con una parrilla de cinco viñetas marca los momentos significativos del cruce del umbral que indica el regreso del héroe Nippur a los caminos: Nippur se dirige hacia la puerta ante la mirada del pueblo, Lamir lo intercepta en el umbral, la mano de Nippur sobre el hombro de Lamir confirma el traspaso del poder de reinar, Nippur cruza las murallas y se dirige al desierto de los caminos sin mirar atrás.

El cruce de la muralla vuelve a marcar un punto de inflexión, esta vez para dar fin al proceso de iniciación del héroe. Nippur cruza el umbral de la muralla y se aleja de la ciudad sin mirar atrás en un gesto que marca nuevamente una separación espacial y temporal: atrás queda la vida en la ciudad y la responsabilidad del soberano ejercida por amor a Lagash, adelante quedan los caminos y la soledad que se han vuelto parte del mundo conocido de Nippur. Para Nippur, la vida del iniciado implica el regreso al mundo conocido de lo desconocido, es decir, a esos espacios que sorprenden con nuevas aventuras, nuevos encuentros con otros y nuevas posibilidades de restituir el orden allí donde haya sido alterado, hecho que se condice con el programa narrativo de entrar en conjunción con el orden social que subyace en toda la serie. Pero, por sobre todo, son espacios que permiten la reflexión (allí se retira Nippur antes de tomar la decisión, allí se retira Hiras también cada vez que debe pensar) y la posibilidad de seguir preguntándose por la identidad que, configurada ahora desde la ubicuidad, no se muestra concreta ni definitiva.

El regreso al mundo conocido de lo ignoto marca un quiebre con la estructura del héroe tradicional propuesta por Campbell y sella de manera definitiva la condición moderna del héroe Nippur que decide sumergirse permanentemente en los terrenos de la búsqueda donde la pregunta por la propia identidad se amplía y complejiza en la

pregunta por el hombre y la humanidad. La vida del iniciado se desarrolla en los caminos, terrenos de búsqueda, en donde no hay certezas ni respuestas definitivas. Esto lo aproxima al hombre moderno que ya no habita en sociedades cerradas donde cada uno ocupa un lugar fijo y definitivo sino que debe redefinirse permanentemente contemplando la posibilidad de espacios de soledad propicios para la reflexión.

Era un sabio. No sólo era valiente, seductor, astuto, guerrero inmejorable, ganador sin alardes: sobre todo era sabio. Y eso, supongo, lo distinguía de todos los demás. (...) Los otros héroes de historieta solían ser medio chatos. Chicos superpoderosos que, de distintas formas, podían cualquier cosa. Superman es el modelo más evidente. Superman podía ver y escuchar todo pero, en última instancia, no entendía nada: no aprendía. **Nippur de Lagash, en cambio, sabía convertir su experiencia en ideas, conductas, expresiones. Nippur no pasaba intacto por el mundo, no seguía siendo siempre el mismo; sus experiencias lo marcaban, tanto que terminaron por costarle un ojo de la cara.** A partir de la mitad de su historia, Nippur fue el tuerto al que una flecha le había arrancado el ojo izquierdo. **Eso lo hizo más reflexivo, más interesante: el héroe era falible y dudaba y aprendía.** (Caparrós, 2004: 8. Énfasis nuestro)

Martín Caparrós señala la singularidad del héroe Nippur frente a los otros superhéroes de la era moderna⁶: Nippur es un héroe que aprende de las propias experiencias y esto lo aproxima al hombre común. La sabiduría de Nippur radica en su capacidad de reflexionar sobre los sucesos que lo van marcando a lo largo del tiempo, de identificar los errores propios y ajenos para aprender con ellos. De este modo, la vida del iniciado a la que ingresa Nippur es la vida del hombre que actúa en el mundo y aprende de esa experiencia en una redefinición permanente de la propia identidad. Los caminos son espacios adecuados para ensayar experiencias y reflexionar sobre ellas. El regreso a los caminos inaugura una nueva épica moderna en la que el héroe, lejos de poseer superpoderes y ser infalible, se debate en las mismas encrucijadas que el hombre moderno.

4.4. Leer y escuchar la historia del héroe Nippur.

La aventura del héroe Nippur, como la de tantos otros héroes, es digna de ser narrada. El mismo Nippur en su calidad de poeta relata la mayoría de los episodios (Narrador I). Pero también participan otros narradores que relatan sus proezas y, tal como mencionamos en reiteradas ocasiones, dan cuenta de la pluralidad de voces que

⁶ Martín Caparrós se refiere, particularmente, a Superman. “Superman podía ver y escuchar todo pero, en última instancia, no entendía nada: no aprendía.” (2004: 8) Este planteo remite a la mitología de superhéroes creada por DC Comics en donde el que sí entiende y aprende es Batman que, sin tener superpoderes, vence a Superman cada vez que lo enfrenta y también es el líder de la Liga de la Justicia. Existe una vinculación entre Nippur y Batman en tanto éste último también está condenado a la vida en el destierro, un destierro entre los hombres de Ciudad Gótica porque, en definitiva, Bruce Wayne/Batman está solo a excepción de la presencia del mayordomo Alfred, Robin y los sucesivos ayudantes.

entretejen un mito. Estos narradores pueden contar la historia del héroe Nippur de manera oral fomentando, así, la construcción del mito en el imaginario social de los personajes; o pueden hacerlo tomando como punto de partida un texto escrito, como puede ser la incorporación de tablillas y fuentes epigráficas, que apunta a construir a Nippur como un personaje histórico dentro la ficción de la historieta. Oralidad y escritura son, entonces, instancias de narración que permiten la configuración mítico-histórica del héroe Nippur. Abordaremos estas cuestiones de manera breve a partir del uso de dos narradores: Narrador III, los personajes lejanos a Nippur que oyeron hablar o presenciaron sus hazañas y las relatan a otros, y Narrador V, los personajes del siglo XX que narran la historia de Nippur a partir de fuentes arqueológicas y epigráficas.

Con respecto a los narradores orales, ya hemos señalado el uso de un narrador III en episodios como “Los niños que cabalgan sobre las estrellas” y “Las flores de la montaña” (ver Capítulo 1) o “Nippur cabalga hacia Tebas” (ver 3.1.) donde personajes contemporáneos a Nippur relatan alguna de sus hazañas a un niño antes de dormir y a otros pastores frente a una fogata. En este caso, nos detenemos en el episodio “El gran terror” de 1991 en el que se incorporan dos paratextos tradicionalmente no vinculados a la historieta, un prólogo y un epílogo, que introducen como narrador a un personaje referencial de la actualidad en que se publica la historieta: Robin Wood (*Figs. 33 y 34*). El guionista se presenta como un Narrador III, un personaje alejado de Nippur en el tiempo que lo recuerda y actualiza sus hazañas a partir del cuento que relata a su hijo antes de dormir. Ante la exigencia del niño que quiere una buena historia, Robin padre empieza a contar una de las aventuras de Nippur pero, al terminar el relato, reconoce que su elección ha sido errada pues la historia de Nippur ha mantenido en vela al niño que, lejos de dormirse, quiere escuchar otra.

Nos encontramos ante una instancia de oralidad evocada desde el prólogo y el epílogo que sugiere una pervivencia del mito heroico de Nippur a lo largo de los siglos y que lo aproxima a la actualidad de la recepción de la historieta a partir de la inclusión de Robin Wood como personaje. El mito del héroe Nippur vuelve a actualizarse en el relato de un padre a su hijo, esta vez, dos personajes situados en el siglo XX. Las aventuras narradas demuestran una vez más el heroísmo del hombre de Lagash que vuelve a restituir el orden alterado y se convierte, en este caso, en el héroe personal del hijo de Robin Wood personaje y en su historia favorita para ser escuchada.

En la historieta, son varios los niños que, contemporáneos o no al personaje de Nippur, lo eligen como héroe personal, conocen todas sus aventuras y exigen a sus

padres que les cuenten su historia favorita. Así, por ejemplo, el niño le pide a su madre que le cuente “cómo Nippur detuvo a los hombres de las lanzas” (76: 153) en “Los niños que cabalgan sobre las estrellas”. Esto se reitera en “Leyenda contada en invierno” cuando, sentados junto al fogón del hogar durante el invierno, los niños le piden a su padre que les cuente la historia de “la muchacha que cantaba y del hombre con un ojo” (418: 85). Los niños vuelven a pedir la historia que conocen y que saben que les gusta. El padre acepta y comienza a contar la historia de Nippur, el hombre de un solo ojo. Los niños escuchan atentamente y, al terminar el relato, una de las niñas le pregunta al padre si el héroe ha muerto. “No. Hombres como él nunca mueren.” (418: 97) El relato del padre que, según intuimos de sus gestos, incorpora un tono grandilocuente; evoca la figura de Nippur como el héroe magnífico que siempre permanece velando por el bienestar de la gente. La composición de la última página del episodio (*Fig. 35*) refuerza la idea del héroe protector a partir de la imagen de Nippur que está de pie en la colina custodiando la cabaña de la familia durante la noche invernal. La palabra del padre a sus hijos actualiza nuevamente el heroísmo de Nippur quien, mientras su nombre y sus hazañas sean recordadas, nunca morirá. De ahí que los padres repitan el nombre del héroe que admiran y cuyas historias apasionan a sus hijos. “Se llamaba Nippur, como el mayor de nuestros hijos... Nombre de rey” (418: 97) El nombre de Nippur ha pasado a uno de los hijos en un claro homenaje al heroísmo del rey de Lagash y como una forma de augurar un futuro heroico al niño⁷.

Con respecto a los narradores que incorporan alguna fuente escrita, analizaremos brevemente su presencia en dos episodios puntuales: “Historia de la vieja rebelión” y “La columna de los buitres”.

“Historia de la vieja rebelión” se publica en 1975 e introduce como Narrador V a un nuevo tipo de personaje que se ubica temporalmente en el siglo XX: un sumeriólogo apasionado por la Antigüedad que pasa sus días analizando tablillas e inscripciones (*Figs. 36 y 37*). Este hombre de ciencia está fascinado por la historia de “el príncipe Nippur de la ciudad de Lagash” (126: 133) a quien considera su héroe favorito. El sumerólogo, que conoce las numerosas versiones de las hazañas de este personaje de la historia antigua del mundo de la historieta, ha llegado a plantear la posibilidad de que el

⁷A lo largo de la serie se registran numerosos episodios en los que los padres deciden nombrar a sus hijos con el nombre de Nippur como una forma de homenajear al héroe y de vaticinarle un futuro de grandeza al hijo. Así, por ejemplo, en “Un hombre llamado Nippur”, Nippur se encuentra con un hombre que lleva su mismo nombre. “Mi padre me llamó así en honor al que después fue rey de Lagash. Luchó bajo sus órdenes en las guerras del Egipto. Fue un héroe y yo heredé su nombre. Es un buen nombre.” (438: 31) El caso paradigmático es el primogénito de Hattusil, amigo de Nippur, quien muere en la batalla de Raphat haciendo honor a su nombre (“Nippur ha muerto en batalla”).

héroe Nippur solo haya sido un personaje ficcional de la época. Sin embargo, fuentes de diversas procedencias le han demostrado lo contrario atestiguando la existencia histórica del hombre de Lagash y sus acciones heroicas en ciudades importantes de la Antigüedad. De esta manera, el discurso del sumerólogo resalta el juego entre realidad y ficción que se pone en funcionamiento en la construcción del discurso mítico del héroe en la historieta y que acaba por definir a Nippur como un héroe mítico-histórico al igual que muchos otros como Sargón de Akad y Gilgamesh, tal como señalamos en el primer apartado de este capítulo. Esto se acentúa cuando el sumerólogo (Narrador V) comienza a leer una tablilla que el mismo Nippur ha escrito en un gesto de perpetuar para la posteridad la primera rebelión de esclavos. Nippur, el héroe mítico-histórico de la Sumeria de la historieta, ha dejado asentado en la arcilla parte de la historia que ha protagonizado y que podemos conocer a partir de la intervención del sumerólogo que puede interpretar la escritura cuneiforme y contarnos su significado.

Por otra parte, en el primer número de la revista D'ARTAGNAN SUPER ALBUM de 1977, se publica "La columna de los buitres". Este episodio introduce nuevamente un narrador V, esta vez, un arqueólogo que recibe una caja que contiene una columna con inscripciones. El estudioso comienza a leer las inscripciones que narran la defensa de Akad contra las tropas egipcias a cargo de Mehet-Bar. Sargón se ha ido a reclutar ejércitos y Nippur, que se encuentra en la ciudad, debe organizar su defensa con los soldados que tiene a disposición: los convictos a quienes ofrece la libertad a cambio de su asistencia en la lucha. Nippur organiza su pequeño ejército y planea una emboscada a los egipcios para dar tiempo a la llegada de Sargón. La estrategia es efectiva pero el ejército egipcio es numeroso y, uno por uno, los convictos mueren heroicamente defendiendo a Akad. Al final, solo Nippur queda con vida y lucha incansablemente hasta que llega Sargón con refuerzos. El sumerio se acerca a los compañeros caídos en batalla y ahuyenta a los buitres para que no coman sus cuerpos sin vida. Sargón, por su parte, manda a construir esa columna en conmemoración de los soldados que murieron defendiendo Akad.

Este episodio vuelve a insistir en la historicidad de la figura de Nippur a partir de la presencia de una fuente arqueológica que atestigua su existencia en el mundo de la historieta. La Columba de los Buitres se puede vincular con un registro arqueológico real: la Estela de los buitres, una serie de grabados que datan del 2450 a.C. y conmemoran la victoria de Eanatum de Lagash sobre Umma. La incorporación de un registro arqueológico como fuente histórica es una estrategia que refuerza la

configuración de Nippur como héroe de la historia sumeria en la historieta, un héroe cuyo nombre amerita ser perpetuado en la piedra.

Sin embargo, lo interesante del episodio no radica tanto en la presencia de Nippur en el relato epigráfico de la Columna de los Buitres sino en la inclusión de los convictos que participan en la defensa y que ingresan también como personajes referenciales en tanto pueden ser identificados con personas reales de Editorial Columba. La construcción iconográfica de los personajes a cargo de Zaffino permite identificarlos con claridad: Clamides es Enrique Villagrán, Saferanis es Jorge Zaffino, Neras es Carlos Villagrán, Maramides es Ricardo Villagrán, el arqueólogo del siglo XX es Ricardo Ferrari y Madheras es Robin Wood; todos ellos, dibujantes y guionistas de Columba.

Sin ingresar en el debate sobre el significado de la inclusión de estos personajes en el episodio⁸, su participación en la defensa de Akad junto al héroe Nippur los convierte también en personajes heroicos. En la *Figura 38* se presenta la escena de la lucha en la que Nippur y los convictos reclutados destrozan a los egipcios. La composición, con Nippur en el centro a punto de asestar un golpe de espada a un soldado egipcio que se defiende con su escudo, otorga protagonismo a estos personajes que flanquean desde la cima de la colina los costados del héroe sumerio y ocupan la parte superior de la página en contraposición a los egipcios al pie de la colina y en la parte inferior de la página. La inscripción avalada por el mismo Sargón de Akad (*Fig. 29*) es un sello que perpetúa la acción de estos héroes anónimos cuyo heroísmo se desprende del héroe que los lidera y les da una razón por qué luchar: Nippur de Lagash.

El episodio es, entonces, una instancia en la que Nippur héroe acompaña a estos personajes en la consagración de su heroísmo. Similar a lo que sucede con el personaje Robin Wood que narra la historia de Nippur en “El gran terror”, la iconicidad y la configuración de cada uno de ellos como personajes referenciales, dota de cierta familiaridad a la historia y proximidad con el público al presentar a estos personajes (identificables con personas reales del siglo XX) participando de las gestas heroicas de Nippur. Por otra parte, la polémica alrededor de este episodio abre un abanico de interrogantes en relación a una construcción editorial del mito de Nippur en la medida en que la consagración de estos personajes referenciales puede ser planteada como una suerte de consagración implícita de la editorial que, dado el éxito en las ventas, ha

⁸ Existe una fuerte polémica al respecto. Algunos sostienen que se trata de una respuesta a la crítica ofensiva a Columba formulada desde Ediciones Récord. Esto se fundamenta en la inclusión de Alberto Breccia y Horacio Altuna, que en ese momento trabajaban para Récord, como personajes del ejército enemigo que son asesinados por los convictos. Habría que ahondar al respecto.

convertido el personaje principal de la serie en un emblema y un símbolo que la identifica (ya señalamos la creación de la revista NIPPUR MAGNUM y la reiteración de la imagen de Nippur en las portadas de las revistas). La cuestión de la construcción editorial del mito vuelve a plantearse, esta vez de manera explícita, en los episodios homenaje que se publican para los treinta años de la serie⁹. Si bien este tema de enorme complejidad excede los objetivos de este trabajo, plantaremos algunos interrogantes al respecto como disparadores para un estudio posterior.

En la revista NIPPUR MAGNUM N° 116 de febrero de 1997, se publica “El joven Nippur”, el primero de tres episodios escritos por Wood y dibujados por Rearte que narran las aventuras de Nippur adolescente en un homenaje explícito al personaje que ha acompañado durante tres décadas las publicaciones de la editorial. Estamos llegando al final de la historia del sumerio pues los episodios nuevos dejan de publicarse al año siguiente, en 1998, y luego vendrán numerosos “refritos” hasta el cierre definitivo de Columba. En este número de la revista se incluye una nota del editor que merece una breve consideración (*Fig. 40*).

La nota del editor antecede el episodio de “El joven Nippur” a modo de introducción de la serie de episodios homenaje que la editorial publicará durante ese año. Allí, el editor se refiere a Nippur héroe como un mito de la época que trasciende las fronteras del tiempo pues “los mitos perduran por siglos y preceden a quienes los crearon (o colaboraron para que existieran).” (445: s/n) El héroe en el que se ha convertido Nippur se presenta bajo los términos de mito que se perpetúa con cada actualización, tarea que, intuimos de esta nota, la editorial ha asumido en la publicación de cada episodio y promueve a partir de los episodios homenajes. Esto direcciona los interrogantes en torno a la categoría de autoría múltiple y a la construcción editorial del mito del héroe que seguramente responde a intereses propios del campo en cada momento, interrogantes que apuntan a complejizar la condición de héroe moderno en tanto la construcción del mito editorial puede postularse como un rasgo de modernidad.

⁹ Anteriormente, la editorial había publicado varios tomos con selecciones de episodios de Nippur: *Nippur de Lagash Tomo I. El hombre de Lagash* (abril 1981), *Nippur de Lagash Tomo II. El incorruptible* (septiembre 1981), *Nippur de Lagash Tomo III. El regreso* (julio 1990) y *Nippur de Lagash. Tomo I Volumen I* (septiembre 1990). Después vendrán cuatro libros de *Nippur de Lagash* entre octubre de 1996 y septiembre de 1999, y un libro para los treinta años de publicación titulado *Treinta años de Nippur de Lagash* (enero 1998).

5. CONCLUSIONES. La vuelta a los caminos.

El objetivo del presente trabajo ha sido analizar la construcción del mito del héroe en *Nippur de Lagash*. El planteo de esta construcción a partir de la reescritura de mitos heroicos pertenecientes a las tradiciones mitológicas griega, egipcia y sumerobabilónica; así como el análisis de las estrategias de enunciación del mito en la historieta y las condiciones de producción de la misma, han permitido complejizar la relación inicial entre escritura y reescritura del mito heroico de Nippur de Lagash. Identificamos, entonces, tres niveles que comprenden la compleja relación escritura-reescritura que se plantea en términos de tensión en la historieta en cuestión: en primer lugar, la reescritura de mitos heroicos pertenecientes a otras tradiciones y la escritura del mito heroico de Nippur; en segundo lugar, la escritura y reescritura del mito heroico de Nippur hacia el interior de la historieta; y, en tercer lugar, el personaje de Nippur como una reescritura del héroe tradicional y escritura del héroe moderno.

5.1. Reescritura de mitos heroicos y escritura del mito heroico de Nippur.

Las tres tradiciones mitológicas mencionadas se incorporan en la historieta a partir de la inclusión de ciertos personajes mítico-históricos. El análisis de los mismos, concentrado en el esquema ayudante-sujeto-oponente, ha permitido poner en evidencia la reescritura de estos mitos heroicos a partir de un desplazamiento de los personajes en el esquema actancial en función de la exaltación del personaje de Nippur como héroe; es decir, de la escritura del mito heroico de Nippur. En este sentido, los mitos heroicos de las tres tradiciones se actualizan en la construcción de un nuevo mito del héroe, Nippur de Lagash, que –a pesar de ubicarse temporal y espacialmente en la Antigüedad (segundo y tercer milenio a.C., dependiendo de las distintas referencias históricas presentes en la obra)- pertenece a una nueva tradición correspondiente a la sociedad moderna y occidental de la Argentina de segunda mitad de siglo XX.

Tal como habíamos anticipado en la Introducción, los personajes mítico-históricos de estas tres tradiciones mitológicas tienden a ocupar los lugares de ayudante y oponente. El análisis de los desplazamientos en el esquema actancial da cuenta de la operación de reescritura de antiguos mitos y escritura del nuevo mito heroico.

En el caso de la tradición griega, la figura del héroe Teseo protagoniza numerosos episodios que permiten presentarlo con sumo detalle. Así, conocemos sus andanzas en la isla de Creta y la lucha contra el Minotauro, sus amoríos con Hipólita y el enfrentamiento con las Amazonas, y su desempeño como rey del Ática. Con mayor o

menor cercanía a las distintas versiones del mito, la historieta ofrece una imagen bastante acabada de Teseo y sus hazañas. Sin embargo, la reescritura de este mito introduce un cambio fundamental pues Teseo, que en la versión griega ocupa el lugar de sujeto de acción que le adjudica su condición heroica, en este caso, comparte ese lugar actancial con Nippur llegando - en ocasiones- a ocupar el rol de ayudante. Teseo comparte protagonismo con Nippur en la lucha contra el Minotauro y las Amazonas pero, durante la enfermedad mortal que padece Teseo por la picadura del alacrán y “La saga de la búsqueda de Teseo”, se produce un nuevo desplazamiento actancial que traslada a Teseo desde el lugar de sujeto de acción al lugar del sujeto que recibe la acción. Ahora es Nippur, único sujeto de acción, quien vela por la vida del rey Teseo y va hasta los confines del mundo para buscarlo y traerlo de nuevo a Atenas restableciendo, así, el orden social. Este desplazamiento tiene como contrapartida la configuración de Nippur como nuevo Heracles y consagra la condición heroica del hombre de Lagash.

Con respecto a la tradición egipcia, los personajes de Akhenamón y Rajhotep/Ramsés, con sus posibles vinculaciones a figuras históricas (Ajenatón y Ramsés I, respectivamente), introducen una reescritura de la mitología (y de la historia) del Antiguo Egipto. El desplazamiento de Akhenamón, que pasa de ser ayudante en la primera guerra de Egipto a ser oponente en la segunda otorga centralidad al héroe Nippur que, en ambas ocasiones, regresa a Tebas para convertirse en el garante del orden social. De esta manera, Nippur se posiciona por encima del poder del faraón en una reescritura de la tradición mítica que envuelve a esta figura como garante de Maat (la justicia, el orden social/cósmico). La muerte del faraón da paso al surgimiento de Nippur como destinador que convierte a Rajhotep en sujeto de acción al ungirlo como nuevo faraón, hecho que se repite cuando designa a Lamir como rey de Lagash.

Por último y en relación a la tradición sumerobabilónica, Nippur participa de la construcción de una nueva historia de Sumeria en la historieta junto con las figuras mítico-históricas de Sargón de Akad y Lugal-Zagizi de Umma. La vinculación de Nippur con Sargón a partir del enemigo común, lleva al hombre de Lagash a ocupar, por momentos, el lugar de ayudante en el esquema narrativo de Sargón cuyo objetivo es detener el avance imperial de Lugal-Zagizi. Este rol actancial de Nippur es menor en tanto el esquema narrativo básico, la reconquista de Lagash, le exige el lugar de sujeto de acción, hecho que desplaza el protagonismo de Sargón. En esta reescritura de la historia sumeria, la derrota de Lugal-Zagizi está a cargo de Nippur y no de Sargón, y el

héroe de Lagash se convierte en un obstáculo para la construcción del imperio acadio que Sargón pretende. De esta manera, la amistad entre Nippur y Sargón no impide que, al posicionarse Nippur como sujeto de acción que vela por la independencia y el bienestar de Lagash, Sargón no ocupe el lugar de ayudante ni el de oponente sino una neutralidad que lo convierte en una figura negativa que anhela poder. Por otra parte, la figura del oponente Lugal-Zagizi está bastante desdibujada pero sirve para mantener el esquema narrativo básico y realzar la figura de Nippur como héroe digno de ser temido y respetado.

Nippur se presenta, entonces, como una figura mítico-histórica. Este doble carácter deviene de la historización de figuras míticas y mitificación de figuras históricas, y caracteriza a los héroes de las distintas mitologías en la medida en que los personajes ficcionales son pensados como antepasados (Teseo, Heracles) y los personajes históricos son elevados por su heroísmo a la categoría de mito (Sargón). La configuración del héroe Nippur con este doble carácter se sirve de recursos de enunciación que apelan a la construcción de instancias de oralidad y escritura a partir del cambio de narradores textuales.

Tal como hemos mencionado anteriormente, la enunciación múltiple, que trabaja sobre la articulación texto-imagen, favorece la construcción de instancias de oralidad que, a partir de los Narradores I, II y III, constituyen uno de los recursos fundamentales para la construcción del mito del héroe Nippur y su actualización permanente en la historieta. El mito del héroe Nippur ingresa, así, en el imaginario del auditorio que escucha sus historias y del lector que las “escucha” junto a él. Por su parte, las intervenciones puntuales del Narrador IV contribuyen al tono épico del relato que consagra al héroe al tiempo que el Narrador V insiste en la pervivencia del mito en el siglo XX (que remite a la actualidad de la publicación de la historieta) y, a partir de la inclusión de instancias de escritura como las tablillas e inscripciones, termina por configurar a Nippur como héroe con existencia histórica (dentro del mundo de la historieta) al igual que Sargón y tantos otros.

5.2. Escritura y reescritura del mito heroico de Nippur en la historieta.

La serie *Nippur de Lagash* en tanto producto cultural obliga a considerar las condiciones de producción de una industria editorial como Columba en la construcción del mito heroico de Nippur. Ya hemos señalado la periodicidad en las entregas y las normas de publicación como factores que repercuten directamente en el producto final y

que dan cuenta de una autoría múltiple en la que participan guionistas, dibujantes y editores. Además, el éxito y la popularidad le otorgan longevidad a la serie en una época en el que el campo de la historieta se encuentra en profunda dependencia del campo económico.

Teniendo en cuenta estos factores, el mito heroico de Nippur se va escribiendo y reescribiendo a lo largo de los casi 450 episodios en los que el personaje inevitablemente cambia y se modifican los pormenores de su historia, hecho que lo aproxima a las distintas versiones que circulan de los héroes clásicos. La reiteración de tópicos mitológicos ya sea por exigencia editorial (como el caso puntual de reutilización de guiones en “El viejo” y “El gigante y el anciano”) o no (como sucede en relación a Teseo y el Minotauro en “Minotauro”, “La bailarina de Thera”, “La danzarina del toro” y “El hermano”) contribuye a la actualización del mito y a la proliferación de versiones. Esto se acentúa con la presencia de distintos dibujantes y guionistas que, con sus estéticas particulares, renuevan la serie permanentemente.

En esta misma línea y a diferencia de lo que sucede en el presente trabajo que ofrece una sistematización de las tres mitologías, la incorporación de los mitos heroicos de las tres tradiciones mitológicas en la historieta se presenta de manera intercalada a lo largo de la serie. De esta manera, la reescritura de estos mitos alrededor del mito heroico de Nippur se va produciendo y reproduciendo a lo largo de la serie al tiempo que se actualizan determinados semas heroicos en la historia. Así, por ejemplo, después de la primera guerra en Egipto donde Nippur se configura como héroe garante del orden social, se desencadena la búsqueda de Teseo que vuelve sobre los episodios anteriores relacionados con la mitología griega para insistir en Nippur como garante de la existencia de otros héroes que hacen posible el orden social (como el caso Teseo en Atenas) y configurarlo como un nuevo Heracles, el héroe paradigmático que después enfrentará a los hicsos y al mismo faraón Akhenamón. La reescritura intercalada de los mitos heroicos permite ir actualizando la condición heroica de Nippur en los escenarios que ofrecen las distintas tradiciones planteando, así, una suerte de continuidad entre estos espacios míticos, reforzada a partir del uso similar de los distintos narradores; que hace a la construcción de una nueva y única tradición heroica que remite al héroe Nippur de Lagash.

Por otra parte, la fuerte dependencia de la historieta del campo económico que nos ha llevado a considerar las condiciones de producción, permite abrir el interrogante en torno a la construcción de Nippur como mito editorial. El éxito del personaje ha

llevado a convertirlo en el héroe de Columba que le rinde homenaje y lo actualiza de manera permanente con la creación de nuevas revistas con el nombre de Nippur (el comic-book NIPPUR DE LAGASH y NIPPUR MAGNUM), con la elección del personaje de Nippur para figurar en las tapas de las revistas en lugar de otros personajes del cine o de la literatura, o con intervenciones puntuales impulsando la producción de episodios homenajes (“El joven Nippur”). Es interesante señalar, en miras de un estudio posterior, que la etapa con mayor intervención editorial en la reescritura del mito de Nippur coincide con la época de la crisis en las industrias editoriales en Argentina que se empieza a vislumbrar en los ‘90.

5.3. Nippur: reescritura del héroe tradicional y escritura del héroe moderno.

La vinculación de Nippur con Odiseo es el punto de partida de la tensión escritura-reescritura en la configuración misma del personaje. Ya hemos señalado que Odiseo es un personaje bisagra que se plantea como el último héroe clásico y el primer héroe moderno en tanto transita un recorrido personal donde adquieren protagonismo las habilidades humanas por sobre las intervenciones divinas. Nippur toma como base este personaje bisagra y se configura como una reescritura del héroe tradicional y una escritura del héroe moderno.

Esta tensión entre reescritura y escritura se evidencia en el recorrido del héroe que por momentos parece adecuarse al esquema de Campbell diseñado para el héroe tradicional perteneciente a sociedades cerradas (el regreso de Nippur a Tebas junto a Nofretamón que posee todos los indicios del retorno de Odiseo a Ítaca junto a Penélope), pero luego presenta elementos que rompen este esquema y se aproximan a la propuesta de Villegas para el héroe moderno. Esta condición de Nippur que, por ser un personaje de la Antigua Mesopotamia, presenta la apariencia de un héroe tradicional pero en realidad es un héroe moderno; se evidencia puntualmente en la tercera etapa del recorrido heroico que combina de manera magistral las dos perspectivas, la campbelliana y la de los ritos iniciáticos sostenida por Villegas. El cruce del umbral del héroe Nippur de regreso a los caminos acaba por consagrarlo como héroe moderno que transitará la vida del iniciado en los espacios de paso, es decir, en los espacios de búsqueda, aprendizajes y redefiniciones permanentes.

Esto nos permite retomar los postulados de Lucas Berone en relación al sistema de géneros en la historieta argentina (recuperados en la Introducción de este trabajo) y plantear a *Nippur de Lagash* como perteneciente a los géneros que actúan como

fundamento de una épica moderna occidental. Si bien esta historieta se ubica dentro de los géneros postulados desde la lejanía espacial y temporal, la tensión escritura-reescritura en torno al héroe tradicional y moderno da cuenta de que nos encontramos ante los bordes fundacionales de una épica moderna.

La reescritura del héroe tradicional en *Nippur de Lagash* es, en definitiva, una escritura del héroe moderno en la que Nippur, a pesar de su condición sobresaliente tantas veces mencionada, se presenta cercano al hombre común del siglo XX con sus problemas e inquietudes, con todas sus virtudes y también con todos sus defectos; un hombre cuyo afán de inmortalidad no tiene que ver con una apoteosis y un ingreso a la vida con los dioses como los héroes tradicionales, sino que se funda en el anhelo de ser recordado y de dejar huella en el mundo. La vuelta a los caminos es, entonces, una vuelta a la búsqueda y redefinición de la propia identidad, una vuelta a la pregunta insondable por el hombre y la humanidad.

Bibliografía

I. Bibliografía general:

- ASSMANN, Jan (2005): *Egipto. Historia de un sentido*. ABADA Editores, Madrid. 1ª Ed. 1996
- BAJTIN, Mijail (1993) *Problemas de la poética de Dostoievski*. Fondo de Cultura Económica de Argentina, S.A. Buenos Aires. Tercera reimpresión. ISBN: 950-557-173-9
- BAUZÁ, Hugo Francisco (2007) *El mito del héroe. Morfología y semántica de la figura heroica*. Buenos Aires. Fondo de cultura económica.
- BOURDIEU, Pierre (1995): *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Anagrama. Barcelona.
- CAMPBELL, Joseph (1972) *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica México. México.
- CRUZ URIBE, Eugene (1994) “A Model for the Political Structure of the Ancient Egypt”. En: *For His Ka: Essays Offered in Memory of Klaus Baer*. The Oriental Institute, University Chicago Press. Chicago.
- ELÍADE, Mircea (1978) *Historia de las creencias y de las ideas religiosas I. De la prehistoria a los misterios de Eleusis*. Ediciones Cristiandad. Madrid.
- _____ (1992): *Mito y Realidad*. Editorial Labor, S.A. España. (2ª ed.)
- FLAMARION CARDOSO, Ciro (2001) “La etnicidad griega: una visión desde Jenofonte”. En: GALLEGO, Julián (Ed. 2001) *Prácticas religiosas, regímenes discursivos y el poder político en el mundo grecorromano*. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Filosofía y Letras.
- FRANKFORT, Henri (1969) “1.La base histórica: la obra de Menes”, “4.La autoridad del rey” y “8.La sucesión real”. En: *Reyes y Dioses*. Revista de Occidente. Madrid.
- GARCÍA GUAL, Carlos (2006) “La odisea homérica y su tradición literaria”. Introducción. En: *Odisea*. Homero. Editorial Gredos, S.A.
- GIRARD, René (1984) “La peste en la literatura y el mito”. En: *Literatura, mimesis y antropología*. Gedisa. Barcelona.
- _____ (1986) “Capítulo II. Los estereotipos de la persecución” y “Capítulo III. ¿Qué es un mito?”. En: *El chivo expiatorio*. Editorial Anagrama. Barcelona.
- GRAVES, Robert (2007): *Los mitos griegos*. Ariel. Buenos Aires, Argentina.
- GRIMAL, Pierre (1965): *Diccionario de la mitología griega y romana*. Editorial Labor, S.A. España
- HERRERO CECILIA, Juan (2006): “El mito como intertexto: la reescritura de los mitos en las obras literarias”. En: *Ç Cédille. Revista de estudios franceses*. Nº2. Asociación de Profesores de Francés de la Universidad Española. ISSN: 1699-4949
- KEMP, Barry J. (1996): *El Antiguo Egipto. Anatomía de una civilización*. Editorial Crítica, Barcelona. 1ª Ed. 1989.
- JACOB, Christian (2008) *Geografía y etnografía en la Grecia Antigua*. Bellaterra. Barcelona.
- MOLINA A., E. Pablo (2009) *Elogio de la derrota. Héroe del fracaso en Luis Mateo Díez*. Editorial de la Facultad de Filosofía y Humanidades. Córdoba.
- MÜLLER, Max (1996) *Mitología egipcia*. Edicomunicación, S.A. Barcelona.

- POSTGATE, J. N. (1999) *La Mesopotamia arcaica. Sociedad y economía en el amanecer de la historia*. Ediciones Akal, S.A. Madrid.
- SAID, Edward W. (2009) *Orientalismo*. De Bolsillo. Barcelona, España.
- VERNANT, Jean-Pierre (1982): *Mito y sociedad en la Grecia Antigua*. SIGLO XXI de España Editores, S.A. Madrid.
- _____ (1999) *Mito y religión en la Grecia Antigua*. Editorial Ariel, S.A. Barcelona, España.
- VILLEGAS, Juan (1978) *La estructura mítica del héroe en la novela del siglo XX*. Barcelona: Planeta. (2ª ed. 6ª reimp.)

II. Bibliografía específica sobre historieta:

II.a. Libros, artículos y ponencias:

- AAVV. (2014) *Autonomía y nuevas posiciones dentro del campo de la historieta argentina*. Seminario de extensión desde las cátedras a cargo de Dr. Roberto von Sprecher y el equipo Estudios y Crítica de la Historieta Argentina. ECI. UNC.
- ACCORSI, Diego () “La verdadera historia de Nippur de Lagash”. *Robin Wood. La Aventura en su máxima expresión*. <http://robinwoodcomics.org/mundowood/index.php?id=3> [Consulta: noviembre de 2013]
- CAPARRÓS, Martín (2004) “Prólogo. La espada y la palabra”. En: *9. Nippur de Lagash. Robin Wood*. Buenos Aires, Clarín, pp. 8-11.
- DE LUCA, Ricardo (2014) “Pensar la historieta. Apuntes metodológicos para el estudio del grupo Woodiana”. Ponencia presentada en *XI Congreso Argentino de Antropología Social*. Rosario, Argentina.
- _____ (inédito) “Editorial Columba y la crisis de las industrias culturales argentinas”. Papeles de trabajo de la tesis de grado en Ciencias Antropológicas (Facultad de Filosofía y Letras, UBA).
- FERNÁNDEZ, Laura y GAGO, Sebastián (2012) “Al que le quepa la escafandra que se la ponga: la (re)construcción del relato político peronista a partir de *El Eternauta*”. En: *Creencias bien fundadas. Historieta y política en Argentina, de la transición democrática al kirchnerismo*. Colección Estudios y Crítica de la Historieta Argentina. Volumen 4. Universidad Nacional de Córdoba. Escuela de Ciencias de la Información.
- GAGO, Sebastián (2014) “Sesenta años de lecturas de la obra de Héctor Germán Oesterheld. Construcción de sentido, por distintas cohortes de lectores, en el consumo de historietas de Héctor Germán Oesterheld: de 1950 al presente”. Tesis doctoral, actualmente en evaluación, del Doctorado en Estudios Sociales de América Latina (Centro de Estudios Avanzados, UNC).
- GAGO, Sebastián y VON SPRECHER, Roberto (2013) “Carlos Trillo: el hombre que casi siempre supo ser contemporáneo”. En: AAVV. (2014) *Recuerdos del presente. Historietas Argentinas Contemporáneas*. Colección Estudios y Crítica de la Historieta Argentina. Volumen 5. Universidad Nacional de Córdoba. Escuela de Ciencias de la Información.
- GARCÍA, Jorge (2013) “Las tres caras del héroe”. El Catálogo del Cómic S.L. (E.C.C.) <http://www.eccediciones.com/contenidos/las-tres-caras-del-heroe-10425.aspx> [Consulta: noviembre de 2013]
- GOCIOL, Judith y ROSEMBERG, Diego (2000) *La historieta argentina. Una historia*. Ediciones de la Flor. Bs.As., Argentina.

- MARTIGNONE, Hernán (2012) “La furia de los dioses”: verdad y mito en la historia de Fedra, Hipólito y Teseo”. Ponencia presentada en *Segundo Congreso Internacional Viñetas Serias: narrativas gráficas: lenguajes entre el arte y el mercado*. Buenos Aires, Argentina. Libro de actas: <http://www.vinetasserias.com.ar/actas2012.html> ISBN: 978-987-26204-2-4
- MÓTTOLA, Marcelo Antonio (2010) “Gilgamesh. El héroe, la historieta, la muerte y el tiempo.” Ponencia presentada en el *Primer Congreso Internacional Viñetas Serias*, Biblioteca Nacional Buenos Aires. Disponible en la web.
- MURO MUNILLA, Miguel Ángel (2004) *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*. Universidad de La Rioja (España). Servicio de publicaciones.
- REGGIANI, Federico (2010) “¿Quién “dice” una historieta?: Historietas y teoría de la enunciación, un resumen.” Ponencia presentada en el *Primer Congreso Internacional Viñetas Serias*, Biblioteca Nacional Buenos Aires. Disponible en la web.
- _____ (2012) “La única verdad es la realidad”: apuntes sobre la noción de “historieta realista”. En: *Artes secuenciales. Cultura, lenguaje y representación*. Revista de Estudios Culturales de la Universitat Jaume I. Volumen 10. Mayo 2012. pp. 129-137.
- RIBEIRO, Rubén (inédito) “Saga de la búsqueda de Teseo (Noviembre de 1973 a Marzo de 1974)”. Cedido por el autor para el presente trabajo.
- SASTURAIN, Juan (1995): *El domicilio de la aventura*. Colihue, Buenos Aires.
- TRILLO, Carlos y SACCOMANNO, Guillermo (1980) *Historia de la Historieta Argentina*. Ediciones Récord. Buenos Aires, Argentina.
- _____ (2007) *Historia de la Historieta. Storia e storie del fumetto argentino*. Proglo Edizioni. Italia.
- VÁZQUEZ, Laura (2009): ““En el comienzo hay un muerto...”: hacia un programa de estudios de la historieta latinoamericana.” En: *Diálogos de la comunicación*. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. ISSN: 1995 – 6630. N° 78. Enero-Julio.
- _____ (2010): *El oficio de las viñetas. La industria de la historieta argentina*. Paidós, Buenos Aires.
- von SPRECHER, Roberto (2008) “Aproximación a Nippur de Lagash: 1967-1980”. En: www.historietasargentinas.wordpress.com, sitio del equipo de investigación *Estudios y Crítica de la Historieta Argentina*.
- _____ (2009) “Desarrollo del campo de la historieta argentina. Entre la dependencia y la autonomía”. En: *Diálogos de la comunicación*. Revista Académica de la Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. ISSN 1995 – 6630. Número 78, Enero a Julio 2009.
- _____ (2010): “Luchas en el campo de la historieta realista argentina. Civiles y militares en obras de Robin Wood y Héctor Germán Oesterheld”. En: www.historietasargentinas.wordpress.com, sitio del equipo de investigación *Estudios y Crítica de la Historieta Argentina*.
- WOOD, Robin y VILLAGRÁN, Ricardo (2004): *Hipólita y Teseo*. Doedytores. Buenos Aires, Argentina.

II.b. Blogs y sitios web:

-*Blancas Murallas*: <http://blancasmurallas.com.ar/> Sitio a cargo de Ariel Áviléz.

-*Robin Wood. La aventura en su máxima expresión*: <http://robinwoodcomics.org/> Sitio a cargo de Diego Accorsi.

- Editorial *El Catálogo del Cómic S.L. (E.C.C.)*: <http://www.eccediciones.com/>
- Blog *Archivo de Cómic*s: <http://archivo-de-comics.blogspot.com.ar/>
- Blog *un malpensado*: <http://unmalpensado.blogspot.com.ar/> de Ricardo De Luca.
- Blog *Editorial Columba y la Historieta Sudamericana*: <http://comicscolumba.blogspot.com.ar/>
- Grupo de Facebook *Revista El Tony, Intervalo y D'artagnan*

III. Listado de episodios mencionados¹:

INTRODUCCIÓN

- 1: "Historia para Lagash" (05/1967) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 151.
- 2: "Nofretamón" (08/1967) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 158.
- 3: "Las lanzas y la arena" (10/1967) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 163.
- 34: "Yo vi a Gilgamesh buscando su muerte" (08/1970) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 235.
- 154: "Los perros del mar" (10/1976) Wood-Ferrari/Zaffino, D'ARTAGNAN SUPER COLOR 11.
- 180: "El fuego y el hombre" (04/1979) Wood/Leopardi, D'ARTAGNAN 411.
- 289: "Junto al fuego" (11/1986) Ferrari/Gómez Sierra, NIPPUR MAGNUM 63.
- 353: "Las catacumbas" (05/1991) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 87.

CAPÍTULO 1: "Historia para Lagash".

- 1: "Historia para Lagash" (05/1967) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 151.
- 5: "El mirlo voló primero" (02/1968) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 171.
- 17: "Agría historia de mi esclavitud" (07/1969) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 206.
- 25: "El carro de las estrellas" (02/1970) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 221.
- 29: "Un misterio llamado muerte" (06/1970) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 229.
- 47: "La mala pasión" (07/1971) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 256.
- 76: "Los niños que cabalgan en las estrellas" (01/1973) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 295.
- 82: "Las flores de las montañas" (03/1973) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 10.
- 126: "Historia de la vieja rebelión" (01/1975) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 344.
- 291: "La guerra ha comenzado" (05/1987) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 28.

CAPÍTULO 2: De Teseo a Heracles, un recorrido por la mitología griega.

- 3: "Las lanzas y la arena" (10/1967) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 163.
- 4: "Minotauro" (01/1968) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 169.
- 7: "El viejo" (08/1968) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 184.
- 18: "La furia de los dioses" (08/1969) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 210.
- 48: "El ladrón que hirió con miedo" (07/1971) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 258.
- 74: "Hattusil" (11/1972) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 06.
- 75: "La ciudad" (12/1972) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 294.

¹ Referencia: Nº de episodio: "Nombre del episodio" (Nº de mes/año de publicación) Guionista/Dibujante, REVISTA DE EDICIÓN ORIGINAL Nº de la revista. Seguimos la numeración según el orden cronológico de episodios propuesta por el Grupo Woodiana al que agradecemos haber facilitado el material y los documentos para la realización de este trabajo.

- 84: "Hipólita" (05/1973) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 12.
- 85: "La doncella" (06/1973) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 13.
- 98: "Los mensajeros de Atenas" (11/1973) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 315.
- 99: "Los que fueron a Atenas" (11/1973) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 317.
- 100: "Los centauros" (11/1973) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 19.
- 101: "La sirena" (12/1973) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 20.
- 102: "Pylenor" (12/1973) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 319.
- 103: "Teseo" (01/1974) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 321.
- 104: "Menesteo o el amor por Atenas" (02/1974) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 323.
- 106: "El día de los escorpiones" (01/1974) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 21.
- 133: "La madre" (06/1975) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 355.
- 134: "Los reyes sin corona" (07/1975) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 356.
- 139: "La danzarina del toro" (10/1975) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 364.
- 141: "Astrea" (12/1975) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 367.
- 142: "Los escudos y el mar" (12/1975) Wood/Leopardi, D'ARTAGNAN 368.
- 146: "Primero el vuelo del pinzón" (04/1976) Wood/Leopardi, D'ARTAGNAN SÚPER COLOR 5.
- 147: "El gigante y el anciano" (05/1976) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 373.
- 149: "El infierno y el paraíso" (05/1976) Wood/Villagrán, D'ARTAGNAN SÚPER COLOR 6.
- 157: "El hombre que no tenía muerte" (01/1977) Wood-Ferrari/Zaffino, D'ARTAGNAN SUPER COLOR 14.
- 168: "Laris, sobre el espejo del desierto" (07/1978) Wood/Leopardi, D'ARTAGNAN SUPER ALBUM 15.
- 169: "El maravilloso monstruo" (07/1978) Wood/Leopardi, D'ARTAGNAN 402.
- 170: "Los cazadores y el miedo" (08/1978) Wood/Leopardi, D'ARTAGNAN SUPER ALBUM 16.
- 171: "La última galería" (08/1978) Wood/Leopardi, D'ARTAGNAN 403.
- 225: "Los monumentos de gloria" (12/1982) Wood/Gómez Sierra, NIPPUR MAGNUM 34.
- 267: "La bailarina de Thera" (12/1985) Wood/Gómez Sierra, NIPPUR MAGNUM ANUARIO 9.
- 294: "El hermano" (07/1987) Ferrari/Gómez Sierra, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 29.
- 353: "Las catacumbas" (05/1991) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 87.

CAPÍTULO 3: Ecos y hechos de Nippur en Egipto.

- 2: "Nofretamón" (08/1967) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 158.
- 10: "El hombre que vino de Akad" (10/1968) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 189.
- 47: "La mala pasión" (07/1971) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 256.
- 54: "Nippur cabalga hacia Tebas" (12/1971) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 268.
- 55: "El sumerio ha llegado" (01/1972) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN ANUARIO 4.
- 56: "Inermes" (01/1972) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 270.
- 57: "Los hombres de fuego" (02/1972) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 271.
- 58: "El águila" (02/1972) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 272.
- 63: "La gran batalla" (07/1972) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 283.
- 64: "La epidemia" (08/1972) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 285.
- 67: "Los fabulosos jinetes de la tormenta" (08/1972) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 04.

- 71: "La lluvia sobre una espada" (11/1972) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 291.
- 84: "Hipólita" (05/1973) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 12.
- 85: "La doncella" (06/1973) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 13.
- 92: "El hombre de guerra" (08/1973) Wood/Olivera-Sierra-Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 15.
- 98: "Los mensajeros de Atenas" (11/1973) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 315.
- 99: "Los que fueron a Atenas" (11/1973) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 317.
- 107: "El día que los dioses enviaron la lluvia" (02/1974) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 22.
- 116: "Aneleh" (12/1974) Wood/Olivera, NIPPUR DE LAGASH 27.
- 119: "La amazona y la reina" (09/1974) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 337.
- 130: "El rey, la reina y el general" (04/1975) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 350.
- 144: "El pueblo pacífico" (02/1976) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 370.
- 148: "Los bárbaros" (01/1976) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN SUPER COLOR 2.
- 156: "El día de los fuegos muertos" (12/1976) Wood-Ferrari/Zaffino, D'ARTAGNAN ANUARIO 7.
- 188: "La fosa de los demonios" (02/1980) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 3.
- 194: "Net Path, el egipcio" (07/1980) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 9.
- 195: "Tebas" (08/1980) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 10.
- 196: "El sumerio y la reina sin hombre" (09/1980) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 11.
- 197: "Oro y sangre" (10/1980) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 12.
- 198: "Nippur ha muerto en batalla" (11/1980) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 13.
- 199: "Ramsés" (12/1980) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM ANUARIO 1.
- 200: "Aneleh, en el esplendor de la batalla" (01/1981) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 14.
- 201: "El valle de los reyes" (02/1981) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 15.
- 202: "La cadena de oro" (03/1981) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 16.
- 203: "Epílogo y comienzo" (03/1981) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 17.
- 272: "Astern" (04/1986) Wood/Gómez Sierra, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 20.
- 283: "De lobos y hombres" (12/1986) Wood/Gómez Sierra, NIPPUR MAGNUM ANUARIO 11.
- 370: "El amo del fuego" (03/1992) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 60.
- 409: "Las sombras" (09/1993) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM SUPER ANUAL 37.

CAPÍTULO 4: Hombres y dioses sumerios, una historia en tablillas.

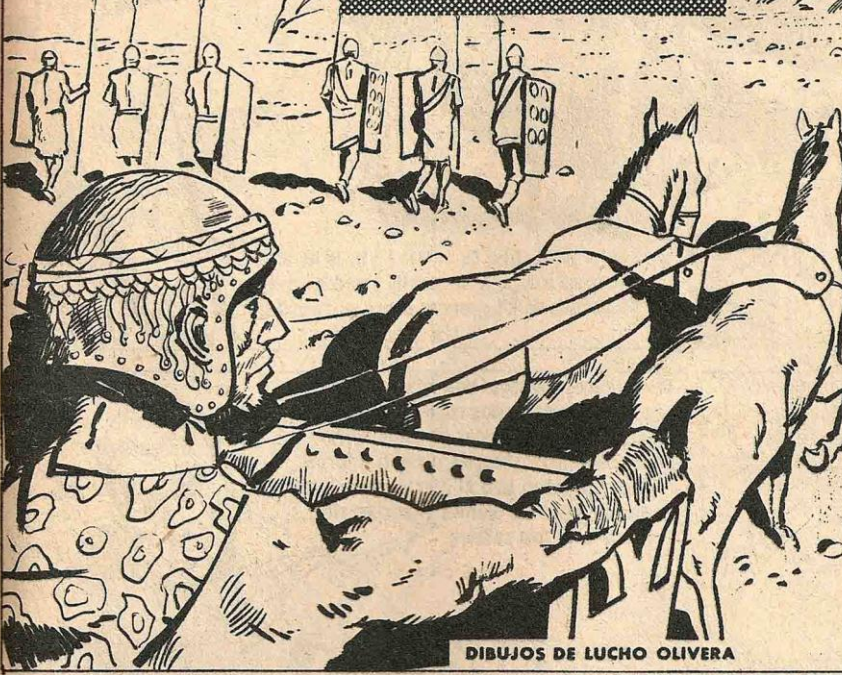
- 1: "Historia para Lagash" (05/1967) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 151.
- 7: "El viejo" (08/1968) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 184.
- 10: "El hombre que vino de Akad" (10/1968) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 189.
- 21: "La bruja" (12/1969) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 218.
- 27: "Ram, el arquero" (04/1970) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 225.
- 28: "El dios negro y el hombre" (05/1970) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 228.
- 41: "Las huellas del hombre de ojos amarillos" (01/1971) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN ANUARIO 3.
- 46: "Enathim y los enviados de la muerte" (06/1971) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 254.
- 76: "Los niños que cabalgan en las estrellas" (01/1973) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 295.
- 82: "Las flores de las montañas" (03/1973) Wood/Villagrán, NIPPUR DE LAGASH 10.

- 124: "La espada de los muertos" (12/1974) Wood/Mulko, D'ARTAGNAN 343.
- 126: "Historia de la vieja rebelión" (01/1975) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 344.
- 127: "Los que buscan a Nippur" (02/1975) Wood/Olivera, D'ARTAGNAN 347.
- 160: "La columna de los buitres" (04/1977) Wood-Ferrari/Zaffino, D'ARTAGNAN SUPER ALBUM 1.
- 198: "Nippur ha muerto en batalla" (11/1980) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 13.
- 210: "Azul cielo sumerio de muerte" (10/1981) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 23.
- 288: "Regreso a Lagash" (03/1987) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM 65.
- 291: "La guerra ha comenzado" (05/1987) Wood/G.Sierra-Villagrán, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 28.
- 311: "El gran rey y el gran hombre" (07/1988) Wood/G.Sierra, NIPPUR MAGNUM SUPER ANUAL 17.
- 336: "La llamada de Lagash" (01/1990) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 47.
- 338: "El círculo completo" (03/1990) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 81.
- 340: "La marcha hacia el sol" (05/1990) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 82.
- 342: "Napistir" (07/1990) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 83.
- 351: "El frío de la víbora muerta" (04/1991) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 86.
- 352: "El gran terror" (05/1991) Wood/Villagrán, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 53.
- 356: "Las alas del odio" (08/1991) Bugatti/Mulko, NIPPUR MAGNUM 88.
- 359: "La ciudad de ayer" (10/1991) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM SUPER ANUAL 29.
- 362: "Bienmorir" (11/1991) Bugatti/Mulko, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 57.
- 386: "El pago de la deuda" (10/1992) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 67.
- 387: "La tentación" (11/1992) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 101.
- 388: "Por los buenos viejos tiempos" (11/1992) Amézaga/Mulko, NIPPUR MAGNUM TODO COLOR 68.
- 411: "Oración por Lagash" (10/1993) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 110.
- 417: "El adiós a Lagash" (03/1994) Wood/Mulko, NIPPUR MAGNUM 114.
- 418: "Leyenda contada en invierno" (03/1994) Wood/Müller, NIPPUR MAGNUM 115.
- 438: "Un hombre llamado Nippur" (09/1995) Wood/Müller, NIPPUR MAGNUM 130.
- 445: "El joven Nippur" (02/1997) Wood/Rearte, NIPPUR MAGNUM 116.



HISTORIA PARA LAGASH

Por **ROBIN WOOD**



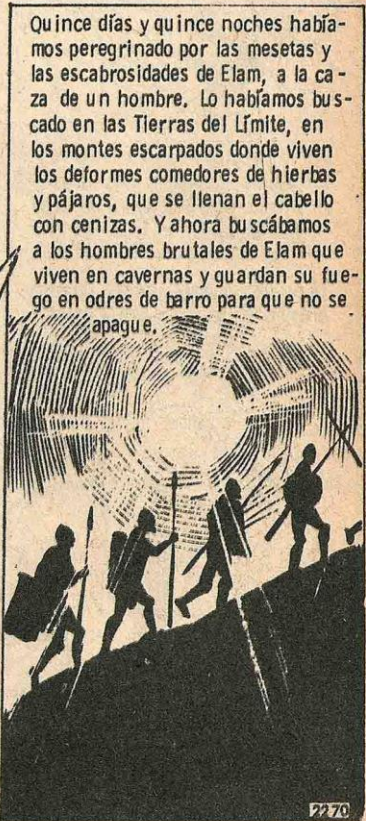
Las planicies de Elam, las tierras altas, eran mala tierra, pedregosa y estéril. El sol se derramaba sobre nosotros, pesado y calcinante y hasta mí llegaba el olor a sudor, a cuero húmedo y a metal rehecho que emanaba de mis soldados. Avanzaban, torpes y pesados, gruñendo maldiciones, con la arena entre los dientes y los ojos rojos e hinchados, bajo los cascos de cuero.

DIBUJOS DE LUCHO OLIVERA



Me sentía enfermo de sol y desierto, enfermo de los barquinazos de mi carro de batalla, del olor de grasa ardiente que subía de los ejes y del polvo acre y asfixiante que nos envolvía sin cesar. Deseaba tan solo, volver a Lagash, sentarme en un fresco pórtico y beber a la salud de Ninkarsag, la diosa-madre para que diera frescura a mis días y trigo a mis graneros.

¡Oh, madre-Ninkarsag, líbrame del calor y del sudor! ¡Oh Samás, aparta tus rayos de mí!



Quince días y quince noches habíamos peregrinado por las mesetas y las escabrosidades de Elam, a la caza de un hombre. Lo habíamos buscado en las Tierras del Límite, en los montes escarpados donde viven los deformes comedores de hierbas y pájaros, que se llenan el cabello con cenizas. Y ahora buscábamos a los hombres brutales de Elam que viven en cavernas y guardan su fuego en odres de barro para que no se apague.

2270

Figura 1 (1: 41)



Figura 2 (3: 63)

- ¡Nippur! ¡ Hombre de Lagash! ¡ Qué alegría y sorpresa verte aquí!

¡ Teseo! ¿ Qué hacés aquí? ¿ Eres víctima para el sacrificio? ¿ Tú, un príncipe... ?



Su rostro se oscureció y pude recordarlo luchando, espada y escudo en mano, en la arena revuelta por las ruedas de los carros de batalla.

El príncipe es el pastor del pueblo. Por eso pedí a mi padre permiso para acompañar a las víctimas y tratar de salvarlas.



¿ Salvarías? ¡ Son presas del dios!

No creo en ese dios que vive en el fondo de esa gruta y devora la carne de mi pueblo. Quien mata a los míos, me mata a mí también.



No pude hablar más pues podían descubrirme los guardias del templo, y debí trepar nuevamente las murallas. Desde allí contemplé un momento la negra estatua del dios, brillante bajo la luz de la Luna.



(Tal vez Teseo tenga razón y el dios de Creta sea un falso dios. No puedo abandonar a quien fue mi hermano en la batalla.)

Dilaté un mes más mi viaje con numerosas excusas, con gran deleite de Mino, Sólo Ur-El sabía la verdad y me aprobaba.

Teseo salvó nuestras vidas y luchó junto a nosotros. Debemos esperar.



Ese mismo día vimos la danza del Toro. Firiatos nos llevó hasta un estadio abarrotado de una multitud ruidosa que cruzaba apuestas e insultos mientras comían y bebían.

Ven, noble señor. El rey me ordenó que te condujera hasta su palco junto con tu valeroso amigo.

Firiatos, hijo de una laucha, si me sigues llamando noble señor, te retorceré el pescuezo.



Entonces vi al toro en el ruedo, enorme y negro, con las fauces espumantes, rascando la arena con sus pezuñas. Ariadna, la otra hija del rey, me explicó la ceremonia.

Los helenos deben danzar ante el toro para saber si la ofrenda es buena. Los que sobreviven, son enviados al dios.



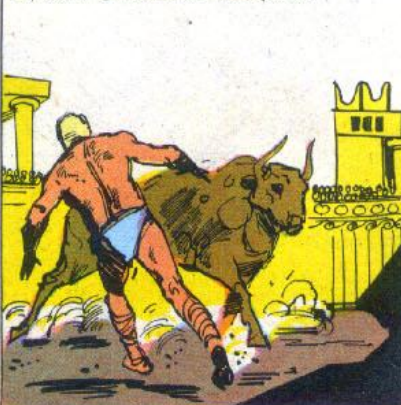
Gran honor, ¿ verdad?

Los helenos salieron a la arena con Teseo al frente y se abrieron en media luna ante el toro, que los contemplaba irritado. Teseo hizo el saludo ritual al animal, pues los helenos creen que su dios mora en ellos.



¡ Salve, Poseidón! ¡ Dios de las aguas y sacudidor de la Tierra!

El toro atacó, y los cretenses rugieron de entusiasmo cuando Teseo lo esquivó, ágil y rápido, como un ciervo del Helesponto.



Una y otra vez arremetió la enorme bestia con la testuz rozando el suelo.



Figura 3 (4: 68)

A pesar de lo que creemos, nuestros días están vacíos de nosotros mismos. Pocas veces el hombre se ve. Pocas veces llega a sentir el pulso de su vida, de sus sentimientos, de su propia existencia. Ciegos y sordos deambulamos por los caminos sin comprender lo que nos rodea.



Voces dormidas que tratan de despertarnos, anhelos insatisfechos, una verdadera vida que se crispa como un puño prisionero. Amigo, el hombre es un buen carcelero de sí mismo.



Pero a veces alguien se libera. A veces el pájaro huye de la jaula y se remonta al azul infinito, ebrio de júbilo y de espacio abierto. Pocos lo logran. El hombre atesora sus temores como joyas sucias que no se atreve a mostrar. Uno teme por su oro, el otro por su honor, el otro tiene una esposa hermosa y el rey tiene un trono. Hasta el vagabundo tiembla ante la idea de perder su hogaza de pan duro.



Yo no soy mejor que nadie. No tengo nada para perder y sin embargo me aferro a mi pobreza como un avaro y me asusto cuando debo enfrentar la realidad de mi vida vacía. ¿Qué he hecho de ella?



¿Mujeres, vino y combates? ¿Algún amigo aquí y allá? ¿Alguna piedra alzada en una plaza con memorando mi nombre y hablando de mi gloria y que será regada por los perros?

Ah. Me asusta pensar en mí mismo. Me siento frustrado e inútil y tengo miedo de tener que ser honesto y confesar mi verdad vacía. Por ello cuento historias cuando mi mente se rebela y grita a mis entrañas: "¿Quién es Nippur? ¿Qué es Nippur?"



Guerrero de viento. Vanidoso de camino. Ambicioso sin entusiasmo. Eso, Nippur. Nada.



Y hoy estos pastores que me admiran me han pedido una historia que los haga soñar por encima de su fuego de carroña de oveja y los lleve por un instante a otro mundo mejor. Tal vez porque estos pensamientos rondaban en mi pecho les conté la historia de Milena.



Todos recordaréis que, antes que Teseo se convirtiera en amo de la Hélade todas las tierras conocidas eran vasallas de Creta y pagaban impuestos a esa madre, inmortal y corrupta. Pagaban en oro, en granos y ganados para evitar que los barcos de velas negras y sus guerreros de ébano trajeran el fuego y la muerte.



Y también pagaban en jóvenes. Cada año, cada ciudad debía enviar seis muchachos y seis muchachas a Knossos, a danzar ante los toros cretenses... Todos recuerdan ese período sombrío cuando el Minotauro dominaba los mares y las tierras y las gentes...

Woodiana

Figura 4 (139: 102)

Fue como una rama seca al quebrarse. El cogote de toro de Tekapis quedó grotescamente torcido entre las manos poderosas de Ur-El.

Ya las órdenes del Minotauro te importan menos que el soplo del viento, Tekapis.



Me abrí paso a golpes de hacha hasta llegar junto a Teseo, y lo cubrí con mi escudo. En ese momento un temblor de tierra, más fuerte, sacudió la caverna.

¡Teseo, debemos salir pronto! ¡El dios está sacudiendo la tierra!



¡Debo hacer algo antes!



Cruzó como un leopardo entre los combatientes, en dirección a la alta silueta del Minotauro. Un guerrero le cerró el paso.

¡Por mi padre Poseidón! ¡Que él se apiade de ti!

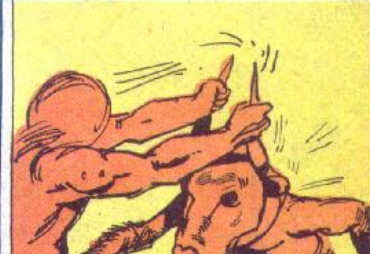


Se encontró frente a frente con el sumo sacerdote, espectral y extraño, mitad humano y mitad pesadilla. En una de sus manos centelleaba el puñal de los sacrificios.

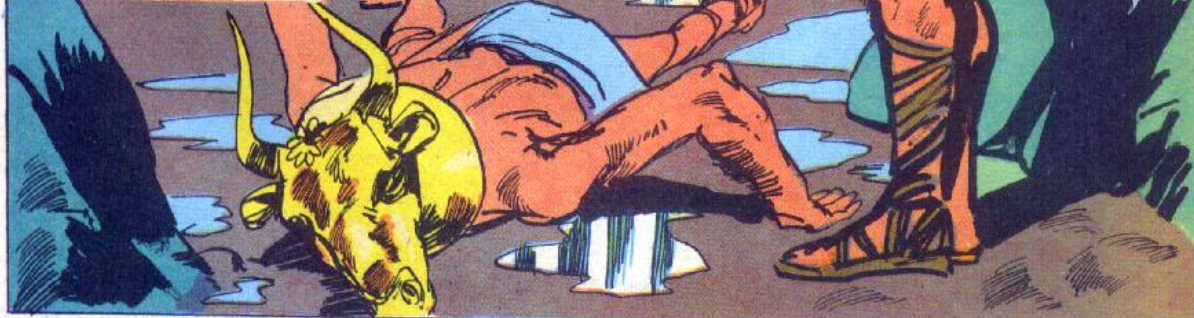
¡No te atrevas a tocarme, Teseo de Atenas! ¡Soy sagrado a los ojos de los hombres!



Evitó el golpe con facilidad de guerrero experto y sujetó los largos cuernos de la máscara de la misma manera como los matarifes de la Hélade sujetaban los de sus toros para derribarlos.



Luego, una torción violentísima, el estallido de huesos que se quebraban y el grito ahogado dentro de la máscara de oro. El cuerpo del Minotauro cayó, flácido, sobre el piso húmedo y pedregoso de la caverna.



Los guardias miraron espantados la escena. Al mismo tiempo un trueno fragoroso pareció brotar de las entrañas de la tierra, y enormes trozos de roca cayeron de la bóveda.

¡Poseidón ha despertado! ¡Quiere destruirnos!

¡Huyamos!



Figura 5 (4: 77)

Una noche abandonamos nuestra residencia y nos reunimos con nuestros marineros todos armados hasta los dientes. Los cielos derramaban cataratas y la ciudad dormía empapada...



A la Casa del Toro.

¿Y allí?

Destruiremos a los guardias. Los danzarines nos ayudarán desde adentro. Han conseguido armas y están listos. Luego huiémos al puerto y nos apoderaremos de los barcos.



Pero el Minotauro no era tonto y nos había hecho espiar sin cesar. Centenares de soldados esperaban sus órdenes alertas día y noche. Fue así que al llegar a la Casa del Toro...



Pero... ¡Estamos rodeados!

¡A ellos entonces! ¡Arriba, sumerios!



Y desde el interior de la Casa del Toro llegó el grito de los danzarines al enfrentarse a la bestia...



¡Adelante!

La Casa del Toro tembló en sus cimientos cuando hachas, espadas y flechas danzaron su danza de muerte.



Iluminados por la luz de las antorchas los cuerpos temblaban grotescamente y la sangre corría a torrentes...

El Minotauro estaba allí, con su máscara de oro y su voz ahogada dentro de ella:

¡Que no escape nadie!



No vió a Teseo llegar junto a él hasta que éste tomó los cuernos de su máscara de oro. Hubo un estallido lúgubre...

¡Ahhh!



CRASH!

Y en ese momento todo comenzó a temblar. Un profundo bramido pareció brotar de las entrañas de la Tierra. Hubo aullidos espantosos.

¡Un terremoto!



¡Al puerto!



De esa manera abandonamos Creta, mientras la isla hervía en su catástrofe. Nos alejamos en la tormenta, lejos de la isla de los toros. Mucho se ha dicho sobre ello y se asegura que matamos monstruos inverosímiles, que huimos en el viento y que Poseidón empujó nuestro barco.

Woodiana

Figura 6 (139: 107)



El rey puede cubrirte de oro.

¿Oro? ¡Bah! Mira a mi alrededor. Soy más rico que cualquier rey y además no me importa. ¡Oro! ¡Carroña para los hombres!



Cualquier cosa que desees te será otorgada.



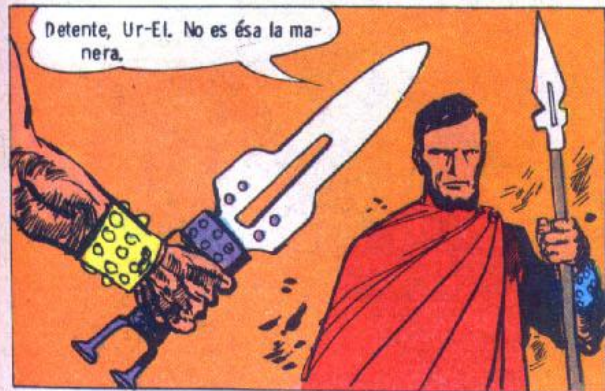
Ur-El desvainó su espada y el ruido hizo resonar ecos en todo el ámbito de la caverna.

¡Puedo ofrecerte tu vida! ¡Si no vienes la perderás para siempre!



El Viejo rió cascadamente.

¡No seas tonto! ¡Los chivos negros de la muerte no balarán aún por mí!



Detente, Ur-El. No es ésa la manera.



Escúchame anciano, no es la codicia ni el interés lo que me ha traído a tu presencia, sino el afecto. El afecto, no a un rey sino a un hombre justo llamado Teseo.



Nada significa para mí el brillo de su corona o el tintinear de su oro, pues soy hombre mortal y con conciencia de ello. Pero sí significa y mucho, la riqueza de su justicia y su pureza de corazón.



Has dicho que los reyes sólo polvo son. Es cierto, pero el polvo de reyes como Teseo será la argamasa que alzaré un monumento prodigioso para los hombres y sus hijos.

Figura 7 (7: 123)



¿Y qué será ese monumento? ¿Cómo se llamará?



Tal vez se llame... paz.



Nippur de Lagash...



... eres un loco, pero tu locura es más hermosa que todas las corduras. Quizás vivas en el error pero tu error es dulce para mis oídos.



¿Serías capaz de ofrecer tu vida a cambio de la de Teseo?



Pensé un momento y recordé a aquel joven valiente y hermoso como una llama que luchaba en el Laberinto.

Anciano, yo sólo soy un aventurero. Mi vida no cambiaría nada ni mi muerte tampoco. En cambio, Teseo dejará una huella tras él. Además es mi amigo. Toma mi vida si la quieres, pero sálvalo.



No dijo nada. De pronto golpeó dos piedras y volaron las chispas. Un recipiente de aceite que se hallaba ante él estalló en llamaradas. Espantado retrocedí.

No te asustes, Nippur.



Su rostro iluminado por las llamas se veía rojo y negro y brillaban los charcos verdes de sus ojos.

Salvaré a Teseo, pero en los años futuros caerá sobre él una desgracia espantosa y tú te llenarás el cabello de cenizas por haberle devuelto la vida.



En cuanto a ti, las llamas me hablan de tu futuro. Veo una ciudad de blancas columnas y veo un trono. Veo carros de guerra y miles de gargantas que gritan tu nombre y el de tu amigo. Y veo una mujer que viene del Nilo...



Las llamas se redujeron y luego desaparecieron.

¡Continúa! ¿Qué más?

No hay más. El fuego se ha callado.

Figura 8 (7: 124)
116

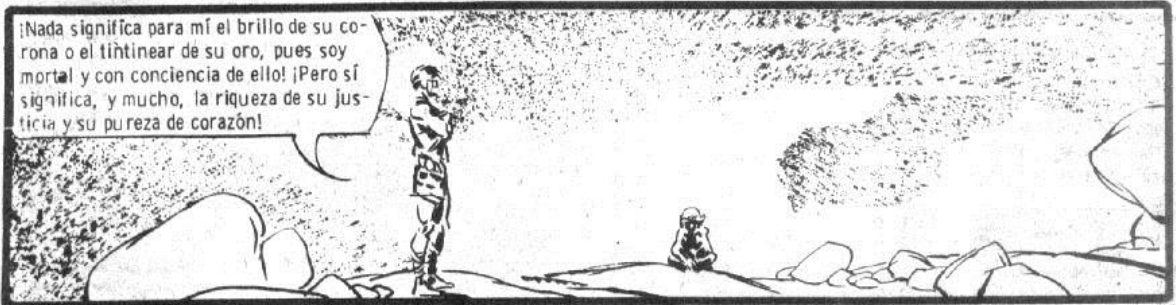
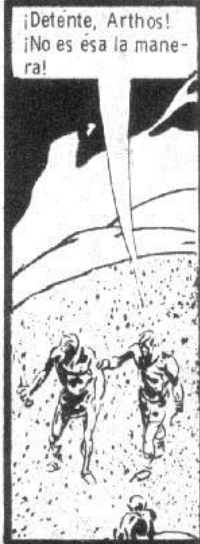
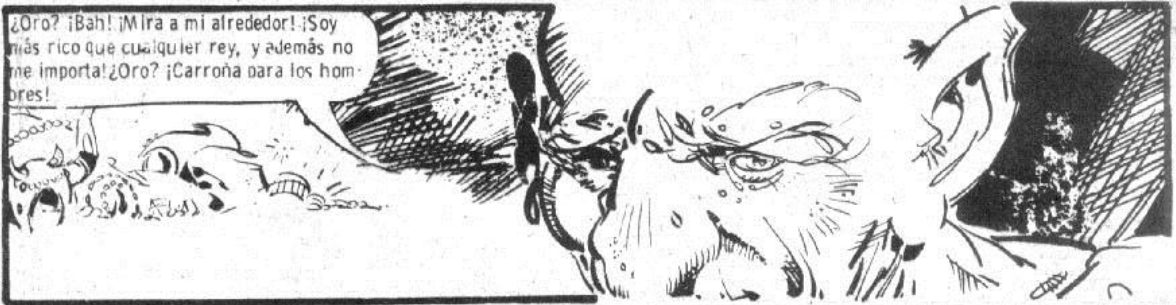
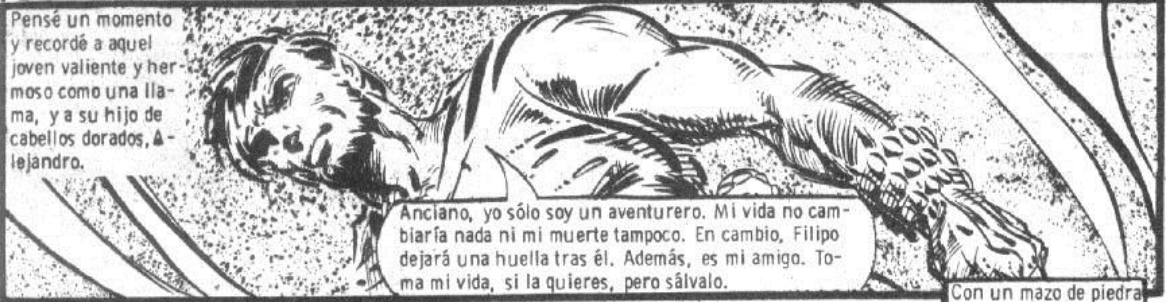


Figura 9 (147: 73)



Pensé un momento y recordé a aquel joven valiente y hermoso como una llama, y a su hijo de cabellos dorados, Alejandro.

Anciano, yo sólo soy un aventurero. Mi vida no cambiaría nada ni mi muerte tampoco. En cambio, Filippo dejará una huella tras él. Además, es mi amigo. Toma mi vida, si la quieres, pero sálvalo.

Con un mazo de piedra hizo resonar un gran escudo de bronce. No tardó en aparecer el gigante de la entrada.

No dijo nada. De pronto golpeó dos piedras y volaron las chispas. Un recipiente de aceite que se encontraba ante él estalló en llamaradas. Espantado, retrocedí.



No te asustes, Nippur.

Su rostro iluminado por las llamas se veía rojo y negro y brillaban los charcos verdes de sus ojos.

Salvaré a Filippo, pero en los años futuros, él o su descendencia cambiarán el mundo de tal manera, que, si llegaras a saberlo, creerías hallarte ya en la morada de los dioses.



En cuanto a ti, las llamas me hablan de tu futuro. Veo una ciudad de blancas columnas y veo un trono. Veo carros de guerra, y miles de gargantas que gritan tu nombre. Y el de tu amigo. Y veo una mujer con cabellos de fuego.



Las llamas se redujeron y luego desaparecieron.

—¿Continúa? ¿Qué más?

No hay más. El fuego se ha callado.



Este es uno de mis nietos. Cuando sus padres vieron que los dioses habían quemado su cerebro, quisieron matarlo. Pero yo se los pedí y me lo dieron gustosos.



Los años ligaron mis piernas a la muerte, así que mi nieto debe suplirlas. ¡Levántame!

Con un movimiento cuidadoso y gentil, el gigante tomó al anciano entre sus manos y lo colocó sobre un hombro.



¡Vamos!

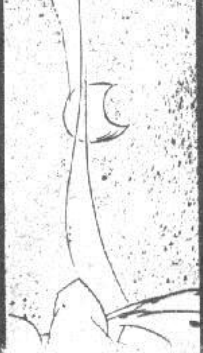
El sol había descendido mucho sobre el flanco de las laderas cuando dejamos la caverna.

¿Quieres ir ya, o prefieres esperar el nuevo sol?

Prefiero ir ya. La fiebre debe estar clavando sus dientes en Filippo.



Una gran luna amarilla subió al cielo y el grito de los pájaros nocturnos voló de roca en roca.



Y allí íbamos nosotros, Arthos, el mejor montañés, a la cabeza eligiendo el camino; luego el anciano y su portador, y luego yo, cerrando la marcha.



Era ya cerca de la madrugada cuando nos detuvimos para descansar un rato.

Prepararé algo de comer con nuestras provisiones.



Figura 10 (147: 74)



Figura 11 (85: 14)

Sí. Mañana. Déjame soñar un poco con esas risas, ese mar, esos jóvenes alegres y su delirante locura de vivir. ¿No ves cómo la nostalgia me calienta la sangre como un sol que se despierta?



Figura 12 (84: 18)



Figura 13 (98: 58)



Figura 14 (103: 14)

18

¡No durmáis! Todo tiembla y se estremece como si los riñones de la tierra se estrujaran prontos a vomitar increíbles criaturas. Sumeria, Elam, Hatti, Egipto, todo se llena de gritos y de lanzas que parecen ríos de diamantes. Nippur cabalga hacia Tebas y es como un águila inmensa que abriendo sus alas cobijará bajo ellas toda esta hecatombe que devorará las fronteras, los imperios, los tronos, las coronas... Todo... Hasta a él.

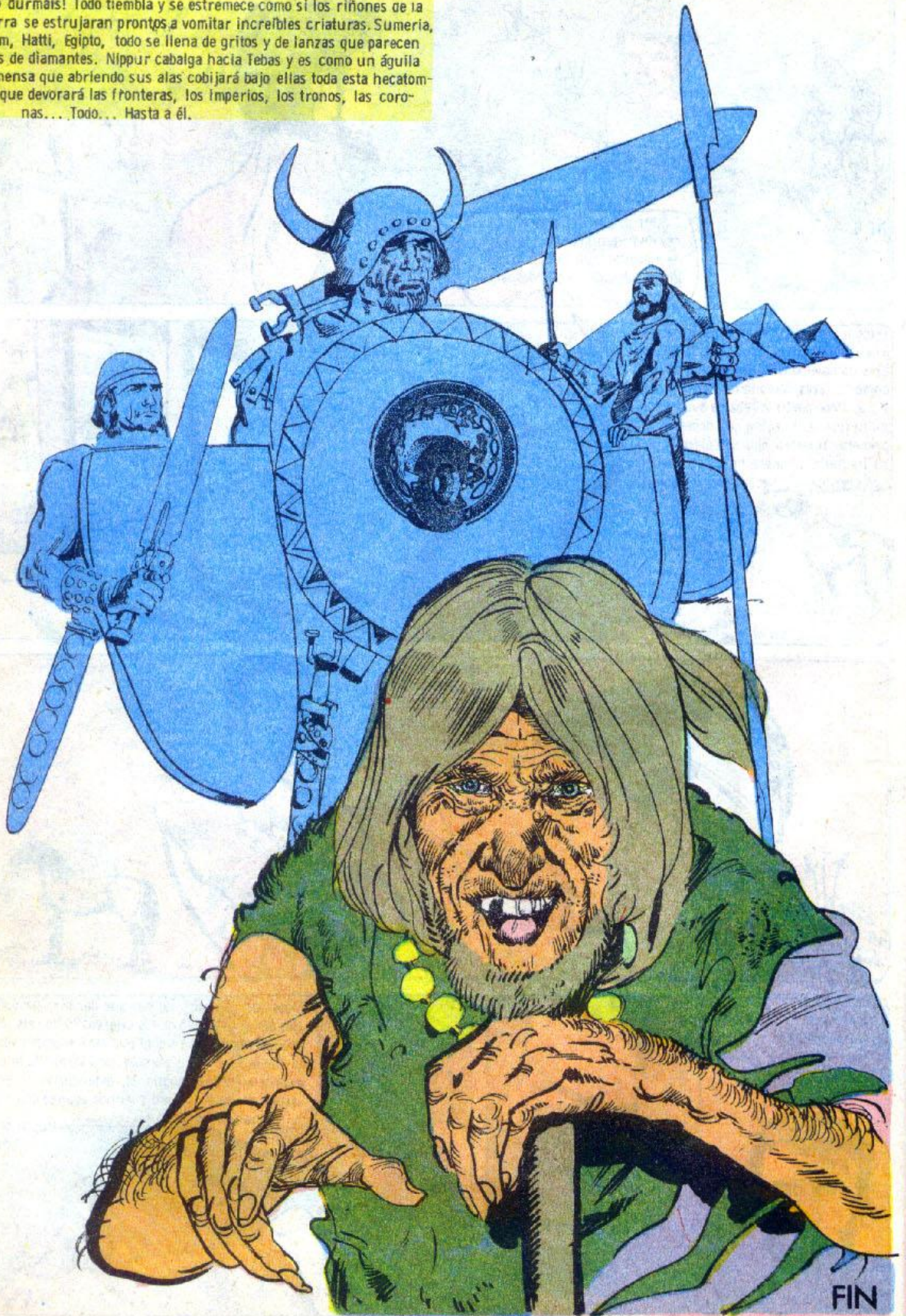
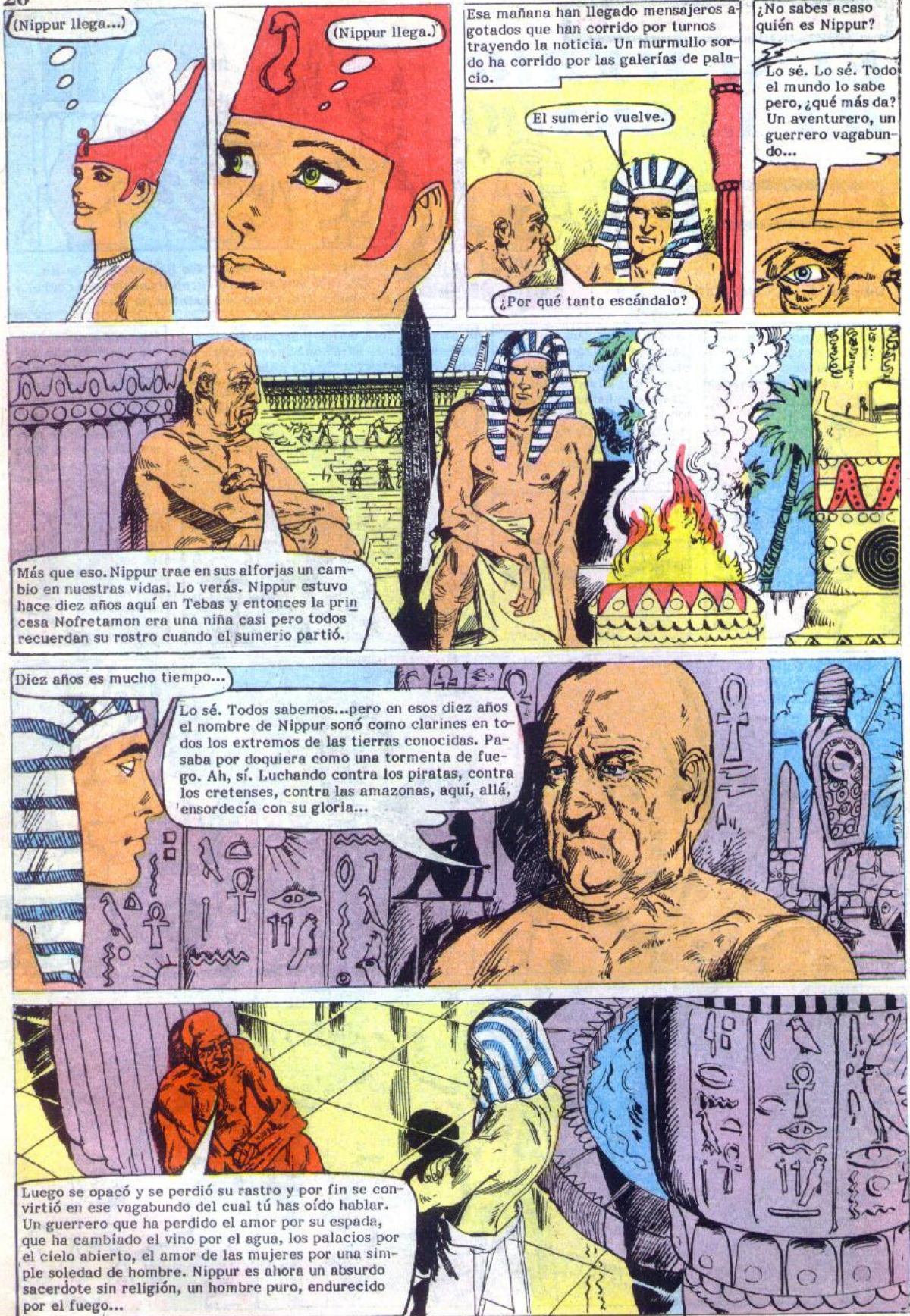


Figura 15 (54: 18)



(Nippur llega...)

(Nippur llega.)

Esa mañana han llegado mensajeros agotados que han corrido por turnos trayendo la noticia. Un murmullo sordo ha corrido por las galerías de palacio.

¿No sabes acaso quién es Nippur?

Lo sé. Lo sé. Todo el mundo lo sabe pero, ¿qué más da? Un aventurero, un guerrero vagabundo...

El sumerio vuelve.

¿Por qué tanto escándalo?

Más que eso. Nippur trae en sus alforjas un cambio en nuestras vidas. Lo verás. Nippur estuvo hace diez años aquí en Tebas y entonces la princesa Nofretamon era una niña casi pero todos recuerdan su rostro cuando el sumerio partió.

Diez años es mucho tiempo...

Lo sé. Todos sabemos...pero en esos diez años el nombre de Nippur sonó como clarines en todos los extremos de las tierras conocidas. Pasaba por doquiera como una tormenta de fuego. Ah, sí. Luchando contra los piratas, contra los cretenses, contra las amazonas, aquí, allá, ensordecía con su gloria...

Luego se opacó y se perdió su rastro y por fin se convirtió en ese vagabundo del cual tú has oído hablar. Un guerrero que ha perdido el amor por su espada, que ha cambiado el vino por el agua, los palacios por el cielo abierto, el amor de las mujeres por una simple soledad de hombre. Nippur es ahora un absurdo sacerdote sin religión, un hombre puro, endurecido por el fuego...

Figura 16 (55: 20)



Al igual que los esclavos negros, los cortesanos de túnicas multicolores, los sacerdotes de cabezas rapadas, los soldados cubiertos de bronce, todos ellos han callado y vuelto sus ojos hacia las grandes puertas del palacio de los faraones.



La reina vacila. Ha oído un estruendo de pisadas. Un solo hombre se aproxima.

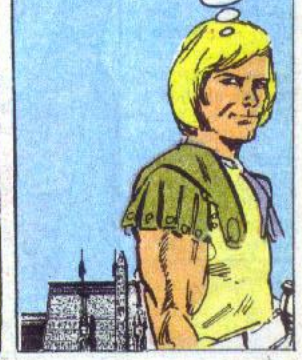
(Siempre solo... ¿Cómo estará...?)



(Debe de ser él...)



(Es él.)



Por el enorme rectángulo de piedra entra una llamarada de sol, un remolino de polvo y un hombre.



Nippur de Lagashi está allí, de pie, una cabeza más alto que todos los que lo rodean, tan enorme y poderoso como una gran montaña distante. En su cara quemada y curtida, sus ojos son como dos pequeños nidos de luz.



Figura 17 (55: 23)

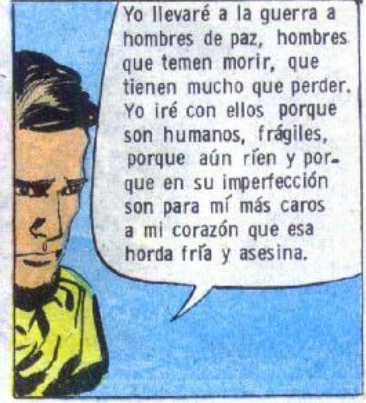


Recuerdo. Continúa.

¿Has visto el país de Hatti? Es polvoriento, reseco y gris. Sus ciudades de piedra, frías y silenciosas. No he oído en sus calles cantos de niños ni risas. He visto rostros pétreos y crueles y armaduras y espadas en todas partes. El viento sólo sopla. No hay nada en él y a lo largo de los caminos se ven estacas con esqueletos viejos aún encadenados a ellas.



-Los hititas pueden tomar Tebas. Entonces engordarán pues serán ricos y se ablandarán. Los hititas son duros porque son pobres. Y son bravos y fuertes y valientes porque un soldado debe serlo. Nada más. Son soldados desde que nacen y no tienen nada que perder. Por eso son valientes.



Yo llevaré a la guerra a hombres de paz, hombres que temen morir, que tienen mucho que perder. Yo iré con ellos porque son humanos, frágiles, porque aún ríen y porque en su imperfección son para mí más caros a mi corazón que esa horda fría y asesina.

Yo sólo puedo ofrecerte el viento en las palmeras, los papiros del río, la risa de las mujeres y los niños, el zumbido de las abejas, el hedor, el estrépito y el nombre de tu ciudad para que luches por ella.



Un silencio total descendió sobre el valle. Todos los hombres miraron los fuegos de las montañas y las lluvias de chispas que a veces arrastraba el viento. Fue uno de ellos el que repitió el nombre con nostalgia irreprimible.

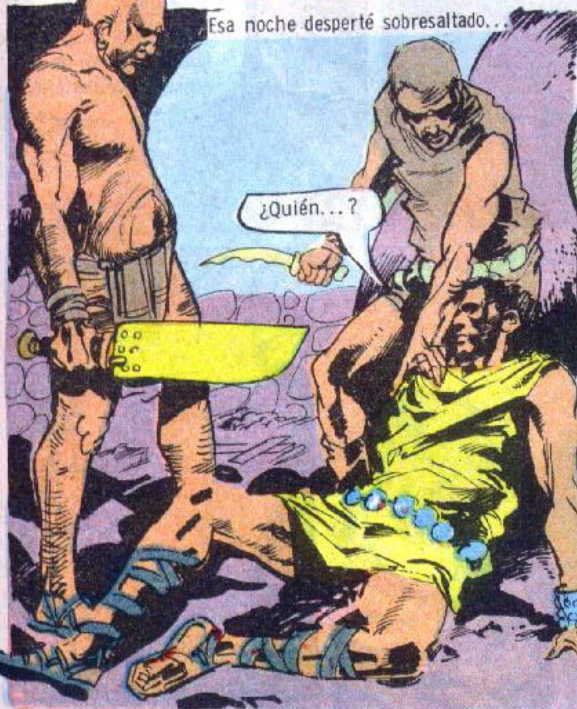


Tebas...

Es curioso que mi corazón se encoja ante ese nombre... Tebas... Tebas... Tebas...



Akh miró a su alrededor. Una mágica atmósfera parecía titilar en la noche y los hombres del fuego soñaban en sus mantos negros. Hizo un gesto distraído con la mano.



Esa noche desperté sobresaltado...

¿Quién...?



No te muevas, Nippur. Ni un rumor o eres muerto.

Figura 18 (57: 53)



¡Nippur! ¡Mira!

Manam va al frente, con sus cabellos de plata volando en la brisa. No hay gritos de guerra. Se grita para tener valor y los Hombres de Fuego no necesitan de eso.



Avanzan como una gran muralla negra, silenciosa y veloz entre una inmensa polvareda. Sus mantos negros son como una bandera inmensa...



Es como una trampa en la que muere un animal salvaje...



Allí mueren los hititas...



Todos...



Nippur... Manam, padre... Bienvenido...

Figura 19 (63: 126)

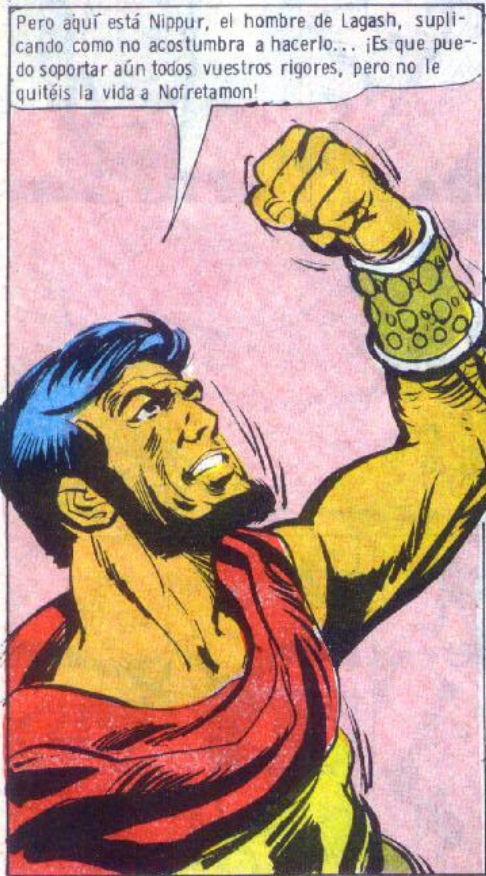


Figura 20 (64: 136)

Y entonces los vio, cerrados en cuadro, con las manos desnudas, llenos del cansancio de la flesta y de sorpresa y de rabia.



Entonces lo vi impávido en su carro de oro, el rostro enrojecido por el reflejo de las hogueras. Simplemente extendió un brazo...



Los egipcios se lanzaron al ataque, erizados de lanzas, cauterizados contra el remordimiento.



Frente a ellos, finalmente conscientes, los hombres del fuego los esperaban con las lanzas que habían podido robar, con sus puñales, con las piedras que arrancaban de las casas. Con las manos desnudas.



Y yo volé sobre esas hogueras hacia la masa acorralada...



Corrí entre los egipcios blandiendo mi espada, renegando de aquella ciudad que casi había llegado a amar y de aquel traidor de rostro helado que una vez creció a mi sombra.



Figura 21 (156: 66)



FIN

Figura 22 (156: 69)

Los encontramos en el amanecer, disueltos en la niebla pegajosa del Nilo. Uno de los soldados exclamó horrorizado...



Mira... Raphat nos ha dejado algo.
Sí. Debe haber reído cuando lo hizo.



¿Reído? Sí. Debe haber reído. Ahora Egipto no tiene rey, y aunque el anterior no valía mucho era un símbolo, y ahora ya no existe.
No queda nadie de la familia real.



No... y creo que ha llegado el momento de tomar una decisión, de crear sangre real... Egipto necesita un faraón. ¡Y yo se lo voy a dar!



Tomé la corona en mis manos. Era pesada, más pesada de lo que yo imaginaba. Un croar de ranas se alzó entre la neblina del río.
Un nuevo faraón... Sí... Uno digno... Uno que sepa luchar por su pueblo.



Rajhotep, yo te saludo...
¡No!



Sí. No hay otro. Esto no es un presente sino una carga. Te entrego un Egipto arrasado y moribundo para que lo traigas de vuelta a la vida. Toma la corona.
Pero... yo...



Figura 23 (199: 14)

Suplicó con los ojos, espantado, pero nadie habló. La corona centellaba ante él y la contempló con horrorizada fascinación.

Yo nunca la quise...



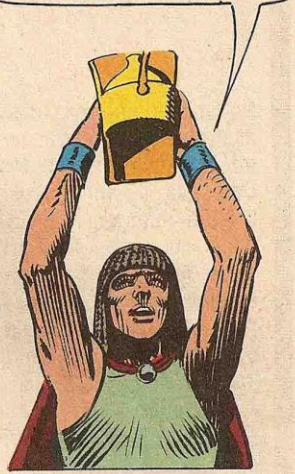
No, pero ahora debes tomarla. No por ti, sino por Egipto. Tómalala.



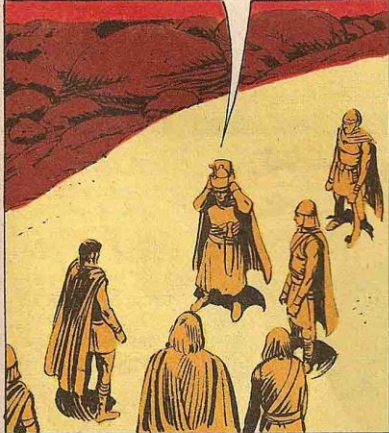
Está bien... pero los dioses son testigos de que esto es veneno para mí. La tomaré y seré faraón, porque tú así me lo ordenas, Nippur, y tú eres el más sabio.



...y cortaré todos los lazos con mi vida pasada. Olvidaré mis sueños porque un faraón no debe soñar sino velar por su pueblo. Mi nombre perecerá pues Rajhotep ya no existe.



Desde hoy, desde que esta corona se ciñe en mi cabeza, me llamaré Ramsés, y sólo por ese nombre seré conocido. Y con ese nombre lucharé y viviré para y por Egipto.

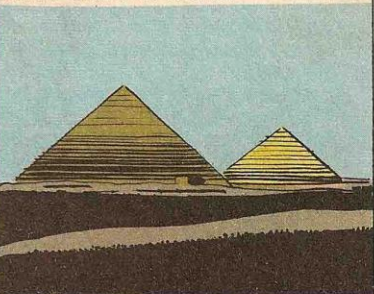


Las ranas enmudecieron ante la aparición del sol y me adelanté hacia ese joven atrapado por la historia y la angustia ante ese destino que yo había arrojado sobre él, y le susurré...

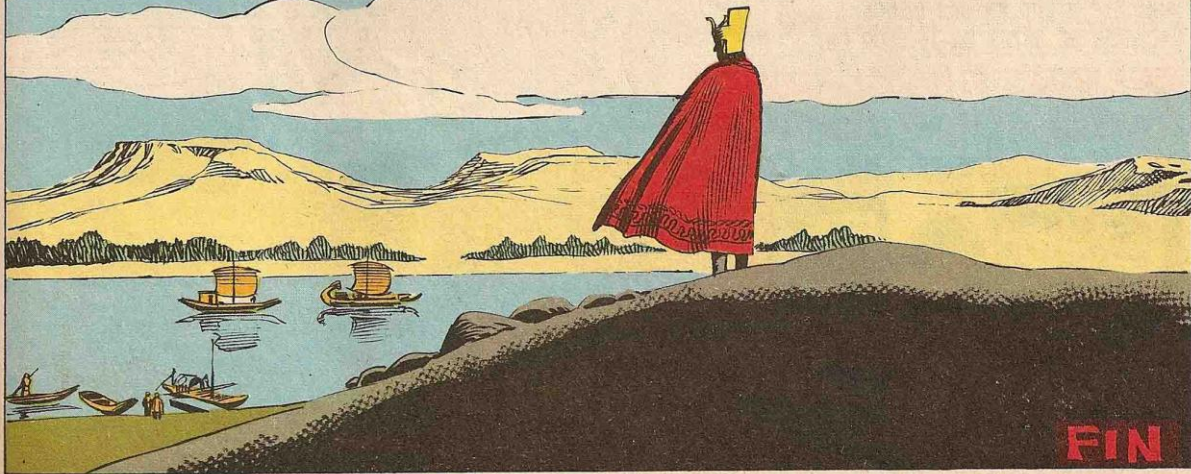
Salve, Ramsés, faraón de Egipto.



Las leyendas han hablado mucho de ello. Poemas y cantares han relatado la historia de ese amanecer de sangre y ranas cuando un vagabundo sumerio regaló la corona de Egipto como quien regala un puñado de dátiles. Y así fue realmente. Allí, entre la niebla y el fango y los peces muertos del río, yo, Nippur de Lagash, creé a mi capricho una nueva estirpe de reyes que viviría centenares de años.



Es que a veces basta un vagabundo para cambiar la historia de la humanidad y aquel día, junto al Nilo, yo fui ese vagabundo providencial.



FIN

Figura 24 (199: 15)



(No. No lo haré. Tengo un sueño... El sueño de una Sumeria unida y fuerte en lugar de un puñado de pequeños reinos continuamente destruidos por nuestros enemigos... Un reino fuerte y sólido bajo una sola corona... La mía.)



(No lo hago por ambición personal. Amo esta tierra. Amo a esta gente. Si hubiera otro rey más capaz le obedecería... pero no lo hay... Sólo yo puedo crear esa gran Sumeria...)



(Y Nippur está en mi camino... Me hizo perder a Lagash... y podría hacerme perder esas montañas que son el cerrojo de Sumeria. Él no sueña con imperios. Él sueña con sembrados y cántaros de agua fresca y la paz en los atardeceres. Yo soy un estadista. Él es un poeta. Pero... ¿Matarlo? ¿Asesinarlo...? No... Tal vez sea supersticioso pero creo que una acción así me atraería la maldición de los dioses. No. No lo haré... Eso me deja una única solución... Hablar con Nippur...)

Señor... Es demencia... Nippur es tu enemigo...



Aún no... Y espero que no. Agotaré todos los medios para no enfrentarme con él. Nos encontraremos solos en un sitio desierto. Allí se decidirá todo.

Figura 25 (386: 88)



Ya veo...¿Y cuál es tu...candidato?

El gran sacerdote Herapastil.

Tuve que reír. Todo era tan transparente y repulsivo...

Herapastil,¿eh? Buena elección. Sirvió bien a Luggal-Zaggizi y servirá bien a Sargón. Es un hombre con el alma podrida y la ambición ávida. Ha devorado a Lagash durante años y continuará haciéndolo.



Y la voz inmensamente suave y cruel como la garrucha murmuró...

Si tú lo dejas...

Y supe que el niño-demonio, mi ciudad y mi destino me habían acorralado...

Solicito la corona de Lagash.



¿Qué...? ¡No puede ser! ¡Siempre aseguraste no desear el trono!

Y es verdad, Herapastil. Y sigo sin desearlo...



...Pero tampoco deseo ver un títere acadio en él, para que poco a poco haga entrar a Lagash en la órbita de Akkad y termine por anexarla. Sargón ha sido mi aliado y es mi amigo pero ahora nuestros intereses se han desviado.



Bueno...Tu postulación es...es sorprendente...Deberemos estudiarla y...

Yo no necesito estudiarla.



Durante más años de los que recuerdo los nombres de Lagash y Nippur han estado unidos hasta ser uno mismo. ¿Quién otro puede aspirar con más justicia a la corona?

Es verdad.

Figura 26 (351: 8)



El hombre que me quería matar por vanidad ya había desclavado su espada y la apuntaba hacia mí. La sangre humeaba en el frío de la noche.

Se hablará en toda Sumeria de esto.



¡Se ha...!



¡Ahhhhh!



Se hablará tal vez, pero no como tú crees.



Me acerqué a Ram. Estaba muerto. La espada experta no había dejado ni un soplo de vida. Me senté junto a él.

Gran tonto. Jamás llegaste a ser ni una pizca de lo malvado que creías...



Y mira qué ironía. Has muerto por culpa del único que quería que vieras. Pobre amigo mío...



Luggal-Zaggizi era barbudo y de ojos cenagosos y crueles. Hablaba poco y durante horas meditaba con el rostro apoyado en la mano...



Señor...



Un campesino ha traído una caja para ti... Dice que te la envía Nippur de Lagash.

¿Qué?



Huele a podrido. Ábrela.



Ah.



Extraño. La de Ram no está.



¿Mandó decir algo ese hombre?

Sí. "Espérame".

El rey Luggal-Zaggizi medita con la barbilla apoyada sobre la palma de la mano. Lo rodean guerreros de pesadas lanzas que semejan bosques de bronce a su alrededor. Pero el rey tiene miedo... Un miedo que es como un gran frío en sus huesos...



Figura 27 (46: 240)

Los arqueros...¿Los has preparado?

Todo está listo, padre. Todo lo que sea humano se hará para protegerlo.



Y entonces oímos el grito deseado, temido e increíble...

¡Allí! ¡Lagash!



Y súbitamente todos los tiempos del mundo se volvieron uno, todos los sueños se fundieron y mi corazón descubrió la esencia de todas las nostalgias jamás imaginadas...



Lagash de las blancas murallas, destallante bajo el sol, ciudad madre de las ciudades...Tu voz me ha llamado a través de los años y finalmente estoy ante ti. El círculo se ha cerrado con un definitivo martillo llazo de bronce...



Woodiana

Figura 28 (338: 21)

... pero sí tengo la responsabilidad. Qui- se dejar mi ciudad limpia de peligros para que tú pudieras hacerte cargo de ella con calma...



¿Yo?



Tú, Lamir. Tú, futuro rey de Lagash.

No, señor... No... Yo no puedo...



No es cuestión de poder, Lamir. Te entregaré mi ciudad. Cuidala bien. Evita las guerras. Evita las glorias. Cuida las cosechas y los pozos de agua y la risa de los niños.



Tú... ¿Qué harás?

Yo me iré... Nunca serías un rey de verdad conmigo cerca. Me respetas de masiado... y además extraño esos caminos que nunca llevan a ninguna parte...



Quiero volver a los caminos...



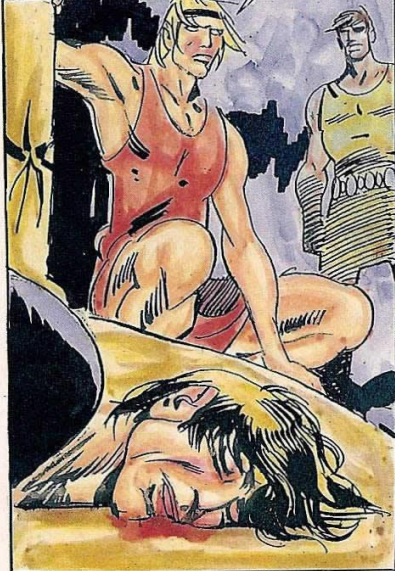
Ah, mi Lagash de las blancas murallas... Tanto nos hemos amado...



... y ahora que estamos juntos descubrimos que hemos perdido la capacidad de poder estar unidos...

Figura 29 (411: 80)

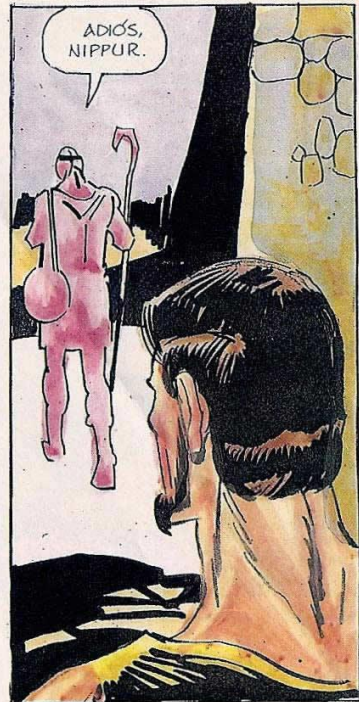
... PERO ELLA TENÍA OTRO HOMBRE Y MI PADRE LO DESCUBRIÓ. EL HOMBRE ESTE QUE VACE AQUÍ LO MATÓ LUEGO FUERON A DONDE YO LA ESPERABA. EL CREYÓ HABERME MATADO Y SE LLEVARON EL TESORO.



AHORA HE HECHO QUE ELLOS PAGARAN POR EL CRIMEN Y YO ME OCUPARÉ POR EL HIJO.



ADIÓS, NIPPUR.



EN EL AMANECER FRÍO ME PREPARÉ. LLEVÉ POCO PORQUE POCO HABÍA TRAÍDO. EVITÉ LAS EMBOSCADAS DE LA NOSTALGIA Y CERRÉ MI ALMA A CUALQUIER DUDA...



Y SALÍ A LA CALLE...



Y ELLOS ME ESPERABAN...

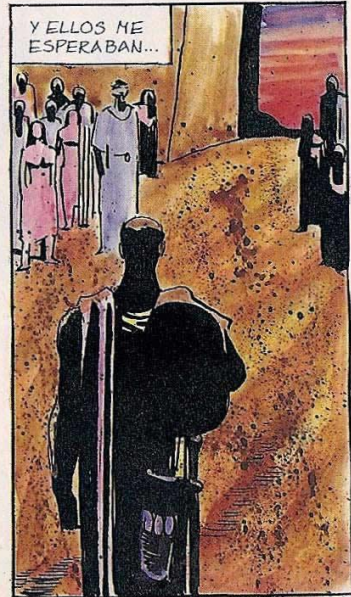


Figura 30 (417: 95)

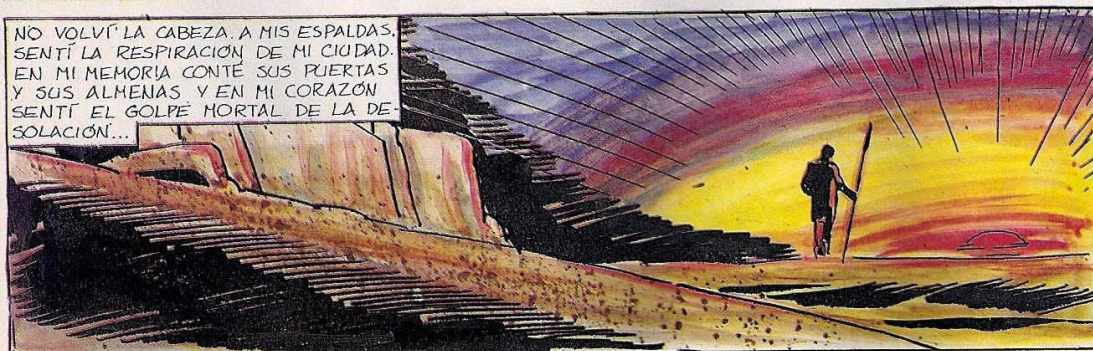
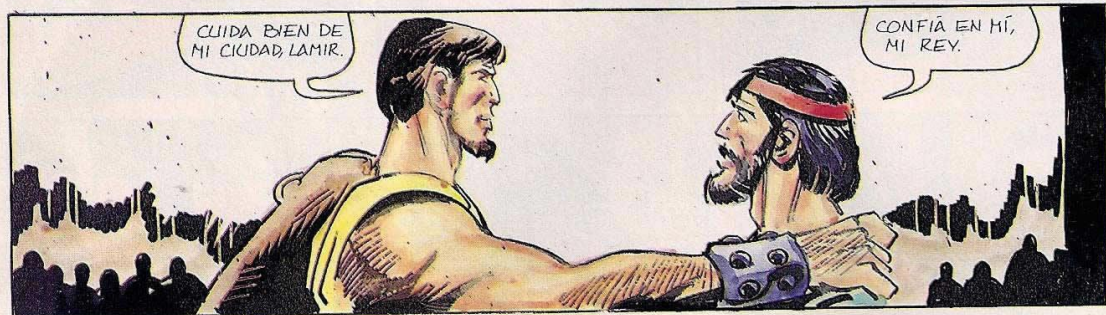


Figura 31 (417: 96)

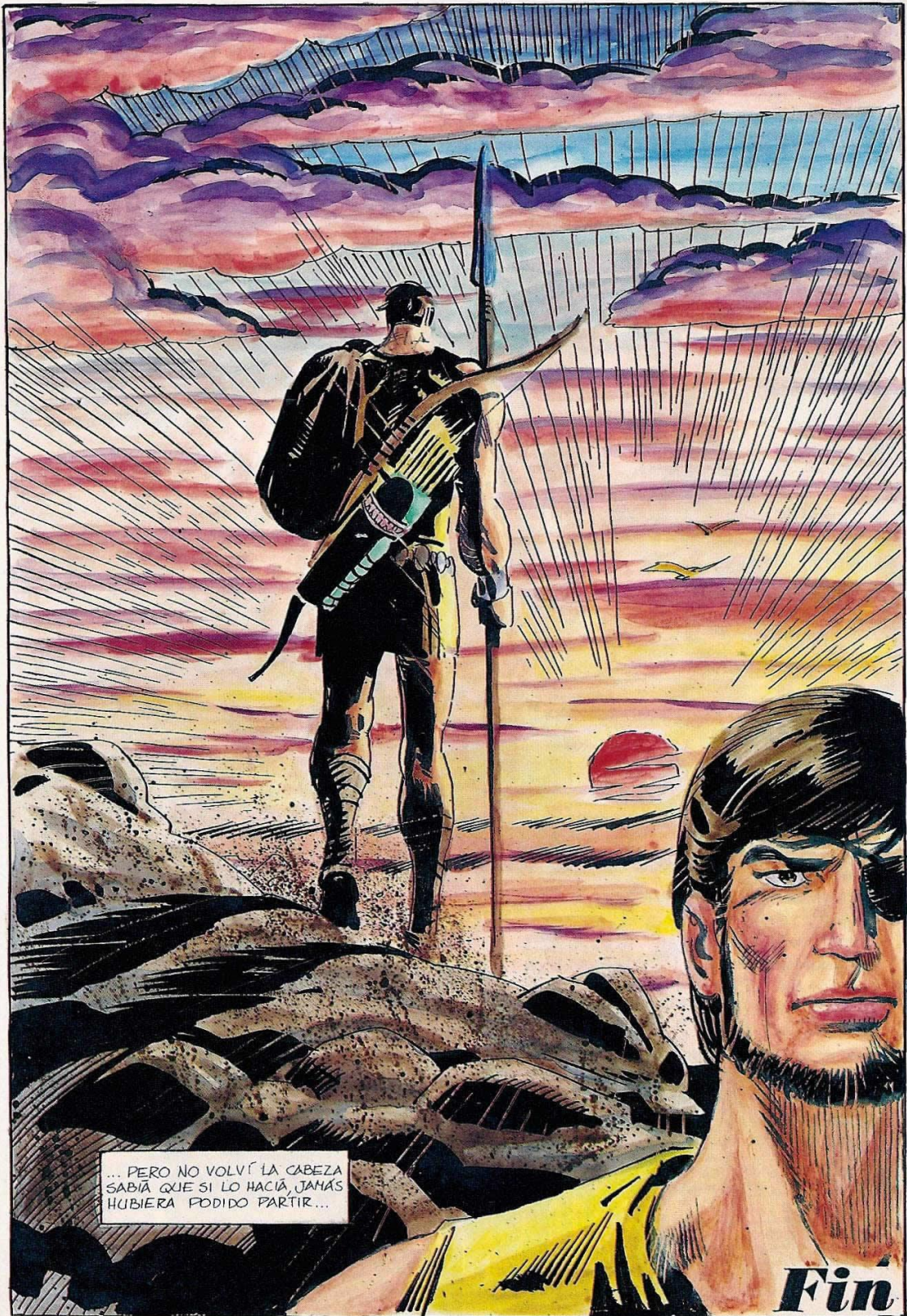


Figura 32 (417: 97)

Era de noche, y los ojos somnolientos de mi hijo se negaban a dormir.
 - Cuéntame una historia, papá.
 - Pero con la promesa de que luego te duermas. ¿De acuerdo?
 - Hmm... No sé. Tiene que ser una buena historia. Una de Nippur.
 - Está bien. Será una del rey gigante, el más terrible de todos.



Figura 33 (352: 87)



El Gran Terror... El gigante cuya sola visión enloquecía de terror a sus adversarios... El monstruo colosal... ¿Ese eres tú, gordito flácido?

En fin... Todo puede explicarse...



¡Fue todo una burla! ¡Una mentira! ¡Debe ser descuartizado vivo!

Nó. Él tiene una misión que cumplir.



¡Fuera!

¡Váyanse!

EPÍLOGO

- Y fue entonces que Nippur expulsó del pueblo a los creadores de la leyenda. Y les mostró a los demás que el miedo es el más cruel de los gigantes.



Aquí lo tienen. El rey gigante. Fue este minúsculo hombrequito el que los hizo temblar y gemir por vuestra incapacidad de afrontar la propia realidad.

- ¿Te gustó?
- Mucho. Cuéntame otra.

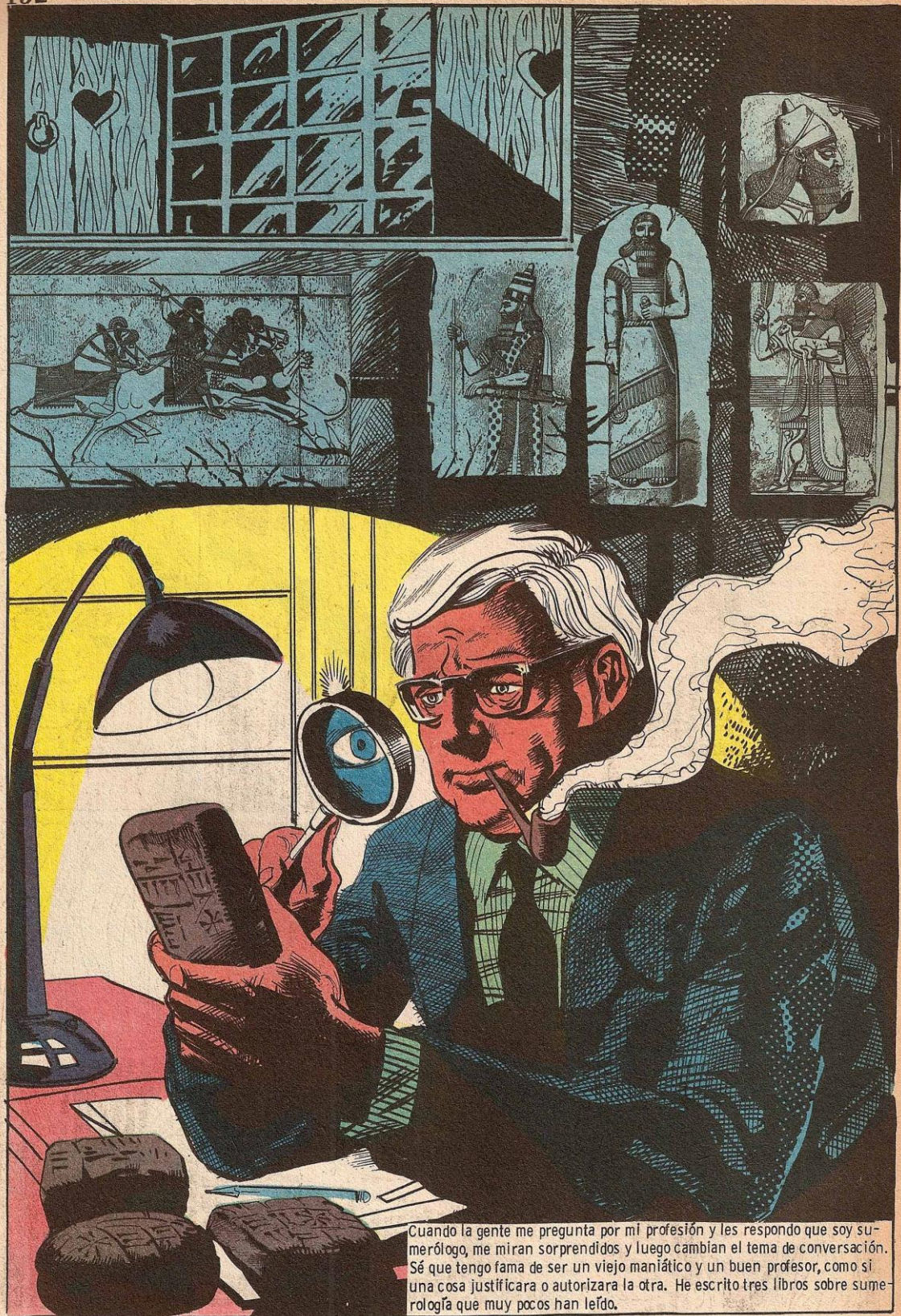
En ese momento envidié a Nippur. Él había logrado su propósito. Yo, había equivocado el mío. Los ojos de mi hijo brillaban ansiosos en la oscuridad de la madrugada.

Robin Wood.

Figura 34 (352: 97)



Figura 35 (418: 97)



Woodiana

<http://ar.groups.yahoo.com/group/woodiana/>

Figura 36 (126: 132)

¿A quién le interesa Sumeria? En nuestra época turbulenta y veloz ¿quién quiere volver cuatro mil años atrás para echar un vistazo a una civilización cuyo rastro se ha perdido en el polvo de los milenios?



Y, sin embargo, qué dulces me suenan al oído esos nombres olvidados que, para mí, son más reales que todo lo que me rodea: Kish... Lagash... Umma... Kutalla... Larsa... Uruk...



Me gusta cerrar los ojos y pensar en esa época en que el Eufrates se llamaba Buranum y en que el hierro formaba aún parte del futuro.



Sin cesar, mi estudio está atestado de tablillas de arcilla que debo traducir para los museos del mundo y es de esas tablillas de donde brota un misterio singular que me une a ese pasado perdido.

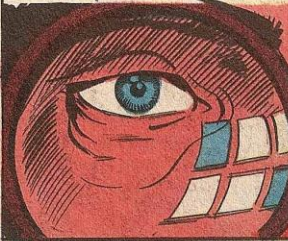


A veces traduzco tablillas en las cuales hombres muertos hace cuatro mil años han escrito cosas que en nuestros días no sorprenderían a nadie que ignorara su origen.

(Quien tiene mucho dinero es, sin duda, dichoso/ Quien posee mucha cebada es, sin duda, dichoso/ pero el que nada posee puede dormir.)



Ah, sí. A veces una sonrisa se me escapa ante lo poco novedoso de los nuevos problemas. En sus tablillas, incógnitos sumerios protestan contra los impuestos, el costo de la vida, contra los consejeros del rey y el mal humor de sus nueras, quienes en aquella época ocupaban el lugar que luego pasó a las suegras. No. No hay nada nuevo bajo el sol.



¿Y esas tablillas, profesor?

¿Hmmm?... Ah... ¿Esas...?



Estas son las tablillas que he ido reuniendo a través de los años sobre mi héroe favorito, Carla. Espero algún día poder tener la historia completa.

¿Quién es?



El príncipe Nippur de la ciudad de Lagash. Una especie de caballero andante de la época. A veces he pensado que tal vez no fue otra cosa que un héroe folklórico inexistente. Un fruto de la imaginación popular.



Pero lo curioso es que he hallado su nombre también en estudios de manuscritos y tablillas egipcias y cretenses. En Atenas se encontró su nombre grabado junto al de Teseo, el rey Eréctida, y todo eso me ha convencido de que realmente existió.



Woodiana

<http://ar.groups.yahoo.com/group/woodiana/>

Figura 37 (126: 133)

Es difícil pelear en pendiente y yo lo sabía. Despeñamos rocas sobre ellos, los acribillamos a flechazos, los matamos de izquierda y derecha como si fuéramos poseídos.



Figura 38 (160: 157)

"Yo, Sargón Patesi de Akad, he erigido esta columna en memoria de cien guerreros que dieron vida a Sumer a un precio de muerte. Así sea escrito, así sea hecho."



Figura 39 (160: 161)

Woodiana

EL JOVEN NIPPUR

Los mitos perduran por siglos y preceden a quienes los crearon (o colaboraron para que existieran). NIPPUR DE LAGASH es, sin lugar a dudas, un mito de nuestro tiempo. Y me atrevo a decir que por mucho tiempo más lo será.

Y por esa condición maravillosa que rodea a este hombre cuyo peregrinar nos cuenta Robin Wood, NIPPUR va a cumplir treinta años en nuestras revistas (al principio en D'artagnan y luego en Nippur Magnum).

Un acontecimiento que merece ser festejado con todo.

Y eso es lo que decidimos junto a Robin, por ello ustedes tienen a la vuelta de la página el primero de los tres proyectos para homenajear a Nippur.

EL JOVEN NIPPUR. Sí, una serie estreno donde podremos disfrutar a un Nippur adolescente (mucho antes de la primera historia, la ya famosa HISTORIA PARA LAGASH).

Una serie donde seremos testigos privilegiados de los primeros amores, sufrimientos, aventuras y batallas de Nippur.

Como siempre escrita por el excelente narrador Robin Wood y esta vez ilustrada por un joven valor (Gabriel Rearte) que con sumo orgullo se hace cargo de ilustrar al Joven Nippur. Todo un desafío, que creemos, ha logrado vencer.

Disfruten, pues, de este trabajo que pronto se convertirá en serie habitual de nuestra revista y los invito a esperar para este año los otros dos proyectos para que Nippur esté en su treinta aniversario más vivo que nunca: NIPPUR DE LAGASH capítulos inéditos (Por Robin y Walter Taborda), con un Nippur maduro pero absolutamente renovado, y finalmente, NIPPUR DE LAGASH LIBRO HOMENAJE, un especial que saldrá seguramente por Julio o Agosto. Brindemos por Nippur, él se lo merece.

EL EDITOR

Woodiana

<http://ar.groups.yahoo.com/group/woodiana/>

Figura 40 (445: s/n)