

Colección

Estudios y Crítica de la Historieta Argentina

Volumen 9

Nippur de Lagash.

La (re)escritura del mito del héroe.

Pilar Heredia Manzano

Escuela de Ciencias de la Información

Facultad de Derecho y Ciencias Sociales

Universidad Nacional de Córdoba

2015

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 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 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

¹ Al respecto, 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, en el cuarto volumen de esta colección.

entre 1967 y 1998 por Editorial Columba². La obra 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.

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. La historia de Nippur parte de 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

² El primer episodio de la historieta, “Historia para Lagash”, sale en la revista D’A de mayo de 1967. A principios de los 70 y debido al éxito del personaje, Editorial Columba lanza al mercado NDL, una revista de historietas a todo color en donde se publican los episodios de la serie guionados por Robin Wood y dibujados por Ricardo Villagrán. Paralelamente, en la revista D’A 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 NDL y, a partir de 1975, los episodios de Nippur vuelven a ser publicados exclusivamente en la revista D’A. En 1979, Columba crea la revista NM 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 con la intención de 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.

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 condición de héroe de Nippur se forja episodio tras episodio que ponen en escena hazañas, consejos, aventuras, 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, entre ellas, la del mito del héroe. 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.

8

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 hombres⁴. Pero es Teseo de Atenas quien establece el vínculo primordial de Nippur con esta tradición al protagonizar junto con el sumerio numerosas hazañas heroicas y dar pie a la conocida “Saga de la búsqueda de Teseo”⁵, que acaba por vincular a Nippur con el mismo Heracles.

La **tradicón 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 y, más tarde, 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

⁴ Episodio “El fuego y el hombre”. Para la figura mítica de Prometeo, ver “Prometeo y su comportamiento heroico” (Bauzá, 2007: 133-140).

⁵ La segmentación de los episodios en sagas es una operación realizada por Ariel Ávilez en su sitio web *Blancas Murallas*.

Egipto lo ubica a la altura de los faraones al punto de, en algunos casos, llegar a cuestionar su autoridad y asumir el poder de ungir un nuevo faraón para restituir el orden social.

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 otras, Nippur oficia de sacerdote de Samás (“Los perros del mar”). Asimismo, se incluye el 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 inmortalidad⁶.

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 en 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.

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 una selección de episodios que corresponden a las tres tradiciones míticas señaladas:

⁶ El encuentro entre Nippur y Gilgamesh en “Yo vi a Gilgamesh buscando su muerte” es uno de los tantos crossovers entre personajes de distintas historietas publicadas Columba. Se trata del protagonista de *Gilgamesh, el Inmortal*, historieta creada por 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 (Bauzá, 2007: 14-15). Para un análisis comparativo entre la historieta de Gilgamesh y el poema épico acadio, ver “Gilgamesh. El héroe, la historieta, la muerte y el tiempo” de Marcelo Móttola.

GRECIA⁷

3: “Las lanzas y la arena”, 4: “Minotauro” (01/1968), 7: “El viejo”, 84: “Hipólita”, 85: “La doncella”, 98: “Los mensajeros de Atenas”, 99: “Los que fueron a Atenas”, 100: “Los centauros”, 101: “La sirena”, 103: “Teseo”, 139: “La danzarina del toro”, y 267: “La bailarina de Thera”.

EGIPTO

54: “Nippur cabalga hacia Tebas”, 55: “El sumerio ha llegado”, 57: “Los hombres de fuego”, 63: “La gran batalla”, 64: “La epidemia”, 156: “El día de los fuegos muertos”, 195: “Tebas”, 197: “Oro y sangre”, 199: “Ramsés”, 200: “Aneleh, en el esplendor de la batalla”, 201: “El valle de los reyes”, y 203: “Epílogo y comienzo”.

SUMERIA

1: “Historia para Lagash”, 10: “El hombre que vino de Akad”, 46: “Enathim y los enviados de la muerte”, 127: “Los que buscan a Nippur”, 288: “Regreso a Lagash”, 291: “La guerra ha comenzado”, 336: “La llamada de Lagash”, 338: “El círculo completo”, 340: “La marcha hacia el sol”, 351: “El frío de la víbora muerta”, 352: “El gran terror”, 411: “Oración por Lagash”, y 417: “El adiós a Lagash”.

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 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 –tal como se viene señalando desde el equipo Estudios y Crítica de la Historieta Argentina– 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 misma. 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

⁷ La referencia de los episodios mencionados se detalla por capítulo en la Bibliografía.

⁸ Remitimos a los otros volúmenes de esta colección.