



TESEO Y NIPPUR, CRÓNICAS DE UN VIAJE INTERTEXTUAL

CARLOS ALBERTO ALBARRACÍN

Facultad de Humanidades y Ciencia Sociales - UNJU

tutani2@yahoo.com.ar*

RESUMEN

La historieta seria, considerada el noveno arte, ha abrevado desde sus inicios en la literatura. La historieta argentina *Nippur de Lagash* de Robin Wood utiliza el mito de Teseo como modelo textual para la construcción del héroe Nippur. La "historia" de la historieta se construye a partir de dos relatos, uno estructurante que cuenta las aventuras de Nippur desde su expulsión de Lagash hasta la reconquista de su ciudad, y otro relato que está conformado por diversos episodios, incluidos en la totalidad de la saga, en donde el héroe atraviesa distintas aventuras. En ambos relatos se transparenta la presencia de un texto modelo que ancla la construcción del protagonista a la figura de Teseo. Marcados por el Éxodo y el Exilio, en su errancia los personajes constituirán un modelo narrativo común. El objetivo de esta ponencia es dar cuenta de los cruces a nivel del relato en los dos textos y de los efectos de sentido que resignificaron la figura del héroe en el contexto actual.

Palabras clave: historieta, narración, resignificación.

Fecha de Recepción: 06 de septiembre de 2016 - Fecha de Aceptación: 29 de septiembre de 2016

*Artículo realizado en 2012 y revisado en el año 2015.

**TESEO AND NIPPUR, CHRONICLES OF AN INTERTEXTUAL JOURNEY****ABSTRACT**

Serious cartoon, considered the ninth art, has settled since its origins in literature. Robin Wood's cartoon, *Nippur de Lagash*, uses Theseus myth as a textual model for the construction of Nippur hero. The "story" of cartoons is constructed from two narratives. One of them is structuring, it tells Nippur's adventures since his expulsion from Lagash until he recaptures his city. Another story is made up of several episodes, included in the whole saga where the hero goes through different adventures. A model of a text that anchors the construction of the protagonist to the figure of Theseus is observed. The aim of this paper is to report the story level crossings in both texts and the effects on meaning that resignified the hero feature in the current context.

Keywords: cartoon, narration, resignification.



HISTORIETA Y LITERATURA

Nippur de Lagash y Teseo son, aparentemente, dos héroes alejados entre sí por la distancia que imponen el tiempo y los géneros discursivos a los que cada uno pertenece. Se corresponden, además, con sistemas culturales diferentes y, por sobre todo, con sistemas “literarios”¹ distintos, tanto en lo relativo a sus procedimientos de producción signíca como a su constitución como campo científico y artístico.

Por un lado, cada uno de esos sistemas o géneros discursivos tiene una historia propia cuyos productos culturales pueden ser legítimamente estudiados en su unicidad y autonomía. En este sentido, un abordaje sistemático de los diferentes subsistemas que integran las culturas de origen contribuye, sin dudas, al conocimiento de la dinámica interna de los procesos de producción de sus discursos sociales. Por otro lado, es igualmente válido estudiar las relaciones entre estas dos expresiones y reparar en qué medida la historieta se apropia de los modelos de la literatura.

Las relaciones intertextuales de la literatura al interior de su sistema son constitutivas de su proceso de significación y de legitimación. La historieta lenguaje, “género” de reciente constitución, ha cimentado en gran medida su proceso de gestación y consolidación a partir de una relación tensiva con la literatura. Este trato tiene su mayor expresión en la constitución de la denominada historieta realista o seria, género de la historieta que se caracteriza, en general, por la preeminencia de un dibujo realista y el tratamiento de temáticas alejadas de la comicidad. Posiblemente es este género, en particular, el que mayores exploraciones y permutaciones ha realizado en el campo de la literatura para la conformación de su corpus.

Respecto de la intertextualidad, Pampa Aran y Silvia Barei, en *Género, Texto y Discurso* (2009:71), retoman las nociones de Julia Kristeva en torno a la cuestión y señalan que cuando Kristeva habla de *Intertextualidad*, está pensando en *una semiótica de la producción*. Es decir, se plantea un proceso semiótico que se ocupa de la

¹ Eludo aquí la discusión sobre la caracterización de la historieta como género literario.

generación del texto a partir de la incorporación de los textos anteriores y de los ideogramas que provienen de lo social. Así, la producción de nuevos textos no sólo se resuelve en los diálogos de éstos con sus antecesores, sino en su inclusión en la sociedad y tiempo de su producción.

Antes de dar cuenta de estas tensiones y del rol que cumplen en la configuración de Nippur y Teseo, se hace necesario dar cuenta del estado de situación de la historieta seria/realista o de aventuras al interior del campo específico de su realización y de la historieta en general.

NIPPUR DE LAGASH: HISTORIETA REALISTA

La historieta realista es un género que surge a mediados de las primeras décadas del siglo XX, en cierta medida como una natural evolución de los procesos de expansión de la industria gráfica, en particular de la revista, advertida del aumento de lectores y de la multiplicidad de gustos de ellos. Además, a este proceso se suma el incremento de autores y de temáticas. Se la considera, en general, "realista" por el abandono de los dibujos caricaturescos y por el tratamiento de diversas temáticas que dejan de lado el humor para explorar la tragedia y la aventura. Así, Regiani (2009-1) nos dice:

"No es casual que las etiquetas tradicionales del medio califiquen como historieta realista cualquier historieta que haya renunciado a sus orígenes cómicos, sobre todo a partir de un dibujo en deuda con alguna moda de la ilustración de tiempos anteriores a las vanguardias. Cualquier historieta, aunque esté recorrida por las expectativas de un género; y cuanto más normalizado el género, más realista parece la historieta, aunque se desarrolle en el futuro o en alguna guerra exótica."

La llamada historieta realista, en general, se organiza a partir de la articulación entre dos relatos: uno que llamaremos *relato estructurante* y otro que es el *relato estructurado*.



El relato estructurante comprende el argumento general de la historieta. En él se narra la historia macro del héroe, se construyen las características generales del personaje y se instaura el conflicto que dirigirá sus pasos en toda su trayectoria. Así, en el caso de Nippur, el conflicto es su expulsión de Lagash, su ciudad natal, por la invasión de Lugal Zaguizi. Como consecuencia directa de ello, el héroe se convertirá en el principal enemigo para las aspiraciones del invasor de dominar la Sumeria. A partir de entonces, el personaje inicia un periplo que lo llevará por nuevas tierras procurando huir de la sombra del tirano. Este relato estructurante comprende, a su vez, diversos episodios, es decir, *relatos estructurados* con sus propios conflictos, que van modelando la figura del personaje. Estos episodios pueden tener relación directa con el relato principal (por ejemplo, los diversos capítulos en que Nippur se libra de los ataques de asesinos enviados por Zaguizi) o tomar caminos apartados del relato principal, en donde el héroe vive diversas aventuras y conoce multiplicidad de personajes. La unidad está dada sólo por el particular sentido de la justicia que Nippur expone en todos los casos y en todas las relaciones que establece.

También se construyen nuevas sagas insertas en el relato, como la saga de los Hititas o la de Teseo. En estos diversos episodios, el personaje va sufriendo un lento proceso de transformación que impacta directamente en el relato estructurante, al tiempo que éste, la historia "principal", vuelve a incidir en el camino del héroe.

LA FIGURA DE TESEO

El mito de Teseo es uno de los temas de la antigüedad heroica griega tratado con más frecuencia, aunque en distintas versiones. En particular, estas referencias se centran en su lucha contra el minotauro y la parte final del mito: el abandono de Ariadna después de salir de Creta, por cuya decisión Teseo fue ya desmitificado, ya glorificado, según las diversas interpretaciones.

Teseo es la encamación legendaria de un largo y complicado proceso que culminara con la instauración de la polys. El periplo del héroe en busca de su padre puede ser releído cual representación de los conflictos con las familias influyentes de las distintas regiones de

Grecia, principales familias del régimen político que conservaban el poder a través de un pacto, un convenio, en el ejercicio del poder entre los poderosos, con el apoyo de una amplia mayoría de la población especialmente sensible a una medida centralizadora de este tipo. Al respecto, José Luis Menéndez Varela (2003:129) señala:

“Teseo es el héroe de la tradición aristocrática ateniense que lleva a su cumplimiento la *sympoliteía* del Ática. Su figura es un producto fabulado que persigue el objetivo de empujar a una edad mítica el origen del propio ordenamiento aristocrático, esto es, de la constitución de la polis, de forma que su valor histórico queda relegado a la impresión que este proceso fundamental dejó en el imaginario colectivo.”

El ciclo de Teseo nos presenta el prototipo del héroe ateniense, en alguna manera opuesto a la figura de Hércules. Opuesto, porque sus aventuras no son el producto de una acción de los dioses, ni tampoco el resultado de un defecto del carácter que termine condicionando al héroe a otros personajes. Sin embargo, es innegable que Hércules es el modelo narrativo que prefigura a Teseo. Y es Plutarco quien nos comenta el deseo del joven héroe por emular las hazañas de Hércules:

“Mas a éste ya de antiguo le abrasaba la fama de la virtud de Heracles; hablaba frecuentemente de él y oía con ansia a los que le pintaban sus hazañas, mayormente a los que le habían visto y habían estado presentes a sus discursos y sus hechos.” (Plutarco:1952)

Una vez alcanzada su primera madurez, y llegado el momento de abandonar la casa materna en Trecén para reunirse con su padre en Atenas, Teseo decide emular a Heracles llevando a cabo toda una serie de gestas heroicas. De forma que, contra todos los consejos que le invitan a realizar el viaje por mar, decide realizar el itinerario por tierra para así liberar a las gentes de los bandidos que asolaban las regiones del Peloponeso y del Ática. El modo en que Plutarco presenta estos

malhechores es ciertamente interesante: se trata de hombres de un vigor extraordinario, pero que han utilizado estas cualidades para hacer prevalecer sus propios deseos.

“Porque aquella época fue fecunda en hombres de aventajadas e infatigables fuerzas para los trabajos manuales, y de grandísima ligereza de pies; pero que en nada moderado o provechoso empleaban estas dotes, sino que se complacían en la violencia, abusaban con crueldad y aspereza de su poder, y si aspiraban a dominar, era para sujetar y destruir cuanto se les ponía por delante; pareciéndoles que la modestia, la justicia, la igualdad y la humanidad no estaban en ninguna manera bien a los que más podían, pues que si todos los otros hombres las alaban, es por falta de atrevimiento para injuriar y por miedo de ser injuriados.” (Plutarco:1952)

Este tipo de mito se organiza en ciclos, puesto que no responde a la pretensión de relatar el momento inicial de los orígenes del mundo; por el contrario, los ciclos narran las hazañas de un héroe, cuyas aventuras se amplían sin comprometer el orden establecido.

“A esta misma manera tomó por su cuenta Teseo castigar a los malvados, haciéndoles sufrir las mismas violencias que practicaban, y la justa pena de sus injusticias por los mismos medios de que se valían.” (Plutarco:1952)

Así, Teseo protagoniza un éxodo, una salida voluntaria que lo llevará a recorrer los caminos, postergando en el tiempo la culminación de su destino. Y aun cuando los cumpla, nos cuenta Plutarco la diversidad de hazañas que continúa protagonizando el héroe.

NIPPUR, EL JUSTICIERO ERRANTE

Nippur de Lagash, el Nómada, el Incorruptible, es el personaje de una historieta argentina de aventuras publicada desde 1976 a 1990,

en las revistas de la Editorial Atlántida. Su autor, Robin Wood, produjo, en más de 400 capítulos, el relato de las aventuras de Nippur, un guerrero que, expulsado de su ciudad natal, Lagash (la de las blancas Murallas), realiza su periplo por las tierras de Sumeria, Egipto y la Grecia Ática durante la Edad de Bronce. El relato se basa, en parte, en personajes históricos y mitos famosos de la Edad Antigua.

Las primeras historias realizadas por Wood y Lucho Olivera se publicaron originalmente en blanco y negro, en la revista *D'Artagnan*. En ellas se presentan los personajes que acompañarán a Nippur a lo largo de su vida y se plantean los conflictos que el protagonista deberá ir resolviendo con los años. Los primeros siete episodios son historias unitarias protagonizadas por Nippur de Lagash y su amigo Ur-El de Elam, tras verse obligados a abandonar Lagash (ciudad en la que Nippur era General), debido a la traicionera invasión del rey Luggal Zaggizi de Umma. Los amigos, tras jurar venganza, se lanzan a los caminos y viven diversas aventuras: conocen a Teseo y lo ayudan a vencer al Minotauro, se enemistan con los Hititas; Nippur conoce y se enamora de Nofretamón, princesa de Egipto, amor que lo ceñirá a la historia de aquel lugar. A partir del episodio número ocho, se inscribe el nombre *Nippur de Lagash* antes del título de la historia de turno. Son hechos determinantes de este período: primero, Nippur y Ur-El conocen a Sargón, actual copero del rey de Akad, el hombre que convulsionará el mundo conocido en el siglo XXIV a.C.; segundo, Ur-El abandona los caminos y a Nippur para vivir apaciblemente en la ciudad de Merem, casándose con la reina del lugar. Tras esto, el sumerio comienza a labrarse una sólida fama de hombre sabio y justo, caminante solitario y destacado militar. Bastante maltratado por la vida, tras escaparle a un destino de esclavo, decide evitar la compañía humana viviendo en desiertos y bosques.

La estructura episódica de la gesta permite la inclusión de diversas sagas en su interior, entre ellas la de Teseo. Compuesta por ocho episodios, es una adaptación del mito del retorno de Teseo del Hades, aunque guarda considerables diferencias con la leyenda griega: Akamas, hijo de Teseo y Fedra, envía un grupo de mensajeros atenienses en busca de Nippur. Teseo había partido dos cosechas atrás en una expedición con rumbo incierto, dejando el poder en manos del



consejo; pero ni él ni sus hombres habían regresado. La prolongada ausencia del monarca desencadenó un conflicto político en Atenas. Un noble ateniense llamado Menesteo aspiraba al trono y se refería a sí mismo como rey, cuestionando la legitimidad de Akamas como sucesor.

Al saber de la pronta llegada de Nippur, Menesteo envía un sicario a detenerlo y el errante apenas logra salvarse con la ayuda de un hombre enfermo, que le retribuye la amistad y la generosidad que poco tiempo antes Nippur le había ofrecido. En Atenas, es informado de la situación por el príncipe y, mientras organiza la expedición, poco a poco va llegando la ayuda solicitada: en primer término, Ur-El; luego Piritos, el rey de los Lapitas; más tarde Hattusil y, por último, Karien.

Luego de varias aventuras, que incluyen un encuentro con los centauros (en la historieta son una tribu de jinetes, en lugar de seres mitológicos) y otro con una sirena, Teseo es hallado, pero a un alto costo: la vida de varios de los compañeros. Este es el ejemplo más extenso de la relación ficcional entre Teseo y Nippur. Además, y en posteriores aventuras debe sumársele una gran cantidad de episodios en los cuales los héroes se encuentran en diferentes circunstancias, incluso la de la muerte de Hipólito.

Al nivel del relato estructurante, Nippur también es un héroe exiliado, que recorre diversos caminos retardando el momento de la consumación de su destino (la reconquista de Lagash), pero una vez conseguido, al cabo de un tiempo, abandona la ciudad para tener nuevas aventuras, hasta su desaparición.

En definitiva, esta historieta es también la historia de un guerrero atravesado por los acontecimientos. Y que representa al hombre común de sus días, un hombre para quien el mayor *heroísmo es el día a día*, pero que, sin embargo, alberga en sí la fantasía del héroe. "Una roca cuesta abajo, eso soy yo. Ruedo cuesta abajo arrastrado por el peso de mi cuerpo y voy de aquí para allá sin saber bien por qué" (Nippur de Lagash, 42).

SOBRE LOS HÉORES

Teseo y Nippur constituyen una casta particular de héroes que se

aparta en cierta medida, o tiende a apartarse, del modelo que trazara Josep Campbell en su trabajo sobre el monomito heroico, *El héroe de las mil caras* (1949). Según este autor, el héroe, sin importar su origen, tiene que atravesar por una serie de etapas idénticas para alcanzar su cometido:

“La llamada a la aventura” o las señales de la vocación del héroe. En esta primera etapa se presenta el desafío para el héroe con la forma de un viaje a una tierra lejana, un bosque, un reino desconocido. El héroe puede aceptar esta llamada o rehusarse a acudir, en cuyo caso se presentaría la segunda etapa.

“La negativa a la llamada”. Sea por miedo, por inseguridad o por sentirlo inadecuado, el héroe se rehúsa a aceptarla. Entonces su vida se convierte en una tierra baldía carente de significado.

“La ayuda sobrenatural” es la inesperada asistencia que recibe quien ha emprendido la aventura adecuada. En el caso contrario, cuando el héroe acepta el llamado, un ayudante inesperado le ofrecerá consejo, un talismán o un objeto que le será de ayuda durante su periplo.

“El cruce del primer umbral”. En este punto, el héroe abandona el mundo conocido para internarse en un medio cuyos límites y reglas le son desconocidos.

“El vientre de la ballena”. Es la etapa de las pruebas y victorias. El héroe es devorado por lo desconocido. El contacto con su mundo y la persona que alguna vez fue desaparecen por completo.

“Iniciación”. Una serie de retos y pruebas inician la transformación del héroe. Las aventuras se suceden una tras otra.

“El encuentro con la diosa”. En este punto el héroe conoce el amor incondicional.

“La reconciliación con el padre”. El héroe se confronta con una figura paterna o con el mismo padre como símbolo del *superyo*. Esta figura (que no necesariamente tiene que ser la de una persona) posee el poder sobre su vida o su muerte. Este es el punto central del viaje.

“Apoteosis”. El héroe alcanza su transformación última. La identidad con la que inició su viaje muere para dar lugar al nuevo yo cargado de un nuevo conocimiento.

“La gracia última”. Aquí se alcanza aquello que se ha ido a buscar (sea el vellocino de oro, el santo grial, etc.). La meta del viaje ha sido



lograda.

“El regreso y la reintegración a la sociedad”. El héroe regresa transformado y portando el conocimiento adquirido. Entonces es frecuente que le sea problemático reintegrarse a su comunidad o compartir su nuevo entendimiento.

Nippur y Teseo cumplen algunas de estas etapas pero, por sobre todo, en su camino se niegan a cumplir algunas, por ejemplo “La reconciliación con el padre”, pues Nippur no lo tiene y no lo busca, mientras que Teseo lo hace en apariencia. Al respecto, cabe preguntarnos (tal como lo hace Plutarco) el por qué del olvido de Teseo que al retornar de Creta olvida cambiar las velas de su navío tal como acordara con su padre, provocando con su omisión la muerte de Egeo. En el mismo sentido, el cumplimiento de las etapas, estos héroes se encuentran con la “Diosa”, mas éstas debieran ser expresadas en plural: “Corren todavía otras narraciones, que no han salido a la escena, acerca de otros casamientos de Teseo, que ni tuvieron justos principios ni felices fines”, nos dice Plutarco de Teseo (Plutarco:1952). De igual modo, Nippur conoce a distintas diosas, mujeres en su mayoría que no ofrendan incondicionalmente su amor al héroe y que, además, por cuestiones intrínsecas al propio género de aventuras de la historieta, se alejan de Nippur al final de los episodios o se convierten en seres ideales, tal es el caso de Nofetamón, cual una antigua Beatrice del Héroe. El caso emblemático es el de la reina de las Amazonas, Mereen, que, aun dándole un hijo al protagonista, continúa sus propias aventuras lejos del padre y el hijo.

Por último, estos héroes no se realizan en la apoteosis, sino que continúan su camino de manera casi infinita. Retoman los caminos en los lugares en que los dejaron. Su realización está en el caminar. Así, Teseo, según Plutarco, continúa sus travesías y se enfrenta a las Amazonas; rapta a Helena, siendo ésta pequeña; combate a diversos reyes, pero, por sobre todo, gobierna sobre Atenas y es víctima de intrigas políticas que lo llevan a abandonar su reino, decepcionado de la incomprensión de sus gobernados. De igual modo le ocurre a Nippur en el gobierno de su amada Lagash, a la que habiendo liberado, abandona. Teseo morirá y sus restos descansaran en su ciudad, mientras que Nippur simplemente desaparecerá, tal como la historieta



en la crisis de la industria editorial argentina de los '90.

A modo de conclusión, podemos afirmar que estos dos héroes no pueden realizarse en las mismas reglas que corresponden a la heroicidad. Su principal función se encuentra en el relato que los constituye a ellos y a las épocas de su producción. Quizás el alejamiento de Teseo de su época y del mito fuera una conciencia narrativa que construye una conciencia discursiva acerca del rol del hombre en la naturaleza, de la independencia del hombre como constructor de su destino. Esta conciencia que atraviesa épocas y géneros actúa como modelo narrativo de posteriores héroes; algunos como Nippur. Figura del relato que, allí donde Teseo dejara sus huellas, recomenzará el camino de la narración. El nuevo Héroe, Nippur, es el espejo de una época presente y con un lector que ha abandonado definitivamente a los dioses de Olimpo y solo se identifica con los dioses del papel.



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BERONE, L. R. (2011). *"La fundación del discurso sobre la historieta en la Argentina: de la 'operación Masotta' a un campo en dispersión"*. En *Estudios y Crítica de la Historieta Argentina*. Córdoba. <http://historietasargentinas.wordpress.com>.

BERONE, L. R. (2012). *"La Fundación del discurso sobre la historieta argentina. Cybersix, o las posibilidades de la saga en la historieta argentina"* en *Estudios y Crítica de la Historieta Argentina*. Córdoba: <http://historietasargentinas.wordpress.com>.

JIMÉNEZ VAREA, J. (2006). *"El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios"* en *Revista Ámbitos* N° 15. pp. 121-209.

MASOTTA, O. (1982). *La Historieta en el mundo moderno*. 2ª edic. Barcelona. Paidós.

MENÉNDEZ VÁRELA, J. L. (2003). *"Una Relectura del Ciclo de Teseo en el Contexto Geopolítico de los Siglos Oscuros"* en *Polis. Revista de ideas y formas políticas de la Antigüedad Clásica* N°15. España. Universidad de Alcalá. pp. 129-159. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=991074>

PLUTARCO (1952) *Vidas Paralelas*. Buenos Aires. El Ateneo.

REGGIANI, F. (2012). *La única verdad es la realidad: apuntes sobre la noción de historieta realista*. En *Revista Cultura, Lenguaje y Representación* N° 10. pp. 129.137.

ROBIN WOOD (2012). *Nippur*. Episodios varios en *Woodiana Comunidad*: <http://ar.groups.yahoo.com/>

TURNES, P. (2009). *"La Novela Gráfica: innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real"*. En *Revista Académica de la*

Federación Latinoamericana de Facultades de Comunicación Social. N° 78. Enero-Julio de 2011. Colombia.

<http://www.dialogosfelafacs.net/wp-content/uploads/2011/10/78.pdf>

VILLEGAS, J. (1973). *La Estructura Mítica del Héroe*. Barcelona. Planeta.