

# De las murallas de Uruk al Río de la Plata: travesías de Gilgamesh\*

## From the Walls of Uruk to the River Plate: Journeys of Gilgamesh

Cristina Beatriz Fernández<sup>1</sup>

**Resumen:** El objetivo de este trabajo es analizar el modo peculiar en que se produce la reescritura del clásico poema épico *Gilgamesh*, así como su traducción intersemiótica, en la historieta / novela gráfica *Gilgamesh: El inmortal*, del historietista (dibujante y guionista) Lucho Olivera, publicada en 1969 (Buenos Aires). A partir del atributo de la inmortalidad, se analiza el recurso a la ciencia ficción como una estrategia para actualizar el antiguo mito del héroe épico acadio / sumerio.

**Palabras clave:** Gilgamesh. Inmortalidad. Mito. Épica. Ciencia ficción.

**Abstract:** The aim of this paper is to analyse the peculiar way in which the rewriting of the classic epic poem *Gilgamesh* is produced, as well as its intersemiotic translation, in the comic strip / graphic novel *Gilgamesh: El inmortal*, by the cartoonist (illustrator and scriptwriter) Lucho Olivera, published in 1969 (Buenos Aires). Based on the attribute of immortality, the use of science fiction as a strategy to update the ancient myth of the Akkadian/Sumerian epic hero is analysed.

**Keywords:** Gilgamesh. Immortality. Myth. Epic. Science fiction.

**Resumo:** O objetivo deste artigo é analisar a maneira peculiar como a reescrita do poema épico clássico *Gilgamesh* é produzida, bem como sua tradução intersemiótica, na história em quadrinhos *Gilgamesh: The Immortal*, do cartunista (cartunista e roteirista) Lucho Olivera, publicada em 1969 (Buenos Aires). Com base no atributo da imortalidade, analisamos o uso da ficção científica como uma estratégia para atualizar o antigo mito do herói épico acadiano/sumério.

**Palavras-chave:** Gilgamesh. Imortalidade. Mito. Épico. Ficção científica.

---

<sup>1</sup> Profa. da Universidad Nacional de Mar del Plata / CONICET. Doctora en Ciencias del Lenguaje con mención en Culturas y Literaturas Comparadas (Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, 2008), Investigadora Independiente en el CONICET, Profesora Asociada a cargo de la cátedra de Literatura y Cultura Latinoamericanas I, Departamento de Letras, Facultad de Humanidades, UNMDP. Contacto: [cristina.fernandez@conicet.gov.ar](mailto:cristina.fernandez@conicet.gov.ar). ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3540-434X>. <https://www.webofscience.com/wos/author/record/HTL-6901-2023>.

\*Artigo recebido em 30 de julho de 2024 e aceito para publicação em 01 de setembro de 2024.



## Un héroe en busca de la inmortalidad

La epopeya más antigua de la que se tiene noticia no proviene de la tradición occidental sino de las tierras que hoy corresponden al país de Irak: se trata de la epopeya de Gilgamesh, cuyos antecedentes escritos más lejanos parecen remontarse a versiones sumerias de la época de la III Dinastía de Ur, cuando los reyes del lugar tenían como figura mítica antecesora y modelo de gobernante a un tal Bilgames. Es por ello que los estudiosos consideran que la obra tiene como referente último a un rey de Uruk del período dinástico temprano en Sumeria (c. 2700-2500 a.C.). El relato, transmitido oralmente, se fue enriqueciendo con ingredientes mitológicos y folclóricos, articulando leyendas y otros elementos tradicionales, a los que se organizó en la forma de una epopeya trágica. Además de las versiones sumerias tempranas, es muy posible que haya intervenido en su fijación un escriba llamado Sîn-liqe-unninni, que habría vivido entre los siglos XIII y XI a.C., aunque no se puede hablar de un autor en el sentido moderno. Las copias más antiguas que se conservan corresponden a la Babilonia antigua (entre 2000 y 1600 a.C.). En cuanto a la versión que se considera canónica, fue escrita en acadio, muy probablemente recogiendo versiones previas tanto sumerias como acacias, y el sistema de escritura en el que quedó registrado es el cuneiforme, es decir, signos con forma de cuñas impresos en tablillas de arcilla. Para el período babilonio medio (1600-1000 a.C.), la historia de Gilgamesh no sólo era conocida en acadio sino también en traducciones hititas y hurritas. El poema de Gilgamesh ocupa once tablillas que alcanzaban unos 3.000 versos, más una tablilla, la número doce, temáticamente relacionada con las once del texto épico propiamente dicho. Hace ya más de un siglo que se recuperaron unos dos tercios del poema, en fragmentos que han ido apareciendo en excavaciones arqueológicas<sup>2</sup>.

Como dijimos, el héroe de esta epopeya es representado como un soberano de la ciudad sumeria de Uruk en el tercer milenio a.C. Una particularidad de este personaje es que no solamente se diseña como una figura heroica en el sentido bélico sino que lo guía una preocupación de orden filosófico, metafísico: la posibilidad de sortear la angustia de la muerte. Ocurre que la desmesura que caracterizaba al personaje había alertado a los dioses, quienes delegaron en Enki, uno de ellos, la creación de una suerte de doble o figura gemela, Enkidu (es decir, criado por Enki), quien se convirtió en un

---

<sup>2</sup> Sintetizamos información de Bottéro, 1989, Lara Peinado, 1997 y George, 2000. Un rastreo de los problemas ecdóticos y de datación del texto puede encontrarse en Tigay, 2002.



amigo y figura complementaria del protagonista. A diferencia de Gilgamesh, Enkidu no era un civilizado urbanita sino un sujeto salvaje, criado en la estepa entre manadas de animales. Esta complementariedad llegó a un punto angustiante cuando Enkidu murió y Gilgamesh se embarcó en la búsqueda del único hombre a quien los dioses habían concedido la inmortalidad, aunque al precio de aislarlo a los confines del mundo: Utnapishtim.

### Del poema épico a la novela gráfica

En las décadas de 1960 y 1970, en Argentina, el mercado de historietas era próspero y de calidad. Muchos consideran, incluso, que la primera novela gráfica nació en Buenos Aires, unos años antes, con *El Eternauta* (1957). Tanto *El Eternauta* como el texto que nos ocupa pueden inscribirse sin conflicto en la categoría de Novela Gráfica. Revisemos primero este concepto.

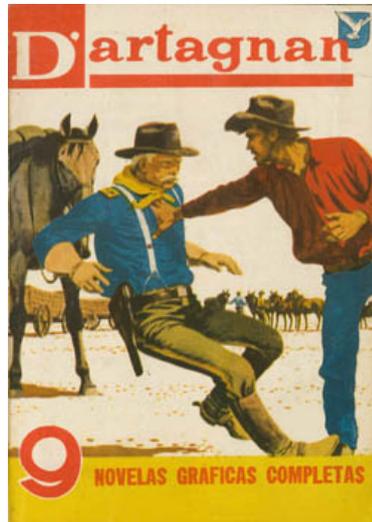
La *novela gráfica* es un tipo de publicación que fusiona los formatos del cómic (historietas) y la novela tradicional, tomando elementos de los dos géneros. Se cuenta una historia mediante viñetas que contienen ilustraciones y textos, pero, a diferencia de las historietas tradicionales, está dirigida a un público más adulto y el relato tiene rasgos literarios. En la mayoría de los casos se presenta en formato de libro y es obra de un único autor. La trama suele ser larga, como una novela, precisamente, y abarcar temas profundos o problemáticos, así como permitir un desarrollo psicológico de los personajes. En el caso del mencionado *Eternauta* o *Gilgamesh*, la primera publicación se dio en forma seriada, no como libro unitario, aunque las características de esos textos permiten que se los haya vuelto a publicar en el formato de libro. Pero además de esto, en su primera edición, estas historietas ya se promocionaban como novelas gráficas desde la misma portada de las revistas. Eso era algo usual, por ejemplo, en *D'Artagnan*<sup>3</sup>, la revista donde se publicó *Gilgamesh el inmortal* (figura 1).

---

<sup>3</sup> *D'artagnan* fue una revista de historietas argentina publicada por la Editorial Columba entre 1957 y 2000. Presentaba una colección de varias historietas / novelas gráficas por número, cuya temática iba cambiando de una a la otra. Para tener una idea de su impacto en el mercado, cabe consignar que en 1961 *D'Artagnan* tenía una tirada de 48.527 ejemplares y, en 1967, de 40.811 (Vazquez, 2010, p. 28).



Figura 1



Tapa de la revista *D'Artagnan* Nº 100, febrero de 1965.

Como sostiene Federico Reggiani, el desarrollo del sistema educativo argentino y el nivel económico permitió que el acceso a libros y revistas fuera posible para un amplio lectorado, que demandaba novedades constantes. Además, la calidad de ese sistema educativo hacía posible que “unos años de educación primaria fueran suficiente alfabetización como para que mucha gente disfrutara las andanzas de un guerrero sumerio que se codeaba con héroes de la mitología griega en historietas escritas sin la menor condescendencia a la cultura general de sus lectores” (Reggiani, 2024). La referencia al guerrero sumerio alude a un clásico de esos años, *Nippur de Lagash*, una historieta creada por el guionista Robin Wood (nacido en Paraguay, 1944-2001) y el dibujante Lucho Olivera (argentino, 1942-2005) y publicada desde 1967 hasta 1998. Estos mismos son los autores de *Gilgamesh*, el texto que nos ocupa. O quizás debamos decir “los” *Gilgamesh*, porque esta historia tuvo más de una versión.

La primera serie de *Gilgamesh* se inició en 1969 (con fecha de tapa de enero de 1970) con la autoría del mencionado Lucho Olivera, prontamente acompañado por Sergio Mulko (1946-2014, en ese entonces bajo el seudónimo de Leo Gioser). Se ha señalado la influencia de autores de historietas como el uruguayo Alberto Brescia (1919-1993), del italiano Hugo Pratt (1927-1995) y del español Esteban Maroto (n. 1942). Como dijimos, en primera instancia, *Gilgamesh: el inmortal* salió como una historieta de un solo capítulo, es decir, una historia unitaria de Lucho Olivera para el Anuario Nº 2 de la revista *D'artagnan*, fechado en enero de 1970. En una historia muy condensada, 16

páginas de hasta diez viñetas cada una, aparece el monarca del reino sumerio de Uruk que se encuentra con un marciano caído en la Tierra, lo cura y recibe a cambio la inmortalidad. El marciano se llama Utnaphistim, como el personaje de la epopeya sumeria. El otro nudo de interés que el antiguo poema épico comparte con la historieta, además de los nombres de los personajes, es el eje puesto en el problema filosófico de la inmortalidad, tal como ha señalado Marcelo Móttola (2010). Esta primera historieta del Gilgamesh porteño fue reeditada por Doedytores en su 2018, bajo el título de *Gilgamesh: el origen*.

La historia comienza con un escenario pleno de connotaciones: Gilgamesh se encuentra en el Departamento de Ingeniería espacial de la NASA, en cabo Kennedy, tres siglos después de que la humanidad se hubiera extinguido por la explosión de la superbomba de hidrógeno-cobalto “Maomata”, que había asesinado a todo ser viviente mediante la radiación, aunque sin destruir ninguna construcción ni edificio. La explosión había tenido lugar en 1984, año de resonancias orwellianas. En cuanto al nombre de la bomba, Maomata, Ariel Avilez considera que es un juego de palabras humorístico con el nombre de Mao Tse Tung, máxima autoridad de la República Popular China y uno de los grandes temores de Occidente por ese entonces (2018, p. 3). En esa misma historieta inicial, Gilgamesh, ya hastiado de la vida, explica que necesita hacer volar la nave Apolo XL para ir a Marte y encontrar a Utnapishtim: “Debo encontrarme con Utnapishtim para que me mate, mejor dicho, para que no me deje vivir más” (Olivera, 2018, p. 7).

En dos viñetas sucesivas, donde el cuerpo de Gilgamesh se distribuye por mitades en cada una, se muestra simultáneamente el Gilgamesh que está en las instalaciones de Cabo Kennedy y el mismo personaje en el año 3060 a.C., el momento en el que se originaron las tribulaciones del personaje (ver figura 2).

Figura 2



Este *flash-back* retrotrae al lector al inicio de la historia. La trama comienza cuando Gilgamesh, rey y sacerdote de Uruk, sube las escaleras del Zigurat, “la torre escalonada de los dioses” (Olivera, 2018, p. 9) y ve cómo se estrella un objeto muy luminoso. Cuando se acerca en su carro de caballos encuentra la nave de Utnapishtim, un marciano antropomórfico, que se dedicaba a viajar por el universo y había tenido un accidente. Utnapishtim explica cómo el adelanto científico de su mundo otorgaba a los habitantes de su planeta la inmortalidad, por medios químicos, de la cual él se había despojado “porque estaba aburrido de vivir” (Olivera, 2018, p. 11). Gilgamesh, que además de rey y sacerdote, era un sabio y un médico, lo cura durante mucho tiempo (paradójicamente, el accidente había desatado en el marciano el miedo a la muerte) y recibe a cambio la inmortalidad. Desde entonces, Gilgamesh no sólo no podía morir sino que no envejecía, según se explica en una viñeta donde el héroe se contempla en un espejo (Figura 3).

Figura 3



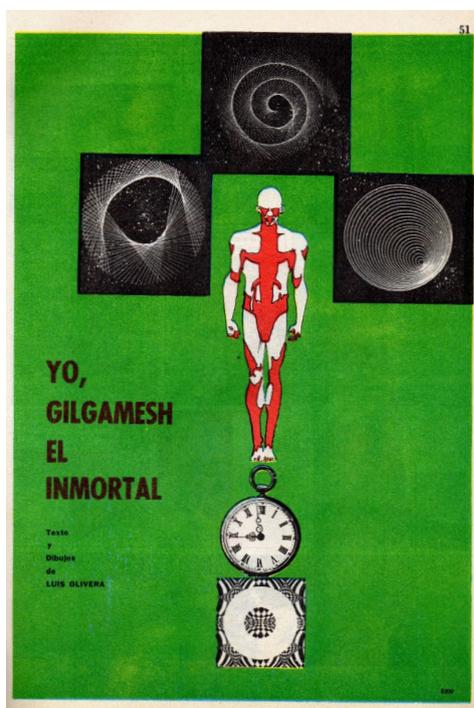
Es así como el personaje atraviesa gran parte de la historia de la humanidad desempeñando distintos roles y trabajos, hasta que, según sus propias palabras, “en la década del cincuenta me aburrí de Occidente. Y en 1961 me retiré al Tíbet, donde me hice monje budista. Y allí, desde mi refugio en las montañas... me enteré de que un hombre llamado Armstrong había pisado la luna por primera vez. Era en 1969. En julio” (Olivera, 2018, p. 15). Claramente el episodio histórico de la llegada del hombre a la luna es retomado en la ficción de la historieta como el detonante para que el personaje de Gilgamesh creyese que era algo posible viajar por el espacio y encontrar al marciano Utnapishtim.

El 10 de noviembre de 1984, cuando iba a despegar el primer vuelo tripulado a Marte y Gilgamesh, que había estado trabajando como periodista en Bombay, sueña con alcanzar su objetivo de volver a ver al marciano Ut-

napishtim y deshacerse de la inmortalidad, que ya le pesaba, los chinos lanzan un ataque contra los EEUU y Rusia. Se produce una hecatombe universal cuando un cohete ruso cae en el centro atómico experimental de China y se detona la bomba Maomata. La explosión masiva encuentra a Gilgamesh a mitad del viaje, en Roma, y el protagonista descubre que era el único ser viviente que había sobrevivido a la catástrofe. Ahora con más razón, decide proseguir su viaje a los EEUU y usar la nave Apolo XL para llegar a Marte, buscar a Utnapishtim y liberarse de la inmortalidad. Doscientos noventa y seis años después, en 2280, en el tiempo que corresponde al relato inicial de la historieta, ya había logrado alcanzar suficiente conocimiento de las máquinas y la astronomía contemporánea como para emprender su aventura.

La historia, que originalmente terminaba allí, como un *one-shot*, adquirió serialidad con la entrega del N° 222 de la revista *D'Artagnan*, en febrero de 1970, en la cual Gilgamesh encuentra un grupo de bebés que habían quedado en hibernación como parte de un proyecto secreto estadounidense para colonizar Alfa Centauro (figura 4). En la nave Prometeus 2000 y con la ayuda de una supercomputadora, Gilgamesh el inmortal se convierte en el guía y cuidador de los últimos seres humanos que abandonan la Tierra.

Figura 4



Portada de la segunda entrega de *Yo, Gilgamesh el inmortal*, en *D'Artagnan* N° 222, febrero de 1970.



No podemos extendernos en un análisis exhaustivo de toda la saga de Gilgamesh<sup>4</sup>. Baste advertir que en el décimo capítulo de la saga, el último dibujado y guionado por el mismo Olivera (luego se haría cargo del guion Sergio Mulko) encontramos un primer final de esta serie que, como muchas publicaciones de este tipo, ofrece cada tanto una conclusión o cierre parcial de las aventuras para recomenzarlas en las próximas entregas: Gilgamesh, que con anterioridad había conducido a los cien niños y la mujer que habían sido mantenidos en hibernación mediante criogénesis a un nuevo planeta que bautizó Nippur de Lagash<sup>5</sup>, logra que la humanidad se establezca y prospere; incluso tiene descendencia. Varias generaciones después, el inmortal es arrojado a una cueva donde queda atrapado nada menos que 800 años y finalmente logra salir de su escondite cuando hombres en busca de oro abren un camino que le permite escapar. Para ese entonces, los descendientes del joven que lo había arrojado a la cueva, Hestes, habían consolidado una dinastía que gobernaba desde castillos de notable similitud con las fortalezas medievales de la historia terrestre. Gilgamesh, después de tantos años de inactividad, encuentra que su nueva misión es apoyar a los rebeldes contra el orden tiránico de los Hestes.

Es evidente, a lo largo de la colección que, a diferencia del protagonista del poema épico sumerio, que anhelaba la inmortalidad, este Gilgamesh sufre cierta angustia existencial provocada por el cansancio de la vida. Sin embargo, su inmortalidad parece justificarse, en distintas instancias de la narración, porque le permite al héroe completar misiones u objetivos que siempre sobrepasan su carácter individual para convertirlo en un representante de la especie humana. Así, Gilgamesh es el único ser humano que sobrevive a la bomba Maomata; salva a la humanidad al llevar a los bebés criogenados a un planeta donde pueden recomenzar la historia de la especie; les enseña a esos niños, a medida que van creciendo, los principios de la

<sup>4</sup> El capítulo 3, “Despertar a la eternidad” se publicó en *D’Artagnan* Nº 226, abril de 1970. Le siguieron: Capítulo 4, “La huella de los super hombres”, *D’Artagnan* Nº 244, diciembre de 1970; Capítulo 5, “Planeta”, *D’Artagnan* Nº 245, enero de 1971; Capítulo 6, “Encrucijada final”, *D’Artagnan* Nº 247, marzo de 1971; Capítulo 7, “Lucha por tu vida hombre”, *D’Artagnan* Nº 251, abril de 1971; Capítulo 8, “Regresión”, *D’Artagnan* Nº 253, mayo de 1971; Capítulo 9, “El cerebro”, *D’Artagnan*, anuario Nº 5, enero de 1973; Capítulo 10, “La ballesta del cazador”, *D’Artagnan* Nº 298, marzo de 1973; Capítulo 11, “Jornada de guerra en Ammeru”, *D’Artagnan* Nº 309, agosto de 1973. A partir de este capítulo, los guiones están a cargo de Sergio Mulko (argentino, 1946-2014, seudónimo Leo Gioser): Capítulo 12, “De regreso”, *D’Artagnan* Nº 311, setiembre de 1973; Capítulo 13, “Los que vendrán”, *D’Artagnan* Nº 312, setiembre de 1973; Capítulo 14, “El nuevo fuego”, *D’Artagnan* Nº 314, octubre de 1973. Como dijimos, estos capítulos están recopilados en la edición con formato de libro *Gilgamesh: el origen*. La misma editorial había publicado con antelación el volumen *Gilgamesh: Hora cero*, que recogía los capítulos 15 a 25. Los capítulos 26 a 33, donde puede encontrarse un primer cierre o final que concluye una etapa de esta extensa historietita, fueron publicados en *Gilgamesh: Arenas rojas*.

<sup>5</sup> El nombre del planeta alude a un amigo de otros tiempos que es, también, el protagonista de otra historietita muy popular de la editorial Columba. Sobre *Nippur de Lagash*, el mito del héroe y la relación de ese personaje con otro héroe épico, Odiseo, véase Heredia Manzano, 2015.



civilización, del arte y la ciencia;<sup>6</sup> en un desarrollo evolutivo que parece re-  
medar la historia terrestre, su actuación es clave para luchar contra la tiranía  
de los Hestres en un contexto de claras resonancias medievales, etc.

Aunque aquí hemos reseñado la trama de las primeras entregas de la  
saga, el éxito de esta historieta / novela gráfica fue tal que su último capítulo  
se publicó en 1998, al final de la década que vio morir el dinámico mercado  
de historietas en Argentina (Reggiani, 2024). Para entonces, las aventuras del  
milenario personaje habían cambiado de guionista varias veces y por entonces  
ocupaba ese rol Alfredo Grassi. En ese último capítulo, Gilgamesh descubre  
que los marcianos eran quienes habían colonizado originalmente la Tierra y  
que, por lo tanto, él era un descendiente de la misma raza de Utnapishtim.

### Del mito a la ciencia ficción

El *Gilgamesh* de Olivera parece encarnar varias facetas de ese héroe  
de las mil caras con el cual Joseph Campbell quiso ofrecer una interpretación  
psicoanalítica del mito. No es para nada descabellado traer a colación el psi-  
coanálisis si tenemos en cuenta que la pareja de Gilgamesh, Karen, la mujer  
que en la tierra había sido conservada en criogénesis para acompañar a los  
cien bebés, era una psicóloga. En otro episodio, en el que los niños, ya con-  
vertidos en jóvenes, se casan en una ceremonia colectiva, el personaje alude  
a textos clásicos de Freud y de Jung. Dice Gilgamesh: “Era algo increíble. Los  
muchachos y las chicas bailaban danzas rituales surgidas espontáneamente  
del inconsciente colectivo. Nadie se las había enseñado. Pensé en el viejo  
Freud y su *Totem y tabú*. El clan primitivo” (Olivera, 2018, p. 92).

Es importante ponernos en contexto para atender al sentido del sur-  
gimiento del *Gilgamesh* rioplatense. En 1968 se estrenó la célebre película  
*2001: Odisea del espacio*, dirigida por Stanley Kubrick y basada en el relato  
de Arthur C. Clarke, *El centinela*. La realidad no se quedó atrás y en julio de  
1969 la misión Apolo 11 llegó a la Luna, lo cual se pudo seguir por los televi-  
sores de todo el mundo. Los estudiosos del *Gilgamesh* argentino han señala-  
do estas variables, así como la serie televisiva *Star Trek* (1964), estrenada  
unos años antes, como textos con los cuales el *Gilgamesh* de Olivera tiene  
alguna deuda. La fascinación por el antiguo cercano oriente había tenido  
un *revival* en la posguerra, con la novela de Milka Waltari, *Sinhué el egipcio*,  
llevada al cine, también, en 1954. Simplificando un poco el asunto, se podría  
afirmar que en la cultura popular se habían fusionado el interés por esas  
antiguas culturas con las nuevas modalidades de la ciencia ficción.

<sup>6</sup> Durante los años que dura el viaje espacial, Gilgamesh se dedica a pintar y, una vez en el planeta Lagash, da clases  
de matemáticas y física a los jóvenes para preservar el conocimiento científico.



La adopción del personaje de Gilgamesh, una figura de la épica antigua, se da asimismo en un marco donde las revistas y publicaciones de ciencia ficción tenían un mercado bastante consolidado. Ya hablamos de *El eternauta* (1957), que no solo es, a juicio de algunos críticos, la primera novela gráfica sino que también puede considerarse, al decir de Marcial Souto y Pablo Capanna, como la primera novela de ciencia ficción argentina, si se descartan algunos antecedentes decimonónicos como los escritos de Eduardo Holmberg. Por otro lado, se ha señalado como un rasgo peculiar de la ciencia ficción argentina el hecho de que los escritores escriben ciencia ficción a partir de ideas científicas sino a partir de las convenciones de un género literario. En palabras de Pablo Capanna y en referencia a los autores posteriores a los años de 1960:

Quizás el rasgo más común sea que nuestros autores no hacen ciencia ficción a partir de la ciencia, como ocurre en países industriales donde la ciencia impregna la vida diaria; son escritores que se han formado leyendo ciencia ficción y en cuyo mundo espiritual importan las convenciones y los mitos del género. Decir que aquí se hace ciencia ficción a partir de la ciencia ficción no es decir que se hace literatura de segunda mano; por el contrario, puede significar cortar camino hacia las corrientes más avanzadas del ámbito mundial.<sup>7</sup>

Las ideas u objetos pseudo-científicos pululan en una narración plagada de hazañas y escenas de lucha (por la supervivencia, contra la injusticia, etc.) pero donde el rol de los antiguos dioses ha sido suplantado por seres extraterrestres. En el capítulo 11, aparecen en el planeta Lagash unos seres tan misteriosos como superiores (no son marcianos como Utnapishtim) y uno de ellos dice, ante las preguntas de Gilgamesh: “Los nombres nada te dirán. De dónde venimos, menos aún. Humano, la diferencia entre nuestros mundos es inimaginable” (Olivera, 2018, p. 134). Siguiendo esa lógica, intervienen para evitar la extinción a la que la raza humana parece propender, en cualquier planeta en que se encuentre: “Nos está prohibido interferir en la evolución de toda raza, pero como extraordinaria excepción dejaremos en este mundo un neutralizador... una biomáquina telekinética que impedirá que se maten como animales hasta nuestro regreso” (Olivera, 2018, p. 135). Los ecos del monolito del ya mencionado relato *El centinela*, de Arthur Clarke, y de su adaptación cinematográfica *2001. Odisea del espacio*, son más que evidentes.

<sup>7</sup> CAPANNA, Pablo. La ciencia ficción y los argentinos. *Minotauro*, nº 10, abril de 1985, citado en Souto, 1985, p. 19.



Por otro lado, la propia figura de Gilgamesh, recreación del personaje mítico sumerio, alcanza el rango de una figura mitológica cuya leyenda se traspasa gracias a la oralidad, dentro de la misma historieta. En el capítulo 12, una bióloga de la estación espacial donde se encuentra trabajando Gilgamesh, sospecha la verdadera identidad del protagonista, es decir, que se trata del mismísimo Gilgamesh de la antigüedad que había logrado atravesar las épocas. Ante eso, el narrador reflexiona: “La tradición oral. El relato de padres a hijos. Puntal de todas las leyendas, aún después de tantos años persigue al inmortal” (Olivera, 2018, p. 146). Como en un juego de espejos, el pasaje pone en evidencia el rol constante de desmitologización / mitologización, en este caso, alrededor del personaje de Gilgamesh, que adquiere un nuevo sentido en el contexto de una trama de ciencia ficción.

## Reflexiones finales

En palabras de José Binaburo Itúrbide,

Puesto que el mito no da nunca totalmente, y, por ende, menos aún de forma exhaustiva el último contenido de su mensaje, sí-guese que cabe una “desmitologización” constante de su contenido para volver a “mitologizarlo” en nuevas categorías culturales y simbólicas, que permitan a los hombres de una época determinada asumir todas aquellas realidades o contenidos de experiencias supraracionales, e intuir las profundidades y hacerse cargo de la totalidad de lo real (Binaburo Itúrbide, 1993, p. 28).

*Gilgamesh el inmortal* se presenta, entonces, como una adaptación y nueva semiotización del mito del héroe que busca la inmortalidad. La novela gráfica rioplatense se desarrolla a partir de un enunciado contrafáctico en relación con la epopeya sumeria: ¿qué hubiera pasado si Gilgamesh sí hubiese obtenido la inmortalidad? Para lograr una trama narrativa verosímil, la novela gráfica / historieta recurre a elementos propios de la ciencia ficción, que son los que otorgan los recursos que hacen posible esa inmortalidad: contacto con extraterrestres, avances químicos que libran de la muerte, etc.

Al decir de Anazildo Vasconcelos da Silva, es un atributo de la materia épica articular un hecho histórico con una adherencia mítica, “a qual exerce sobre o mesmo uma ação desrealizadora. Quanto mais profunda for a desrealização imposta ao fato histórico, mais abrangente será a integração da aderência mítica e mais impressivo o efeito do maravilhoso que monumentaliza o relato épico” (Vasconcelos da Silva, 2022, p. 37-38). Podríamos



conjeturar, en consecuencia, que las convenciones del género de la ciencia ficción cumplen un rol equivalente al componente maravilloso de los textos antiguos, apelando ahora a la mitología tecnológica del siglo XX (Butor)<sup>8</sup> o, para decirlo con Tzvetan Todorov, a esta nueva modalidad de “lo maravilloso instrumental” (1994, p. 56-57). El recurso a la imaginación científico-técnica y sus posibles derivaciones e hipótesis otorga un nuevo sentido a la dualidad Gilgamesh / Utnapishtim y al problema de la búsqueda de la inmortalidad: en el último episodio de la colección, Gilgamesh descubre que, en verdad, desciende de los marcianos, puesto que habían sido ellos quienes habían traído la civilización a la Tierra miles de años antes. Gilgamesh no sólo alcanza la inmortalidad sino que descubre que es parte de un linaje de inmortales: el antiguo guerrero se funde, así, con el objeto de su búsqueda, Utnapishtim.

## Referencias

AVILEZ, Ariel. Aquí está todo. *En*: OLIVERA, Lucho. **Gilgamesh el inmortal. El origen**. Colección Lo mejor de la revista *D'artagnan* de los 70. Mar de las Pampas / Sitges: Doedytores, 2018, p. 3.

BINABURO ITÚRBIDE, José Antonio. El mito como paradigma de saber sapiencial (Aproximación al mito como símbolo y metáfora colectiva que garantiza la permanencia de la memoria del hombre y su mundo). **Letras de Deusto**, vol. 23, Nº 57, p. 25-36, 1993.

BOTTÉRO, Jean. Gilgamesh, el rey que no quería morir. **El correo de la UNESCO**, setiembre, p. 18-22, 1989.

BUTOR, Michel. Realismo científico. *En*: LINK, Daniel (compilador). **Escalera al cielo**. Utopía y ciencia ficción. Buenos Aires: La Marca, 1994, p. 60-61.

FLEMING, Daniel E. and Sara J. MILSTEIN. Chapter I. Introduction. *In*: **The Buried Foundation of the Gilgamesh Epic. The Akkadian Huwawa Narrative**. Leiden / Boston: Brill, 2010, p. 1-18.

GEORGE, Andrew. Introduction. *In*: **The Epic of Gilgamesh. The Babylonian Epic Poem and Other Texts in Akkadian and Sumerian**. London: Penguin Books, 2000, p. xiii-llii.

HEREDIA MANZANO, Pilar. **Nippur de Lagash**. La (re)escritura del mito del héroe. Córdoba: Editorial de la UNC, 2015.

LARA PEINADO, Federico. Estudio preliminar. *En*: **Poema de Gilgamesh**. Estudio preliminar, traducción y notas de Federico Lara Peinado. Madrid: Tecnos, 1997 [1988], p. XI-CXIII.

LINK, Daniel (compilador). **Escalera al cielo**. Utopía y ciencia ficción. Buenos Aires: La Marca, 1994.

<sup>8</sup> En opinión de Michel Butor, “la ciencia ficción representa la forma normal de la mitología de nuestra época: una forma que no sólo es capaz de revelar temas profundamente nuevos, sino de incorporarse a la totalidad de los temas de la literatura antigua” (Butor, 1994, p. 60).



MIR, Matías. El Gilgamesh de Lucho Olivera. **Ouroboros World**, 16/7/2020. Disponible en línea: <https://ouroboros.world/historieta-argentina/el-gilgamesh-de-lucho-olivera>.

MÓTTOLA, Marcelo Antonio. Gilgamesh. El héroe, la historieta, la muerte y el tiempo. *En: Primer Congreso Internacional de Historietas Viñetas Serias*. Buenos Aires: Biblioteca Nacional, 2010 (ponencia).

OLIVERA, Lucho. **Gilgamesh el inmortal**. El origen. Colección Lo mejor de la revista D'artagnan de los 70. Mar de las Pampas / Sitges: Doedytores, 2018.

OLIVERA, Lucho & MULKO, Sergio. **Gilgamesh el inmortal**. Arenas Rojas. Biblioteca MP de Novela Gráfica. Buenos Aires: Doedytores, 2012.

OLIVERA, Lucho & MULKO, Sergio. **Gilgamesh el inmortal**. Hora cero. Biblioteca MP de Novela Gráfica. Buenos Aires: Doedytores, 2015.

**Poema de Gilgamesh**. Estudio preliminar, traducción y notas de Federico Lara Peinado. Madrid: Tecnos, 1997 [1988].

REGGIANI, Federico. El fin de la historieta. **Seúl**, 5 de mayo de 2024. Disponible en línea: <https://seul.ar/historieta-argentina>.

SOUTO, Marcial (compilador). **Ciencia ficción en la Argentina**: antología crítica. Buenos Aires: EUDEBA, 1985.

TIGAY, Jeffrey H. **The evolution of the Gilgamesh Epic**. Wauconda: Bolchazi-Carducci Publishers, 2002 [1982].

TODOROV, Tzvetan. Lo maravilloso instrumental. *En: LINK, Daniel (compilador). Escalera al cielo*. Utopía y ciencia ficción. Buenos Aires: La Marca, 1994, p. 56-57.

VASCONCELOS DA SILVA, Anazildo. A semiotização épica do discurso. *En: VASCONCELOS DA SILVA, Anazildo & BIELINSKI RAMALHO, Christina. A semiotização épica do discurso e outras reflexões sobre o gênero épico*. Juandiaí, SP: Paco, 2022, p. 29-76.

VAZQUEZ, Laura. **El oficio de las viñetas**. La industria de la historieta argentina. Buenos Aires: Paidós, 2010.

