

El pobre de Nippur y Mattin Mottela

FÉLIX ZUBIAGA*

INTRODUCCIÓN

El pobre de Nippur es un escrito sapiencial de escarmiento, anterior al siglo VIII a. C., pero cuyos rasgos se hallan también en los poemas míticos y sentencias populares¹. El relato se encontró en la Biblioteca de Asurbanipal (660-626) y publicado por primera vez en 1956. Se desarrolla en Nippur mesopotámico, norte de Sumer, a unos 25 km al sur de Ishin, topónimo pertinente al relato, y unos 100 km al sur de Babilonia. Nippur se lee también Nuffer² y contiene los mismos arquetipos de nafar/napar de Navarra, de donde era natural el *Mattin Mottela*, cuyos lances a estudiar coinciden fundamentalmente con la estructura y contenidos de *El pobre de Nippur*. La ciudad de Nippur se apodaba también Duranki “lazo del cielo y la tierra”³.

* Licenciado en Filología románica por Deusto.

¹ El público apreciaba este tipo de relatos de sabiduría popular, según LÉVÊQUE, J., *Sabidurías de Mesopotamia*, Documentos Bíblicos nº 26, Ed. Verbo Divino, (Estella), 1996. Por otra parte la figura de Mattin Mottela llegó a ser apreciada, como dechado del sapiencial vasco que dice “Asmoz eta jakitez, txiakak handia bentzuten/con arte y sabiduría el pequeño vence al mayor”, a juicio de J. M^a Sartrústegui.

² HAAG, H., etc., “Babilonia”, *Diccionario de la Biblia*, 191-199, Ed. Herder, (Barcelona), 1966. Cf: Fueron también las ciudades de Nippur, Sippar y Babilonia las que en el escrito *Advertencias a un príncipe en forma de presagios* (Documentos Bíblicos, nº 26, o.c., pp. 25-31) se arrogaron la exención de levas militares y trabajos forzados por la alianza con sus dioses, parecido a la tradición inmemorial de Árbol Malato del Fuero Vizcaíno que declaraba exentos de tales menesteres a los vizcaínos.

³ LÉVÊQUE, J., *Ibidem*, Nota. Cf: Pudo ser el nombre de la época sumeria. Por su identificación con los arquetipos de Durango, merece la pena de mitoanalizarlo: Utu “sol oriente sumerio”, *Ra “sol occidente egipcio”, *An “cielo en sumerio”, *Ki “tierra en sumerio” = lazo del cielo y la tierra”, siendo el sol el que rodea y enlaza los extremos de cielo y tierra. (F. ZUBIAGA, *Vascuence y mitoanálisis*, 75, Ed. Pasionitas, Euba-Amorebieta, 2001).

El pobre de Nippur es literatura urbana y escrita, mientras que los relatos de *Mattin Motella* son literatura oral y rural de Sakana (Navarra), atribuidos por el pueblo al personaje histórico Mattin Motella, natural de Basaburúa, y recopiladas por el etnógrafo de prestigio J. M^a Satrústegui⁴. Se desarrollan en torno al feriado de Tolosa (Guipúzcoa).

El hecho sorprendente es que una literatura sapiencial antropológica sumero-mesopotámica de notable antigüedad se constata también con las mismas características de enseñanza modélica en el ámbito euskaldun de Navarra. Contrasta sobremanera la grafía cuneiforme conservada en fragmentos de caolín, con la memoria conservada en la mente popular a distancia considerable de tiempo y lugar en los extremos oriental y occidental del Mediterráneo.

Trataremos de establecer el paralelismo entre *El pobre de Nippur* y los relatos de *Tolosako feria*, *Sasi-medikua* y *Koplaria*, atribuidos al personaje de Mattin Mottela.

1. PERSONAJES Y SITUACIÓN

Podemos llamar antihéroe-héroes a los personajes que, de una postración de ánimo como Gimil-Ninurta de *El pobre de Nippur*, y Mattin Mottela de los relatos *Tolosako feria*, *Sasi-medikua* y *Koplaria*⁵, pasan a reivindicar su honor frente a los prepotentes, a la inversa de los héroe-antihéroes, que son el alcalde de Nippur y su guarda Tukulti-Enlil de *El pobre de Nippur*, y el ladrón aventajado y sus compinches de los relatos de *Tolosako feria*, *Sasi-medikua* y *Koplaria*. En cada uno de los tres lances de que constan ambos relatos figura la ayuda de un tercer personaje como disfraz de los antihéroe-héroes: el enviado del rey o la mujer en el primero, el barbero o médico barbero en el segundo y el ayudante asalariado en el tercero. Se mencionan a los dioses Enlil, Ninurta⁶ y Nusku, en cuyo nombre Gimil-Ninurta saluda o invoca a favor del alcalde, cuando se presenta a él por primera vez.

La situación de extrema pobreza económica impulsa a ambos antihéroe-héroes a replantearse la vida y juegan el todo por el todo por cambiar su situación. Gimil-Ninurta decide hacer un regalo al alcalde para recabar apoyo, y Mattin Mottela para cambiar de oficio heredado de arriero y vender el mulo. La consecuencia es negativa en ambos casos, puesto que son despiadadamente timados en sus transacciones. El honor herido reacciona de manera eficaz, los humillados desafían a los prepotentes y juran vengar tres veces el ultraje, como si se tratara de una acción ritual de severo escarmiento⁷.

⁴ SATRÚSTEGUI, J. M^a, *Mattin Motella*, Ed. Ibaizabal, Amorebieta-Etxano (2001).

⁵ Martin/Martintxu es ya anteriormente el nombre del héroe sagaz e intrépido de bastantes relatos míticos vascos, pero Mattin con la pérdida de un arquetipo de vigor, más el calificativo de Mottela "Apocado", es el antihéroe que trata de superarse.

⁶ El dios Ninurta, hijo de Enlil, era dios guerrero, venerado en el templo de Nippur.

⁷ *Eskarmentatu*, 'escarmentar', es tomar enseñanza del castigo o accidente sufrido por uno mismo o por otro.

2. RESARCIMIENTO EJEMPLAR Y SUS MOTIVOS

Tanto los hechos míticos como las sentencias sapienciales tienen misión ejemplarizadora. El resarcimiento personal por la justicia y el honor ofendidos en una sociedad organizada es una crítica de las carencias de la misma, por lo que el sujeto afrentado se toma la justicia por su cuenta.

Cuando Gimil-Ninurta con el resto de sus haberes compra una cabra y la regala al alcalde, éste le dice: “Qué injusticia has sufrido? ¿Por qué me traes un regalo”. Gimil-Ninurta le explica su situación de penuria y la decisión que ha tomado. El alcalde acepta el regalo y ordena después al portero: “Dale al ciudadano de Nippur un hueso y un tendón; y luego hazle beber en tu copa cerveza de tercera calidad”. Así se cumplió, no sin que Gimil Ninurta diera al salir este recado al portero: “Dale los buenos días a tu amo por parte de los dioses y háblale así: Por la afrenta que me has infligido –por esta sola afrenta– te haré pagar tres veces”. Ante las risotadas del alcalde, Gimil-Ninurta mira al palacio real y jura: “¡Por orden del rey, el príncipe y el gobernador tomarán la decisión justa!”. Gimil-Ninurta asume la personalidad de quien puede ejercer la justicia.

Mattin Mottela encontró, por fin, en una posada de Tolosa al comprador que se ajustaba a las condiciones de la venta de su mulo. *Ez bat eta ez bi, eskatutako guztia baiziki!* ‘no una o dos, sino todo cuanto pedía’. *Egon zaitez hementxe ni etorri arte, berehala itzuliko naiz diruarekin*, ‘espérame hasta que vuelva, vendré en seguida con el dinero’, le prometió el comprador del mulo. Pero no apareció, hasta que al anochecer Mattin Mottela le encuentra tan campante en la hospedería con otros dos compinches. Mattin Mottela reflexiona: *Horra gure gizona non dagoen*, ‘he ahí a nuestro hombre’. Recurre al hospedero, el cual le recomienda precaución por tratarse de un ladrón peligroso acompañado de otros ladrones. Mattin Mottela no se arredra, sino que amenaza: *Urde zikina! Hori ere badugu? Lapurra baldin bada hainbat hobe, hirru bider ordaindu beharko du nire mandoa*. ‘¡Puerco cerdo! ¿Con esas andamos? Tanto mejor, si es ladrón; tendrá que pagar tres veces mi mulo’.

3. ACCIÓN

Los antihéroe-héroes pasan inmediatamente a la acción y es esta ejecución del desafío lanzado el verdadero nudo de ambos relatos, donde cuadran mejor el paralelismo de ardides a que recurren los antihéroe-héroes de *El pobre de Nippur* y *Tolosako feria*, *Sasi medikua* y *Koplaria* y en los que la memoria popular se ha fijado a lo largo de tantos milenios.

Primer ardid

Gimil-Ninurta se disfraza de enviado del rey, alquila para un día la carroza y banda reales en una mina de “oro rojo”⁸ a deber. Mattin Mottela, como consta en el relato de *Tolosako feria*, contrata el atuendo de la mujer de

⁸ Hay una identidad evidente en la forma textual de “oro rojo” y “urre gorri” del vascuence. Si es evidente la transmisión de mitos y sapienciales del antiguo Oriente Próximo a Occidente, no es menos la relación de formas lingüísticas, sinonimias, estructuras gramaticales y arquetipos de lengua con aquella cultura neolítica.

hospedero. Los dos van a sorprender arteramente a los autores de la afrenta, que en eso consiste el sapiencial *Asmoz eta jakitez txikiak handia bentzuten*, ‘con arte y sabiduría el pequeño vence al mayor’. Si bien el disfraz es diferente, el medio de impresionar es cabal en ambos casos, lo mismo que el aprovecharse de la nocturnidad, ‘a media noche’ en el primer caso, *gau hartan bertan* en el segundo. Los disfrazados⁹ son amablemente recibidos e invitados a pasar la noche. Gimil Ninurta pasó la noche a la cabecera del alcalde; *sar zaitetz ohean eta gero joango naiz ni*, ‘métete en la cama que luego iré yo’, sugiere al ladrón Mattin Mottela disfrazado de mujer. Es el momento apropiado para escarmentar a los prepotentes. Gimil-Ninurta que, como previo ritual, le hace rezar a la víctima una oración con la mano alzada, le propina una paliza “desde la cabeza a la planta de los pies”, igual que Mattin Mottela, *makilaz jo zuen buruan (...) eta jarraitu zuen egurra ematen bere indar guztiekin*, ‘le dio con el palo en la cabeza (...) y siguió dándole golpes con todas sus fuerzas’. Las víctimas piden perdón y piedad y se muestran dispuestas a resarcir los daños. Gimil-Ninurta logra así dos minas de oro por parte del alcalde y vestidos nuevos, y Mattin Mottela el oro del cofre del ladrón. Al despedirse, Gimil-Ninurta manda recado por medio del portero: “Por la afrenta que me has infligido acabo de hacerte pagar una vez; todavía quedan dos”. Mattin Mottela confidencia al hospedero su intención de seguir el juego, *bihar berriro*, ‘mañana de nuevo’.

Segundo ardid

El segundo ardid es consecuencia lógica del primero, donde ha habido heridas, y ambos se disfrazan de médicos que vienen a curar toda clase de males. En el relato de *El pobre de Nippur* es seguido, sin títulos que los separen, y el caso de Mattin Mottela corresponde al relato de *Sasi-medikua*. Gimil-Ninurta acude al barbero para que le corte de pelo de medio lado, al estilo del médico. Así se presenta en casa del alcalde, como médico famosos de Ishin¹⁰. Mattin Motella acude también al médico-barbero para que le afeite la barba, según lo lleva él mismo. Le pide, además, prestado el sombrero y el caballo. De esta guisa se pasea por delante de la casa del alcalde. Ambos médicos son requeridos para una cura urgente.

Gimil-Ninurta toma medidas. Su cura requiere oscuridad y soledad completa, para que el remedio surta efecto. Conduce al enfermo a la soledad sin testigos. Mattin Mottela envía a los compinches a traer agua bendita de sendas ermitas, remedio para curar los males del amo, y se queda sólo con la víctima. Gimil-Ninurta, después de la oración ritual, le propina el varapalo anunciado. Mattin Mottela agarra el palo, y con sólo decir *mandoaren jabea naz ni* ‘soy el dueño del muló’, empieza a temblar la víctima pidiendo per-

⁹ La variante de disfraces se acomoda la diferencia de los personajes, para adaptar la lección a las circunstancias sociales de la ruralidad.

¹⁰ La diosa Nin-Isinna “Señora de Isin”, hija del dios An, era la protectora de Isin/Ishin y “gran médico del pueblo”, asimilada también a la diosa Inanna. (LIMET, H., “Nin-Isinna” (religión sumeria, *Diccionario de las Religiones*, Ed. Herder, (Barcelona), 1987, p. 1276. Cf: En el macizo de Gorbea figura Itxina y en el de Aralar, Txintoki, como lugares sagrados de esta diosa. En Txindoki figura también Nainarrimendi con cueva-habitación de Mari/Señora de Aitzgorri, pero que con su nombre alude a Inanna. (ZUBIAGA, F., *Jainkoa eta gizakia euskararen oroitzen*, Ed. Pasionistas (Euba-Amorebieta), 2002, pp. 50, 52).

dón y piedad. Mattin Mottela modera su rigor y, a cambio de azotes, acepta la compensación que le ofrece. Gimil-Ninurta, al despedirse hace transmitir el mensaje de rigor al portero: “Por la afrenta que me has infligido, te he hecho pagar por segunda vez; ¡todavía falta una!”.

Tercer ardid

Los vengadores se sirven esta vez de un tercero, necesitado que se presta al juego por unas monedas: uno que acaba de saldar sus cuentas en el primer caso, y un juglar en el segundo. Se trata de atraer la atención de los porteros y vigilantes al grito repetido de ‘Soy el hombre de la cabra’ en el primer caso y, *mandoaren jabea naiz*, ‘soy el amo del mulo’, en el segundo. Mientras, ellos se apostan a la espera del resultado bajo el puente en el caso de Gimil-Ninurta, y en el lecho del río, en el de Mattin Mottela. Al primer grito, el alcalde hace salir a los de la casa –hombres y mujeres– en persecución del provocador, quedando él mismo rezagado e indefenso. En el segundo caso, los compinches del ladrón, recién llegados de un hurto, abandonan sus sacos y corren en persecución del supuesto Mattin Mottela.

Entre tanto, los apostados salen de su escondite y Gimil-Ninurta, previa oración ritual, apalea por tercera vez al alcalde, diciendo: “Por causa de la afrenta que me has infligido te he hecho pagar tres veces”. Mattin Mottela se conforma con llevarse los sacos del botín de los dos criados del ladrón.

Luego de cumplida su amenaza, Gimil-Ninurta huye a la estepa. Mattin Motella huye del pueblo por algún tiempo por miedo a la justicia, pero este particular se relata en el título siguiente de “*Guardiak*, etc”.

4. DIFERENCIAS Y COINCIDENCIAS

Aparte de lo anotado, la diferencia mayor está en la presentación de los personajes principales que, en el caso de *El pobre de Nippur*, ocupa un tercio del relato. Consta de tres partes: a) descripción de la situación de penuria económica y anímica del pobre de Nippur, b) monólogo que expresa el deseo de salir de esa situación, determinación de regalar una cabra al alcalde y preocupación por el propio sustento: “¿Voy a matar la cabra en mi casa? ¡No! Pero entonces tampoco habrá comida. ¿Y la cerveza?”, c) presentación en la alcaldía con el regalo y la introducción por el portero a la presencia del alcalde.

La presentación del personaje de Mattin Mottela es más escueta, ya que ha sido introducido en relatos anteriores. No obstante, a) hace referencia a la vagancia en que le educó su padre, *eskuzuri hazi zuen aitak*, y su rechazo al oficio de arriero, profesión dura tanto en verano, como en invierno, b) medita su situación y decide vender el mulo, *buruan itzuli asko emanik*, ‘después de mucho cavilar’; se promete otra vida más llevadera, *izango da gero ere zerbait niretzat*, ‘después también habrá algo para mí’, c) lleva a la feria de Tolosa el mulo al objeto de venderlo.

La unidad de tiempo: un día por cada lance es otra coincidencia en ambos relatos. La referencia de lugar es más precisa en *El Pobre de Nippur*, así como la vinculación estructural por la unidad de título, la repetición rígida de frases rituales, así como de la triple paliza, conducentes a la enseñanza del escarmiento, como quien cumple un juramento: “por orden del rey (...) to-

marán la decisión justa”. En cambio la acción de Mattin Mottela se desarrolla en las cercanías de Tolosa, cuyo mercado era popular para la población rural de Sakana.

Mattin Mottela actúa con más personalidad en los lances, es más humano en el castigo y más práctico en el resarcimiento, mira más por su honor que por la justicia en sí: *orain jakinen duk nor naizen ni*, ‘ahora sabrás quién soy yo’.

CONSECUENCIAS

El personaje de Mattin Mottela es mitificado, ya que a su ejemplaridad se le atribuyen lances propios y extraños en defensa del honor desde un punto subjetivo, y de una justicia más objetiva desde el punto de vista popular. La lección sapiencial resume muchas de las vicisitudes que el Pueblo Vasco ha sufrido en propia carne a lo largo de su historia frente a los poderes extraños a su cultura, como en el caso de Nippur de Sumeria.

El pobre de Nippur versus los lances señalados de Mattin Mottela son una de tantas coincidencias que la cultura vasca –con el testimonio firme del vascuence– tiene con la cultura antigua del Próximo Oriente.

Más allá de teorías y de insinuaciones de prestigiosos etnógrafos y lingüistas, en este sentido, la tradición popular encierra mitos y relatos sapienciales, en los que la literatura escrita más antigua enlaza con la memoria ancestral de la tradición oral en lengua vasca, y coparticipa de los mismos arquetipos de lenguas muertas o vivas antiguas de un mismo ámbito cultural.