

Annexes Cours Antiquités Orientales

Sommaire :

- 1) Mythologie – Antiquités Orientales
- 2) Ishtar aux enfers
- 3) Epopée de Gilgamesh

1 - Mythologie – Antiquités Orientales

AN / ANU

Le plus important des dieux de la mythologie sumérienne, puis assyrienne et babylonienne, est **An** en Sumérien ou **Anu** en Akkadien. Il personnifie le ciel et les constellations.

Son nom d'ailleurs signifie « ciel ». Il règne sur les espaces célestes. Il réside dans la région la plus élevée qu'on appelle « le ciel d'Anu ».

C'est le dieu par excellence, le dieu suprême, le dieu souverain qui dirigeait tout l'univers : les dieux, les esprits ou les démons. Il préside l'assemblée des dieux et des êtres devenus immortels.

Toutes les divinités l'honorent comme leur chef, comme leur père.

C'est auprès de lui qu'elles viennent se réfugier quand un danger les menace, au moment du déluge par exemple, et c'est à lui qu'elles s'adressent lorsqu'elles ont une plainte à formuler.

Mais en mythologie, rien n'est simple. Anu fut progressivement supplanté par Enlil.

ENLIL

A la fin du III^{ème} millénaire, c'est **Enlil** qui devient le dieu suprême, qui possède à la fois l'énergie et la force.

C'est le dieu de l'Atmosphère, son nom signifie Seigneur des vents.

Véritable « Maître des mondes », il possède les tablettes des Destinées, sur lesquelles sont gravées le sort de l'humanité.

Il préside également à l'assemblée des dieux qui fixe les destinées du monde.

Dieu de la Justice, il peut à la fois punir ou récompenser.

Et surtout, et c'est pour ça qu'il nous intéresse aujourd'hui, au travers des œuvres du Louvre, c'est lui qui nomme les rois des hommes. Ils deviennent ainsi ses vicaires.

Son épouse, la déesse Ninlil, l'assiste dans cette tâche, en nourrissant les élus avec son lait sacré.

Au II^e millénaire, les Babyloniens lui attribuent l'épithète Bêl, qui signifie « seigneur ».

Tout comme Anu, il possède sa promenade réservée dans le ciel : la « route de Bêl ». Sa ville de culte est Nippur.

Mythe d'«Enlil et Ninlil»

Cette légende se situe à Nippur, le séjour des dieux célestes.

Elle décrit la relation entre Enlil et Ninlil, qui va donc devenir sa femme, au temps où les hommes n'existaient pas encore.

Enlil tombe amoureux d'une jeune fille nommée Ninlil, qui refuse ses avances car elle se considère trop jeune.

Mais il ne s'avoue pas vaincu. Un jour, il surprend Ninlil qui se baigne dans un canal, malgré les recommandations de sa mère qui l'avait bien mise en garde, lui demandant ne pas aller se baigner seule.

Vous devinez ce qui va arriver : Enlil la viole. De cette union naîtra Nanna, le dieu de la lune.

Coupable d'un crime grave, Enlil est jugé par les dieux qui le bannissent aux enfers. Mais Ninlil également est jugée coupable de cette relation : elle aussi va aussi aux enfers.

Là, elle va rencontrer successivement trois personnages infernaux, dont Enlil a usurpé l'identité.

C'est d'abord « l'homme en charge de la porte de la ville ». Puis « l'homme en charge de la barque » et enfin « l'homme du fleuve infernal qui mangent les gens ».

Sous l'apparence de ces 3 personnages, Enlil séduit chaque fois la jeune fille et la féconde par trois fois. De ces unions successives naîtront trois divinités : Nergal, Ninazu et Embilulu.

EA / ENKI

Il s'agit de Ea (en Akkadien) ou Enki (en Sumérien). C'est le dieu sage des sumériens, le dieu des eaux fraîches et courantes, de la fertilité et de la connaissance.

Son nom signifie "la maison de l'eau".

Son domaine propre est l'Apsu, la nappe d'eau douce qui entoure la terre et qui lui sert en même temps de support. Toutes les sources qui jaillissent du sol, ainsi que les grands fleuves qui arrosent les plaines, proviennent de l'Apsu.

Sa résidence terrestre était la ville de Eridu, à l'extrémité sud de Sumer, sur le golfe Persique. Eridu serait d'ailleurs la première ville tirée de l'eau.

Il connaît beaucoup de choses et particulièrement la magie et la médecine. Il est un des créateurs de l'humanité, envers qui il est d'habitude bien disposé. Il a appris aux hommes l'artisanat.

C'est lui qui conseilla à Outnapishtim, le futur héros du Déluge, de construire une arche pour résister au Déluge que Enlil va déverser pour submerger l'humanité : on retrouvera plus loin ce mythe du Déluge.

Selon les textes sumériens il va participer à la création de l'Humanité avec son épouse Ninmah.

D'ailleurs, la création de l'être humain est le thème principal du mythe de Enki et Ninmah.

Ce mythe débute par la création du monde, et le peuplement initial de la Terre par des dieux. Ces dieux s'unissent et prolifèrent, jusqu'à devoir produire eux-mêmes leur propre nourriture pour survivre.

Ce qui évidemment les chagrine au plus haut point.

Ils vont donc se plaindre auprès de la déesse Namma, qui va demander à son fils Enki de créer des substituts aux dieux, qui travailleraient à leur place et pour leur profit.

Enki confectionne un moule, puis le donne à sa mère afin qu'elle y place de l'argile pour former les êtres humains, qui ainsi prirent vie.

Il leur assigna comme destin de travailler pour les dieux.

Mais Enki et Nimmah boivent plus que de raison. Ils se livrent à un jeu dans lequel l'un doit attribuer une fonction sociale à chaque créature humaine imaginée par l'autre.

Par exemple, Ninmah crée trois formes humaines dépourvues d'organes génitaux : qu'à cela ne tienne, Enki les nomme au poste de prêtre.

Lorsque c'est au tour de Enki de former des créatures humaines, le texte devient peu intelligible, mais la seconde créature est incapable de s'asseoir, ni même de se tenir debout, encore moins de se nourrir.

Furieuse, Ninmah condamne Enki à retourner à jamais dans les profondeurs de l'Apsu.

INANNA / ISHTAR

Ishtar, dans la mythologie de Babylone ou Inanna chez les sumériens, est la déesse de la vie et de la fertilité, mais aussi de l'amour physique et de la guerre. Elle fut identifiée à la déesse phénicienne Astarté et plus tard à Aphrodite.

Inanna/Ishtar est la principale déesse dans la mythologie mésopotamienne. Elle a une personnalité complexe, sans doute parce qu'elle a assimilé les traits de nombreuses grandes déesses : elle patronne l'amour sous son aspect sexuel, mais aussi la guerre. Elle est également une divinité astrale : c'est la planète Vénus.

Dans la plupart des mythes qui la concernent, elle est décrite comme une déesse impitoyable qui pouvait tuer ses ennemis comme ses amis ou ses amants.

Le plus célèbre de ses amants fut Tammuz, dieu de la végétation.

MARDUK

Marduk, c'est le grand dieu de Babylone. C'est le fils aîné de Enki / Ea.

C'est à l'origine une divinité agraire. Il personnifiait l'action fécondante des eaux. Il faisait croître les plantes, mûrir les céréales.

Son importance augmente à mesure que grandit celle de Babylone. Il supprime Enlil et devient le dieu suprême sous le règne de Nabuchodonosor Ier, souverain de Babylone (-1125 -1104).

Le Poème de la Création (**Enuma Elish**) a été écrit à cette époque pour justifier cette promotion. Car cette place prédominante, il l'a conquise de haute lutte.

Seul de tous les dieux, Marduk osa se mesurer à la monstrueuse Tiamat, l'étendue d'eau salée qui existait au commencement des temps.

Mais avant d'engager le combat, il exigea, en cas de victoire, que l'assemblée des dieux l'investît du pouvoir suprême et lui reconnût le privilège de fixer le destin, ce qui lui fut accordé.

Après sa victoire, les dieux lui témoignent leur reconnaissance et lui décernent cinquante titres, dont chacun correspond à un attribut divin.

Marduk se substitue ainsi à tous les dieux dans leurs diverses attributions.

C'est à présent lui qui organise l'univers, qui établit les demeures des dieux, qui fixe le cours des astres.

C'est lui qui crée l'homme de son sang. Il est « le maître de la vie », le grand guérisseur. Il prend la place de son père Enki / Ea dans les incantations magiques. Enki / Ea, tout joyeux de la victoire de son fils, se serait écrié :

« Que lui, comme moi, s'appelle Ea ! La totalité de mes commandements, que lui les prononce ! »

Mazdéisme et zoroastrisme

Ahura Mazda (du vieux-perse Auramazdâ (« Seigneur de la Sagesse) est la divinité centrale de l'ancienne religion mazdéenne.

Zoroastre, Zarathushtra ou Zarathoustra est un « prophète », fondateur du zoroastrisme.

Le mazdéisme est une religion iranienne qui doit son nom à son dieu principal, Ahura Mazda. Le livre sacré du mazdéisme est l'Avesta. Le mazdéisme a été la religion officielle des empires iraniens Mède, Achéménide, Parthe et Sassanide. Il s'articule autour de l'opposition entre Ahoura Mazdâ, « Le seigneur Sage », et les démons, dont Angra Manyou, « L'Inspirateur Maléfique » est le chef. C'est cette opposition dualiste qui fonde la cosmologie, l'activité rituelle et la fonction royale.

Le zoroastrisme, du nom de Zoroastre/Zarathoustra, est une réforme du mazdéisme. Le zoroastrisme est la forme monothéiste sous laquelle s'est répandue cette religion, qui possède encore des fidèles.

2 -Ishtar aux enfers

La descente d'Ishtar aux enfers est un des récits les plus célèbres de la mythologie mésopotamienne.

Il en existe plusieurs versions, en akkadien et en sumérien. La version sumérienne a été écrite vers le XVIIe siècle av. J.-C. (-1600-1700). L'akkadienne aux débuts du Ier millénaire av. J.-C., soit environ 600 ans plus tard.

Ishtar / Inanna décide un jour d'aller à Kur (les enfers) où règne sa sœur, Ereshkigal, déesse de la mort et de la stérilité.

Les raisons de ce voyage ne sont pas clairement expliquées au début du récit.

Ishtar a abandonné le ciel et la terre pour descendre aux enfers.

Dans Uruk elle a abandonné son temple pour descendre aux enfers.

Elle se prépare avec beaucoup de soins à ce terrible voyage : tout d'abord elle recueille les sept «Me», les sept incantations, puis elle choisit de nombreux et magnifiques bijoux.

Elle a glissé l'anneau d'or à son poignet,

Et a mis les bracelets de lapis à ses bras

Puis elle a revêtu sa longue robe royale sans oublier de farder ses yeux avec le mascara.

Ishtar / Inanna est prête pour descendre aux enfers. Pourtant, elle connaît les dangers d'un tel voyage.

Raison pour laquelle elle demande à Ninshubur (rencontrée dans la peinture de l'Investiture), "son assistante aux paroles habiles, sa messagère aux discours efficaces" de prendre le deuil si elle ne revenait pas, et d'aller dans les temples pour implorer successivement les dieux Enlil, Nanna et Enki de ne pas l'abandonner, en invoquant ses paroles :

N'abandonnez pas votre argent lumineux

Elle est couverte de poussière dans les enfers.

N'abandonnez pas vos lapis précieux

Elle est comme une pierre cassée.

N'abandonnez pas votre buis parfumé

Elle est comme du bois coupé.

Et elle est sûre de trouver une aide secourable.

Enki, dieu de la sagesse, connaît la nourriture de vie,

Il connaît l'eau de la vie ;

Il sait le secret de la vie.

Sûrement qu'il ne me laissera pas mourir.

Vient ensuite une courte description des lieux où il apparaît que tout est sombre, poussiéreux et que les habitants de cette triste contrée sont habillés de plumes comme les oiseaux.

(Descente d'Ishtar aux Enfers ; III-11) :

Elle, la fille de Sin, décida de se rendre

Dans la demeure de l'obscurité, le séjour d'Irkalla,

Vers la demeure où ceux qui entrent ne sortent jamais,

Sur le chemin dont l'aller est sans retour,

Vers la demeure où ceux qui entrent

*Sont privés de lumière,
Là où la poussière est leur nourriture,
Là où le pain est poussière.
Ils ne verront plus le jour, ils séjournent dans l'obscurité,
Ils sont vêtus comme les oiseaux
D'un vêtement de plumes,
Sur la porte et le verrou s'accumule la poussière.*

La voilà seule devant la porte des enfers. Elle frappe à la porte et appelle d'une voix féroce le gardien, Neti, le serpent cornu. Il finit par arriver, et s'étonne de la voir ici.

*Si vous êtes vraiment Inanna, reine de ciel,
Sur son chemin de l'Est,
Pourquoi votre cœur vous a-t-il mené sur la route
D'où aucun voyageur ne revient ?*

Ishtar va fournir pour la première fois une explication à sa venue.

*J'ai appris que Gugalanna, le taureau du ciel,
Mari de ma sœur aînée Erishkigal, est mort.
Je suis venue pour être témoin des rites funèbres.
Laissez la bière de ces rites funèbres être versée dans la tasse.*

Malgré ces explications, Neti n'ouvre pas. Alors Ishtar menace :

*Ouvrez la porte que je puisse entrer !
Si vous n'ouvrez pas la porte pour que je puisse entrer,
Je casserai la porte, je briserai la poignée,
Je ferai sortir les morts pour qu'ils mangent la vie,
De sorte que les morts dépasseront la vie en nombre...*

Neti préféra aller informer la reine des Enfers de la présence de cette importante visiteuse. Il en fait une description très détaillée, en précisant qu'elle portait les sept « Me » sur elle.

Erishkigal devient toute pâle. Elle ne comprend pas pourquoi sa sœur vient la voir. Ou plutôt, elle a peur que la véritable raison du voyage d'Ishtar est qu'elle est venue pour prendre sa place, qu'elle veuille accéder au trône des enfers. Elle se demande bien pourquoi d'ailleurs, car ici :

*Je ne bois que de l'eau avec les Anunnakis.
Je mange de l'argile comme nourriture,
Je bois l'eau boueuse pour la bière.
Ici on pleure pour les jeunes hommes forcés d'abandonner leurs amoureuses.
Ici on pleure pour les filles forcées d'abandonner leurs amoureux.
Ici on pleure pour les enfants mort-nés.*

Erishkigal donne alors des ordres très stricts au gardien. Il devra verrouiller toutes les portes et n'en entrebâiller qu'une seule à la fois pour laisser entrer la déesse, et, à chaque porte, il lui demandera d'enlever un habit ou un ornement.

Ishtar passe les sept portes des enfers.

*Quand elle a passé la première porte,
De sa tête, le shugurra, la couronne de la steppe, a été enlevée.
A la deuxième porte, il prit ses boucles d'oreilles ;
À la troisième, les chaînes autour de son cou.
Puis il lui enleva, respectivement, les ornements de sa poitrine, la ceinture de bijoux de ses hanches, les
bracelets autour de ses bras et de ses chevilles et finalement ses vêtements intimes.*

Chaque fois, Ishtar pose la même question et chaque fois elle obtient la même réponse :

*Pourquoi gardien m'ôtes-tu cette parure ?
Entrez madame, ce sont les ordres de la reine des enfers.*

Nue et dépouillée de tous ses pouvoirs divins, elle atteint finalement la sombre et poussiéreuse salle du trône où siège Ereshkigal, toujours aussi pâle et tremblante.

Elle appelle son vizir pour qu'il enferme Ishtar. Ereshkigal lâche ensuite sur la visiteuse 60 maladies contre ses yeux, ses bras, ses pieds, son cœur, sa tête, et toutes les parties de son corps.

Les démons lacérèrent ensuite le corps de Ishtar et les sept terribles juges de Kur (enfer) la condamnent.

Finalement, Ereshkigal jette sur Inanna son regard de la mort : Ishtar n'est alors plus qu'un cadavre, un simple morceau de viande en décomposition pendu au crochet d'un mur.

Pendant ce temps-là, sur Terre les choses commençaient à aller mal. Toute activité sexuelle avait cessé :

*Le taureau ne monta plus la vache,
L'âne ne monta plus pas l'ânesse,
Le jeune homme n'aborda plus la femme dans la rue,
L'homme dort seul dans sa propre chambre.
La fille dort en compagnie de ses seules amies.*

Car sans Ishtar, il n'y avait plus aucune procréation ou fertilité sur la terre.

Comme elle lui avait demandé, sa maitresse Ninshubur, qui veillait depuis trois jours à l'entrée du Kur, prit le deuil et, les yeux en pleurs, vêtue de haillons comme une mendiante, elle alla trouver Enlil à Nippur puis Nanna à Ur :

*...n'abandonnez pas votre fille
Elle est mise à mort dans les enfers.
N'abandonnez pas votre argent lumineux
Elle est couverte de poussière dans les enfers.
N'abandonnez pas vos lapis précieux
Elle est comme une pierre cassée.
N'abandonnez pas votre buis parfumé
Elle est comme du bois coupé... »*

*Mais tous les deux répondirent en colère :
« Inanna a imploré la grande du monde d'En Bas.
Celle qui part aux enfers n'en revient pas.
Celle qui va à la ville sombre reste là.*

C'était un peu une fin de non-recevoir. Alors en dernier recours Ninshubur va voir Enki. C'est en fait le seul qui s'inquiète du sort funeste réservé à Ishtar.

Enki se racla alors les ongles et avec la saleté qui s'y logeait il façonna deux être asexués, Kurgarra, un esprit de la terre à qui il donna la nourriture de vie et Galatur, un esprit de la mer, à qui il fit boire le breuvage de vie.

Les deux eunuques suivirent ensuite à la lettre les ordres de Enki.

Ils entrèrent dans le Kur et ils écoutèrent avec compassion les plaintes d'Ereshkigal.

Elle fut surprise qu'on la plaigne. Elle leur offrit en échange une récompense, qu'ils refusèrent. Ils demandèrent simplement, à la place des cadeaux somptueux, le cadavre qui pendait au crochet.

Kurgarra versa la nourriture de vie sur le cadavre et Galatur l'aspergea d'eau de la vie.

Alors Ishtar / Inanna se leva, prête à partir. Mais le terrible juge, Annuna, intervint :

*Personne ne sort des enfers ainsi.
Si Inanna souhaite sortir des enfers,
Elle doit fournir quelqu'un pour la remplacer.*

Ishtar / Inanna, accompagnée des sept démons des enfers, franchit à nouveau les sept portes en récupérant au passage tous ses habits et bijoux.

Sur le chemin du retour vers Uruk, elle rencontre son amant, Tammuz. Assis sur un trône magnifique, il ne semble pas avoir été trop attristé de la disparition d'Ishtar.

En fait, Ereshkigal avait donné comme instructions aux démons de lui offrir des filles de joie pour qu'il soit joyeux lors du retour d'Ishtar.

Outrée, Ishtar pose sur Tammuz son œil de la mort et immédiatement les démons l'emportent aux enfers.

Mais Tammuz implore l'aide de son beau-frère, Shamash le dieu soleil, qui le transforme en serpent.

Ainsi, il réussit à s'échapper et il va se cacher chez sa sœur, la déesse de la vigne.

Les démons qui cherchaient Tammuz vont naturellement chez elle. Elle refuse malgré les tortures ou les promesses de cadeaux de dire où son frère se cache. Mais bientôt les démons le retrouvent et l'attrapent. Et ils l'entraînent vers le Kud.

Mais Inanna regrette son jeune amant, tout comme Gesthtinanna pleure son frère.

Elles décident alors de partir ensemble à sa recherche. Elles retrouvent finalement l'endroit où il est détenu. Alors Ishtar / Inanna dit :

Tu iras une moitié de l'année aux enfers et ta sœur te remplacera l'autre moitié de l'année.

C'est bien une variante du mythe de Perséphone avant l'heure.

3 - Épopée de Gilgamesh

Gilgamesh, "celui qui a tout vu", est un roi à demi légendaire de la cité d'Uruk, qui aurait régné vers 2600 avant notre ère. Il est le héros à la fois despotique et humain d'une longue épopée maintenant remaniée qui est la base de la littérature antique. Les exploits du cinquième roi d'Uruk, évoquent ceux d'Ulysse et d'Héraclès et offrent une réflexion sur la vie éternelle, l'amitié et l'art de vivre.

D'origine sumérienne, ce récit s'est transmis d'abord de manière orale, puis il fut écrit vers 2000 avant notre ère à Babylone. La version la plus achevée, écrite sur douze tablettes, a été retrouvée à Ninive, dans la bibliothèque du roi assyrien Assurbanipal (-668-627). Elle comprend 3400 vers répartis sur douze tablettes.

Tablette 1 - Présentation de Gilgamesh et d'Enkidu - Naissance d'Enkidu.

Gilgamesh est détesté de tout son peuple car il est violent, brutal et ne respecte rien. Les dieux demandent à leur père Anu et à la déesse Aruru de faire quelque chose avant que les hommes n'arrêtent de croire en eux, pensant qu'ils les abandonnent. Anu, qui aime beaucoup Gilgamesh, ne veut pas le destituer mais il va lui donner un rival pour lui montrer que ce sont les dieux qui maîtrisent son destin. Il va faire naître dans le désert un homme fort et sauvage, Enkidu - la créature d'Enki -, qui saura s'opposer à son activité néfaste. Aruru fabrique avec de l'argile un être à l'image et à l'essence d'Anu, dieu du ciel, et de Ninurta, dieu de la guerre.

Dans un premier temps Enkidu va vivre totalement à l'écart de la civilisation. Il broute l'herbe en compagnie des gazelles et partage la vie des bêtes sauvages qui sont ses seuls amis. Il détruit les pièges que posent les chasseurs qui ne manquent pas de venir se plaindre auprès du roi. Gilgamesh décide de le faire venir à sa cour en lui envoyant une femme pour le convaincre.

Au cours des six jours et sept nuits qu'il passera avec Shamhat, il va découvrir son humanité et l'amour, mais c'est au détriment de ses anciens compagnons qui s'écartent de lui au trou d'eau où ils avaient l'habitude de venir boire.

«La courtisane Shamhat enlève ses vêtements, dévoile ses seins, dévoile sa nudité et Enkidu se réjouit des charmes de son corps. Elle ne se dérobe pas, elle provoque en lui le désir. Elle enlève ses vêtements et Enkidu tombe sur elle. Elle apprend à ce sauvage en quoi réside la force de la femme. Il la possède en rut et s'attache à elle, six jours et sept nuits. Lorsqu'il est rassasié de son buisson parfumé, il revient vers ses compagnons mais en le voyant les gazelles se détournent de lui et les bêtes sauvages le fuient.»

Elle le décide d'aller à Uruk pour découvrir la ville et sa civilisation ; lors du trajet, pour la première fois, il mange et boit des aliments fabriqués par des bergers et il est obligé de combattre les bêtes sauvages qui désormais le fuient.

Enkidu, par l'intermédiaire de rêves qui vont l'informer de son destin tout au long du récit, sait que le roi lui-même, Gilgamesh, va être son rival.

Tablette 2 - Rencontre de Gilgamesh et d'Enkidu

Aussitôt entré dans la ville, il est accueilli par une foule en liesse. On lui offre à boire et à manger, on l'oint avec des huiles précieuses. Il a maintenant l'aspect d'un homme civilisé, mais l'aspect seulement. Gilgamesh refuse de le voir et demande à Shamhat de l'emmener hors de sa vue. Elle commence alors à apprendre au jeune rustre tous les raffinements de la vie civilisée et la morale humaine ; Enkidu change complètement sa façon de vivre. Au cours d'un deuxième rêve, le héros s'imagine être aux Enfers, et il en déduit que sa mort est proche. Pourtant il va s'opposer au roi que sa tyrannie révolte. Un jour, alors qu'il assiste à un mariage, il interdit l'entrée au roi venu pour exercer un droit de premier mâle. Les deux hommes vont se livrer un dur combat.

Dans la version sumérienne, Gilgamesh vainc Enkidu, qui devient son serviteur, alors que dans la version babylonienne, les deux hommes sont de même force et il devient l'ami du roi.

Les deux hommes entament alors une épopée qui va les conduire sur les chemins de la démesure et à leur perte.

Tablette 3-4-5 : Dans la forêt.

Gilgamesh brûle d'accomplir un exploit extraordinaire qui laisserait à jamais son nom dans la mémoire des hommes. La rencontre d'Enkidu lui en fournit l'occasion, et tous deux décident de réaliser ensemble prouesses sur prouesses. Gilgamesh a déjà décidé de tuer le géant Humbaba, le 'grand mal'.

Enkidu est un peu effrayé et essaie de persuader son ami de renoncer à une entreprise si hasardeuse. Les citoyens d'Uruk, à leur tour, ont peur. Tout esprit héroïque leur fait défaut. Ils essaient donc de dissuader leur roi. Mais rien n'y fait, les deux amis s'en vont.

Ils arrivent à l'entrée de la forêt des cèdres, interdite aux mortels, qui est gardée par le géant Humbaba. C'est un démon terrible, ses dents sont celles d'un dragon, sa face celle d'un lion, ses pieds sont des serres et il se défend en émettant une série de cris qui glacent d'épouvante quiconque les entend.

Enkidu est saisi de peur et les forces lui manquent pour continuer. Gilgamesh le raisonne et le soutient moralement. Ils pénètrent finalement dans la forêt où les cèdres dressent leurs troncs immenses et c'est au tour de Gilgamesh de faiblir. Mais les voilà enfin face à face avec le monstre qui se moque :

*Quel fou t'a conseillé de venir ici ?
Mais tu es accompagné d'Enkidu,
Cet enfant de poisson ?
Ce fils de tortue ?
C'est avec ce sauvageon que tu veux me défier ?*

Le combat est terrible ; heureusement que Shamash, le Dieu-Soleil, intervient et jette dans la bataille les treize grands vents : Le Vent du Nord, le Vent du Sud, le Vent d'Est, le Vent d'Ouest, le Vent-Souffleur, le Vent-Tourbillon, le Vent-Mauvais, le Vent-Poussières, le Vent-Gel, le Tourbillon, la Tempête, la Tornade et l'Ouragan, qui bloquent le géant afin qu'il ne puisse plus bouger.

C'est la fin du combat, Humbaba supplie Gilgamesh de l'épargner ; il lui offre ses meilleurs bois. Celui-ci est sur le point d'accepter, mais Enkidu l'engage à tuer l'ennemi. Les deux héros frappent violemment Humbaba qui, en mourant, prononce cette malédiction :

*Que leur amitié disparaisse...
Qu'ils n'aient pas le temps de vieillir...*

Malgré leur fatigue, nos deux héros prennent leur butin tandis que d'épaisses ténèbres s'abattent sur la Montagne des Cèdres. Ils comprennent, trop tard, que les dieux ne voulaient pas de cette exécution. Le dieu de la terre, Enlil, est très en colère, et décide de les tuer. Shamash intervient et obtient que seul Enkidu meure plus tard.

Tablette 6 - Combat contre le Taureau céleste

La déesse Ishtar est séduite par l'héroïque roi d'Uruk et essaie de lui faire du charme.

Sur la beauté de Gilgamesh, la grande déesse

Ishtar jeta les yeux.

Allons ! Gilgamesh, sois mon amant !

Que toi tu sois mon époux et moi ton épouse !

Je te ferai atteler un char de lapis-lazuli et d'or...

Entre en notre demeure, dans le parfum du cèdre.

Quand tu entreras en notre demeure,

Ceux qui siègent sur des trônes baiseront tes pieds,

Ils se prosterneront sous toi les rois, les seigneurs

et les princes

Mais le monarque repousse avec dédain les avances de la grande déesse ; il l'insulte même, en lui reprochant violemment sa vie de luxe qui, par vice, se donne aux hommes et même aux animaux.

Allons ! Je révélerai tes prostitutions.

...

Tu as aimé le lion, parfait en vigueur,

Et tu lui as creusé sept et sept fosses

Tu as aimé le cheval, fier dans le combat,

Et tu lui as destiné la courroie, l'aiguillon, le fouet.

Tu as aimé le berger, le pasteur,

Chaque jour il t'immolait des chevreaux,

Tu l'as frappé et en léopard tu l'as changé [...]

Et moi tu m'aimeras et comme ceux-là tu me métamorphoseras !

La déesse, furieuse de l'injure subie, prie le dieu Anu de venger sa honte, en créant un taureau céleste, capable de terrasser et de tuer Gilgamesh. Ishtar menace de détruire les remparts des Enfers. Anu accède au désir de la déesse et un taureau gigantesque descend sur la terre, mais Enkidu l'affronte immédiatement et le tue.

La colère d'Ishtar se déchaîne à nouveau ; elle se rend sur les murailles de la ville d'Uruk, d'où elle lance les injures les plus atroces au roi, en le maudissant. Enkidu se saisit alors du membre du taureau abattu, et le jette en signe de moquerie aux pieds de la déesse. Après quoi les deux amis regagnent Uruk parmi les acclamations du peuple. Après les fêtes célébrées en l'honneur des deux héros, Enkidu a de nouveau des rêves de mauvais augure.

Les six autres chants sont d'inspiration toute différente. Les deux héros, grisés par leurs succès, ne se sont pas aperçus qu'ils sont tombés dans la démesure et qu'ils encourent le châtement divin.

Tablette 7-8 : Lamentation, Agonie et Mort d'Enkidu.

Enkidu tombe gravement malade. Pendant douze jours il va lutter contre son mal et la mort qui le guette.

Malgré tous les soins attentionnés, à l'aube du treizième jour, Enkidu expire entre les bras de son ami. Gilgamesh, désespéré, entonne une lamentation funèbre en l'honneur de son incomparable compagnon et pleure pendant six jours et six nuits.

Il sait que, lui aussi, devra mourir et une peur panique le fait s'enfuir. Toutefois il espère mériter la vie éternelle, à l'instar des dieux et du héros du Déluge Universel, Outnapishtim. Le roi abandonne tout et décide d'aller demander à ce bienheureux personnage le secret de l'immortalité.

Tablette 9 - Gilgamesh part à la recherche de l'immortalité - Hommes-scorpions

L'Épopée évoque ici le voyage long et harassant entrepris par le Roi pour arriver à la demeure d'Outnapishtim, dans l'île des Bienheureux.

La première des épreuves qu'il rencontre consiste à se débarrasser de lions puis il arrive au mont Mashu qui se compose de deux monts jumelés sur lesquels repose la voute des cieux. C'est là que chaque soir le soleil vient traverser le tunnel qui s'enfonce sous la terre et qui le conduit vers l'Est.

La porte de la montagne est gardée par les terribles hommes-scorpions, un mâle et sa femelle, dont la tête touche à la terrasse des cieux et dont la poitrine atteint les Enfers. A leur vue, Gilgamesh sent son visage pâlir de crainte et d'effroi ; il reprend néanmoins ses esprits et s'incline devant eux.

En fait, les hommes-scorpions reconnaissent en lui "la chair des dieux" et, après lui avoir demandé les raisons de sa visite, lui ouvrent la porte.

Gilgamesh chemine dans une obscurité épaisse puis il arrive dans un jardin merveilleux qui s'étend le long de la mer et où les arbres portent, à la place de fruits, des pierres précieuses de toutes les couleurs.

Tablette 10 - Chez Siduri - Rencontre de Gilgamesh avec Siduri, Urshanabi, et Utanapishtim

Au bord de ce rivage splendide, vivait Siduri, la cabaretière des dieux. Elle prit peur en voyant arriver le héros sale et vêtu de peaux de bêtes, qu'elle prit tout d'abord pour un assassin.

Elle s'enferme à double tour dans sa taverne mais Gilgamesh menace d'enfoncer la porte et de briser le verrou si elle n'ouvre pas rapidement.

Il se fait connaître en racontant brièvement ses aventures et lui demande des informations nécessaires pour la suite de son voyage.

La déesse consent à l'écouter. Elle lui montre d'abord l'inutilité de son voyage et lui propose de rester sur la plage, avant de lui donner finalement les informations demandées.

*Pourquoi donc rôdes-tu Gilgamesh?
La vie-sans-fin que tu recherches,
Tu ne la trouveras jamais.
Quand les dieux ont créé les hommes,
Ils leur ont assigné la mort,
Se réservant l'immortalité à eux seuls,
Toi, plutôt, remplis-toi la panse ;
Demeure dans la joie jour et nuit ;
Fais quotidiennement la fête ;
Danse et amuse-toi, jour et nuit ;
Habilles-toi de vêtements bien propres ;
Lave-toi, baigne-toi,
Regarde tendrement ton enfant
Qui te tient par la main,
Et fais le bonheur de ta femme serrée contre toi,
Car telle est l'unique perspective des hommes*

Il poursuit sa quête en allant tuer les Êtres de Pierre du passeur Ur-Shanabi qui, finalement sensible aux tourments du roi, accepte de le conduire à Outnapishtim. Aidé par les vents de Shamash, il arrive sur la rive où habite Outnapishtim.

Tablette 11 - Récit du déluge

Gilgamesh demande au Héros du Déluge comment il a obtenu l'immortalité. Ce dernier commence son histoire. Il décrit comment les dieux, fatigués des hommes, décidèrent de détruire l'humanité par un Déluge universel. Enki, le dieu de l'eau douce, lui révéla le dessein des dieux, et lui conseilla de construire un bateau où il pourrait monter avec toute sa famille, les animaux et les plantes. Enlil lui-même, le « Maître des mondes », se réconcilie avec Outnapishtim, le bénit et lui concède ainsi qu'à son épouse l'immortalité.

Avant que ne tombent des pluies torrentielles, il construit un grand bateau et y fait monter des animaux. Lorsque la pluie cesse, il lâche une colombe puis une hirondelle, qui reviennent vers l'arche. Il recommence peu après avec un corbeau, qui lui ne revient pas.

Après le récit du Déluge, Outnapishtim propose une expérience à Gilgamesh : qu'il demeure six jours sans dormir, et à son tour il pourra devenir immortel. Mais cela échoue. Alors le roi d'Uruk reprend le chemin pour revenir à la ville ; en cours de route, Outnapishtim lui montre une herbe au fond de la mer, porteuse du souffle vital, appelée « Le vieillard rajeunit ». Gilgamesh plonge au fond de la mer, y trouve l'herbe magique. Mais tandis qu'il s'arrête près d'une source pour se laver, un serpent sort à l'improviste d'un trou, s'empare de l'herbe et disparaît. Le roi pleure, parce qu'avec cette herbe il a perdu la jeunesse éternelle. Il retourne finalement à Uruk.

Toujours plus inquiet sur son propre sort, il consulte l'ombre de son ami mort, Enkidu, qui, par une permission toute particulière du roi des Enfers, Nergal, revient sur la terre et répond aux questions angoissées du roi, concernant la vie dans le monde souterrain et beaucoup d'autres problèmes. L'épopée se termine ainsi.

Tablette 12 - Evocation du monde infernal

Bizarrement, la 12ème tablette reprend le fil du récit avec Enkidu et y ajoute une péripétie : pour aller y chercher "la baguette" et "le cerceau" de Gilgamesh, Enkidu fait le voyage aux Enfers, où il reste prisonnier.

Son fantôme parvient toutefois à s'en échapper brièvement et rapporte à Gilgamesh de ce qu'il y a vu : au pays des morts, celui qui dans sa vie n'a eu qu'un fils "pleure amèrement", quand celui qui en a eu sept est "assis en compagnie des dieux" et "écoute de la musique".

Les onze premières tablettes nous enseignent que l'immortalité d'un héros, c'est la survivance littéraire de ses exploits ; l'immortalité de l'homme du peuple, c'est la pérennité de sa lignée, ajoute in extremis le douzième.