

La Mésopotamie ancienne

Légende : peuple = (Amurrites)

Chapitre 1



La mythologie mésopotamienne

À la fin du IV^e millénaire avant notre ère, une civilisation naît et s'épanouit entre le Tigre et l'Euphrate (région qui correspond aujourd'hui au sud de l'Irak) : c'est la civilisation sumérienne. Ce peuple non sémite, dont l'origine fait encore l'objet de bien des suppositions, inventeur de l'écriture cunéiforme mais aussi de la roue à rayons et du calendrier, a influencé l'organisation politique, sociale et religieuse de toute la Mésopotamie jusqu'à l'hégémonie de Babylone. Vers 2300 avant notre ère, des populations sémites, les Akkadiens, qui étaient installées dans le nord de la Mésopotamie, prennent le pouvoir sur les Sumériens et créent une dynastie. Toutefois, ils s'approprient la culture sumérienne au point que l'un et l'autre peuples sont souvent confondus.

La mythologie mésopotamienne présente par conséquent un ensemble de mythes parfois juxtaposés qui appartiennent tantôt à Sumer, tantôt à Akkad ou encore à Babylone. Quant aux divinités sumériennes d'origine, leurs noms diffèrent selon leur appropriation par Akkad ou Babylone. Chaque Cité-État créée à l'époque sumérienne est regroupée autour d'une divinité tutélaire. Cette organisation explique les multiples divinités et les nombreuses rivalités entre les dieux. La transmission des mythes s'est faite jusqu'à l'époque de Babylone et l'on trouve dans la Genèse bon nombre de récits puisés à l'histoire de Sumer.

Sources

Des textes relatifs aux mythes sumériens, écrits en cunéiformes, datent de l'époque de la troisième dynastie d'Ur et proviennent de la bibliothèque de Nippur. De même, dix-huit tablettes datant du XVIII^e siècle avant notre ère ont été retrouvées près de Nippur. Elles ont permis de connaître la Liste Royale Sumérienne, c'est-à-dire l'ensemble de tous les rois de Sumer depuis l'origine supposée des temps. Elles nous livrent aussi des informations sur leurs règnes, même si légende et histoire se confondent.

Repères chronologiques

Dates (avant notre ère)	Faits
3200-2330	Période sumérienne archaïque
À partir de 2900	Édification des Cités-États à Sumer : Ur, Uruk, Lagash, Nippur, Kish. À chaque cité, son dieu Polythéisme
2325-2160	I ^{re} dynastie d'Akkad fondée en Basse-Mésopotamie par Sargon l'Ancien
Vers 2113	III ^e dynastie d'Ur
1830-1530	Empire babylonien fondé par les Amorrites. Code Hammourabi (du nom de celui qui règne à partir de 1792) et orientation vers le monothéisme : Marduk devient le dieu de Babylone
À partir de 1530	Arrivée des envahisseurs hittites et kassites
	Les Assyriens, population du nord de la Mésopotamie, conquièrent le territoire. Même panthéon que les Babyloniens. Marduk devient Ashur
625	Règne de Nabuchodonosor
539	Chute de Babylone

Les personnages en scène

■ Les divinités

Correspondances entre dieux

Sumer	Akkad	Babylone
An	Annu	Anu (ou Anou)
Ki	Ninhursag	Nintu
Enki	Ea	Ea
Nanna	Sin	Sin
Utu	Utu	Shamash
Innana	Ishtar	Ishtar
Dumuzi	Tammuz	Tammuz

Dans la mythologie mésopotamienne, il existe plus de cinq cents dieux. Dès l'époque sumérienne, chaque cité possède son dieu protecteur et les divinités règnent sur les corps célestes et les éléments de la terre : rivières, montagnes, cités, fermes, constructions, etc.

Autant les dieux sumériens sont proches des hommes par leurs défauts et leurs qualités (ils sont jaloux, lâches, avides ou passionnément amoureux, courageux, sages ou encore généreux), autant ceux de Babylone s'en éloignent pour devenir des figures sacrées, des divinités toutes-puissantes.

Dès le développement de la civilisation sumérienne autour des cités, le sommet du panthéon est gouverné par la triade An, divinité du Ciel, Ki, divinité de la Terre, et Enlil, dieu du Vent et de l'Atmosphère. Enki, le dieu des Eaux, se tient en quatrième position. Les Anunnaki constituent la garde royale céleste.

Divinités

Dieux	Symboles et représentations	Lieux de culte	Liens de parenté
An et Ki	Divinités primitives : Ciel et Terre	Uruk	Couple primordial généré par Nammu, la mer primordiale. Parents d'Enlil et d'Enki
Enlil	Dieu de l'Atmosphère et des Vents	Nippur	Frère d'Enki, père de Nanna et de Ninurta
Enki	Divinité de l'Eau (pluie, rivière, fleuve, marais, etc.). Créature mi-chèvre, mi-poisson	Eridu	Frère d'Enlil et Père de Marduk
Innana	Déesse de l'Amour et de la Fertilité, déesse de la Guerre. Représente la dualité vie/mort	Uruk	Fille ou sœur d'Enlil Épouse de Dumuzi Sœur d'Ereshkigal
Utu Babba	Dieu du Soleil puis de la Justice (à l'ère de Babylone). Symbolisé par un disque solaire décoré par une étoile à quatre branches	Larsa et Sippar	Frère d'Innana
Nanna	Dieu sumérien de la Lune. Représenté avec un corps de taureau et une barbe bleue. Nanna-Sin devient plus tard la Justice	Ur	Fils d'Enlil
Dumuzi	Dieu de la Fécondité		Époux d'Innana
Damkina	Déesse de la Terre		Mère de Marduk et épouse d'Ea (Enki)
Enkimdu	Dieu des Agriculteurs		
Ninurta	Dieu artisan, divinité des Pierres précieuses et dieu de la Guerre	Nippur	Fils d'Enlil
Ereshkigal	Déesse des Enfers		Sœur d'Innana
GeshInnana	Déesse du Vin		Sœur de Dumuzi
Marduk	La divinité de Babylone	Babylone	Fils d'Ea et de Damkina

Sept divinités suprêmes

Quatre dieux créateurs :

- **An** et **Ki**, ciel et terre ;
- **Enlil**, souffle de vie et parole créatrice mais aussi détenteur des destins ;
- **Enki**, parfois considéré comme le dieu de l’océan primordial.

■ Lion

Un lion sculpté était parfois placé à l’entrée d’un temple, tel celui qui gardait l’entrée du temple du dieu Enki dans la cité d’Eridu (Sumer).

... et trois divinités astrales :

- **Innana** est la grande déesse mésopotamienne, celle qui favorise la procréation humaine et animale et le renouvellement végétal. La légende la décrit soit comme la fille de la divinité suprême An, sœur d’Enlil et d’Enki, soit comme la fille d’Enlil. À l’époque sumérienne, chaque cité lui dédie au moins un temple ;
- **Utu Babba** : le soleil (Shamash pour les Babyloniens) est frère d’Innana. Sous la domination de Babylone, c’est la divinité de la justice, celui qui inspire les lois aux rois ;
- **Nanna** : Fils d’Enlil et de Ninlil, les Sumériens lui font de nombreuses offrandes car ils craignent particulièrement les éclipses du soleil.

■ La vache

À Sumer, la vache est associée à l’abondance et à l’astre lunaire. Les représentations picturales ou sculptées de la vache sont un croissant de lune. Les Sumériens figurent la lune avec deux cornes. On dit aussi que le reflet de la lune est le jet de lait de la vache lunaire. La pleine lune représente une vache féconde et la grande vache des Mésopotamiens était la déesse de la fécondité. Enfin, la voie lactée est comparée à un troupeau.

Les autres divinités

La période la plus archaïque de l’ère sumérienne retient comme dieux principaux Innana, Dumuzi (Dummuzi) et Enkimdu³.

³ À ne pas confondre avec Enkindu, personnage de l’épopée de Gilgamesh.

- **Enkimdu** : adversaire de Dumuzi face à Innana, il symbolise l'agriculture contre l'élevage ;
- **Dumuzi** : ce berger, époux d'Innana, est cité dans la Bible (livre d'Ezéchiel) sous l'appellation de Tammuz ;
- **Damkina (Ninhursag)** : épouse d'Enki (Ea) et mère de Marduk, c'est la déesse Terre aux noms multiples : Ninhursag, Nintur, Ninmah, Aruru, Damgalnunna. Enki, réputé pour son manque de fidélité à l'égard de Damkina, suscite ses crises de jalousie qui déclenchent de terribles sécheresses ;
- **Ninurta** : dieu héroïque, fils d'Enlil et de Mah, rendu célèbre par son combat contre Kur et son armée de pierres. Il est aussi identifié à une divinité des récoltes ;
- **Nantar (Irra)** : dieu des Fléaux et des Épidémies. Envoyé d'Enlil pour diminuer le nombre d'humains, il se laisse néanmoins amadouer par toutes les offrandes offertes par les hommes.
- **Kulla** : dieu des Briques, il a été créé par Ea à partir de l'argile. Grâce à lui, les hommes ont appris la construction ;
- **Ereshkigal** : elle règne sans partage sur le royaume des morts jusqu'à ce que Nergal devienne son maître.

Dumuzi et Innana

Le cœur de la déesse Innana balance entre deux soupirants, Enkimdu le cultivateur et Dumuzi le berger. Les deux personnages s'affrontent pour la belle. Dumuzi en sort rapidement vainqueur. Enkimdu s'incline, acceptant que Dumuzi fasse brouter son troupeau de chèvres sur ses propres terres. Le mariage d'Innana et de Dumuzi a lieu.

Un jour qu'Innana s'ennuie, elle décide de se rendre au royaume des Morts gouverné par sa sœur, la cruelle Ereshkigal. Elle s'apprête et revêt ses sept parures, symboles de ses pouvoirs. Mais pour accéder au royaume des Morts, elle doit franchir sept portes et, chaque fois, y déposer un de ses atours en paiement de son passage. Finalement, elle se présente nue devant sa sœur et s'installe sur son trône. Sur ordre d'Ereshkigal, elle est aussitôt condamnée à mort. Le cadavre d'Innana est suspendu à un clou. La servante d'Innana, sans nouvelles, va chercher du secours auprès d'Enki. Celui-ci, ne supportant pas que sa sœur soit ainsi traitée, façonne deux créatures capables d'accéder sans difficulté au royaume des Morts. Elles lui convoient le breuvage et la nourriture d'immortalité. Innana ressuscite mais doit trouver un remplaçant : telles sont les lois des Enfers. De retour chez elle, elle trouve son mari, Dumuzi, en train de se divertir.

Ne pouvant contenir sa colère, elle le fait envoyer au royaume des Morts. GeshtInnana, déesse du Vin et sœur de Dumuzi, propose de prendre sa place. C'est ainsi que Dumuzi et GeshtInnana passent, alternativement, la moitié de l'année au royaume des Morts.

Créatures mythologiques

La Mésopotamie regorge de représentations d'animaux mythiques, à l'exemple d'Anzu, le voleur de la tablette aux destins. Anzu, nommé aussi Imdougoud, est figuré comme un être moitié lion, moitié rapace, muni de grandes ailes. Maître des tempêtes, il les déclenche d'un battement d'ailes. Pour les Mésopotamiens, le dragon est synonyme de destruction. On évoque Tiamat comme un dragon femelle.

■ Le taureau

Symbole de puissance. Le dieu de la lune d'Ur est assimilé à un taureau céleste. En Assyrie, des taureaux androcéphales font office de gardiens et de protecteurs des portes des villes. Ils ont un corps de taureau, un visage humain et des ailes. Ils appartiennent à l'art assyrien du I^{er} millénaire avant notre ère.



Taureau androcéphale d'Assyrie, symbole de puissance.

Mythes d'origine

■ La création

Comme dans d'autres civilisations, le mythe des origines est bâti à partir de l'océan primordial d'où émergent les premières divinités. À l'origine est la mer cosmique ou l'océan primordial, personnifié par la déesse Nammu. Nammu donne naissance au couple primordial : An, le Ciel, et Ki, la Terre. Ce couple de dieux primitifs sorti des eaux est aussi appelé Anshar et Kishar. De leur union naissent les grands dieux Enlil et Enki à côté desquels coexistent Nanna la Lune, Utu le Soleil et Innana la Fécondité. Akkadiens et Babyloniens reprendront à leur compte la conception sumérienne de la création.

Le mythe babylonien : Marduk ordonne l'univers

Le mythe babylonien des origines évoque Apsû, l'eau douce, et Tiamat, la mer salée, qui, en s'unissant, donnent naissance au Ciel et à la Terre, eux-mêmes parents d'Anu (An ou Anshar). Anu devient père d'Ea (Enki) et de nombreux autres dieux.

L'Enuma Elis, poème babylonien de la création

Long poème en sept chants, écrit sur sept tablettes par les Babyloniens pour glorifier le dieu-roi de Babylone et pour légitimer l'identité politique de Babylone, l'*Enuma Elis* est marqué par une empreinte à la fois religieuse et mythologique. Ode à la création, il retrace la formation du monde depuis ses origines, « lorsqu'en haut le ciel n'était pas nommé, qu'en bas la terre n'avait pas de nom, que le primordial Apsû de qui naîtront les dieux et la génératrice qui les enfantera tous, Tiamat, mêlaient, en un seul tout, leurs eaux... », jusqu'à l'organisation du cosmos par Marduk. Les historiens font remonter ces écrits vers 1125 avant notre ère. L'*Enuma Elis* fixe l'opposition entre le désordre et le chaos incarnés par Tiamat, et l'ordre qui légitime le pouvoir de Marduk. Il marque le passage d'un ordre ancien à un ordre nouveau.

Marduk et ses combats

Les jeunes dieux sont bruyants, ils dérangent Apsû qui décide de les tuer. Ea, ayant appris les intentions d'Apsû, le tue pendant son sommeil. Lorsque Ea s'unit à la déesse Damkina, paraît Marduk, « le vrai soleil des dieux ». Marduk, comme nombre de personnages mésopotamiens, a une barbe rectangulaire et deux paires d'ailes.



Marduk, dieu de Babylone.

Marduk agace Tiamat en s’amusant avec les quatre vents, un « cadeau » offert par son père. À son tour, Tiamat veut se débarrasser des dieux et de Marduk. Elle fait appel à Kingu pour les tuer et lui remet la tablette des destins. Elle crée une armée de créatures monstrueuses, hommes scorpions, monstres marins, lions géants, etc. et les envoie au combat. An va quérir Anu et Ea pour combattre les créatures de Tiamat, mais aucun n’ose s’aventurer. Seul Marduk accepte de se rendre au combat, à la condition toutefois qu’on lui transfère le pouvoir de fixer les destins, et voici Marduk partant à l’assaut aidé des vents et de la tempête. Il déploie un immense filet et attrape les monstres ainsi que Tiamat. Marduk tue Kingu, lui reprend la tablette aux destins et fait souffler les vents dans la bouche de Tiamat : une fois son ventre gonflé comme une outre, il tire une flèche qui la transperce.

Marduk coupe Tiamat en deux : chacune des parties de Tiamat forme le Ciel et la Terre. Avec les organes de son corps, Marduk crée la nature, les montagnes, les rivières et les vallées. Avec ses yeux, il crée le Tigre et l'Euphrate.

Son premier travail achevé, il distribue à chacun des dieux leur rôle. Dans son organisation de l'univers, Marduk attribue leurs places au soleil, à la lune et noue la queue de Tiamat afin que l'Apsû-Océan ne déborde sur terre. Marduk est acclamé par les dieux et décrété roi de l'univers. Il annonce que sa cité sera Babylone, « le temple des grands dieux ».

■ Tiamat et Apsû

Dragon femelle, être androgyne, parfois représentée comme un serpent, Tiamat est à la fois créature, mère primitive et élément de la nature puisqu'elle représente aussi l'eau salée (la mer). Apsû est à la fois élément eau douce du sous-sol et père primitif. À partir du mélange des eaux, la fécondité peut avoir lieu. Mais pour que la création se poursuive face à l'immobilisme du couple Tiamat-Apsû, il faut une « révolution », celle qui est volontairement ou involontairement déclenchée par les jeunes dieux turbulents.

La création de l'humanité

Le mythe sumérien : les grands dieux passent leur temps à se divertir tandis que des dieux esclaves, les Igigi, travaillent pour eux avec acharnement. Les Igigi façonnent la terre, creusent les cours d'eau, assurent les récoltes et nourrissent les grands dieux. Mais un jour, ils se rebellent et cessent de travailler. Craignant que les dieux ne meurent de faim, Enki décide de les remplacer par d'autres êtres. Sept moules d'homme et sept moules de femme sont fabriqués. Pour cela, Enki utilise de l'argile trempée dans la chair et le sang d'un dieu. Neuf mois plus tard, la première génération d'humains est née. Les Sumériens sont ainsi persuadés qu'ils sont venus sur terre pour servir les dieux.

Le mythe babylonien : après avoir coupé Tiamat en deux, Marduk sacrifie Kingu, et récupère son sang. Son père, Ea, l'aide dans sa tâche. Ainsi sont créés les premiers hommes.

■ La tablette aux destins

Un mythe babylonien, adapté d'un mythe sumérien revu et corrigé par les Akkadiens, relate le vol par Anzu de la tablette aux destins. Cette tablette, détenue par Enlil, est d'une importance majeure : elle lui

permet de gouverner l'univers. Enlil rapporte le vol à Anu. Anu mande des divinités, mais celles-ci, effrayées par les pouvoirs de l'Aigle Anzu, refusent la mission. Le beau et héroïque guerrier Ninurta (Ningirsu) relève le défi : il se métamorphose en démon, se drape dans un épais brouillard et part à l'assaut d'Anzu. Il tire ses flèches, mais Anzu le fait plier comme un frêle roseau. Ninurta recule. Sur les conseils d'Enlil il repart à l'attaque et lance les sept vents mauvais. Lorsque les ailes d'Anzu retombent sous l'effet des vents, Ninurta les lui coupe et l'achève en lui tranchant la gorge. Triomphant, il rapporte les tablettes à Anu.

■ Les vents mauvais

C'est avec les vents mauvais que Marduk a pu venir à bout de Tiamat et de ses monstres ; c'est avec ces mêmes vents que Ninurta réussit à combattre Anzu. Ils sont souvent assimilés aux sept esprits mauvais et destructeurs : le vent du sud, le dragon à la bouche gigantesque, le léopard, Shibbu le terrible, le loup furieux, le fou et l'orage très puissant.

■ Le déluge

Les hommes se sont multipliés, ils sont nombreux et très bruyants, si bien que « le monde mugit comme un taureau sauvage », comme il est dit dans la légende de Gilgamesh. Les dieux se plaignent auprès d'Enlil. Enlil envoie donc trois fléaux sur les hommes : la peste, la sécheresse et la famine. Pour les achever, il fait s'abattre un immense déluge sur le monde. Mais Ea avertit un homme afin de sauver l'humanité. À Sumer, cet homme est Ziusudra ; en pays d'Akkad, il se nomme Atrahasis ; à l'époque babylonienne, il s'agit d'Uta-Napishtim (Noé dans la Bible).

Le poème d'Atrahasis relate l'épopée humaine des premiers temps, de l'apparition de l'homme, né de l'argile et façonné par les dieux, à sa multiplication qui perturbe la tranquillité des dieux jusqu'au déluge, punition divine qui rétablit l'ordre sur terre. Atrahasis en est le seul survivant.

■ Les Enfers

Les Sumériens conçoivent la terre comme un disque plat entouré d'eau, contenant en son centre les Enfers, plus précisément sous les eaux primordiales. Sept hauts murs et sept portes permettent d'y accéder. Comme il faut déposer un vêtement à chaque porte, on y arrive nu. Ereshkigal, une déesse aux appétits sexuels insatiables,

se nourrit des morts. Elle règne sans partage sur le monde des Enfers jusqu'à ce que Nergal devienne à ses côtés dieu des enfers. Namtar est son serviteur : il est chargé de répandre les maladies dans le monde.

Pour les Mésopotamiens, l'âme du mort est un esprit malfaisant qui ne disparaît qu'une fois le cadavre enterré. Bons et méchants sont enfermés définitivement au royaume des Morts.

■ Comment Nergal devient roi des Enfers

Nergal assiste au banquet des dieux lorsque l'envoyé d'Ereshkigal vient réclamer sa part. Nergal refuse. Ereshkigal exige des excuses. Nergal ne se fait pas prier et part aux Enfers, accompagné de quatorze démons. Ainsi passe-t-il les sept portes sans perdre sa dignité. Il séduit Ereshkigal et repart. Mais cette dernière, furieuse, le rappelle et le menace. Nergal retourne aux Enfers, bien décidé d'en découdre avec elle. Une lutte s'engage, il la contraint de l'épouser et règne en maître sur ce royaume.

■ Les royautés

En Mésopotamie, le roi est un personnage sacré. Il représente le dieu et est entièrement responsable du bien-être de ses concitoyens.

Etana, roi de Kish, reçoit des dieux la mission d'instaurer les royautés sur terre. Hélas, il n'a pas de fils pour lui succéder et ne peut fonder de dynastie. Aussi voyage-t-il jusqu'au ciel pour y quérir la plante de fécondité détenue par la déesse Innana. Le dieu Soleil l'aide à rejoindre l'aigle, emprisonné pour avoir mangé les petits de son ami serpent. Etana le libère et s'envole sur son dos. Un fils lui succédera.

La Genèse et la mythologie sumérienne

Les onze premiers chapitres de la Genèse s'inspirent de l'histoire et des mythes sumériens. La Genèse fait notamment référence au déluge que les Sumériens citent à de nombreuses reprises. Il aurait eu lieu aux alentours de 2600 et 2800 avant notre ère, période pendant laquelle plusieurs inondations de l'Euphrate ravagent effectivement le pays. Et si les ziggourats ont inspiré le récit de la tour de Babel, il semble probable qu'Abraham, vers 1900 avant notre ère, ait été issu de cette civilisation ou du moins ait eu des contacts avec elle.

■ Fêtes, cultes et mythologie

Pour les divinités de la cité, les fêtes sont l'occasion d'une promenade dans la ville, d'une promenade en bateau, mais aussi un grand moment culinaire. Les Mésopotamiens sont des gastronomes avertis et leurs dieux en profitent à outrance : quatre repas par jour arrosés de bière fine. Les repas ont lieu en musique, tandis qu'hymnes religieux et chants sont psalmodiés : les dieux mésopotamiens n'ont vraiment rien à envier à la cour de Louis XIV !

Au temps de Babylone, les cérémonies de destruction ou d'édification d'un temple donnent lieu à des rites particuliers : lors de la destruction du temple, la brique de fondation est retirée et déposée dans un lieu secret. Le prêtre fait une incantation à Kulla, dieu de la Construction.

La fête du Nouvel An en Mésopotamie est Akitu, la plus grande fête du printemps. À l'ère sumérienne, la statue du dieu tutélaire de la cité est sortie de son sanctuaire pour être vénérée. À Babylone, les festivités durent une dizaine de jours. Le roi, très impliqué dans le culte, s'unit avec une prêtresse symbole d'une déesse. Le mois de mars marque la célébration des noces d'Ishtar et de Dummuzi (Tammouz), renaissance de la vie sur la terre. À cette occasion est commémorée la victoire de Marduk sur Tiamat. Une lecture de l'*Enuma Elis* est faite devant la statue de Marduk.

■ Les ziggourats

À partir du troisième millénaire avant notre ère, une ziggourat, sorte de pyramide à étages, domine chaque cité. Même si les suppositions restent entières quant à leur fonction, les historiens pensent que sur la plate-forme supérieure était situé le temple, lieu de culte, tandis que les étages inférieurs étaient réservés à l'administration de la cité. Des escaliers extérieurs permettaient d'accéder aux étages. La ziggourat la plus célèbre est celle de Babylone.

Le récit : *L'épopée de Gilgamesh*

■ Le contexte

L'Épopée de Gilgamesh est l'un des plus anciens récits de l'humanité. Trois mille vers répartis en douze chapitres constituent ce récit au contenu à la fois littéraire et religieux. Il a été reconstitué d'après des

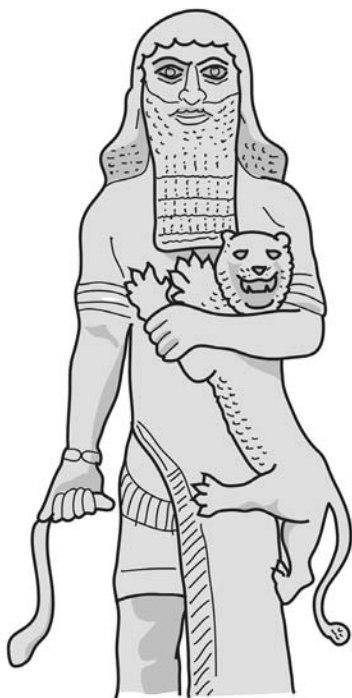
recherches effectuées à Ninive au XIX^e siècle. Les écrits les plus anciens, retrouvés sur des tablettes, datent de 2000 avant notre ère. Ce texte est influencé par la pensée mésopotamienne selon laquelle les hommes ont été créés pour servir les dieux et les honorer.

■ Le thème

À la mort de son meilleur ami, Gilgamesh part chercher l'immortalité mais échoue. Il revient au pays et écrit son récit de voyage.

■ Les personnages

Roi d'Uruk sous la première dynastie sumérienne, **Gilgamesh** est considéré comme un tyran durant son règne puis comme un demi-dieu et un grand sage après son règne. Sa mère est la déesse Ninsun, ce qui lui permet de bénéficier d'une partie de la puissance divine en dépit de sa condition de mortel.



Gilgamesh, grand sage sumérien.

Mi-homme mi-bête, le corps couvert de poils et la chevelure bouclée, **Enkidou** est une créature d'Anu destinée à affronter Gilgamesh. Il deviendra son meilleur ami.

Uta-Napishtim : il est celui qui a reçu l'immortalité, le « Noé mésopotamien ».

■ L'épopée

Les habitants d'Uruk se plaignent auprès des dieux de la tyrannie exercée par leur roi Gilgamesh. Le dieu Anu décide alors de créer un être sauvage capable de faire face à Gilgamesh : c'est Enkidou. Un chasseur vient prévenir Gilgamesh de la présence dans la steppe d'un être à la force surhumaine, qui vit et mange avec les bêtes. Gilgamesh décide d'amadouer cet être en envoyant une courtisane dont la mission est de lui « prendre son souffle » et de le ramener à la civilisation. Enkidou connaît le plaisir six jours et sept nuits. La courtisane le convainc ensuite de manger du pain et de boire de la bière, puis de se rendre à Uruk pour rencontrer Gilgamesh. Enkidou, au corps hirsute, finit par ressembler à un homme.

Il affronte Gilgamesh à la lutte mais aucun des deux ne sort vainqueur. Gilgamesh et Enkidou deviennent amis. Ensemble, ils vivent de multiples aventures. Au pays des Cèdres, ils combattent le monstre Humbaba, roi de la forêt ; le dieu du Soleil, Shamash, les assiste dans ce combat. La déesse de l'Amour, Ishtar, est séduite par Gilgamesh et tente, en vain, de gagner les faveurs du héros. Humiliée pour avoir été ainsi éconduite, elle envoie un taureau qui dévaste la ville d'Uruk, tuant nombre de ses habitants. La force de Gilgamesh associée à celle d'Enkidou a finalement raison du taureau venu du ciel. Les dieux, agacés par l'arrogance des deux personnages, interviennent alors pour faire mourir Enkidou. Celui-ci meurt bientôt de maladie, laissant son ami Gilgamesh inconsolable. Gilgamesh découvre l'angoisse de la mort et fait un funeste constat : les dieux ont créé en même temps l'humanité et la mort ; sa vie, comme celle de tout mortel, est donc entre leurs mains. Il s'en va errer dans le désert. Sur sa route, il croise la nymphe Siduri qui lui assène la vérité de sa condition.

*« Pourquoi donc rôdes-tu ainsi, 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 ⁴ ! »*

Le conseil de la nymphe est de profiter de la vie chaque jour, dans la joie et la bonne humeur. Mais Gilgamesh a appris l'existence d'un immortel répondant au nom d'Uta-Napishtim, survivant du déluge. Gilgamesh traverse les eaux de la mort et, après des mois d'errance et d'épreuves, arrive auprès de lui. Uta-Napishtim lui relate l'épisode du déluge : à Shuruppak, sur les bords de l'Euphrate, les dieux (Anu en tête) ont décidé d'exterminer tous les hommes en faisant s'abattre le déluge. Le dieu Ea a choisi de sauver un couple d'humains ; il a demandé à Uta-Napishtim de démolir sa maison, de construire un bateau recouvert d'un toit, d'abandonner ses richesses et d'embarquer à bord toutes les espèces vivantes à sa portée. Bientôt, un bateau composé de six ponts et de sept étages est édifié : c'est le déluge. Addad, dieu de l'Orage, Nergal, dieu des Enfers et Ninurta, dieu de la Violence, sont de la partie. Tempêtes et ténèbres s'abattent et dévastent la terre durant six jours et sept nuits, à tel point que même les dieux sont terrifiés.

*« C'était le silence
tous les êtres vivants
s'étaient changés en argile. »*

Au septième jour, les éléments se sont apaisés. Le bateau échoué sur le mont Nisir y resta sept jours. Après avoir envoyé plusieurs oiseaux en reconnaissance, Uta-Napishtim ne vit pas revenir son corbeau. Pour remercier les dieux, il offrit des sacrifices. Le dieu Enlil fut très en colère en constatant qu'il restait un homme et son épouse, mais il se laissa malgré tout infléchir par Ea et les bénit :

*« Auparavant, Uta-Napishtim était de
nature humaine ;
maintenant qu'Uta-Napishtim et sa femme
deviennent comme nous, les dieux,
et qu'Uta-Napishtim demeure au loin,
à l'embouchure des fleuves ! »*

⁴ Traduction de René Labat, *Les Religions du Proche-Orient asiatique*, Arthème Fayard-Denoël, 1970.

Ainsi s'explique l'immortalité d'Uta-Napishtim, une immortalité à laquelle Gilgamesh ne peut accéder. Uta-Napishtim suggère à Gilgamesh de ne pas dormir pendant sept jours et six nuits pour tenter de devenir immortel, mais Gilgamesh s'endort. Avant qu'il ne rentre chez lui, Uta-Napishtim accepte de lui expliquer comment obtenir la plante capable de lui donner la vie éternelle. Gilgamesh réussit à s'en emparer. Hélas, tandis qu'un jour il s'arrête pour se baigner, un serpent passe et emporte la plante, ne laissant à Gilgamesh que ses larmes pour pleurer. Le héros tente de se rendre au royaume des Morts. Il rencontre l'âme de son ami Enkidou qui lui confirme l'amère réalité : le corps redevient poussière.

Gilgamesh, de retour chez lui à Uruk, terminera ses jours comme un sage et sera vénéré comme tel après sa mort.