

Grâce au talent et à la ténacité de nos archéologues, la plus vieille civilisation du monde ne cesse pas de nous étonner et de nous émerveiller. Il est particulièrement troublant de constater que l'homme, pourvu de conscience, dès qu'il conçut une organisation de « Cité » a tout de suite fait preuve d'une incroyable créativité en conjuguant harmonieusement des conceptions abstraites avec des réalisations concrètes.

Nous serions tentés d'affirmer que la civilisation mésopotamienne, trop longtemps méconnue, a été le premier moule dans lequel ont pris naissance toutes les civilisations de l'humanité.

Elle fut la première, bien avant l'Égypte, à traduire en langage écrit le langage parlé et à le faire évoluer de la forme primitive pictographique vers une forme abstraite de type cunéiforme. Cette écriture, gravée sur des tablettes d'argile cuite, qui s'est bien mieux conservée que les hiéroglyphes des fragiles papyrus égyptiens, nous a livré une abondante moisson d'informations sur le mode de vie de nos lointains ancêtres. Rangées avec soin dans de véritables bibliothèques, des milliers d'entre elles attendent encore d'être décryptées par les assyriologues pour nous livrer le plus précieux des trésors : l'émergence de la toute première civilisation. Comment ne pas être émerveillé par l'expression soudaine de l'ingéniosité de l'esprit de ces hommes qui d'emblée témoignèrent d'une écriture relativement élaborée et de connaissances mathématiques sophistiquées avec l'invention de la numération, des systèmes positionnel, décimal et sexagésimal, de l'algèbre et de la géométrie.(6) Particulièrement curieux et observateurs ils eurent l'habitude de noter tout ce qu'ils voyaient créant ainsi la « science des listes », répertoire précieux de tous les objets usuels de leur vie quotidienne. C'est ainsi qu'ils nous donnent des informations sur leurs technologies comme la roue, le char et donc l'attelage, la navigation fluviale, leur science de l'irrigation, l'agriculture, l'élevage, le commerce, les échanges diplomatiques, le sceau ou le tour du potier.

Outre les sciences mathématiques, ils créèrent les premiers dictionnaires de langues afin de mieux comprendre leurs envahisseurs, les premiers manuels d'histoire et de géographie, les premiers traités de zoologie et de phytothérapie, la plus vieille mythologie et les premières sciences divinatoires ou aruspices, avec les fameux mages babyloniens. Il convient d'ajouter à cet inventaire déjà prestigieux leur prédisposition pour l'astronomie avec les premiers catalogues d'étoiles et d'éclipses, les premières mesures du temps : l'invention du gnomon, du polo, de l'armillaire et de la clepsydre ; les notions d'année, de mois, de jour et d'heure et le calendrier.

Malgré l'absence de bois et de pierres, ils furent des architectes incomparables. Babylone (2,3) était considérée comme étant la plus belle cité du monde antique avec ses puissantes murailles en briques cuites, ses bas-reliefs colorés, ses jardins suspendus, ses ziggourats et ses palais.

On est en droit de se demander ce qui a bien pu échapper à leur génie créateur car cette énumération, qui est loin d'être exhaustive, sera sûrement complétée par de surprenantes découvertes archéologiques à venir !

Mais, ces premiers « scientifiques » furent également des précurseurs en matière littéraire. L'extraordinaire « Épopée de Gilgamesh » dont la dernière traduction, proposée par l'assyriologue Jean Bottéro (1), a été mise à la disposition du

grand public en 1992, présente les qualités littéraires essentielles d'un roman épique où tous les ingrédients se trouvent déjà rassemblés. Elle fut, à son époque, un véritable best-seller puisqu'on en a retrouvé des exemplaires dans toute la Mésopotamie, en Anatolie et en Egypte. Elle nous livre également une foule de renseignements sur la mythologie, les traditions, et même la technologie des sumériens.

Ce récit, vieux de trente cinq siècles, relate les aventures d'un roi de la ville d'Uruk, Gilgamesh, puissant, riche, beau, fort et invincible, qui découvre l'amitié d'un sauvage de la savane, Enkidu, aussi beau, fort et invincible que lui. Ils forment alors un grand projet : celui d'aller jusqu'au Liban trouver, choisir et ramener du bois de cèdre. En effet, leur pays, formé de sables et de marais, était dépourvu d'arbres susceptibles de fournir du bois de construction pour leurs temples et leurs palais. Cette expédition était également de nature guerrière, probablement destinée à étendre l'hégémonie de la cité et d'y ramener de précieuses richesses. Tout dans le récit est volontairement démesuré pour rehausser le caractère héroïque de l'épopée par des actes surhumains mais toujours, cependant, relativisés par des comportements ou des sentiments très humains de peur, de courage et de passion : les héros ne sont que des hommes et non des Dieux !

Le roi s'ennuie et, malgré ses grandes qualités humaines, persécute son peuple qui implore les Dieux de fournir à son souverain une occasion de dépenser son trop-plein d'énergie. Le souhait est exaucé puisqu'un homme aussi beau et aussi fort que lui, Enkidu, hante la savane et ignore tout de la civilisation de Cité. Informé par un chasseur, le roi ordonne alors de le piéger en utilisant les charmes d'une prostituée. Le stratagème réussit à merveille car la courtisane parvient à le convaincre de rencontrer le roi d'Uruk à l'intérieur de la ville entourée de remparts (Uruk-les-Clos) La confrontation est inévitable car Gilgamesh souhaite prouver qu'il est bien le plus fort des hommes et l'homme sauvage, lui, est irrité par une coutume « voulue par les Dieux » : le droit de cuissage ! Le combat est acharné mais il n'y a pas de vainqueur, Gilgamesh a trouvé son *alter ego*. Avec la découverte de l'amitié, il peut enfin entreprendre une expédition surhumaine de laquelle ils reviendront vainqueurs et couverts de gloire. Mais l'arrogance et l'athéisme d'Enkidu irritent les Dieux qui le condamnent à mort. Gilgamesh, qui assiste impuissant à la déchéance physique puis à l'agonie de son ami, prend conscience qu'il subira inéluctablement le même destin auquel il veut à tout prix échappé. Il entreprend alors un périlleux voyage au-delà du monde connu pour rencontrer Uta-Napistu, le seul homme qui, grâce aux Dieux, a résisté au Déluge et auquel ils ont conféré l'immortalité. Après une expédition semée d'embûches plus dangereuses les une que les autres, épuisé et affaibli, il parvient à rencontrer Uta-Napistu qui lui raconte l'action déterminante qui lui valut la récompense suprême. Il tente de convaincre le roi d'abandonner son rêve impossible. Mais Gilgamesh s'entête. Alors, sur les conseils du vénérable immortel, il réussit son dernier exploit : pêcher dans des eaux très profondes une plante épineuse qui donne l'immortalité. Malheureusement, sur le chemin du retour, il s'endort auprès d'un point d'eau, un serpent surgit et dérobe la plante. Découragé et désespéré, il retourne à Uruk où, conformément à la destinée de tout homme, il meurt !

Cette épopée qui, dans sa totalité, devait approcher les trois mille vers, est antérieure d'environ cinq siècles au Mahâbhârata indien et de six siècles à l'Iliade d'Homère. Egalemeant antérieure à la Bible, on constate que le récit du Déluge (7) a été presque intégralement copié sur l'épopée de Gilgamesh.

Le Panthéon sumérien (11) peut être schématiquement représenté sous la forme d'une hiérarchie de divinités stratifiée et pyramidale. En bas de la pyramide les bons et les mauvais génies ainsi que les anges-gardiens chargés de veiller sur chaque individu. Au-dessus, les Dieux des artisans et des maçons, puis les Dieux de la Nature, les Dieux des enfers, les Dieux des astres et, au sommet de la pyramide la triade avec An (Anu) le souverain des Dieux assisté d'Enlil le créateur du monde et d'Enkil (Ea) le maître des eaux et l'inventeur des sciences. C'est ce dernier qui est le plus proche de l'homme qu'il sauvera du Déluge. Le récit de Gilgamesh mentionne An, Enlil et Ea ; Aruru, la déesse-mère ; Ishtar, la déesse de l'Amour et de la guerre, jeune, belle, coléreuse et capricieuse ; Samas, le Dieu du Soleil, protecteur de Gilgamesh et de sa dynastie ; Aya, la jeune épouse de Samas ; Ereskigal, la reine de l'enfer ; Tamuz, l'infortuné amant d'Ishtar qu'elle expédia en enfer à sa place... Les Dieux sont la copie conforme des hommes, avec leurs qualités et leurs défauts, mais ils possèdent des pouvoirs magiques surnaturels.

Le récit renferme une impressionnante énumération des animaux que les sumériens devaient rencontrer fréquemment : le pigeon, la chouette, le serpenteaire, l'aigle, le vautour, le perroquet, le rolrier polychrome, la colombe, l'hirondelle, le corbeau, l'onagre, la chèvre, la brebis, l'ânon, le mulet, le cheval, le cerf, le buffle, le daim, le bouquetin, la gazelle, le bœuf, le taureau, l'aurochs, l'éléphant, le lion, le guépard, l'ours, la hyène, la panthère, le tigre, le serpent, le crapaud. On trouve également un animal mythique : l'Anzû, rapace géant « aux mains en pattes de lion, aux ongles en serres d'aigle. Il est intéressant de noter que le Tigre et le lion se trouvaient sur le même territoire. A l'époque d'Alexandre le Grand on chassait encore le lion en Macédoine. Les aires occupées par ces deux grands félins devaient probablement se recouvrir dans des temps plus reculés. La présence de l'éléphant paraît plus surprenante, d'autant qu'il s'agit d'éléphant harnaché. Il semble que les Sumériens aient eu connaissance de ce pachyderme domestiqué par des récits de voyageurs, car ils devaient entretenir des relations, sous la forme d'échanges maritimes, avec la civilisation harappéenne de l'Indus (8).

Les archéologues français ont d'ailleurs découvert à Moenjo-djaro (8), des statuettes de rois-prêtres qui ressemblent étonnamment à ceux des sumériens, avec leurs vêtements faits d'assemblages de petites peaux pointues, l'épaule dénudée ; la présence du sceau-cachet, une bonne connaissance en hydrologie, l'utilisation de la brique... Il est intéressant de constater que des objets trouvés en Mésopotamie ont pour origine l'Indus : les sceaux-cachets, les perles en cornaline ornées de motifs blancs incrustés, le cuivre, l'ivoire... témoignent d'un commerce certain, probablement maritime, entre les deux civilisations.

La Botanique est moins bien représentée on retrouve cependant : le cèdre, le myrte, le cymbopogon (plante non identifiée), le cyprès, les dattes, la prairie, les ronces et le faux-jasmin.(1).

La nourriture et ses ustensiles : avec le fourneau, l'outre, la jatte, les tréteaux à jarre, les cuves à bière, les galettes cuites sous la cendre, la cervoise, le vin, la bière, le lait d'onagre, le beurre, le miel, le froment, l'huile, le pain, la tavernière et son comptoir.

Les vêtements : le bandeau dans les cheveux, la tunique, l'écharpe, la ceinture, la voile, la cape, l'habit d'apparat, la dépouille de lion, les sept manteaux enchantés d'Humbaba lui conférant une invincibilité surnaturelle.

Les bijoux : le collier en lazulite, l'or, l'ambre, argent, l'obsidienne, la cornaline, la turquoise, l'agate, les boucles d'oreille, la pierre blanche marbrée de noir, la couronne royale et des pierres précieuses inconnues comme la pierre sasû, la pierre anzagulme, l'anneau au doigt (précurseur de notre alliance).

Les armes : la hache, la hachette, l'épée, le fourreau, le baudrier, le bouclier, la pique, le coutelas, la cognée, la flèche.

Les techniques de chasse : les filets, les chasse-trapes, les lacets, l'odeur humaine fait fuir les animaux.

La métallurgie, l'artisanat, la technologie : le cuivre en fusion, chauffé puis refroidi (coulage dans un moule), l'utilisation du bitume (pour enduire la coque des bateaux ou pour assembler des briques) et de la pierre à chaux ; les briques cuites (en absence de roches les mésopotamiens privilégiaient la brique cuite qui permettait la réalisation d'œuvres architecturales aux formes variées), le bois de construction (qui provenait probablement du Liban et faisait l'objet d'expéditions lointaines et dangereuses comme celle de Gilgamesh) ; la cordelette à trois torons ; les potiers (usage du tour), l'humus et l'argile ; les fondeurs de métaux ; les lapidaires ; les orfèvres et joailliers ; les marques faites sur l'écorce des cèdres choisis pour être abattus (la même technique est de nos jours utilisée par nos forestiers) ; le vantail des portes en bois de cèdre avec trois gonds (technique toujours utilisée), en haut au milieu et en bas ; le bélier de siège utilisé pour défoncer les portes des remparts ; les fossés de protection (ouvrage de circonvallation) ; le stockage du grain (probablement dans des silos de terre cuite où dans des silos creusés dans le sol) ; le forage de puits pour trouver de l'eau non polluée (les cours d'eau devaient être pollués par les déjections des bêtes sauvages) ; le bateau, la barque, l'écoutille, les étais, les vannes ; les torches ; la technique du plongeur lesté de pierres (technique de plongée toujours utilisée par certains plongeurs d'Afrique et d'Asie) ; l'embarcadère, les perches servant à propulser la barque mais aussi à mesurer la distance parcourue ; les distances évaluées en temps (pratique courante tant que l'homme a utilisé la marche à pied ou le cheval ; lors de la révolution française, la dimension des districts avait été calculée pour que l'on puisse les franchir en une seule journée de cheval); le nocher ; le trône...

La liturgie et rituels : le corps frotté de plantes magiques, les tambours, les *ex-voto*, la fiole à parfum, les 7 vases rituels à boire, l'encensoir, la farine à brûler, le cercle-enchanté (le Christ aussi s'était placé dans un cercle pour méditer), le rituel des offrandes faites à la cime d'une montagne (pour être plus proche des Dieux), la fête liturgique de l'Akitû : procession qui se dirigeait vers un temple situé en dehors des remparts de la ville), le rituel du sacrifice du taureau

Les événements remarquables : Les blocs venus du ciel (ou météorites), le Déluge (7), la tempête, les 13 vents, la crue du fleuve, la plaine liquide qui ressemblait à un toit-terrasse (le limon déposé par les flots lisse les surfaces ; les toits étaient plats).

Le surnaturel : Humbaba le gardien de la forêt des cèdres et ses 7 manteaux enchantés qui le protègent, les hommes scorpions qui défendent l'entrée des monts Jumeaux, les hommes pierre immunisés contre les eaux mortelles, l'Anzû, rapace géant mythique qui emporte sa proie humaine vers l'enfer.

Des faits notables : L'homme qui redevient argile (tu es poussière et tu redeviendras poussière), le tribut dû par les vassaux au roi, les prostituées qui travaillent le long des remparts, l'Apsû, nappe d'eau douce entourée d'eau salée.

La richesse incroyable de tous ces témoignages contenus dans le récit de l'épopée de Gilgamesh en font sans conteste **le Grand Livre** de la première vraie Civilisation qui nous révèle une évolution déjà très accomplie dans tous les domaines qui touchent les activités de l'homme. La lecture de la traduction littérale est rendue parfois ingrate par les nombreuses lacunes résultant de la détérioration des vieilles tablettes en argile cuite devenues, avec le temps, particulièrement fragiles. La fin de l'épopée ne nous est pas parvenue si ce n'est quelques bribes qui nous permettent d'envisager la mort du roi et ses funérailles.

Après avoir lu et relu, pendant près de dix ans, la traduction de Jean Bottéro, pris par la passion, j'ai entrepris de versifier cette œuvre monumentale en me tenant le plus près possible de sa traduction littérale et de ses commentaires de spécialiste. L'inspiration m'a cependant conduit à certaines interprétations qui me sont personnelles (le lecteur ne retrouvera pas la liste exhaustive de tout l'inventaire cité plus haut) et l'exaltation m'a entraîné à décrire les funérailles du roi en tenant compte de la découverte archéologique exceptionnelle de la tombe royale de la ville d'Ur. Les fouilles ont en effet mis à jour des ossements de dignitaires, de soldats, de pleureuses et de bœufs attelés à des chars qui ont été retrouvés, à côté de la tombe royale et de la salle des offrandes, disposés dans un ordre cérémonial parfait. Il s'agit sans doute d'un suicide collectif ou d'un sacrifice de l'entourage du roi qui l'accompagne dans son voyage ultime vers l'au-delà.

Remarque :

1 bérû=10Km, 1 coudée=50cm

Le « u » se prononce « ou »