

Le récit de Gilgamesh

Adapté par Jacques Cassabois

COMPLÉMENTS PÉDAGOGIQUES

Marie-Hélène Philippe,
agrégée de lettres classiques

Extrait 1 (p. 8)

Repérer et analyser

- 1. a.** La ville d'Ourouk se trouve en Mésopotamie, une région qui correspond à peu près aux frontières de l'Irak actuel.

b. La ville d'Ourouk est arrosée par l'Euphrate (l. 11-12).

c. C'est Gilgamesh qui en est le roi (l. 1). Gilgamesh a probablement réellement existé (il aurait régné vers 2650 av. J.-C.), avant de devenir un personnage de légende.
- 2. a.** La ville d'Ourouk est qualifiée de « puissante » (l. 2), « fertile » (l. 4), « bruissante » (l. 11).

b. La ville d'Ourouk est protégée par un rempart.

c. Il s'agit d'un « rempart de briques hérissé de neuf cents tours » (l. 3). Il n'y a ni pierre ni minerai en Mésopotamie, mais de l'argile provenant des alluvions fluviales et dont on faisait des briques. La brique est donc le principal matériau de construction (voir aussi l. 57, l'allusion au « moule à briques »).
- 3.** L'énumération associée à la marque du pluriel (l. 4 à 7) contribue à mettre en valeur la richesse et la vie fourmillante de la cité. Le narrateur note la variété de la végétation et des paysages (mille hectares de jardins, vergers, étangs), l'abondance de la faune (petit et gros bétail, poissons), les constructions et la configuration de la cité (temples, palais, quartiers résidentiels, quartiers populeux), les principaux métiers qui y sont exercés (potier, vannier, forgeron).
- 4.** La ville d'Ourouk apparaît donc comme une puissante cité-État.
- 5.** Gilgamesh est qualifié de « brutal, autoritaire, violent » (l. 24-25).
- 6. a.** Gilgamesh se comporte en tyran avec son peuple (« Le pays est à lui, avec tout ce qu'il contient », l. 25), il abuse de sa force et de son pouvoir, ne respectant aucune valeur. Le

champ lexical de la destruction, présent dans le passage (« casser », l. 35, « sens dessus dessous », l. 36, « éventrées », l. 36, « écroulées », l. 37), témoigne de sa violence.

b. Gilgamesh ne craint aucunement les dieux car il pense qu'ils sont de son côté (« Les dieux ne vous écouteront pas, ils sont de mon côté », l. 70-71) : il est lui-même un « demi-dieu » (l. 82).

c. Gilgamesh se vante d'être « le Buffle d'Ourouk » (l. 74). Le buffle est symbole de force, de violence.

7. a. Les habitants sont en colère (« les pères ruminent leur colère », l. 49), car Gilgamesh abuse des jeunes filles « pour son plaisir » (l. 46) ; « les mères ravalent leur chagrin » (l. 49).

b. Tous les habitants font des prières et des offrandes aux dieux pour qu'ils les débarrassent de Gilgamesh (« Pauvres de nous ! Qui nous débarrassera de lui ? », l. 38, « Leurs plaintes s'élèvent comme une nuée, noire de poix », l. 96-97).

8. Gilgamesh est le fils de Ninsouna, déesse du gros bétail (l. 73).

Les dieux sont embarrassés par le comportement de Gilgamesh : celui-ci est en effet « leur favori » parce qu'il est un demi-dieu (l. 82). En même temps, les dieux ne peuvent prendre le risque de mécontenter toute la population qui travaille pour eux : ce sont les hommes qui entretiennent tout le pays et si jamais ils mettaient fin à leurs activités, tout le pays tomberait en ruine... (« Qu'ils viennent à se mettre en grève [...] Qui entretiendrait le domaine ? [...] le pays tout entier serait grillé par le vent. », l. 84-90).

9. De nombreux dieux sont présents lors de l'assemblée : Anou, « leur père à tous » (l. 92), « écoute ses collègues argumenter » (l. 107) ; Éa, « l'ingénieur des dieux » (l. 110) ; Arourou, « la Grande Mère » (l. 99, 114).

Les dieux ne veulent pas « endommager » Gilgamesh car il est « le mieux pétri » (l. 99-100). Ils prennent donc la décision de créer un rival de Gilgamesh (« Rival ! », l. 112).

10. Selon la mythologie mésopotamienne, les hommes sont créés par la déesse Arourou, aidée du dieu Éa : ils sont pétris dans de l'argile puis moulés, avant de passer à la cuisson.

Étudier le vocabulaire

11. Le potier fabrique des objets en terre cuite, le vannier fabrique des objets en osier, le forgeron travaille le fer.

12. a. Noms de métiers comportant le suffixe -ier : charcutier, épicier, pompier, cuisinier, serrurier, hôtelier, banquier...

b. -eur : ingénieur, professeur, coiffeur, restaurateur, dessinateur, acteur...

-iste : dentiste, chimiste, fleuriste, garagiste, réceptionniste, journaliste, pianiste...

-ien : chirurgien, électricien, pharmacien, informaticien...

-er : boulanger, maraîcher, boucher, cocher, berger, écuyer...

Extrait 2 (p. 16)

Repérer et analyser

- 1. a.** La steppe est un paysage composé de « pâturages pelés », de « buissons », et de « quelques arbres ». Elle est peuplée de lions et de gazelles. On y trouve quelques hommes, des bergers qui élèvent des troupeaux de moutons.

b. Il suffit de quelques notations pour dépeindre la beauté sauvage de la steppe :
- notation auditive : « le rugissement d'un lion » ;
- notations visuelles : un nuage de « poussière » provoqué par le passage d'un troupeau ; le spectacle offert par la « fuite des gazelles » ; la « lumière dorée » qui baigne le paysage et « danse sur le fleuve » ; « la fumée des feux de bergers ».

c. Le fleuve dont il est question est l'Euphrate (voir extrait 1, l. 12).
- 2.** Enkidou est créé par la déesse Arourou et Éa. Éa creuse dans le sol, crache sur la terre et la pétrit. Puis Arourou « modèle la créature et lui donne sa forme » (l. 22). Pour donner la vie, elle fouette le morceau de pâte avec un « rameau de tamaris » (l. 23).
- 3. a.** Les verbes qui montrent que la vie est en train de naître sont « commence à chauffer », « apparaît », « frémit », « circule ».

b. Sur le corps d'Enkidou apparaît « une peau grenue » tandis que disparaissent « des écailles sèches ».
- 4.** Le nouvel être « s'accroupit en grognant. Il hume le vent, se dresse sur ses jambes, fait claquer ses mâchoires » (l. 41-42). Cet être est proche de l'animalité, comme en témoignent les termes « grogner », « humer », « faire claquer ses mâchoires ».
- 5.** Il éprouve sa première émotion lorsqu'il réussit à émettre un son, puis il commence à marcher, à sentir le sol sous ses pieds : c'est sa première joie.
- 6.** Enkidou a été créé pour « servir de rival à Gilgamesh » (l. 27-28). Ce destin est inscrit sur sa « tablette » de vie, allusion à la tablette d'argile où serait inscrit le destin de chaque homme.
- 7.** La mère de Gilgamesh est la déesse Ninsouna, reine du gros bétail (l. 70). Elle est un personnage merveilleux car elle intervient auprès de son fils « invisible à la tête de son lit » (l. 68).
- 8.** Les Mésopotamiens évoquaient le jour et la nuit à l'aide d'expressions imagées telles que « le jour, tiré par le char du soleil, Shamash » et « une nouvelle nuit que traverse la barque d'argent de Sîn, la lune » (l. 85-87).
- 9.** Gilgamesh a rêvé qu'il était entouré d'étoiles et qu'une pierre tombait du ciel pour s'écraser à ses pieds. Il n'a pas réussi à la soulever, malgré sa force. Ce qui était surprenant, c'est que toute la population était là pour fêter l'arrivée de ce bloc. Sa mère interprète ce rêve favorablement : les étoiles, ce sont les dieux ; le bloc de pierre, c'est un ami fort et puissant que les dieux lui envoient. Eux deux formeront un « attelage irrésistible » (l. 84).
Le second rêve est le suivant : alors que Gilgamesh se promène dans la ville, il aperçoit une hache debout sur la place. Toute la population l'admire. Gilgamesh l'embrasse et la suspend à sa ceinture. Puis sa mère apparaît et les appelle ses fils, la hache et lui. Là encore, l'interprétation de la mère de Gilgamesh est favorable : cette lame va entailler son cœur et, à la manière d'une greffe, préparer une « amitié robuste » (l. 99).
Ces deux rêves annoncent donc l'arrivée d'un homme de grande force, que Gilgamesh apprendra à aimer.

10. a. Le chasseur décrit Enkidou comme un être à la « peau épaisse » et « couverte de poils » (l. 130-131), qui brise tous les pièges des chasseurs. Ses cheveux, « emmêlés », lui pendent dans le dos « en nattes grossières » (l. 131-133) ; c'est un être « hirsute, puant » mais aux yeux « semblables à deux étoiles fraîches dans une face de nuit » (l. 136-140).

Cet être est proche de la nature et des animaux : il vit parmi les bêtes, ne quitte jamais ses gazelles, tète le lait à leurs mamelles, chasse les lions à mains nues ; ses cheveux « emmêlés, souillés de terre et de brindilles », portent les traces de la nature qui est son domaine.

b. Le chasseur désigne les yeux d'Enkidou par la métaphore des « étoiles », des étoiles qualifiées de « fraîches », ce qui connote la pureté et laisse entendre qu'Enkidou est un être sans malice.

11. Enkidou est porté par la foule qui voit en lui un sauveur capable d'affronter leur roi. Il se laisse alors « imprégner par la fièvre de la foule » (l. 174) et partage sa rage (« ivre de leurs cris, de leur excitation », l. 169). Tel est son état d'esprit au moment où il rencontre Gilgamesh.

12. Au moment où Enkidou rencontre Gilgamesh, celui-ci commet un acte de violence : il s'apprête à enlever une future jeune mariée pour « donner son avis sur ses qualités d'épouse » (l. 150) : il a déjà rompu la clôture qui entoure la maison de noces. Enkidou intervient alors pour l'en empêcher, Gilgamesh le provoque, le combat commence.

13. a.

	Points forts	Points faibles
Gilgamesh	« maîtrise l'art du pugilat. Il en possède toutes les astuces. » (l. 227-228) ; « il esquive » (l. 228) ; « économise sa force » (l. 228-229) ; « frappe à bon escient » (l. 229).	« s'irrite » (l. 234) ; « s'emporte » (l. 237).
Enkidou	« Il encaisse et cogne » (l. 231) ; il est « obstiné » (l. 231) et a de l'endurance (l. 234).	« ne connaît pas la ruse », « ne feint pas, ne recule pas, ne se protège pas » (l. 229-230).

b. Le champ lexical du combat est important dans le passage : « pugilat » (l. 227) ; « adversaire », « esquive » (l. 228) ; « frappe » (l. 229) ; « protège » (l. 230) ; « encaisse et cogne » (l. 231) ; « abattre » (l. 232) ; « pris l'avantage » (l. 233) ; « tenu tête » (l. 235), « résistance » (l. 236) ; corps à corps (l. 239) ; entravé (l. 243) ; victoire (l. 267) ; « vainqueur » (l. 272).

c. La violence du combat est rendue par la comparaison animale : « comme deux taureaux qui ont enchevêtré leurs cornes » (l. 239-240). Dans la mythologie mésopotamienne, le taureau, au corps musclé, symbolise la force et la fertilité.

14. a. Alors qu'Enkidou est sur le point de gagner, il est pris d'un doute : lui, l'homme sauvage, l'homme de la steppe, amoureux du vent, des sources, des animaux, est-il fait pour régner sur une ville ?

b. Le combat se termine par une double victoire : d'abord terrassé par Enkidou, Gilgamesh a profité de ce que son vainqueur a renoncé à sa victoire pour se déclarer vainqueur avec lui en proclamant son adversaire son égal.

15. a. L'amitié naît au moment du corps à corps. Gilgamesh est emprisonné dans les bras d'Enkidou : un cœur qui bat (« Il sent la vie dans sa poitrine », l. 255), un regard (« Deux étoiles fraîches dans une face de nuit » (l. 265-266) et le miracle a lieu. L'amitié peut naître au cours d'un combat quand chacun des adversaires reconnaît la force et les qualités de l'autre. Le rapprochement des corps, des cœurs et des regards peut favoriser en outre l'éclosion des sentiments.

b. Les deux hommes sont à l'opposé l'un de l'autre mais au cours du combat, chacun a reconnu en l'autre son égal et de là naît une amitié qui durera toute leur vie.

16. La foule est furieuse, déçue ; des cris s'élèvent contre Enkidou. Elle craint désormais le pire en voyant que la force de Gilgamesh (le Buffle), s'est alliée à celle d'Enkidou (le Lion de la steppe).

Écrire

17. Le doute, peu à peu, desserre l'étreinte d'Enkidou. Je sens que je renonce. Je le regarde moi aussi, vois ses yeux, et les mots du chasseur me reviennent à l'esprit.

Extrait 3 (p. 29)

Repérer et analyser

1. La forêt est personnifiée : la montagne la porte « sur son dos » (l. 2). Elle exhale un « souffle » (l. 15). Elle « sent » l'arrivée de Gilgamesh et d'Enkidou et « donne l'alerte » (l. 21).

2. a. « C'est un pelage épais comme une cuirasse » : la métaphore du pelage désigne la forêt qui recouvre la montagne ; cette métaphore est suivie d'une comparaison introduite par « comme ». Le comparant, la cuirasse, connote la dureté et renvoie à une position défensive : cette forêt qui recouvre la montagne n'est guère hospitalière, fermée à toute intrusion d'éléments étrangers.

b. Les arbres sont comparés à des « bêtes mouillées » qui « s'ébrouent ».

c. La forêt donne l'alerte : l'air se réchauffe, des étincelles jaillissent, les arbres se mettent en mouvement, des voix graves se font entendre.

3. a. Enkidou tente de faire comprendre à Gilgamesh qu'Houmbaba est un monstre redoutable : il compare la peau du monstre à la terre dure du sol ; il montre un tronc d'arbre figurant un poil du géant, il contrefait son souffle de hyène ; il tente enfin de lui faire comprendre qu'eux deux pourraient tenir dans la ma d'Houmbaba.

b. Houmbaba annonce son arrivée en provoquant des explosions de terre et de roches, en faisant jaillir des ronces du sol, en lançant des cris inquiétants, en fracassant les arbres. Le vocabulaire appartient au champ lexical du bruit (« explosions », « sifflant », « plaintes », « rires », « cris ») et de la destruction (« ébranlent », « se fend », « crevasses », « se fracassent »).

4. a. Houmbaba est défini par le vocabulaire du feu : « sept roues de feu » (l. 78), « mélangeant leurs flammes » (l. 79-80), « qui semble flamber » (l. 84), « Le feu pénètre » (l. 84). Il revêt sa véritable silhouette après une série de transformations : une silhouette de feu apparaît, le feu est absorbé à l'intérieur du corps, un corps se révèle enfin, après s'être refroidi en surface.

b. Houmbaba est désigné par le terme de « géant » (l. 125) qui souligne sa taille monumentale.

5. a. Houmbaba présente des caractéristiques animales comme en témoignent les termes « pattes de taureau » (l. 88), « gueule de lion » (l. 88).

b. Houmbaba est rattaché au monde végétal : il est comparé aux Cèdres de sa Forêt par la façon qu'il a de rester enraciné dans le sol (l. 121). Il est assimilé à un minéral par la comparaison : « ses muscles, plus durs que l'obsidienne » (l. 126).

6. a. Les étapes du combat :

- Houmbaba provoque Enkidou ;
- Enkidou se lance sur Houmbaba ;
- Houmbaba l'envoie rouler « cent pas en arrière » (l. 96-97) ;
- Gilgamesh empoigne Houmbaba, mais il n'a pas de prise sur lui (l. 115-122) ;
- les Vents viennent prêter main forte à Gilgamesh ;
- Houmbaba vacille, il cherche la gorge de Gilgamesh ;
- Enkidou cherche à intervenir ;
- Bourrasque, Cyclone, Typhon neutralisent Houmbaba qui perd l'équilibre ;
- Gilgamesh et Enkidou maintiennent Houmbaba à terre ;
- Houmbaba cherche à négocier avec Gilgamesh en lui proposant son amitié ;
- Gilgamesh refuse, Houmbaba « pousse un dernier cri » (l. 186-187).

b. La violence du combat est rendue par les verbes d'action, appliqués à chacun des acteurs du combat :

Gilgamesh	s'élance (l. 115), l'empoigne (l. 117), assurer ses prises (l. 119-120), enserre la taille (l. 120), plier (l. 120), résiste (l. 134), pèse de tout son poids (l. 144), frappe (l. 144), abat (l. 145), maintient la gueule du monstre sous son talon (l. 150).
Enkidou	s'est jeté en travers de la poitrine (l. 151), cloue au sol (l. 152).
Houmbaba	parer l'attaque (l. 116), se dérobe (l. 119), vacille (l. 128), rugit (l. 131), jette des coups de crocs (l. 131-132), déchirer (l. 132), claque des sabots (l. 132), cherche la gorge (l. 133), s'écroulant (l. 146).
La troupe des Vents : Ouragan, Tornade, Tempête, Blizzard, Rafale, Tourbillon Bourrasque, Cyclone, Typhon	se déchaîne (l. 124), attaque (l. 124), ébranlent (l. 125), travaille ses muscles, (l. 126), harcèle (l. 127), étourdit (l. 127), s'engouffre (l. 139), gonfle (l. 139), aveugle (l. 141), s'enroule en puissance autour de ses cuisses (l. 141-142).

7. a. Shamash, dieu du Soleil, intervient en faveur de Gilgamesh et Enkidou (l. 123). Il attaque Houmbaba en lui opposant des vents extrêmement violents : Ouragan, Tornade et Tempête, Blizzard, Rafale et Tourbillon sont les premiers à ébranler le géant (l. 124-127) ; trois autres vents interviennent par la suite, Bourrasque, Cyclone et Typhon, qui vont avoir raison d'Houmbaba en l'aveuglant et en s'enroulant autour de ses cuisses (l. 138-142).

b. Les éléments naturels personnifiés sont d'une part les Vents (voir tableau ci-dessus), troupe au service de Shamash, dieu du Soleil, venus en renfort pour permettre la victoire de Gilgamesh et Enkidou, et d'autre part la Forêt des Cèdres dont Houmbaba est le maître. Les Vents (l. 113) sont tous écrits avec une majuscule et ils se comportent en vrais combattants, comme le montrent les verbes d'action relevés dans le tableau ci-dessus : ils agissent avec leurs propres armes, mais participent au combat comme une troupe (l. 123) de soldats. La Forêt porte également une majuscule (l. 2) ; elle est personnifiée : elle « prend peur » (l. 128), « Elle hurle et pleure, en se tordant les bras » (l. 129-130).

8. a. Gilgamesh et Enkidou s'apportent une aide mutuelle. Enkidou a aidé Gilgamesh à se déplacer dans la steppe et à déchiffrer ses rêves, et maintenant c'est Gilgamesh qui le rassure et l'encourage à aller combattre Houmbaba.

b. Les pronoms utilisés sont essentiellement ceux de la première et de la deuxième personne (« Et qui m'a redonné confiance ? Toi, mon ami. Tu m'as guidé [...] ») qui se fondent en un nous (« Toi et moi, nous sommes deux torrents furieux », l. 61)

9. Gilgamesh donne cette définition de l'amitié : « L'amitié ne se décide pas », « Elle s'installe d'elle-même dans les cœurs ». L'amitié naît de façon spontanée ; elle se cultive « chaque jour par des attentions nouvelles ». Elle procure un sentiment de joie immense (« Et quand on la découvre, on se réjouit »).

10. L'enjeu du combat est la mainmise sur la Forêt des Cèdres.

11. a. Après le combat, Gilgamesh et Enkidou rentrent à Ourouk.

b. On peut s'attendre à une terrible vengeance, annoncée par Houmbaba : « Tu ne vieilliras pas, Enkidou. Tu me rejoindras bientôt dans le Pays-des-Ombres. Quant à toi, Gilgamesh, n'attends plus. Allez ! Prends ma vie et attire le malheur sur la tienne. » (l. 188-190).

Extrait 4 (p. 39)

Repérer et analyser

1. La déesse Ishtar se rend auprès du dieu céleste Anou. Elle le supplie de lui confier le Taureau Céleste, un taureau géant dont le souffle tue les humains.

2. Si Anou refuse de lui donner le Taureau Céleste, Ishtar réveillera les morts afin qu'ils dévorent les vivants et les remplacent sur terre.

3. a. Le Taureau Céleste est une force destructrice. Anou lui rappelle que s'il le lui donne, il expose la ville à sept ans de famine (l. 51).

b. Ishtar ment quand elle prétend qu'elle a fait engranger suffisamment de grains pour surmonter un tel désastre.

4. Le Taureau Céleste réside dans le ciel, c'est ce qui justifie son appellation de Céleste.

5. Lâché sur Ourouk, le taureau fait des dégâts considérables : la terre tremble, provoquant des failles dans lesquelles s'enfoncent des centaines de maisons et leurs habitants : « Une nouvelle faille avale cent autres maisons, sans compter les gens et les étangs » (l. 79-81) ; les résidences sont transformées « en un champ de tessons » (l. 95).

Le vocabulaire du bruit et de la destruction est abondant : « Une violente secousse » (l. 65), « au fracas du tonnerre » (l. 66), « Tout tremble » (l. 66), « une autre secousse » (l. 70-71), « tonne » (l. 71), « La terre s'est ouverte » (l. 75), « Un gouffre » (l. 76), « ont disparu » (l. 77), « Elle frappe » (l. 79), « La force frappe au hasard » (l. 81-82), « se fend » (l. 86-87), « Une fissure » (l. 87), « gouffre béant » (l. 93).

6. a. « Une poigne a saisi la ville comme une botte de joncs » : la comparaison avec une botte de joncs souligne la fragilité de la ville emportée par la force de la secousse.

b. « Une gueule gigantesque bâille devant le palais du roi. » La gueule du Taureau est grande ouverte, comme s'il bâillait. La métaphore prend la forme d'une personnification.

7. Les expressions qui décrivent le Taureau Céleste insistent sur son caractère inquiétant, il est gigantesque et porteur de mort : « Une forme lourde » (l. 96), « un mugissement de mort » (l. 97), « son mufle noir de nuit » (l. 99), « ses cornes en croissant de lune » (l. 99). Lorsque le Taureau apparaît, il est comparé à une nuée d'orage qui recouvrirait la ville ; ses cornes sont comparées à des faucilles tant elles sont tranchantes.

8. a. « Quand il voit ces deux mouches voler vers lui » : l'expression « ces deux mouches » désigne Gilgamesh et Enkidou. Le choix de cette expression métaphorique souligne le gigantisme et la monstruosité du Taureau.

b. Les deux hommes n'ont aucune chance face au Taureau, il leur faudra user de la ruse : « À ce jeu, ils y laisseront la vie. L'animal est tout en puissance. Il faut ruser. » (l. 113-114)

9. Au début du combat, le Taureau a le dessus : Gilgamesh et Enkidou « sont projetés dans la poussière et se relèvent ensanglantés » (l. 112-113).

10. Les deux héros viennent à bout du monstre en usant de la ruse : ils tendent un piège au Taureau, feignent de s'enfuir et l'entraînent dans le dédale des rues de la ville pour le conduire finalement dans une impasse. Ils font preuve d'intelligence.

11. a. La mort du Taureau est bruyante : « Il éructe » (l. 136), « La terre frémit » (l. 138), « il pousse un dernier rugissement » (l. 139).

b. La mort du Taureau est dramatisée : « son sang creuse déjà le lit d'un ruisseau au milieu de la ruelle » (l. 133-134). L'être qui meurt est hors du commun, il appartient au monde des

dieux et des étoiles : « Il ne retournera jamais dans les étoiles. Les dieux sont avertis. »
(l. 140-141)

12. a Durant le combat, Ishtar se trouve devant la terrasse de son temple, entourée de ses prêtresses.

b. Toutes pleurent et se lamentent (« Des pleurs et des lamentations de femmes », l. 143). Elles « se frappent les cuisses de rage, se mordent les lèvres de dépit, se griffent la bouche » (l. 154-155).

13. a. Enkidou arrache une cuisse de l'animal mort et la jette en direction de la terrasse.

b. Gilgamesh provoque Ishtar en lui disant qu'elle aurait pu subir le même sort que le taureau.

14. Les habitants d'Ourouk font un triomphe aux héros (« Portés par les vivats », l. 170) qui se font applaudir en « libérateurs » (l. 165).

15. Les deux héros se baignent dans l'Euphrate pour se purifier « de la folie qui les habite » (l. 172).

16. On peut imaginer que l'humiliation d'Ishtar et le sacrifice du Taureau Céleste provoqueront la colère des dieux et qu'ils infligeront un châtement à Gilgamesh et Enkidou.

Étudier la langue

17. Le mot invincible est un adjectif qualificatif. Sa fonction est attribut du sujet.

18. Le mot est composé du préfixe privatif *in-*, du radical (*vinc-*) et du suffixe *-ible* qui marque la possibilité. Invincible signifie : que l'on ne peut vaincre.

Extrait 5 (p. 48)

Repérer et analyser

- 1.** La maladie s'installe dans le corps d'Enkidou : « Elle l'échauffe et le ronge » (l. 4-5) ; puis, après les paroles réconfortantes de Gilgamesh, elle connaît une sorte de rémission (« la fièvre s'apaise », l. 31), pour ensuite reprendre le dessus (« la maladie empire », l. 47). Puis « Il doit s'aliter », l. 48-49. « Enkidou se défait comme une palissade de roseaux secouée par la tempête » (l. 47-48) : la maladie est comparée à une terrible tempête dont la violence ravage le corps d'Enkidou. Lui-même, devenu si fragile, est comparé à une palissade de frêles roseaux.
- 2.** Gilgamesh et Enkidou consultent tous les médecins, magiciens, exorcistes, font des pèlerinages, récitent des prières, portent des amulettes, utilisent tous les remèdes possibles (cataplasmes, onguents, infusions, plantes médicinales, poudre de pierre).
- 3. a.** Ce qui manque le plus à Enkidou, c'est la steppe (« Il songe à la steppe », l. 65) et ses animaux (aigles, loups, hyènes, gazelles...).
- b.** Enkidou s'adresse aux êtres qui peuplent la steppe (aigles, loups, hyènes) et aux éléments naturels (pluie, soleil, vent). Il formule le vœu de se fondre en elle : que son corps réduit en poudre se mêle à la terre de la steppe et soit foulé par le sabot des gazelles.
- 4.** Le Royaume des Morts est appelé « le Pays Obscur » (l. 88), « le Royaume des Ombres » (l. 95), « le monde d'En-bas » (l. 110-111).
- 5. a.** La reine des Enfers est Ereshkigal, « maîtresse des destins » (l. 125-126).
- b.** La tablette de vie est la tablette sur laquelle est inscrit le destin des hommes. La reine des Enfers détruit la tablette d'Enkidou puisqu'il est arrivé au terme de sa vie.
- 6. a.** Le démon qui reçoit Enkidou dans le Royaume des Morts a pour bras des pattes de lion, et pour mains, des serres de rapace (l. 90-91).
- b.** Le Royaume des Morts se présente comme une ville souterraine au dédale infini de rues, avec des maisons de terre qui s'effritent, des palais qui croulent et des nuées suffocantes de poussière. Aucune lumière ne règne dans ce lieu (« Du ciel plombé ne filtre aucune lueur », l. 99-100), présenté comme sordide.
- 7. a.** Enkidou et les autres morts sont transformés en pigeons (l. 94).
- b.** Sous terre, les morts mènent une vie misérable, ils pataugent dans la boue, ils se battent pour « une épluchure » (l. 112). Les plus privilégiés sont ceux qui n'ont pas été oubliés par les vivants : ces derniers leur envoient de l'eau et de la nourriture fraîche.
- 8. a.** Enkidou comprend que les morts peuvent mourir une seconde fois si les vivants cessent d'entretenir leur souvenir et les oublient.
- b.** Enkidou demande à Gilgamesh de ne pas l'oublier. La force du sentiment qui le lie à son ami est rendue par l'expression poétique : « une lumineuse intention d'amour qu'il dirige en direction de son ami » (l. 120-121).
- 9. a.** Enkidou rêve que les dieux ont tenu un Grand Conseil et ont décidé sa mort (paratexte).
- b.** Gilgamesh interprète ce rêve favorablement : il faut « seulement le comprendre à l'envers » (l. 16). Enkidou va vivre ! Il faut simplement qu'il y mette du sien, qu'il lutte contre le désespoir, qu'il se batte contre la mort et qu'il se souvienne de tout ce qu'ils ont fait ensemble. Le passage est dominé par le mode impératif (« Ne t'abandonne pas. Ne désespère pas. », l. 18-19).

c. Gilgamesh a rêvé qu'Enkidou était transformé en pigeon et se débattait dans le monde d'En-bas (l. 133-135).

d. Ces rêves sont prémonitoires. En Mésopotamie, les rêves étaient considérés comme des messages envoyés par les dieux.

10. a. Gilgamesh comprend qu'Enkidou est mort, car son corps ne manifeste plus de vie autonome : il est « lourd » (l. 141) et « reprend sa place, mollement » (l. 142) après qu'il l'a bougé.

b. Gilgamesh ne se résigne pas à la mort de son ami ; il refuse que cette mort soit définitive et voudrait ramener Enkidou à la vie : il lui communique sa chaleur, l'entoure de son amour, voudrait lui donner sa force, sa propre vie : « Il le prend dans ses bras, poitrine contre poitrine, soutient sa tête » (l. 149-150) ; il lui parle comme s'il pouvait encore lui répondre : « [il] continue de lui parler » (l. 150) ; il voudrait le ranimer de son souffle : « Il parle à son visage, bouche à bouche. [...] il s'efforce d'alimenter sa poitrine pour remettre en mouvement la mécanique de la vie. » (l. 158-160)

11. a. À quatre reprises, Gilgamesh crie « Pourquoi ? » (l. 144, 146, 147, 148) dans l'espoir d'une réponse. Les phrases, de type interrogatif, témoignent de l'incompréhension que tout homme éprouve face à la mort et du sentiment profond d'injustice ressenti quand la mort frappe.

b. « Je ne t'oublierai pas, Enkidou » : Gilgamesh répète trois fois cette phrase (l. 161, 167, 173), placée en position anaphorique (début de paragraphe) comme une incantation fervente.

c. Les verbes au futur dominent le passage : « Je ne t'oublierai pas » (l. 167), « je ferai sculpter » (l. 167-168), « je les planterai » (l. 169), « je dicterai » (l. 171), « Ils la recopieront » (l. 171). Gilgamesh veut prolonger la vie d'Enkidou en faisant en sorte que personne ne l'oublie : érection de statues, écriture de sa vie. Il pensera sans cesse à lui, à chaque instant, si bien qu'il sera toujours présent.

12. a. Gilgamesh a placé la sépulture d'Enkidou « à la limite de la ville et des champs » (l. 194). « Moitié à la steppe », où il est né, « moitié à la cité », où il a goûté l'amitié.

b. Gilgamesh a mis entre les mains d'Enkidou une corne de gazelle, en souvenir de ses premières compagnes dans la steppe.

Étudier la langue

13. a. Sois / Soyons / Soyez courageux.

b. N'aie pas / N'ayons pas / N'ayez pas peur.

c. Réveille-toi / Réveillons-nous / Réveillez-vous.

d. Ne pars pas / Ne partons pas / Ne partez pas.

e. Ne te désespère pas / Ne nous désespérons pas / Ne vous désespérez pas.

f. Promets / Promettons / Promettez.

Extrait 6 (p. 58)

Repérer et analyser

1. Gilgamesh veut aller à l'extrême pointe du monde pour aller chercher la vie-sans-fin.
2. Après des heures de trajet dans le tunnel obscur qui relie les Monts-Jumeaux, Gilgamesh arrive dans un jardin merveilleux. Il parvient ensuite devant la mer et se retrouve chez la cabaretière. Puis il franchit les dunes, arrive dans la forêt où se trouve le passeur, et s'apprête à traverser la mer périlleuse, la Passe de la Mort.
3. **a.** Gilgamesh pense plusieurs fois avoir atteint son but : d'abord, quand il arrive dans le jardin merveilleux (« Alors, je suis arrivé, Shamash ! Dis, la vie-sans-fin, je l'ai trouvée ! », l. 49-50) ; puis, lorsqu'il se trouve devant la mer (« Le pays d'Outa-napishti l'Éternel ! », l. 64) ; et enfin, lorsqu'il arrive chez la cabaretière (« Plus aucun doute n'est permis. C'est bien là que les dieux ont caché Outa-napishti. Et voici son palais », l. 74-75).
b. Gilgamesh ne se décourage pas, il n'accepte pas la résignation. Il repart donc après chaque déception et poursuit inlassablement sa route : « Il faut encore lutter... » (l. 55) ; « Il se dresse soudain, décidé à partir » (l. 165).
4. Le jardin dans lequel arrive Gilgamesh est merveilleux : les arbres portent des pierres précieuses. Les sensations qu'il éprouve sont très riches :
 - sensations visuelles : « elle chatoie » (l. 3), « lumière » (l. 2, 8, 9, 13), « grenats » (l. 18), « lumière dorée » (l. 21), « rouges » (l. 23), « blancs » (l. 25) ;
 - sensations auditives : « une musique » (l. 7), « un tintement » (l. 7) ;
 - sensations gustatives et olfactives : « verger » (l. 10), « arbres fruitiers » (l. 11), « hume, goûte » (l. 17) ;
 - sensations tactiles : « Elle chauffe sans brûler » (l. 2-3), « sa caresse » (l. 4), « effleure » (l. 16).
5. **a.** Ce jardin, par sa perfection, fait penser à l'Eden.
b. Ce jardin symbolise une renaissance pour Gilgamesh : après l'épreuve du tunnel et la longue marche dans l'obscurité, le voilà subitement à la lumière, une lumière qui le baigne de douceur et répare ses blessures (l. 13-14).
6. « Cette promenade le métamorphose » : Gilgamesh retrouve la pureté de son enfance, tel qu'il était au premier matin de sa vie (« Toi, tel que tu étais au premier matin de ta vie », l. 46-47). Sa violence et sa brutalité passées se sont comme effacées.
7. Sidouri est une tavernière ; elle vit dans une cabane près de la mer. Auprès de la cabane, des jarres et une cuve de fermentation pour la bière.
8. **a.** Sidouri tente de dissuader Gilgamesh de poursuivre sa route et d'oublier sa quête. (« Cesse de pourchasser une ombre », l. 142).
b. Sidouri lui explique que la mort est inéluctable et que la meilleure façon de vivre est de profiter de ce que la vie peut apporter. Les verbes sont au mode impératif : « Cesse » (l. 142, 149), « Profite » (l. 148), « Regarde-toi » (l. 149).
9. Sidouri apprend à Gilgamesh qu'Outa-napishti réside « de l'autre côté de la mer » (l. 168), mais que personne n'a jamais effectué la traversée, excepté le dieu solaire et un passeur,
10. Gilgamesh n'écoute pas les conseils de Sidouri. Il pense que si elle lui demande de renoncer à son voyage, c'est qu'elle est commanditée par les dieux qui lui tendent un piège et refusent qu'il accède à l'immortalité (l. 161-164).
11. **a.** Le passeur se nomme Our-Shanabi (l. 170).

b. Il va lui faire traverser la mer. L'endroit dangereux s'appelle la Passe de la Mort : l'eau y est mortelle, si une seule goutte tombe sur la peau, c'est la mort assurée.

12. a. Gilgamesh détruit les Êtres de pierre qui permettaient au passeur d'effectuer la traversée : ils se mettaient à l'eau et servaient à remorquer le bac sans subir de dommage.

b. Le passeur lui pardonne lorsqu'il voit son allure misérable et son désarroi, « bouleversé par la détresse de ce grand homme » (l. 211-212). Il lui propose de couper cent vingt arbres de trente mètres de longueur, de les tailler en pointe et de les durcir au feu, elles lui serviront de rames (l. 216-218).

c. Gilgamesh est surpris par la réaction du passeur : « Gilgamesh est ému » (l. 221), touché par la bonté de cet homme qui lui rend la vie alors qu'il a détruit son bien (« Je tue tes serviteurs et tu me rends la vie... », l. 223-224).

13. a. Gilgamesh a changé. Il est devenu un être primitif, hirsute, il « pue comme un fauve » (l. 102), il est « sale, décharné, revêtu de loques de fourrures » (l. 103), sa main est « toute bourrelée de corne » (l. 141).

b. Il se sent plus proche encore d'Enkidou : comme lui, il est devenu sauvage. Le voici maintenant seul avec une femme ; il lui semble reproduire la situation qu'Enkidou a vécue lorsque, alors qu'il vivait dans la steppe, il s'était retrouvé face à une femme qui avait pour mission de le civiliser.

14. a. La nature violente de Gilgamesh réapparaît lorsqu'il agresse la cabaretière. Le vocabulaire témoigne de cette violence : « La rage au ventre » (l. 86), fracasser (l. 87), « Une nuée d'orage » (l. 88), « une bourrasque » (l. 89), « Il hurle, secoue la porte » (l. 92), « un champ de tessons » (l. 94-95). La réaction de Gilgamesh s'explique par le fait qu'il est en fureur (« Il est hors de lui », l. 84) : une fois de plus, il a cru arriver dans le domaine d'Outanapishti et une fois de plus, il pense que les dieux se complaisent à le torturer.

b. Gilgamesh, pour la première fois, « sent le goût salé des larmes » (l. 221-222).

Extrait 7 (p. 69)

Repérer et analyser

- 1.** Outa-napishti est petit, mince, vêtu d'une tunique de lin blanc. Son visage est transparent comme un bassin d'eau fraîche (comparaison). Il réserve un accueil favorable à Gilgamesh (« Il regarde Gilgamesh avec un sourire de bienvenue », l. 4).
- 2. a.** Gilgamesh demande à Outa-napishti qu'il lui donne le secret de la vie-sans-fin.
b. Outa-napishti lui répond qu'il ne peut malheureusement rien pour lui, et qu'il n'a pas le pouvoir de corriger son destin.
c. Gilgamesh s'emporte, il « se jette sur lui, comme un fauve » (l. 36-37). Il « dégaine son épée et se met en garde » (l. 43-44). Sa fureur est accompagnée d'apparition de phénomènes surnaturels : orage, foudre, odeur de pourriture, apparition de serpents, moutons changés en dragons.
- 3.** Pour Outa-napishti, l'ennemi de Gilgamesh est sa force, une force destructrice qu'il utilise sans discernement et qui l'a égaré.
- 4. a.** Gilgamesh se retrouve soudain dans un jardin en friche, tout est à l'abandon, plus rien ne pousse. **b.** Outa-napishti se sert de l'image de ce jardin pour donner une leçon à Gilgamesh : son rôle, en tant que roi d'Ourouk, est de cultiver son jardin, c'est-à-dire d'accomplir ses devoirs envers sa ville et ses habitants, et non d'aller batailler au loin, comme il l'a fait jusque-là.
- 5.** Gilgamesh pourra obtenir l'immortalité en accomplissant « une œuvre juste » (l. 86). Il laissera ainsi après sa mort le souvenir de ses exploits. Cette immortalité est différente de celle d'Outa-napishti dans la mesure où elle n'exclut pas la mort (« Alors, dit-il, je vais mourir malgré tout... », l. 98).
- 6.** Gilgamesh est finalement devenu immortel grâce au récit qui a été fait de son histoire, plus de deux cents ans après sa disparition, et telle qu'elle est venue jusqu'à nous, plus de quatre mille ans plus tard. Gilgamesh aura donc bien atteint l'immortalité par ses exploits...
- 7.** À partir de la l. 117, le récit est mené à la première personne, c'est Outa-napishti qui raconte son histoire à Gilgamesh.
- 8. a.** Il a construit l'Arche avec le bois dont était fait son palais qu'il a dû démolir.
b. L'Arche a la forme d'un cube. Il comporte sept étages, neuf chambres par niveau, donc soixante-trois pièces.
c. Outa-napishti a emmené à son bord « un couple de chaque espèce domestique et sauvage » (l. 190-191). Parmi eux, les bêtes féroces, réunies à l'étage le plus bas (l. 192-193). Il fait monter aussi son « épouse bien-aimée » (l. 194).
- 9.** Avant que le déluge ne s'abatte sur la terre, le monde, inquiet, s'immobilise (« Tout se figea soudain », l. 198) et devient silencieux (« Les bêtes et les choses savaient et se taisaient », l. 198-199). Le déluge commence par un bruit tonitruant (« un choc sourd », l. 199) qui rompt le ciel (« fracassa la digues du ciel », l. 200, « déchiquetèrent la voûte céleste », l. 201) avant d'atteindre la terre.
- 10. a.** L'expression « les épées de la pluie » est métaphorique : la pluie tombe si dru et si violemment qu'elle devient tranchante comme une épée et découpe l'obscurité du ciel. Cette métaphore souligne bien la force agressive de la pluie. L'autre figure utilisée est la comparaison « Déluge, tel un jeune monstre », qui met également en avant le caractère hors normes de cette pluie.

b. Le déluge est dévastateur, comme le montre le champ lexical de la destruction : « Les villes furent **balayées** d'un coup » (l. 203) ; « les hommes, **hachés** comme de la paille » (comparaison, l. 203-204) ; « tout fut **broyé, battu** » (l. 204) ; « **saignaient** l'obscurité à **blanc** » (l. 206). La présence du champ lexical de l'eau montre que l'eau acquiert une force qui fait d'elle une arme redoutable : « toutes ses réserves **d'eau douce** » (l. 200), « tout fut [...] **liquéfié** » (l. 205) ; « les épées de la **pluie** » (l. 205), « La **crue** » (l. 211), « le **flot** » (l. 212).

11. Les qualités proposées par Outa-napishti répondent terme à terme aux défauts dont les animaux sont coutumiers (l. 220-223) :

Les qualités	Les défauts contraires
La confiance	La peur
La bonté	La cruauté
La franchise	La fourberie
Le calme	La panique
La douceur	La brutalité
L'indépendance	La soumission

12. Lorsque Outa-napishti constate que la décrue commence (l. 234), il envoie successivement trois messagers : d'abord une colombe, envoyée en éclaireur (l. 235), puis une hirondelle (l. 241), enfin un corbeau (l. 245). Chacun des oiseaux est investi d'une mission particulière, mais toutes les trois tendent à estimer la possibilité de s'installer à nouveau sur la terre : d'abord annoncer qu'une vie nouvelle existe à bord de l'arche, puis que cette vie est prête à se développer, enfin trouver un endroit où s'établir. La progression de la décrue est sensible au fil de ses tentatives : si les deux premiers oiseaux reviennent sur l'Arche, n'ayant pu trouver où se poser, le corbeau, lui, ne revient pas (l. 248). Il a donc pu toucher la terre ferme.

13. a. Le dieu Éa a confié à Outa-napishti une mission d'éducation afin de créer une vie nouvelle qui respecte la loi du bien et du bon : « J'apprivoisais, j'éduquais, j'apprenais à chacun qu'il existait d'autres manières d'être que la sienne. J'accomplissais ainsi la mission confiée par Éa : enfanter une vie nouvelle » (l. 223-226).

b. La première action d'Outa-napishti, une fois à terre, est de rendre hommage aux dieux qui l'ont sauvé ainsi que tout ce qui se trouvait sur l'Arche, en allumant un grand feu : « je dressai un bûcher pour remercier les dieux » (l. 252-253).

14. a. Enlil est furieux car sa volonté était qu'aucun homme ne survive.

b. Mais les dieux ont besoin des hommes, ce sont eux qui assurent la marche du monde et qui travaillent à leur place (« Nous n'allons tout de même pas nous remettre à travailler ! », l. 273-274).

15. Enlil récompense Outa-napishti pour son courage et lui accorde, à lui ainsi qu'à sa femme, l'immortalité. Mais ils devront vivre seuls, « au bout du monde » (l. 285), pour que les autres hommes n'aient pas connaissance de cet exorbitant privilège.

Lire et comparer

Le récit biblique est très proche de celui de l'épopée de Gilgamesh.

	Épopée de Gilgamesh	Bible
16. a. Qui décide du déluge ?	Enlil	Dieu
Pourquoi ?	Exterminer les hommes	Punir les hommes devenus violents

b. Dieux divisés ou non	Les dieux sont divisés (Enlil / Éa)	Dieu est seul à décider le déluge
17. Personnage prévenu du déluge	Outa-napishti	Noé
18. Bateau	Une arche	Une arche
Personnages qui embarquent	Outa-napishti, sa femme et un couple d'animaux de chaque espèce	Noé, sa femme, ses fils, ses descendants, deux êtres vivants de chaque espèce, mâle et femelle
19. Champ lexical de l'eau et de la destruction	réserves d'eau douce(l. 200), balayées (l. 203), hachés comme de la paille (l. 203-204), broyé, battu, liquéfié (l. 204-205), les épées de la pluie (l. 205), La crue (l. 211), le flot (l. 212)	Exterminer, pleuvoir, sources, jaillirent, écluses du ciel, pluie, les eaux, périt, disparaître, effacés...
20. a. Annonce de la fin du déluge	Outa-napishti lâche une colombe, une hirondelle, un corbeau qui ne revient pas	Noé lâche un corbeau puis une colombe qui revient avec un rameau d'olivier
20. b. Action une fois à terre	Outa-napishti dresse un bûcher pour remercier Dieu	Noé construit un autel à Dieu, fait un sacrifice, remercie Dieu
21. Récompense ou mission	Outa-napishti devient immortel et reçoit pour mission de créer une vie nouvelle	Noé reçoit la mission de se multiplier, il en est de même pour les animaux
22. Dimension religieuse		Dieu crée l'arc-en-ciel en signe d'alliance

Extrait 8 (p. 84)

Repérer et analyser

1. C'est sur les conseils de sa femme qu'Outa-napishti décide de parler à Gilgamesh de l'Herbe de Jouvence. Celle-ci a eu pitié de lui, en le voyant si désespéré.
2. **a.** La tige de cette herbe est « hérissée d'épines et son parfum, léger comme celui du jasmin » (l. 9-10).
b. Cette plante permet de gagner une nouvelle vie. Elle se trouve au fond de l'océan.
3. Gilgamesh repère l'Herbe à son odeur et à la lumière qu'elle répand, comme en témoigne le relevé des champs lexicaux du parfum et de la lumière : « parfum » (l. 52), « odeur de jasmin » (l. 52), « l'air sent bon le jasmin » (l. 55-56), « la mer en est parfumée » (l. 57), « une lueur » (l. 61), « Elle resplendit » (l. 62), « elle éclaire l'obscurité » (l. 62-63).
4. **a.** L'Herbe est désignée par des expressions mélioratrices qui soulignent sa valeur : « sa merveille » (l. 73), « un joyau » (l. 77), « le trésor » (l. 156).
b. L'Herbe est personnifiée : elle éprouve des sentiments (elle « se laisse aimer », l. 77 ; elle est « émue », l. 79 ; « Honorée de rencontrer l'être qu'elle va favoriser », l. 79-80). Gilgamesh lui fait des confidences (« murmure-t-il en confidence à l'Herbe de Jouvence », l. 29), lui parle « comme un amoureux à sa fiancée » (l. 144-145).
c. L'Herbe apparaît aussi comme inquiétante : elle porte des épines qui se sont plantées dans la main de Gilgamesh (l. 64).
5. Gilgamesh veut faire profiter les habitants d'Ourouk de cette herbe : il la fera bouturer et la cultivera (l. 98-105).
6. **a.** En route, Gilgamesh fait halte près d'un étang pour se rafraîchir et être propre avant de rentrer dans sa cité. Tandis qu'il se délasse dans l'eau, un serpent s'approche silencieusement et avale la plante que Gilgamesh a déposée sur la rive.
b. L'animal est désigné par les métaphores « une ombre » (l. 149), « Une flèche vivante » (l. 149-150), avant d'être identifié : « un serpent noir » (l. 153). La métaphore « flèche vivante » souligne la vitesse et de la précision de l'attaque.
7. Au début du second paragraphe, l'action s'accélère : les phrases sont courtes, juxtaposées, les verbes soulignent l'enchaînement des actions : « sent », « comprend », « se jette », « se précipite ». L'exclamation « Trop tard ! » (l. 155), sous forme de phrase non verbale, met un terme au suspense marqué par les points de suspension et marque l'accomplissement du drame.
8. Gilgamesh laisse éclater sa douleur (« Il hurle de douleur », l. 160) puis reste prostré (« à genoux [...] bouche ouverte, sans plus un cri », l. 160-161). La métaphore « une poigne de bronze [...] broie son cœur » (l. 159-160) montre la force de la douleur qui le paralyse. Le passage se termine par une phrase de type interrogatif (« Pourquoi ? », l. 164). Cette perte est pour Gilgamesh irréparable. L'Herbe était son dernier espoir d'échapper à la mort. Il est maintenant revenu à sa simple condition de mortel, comme tous les autres hommes.
9. Cet épisode explique pourquoi le serpent perd sa peau au cours de la mue : ce phénomène est ici compris comme la succession de deux vies.
10. **a.** Gilgamesh comprend qu'il faut abandonner la quête de l'immortalité et accepter la vie telle qu'elle est, la déguster jour après jour, oublier la peur de la mort.

b. Il se consacrera désormais aux entreprises humaines, goûtera chaque instant que lui apporte la vie et partagera avec son peuple son plaisir de vivre.

c. Gilgamesh croit entendre plusieurs voix, celles qui ont jalonné son parcours : la voix d'Outa-napishti (l. 192), celle d'Our-Shanabi, le passeur, ou d'Enkidou, ou de l'Herbe de Jouvence, ou du Jardin-des-Arbres-à-Gemmes, ou de Shamash, le dieu du soleil (l. 209-213). Toutes les voix se confondent.

d. Gilgamesh songe aux nuits de veille passées auprès d'Enkidou. Ce dernier l'a mis sur la voie de la sagesse et lui a permis de devenir ce qu'il est.

11. Gilgamesh arrive à Ourouk, il est parvenu au terme de son voyage, voyage qui prend fin là où il a commencé, sous les murailles de la cité d'Ourouk.

Questions de synthèse (p. 94)

1. Au début du récit, Gilgamesh, roi d'Ourouk, tyrannise ses sujets, use de brutalité envers eux.
2. **a.** Les dieux créent Enkidou pour opposer à Gilgamesh un rival qui pourra lui tenir tête.
b. Les deux hommes deviennent amis au cours du corps à corps qui les oppose. Chacun a reconnu en l'autre son égal ; ils mettent un terme au combat et de là naît une amitié qui durera toute leur vie.
3. Gilgamesh et Enkidou accomplissent des exploits ensemble : ils se rendent dans la Forêt des Cèdres gardée par le monstrueux Houmbaba. Ils le mettent à mort et ramènent les Cèdres interdits ; puis ils s'en prennent au Taureau Céleste qu'ils terrassent.
4. Les deux hommes ont bravé les dieux par leurs exploits sacrilèges. Enkidou a même arraché une patte du Taureau mort et l'a lancé à la figure de la déesse Ishtar. Les dieux ne peuvent admettre leur démesure, cette situation leur devient intolérable. Ils décident de faire mourir un des deux amis ; mais Gilgamesh est roi est presque dieu, il serait lourd de conséquences de le supprimer, ce sera donc Enkidou qui paiera le prix ; les dieux savent aussi que Gilgamesh vivra très mal la séparation. Une maladie inexplicable emporte donc Enkidou.
5. Gilgamesh est anéanti par la mort de son ami, il prend conscience avec horreur qu'il lui faudra lui aussi mourir un jour. Il sait qu'un homme qui vit à l'autre bout du monde a obtenu l'immortalité. Il entreprend un très long voyage pour le retrouver.
6. **a.** Outa-napishti est le seul survivant du déluge. Il a acquis des dieux le privilège de l'immortalité. Il explique à Gilgamesh qu'il ne peut rien pour lui, car l'immortalité est un don des dieux, et qu'il deviendra immortel par ses actes. Il lui fait cadeau d'une Herbe de Jouvence qui n'assure pas l'immortalité mais permet au moins de retrouver sa jeunesse.
b. Gilgamesh se fait voler l'Herbe de Jouvence par un serpent.
7. Gilgamesh retourne à Ourouk, les mains vides, mais riche d'expérience. Il a compris qu'il était vain de vouloir conquérir l'immortalité et que l'homme devait profiter pleinement de son expérience terrestre.
8. La ville d'Ourouk se trouve en Mésopotamie.
- 9.

Lieux	Actions
a. la ville d'Ourouk	2. le combat entre Gilgamesh et Enkidou
b. la rive de l'étang	4. le vol de l'Herbe de Jouvence
c. la Forêt des Cèdres	3. le combat contre Houmbaba
d. la steppe	1. la création d'Enkidou
e. une crique au bord de la mer	5. la rencontre avec Sidouri, la tavernière

10. Gilgamesh, au début du récit, est brutal, autoritaire, violent.
11. Avant qu'il ne rencontre Gilgamesh, Enkidou vit en sauvage dans la steppe, parmi les gazelles.
12. Gilgamesh est l'homme de la ville civilisé, raffiné, Enkidou, l'homme sauvage, primitif, né dans la steppe. Mais les deux hommes sont semblables par leur force.

13. Sidouri est la tavernière ; Gilgamesh la rencontre au terme de son voyage. Elle le dissuade de poursuivre sa quête de l'immortalité et lui conseille de profiter de la vie : comme nul ne peut échapper à la mort, autant penser à vivre.

Le passeur, Our-Shanabi, aide Gilgamesh à traverser la Passe de la Mort et à se rendre chez Outa-napishti, survivant du déluge à qui les dieux ont accordé l'immortalité. Outa-napishti explique à Gilgamesh qu'il ne peut prétendre à la même immortalité que lui, mais qu'il deviendra immortel par ses actes.

14. Une épopée est un long poème qui raconte les aventures extraordinaires d'un héros. Une épopée comporte des éléments merveilleux.

15. Dans l'épopée de Gilgamesh, de nombreux dieux interviennent au cours du récit : Anou, le dieu du ciel, Ishtar, déesse de l'amour et de la guerre, Shamash, dieu du Soleil, protecteur de Gilgamesh, Enlil, le souverain des dieux, Éa, l'ingénieur des dieux, Arourou, déesse mère qui a créé les hommes.

16. Gilgamesh combat Houmbaba, un monstre redoutable, un être de feu qui a l'apparence d'un taureau à gueule de lion. Il doit aussi combattre le Taureau Céleste, à la « gueule gigantesque », au « mufler noir de nuit » et aux « cornes en croissant de lune, tranchantes comme des faucilles ».

17. Les rêves revêtent une grande importance dans l'épopée, ce sont des messages divins, souvent prémonitoires. Par exemple, Gilgamesh est informé par un rêve de l'arrivée d'Enkidou (une énorme pierre tombe du ciel, Gilgamesh ne peut la soulever ; puis c'est une hache de bronze qui tombe dans une rue d'Ourouk, Gilgamesh la suspend à sa ceinture). Plus tard, Enkidou voit en songe les dieux le condamner à mort, puis il tombe malade. Et avant qu'Enkidou ne meure, Gilgamesh rêve qu'Enkidou a pris la forme d'un pigeon et qu'il est prisonnier du monde d'En-bas.

18. Gilgamesh est lié à Enkidou par une grande amitié. Avant de combattre Houmbaba, Gilgamesh regarde Enkidou « avec tendresse » (p. 31, l. 47). Quand il meurt, il « le prend dans ses bras, poitrine contre poitrine » (p. 53, l. 149). Il jure qu'il ne l'oubliera pas, lui parle tout bas : « Enkidou... mon ami... je t'aime tant. » (p. 54, l. 181). Quand il rencontre Sidouri, il lui parle avec tendresse de son ami : « Mon chagrin porte un nom : Enkidou [...] Enkidou est devenu mon ami. Je l'ai aimé. Il a illuminé ma vie » (p. 63, l. 130, 133-134).

19. a. Après leur mort, les humains sont transformés en oiseaux et vivent de façon misérable dans une sorte de néant. Quand ils sont oubliés par les humains, ils disparaissent à tout jamais et retournent à l'argile. L'épopée ne présente aucun espoir d'une vie après la mort.

b. Gilgamesh a échoué dans sa quête, il n'est pas devenu immortel car l'immortalité est un don des dieux.

20. a. Gilgamesh a compris que le destin de l'homme est de mourir et qu'il devait vivre pleinement sa vie de mortel en acceptant ses limites.

b. Le personnage a acquis de la sagesse.