

L'EPOPEA DI GILGAMESH

Il testo dell'epopea che qui trovate è, in parte, basato su *La saga di Gilgamesh*, Giovanni Pettinato, Rusconi Libri 1992, con integrazioni e correzioni da *Il Ghilgamesh*, Claudio Saporetti, Simonelli Editore 2001 e *The Epic of Gilgamesh - a new translation*, Andrew George, Penguin Press 1999.

Del lavoro di Pettinato ho conservato la struttura interna alle tavole in episodi. Tuttavia, seguendo l'approccio di George, ho rivisto totalmente la suddivisione in stanze (solitamente quartine) e la numerazione dei versi.

Per agevolare la lettura comparata dell'epopea ho inoltre ripulito il testo da tecnicismi ed eseguito leggere correzioni sintattiche. Ho cercato di eliminare i "lavori di fantasia", in cui peccano tutti gli autori (in particolare George e Pettinato), perché impediscono il confronto con altre traduzioni.

INTRODUZIONE

Che cos'è l'**epopea di Gilgamesh**? E' uno dei più antichi poemi conosciuti e narra le gesta di un antichissimo e leggendario re sumerico, Gilgamesh, alle prese con il problema che da sempre ha assillato l'umanità: la morte e il suo impossibile superamento.

L'epopea (o più semplicemente "il Gilgamesh") è anteriore ai **poemi omerici** (VIII sec. a.C.) e ai **Veda indiani** (1500 a.C.). Le prime redazioni sumeriche del poema sono fatte risalire ad oltre il 2000 a.C. Documenti su Gilgamesh sono stati rinvenuti più o meno ovunque in Mesopotamia, ma anche al di fuori, come in **Anatolia** (Hattusa, capitale dell'impero ittita) o in **Palestina** (Megiddo).

La terra tra i fiumi



Per orientarvi meglio è bene osservare questa mappa dell'antica Mesopotamia.

La terra che dai libri di storia conosciamo sotto il nome di **Mesopotamia** si chiama oggi **Iraq** e confina a nord con la Turchia, a ovest con la Siria e la Giordania, a sud con l'Arabia Saudita e a est con la Persia, l'odierno Iran.

I due fiumi che fecero di questa terra la culla di una civiltà, così come il Nilo per l'Egitto, nascono in Turchia. Essi sono l'**Eufrate** e il **Tigri**, scorrono da nord-ovest a sud-est e sfociano nel Golfo Persico. Secondo il mito babilonese della creazione, fu il dio **Marduk** a creare i due fiumi dagli occhi della dea madre **Tiamat**.

L'**Assiria** si estendeva a nord lungo il rapido corso del Tigri. La bassa Mesopotamia era occupata dalla **Babilonia**, ma prima ancora era suddivisa in due regioni. La più meridionale, delimitata a sud dal Golfo Persico era chiamata «**paese di Sumer**». L'altra era chiamata «**paese di Akkad**» da cui derivò il nome delle prime genti semitiche stanziate nel paese.

Il fatto che testi del Gilgamesh siano stati trovati non solo in Mesopotamia testimonia che fin dall'antichità fu avvertito l'enorme valore artistico di quest'opera: il Gilgamesh fu subito sentita come un'opera dalla portata universale. La dimostrazione di questo successo in antichità è data dall'elevato numero di documenti su Gilgamesh attualmente in nostro possesso, circa novanta dispersi fra i musei di tutto il mondo. Considerando che settant'anni fa il numero di testi disponibili era meno della metà, è probabile che nuovi documenti emergeranno dalle sabbie dell'Iraq.

NASCITA DEL POEMA

Quanto abbiamo visto insieme finora è solo l'**ultima**, cronologicamente parlando, di una serie di redazioni che si sono succedute con aggiustamenti e continui perfezionamenti nel corso dei secoli.

Essa corrisponde alla cosiddetta **Epopoea Classica o ninivita**. Il nome ha origine dal luogo del ritrovamento: **Ninive**, capitale dell'impero assiro, dove si trovava una delle maggiori biblioteche dell'antichità: la biblioteca di Assurbanipal.

Questa redazione è la più lunga, la più complessa e la meglio conservata giunta ai giorni nostri. Infatti il Gilgamesh non è un'opera completa. I documenti a nostra disposizione sono spesso frammentari, scritti in lingue diverse, appartenenti a epoche diverse, e dal contenuto non sempre omogeneo. I testi furono scritti in cuneiforme, scrittura più adatta al tipo di supporto finale, argilla modellata in forma di tavoletta.

Nonostante le lacune, il quadro d'insieme dell'opera è ormai chiarito e costanti scoperte archeologiche consentono di aggiungere nuovi tasselli sia all'epopea Ninivita sia alle versioni più antiche, comprese quelle di epoca sumerica.

L'epopea classica risale a circa il 1200 a.C. ma ci è giunta nella posteriore redazione neoassira (ca. 700 a.C.). Essa è composta di dodici capitoli scritti in accadico (non sumerico, anche se luoghi e personaggi sono spiccatamente di Sumer) su altrettante tavolette.

L'epopea classica è frutto di un'elaborazione letteraria risalente addirittura agli albori della scrittura e che, per semplicità, ho suddiviso in quattro fasi.

Fase 1: i poemetti sumerici

Questi poemi scritti in sumerico risalgono al terzo millennio a.C. e presentano, indipendentemente uno dall'altro, temi o vicende che confluiranno nell'epopea classica. Non costituivano un corpus epico unitario. Infatti Gilgamesh, se vi compare, ha ruoli molto eterogenei (avventuriero, sovrano di Uruk, giudice dell'oltretomba, fratello di **Ishtar** dea dell'amore, ecc.).

Fase 2: il poema paleo-babilonese

Il primo vero tentativo di composizione epica unitaria sulle gesta del re di Uruk avvenne verso il 1800-1600 a.C., ovvero al periodo della prima dinastia di Babilonia con il suo re prestigioso **Hammurabi** noto per il "primo" codice delle leggi (i primi codici sono in realtà di epoca sumerica). Questa saga è detta **poema paleobabilonese** di Gilgamesh. Dal poema di Gilgamesh sono tratti questi splendidi versi che ammoniscono il protagonista ossessionato dalla ricerca dell'immortalità:

"Gilgamesh, dove vai? La vita che cerchi, non la troverai. Quando gli dei crearono l'umanità le assegnarono la morte, e tennero per sé la vita! Riempi il tuo stomaco, Gilgamesh. Fai festa giorno e notte, i tuoi vestiti siano puliti! Lava il tuo capo, lavati con acqua! Gioisci del bambino che ti tiene per mano, possa tua moglie godere di te. Questo è il destino degli uomini!" (riportati in Sap 2001, pp. 161-162)

Questi sono praticamente gli ultimi versi di quanto ci è rimasto del poema di Gilgamesh. Il protagonista, vagando alla ricerca del segreto per sfuggire alla morte, viene ammonito da Siduri, la taverniera di Shamash (dio della giustizia) per aver trascurato l'esercizio del potere cercando una chimera. Non sappiamo se il poema contenesse la narrazione del diluvio ma è certo che conteneva almeno l'incontro di Gilgamesh col lontano antenato che sopravvisse al Diluvio.

Fase 3: le saghe medio-babilonesi e il mito di Atramkhasis

Al poema di Gilgamesh si ispireranno le posteriori saghe redatte in lingue extra-babilonese (ittita, elamico, khurricco) e trovate in Anatolia, Siria, Israele a testimonianza dell'enorme fortuna del poema in antichità. Queste risalgono al periodo mediobabilonese (XIV-XII sec. a.C.) e contengono un "dettaglio" in più rispetto al poema: l'intera narrazione del Diluvio universale. Questa versione è incredibilmente simile a quella che troviamo nella Genesi.

Le saghe mediobabilonesi più o meno si equivalgono nel contenuto ma sono assai diverse nella forma. Abbiamo per esempio, saghe in lingua diversa, saghe in prosa, altre in versi, oppure con estensione variabile da una all'altra.

Più o meno nello stesso periodo circolava un'edizione autonoma del diluvio, l'**Atramkhasis** (il Grande Saggio). Anche questa sarà utilizzata a modello dagli scribi assiri.

Fase 4: il canone

Riepilogando, le fasi letterarie che porteranno all'epopea di Gilgamesh sono le seguenti:

poemetti sumerici (2500 a.C.)

poema paleobabilonese di Gilgamesh (1700 a.C.)

saghe mediobabilonesi di Gilgamesh e poema del Grande Saggio (1200 a.C.)

Intorno al XII secolo a.C. il materiale letterario (epico e mitologico) è pronto per una nuova risistemazione. Forse proprio in quest'epoca, al più tardi un secolo dopo, avvenne la compilazione in versi delle avventure di Gilgamesh secondo una struttura unitaria, giunta a noi nella tarda redazione assira (VIII sec. a.C.).

Se i testi delle origini erano caratterizzati da un forte contenuto mitico, il canone assiro è invece di contenuto mitico più rarefatto. Il canone è un'opera arricchita nei contenuti, di imponente bellezza lirica e riflessione filosofica.

La qualità letteraria dell'opera fu tale che venne ricopiata, studiata a scuola, commentata e tradotta incessantemente fino al VII secolo. Qualcosa di molto simile avvenne anche per i poemi omerici, base culturale degli antichi greci. Proprio le copie più tarde dell'epopea, redatte nella capitale dell'impero assiro, grazie al loro migliore stato di conservazione consentirono agli studiosi una lettura completa della storia di Gilgamesh.

AUTORE DEL POEMA

Gli scribi assiri nel loro lavoro di ricopiatura furono molto zelanti. Infatti ogni biblioteca aveva i suoi **cataloghi** dove erano elencate tutte le opere presenti negli scaffali e il rispettivo numero di copie. Bisogna precisare che all'epoca non c'era il costume di dare un titolo alle opere. Ciò che veniva riportato nei cataloghi, ad indicazione di un'opera presente, era semplicemente la prima riga della composizione.

Ipotizziamo per un momento di poter consultare una biblioteca del primo millennio a.C. e di saper leggere l'accadico. Se questa biblioteca conserva qualche copia del Gilgamesh non dobbiamo cercarla sul catalogo come "Epopoea di Gilgamesh" bensì come "*Di colui che vide ogni cosa*"

che è appunto il primo verso della versione canonica. Supponiamo ora di entrare in una biblioteca del secondo millennio a.C. Il Gilgamesh andrà stavolta cercato sotto la voce

"Egli è superiore agli altri re"

che è il primo verso del poema paleobabilonense.

La cosa strabiliante è che, a differenza di molte opere dell'antichità, grazie ai cataloghi ritrovati nella biblioteca di Assurbanipal possiamo conoscere anche il nome dell'autore dell'epopea classica.

"Di colui che vide ogni cosa" è da attribuirsi a Sin-leqi-unnini, il prete esorcista

Il nome gotico di questo fantomatico autore significa "O Sin (=dio luna) accogli la mia supplica". Dato che la redazione ninivita è copia di una compilazione di epoca babilonense, **Sinleqiunnini**, ammesso che sia esistito, doveva essere uno scriba di Babilonia. Purtroppo siamo sicuri dell'esistenza di Sinleqiunnini così come siamo sicuri di quella di Omero.

Infatti da una delle tante liste reali pervenuteci leggiamo:

Durante il regno di Enmerkar era consigliere Nungalpiriggal

Durante il regno di Gilgamesh era consigliere Sinleqiunnini

(citato in Dag 1997 p. 77)

Quindi la tradizione attribuisce il resoconto delle avventure di Gilgamesh allo stesso consigliere del re di Uruk! che sarebbe vissuto attorno al 2700 a.C., millenni prima di Babilonia. L'autorità di Sinleqiunnini come nume tutelare degli scribi era comunque indiscutibile al punto che spesso gli scribi si dichiaravano suoi discendenti firmando i documenti.

Oltre ai cataloghi gli scribi avevano l'abitudine di porre delle annotazioni in fondo alle tavolette. Tali annotazioni, chiamate **colofoni** riportavano:

- il titolo (ossia la prima riga)
- il numero d'ordine della tavola (per lunghe composizioni che occupavano più di una tavola)
- il nome dello scriba ricopiante (più eventuale riferimento all'antenato Sinleqiunnini)
- l'indicazione se l'opera era copiata da un originale più antico
- l'indicazione della serie (es. Serie di Gilgamesh)
- (solo nei colofoni ittiti) l'indicazione di ultima tavola. Ovvero "serie non finita" per una tavola non conclusiva dell'opera e "serie finita" per l'ultima tavola.

Grazie quindi allo zelo dei bibliotecari babilonesi i primi scopritori e traduttori moderni della saga poterono stabilire il titolo originale ("Di colui che vide ogni cosa"), il numero di tavole che ne facevano parte (12) e quindi la lunghezza approssimativa dell'opera (ca. 3000 versi).

CONTENUTO DEL POEMA

Sarebbe ingiusto etichettare l'epopea solo come una parabola della ricerca dell'immortalità. Le peripezie di Gilgamesh hanno risvolti etici, filosofici e antropologici affrontati con una tale maturità e bellezza poetica, che da tempo la critica letteraria ha elevato il poema al rango di capolavoro, accanto alle opere di Omero, Virgilio e Dante.

Nota 1 - L'immortalità e i temi connessi sono frequenti nella letteratura mesopotamica come spiega il signore degli Dei nel celebre mito di Adapa: «Non sognano forse tutti gli uomini di diventare immortali?».

In epoca moderna l'argomento è stato affrontato, per esempio, nel racconto di Jorge Luis Borges, L'immortale (da L'Aleph, 1949, Tutte le Opere di J.L. Borges, pp. 773-788 vol. I, Mondadori ed. 1985).

Altre splendide pagine dedicate all'immortalità si trovano nel viaggio di Gulliver a Luggnagg (capitolo X, parte III del noto romanzo di Jonathan Swift). Qui Gulliver aspira a diventare uno struldbrugg (= immortale in balnibarnese), in modo da avere tutto il tempo per arricchirsi o per studiare tutte le arti e le scienze diventando "oracolo" d'Inghilterra. Gulliver cambierà presto idea apprendendo quale triste destino tocca agli struldbrugg sopra i 30 anni.

Nel capolavoro di Michail Bulgakov, il Maestro e Margherita, l'immortalità turba Ponzio Pilato subito dopo avere condannato al supplizio il Nazareno: «L'immortalità... è venuta l'immortalità. L'immortalità di chi? Non riusciva a capirlo, ma il pensiero di questa misteriosa immortalità gli mise freddo sotto quel gran sole» (dall'ediz. Rizzoli 1977, p. 68).

A teatro, il tema dell'immortalità è stato recentemente affrontato nello spettacolo-installazione Infinities diretto da Luca Ronconi (scritto da John D. Barrow) in scena alla Bovisa di Milano in via Balducci 85 tra l'8 e il 28 marzo 2002. La rappresentazione ripartita tra cinque stanze toccava con ironia e intelligenza alcune tipologie di infinito. La seconda stanza, dal titolo Vivere in eterno, era tra le più suggestive.

Il pubblico, guidato da un dottore e due assistenti, imperscrutabili sotto pallide maschere, attraversa una claustrofobica scenografia: la clinica dell'immortalità. Un invito poco rassicurante accoglie gli spettatori: "Aaah! vivere in eterno! L'argomento è affrontato rappresentando una serie di reazioni umane paradossali all'idea di vivere per sempre. Prego, accomodatevi!".

Nella clinica, l'immortalità è descritta nei suoi risvolti più complicati: immaginate di poter vivere in eterno senza poter evitare l'invecchiamento (gli struldbrugg ne sanno qualcosa). Risolto che già suggestionò gli antichi nel mito di Aurora e Titone (citato da Dante nella Commedia).

Al termine della quinta stanza, agli spettatori si offrono due opzioni: infinito lineare (tornare a casa) o circolare (ricominciare dalla prima stanza).

Un meritevole accenno ai suddetti temi sarebbe incauto senza tuttavia conoscere di cosa parla l'opera. Veniamo pertanto subito alla trama dell'epopea di Gilgamesh. L'opera è divisa in dodici capitoli, detti "tavole".

Tavola I

L'opera inizia con un inno al re Gilgamesh e alla sua città, Uruk. I sudditi, viene detto, sono però vessati dal loro sovrano e si lamentano con gli dei. Il dio An, sovrano del firmamento, accoglie la supplica e, per dare sollievo al popolo, dispone la nascita di Enkidu. Costui è l'uomo selvaggio che vive con gli animali nella steppa, che potrà tenere a freno la smisurata potenza di Gilgamesh ma anche stargli accanto nei momenti di pericolo. Enkidu però deve essere prima educato alla civiltà. A questo compito provvede la prostituta sacra Shamkhat che gli insegna le basi della vita cittadina prima di condurlo a Uruk.

Tavola II

Enkidu giunge a Uruk in tempo per evitare che Gilgamesh varchi la soglia di una novella sposa. Infatti, a Gilgamesh, in quanto sovrano, spettava lo *ius primae noctis*, uno dei maggiori fattori di lagnanza popolare. Gilgamesh e Enkidu si fronteggiano ma la forza dei contendenti è paritaria, per questo cessano le ostilità e i due diventano fraterni amici. Gilgamesh, in cerca di fama e avventura, propone allora a Enkidu una spedizione nella foresta dei Cedri dove mille pericoli li attendono.

Tavola III

Gilgamesh convince gli anziani di Uruk ad appoggiare la missione. La madre Ninsun, sacerdotessa del tempio, tuttavia è angosciata della partenza del figlio. Ninsun leva un'intensa preghiera a Shamash, dio del sole, affinché protegga Gilgamesh dai pericoli. Dopo che gli artigiani di Uruk hanno forgiato le armi della missione i due eroi si mettono in viaggio.

Tavola IV (la "tavola dei sogni")

Il viaggio verso la foresta avviene in un clima di magica sospensione. Ogni sera, i due eroi, prima di coricarsi dal lungo cammino eseguono un sacrificio al dio Shamash. Un demone della sabbia, inviato dal dio, incanta Gilgamesh per fargli avere sogni premonitori. Contemporaneamente il demone infonde a Enkidu il potere di interpretare i sogni. I cinque sogni di Gilgamesh sono tutti a tinte fosche, ma ogni volta Enkidu li interpreta come segnali di buon auspicio da parte del loro dio protettore.

Tavola V

Gilgamesh e Enkidu giungono nella foresta dei cedri e cercano i tronchi migliori da tagliare e portare a Uruk. Vengono scoperti dal mostro Khubaba, posto a guardia della foresta dal signore degli dei, Enlil. Il mostro maledice i due uomini, sperando d'impaurirli, ma gli eroi non indietreggiano e lo scontro ha inizio. Con l'aiuto di Shamash, Gilgamesh e Enkidu riescono a sopraffare il mostro che chiede pietà. Enkidu tuttavia avverte Gilgamesh che le parole del mostro contengono menzogna e sprona l'amico a finire la creatura. Il bottino è grande. Gli alberi sacri vengono tagliati e portati a Uruk.

Tavola VI

Gilgamesh è acclamato e Ishtar, dea dell'amore, osservando il sovrano in tutto il suo splendore se ne invaghisce. La dea scende a Uruk e propone a Gilgamesh di sposarla. L'eroe rifiuta la sua proposta in termini che oltraggiano la dea. Ishtar allora fa liberare il Toro Celeste che come una calamità si abbatte sulla città. Intervengono Gilgamesh e Enkidu che come in una corrida riescono a bloccare e uccidere il mostro. La gloria di Gilgamesh raggiunge l'apoteosi e mentre tutto il popolo lo acclama, Ishtar piange il Toro con le sue ancelle.

Tavola VII

Spente le libagioni, Enkidu sogna il consiglio degli dei. L'olimpico non è contento ma offeso dai ripetuti sacrilegi. Enlil decreta che uno dei due eroi muoia. Poiché Gilgamesh ha sangue divino nelle vene, la pena ricade su Enkidu che cade in agonia. Gilgamesh è disperato, perché non può fare nulla per il moribondo che, vaneggiando, maledice la porta costruita col cedro della foresta e la prostituta che lo aveva introdotto alla civiltà. Shamash però rincuora Enkidu preparandolo al trapasso. In un ultimo sogno Enkidu ha la visione della Casa della Polvere, il regno dei morti dove è destinato.

Tavola VIII

Enkidu muore e Gilgamesh lo piange intonando un lamento funebre al quale si unisce tutto il popolo in lutto. Viene preparato un regale corredo funebre che accompagnerà il defunto nell'aldilà.

Tavola IX

Gilgamesh è sconvolto dalla morte del compagno e s'interroga se anche lui dovrà un giorno perire nello stesso modo. In cerca di una risposta abbandona Uruk disperato, vagando per la steppa affamato e derelitto. Giunge fino alla porta di una montagna sorvegliata da creature metà uomo e metà scorpione. I guardiani mostruosi riconoscono in lui carne divina e lo lasciano passare. Gilgamesh attraversa l'oscurità della montagna e all'uscita si ritrova nello splendente giardino di Shamash dove diamanti e lapislazzuli crescono sugli alberi.

Tavola X

Il giardino di Shamash è sorvegliato dalla vivandiera Siduri che commossa dalle implorazioni di Gilgamesh gli spiega come raggiungere l'antenato Utnapishtim, reso immortale dagli dei per aver superato la prova del diluvio universale. Incontrato il traghettatore Urshanabi, Gilgamesh può attraversare le acque della morte che separano la dimora di Utnapishtim dal resto dell'umanità. Gilgamesh infine raggiunge l'antenato che però non ha alcun segreto di lunga vita da rivelare.

Tavola XI (la "tavoletta del Diluvio")

Gilgamesh non crede a Utnapishtim. L'antenato racconta allora come riuscì a salvarsi dal grande diluvio. Fu solo al termine di questa calamità, scagliata dagli dei per sopprimere gli uomini, che si creò l'unica situazione in cui fu garantita vita eterna ad un mortale. Gli dei, infatti, riuniti in consiglio per decidere il destino di Utnapishtim, lo elessero a loro pari destinandolo a vivere lontano dal mondo. Fu quindi grazie a un consiglio divino che Utnapishtim divenne immortale, ma tale consiglio non potrà mai ripetersi per Gilgamesh. Il re di Uruk prova allora a sottoporsi alla prova del sonno per mostrare di meritare una simile possibilità, fallendo però miseramente. Gilgamesh si sente sconfitto, ma Utnapishtim gli fa un ultimo dono prima del viaggio di ritorno: la pianta dell'irrequietezza che restituisce vigore al fisico.

Sulla strada per Uruk, Gilgamesh fa una sosta in un'oasi lasciando incustodita la pianta magica. Quanto basta affinché un serpente, possa avvicinarsi e divorare la pianta, perdendo la pelle e ridiventare giovane. A Gilgamesh non rimane che accettare il suo destino mortale e tornare a Uruk dove riprende l'esercizio del potere con i suoi strumenti: il pukku e il mekku (il tamburo e la bacchetta della guerra).

Tavola XII

I lamenti delle vedove fanno cadere il pukku e il mekku agli inferi. Enkidu (di nuovo vivo, come in un flashback) si accolla il compito di recuperare gli arnesi del potere. Gilgamesh raccomanda a Enkidu di rispettare tutti i tabù degli inferi per garantirsi il ritorno. Purtroppo Enkidu infrange i tabù e viene intrappolato. Gilgamesh riesce a far liberare Enkidu grazie all'aiuto di Shamash che intercede presso Nergal, signore dell'oltretomba. Ma Enkidu è già morto come apprende Gilgamesh quando al suo cospetto torna solo un'ombra. Nel corso dell'ultimo incontro col vecchio compagno di avventure, Enkidu spiega il destino degli abitanti dell'oltretomba.

SIGNIFICATO DEL POEMA

La ricerca dell'immortalità di Gilgamesh può apparire come un avventuroso mito, come quello, per esempio, degli Argonauti a caccia del vello d'oro. Ma se l'epos di Giasone ha richiesto secoli di reinterpretazioni per emergere in tutto il suo senso tragico (come nella Medea di Euripide), l'epos di Gilgamesh è contenuto all'ennesima potenza già nei primi poemetti sumerici. Questo epos sviluppato con estrema sensibilità nel canone, si articola su quattro temi principali: il viaggio, la tradizione culturale, il tema della coppia, il tema della morte.

Il tema del viaggio

Molti critici vedono nell'opera un percorso educativo del protagonista attraverso i luoghi del poema. La parabola di Gilgamesh evidentemente doveva essere d'insegnamento per i destinatari dell'opera. Leggiamo nel bellissimo prologo:

Gilgamesh vide ogni cosa, ebbe esperienza di ogni cosa, in ogni cosa raggiunse la completa saggezza... (tav. I)

E' inteso che questo è un giudizio a posteriori del narratore dato che, inizialmente, Gilgamesh è

...uno scalpitante toro selvaggio, le sue armi sono sempre sollevate e al suono del suo pukku debbono accorrere i suoi camerati. Giorno e notte il suo comportamento è oppressivo (tav. I)

La società di Uruk si lamenta invocando addirittura l'intervento di An, dio del firmamento, affinché Gilgamesh la lasci in pace. L'ego prevaricatore del sovrano impedisce il corretto svolgersi delle attività commerciali (perché i sudditi sono impegnati nella guerra o nel consolidamento della mura della città) e sociali (perché al sovrano spetta lo *ius primae noctis*).

Gilgamesh è assetato d'azione e d'avventure ma a metà del poema perde la sua spavalderia. Uruk non è più un ovile accogliente (appellativo frequente della città sumerica) perché non ha saputo proteggere l'amico Enkidu dal "destino dell'umanità". L'eroe deve abbandonare Uruk perseguitato da profonde inquietudini. E' uno strappo antropologico denso di significati. A Uruk tutto era agio e sicurezza; fuori da Uruk c'è solo fame, freddo e solitudine.

Gilgamesh deve viaggiare a lungo, perché lontana è la dimora di chi può dargli delle risposte. L'oracolo è un antenato, Utnapishtim, reso immortale dagli dei per meriti eccezionali. La necessità del viaggio è enunciata persino con ridondanza, come suggerisce l'appellativo di Utnapishtim, "il lontano".

La metafora del viaggio educativo si dispiega anche attraverso la scansione del tempo. Prima smisurata e mitica (vedi la rapidità con cui Gilgamesh ed Enkidu procedono verso la Foresta dei Cedri), poi umanizzata e resa con enorme precisione (vedi le "doppie ore" che scandiscono il faticoso cammino attraverso l'oscurità per giungere alla luce di Shamash, tav. IX). Nella prima parte del poema Gilgamesh vive quindi in una dimensione irreali e appartata dal resto della società che non lo comprende.

Per contrasto, la seconda parte del poema ci presenta un Gilgamesh in una dimensione reale e soprattutto sociale. Rivelatore è il discorso di Gilgamesh al battelliere Urshanabi durante il viaggio di ritorno a Uruk. Un discorso fatto di inedite buone intenzioni verso i sudditi:

«Urshanabi, questa è la pianta dell'irrequietezza;

grazie ad essa l'uomo ottiene la vita.

Voglio portarla ad Uruk e voglio darla da mangiare

agli anziani e sperimentare la pianta.

Il suo nome sarà "l'uomo anziano ringiovanirà"» (tav. XI)

Il viaggio dell'eroe culmina con la conquista (o la consapevolezza) della dignità del sovrano. Il re sumerico non deve mai prescindere dai propri doveri, da cui dipende l'esistenza stessa della comunità.

Il tema culturale

Il buon governo è solo uno dei due effetti dell'eredità di Utnapishtim. Infatti il prologo anticipa come la saggezza acquisita da Gilgamesh al termine dell'epopea si manifesterà in un puro gesto culturale:

egli fece incidere tutte le sue fatiche su una stele di pietra (tav. I)

Nell'atto della scrittura, la cui invenzione è attribuita secondo un mito a Enmerkar, nonno di Gilgamesh, si condensa tutta la sapienza sumerica. Con la scrittura nasce la storia, non solo quella di Gilgamesh, ma di tutto il genere umano:

solleva la tavoletta di lapislazzuli e leggila:

vi è la storia di quell'uomo, di Gilgamesh che sperimentò ogni possibile sofferenza (tav. I)

Il senso della storia traspare non solo nella registrazione scritta degli eventi ma anche nel recupero dei templi distrutti dal Diluvio (di cui Utnapishtim fu testimone oculare):

dopo aver raggiunto Utnapishtim, che abita in un lontanissimo luogo,

Gilgamesh restaurò i centri di culto distrutti dal diluvio (tav. I)

In conclusione l'epopea è un viaggio di formazione durante il quale un eroe mitico diventa eroe culturale. L'esperienza di Gilgamesh condensa conquiste storico-culturali dei sumeri. Egli sa scavare pozzi nel deserto

dopo trenta leghe di marcia si fermarono per la notte

essi scavarono un pozzo davanti a Shamash

e riempirono d'acqua i loro otri (tav. IV)

taglia i cedri dei Monti Libano per usarli come materiale da costruzione a Sumer

Gilgamesh abbattè gli alberi ed Enkidu raccolse i ciocchi

«Amico mio è stato abbattuto un meraviglioso cedro,

io voglio fare con esso una porta...» (tav. V)

inventa la corrida

Enkidu affrontò il Toro Celeste

e lo prese per la sua spessa coda

e Gilgamesh colpì il Toro con mano ferma e sicura

egli immerse la spada tra le corna e i tendini della nuca (tav. VI)

si improvvisa speleologo

Gilgamesh entrò nella porta della montagna

egli ha percorso una doppia ora

densa è l'oscurità, non vi è alcuna luce

e non gli è concesso di vedere nulla dietro di sé (tav. IX)

escogita la navigazione a vela

Gilgamesh e Urshanabi fecero salpare la nave e si misero in viaggio.

«Stai indietro Gilgamesh! Prendi un palo,

le acque della morte non devono sfiorare la tua mano [...]».

Quando Gilgamesh esaurì tutti i pali

lui e Urshanabi si spogliarono dei loro vestiti

e li legarono con la cintura attorno all'albero della nave (tav. X)

e la pesca sottomarina

Gilgamesh aprì un foro e si legò ai piedi grandi pietre,

si immerse nell'abisso e prese la pianta che punse le sue mani,

slegò quindi le grandi pietre che aveva ai piedi

e così il mare lo fece risalire fino alla sponda (tav. XI)

Ma l'epopea è ricchissima di dettagli che ne fanno un'enciclopedia di Sumer. Il testo spiega (o suggerisce) come i templi accoglievano gli orfani, perché sul calendario c'erano due feste di Anno Nuovo, perché i pastori vivevano in tende. Si affrontano la prostituzione e i costumi sessuali, la pratica oracolare dell'incubazione (tav. IV) e non mancano dimostrazioni eziologiche (perché i serpenti fanno la muta, ecc.).

Il senso della vita

Abbiamo accennato al passo dove Siduri redarguisce Gilgamesh su come dovrebbe comportarsi piuttosto che dar la caccia a segreti divini senza risposta. Il destino dell'uomo è segnato dalla mortalità (come racconta il finale dell'Atramkhasis, poema babilonese del diluvio) e Utnapishtim lo ricorda nei seguenti versi:

tutto assomiglia alle libellule che sorvolano il fiume

il loro sguardo si rivolge al sole,

e subito non c'è più nulla

(tav. X, vv. 315-317)

anche se Gilgamesh medesimo ne ha sentore all'inizio del poema

L'umanità conta i suoi giorni

e qualunque cosa faccia è vento

(tav II, lacuna al v. 200 circa integrata in Sap 2001 p. 55)

Nessuno può oltrepassare i limiti della vita, e si sa dall'etimologia che limite è in corrispondenza biunivoca con necessità. La necessità (ananke) non è una divinità vera e propria, quanto piuttosto il riconoscimento di una forza cosmica superiore alle cose, superiore allo stesso destino di uomini e dei (fato = Namtar in Mesopotamia, la Moira in Grecia, poi personificata in tre entità: Atropo che fila, Cloto che avvolge e Lachesi che recide il filo della vita umana).

Tuttavia Gilgamesh non accetta questa situazione, forse ingannato dalla somiglianza fisica con l'antenato. Ma Utnapishtim vuole convincere Gilgamesh con la parabola del diluvio, al termine della quale si svolse l'emblematica adunanza divina che promuove Utnapishtim tra gli dei.

(Enlil) ci benedisse:

"Prima Utnapishtim era uomo,
ora Utnapishtim e sua moglie siano simili a noi dei.
(tav. XI, vv. 191-196)

Ma nessuna sessione di Anunnaki si può tenere per Gilgamesh, negandogli d'ufficio l'immortalità! Rimprovera infatti l'eroe del diluvio a Gilgamesh:

...ed ora chi potrà far radunare per te gli dei
in modo che tu trovi la vita che tu cerchi?

(tav. XI, vv. 198-199)

La volontà di sopravvivenza di Gilgamesh è rivelatrice di uno stato d'animo che vive la precarietà quotidiana con ansia di sopravvivenza. Questo stato d'animo è comune in Mesopotamia come in Grecia. Ricordo l'esempio di Admeto che inseguito da Thanatos chiede al padre di rinunciare alla vita in vece sua ma il rifiuto del vecchio padre Ferete non ammette repliche:

"la vita è breve ma è così dolce"

(v. 695 Alceste)

O nelle parole di Eracle:

Tutti gli uomini devono soggiacere alla morte, e non c'è uno tra i mortali che sappia se domani sarà ancora vivo: perché l'oscuro cammino della sorte non è cosa che si possa insegnare, né si coglie grazie a un'arte. Dunque ora che hai ascoltato e appreso da me tutto questo, cerca di divertirti, bevi, pensa alla tua vita giorno per giorno e affidati alla sorte. (v. 785-... Alceste)

Di stesso tenore è l'ammonimento dei cittadini ateniesi a Iolo, vecchio compagno di avventure di Eracle:

Il tempo non ha ancora spento il tuo ardore: esso è giovane, ma il corpo è sfinito. Perché ti affatichi inutilmente in imprese che ti nuoceranno e ben poco potranno giovare alla nostra città? All'età che hai, devi riconoscere l'errore e rinunciare all'impossibile: la giovinezza non troverai modo di riacquistarla (702-708 Eraclidi)

Sono ammonimenti che ricordano da vicino le parole di Siduri nel poema paleobabilonese. L'adunanza divina che Gilgamesh auspica è tuttavia di cattivo auspicio. Gilgamesh dovrebbe ricordarsi di Enkidu che, prima di cadere in agonia, chiese di spiegargli l'incubo presagio di morte:

Amico mio, perché i grandi dei erano a consulto?

(tav. VI, v. 188)

Nei miti sumeri la riunione degli dei a consiglio è generalmente fonte di sventure! La cronaca del consiglio è interpolata nella tav. VII dal canto ittita di Gilgamesh:

An, Enlil, Ea e Shamash erano radunati a consiglio e An disse a Enlil: "Poiché hanno ucciso Humbaba, che custodiva la foresta dei Cedri, uno dei due dovrà morire". Allora Shamash rispose a Enlil, all'eroe: "Fu per tuo ordine che uccisero il Toro Celeste e Humbaba: dovrà dunque Enkidu morire benché sia innocente?". Enlil si rivolse furibondo a Shamash: "Proprio tu osi dire questo, che te ne andavi con loro tutti i giorni come uno di loro?". (da San 1994, p. 115)

Come sottilmente ha osservato Jan Kott il porre in questione l'equità di un verdetto emanato dagli dei riuniti in consiglio - come Shamash - è molto umano e umanamente toccante.

STRUTTURA DEL POEMA

In questa sezione introduttiva si parla della struttura dell'epopea come è nota a noi oggi e della sua prima ricostruzione eseguita da George Smith, lo scopritore della saga nel 1872. In chiusura si affronta il problema del finale della saga.

Le prime tracce dell'Epopea di Gilgamesh furono portate alla luce tra le rovine della biblioteca di Assurbanipal e del tempio di Nabu a Ninive verso la metà dell'800. Pur da pochi lacunosi documenti fu possibile fin dall'inizio risalire alla struttura generale dell'opera e al suo numero di versi.

I cataloghi

I popoli dell'antico oriente non avevano l'abitudine di dare un titolo alle composizioni letterarie, né gli scrittori di allora spasimavano per avere il proprio nome inciso sulle tavolette (p. 12 Pet 1992). L'Epopea di Gilgamesh è quindi un titolo coniato da noi moderni, e la sua attribuzione ad uno specifico autore è dovuta alle scuole tribali dei periodi posteriori.

Secondo il costume degli scribi babilonesi e, prima di loro, sumerici, un'opera letteraria era citata nei cataloghi, che ci sono giunti in numero considerevole, riportando la sua riga iniziale. Così, scorrendo il catalogo di una biblioteca del primo millennio a.C., avremmo potuto trovare

Sha naqba imuru (trad. "di colui che vide ogni cosa")

che è appunto il primo verso della versione canonica. In una biblioteca del secondo millennio a.C. avremmo invece trovato

Shutur eli sharri (trad. "egli è superiore agli altri re")

che è il primo verso del poema paleobabilonese, versione all'epoca in circolazione.

Infine, nel catalogo di una biblioteca sumera della fine del III millennio (come quella di Nippur) avremmo invece trovato non uno ma numerosi incipit, uno per ogni poemetto legato alla figura di Gilgamesh:

Lu kij-gi-a ag (trad. "Gli inviati di Agga...", inizio di "Gilgamesh e Agga")
En-e kur lu til-la-ce (trad. "Il signore del paese del vivente...", inizio di "Gilgamesh e Huwawa" versione A)
I-a lum-lum (trad. "Evviva!", inizio di "Gilgamesh e Huwawa" versione B)
Cul me-ka (trad. "Eroe in battaglia...", inizio di "Gilgamesh e il Toro Celeste")
Ud re-a (trad. "Tanto tempo fa...", inizio di "Enkidu agli inferi")
(vv. 7, 10-14 da OB catalogue from NIBRU N2, dal sito ETCSL)

A rendere complicata l'identificazione di un'opera era poi il fatto che frequenti erano le composizioni con lo stesso inizio. Per esempio, l'ultimo fra gli incipit citati ("Tanto tempo fa...") era comune non solo al poemetto della discesa agli inferi di Enkidu, ma anche alla Sfida tra Enki e Ninmah, al Viaggio di Enki a Nippur e alle Istruzioni di Shuruppak! Del resto, non iniziano tutte le fiabe con un bel "c'era una volta...".

I colofoni

Oltre ai cataloghi, che elencano le opere conservate in una Biblioteca, abbiamo un altro elemento per determinare i titoli dei testi antichi, e cioè le annotazioni scribali alla fine di una tavoletta. Ciò vale soprattutto per le composizioni il cui testo era suddiviso, perché troppo lungo, in più tavole. Tali annotazioni, dagli studiosi definite con il nome greco di colofoni, possono essere molto semplici

Tavola I: "Di colui che vide ogni cosa". Serie di Gilgamesh

oppure assai elaborate

Tavola XII della serie di Gilgamesh; si tratta di quella finale. La tavola è stata ricopiata secondo l'originale e quindi archiviata.

Tavoletta dello scriba Nabu-zuqup-kina, figlio di Marduk-shuma-ikisha, discendente di Gabbi-ilani-eresh, il capo scriba

(colofone riportato in Dag 1997 p. 39)

Il numero di colofoni relativi alla stessa composizione ci consente di capire il numero minimo di esemplari archiviati in una biblioteca, anche in assenza del catalogo. Per esempio, nella Biblioteca di Assurbanipal sono stati rinvenuti ben quattro colofoni della tav. VI - mentre per tutte le altre da uno a tre. Possiamo quindi affermare che vi erano conservate almeno quattro copie dell'Epopea classica.

Un colofone poteva contenere moltissime informazioni e, ancor oggi qualunque assiriologo che si accinga a tradurre un testo controlla prima di tutto il colofone. Le informazioni che vi si possono leggere possono essere determinanti per capire il contenuto e la provenienza del documento:

- il titolo (ossia la prima riga della composizione)
- il numero d'ordine della tavola (per lunghe composizioni che occupavano più di una tavola)
- il nome dello scriba ricopiatore (più eventuale riferimento all'antenato Sinleqiunnini)
- l'indicazione se l'opera era copiata da un originale più antico
- l'indicazione della serie (es. Serie di Gilgamesh)
- (solo nei colofoni ittiti) l'indicazione di ultima tavola. Ovvero "serie non finita" per una tavola non conclusiva dell'opera e "serie finita" per l'ultima tavola.

Che gli scribi antichi non considerassero una qualsiasi tavola precedente l'ultima come qualcosa di unitario e in sé concluso, è dimostrato da alcuni colofoni ittiti che, talvolta, dopo la I e II tavola, aggiungono l'annotazione "non finita":

Tavola I: "Di colui che vide ogni cosa". Canto di Gilgamesh. Non finita

come pure dal colofone della XII tavola dell'Epopea classica che recita:

Tavola XII: "Di colui che vide ogni cosa". Serie di Gilgamesh. Finita

Una costante di tutti i colofoni rinvenuti, oltre alla citazione della prima riga è l'aggiunta: "Serie di Gilgamesh". Va rilevato che, a differenza dell'Epopea classica, nei cui colofoni compare "Serie di Gilgamesh", quella ittita ha forse un titolo vero e proprio, quello di "Canto".

"Serie di Gilgamesh" non può essere considerato un titolo poiché è un tipo di annotazione scribale che si riscontra in moltissime opere costituite da più tavole. Per esempio un colofone dal Libro dei Sogni assiro, anch'esso proveniente dalla biblioteca di Assurbanipal recita:

"Se un uomo nel suo sogno è vestito d'argento".

Tavola IV: Serie del dio Ziqiqu,

palazzo di Assurbanipal, re d'Assiria, re della totalità...

a cui gli dei Nabu e Tashmetu hanno donato intelligenza

e che possiede occhi acuti...

Tra i re miei predecessori

(citato in Sap 1996 p. 195)

Già la designazione di "Canto" porta inevitabilmente alla struttura dell'Epopea in forma poetica: è questo infatti il significato originale del termine sumerico shir con cui vengono indicate tutte le opere in poesie. L'epopea assira è quindi strutturata in versi a differenza di altre versioni, come l'epopea ittita, scritta chiaramente in prosa.

In conclusione, dai documenti a nostra disposizione veniamo informati che la grande composizione constava di 12 tavole, come fin dall'inizio della sua scoperta ebbe a riconoscere lo stesso George Smith.

Prima ricostruzione dell'epopea di Gilgamesh

George Smith individuò fin dall'inizio, con incredibile precisione, il numero di tavole dell'Epopea di Gilgamesh, la loro divisione, e il numero di versi. L'argomento e la finalità dell'epopea rimasero a lungo oggetto di congetture a causa dello stato fortemente lacunoso dell'opera, come mostra la prima ricostruzione dell'opera che compare nel Chaldean account of Genesis (1875).

«Le leggende di Izdubar sono incise su 12 tavole, di cui ci rimangono almeno quattro edizioni. Tutte le tavole sono in frammenti e nessuna è completa, ma è una coincidenza fortunata che quella in migliori condizioni sia l'undicesima, che descrive il diluvio, ed è quindi la più importante della serie.

Tutti i frammenti delle nostre copie appartengono al regno di Assurbanipal, re di Assur, nel settimo secolo a.C. Dallo stato mutilato di molti di essi è impossibile farsi un'idea precisa del significato delle leggende. Molti parti andate perdute sono state quindi compensate da congetture e persino l'ordine di alcune tavole è incerto. Nel mio studio ho voluto dividere i frammenti in gruppi corrispondenti approssimativamente con gli argomenti delle tavole.

Ogni tavola era divisa in sei colonne di testo [tre nella parte anteriore e tre in quella posteriore], ognuna di 50 righe circa per un numero complessivo di 3000 versi di testo cuneiforme. Ecco la divisione da me adottata allo stato di conoscenza attuale dei frammenti.

Tavola I (frammenti terza colonna). Possibile argomento: conquista di Babilonia degli elamiti, nascita e parentela di Izdubar

Tavola II (frammenti terza e quarta colonna)

Tavola III (quasi integra a parte lacune prima e sesta colonna)

Probabile argomento: sogno di Izdubar, arrivo di Heabani a Uruk

Tavola IV (frammenti dalle prime tre colonne)

Tavola V (prima e seconda colonna). Probabile argomento: scontri con animali selvaggi, uccisione del tiranno Khubaba

Tavola VI (integra con poche lacune)

Tavola VII (quinta e sesta tavola ricostruite per congettura dalla discesa di Ishtar agli inferi). Probabile argomento: l'amore di Ishtar per Izdubar, altri amori di Ishtar, sua salita al cielo, distruzione del suo toro, sua discesa all'inferno

Tavola VIII (possibili frammenti delle prime tre e dell'ultima colonna)

Tavola IX (conservata con lacune)

Tavola X (conservata con lacune). Probabile argomento: discorso agli alberi, sogni, malattia di Izdubar, morte di Heabani, peregrinazioni di Izdubar in cerca dell'eroe del Diluvio.

Tavola XI (quasi integra)

Tavola XII (frammenti delle prime 4 colonne, ultima quasi integra). Probabile argomento: descrizione del diluvio, cura di Izdubar, sue lamentazioni su Heabani»

(Smi 1876 p. 170-172, traduzione di T. Porzano © 2001).

Noterete che nel testo di Smith non compare mai il nome "Gilgamesh". Ai tempi di Smith gli assiriologi, non sapendo ancora come pronunciare i caratteri cuneiformi, utilizzavano una pronuncia sillabica provvisoria. Eccovi dunque la chiave di lettura: Izdubar al posto di Gilgamesh, Heabani al posto di Enkidu.

Il finale della discordia

Ad alcuni non piace il finale che si trova nella XII tavola perché apparentemente slegato dalle precedenti vicende. Altri finali, appartenenti a versioni precedenti o coeve, vengono a volte proposti.

Un tema ozioso di cui ogni tanto si torna a parlare è quello legato alla conclusione del poema. Si preferisce considerare la saga come strutturata dalle prime undici tavole ed incollare finali apocrifi (per esempio il canto funebre di Gilgamesh) rispetto alla versione canonica. Tuttavia si consideri che in base alla catalogazione assira per colofoni la forma canonica dell'epopea consiste delle sole 12 tavole che ho riportato nel sito e che non include in alcun modo la morte di Gilgamesh. La morte dell'eroe per quanto suggestiva (predizione di Enlil, visione dell'eroe immobile sul letto,...) stravolgerebbe il messaggio finale fortemente educativo dell'epopea classica.

Nell'ambito della versione canonica l'interpolazione della morte di Gilgamesh rimane un gesto gratuito e inutile sul piano narrativo; un po' come far morire Achille nell'Iliade (1).

Nota 1 - Anche l'Odissea sarebbe forse più divertente eliminando la Telemachia e sostituendola con alcune delle avventure apocrife di Ulisse, oppure venendo subito al sodo dopo l'arrivo a Itaca del protagonista, facendo a meno delle interminabili reticenze verso gli astanti. Ma non sarebbe più l'Odissea, e soprattutto non sarebbe più l'Odisseo che conosciamo! Per un approfondimento rimando alla mia lezione sui miti del ritorno degli eroi omerici.

Che l'eroe debba morire è scontato e inevitabile ma all'autore non interessa sviluppare in versi l'inesorabile destino bensì educare alla sua consapevolezza (vedi paralleli con l'epica greca).

Che la tavola XII sia un inserimento posteriore di Sinlequiunnini è quasi certo; che essa sia meno affascinante rispetto al canto funebre di Gilgamesh è a mio parere ipotesi tendenziosa: la visione disperata dell'aldilà mesopotamico rimane insuperata nella sua splendida e asciutta descrizione; che essa si integri col resto dell'epopea secondo un piano educativo del sovrano (tesi di Pettinato in Pet 92) è discutibile.

Tutto ciò può autorizzare certi autori a rimpiazzare deliberatamente la XII tavola con altri finali ritenuti più azzeccati? La Sandars (San 1994), per esempio, 1) rinuncia a rendere l'epopea in versi, 2) rinuncia alla suddivisione in tavole, 3) integra o sostituisce il canone con fonti non assire ritenute di qualità superiore. Tutte queste operazioni sono assolutamente arbitrarie ed allontanano il lettore dalla comprensione dell'opera (2).

Nota 2 - Col tempo ho moderato questa mia posizione oltranzista, come si può notare nella mia recensione a Gilgamesh: il primo eroe, antiche storie della Mesopotamia di Simonetta Ponchia per i tipi Nuove Edizioni Romane, ottobre 2000.

All'epoca della stesura del canone il tema della discesa agli inferi era molto popolare e gettonato (come il mito di Ishtar agli inferi dove ricompaiono temi e personaggi del Gilgamesh) e non a caso fu scelto come finale ufficiale del poema. Così com'era molto popolare il mito dell'Atramkhasis. Infatti anche gran parte della tavola del diluvio è un'interpolazione.

Cosa ci autorizza allora a togliere la discesa di Enkidu agli inferi e a lasciare invece il diluvio? Cosa autorizza a modificare un'opera compiuta in virtù di un gioco accademico arbitrario? La SUMERICA "morte di Gilgamesh" potrebbe costituire un

finale più soddisfacente, per l'apparente incompatibilità col resto della saga della discesa agli inferi di Enkidu, ma purtroppo, non è stata scelta dall'autore ASSIRO del canone.

Altrettanto discutibile è quanto fanno certi autori accorciando l'epopea di una tavola anche se l'effetto drammaturgico è altissimo. Per esempio in "Gilgamesh o la mortalità" (vedi Bibliografia) si ignora la XII tavola considerando finale migliore il semplice ritorno di Gilgamesh a Uruk. A giustificazione si adduce che "nel vero poema epico l'inizio è la fine e la fine è la ripetizione dell'inizio. Il poema di Gilgamesh inizia e termina con la lode delle mura di Uruk". Non volendomi fossilizzare su una posizione ortodossa non posso fare a meno di osservare che, per quanto basata su errori interpretativi, tale analisi rimane molto suggestiva.

SCOPERTA DEL POEMA

La scoperta in epoca moderna della saga di Gilgamesh avvenne intorno al 1870 grazie al lavoro dell'assiriologo inglese **George Smith** che ne diede notizia nel corso di una concitata assemblea della Società londinese di Archeologia Biblica.

Vorrei qui ricordare alcuni punti fondamentali. Questo documento non solo rivelò al mondo l'esistenza di una letteratura precedente a quella greca e biblica, ma addirittura confermò narrazioni contenute nell'Antico Testamento (qualche esempio è fornito nella monografia sui regni di Giuda e Israele). La sua scoperta pertanto diede un fortissimo impulso agli studi biblici, alla nascente assiriologia, all'epigrafia ed ovviamente all'archeologia mediorientale.

Il rapporto con la Bibbia e l'interesse che ne scaturì segnò la fase iniziale dello studio della cultura mesopotamica. Col tempo, tuttavia, si cominciò a considerare le creazioni letterarie degli antichi popoli della Mesopotamia per il loro valore intrinseco. La più alta opera poetica di queste culture scomparse fu, fin dal principio, considerata l'epopea di Gilgamesh, dove la materia mitologica si era piegata per esprimere le più segrete e perenni inquietudini dell'uomo...

Il 3 dicembre 1872, a Londra, durante un'assemblea della **Società Archeologica Biblica** (1), fu comunicata una sensazionale notizia: fra le migliaia di tavolette d'argilla riportate alla luce dagli archeologi in **Mesopotamia** (2) era stata identificata una versione caldea del **Diluvio universale** (p. 22 McCall 95, p. 82 Pet 1992).

Nota 1 - All'assemblea assisteva William Ewart Gladstone (Liverpool 1809, Hawarden 1898), per ben quattro volte eletto primo ministro dell'impero britannico (1868-74, 1880-85, 1886, 1892-94). Gladstone accanto alla politica coltivò vivi interessi letterari: scrisse saggi sui poemi omerici (che ancora non sono riusciti a trovare su Internet!), tradusse in inglese le Odi di Orazio e fu lettore appassionato di Dante e dei classici greci. Da notare che questi tipi di convegni erano spesso frequentati dalle massime autorità. Per esempio nel 1902, durante la storica relazione di Friedrich Delitzsch alla Società Orientale Tedesca, era presente il Kaiser Guglielmo II in persona.

Nota 2 - Una mappa dettagliata della Mesopotamia è disponibile nell'introduzione a Gilgamesh.

L'annuncio provocò enorme stupore perché la scoperta mostrava che un testo pagano anticipava e confermava narrazioni contenute nell'**Antico Testamento**. Lo scopritore, **George Smith** (fotogr. p. 47, Bot 1994), era un ex-incisore della Zecca di Stato inglese: mentre ricercava e ordinava i testi assiri di contenuto mitologico, si rese conto di avere identificato un racconto molto simile a quello narrato nel testo sacro:

«Trovai presto la metà di una curiosa tavoletta che doveva contenere in origine sei colonne di testo... Esaminando la terza colsi la descrizione di una nave approdata sopra i monti Nisir, seguita dal resoconto della vana missione della colomba in cerca di un posto dove posarsi e del suo ritorno. Capii immediatamente che avevo scoperto almeno una parte del racconto caldeo del Diluvio» (**Smi 1876** p. 4, traduzione T. Porzano).

Le due righe faticosamente lette da Smith fanno parte del racconto del Diluvio contenuto nella XI tavola dell'**Epopea di Gilgamesh**, che lo stesso Smith, proseguendo le ricerche, avrebbe presto identificato.

L'antefatto

Quando Smith si apprestava a comunicare al mondo il frutto dei suoi studi aveva 32 anni ed era animato da una passione incontenibile per tutto ciò che riguardava le scoperte in Medio Oriente.

«Ognuno ha qualche inclinazione, che se è accompagnata da circostanze favorevoli, darà un senso al resto della sua vita. La mia personale predisposizione è stata sempre rivolta agli studi orientali e fin dalla giovinezza ho provato sempre un gran interesse per le esplorazioni e le scoperte del Medio Oriente, specialmente nel grande lavoro in cui furono impegnati Layard e Rawlinson» (George Smith, *Assyrian Discoveries*, London 1875, p. 9).

I due inglesi citati sono strettamente legati alle sensazionali e controverse scoperte dei primi palazzi assiri, che tanto appassionarono l'opinione pubblica. **Sir Henry Layard** era noto soprattutto per aver riportato alla luce tra il 1845 e il 1851 due capitali assire, **Calah** (la moderna Nimrod) e la famosa **Ninive**, simbolo del potere invincibile di questo popolo, mentre **Sir Henry Rawlinson** venne alla ribalta per aver contribuito alla decifrazione dell'antica lingua persiana. Molto di ciò che era stato trovato da Layard in Medio Oriente venne portato, non senza difficoltà a Londra, e nell'ottobre del 1848 fu inaugurata al **British Museum** la prima collezione inglese di antichità assire.

Nelle gallerie del British Museum, fra gli stupendi ortostati in cui erano incise scene di guerra e di massacri (fotogr. p. 36, Bot 1996), il "riposo sotto il pergolato del re assiro" (fotogr. p. 30, Bot 1996) e la famosa caccia al leone del re **Assurbanipal** (fotogr. p. 68, Bot 1994), accanto all'**obelisco nero di Salmanassar III**, agli stupendi e maestosi leoni androcefali alati (fotogr. p. 41, Bot 1994), George Smith soleva passare gran parte del suo tempo libero.

Il suo interesse per gli Assiri era accresciuto dal profondo significato religioso che questo mondo, da poco riportato alla luce, cominciava a rivelare, coinvolgendo la veridicità storica dei racconti biblici. Fino al 1843, quando fu riportato alla luce il primo palazzo assiro per opera di un francese, **Paul-Emile Botta**, al di là delle parziali notizie forniteci dalla Bibbia e da alcuni **storici greci**, quasi nulla si conosceva degli Assiri, e la fortuna volle che i primi reperti archeologici appartenessero proprio ai re menzionati nel Testo Sacro: Salmanassar III e V, Tiglat-Pileser III (menzionato con l'appellativo Pulu), Sargon II, Sennacherib, Asarhaddon.

Le collezioni assire esposte nel **British Museum** sembravano così dar vita ai racconti biblici in cui si narrava la sottomissione dei regni di Giuda e Israele alla potenza di Assur, la presa di Samaria e la deportazione degli Israeliti a Calah, soprattutto nel **II libro dei Re** (XVII-ssg.) (3).

Nota 3 - Per un approfondimento sui parallelismi tra l'antico testamento e gli annali assiri vedi la sezione dedicata

Ma per comprendere i rapporti tra gli Assiri e gli antichi ebrei era necessario conoscere la lingua assira, così da leggere ciò che era scritto sui reperti archeologici. Smith si apprestò dunque sulla scia di Rawlinson a studiare l'accadico, la lingua assiro-babilonese. L'interesse di Smith per possibili paralleli tra la storia assira e quella biblica era condiviso da tutti gli orientalisti. Possiamo anzi affermare che il grande impulso che ebbero, fin dalla metà del secolo scorso, gli scavi archeologici di Ninive e di Muqayyar - quest'ultima esplorata a più riprese fin dal 1625, ma identificata solo in quegli anni come la famosa **Ur dei Caldei**, la città di Abramo secondo la Genesi (XI, 28) - fu dovuto essenzialmente al desiderio di dimostrare la veridicità storica della Bibbia.

La prima scoperta di un parallelismo fra gli annali assiri e la storia biblica avviene quando Smith studia l'**obelisco nero di Salmanassar III** (4).

Nota 4 - Il sovrano assiro **Salmanassar III** (858-824 a.C.) che risiedeva nel palazzo di **Calah** (oggi Nimrod), aveva fatto incidere il resoconto delle proprie vittorie su un obelisco. Tagliato a scala come una ziggurat, l'obelisco è in alabastro nero ed è alto due metri con una sezione di 60 cm alla base e 40 alla sommità. Incisi su cinque registri sono i rappresentanti dei popoli sottomessi che tributano "doni" al monarca assiro.

Il pezzo, quasi intatto e di una bellezza fredda e geometrica, è conservato al British Museum di Londra. Lo recuperò Layard nel 1846, nel corso della sua esplorazione di Nimrod, pubblicandone il testo nel 1851 nelle tavole conclusive delle sue *Inscriptions in the Cuneiform Character from Assyrian Monuments*. Si capì subito sia dallo stile moderno del cuneiforme (una "terza scrittura" persepolitana facilmente riconoscibile) sia dal carattere dei bassorilievi, che il monumento non poteva essere antecedente all'epoca assira (prima metà del I millennio a.C.).

Il testo inciso sull'obelisco nero (per una lunghezza di circa 200 righe) contiene un breve richiamo alle campagne trionfali di Salmanassar III, che sono in parte illustrate da venti lastre trattate a bassorilievo poste a gruppi di cinque lungo le quattro facce del monumento. Vi sono raffigurati i diversi popoli vinti dal re intenti a offrire il loro tributo in segno di sottomissione.

I primi due registri sono pressoché identici e mostrano sovrani in atto di sottomissione davanti al re assiro. Altre figure in piedi dietro a Salmanassar sono i dignitari assiri, mentre il sovrano sottomesso è seguito da processione di tributi che si svolge sulle altre facce dell'obelisco. Nel secondo registro - come spiega l'iscrizione - è raffigurato il re di Israele Jehu (842-815 a.C.) che si prostra dinanzi a Salmanassar.

Ma la scoperta che rese Smith immortale avvenne quando egli cominciò a studiare la collezione Kouyunjik proveniente dalla biblioteca di Assurbanipal:

«Avevo raggruppato l'intera collezione di iscrizioni cuneiformi del British Museum in sei sezioni per comodità di lavoro. Una di queste era dedicata alle "tavole mitologiche". Essa conteneva tutte le tavolette con miti e leggende relative a divinità, oltre a preghiere e iscrizioni religiose.

Raggruppando tutte le tavolette ed i frammenti di una stessa classe, fui in grado di ricostruire vari testi, di trovare le tavolette connesse allo stesso mito, e di farmi un'idea generale del contenuto della collezione» (**Smi 1876** p. 4, traduzione T. Porzano).

La serie di "Izdubar"

Fu così che Smith giunse al ritrovamento di un incredibile documento:

«Cominciando un'attenta ricerca fra questi frammenti, trovai presto la metà di un'interessante tavoletta che in origine doveva probabilmente contenere sei colonne di testo. Due di queste (la terza e la quarta) erano ancora quasi in perfetto stato; altre due (la seconda e la quinta) conservate solo a metà; le rimanenti colonne (la prima e la sesta) erano andate perdute. Esaminando la terza colonna colsi la descrizione di una nave approdata sopra i monti Nisir, seguita dal resoconto della vana missione della colomba in cerca di un posto dove posarsi e del suo ritorno. Capii immediatamente che avevo scoperto almeno una parte del **racconto caldeo del Diluvio**.

Mettendomi a studiare il documento compresi che era nella forma di un discorso diretto, rivolto dall'eroe del Diluvio ad una persona il cui nome sembrava essere **Izdubar** (5). Mi ricordai allora di un altro frammento, che avevo in precedenza catalogato come K.231, relativo allo stesso eroe Izdubar. Mi accorsi che i reperti appartenevano alla stessa serie e iniziai una ricerca di tutti i frammenti mancanti.

Nota 5 - Queste leggende narrano le avventure di un famoso sovrano di Babilonia, da me identificato con l'eroe biblico Nimrod, che chiamo provvisoriamente Izdubar, ma il cui vero nome non è ancora possibile tradurre foneticamente» (**Smi 1876** p. 167-168, traduzione T. Porzano). Per una discussione sulla pronuncia vedi la mia monografia su Gilgamesh.

Il compito non era dei più semplici data l'enorme mole di testi da controllare, spesso di tali dimensioni e stato da renderne difficilissima la comprensione. Ugualmente la mia ricerca diede i suoi frutti. Scovai il frammento di un'altra copia del mito del Diluvio, contenente di nuovo la missione degli uccelli, e gradualmente raccolsi altri pezzi di questa tavola. Ricomposi i frammenti fino a quasi completare la seconda colonna.

Grazie poi al ritrovamento di frammenti di una terza copia del mito, potei completare una parte considerevole della prima e della sesta colonna. Avevo ora il mito del Diluvio nella ricostruzione che presentai all'assemblea della Società per l'Archeologia Biblica il 3 dicembre 1872.

Avevo scoperto che la **serie di Izdubar conteneva almeno 12 tavole** e in seguito scoprii che questo era il loro numero esatto. In questa serie, la tavoletta che descrive il Diluvio era l'undicesima mentre il frammento K. 231 apparteneva alla sesta» (**Smi 1876** p. 5, traduzione T. Porzano).

Come riuscì Smith a identificare l'esatto numero delle tavole? Egli in fondo aveva solo ricostruito parte dell'undicesima tavola e riconosciuto un frammento della sesta! Ebbene, gli scribi mesopotamici avevano escogitato un sistema interessante dai notevoli risvolti pratici: alla fine di ogni tavoletta essi scrivevano oltre al numero d'ordine - tavola I, tavola II, tavola III, ecc. - anche la riga iniziale della serie. A quel tempo non esisteva la pratica di assegnare un titolo ad un'opera limitandosi a indicarla con la sua prima riga di testo. Così alla fine della I tavola dell'Epopea lo scriba aveva inciso il seguente colofone:

Tavola prima. "Di colui che vide ogni cosa". Serie di Gilgamesh

Palazzo di Assurbanipal, re della totalità

Re del paese di Assur

Inoltre la tavola seguente iniziava con l'ultima riga della tavola precedente. Smith era riuscito a ricostruire, della tavola XI, anche la sesta e ultima colonna dove era inciso il colofone, e non gli fu difficile intuire che ci dovevano essere almeno altre 10 tavole della stessa opera. Al lettore/lettrice suggerisco una digressione sulla prima geniale ricostruzione di Smith dell'epopea.

Le reazioni

La relazione di Smith all'assemblea della Società Archeologica Biblica suscitò forte clamore:

«Nella mia conferenza all'assemblea sulle tavolette del Diluvio, fornii un resoconto generale delle leggende di Izdubar ed espressi personale convinzione che le iscrizioni caldee contenessero molti altri racconti strettamente connessi col libro della Genesi, che avrebbero stimolato grande interesse» (**Smi 1876** p. 6, traduzione T. Porzano).

e persino importanti conseguenze:

«Fu proprio in questa occasione che avvenne l'intervento dei proprietari del quotidiano "*Daily Telegraph*". Immediatamente dopo la mia conferenza, il signor Edwin Arnold, caporedattore del giornale, che già in passato mi aveva espresso il suo interesse per queste scoperte, mi presentò un'offerta dei proprietari del "*Daily Telegraph*": riprendere, a loro spese, gli scavi in Assiria per aggiungere nuovi elementi al soggetto di questi miti.

Questa offerta venne sottoposta ai curatori del British Museum che mi concessero sei mesi durante i quali avrei dovuto recarmi in Assiria e condurre gli scavi» (**Smi 1876** p. 6, traduzione T. Porzano; le vicende di questa spedizione sono argomento di un altro libro di Smith, *Assyrian discoveries*, 1875).

L'iniziativa del **Daily Telegraph** corrispondeva ad una concezione dilettantesca, sportiva, della ricerca archeologica. Allora l'archeologia non era considerata una professione vera e propria, ma prevalentemente come un affascinante hobby. Basti pensare che **Paul-Emile Botta**, lo scopritore di **Khorsabad**, scavava quando la sua professione di console a Mossul glielo permetteva e **Henry Layard** iniziò la sua avventura nutrendo però la segreta speranza di intraprendere la carriera diplomatica. Ciononostante Botta e Layard, così come gli altri "archeologi" del tempo, sono stati veri e propri pionieri dell'archeologia.

Smith comunque rispetto a loro era totalmente inesperto, e uomini come Layard e **Hormuzd Rassam**, che vent'anni prima avevano scavato a **Ninive**, sarebbero certo stati più adatti per questa nuova missione, ma ambedue erano già impegnati altrove: Layard in Spagna, Rassam a Aden per svolgere un delicato incarico politico per conto del Governo delle Indie. La scelta cadde così su Smith.

Smith in Mesopotamia

Dopo tre mesi di viaggio per mare e per terra, Smith giunge a **Mossul** e, ottenuti i permessi necessari dalle autorità turche, il 7 maggio comincia lo scavo a Kouyunjik, nel sito dove era stata trovata la **Biblioteca Reale di Assurbanipal**. E il 14 maggio raggiunse il suo scopo:

«Trovai un nuovo frammento della versione caldea del diluvio appartenente alla prima colonna della tavoletta [maggior parte delle prime diciassette righe], relative l'ordine di costruire e allestire l'arca. Questa scoperta colmò in pratica la più grave lacuna nel racconto» (**Smi 1876** p. 6-7, traduzione T. Porzano).

Sappiamo oggi che il frammento trovato da Smith non faceva veramente parte del racconto del **Diluvio** dell'Epopea ma di un'opera più antica, l'**Atramkhasis**, alla quale l'epopea in parte si ispirava. Nell'**Atramkhasis** l'episodio del Diluvio occupa solo la parte finale dell'opera. Successivi ritrovamenti rivelarono che l'**Atramkhasis** si occupava principalmente dell'origine del mondo e della creazione dell'uomo, rivelando straordinarie influenze sul racconto della Genesi.

Le ricerche di Smith portarono alla scoperta di molti capolavori della letteratura mesopotamica, in redazione assira. Oltre alle **leggende di Izdubar** Smith scoprì varie versioni del mito della creazione (nota oggi col titolo **Enuma Elish**), la **Discesa agli inferi** e il mito di **Etana**. Ma Smith continuò a imbattersi nelle vicende di Izdubar scoprendo un frammento che descriveva la sconfitta del toro celeste di Ishtar da parte di Izdubar e Heabani (Gilgamesh e Enkidu) appartenente alla sesta tavoletta. E' possibile dare un'idea di quanto fosse faticoso e complicato il lavoro dei primi assiriologi osservando la figura a fianco. Rappresenta la ricostruzione di Smith di una delle tre copie dell'undicesima tavola partendo da ben 16 frammenti di terracotta. Dopo aver telegrafato la notizia al **Daily Telegraph** parve ai finanziatori che Smith avesse raggiunto lo scopo che quindi si rifiutarono di finanziare ulteriormente gli scavi. Smith, così, fu indotto, con suo grande disappunto dato che gli scavi erano appena iniziati, a tornare a Londra.

Le scoperte di Smith non finiscono qui. Negli anni che gli restarono da vivere - morì infatti a soli 36 anni - si recò a Ninive altre tre volte e ogni volta la sua ricerca fu coronata da successo, riportando alla luce circa 2.300 tavolette e acquistandone a Bagdad altre 2000. L'ultimo viaggio gli fu fatale: morì nella città di Aleppo, in Siria, il 19 agosto del 1876.

In vita Smith non ricevette alcun titolo accademico per le sue scoperte ma ugualmente si distinse per il grande rispetto verso i colleghi (Rawlinson soprattutto). L'introduzione al *Chaldean account of Genesis* (1876) è rivelatrice dell'ammirevole onestà intellettuale e senso critico verso il proprio lavoro di Smith:

«L'attuale condizione dei miti e la loro recente scoperta mi impedisce di definire la mia opera qualcosa di più di un lavoro provvisorio [...]. Ho evitato alcuni importanti confronti e conclusioni nei confronti del libro della Genesi poiché il mio primo desiderio è stato di ottenere il riconoscimento dell'evidenza senza pregiudizi» (**Smi 1876** p. VII, traduzione T. Porzano).

Uno, cento, mille Gilgamesh

Smith e **Rawlinson** pubblicarono nel 1875 le *Cuneiform Inscriptions of Western Asia*. Il quarto volume dell'antologia conteneva un'esauriente ricostruzione della VI e XI tavola dell'epopea. Ma questo fu solo l'inizio: dopo la morte di Smith, il lavoro di ricomposizione e traduzione del poema fu continuato da altri. Apparvero varie traduzioni dell'Epopea in inglese, in francese e in tedesco via via sempre più aggiornate grazie al rinvenimento continuo di nuove tavolette relative all'Epopea. Verso il 1930 erano state recuperati frammenti da tutte le dodici tavole dell'epopea ninivita.

Nonostante i continui ritrovamenti (come quelli recenti di **Tell Haddad**, p. 22 Sap 2001) l'epopea rimane in buona misura lacunosa. A volte è quindi necessaria l'integrazione del testo canonico da fonti più antiche come il **poema paleobabilonese** o l'**Atramkhasis**. L'operazione è, pur con le dovute cautele, non audace dato che, a volte, i miti più antichi sono ripresi parola per parola nella versione ninivita.

I poemetti sumerici

Già nel 1889 gli scavi condotti a **Nippur** da John Punnet Peters per conto dell'università di Philadelphia avevano portato alla luce documenti su Gilgamesh risalenti addirittura al periodo sumerico (III millennio a.C.).

Conosciamo almeno cinque poemetti sumerici. Essi presentano, indipendentemente uno dall'altro, temi o vicende che confluiranno (ma solo in parte) nel poema paleobabilonese e nell'epopea classica.

- Gilgamesh e Agga
- Gilgamesh e Huwawa, versione A (Gilgamesh e il 'paese del vivente')
- Gilgamesh e Huwawa, versione B
- Gilgamesh e il Toro Celeste
- Enkidu agli inferi (Gilgamesh e l'aldilà)
- La morte di Gilgamesh

Questi poemetti non costituivano un corpus epico unitario (vedi gli incipit sparsi nei cataloghi). Infatti Gilgamesh, se vi compare, ha ruoli molto eterogenei (avventuriero, sovrano di Uruk, giudice dell'oltretomba, fratello di **Ishtar** dea dell'amore, ecc.). Un'aggiornata versione dei poemetti è disponibile in Geo 1999.

Il poema paleobabilonese

Nel 1902 il tedesco **Bruno Meissner** pubblicò il testo di un manufatto antecedente di oltre mille anni la versione ninivita. Il documento, di epoca paleobabilonese e proveniente da **Sippar**, conteneva - a differenza dei poemetti sumerici - un testo molto simile a quello contenuto nell'epopea (tav. X). Quindi il testo paleobabilonese era quasi sicuramente servito da modello per il canone.

Alla tavoletta Meissner (nota come la **tavoletta di Berlino**, dal nome del museo dov'è attualmente conservata) se ne aggiunsero con gli anni altre, tutte appartenenti al cosiddetto **poema paleobabilonese** (1800 a.C.). Sono pochissimi documenti d'immenso valore storico-letterario e vale la pena citarli tutti:

- tavoletta Meissner (o di Berlino)
- tavoletta di Pennsylvania
- tavoletta di Yale (proseguimento della tavoletta di Pennsylvania)
- tavoletta di Chicago
- tavoletta di Londra (proseguimento della tavoletta di Berlino)
- tavoletta di Bagdad (ammesso che quest'ultima sia sopravvissuta al **saccheggio** successivo alla sciagurata invasione americana dell'aprile 2003).

Il poema è il primo vero tentativo di composizione epica unitaria sulle gesta del re di Uruk. Venne compilato nel periodo della prima dinastia di Babilonia con il suo re prestigioso **Hammurabi** noto per il "primo" codice delle leggi (i primi codici sono in realtà di epoca sumerica). Dalla **tavoletta di Berlino e Londra** sono tratti i seguenti versi, tra i migliori tramandati dalla letteratura mesopotamica:

"Gilgamesh, dove vai? La vita che cerchi, non la troverai. Quando gli dei crearono l'umanità le assegnarono la morte, e tennero per sé la vita! Riempi il tuo stomaco, Gilgamesh. Fai festa giorno e notte, i tuoi vestiti siano puliti! Lava il tuo capo, lavati con acqua! Gioisci del bambino che ti tiene per mano, possa tua moglie godere di te. Questo è il destino degli uomini!" (riportati in Sap 2001, pp. 161-162)

Questi sono praticamente gli ultimi versi di quanto ci è rimasto del poema di Gilgamesh. Il protagonista, vagando alla ricerca del segreto per sfuggire alla morte, viene ammonito da **Siduri**, la taverniera di Shamash (dio della giustizia) per aver trascurato l'esercizio del potere cercando una chimera. Non sappiamo se il poema contenesse la narrazione del diluvio ma è certo che conteneva almeno l'incontro di Gilgamesh col lontano antenato che sopravvisse al Diluvio.

E' interessante osservare che praticamente tutti questi frammenti appartenenti al poema paleobabilonese ci sono pervenuti in ottimo stato di conservazione. Infatti non furono rinvenuti scavando tra le rovine di antiche capitali bensì sulle bancarelle degli antiquari! La **tavoletta Meissner** fu acquistata nel 1902 da un rivenditore di Bagdad. Anche la **tavoletta di Pennsylvania** fu acquistata da un antiquario nel 1914 per conto dell'**università di Philadelphia**. L'**università di Yale** si rivolse allo stesso mercante d'arte per l'acquisto della continuazione della tavoletta della Pennsylvania (tavola III).

Non è casuale che alcune tavolette siano una prosecuzione dell'altra. Infatti, l'interesse per gli occidentali stimolò iniziative illecite degli antiquari che, spesso spezzavano le tavole in più pezzi contando su un maggiore profitto derivante da più di un acquirente. L'esempio più scandaloso ci è dato dalla celeberrima **tavoletta di Londra e Berlino**. Essa è formata dalla tavoletta Meissner (conservata a Berlino) e da un frammento comprato nel 1902 presso lo stesso antiquario da **G.F. Loftus** per conto del British Museum. Questo secondo frammento venne riscoperto negli archivi del museo londinese da **A.R. Millard** soltanto nel 1964.

Le saghe mediobabilonesi

Oltre all'epopea ninivita e al poema paleobabilonese si scoprirono redazioni di epoca intermedia al di fuori della Mesopotamia (Siria, Anatolia, Palestina) scritte in lingue diverse dall'accadico: **ittita** (lingua non semitica ma indoeuropea), **elamico** e **hurrico**. Era la dimostrazione che il successo riscosso dalle storie di Gilgamesh in antichità aveva valicato confini geografici e culturali. Queste versioni mediobabilonensi sono in genere più simili al poema paleobabilonese che all'epopea ninivita. Talvolta però contengono varianti autonome che stanno a significare che le avventure di Gilgamesh venivano riadattate ai gusti del pubblico.

Le differenze tra queste versioni naturalmente moltiplicano l'interesse per il Gilgamesh. Se l'epopea canonica, per economia della narrazione, sacrifica meravigliosi dialoghi o dettagli, possiamo arricchirla - pur mantenendo le dovute distinzioni - dalla lettura delle versioni "apocrife". Per esempio la splendida tavola X (le peregrinazioni di Gilgamesh) è molto lacunosa. Poco male: la versione mediobabilonense ittita ci svela il mistero di "quelli-di-pietra", il poema paleobabilonese (tavoletta di Berlino) arricchisce il dialogo tra **Siduri** e Gilgamesh sul senso della vita, la versione mediobabilonense elamita contiene una variante che richiama il mito di Etana (la ricerca della pianta della fertilità).

"Babel und Bibel"

Il ritrovamento di **Megiddo** mostra che l'Epopea di Gilgamesh era conosciuta in Palestina prima del X secolo, cioè prima dell'arrivo degli Ebrei nella terra promessa. La stessa versione del diluvio contenuta nell'**Atramkhasis** (che non è nemmeno la più antica se rapportata al sumerico **mito di Ziusudra**) ed inglobata nell'Epopea, è molto più antica della versione biblica del diluvio che risale al più tardi all'ottavo secolo.

Tra la fine dell'800 e l'inizio del '900 gli studiosi si accorsero che il racconto biblico derivava, attraverso una sapiente rilettura in chiave monoteistica, più o meno direttamente da quello babilonese. A questo risultato si pervenne ufficialmente il 13 gennaio 1902 nel corso di un convegno della Società Orientale Tedesca (p. 24 McCall 95).

In questo incontro l'assiriologo tedesco **Friedrich Delitzsch**, stupì il pubblico (e tra i presenti lo stesso Kaiser Guglielmo II) con la relazione intitolata **Babel und Bibel**. Delitzsch presentò traduzioni aggiornate che mostravano che la Bibbia non era, come si era fino ad allora creduto, il **più antico libro del mondo**, ma che era stata preceduta da una letteratura di epoca anteriore.

Ne nacque un acceso dibattito scientifico-teologico a livello internazionale che coinvolse anche autorità politiche. Infatti le grandi similitudini tra i due mondi antichi minavano la fondamentale autorità della Bibbia. Era dai tempi di **Darwin**, che per spiegare la teoria della selezione naturale aveva bollato come «palesamente falsa» la storia della Genesi, che non si assisteva a un simile scandalo!

Tuttavia, una volta sedimentate, le scoperte degli assiriologi furono accettate da un pubblico sempre più vasto al punto da innescare una rivoluzione negli studi teologici e delle religioni all'inizio del '900. Di questi anni è infatti la celebre ipotesi documentaria formulata da **Julius Wellhausen**.

L'**ipotesi documentaria** si basa su un'analisi comparata del **Pentateuco** in rapporto con documenti coevi o preesistenti di area prevalentemente mesopotamica. Essa rivela almeno quattro fonti o "tradizioni" del Pentateuco escludendo così la tesi sostenuta dalla tradizione sinagogale di un unico leggendario autore (Mosè). Mi limito ad elencarvi le fonti rimandando alla sezione dedicata per utili approfondimenti: tradizione jahvista (sec. X a.C. e VIII-VII a.C.); tradizione elohista (VIII-VII a.C.); tradizione deuteronomista (VII a.C.); tradizione sacerdotale (VI-V a.C.).

Pietre miliari per gli studi comparati Bibbia-cultura mesopotamica furono **Altorientalische Texte und Bilde zum alten Testament** di H. Gressmann (1909), **Cuneiform Parallels in the Old Testament** di R.W. Rogers (1912), **Archaeology and the Bible** di G. A. Burton (1916) fino all'immensa antologia **Ancient Near Eastern Texts** (Ane 1955) della Princeton University.

Tutto ciò illustra come l'interesse verso la cultura mesopotamica fosse a lungo vincolato al suo rapporto con la Bibbia. Emblematico rimane il chilometrico titolo della prima edizione a stampa del Gilgamesh (Smi 1876): *La versione caldea della Genesi contenente la descrizione della creazione, il diluvio, la torre di Babele, la distruzione di Sodoma, i tempi dei patriarchi...*

Ancora più esplicativo l'approccio dello **Delitzsch**:

«Perché tutte queste fatiche in una terra lontana, inospitale e pericolosa? Perché questo costoso rovistare tra i detriti di migliaia di anni fino alla falda freatica, dove non c'è né oro né argento? Perché questa lotta tra le nazioni per assicurarsi con sempre maggiore vigore gli scavi su queste desolate colline? E donde proviene questo gratuito interesse, sempre crescente, che di qua e di là dell'Oceano viene dedicato agli scavi nell'Assiria-Babilonia? A queste domande c'è una risposta, che benché non esauriente tuttavia spiega per buona parte il motivo e lo scopo: la **Bibbia**» (Friedrich Delitzsch, citato in Dag 1997 p. 42).

Fortunatamente, dalla seconda metà del '900, grazie all'immensa quantità di documenti ritrovati e dell'apertura di nuovi campi di indagine ignoti alla Bibbia (= cultura sumerica) si cominciò a considerare autonomamente il valore letterario delle numerose tradizioni culturali mesopotamiche. La più alta opera poetica di queste culture scomparse è, manco a dirlo, **l'epopea di Gilgamesh...**

1842: Paul-Emile Botta

In questa sezione si parlerà di Paul-Emile Botta, passato alla storia per la scoperta del palazzo di Sargon II, evento che segnò la nascita dell'archeologia orientale, ma anche per essere stato il primo a scavare a Tell Kouyunjik - sito dove era sepolta la biblioteca di Assurbanipal.

Archeologo per diletto

Paul-Emile Botta (fotogr. p. 64, Bot 1994, 1) nel 1840 aveva ricevuto il mandato di console di Francia a Mossul, città situata sul Tigri superiore (1).

Nota 1 - Il nome del console vi suggerisce ascendenze italiane? Avete ragione. Paul-Emile, nato a Torino il 6 dicembre 1802, era figlio dello storico e patriota piemontese Carlo Botta, emigrato poi in Francia [Pro 1986, p. 290].

Intorno alla città vi era solo il deserto popolato da nomadi e pastori ma ricco di colline artificiali - chiamate tell - presso le quali sostavano carovane, e che venivano utilizzate come cave oppure come cimiteri (p. 43 Mat 1995). Botta intuì che queste erano le tracce di antiche civiltà le cui gesta si erano ormai dimenticate, forse proprio quelle civiltà della cui storia solo la Bibbia parlava. Il console francese cominciò allora a comprare tutto quello che poteva. Ceram racconta che quando Botta chiedeva ai locali di mostrargli da dove provenissero quei cocci riceveva sempre la stessa risposta

"Allah è grande e ne ha sparso un poco dappertutto" (p. 218, Cer 1995).

Il console, vedendo che non riusciva a farsi dire una località di scavo particolarmente ricca, decise d'iniziare gli scavi sulla prima collina che gli era capitata sotto mano, Tell Kouyunjik (o Kujundshik o Quyunjik come vi pare). Il risultato della sua prima indagine fu deludente: non più di alcuni frammenti di tavolette. Questo fu in larga parte dovuto alla mancanza di mezzi e alla sua inesperienza. Se avesse proseguito a scavare si sarebbe infatti imbattuto nella reggia di Assurbanipal. Altri archeologi, come vedremo, avranno il merito di questa scoperta.

Uno strano incontro

Vuole la leggenda che Botta venisse avvicinato da un arabo, il cui nome non si seppe mai, che aveva saputo della mania di antichità del diplomatico francese. Costui vedendo gli sforzi di Botta, a suo giudizio insensati, provò a dissuadere il console dal continuare gli scavi a Kouyunjik e convincerlo spostare i lavori in un'altra località dove avrebbe potuto trovare tutte le meraviglie che cercava.

Il console francese, pur diffidando dell'individuo che diceva di volerlo aiutare perché amava i francesi, decise di metterlo alla prova. Il 20 marzo 1843 spedì con lui alcuni dei suoi operai arabi per una prima perlustrazione in una località di nome Khorsabad, 16 km a nord-est di Mossul.

Dopo una settimana che Botta aveva mandato i suoi uomini in ricognizione egli ricevette un messaggio tutto eccitato che riferiva che appena affondata la vanga a Khorsabad erano venute fuori delle mura. E appena queste erano state ripulite dai detriti, erano apparse iscrizioni e figure. Accorso sul luogo Botta si rese conto subito dell'eccezionalità della scoperta e richiamò presto tutti i suoi operai da Kouyunjik.

La reggia di Sargon emerge dalle sabbie

Il 5 aprile gli scavi di Khorsabad portarono alla luce un intero palazzo ricco di tesori e quindi la prova inconfutabile dell'esistenza di una progredita e antica civiltà. La notizia fece il giro del mondo, infatti finora si era ritenuto che l'Egitto fosse la culla della civiltà perché in nessun altro luogo si poteva risalire così indietro come nella terra delle piramidi.

La Francia si entusiasma alla notizia della scoperta di una civiltà potente e ricca, forse più antica di quella egiziana, e probabilmente consumata più che dal tempo, dal ferro e dal fuoco. Botta ricevette, così, larghi mezzi per continuare i lavori. Egli scavò per tre anni, dal 1843 al 1846 portando alla luce un nuovo palazzo costruito su vaste terrazze. Gli studiosi vi riconobbero la dimora del re assiro che conquistò Samaria e deportò gli ebrei in esilio, Sargon II. Sotto le sabbie di Khorsabad si celava dunque l'antica Dur-Sharrukin, che in assiro significa appunto «reggia di Sargon».

Per la prima volta ci si trovava di fronte a un personaggio menzionato nell'Antico Testamento. Era il primo riscontro storico di narrazioni bibliche considerate dalla scienza fino a quel momento come una "raccolta di leggende" (2).

Nota 2 - Il rapporto tra fonti bibliche e mesopotamiche è approfondito nella relativa monografia.

Si capì che il palazzo era la residenza estiva, una specie di Versailles, sul limitare della capitale assira, Ninive (che verrà scoperta due anni dopo) e risalente al 709 a.C. Il palazzo era ricco di stanze vivacemente decorate da affreschi e bassorilievi riproducenti scene di vita domestica, di guerra e di caccia. Vi erano inoltre portali riccamente decorati, una torre a terrazze e persino un harem tripartito.

Terminati gli scavi, Botta tornò acclamato in Francia carico di tesori destinati al museo del Louvre. L'impresa di Botta segnò l'inizio ufficiale dell'archeologia mediorientale come riconobbe, pur con modestia, lo stesso protagonista:

«Senza dubbio ho fatto una scoperta, ho aperto una nuova via all'archeologia, ma senza gli indizi fortuiti del caso le mie ricerche e la mia perseveranza sarebbero state inutili». (riportato in Dag 1997, p. 12)

L'interim consolare fu affidato a Rouet, deciso a difendere i diritti francesi sia su Khorsabad che su Kouyunjik. Il luogo dove Botta aveva scavato per la prima volta aveva attirato l'attenzione di altri europei...

1847: Henry Layard

Le recenti scoperte di Botta presso Khorsabad, avevano riacceso l'entusiasmo di un altro diplomatico europeo di stanza in Medio Oriente: Henry Austen Layard. Costui, impegnato presso l'ambasciata inglese di Costantinopoli, aveva compiuto nel 1839 un pericoloso viaggio nella terra tra i due fiumi - all'epoca in rivolta - guidato dalle sole letture bibliche e classiche (3).

Nota 3 - Nel 1839 Henry Layard è a Mossul e visita le grandi montagne di pietra sulla costa orientale del Tigri, all'epoca ritenute le rovine di Ninive. Qui cavalcando per il deserto incontrò nuove colline, in particolare quella di Calah Shergat, sul Tigri a 50 miglia a sud dalla sua congiunzione col piccolo Zab. Fra queste egli identificò la ziggurat descritta da Senofonte, presso la quale si erano attendati i 10000. Erano le stesse rovine che il generale greco aveva visto 22 secoli prima che erano già allora le rovine di una città antica. *"I Greci continuano ad avanzare indisturbati per tutto il giorno, fino a raggiungere le sponde del Tigri. Qui incontrano i resti di una grande città abbandonata, abitata anticamente dai Medi: Larissa. Le sue mura hanno una larghezza di venticinque piedi e un'altezza di cento; la cerchia sviluppa due parasanghe: sono costruite di mattoni cotti ed hanno le fondamenta in pietra, alte venti piedi. Alle porte della città si eleva una piramide di pietra [...]"*. Senofonte, *Anabasi libro III, IV 7-9* (ed. 1999 Mondadori, p. 155)

Senofonte aveva scambiato il nome pronunciato da una gente straniera con quello a lui familiare di Larissa. Ma la tradizione accenna all'origine della città, e attribuendone la fondazione allo stesso Nimrod di cui queste rovine portano ancora il nome, la ricollega ai primi stanziamenti del genere umano. Nel capitolo X del libro I di Mosè (ossia la Genesi) si racconta, infatti, che Kush, figlio di Cam, generò Nimrod. Il padre di

Cam era Noè, che coi suoi tre figli, le loro mogli e ogni specie di bestiame, cominciò a riprodurre, dopo il **Diluvio Universale**, la stirpe degli uomini.

Ma Kush generò Nimrod, che cominciò a essere potente sopra la Terra. Egli fu gran cacciatore nel cospetto del Signore; donde il proverbio: "Come Nimrod, potente cacciatore nel cospetto del Signore". Il principio del suo regno fu Babele, Erech, Accad e Calne nel paese di Senaar. Da quel paese andò in Assur ed edificò Ninive, Rehoboth-Ir e Calah; e, fra Ninive e Calah, Resen, la gran città". (GEN 2000, p.23 - Genesi X, 8-10)

Il viaggio di Layard non fu tranquillo. Infatti (p. 245 Cer 1995) il paese si trovava in rivolta contro il dispotico governatore turco di Mossul e gli stranieri potevano farne le spese se si trovavano al momento sbagliato nel posto sbagliato. Per esempio nel 1840 un carico di reperti assiri scoperti da **Botta** trasportati da zattere lungo il Tigri venne preso di mira dai ribelli e fatto affondare. Solo nel 1845 dopo la caduta del despota di Mossul, Layard potrà avviare gli scavi a Nimrod.

Convincendosi che sotto il Tell di Nimrod fosse sepolta l'antica Ninive, e affascinato da Botta conosciuto a Mossul nel 1840, tornò a Costantinopoli dove persuase l'ambasciatore inglese Sir Stratford Canning dell'opportunità di finanziare gli scavi.

I tempi erano ormai maturi e l'oscurità in cui era avvolta la Mesopotamia agli occhi del mondo europeo si era dissipata di colpo: nell'anno in cui Botta scavava presso Kouyunjik e Khorsabad, Sir Henry Rawlinson - pioniere della decifrazione del cuneiforme e tutore di George Smith - si trovava a Bagdad intento nella decifrazione dell'iscrizione di Behistun. Nel 1845 Layard torna al tell di Nimrod iniziando così la sua grande avventura.

La scoperta di Calah

I primi risultati furono strepitosi: in pochi mesi egli rinvenne le prime sale di un gigantesco palazzo. Ma era proprio Ninive quella città? Alcuni anni dopo si accorse dell'errore: quella che lui stava scavando non era Ninive, ma Calah, la città concepita e realizzata da Assurnasirpal II.

A Calah Layard portò alla luce favolosi tesori: ortostati in marmo iscritti, una splendida serie di bassorilievi, mostri in calcare e alabastro. Fra essi immensi leoni e tori alati di grande statura che, oggi sappiamo, rappresentavano dei astrali assiri stanziati ai quattro angoli del mondo: Marduk come toro alato, Nebo come uomo, Nergal come leone alato, e Ninurta come aquila.

Parte dei meravigliosi reperti furono mandati in Europa ad abbellire le sale del British Museum. Tuttavia lo scavo di Layard ebbe dubbia legalità. Nessuna autorizzazione era stata data dal Governo ottomano o, più esattamente non fu mai richiesta dall'ambasciatore Canning, il quale non riteneva opportuno farlo in quel momento, avendo egli richiesto altri permessi e confidando nella capacità diplomatica di Layard.

La lettera del Visir

Un anno dopo, il 5 maggio 1846, poco prima del rientro a Londra di Canning, Layard ottenne non un permesso ufficiale vero e proprio, ma una lettera del Gran Visir di Istanbul indirizzata al pasha di Mossul. Il documento, scritto originariamente in turco fu tradotto da Christian Rassam, viceconsole d'Inghilterra a Mossul e fratello di quel Rassam che sarà protagonista della scoperta della biblioteca di Ninive. Ecco il testo:

Lettera del Gran Visir al Pasha di Mossul. 5 maggio 1846.

Ci sono, come Vostra Eccellenza sa, nelle vicinanze di Mossul grandi quantità di pietre e di resti antichi. C'è un Gentleman inglese che è giunto da queste parti per cercare pietre di questo genere e ha trovato sulla riva del Tigri, in certi luoghi disabitati, pietre antiche sulle quali ci sono disegni e iscrizioni. [...] Nessun ostacolo deve essere posto quando prenderà le pietre che, in base al resoconto che è stato fatto, si trovano in luoghi deserti e non sono utilizzate; o al suo intraprendere scavi in luoghi disabitati dove questo può essere fatto senza inconvenienza per alcuno [...]. La sincera amicizia che fermamente esiste tra i due governi rende desiderabile che tali richieste siano accettate.

(lettera citata in Pet 1992 p. 92 e Dag 1997 p. 28)

Questa lettera del visir lasciava totale libertà al "gentleman" inglese di scavare in qualsiasi luogo disabitato ritenesse opportuno farlo, a patto che questo non provocasse "inconvenienza per alcuno". In pratica autorizzava la sottrazione di reperti dal territorio di origine per spedirli in patria. Questa pratica dei gentlemen occidentali (italiani compresi) rimase attiva per tutto l'800. La prima legge di protezione archeologica del territorio in Medio Oriente arriverà solo nel 1929 (p. 29 Dag 1997).

L'ambasciatore Canning comprese subito l'importanza di questo spregiudicato permesso che non limitava l'attività di Layard a un sito particolare e gli fece notare che ciò poteva

...essere opportuno per assicurare un diritto prioritario su ogni posto che avrebbe potuto dare delle scoperte, ma di comportarsi cautamente, e con il dovuto rispetto non solo per i diritti di altri, ma soprattutto tenendo conto della loro gelosia.

Gli altri erano ovviamente i francesi, gli unici a scavare in quel periodo in Medio Oriente oltre agli Inglesi, i quali avevano cercato di far bloccare gli scavi inglesi non autorizzati a Nimrod, mentre nel contempo cercavano di ottenere per loro i permessi proprio per quel sito.

Era il 1846 e Layard, forte di quel permesso, oltre a continuare gli scavi a Nimrod iniziò sondaggi in altri siti, tra i quali il Tell Kouyunjik. Il suo lavoro fu finanziato dal British Museum ed fu la prima volta che un'istituzione accademica finanziava una missione in Mesopotamia.

Il console francese, venuto intanto a sapere della lettera, si innervosì e insistette a vederla, rivendicando nel contempo i diritti su Tell Kouyunjik. Per tutta risposta Layard gli fece osservare l'enorme vastità del Tell, la cui circonferenza misurava circa un miglio, e gli propose di unire i loro sforzi. Così francese e inglesi scavavano a Kouyunjik ma fu Layard ad ottenere i primi risultati portando alla luce il palazzo di Sennacherib (1847).

Una seconda campagna di scavi fu condotta da Layard fra il 1849 e il 1851 sia a Kouyunjik che a Nimrod, stavolta aiutato da un nuovo braccio destro, Hormuzd Rassam...

1852: Hormutz Rassam

L'accordo di Samsun

Layard rientrò carico di tesori a Londra nel 1851, pronto a essere investito di titoli accademici e incarichi politici. Nello stesso anno avvenne un incontro a Samsun sul Mar Nero di grande importanza per la storia che segue. Quella che stava per diventare (e divenne!) una corsa all'accaparramento archeologico degli occidentali in Mesopotamia subì una pausa di riflessione quando il nuovo console francese di Mossul, Victor Place incontrò l'inglese console generale di Bagdad, Rawlinson.

I due diplomatici convennero che era inutile farsi concorrenza e nuocersi a vicenda. Di ortostati, portali, tori alati, tavolette e altri tesori era pieno l'Iraq a sufficienza per riempire i magazzini sia del Louvre che del British Museum.

Rawlinson aprì al collega francese il cantiere inglese a Kouyunjik e propose, data la vastità del Tell, di operare insieme, ognuno nel proprio sito: a nord della collina i francesi (dove Botta anni prima aveva cominciato a scavare), a sud gli Inglesi. Place, previa approvazione di Parigi, accettò l'accordo.

Veniamo ora all'episodio che per gli studiosi

... rappresenta senza dubbio un punto oscuro nella storia dell'archeologia orientale (Franco D'Agostino, p. 28 Dag 1997)

I termini dell'accordo di Samsun infatti non furono mai rispettati, per demerito non dei due artefici, ma del successore di Layard in Medio Oriente, Rassam, l'ex suo aiutante, che nel 1852 era stato incaricato dal British Museum di riprendere gli scavi in Mesopotamia.

La notizia dell'accordo Place-Rawlinson su Kouyunjik non fu accolta con gradimento da Rassam, come egli stesso scrisse:

«Seppi, con mia grande irritazione, che Monsieur Place, il console francese a Mossul, il quale a quel tempo era impegnato a fare esplorazioni a Khorsabad per il museo Nazionale Francese, aveva chiesto e ottenuto il permesso di scavare in quel posto dal maggiore Rawlinson, prima del mio arrivo a Mossul» (H. Rassam, *Excavations and Discoveries in Assyria 1882*, p. 38).

Disegni audaci di un archeologo

Forte della sua competenza acquisita sul campo, Rassam si era convinto che l'angolo nord della collina di Kouyunjik celasse altri tesori di Sennacherib ed era sua intenzione metterci le mani ad ogni costo:

«Il mio obiettivo era sempre l'angolo nord di Kouyunjik, che fortunatamente Mr. Place non aveva mai toccato, e che io ero determinato a esplorare prima del mio ritorno in Inghilterra, qualunque fossero le conseguenze» (ibid. 39).

In realtà, André Parrot (scopritore della città di Mari) ricorda Place non fosse affatto assente e che anzi stesse già scavando in quel sito. L'imprecisione e la parzialità del resoconto di Rassam è corroborata dal passo seguente:

«Debbo sottolineare che la collina di Kouyunjik è proprietà privata e che noi eravamo in possesso di un decreto del sultano di Turchia che ci permetteva di scavare dove ci pareva e ci piaceva, una volta che avessimo ottenuto il permesso dal proprietario del terreno. Ciò nonostante vi era una regola di comportamento riconosciuta tra gli esploratori: quando un rappresentante di una nazione stava scavando in un certo Tell, gli altri dovevano astenersi dallo scavare nello stesso luogo. Perciò ero geloso dell'intenzione del rappresentante del governo di Francia di immischiarsi nel nostro campo di operazioni» (ibid. p. 39).

E' stupefacente il candore con cui Rassam ricorda regole di bon-ton ignorando che fu Botta il primo ad affondare la vanga sulla collina più di dieci anni prima. Inoltre fu Rawlinson ad offrire a Place la possibilità di scavare nella parte settentrionale del Tell e non quest'ultimo a chiederlo.

Scavi al chiaro di luna

Rassam sapeva di dover agire alla svelta e con l'aiuto delle tenebre:

«Quando il tempo della partenza si avvicinò, ordinai che le mie tende fossero montate sulla collina di Kouyunjik, mostrando in tal modo che ero pronto per partire per l'Europa, ma la ragione di ciò era di essere in grado di scavare con grande semplicità, di notte, nell'angolo nord della collina senza essere scoperto. dopo aver atteso per alcuni giorni una notte di luna piena, scelsi alcuni vecchi e fedeli operai arabi capaci di mantenere il segreto, con un guardiano fedelissimo, e diedi loro appuntamento in un certo punto sulla collina due ore dopo il tramonto. Quando tutto fu pronto, assegnai loro tre differenti punti in cui scavare. Vi erano già alcune trincee scavate in precedenza, e ordinai agli operai di scavare dentro di esse scendendo in profondità. Dopo aver controllato il lavoro personalmente fino alla mezzanotte, li lasciai al lavoro (dopo aver detto loro di interromperlo all'alba) e andai a dormire» (ibid. p. 39).

E' evidente che Rassam cade in contraddizione accennando alle trincee già scavate perché, nelle sue memorie, poco prima affermava:

«per qualche ragione Monsieur Place non aveva cominciato lo scavo né prima né dopo il mio ritorno a Mossul» (ibid. p. 38).

Ispezionando le trincee il mattino seguente, Rassam accertò la presenza di numerosi resti assiri. I lavori, sospesi durante il giorno per non destare attenzione, ripresero la sera appresso e con un numero doppio di operai:

«Li feci lavorare duro per tutta la seconda notte. Al solito, controllai il lavoro fino a mezzanotte e me ne andai a dormire. Ma dopo meno di due ore, il mio fedele guardiano albanese corse con la notizia della scoperta di alcune sculture rotte. Mi precipitai immediatamente al luogo dello scavo e scendendo in una delle trincee potei vedere alla luce lunare la parte inferiore di due bassorilievi, la cui parte superiore era stata distrutta dai Sassanidi o da un'altra barbara nazione che aveva occupato il Tell dopo la distruzione dell'impero Assiro. Potei accertarlo grazie alla mia esperienza, esaminando le fondamenta e il muro di mattoni che faceva da base ai bassorilievi» (ibid. p. 39).

Il guardiano albanese era in realtà un capo-operaio dei francesi corrotto per tenere informato Rassam in tempo reale degli sviluppi degli scavi di Place. Inoltre, l'esperienza di Rassam è stata spesso messa in dubbio. Parrot per esempio, nel libro *Archéologie Mésopotamienne*, così lo presenta:

«Né disegnatore né architetto. Così nessuna pianta veramente seria fu mai rilevata, ma numerosi furono i rilievi che, trovati in cattivo stato durante la scoperta, scomparvero totalmente senza che ne sia rimasta la minima traccia raffigurata. Vi era in realtà quella caccia all'oggetto che non sarà mai troppo deplorata. Hormuzd Rassam doveva d'altronde distinguersi lungamente in quello che Hilprecht ha potuto chiamare un "sistema di saccheggio non scientifico", in aggiunta a una totale mancanza di scrupolo che caratterizza molto bene un personaggio che noi ritroveremo ormai sovente e dappertutto» (A. Parrot, *Archéologie Mésopotamienne*, Paris 1946 p. 52).

I primi veri scopritori del palazzo di Assurbanipal

Invero Rassam commise numerose scorrettezze a danno dei francesi. Per esempio, approfittando di una momentanea assenza di Place, aveva in precedenza occupato, aiutato dai suoi operai arabi, il sito di Assur piantandovi la bandiera inglese. Ma quanto avvenne a Tell Kouyunjik ebbe dell'incredibile. I veri scopritori del palazzo furono due assistenti di Place: Loftus e Boutcher che avevano sospeso i lavori solo perché la loro squadra aveva compiuto la scoperta il giovedì e il giorno successivo era giorno di festa per i mussulmani.

Nonostante la riservatezza dei francesi, la notizia era giunta alle orecchie di Rassam. Egli pensò di mettere tutti di fronte al fatto compiuto scavando un tunnel dal settore inglese a quello francese e facendo man bassa dei tesori scoperti faticosamente dalla squadra di Place:

«Non soltanto temetti che il console francese lo venisse a sapere e arrivasse per impedirmi di scavare in quello che egli riteneva essere il suo territorio, ma ancor peggio che si potesse pensare da parte delle autorità turche e della gente di Mossul che io fossi alla ricerca di un tesoro, dato che costoro immaginavano da sempre che noi ci stessimo arricchendo con la scoperta di favolosi tesori: perciò la terza notte aumentai il numero degli operai e decisi di restare nelle trincee fino al mattino. Dopo meno di tre ore di scavo un banco cadde e rivelò un bassorilievo quasi perfetto in cui era rappresentato un re assiro...» (H. Rassam, *Excavations and Discoveries in Assyria 1882*, p. 40)

Il bassorilievo ritraeva la celeberrima caccia al leone di Assurbanipal e pertanto il palazzo non era di Sennacherib ma di Assurbanipal. Ma la stanza del bassorilievo comprendeva un altro tesoro di valore più alto: migliaia di tavolette iscritte in cuneiforme. Rassam era dunque penetrato nella biblioteca di Assurbanipal. La notizia della scoperta di un nuovo palazzo a Kouyunjik si sparse in poche ore nella città di Mossul attirando centinaia di spettatori tra cui ovviamente il console Place, accorso da Khorsabad.

Place protestò duramente contro l'intrusione di Rassam con Rawlinson che, tuttavia, rivendicò il diritto di possesso inglese in base alla lettera del Visir (il proprietario della collina era stato indennizzato dai britannici). Rawlinson indirettamente ammise che l'operazione di Rassam era stata fatta in barba a qualunque codice deontologico offrendo al suo indignato collega la possibilità di scegliere alcuni, e non pochi, ortostati fra quelli lasciati nelle trincee. Una piccola compensazione che Place non rifiutò.

1852 - epilogo

In Francia intanto Place si riprendeva una piccola rivincita, come osserva Rassam in una nota del suo libro:

«La perdita di questo bottino ebbe un cattivo effetto sulla mente di Monsieur Place che nel libro sulle ricerche pubblicato nel 1866-69, col titolo di *Nineve et l'Assyre* egli ignorò completamente le mie scoperte, ma diede l'impressione che Mr. Loftus, e persino il suo disegnatore, Mr. Boutcher, fossero i fortunati esploratori» (H. Rassam, *Asshur and the land of Nimrud*, New York 1987, p.27 nota).

Che cosa ne fu delle tavolette "scoperte" da Rassam che già due mesi dopo la scoperta finirono ammonticchiate nei magazzini del British Museum?

Non si sa se, per cattiva organizzazione, o per nascondere la reale portata del furto della Biblioteca di Assurbanipal, queste tavolette furono mischiate a quelle trovate precedentemente da Layard non nel palazzo di Assurbanipal, ma in quello di Sennacherib, cosicché oggi è difficile sapere quali appartenevano ad un edificio e quali all'altro.

Certamente non rende onore alla direzione del British Museum il non volere a tutt'oggi divulgare la documentazione che potrebbe chiarire i punti più oscuri di questa penosa vicenda! (p. 34 Dag 1997).

Non è noto neppure dove Smith trovò, vent'anni dopo il furto di Rassam, il frammento contenente le 17 righe mancanti della tavola del diluvio. Nel palazzo di Sennacherib scoperto da Layard o in quello di Assurbanipal scoperto da Place? è certo che esso fu rinvenuto nel palazzo di Assurbanipal, dove Smith trovò anche due frammenti della VI tavola dell'epopea di Gilgamesh e un sillabario. Ma allora quante biblioteche c'erano a Ninive? Una vera e propria, del palazzo di Assurbanipal, e una specie di Archivio, in quello di suo nonno Sennacherib, di circa 80 anni più antico.

Comunque sia non vi è dubbio che l'Epopea di Gilgamesh parzialmente ritrovata da Smith provenga dalla Biblioteca del re Assurbanipal poiché proprio questo è meticolosamente ricordato nei colofoni in calce a tutte le tavolette.

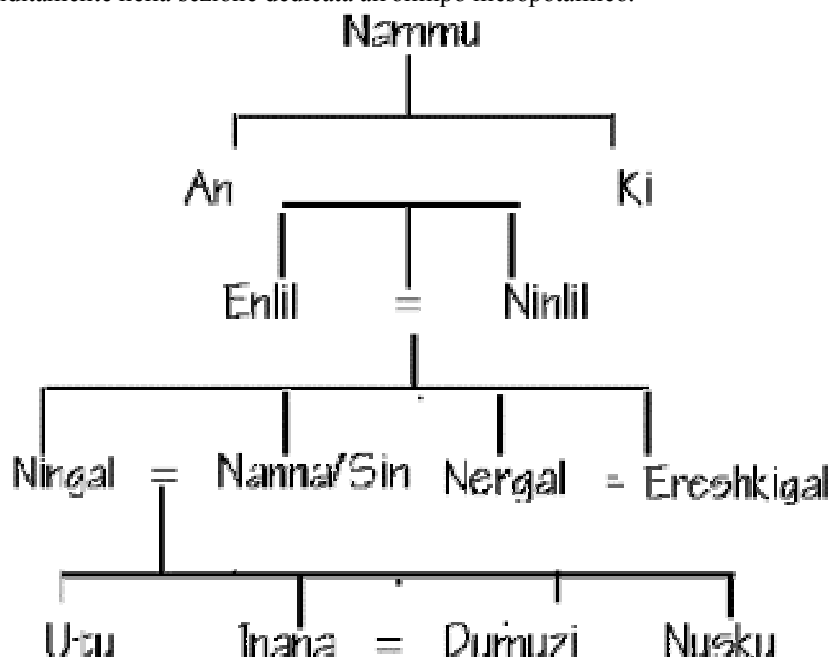
Il successo degli scavi francesi attirò altri occidentali in Mesopotamia. Nel 1888 una missione americana diretta da John Punnet Peters avviò gli scavi di Nippur (oggi Nuffar) proseguiti dieci anni dopo sotto la direzione di Hermann Hilprecht. Nel 1899 il tedesco Robert Koldewey avviò gli scavi sul sito di Babilonia e più tardi su quello di Uruk (oggi Warka).

Infine poche parole ancora su cui meditare dall'autore di *Babel und Bibel*:

«Perché questa lotta tra le nazioni per assicurarsi con sempre maggiore vigore gli scavi su queste desolate colline?» (Friedrich Delitzsch, citato in Dag 1997 p. 42)

PERSONAGGI E LUOGHI

Nota: i numeri romani sono relativi alle tavole dell'epopea di Gilgamesh. Le divinità principali che compaiono nell'Epopea sono esaminate approfonditamente nella sezione dedicata all'olimpio mesopotamico.



acque della morte

acque dei morti (versione ittita). Segna il confine dell'Oceano che separa il giardino di Shamash dalla dimora di Utnapishtim. X

Adad

dio degli elementi atmosferici, noto come Ishkur presso i sumeri e Baal presso i cananei. XI

Aia

l'aurora; divinità sposa di Shamash. III

Alallu

(allallu; in sumerico sipatur = "pastorello") uccello variopinto, amato e poi abbandonato da Ishtar. Bottero traduce il termine con "ghiandaia policroma" (Bot 1992, p. 283-285). VI

An

il cielo ovvero il dio del firmamento. Con sua moglie Antu è progenitore della maggior parte degli dei, anche se nei miti più arcaici sua moglie è la dea-madre Mammitum. Figli di An e di Antu sono i cosiddetti Anunnaki. Condivide con Ishtar la benedizione sul santuario Eanna (= casa del cielo) a Uruk. A lui si rivolge Ishtar dopo l'oltraggio di Gilgamesh (VI) per scagliare il Toro Celeste contro Uruk. I

Anunnaki

letteralmente "figli di An". Sono giudici dell'aldilà oppure assemblea degli dei a seconda del contesto. Per approfondimenti vedi la relativa monografia. VIII

Antu

la terra, moglie di An e nota anche come Ki. L'intero universo (anki) è infatti dato dall'unione fra il cielo (an) e la terra (ki). Poiché tutti i popoli mesopotamici avevano una loro divinità della terra, le assimilazioni tra i vari culti produssero numerose varianti mitiche di Antu: Ninhursag (regina delle montagne), Ninmah (la nobile signora), Nintu (la signora che genera). Attenzione: non confondetela con la remotissima dea-madre di cui Antu è figlia. VI

Anziani di Uruk

sono i "Grandi Consiglieri" di Gilgamesh e non è escluso che costituiscano la classe sacerdotale di Uruk. Sono la prima assemblea consultiva di Uruk presso la quale si rivolge Enkidu per dissuadere Gilgamesh dall'affrontare la missione alla Foresta dei Cedri. La seconda assemblea è invece quella dei giovani di Uruk. II

Anzu

demone a forma di aquila e testa leonina. In origine araldo di Ningirsu, dio-protettore di Lagash, diviene figura autonoma che godrà immensa fortuna in tutta l'epica babilonese (e anche oltre, come Lilith, versione femminile di di echi biblici). Nel Gilgamesh compare nella sua veste più maligna essendo la creatura onirica che trascina Enkidu agli Inferi. Questo demone ha quindi funzione simile al Thanatos dei greci (che trascina Alceste nell'Ade). La potenza di Anzu era tale che, agitando le sue ali, poteva provocare tempeste. VII

Apsu

l'abisso marino dimora del dio Enki. Secondo i babilonesi le acque primordiali sotterranee dell'Apsu alimentavano i pozzi e i fiumi della terra. VIII

Arallu

terra dove è conficcata la montagna (o meglio le montagne) Mashu. In accadico indica precisamente gli Inferi. IX

Artigiani di Uruk

forgiano le armi degli eroi diretti alla Foresta dei Cedri (II). Più tardi forgiano la statua d'oro ad altezza naturale di Enkidu e realizzano il ricchissimo tesoro che accompagna Enkidu nell'aldilà (VIII).

Aruru

la dea madre secondo il mito della creazione. E' lei a creare Enkidu modellando l'argilla. Con la qualifica di "Signora degli dei" era chiamata anche Belet-Ili. I

Asakku

il vento degli Inferi, il più potente fra i tredici venti di Shamash. In origine era kur (la montagna) che combatte contro Ninurta in un celebre mito (pp. 41-47 Pon 2000). V

Atramkhasis

altro nome di Utnapishtim. Nome dell'eroe del diluvio nel mito babilonese del Grande Saggio. XI

Belet-Ili

altro nome della dea madre. Significa "Signora degli dei". XI

Belet-Seri

scriba degli Inferi. VII

Bibbi

divinità degli Inferi, definito "macellaio" forse perché teneva una falce come nelle nostre rappresentazioni allegoriche della morte. VIII

il Cacciatore

primo uomo civile ad incontrare Enkidu. Riferirà il suo incontro direttamente a Gilgamesh che gli affiderà la missione con Shamkhat. Su di lui cadrà la maledizione di Enkidu in agonia. Dalle versioni mediobabilonesi dell'epopea apprendiamo il suo nome: Shangashu. I, VII

Canish

divinità atmosferica e ministro di Adad. XI

Casa della Polvere

locuzione usata per indicare il regno degli Inferi. Vedi anche Arallu e "Grande Terra". VII

Demone della Sabbia

creatura di Shamash che trasmette a Enkidu la capacità divinatoria di interpretare i sogni premonitori di Gilgamesh. IV

Demoni Umu

cochieri del carro promesso da Ishtar a Gilgamesh. VI

Dumuzi

Secondo la lista reale fu uno dei primi re di Uruk ma, dagli studiosi è cautamente classificato come figura mitologica. Su questo re ci è pervenuto da **Ebla** un ciclo epico, parallelo a quelli di Lugalbanda, Enmerkar e Gilgamesh (pp. 290-291 Mat 1995). Come divinità è celebrato come il "pastore" perché a lui è connessa la procreazione degli animali da allevamento. Questa, come il rigoglio della vegetazione, si verifica solo in una parte dell'anno (p. 140 Sap 1996). La spiegazione di questo fenomeno viene data dai sumeri nel poema della discesa di Ishtar agli Inferi alla quale il Gilgamesh fa un brevissimo accenno. In questo mito Dumuzi, primo di una lunga serie di amanti di Ishtar, è preso in ostaggio dagli Inferi per consentire alla dea di tornare sulla terra. La prigionia di Dumuzi dura solo sei mesi l'anno, negli altri sei l'interim viene preso dalla sorella Geshtinanna affinché Dumuzi riporti la primavera. VI

Eanna

letteralmente "casa del cielo", a volte indicata come la "pura casa". E' il nucleo templare di Uruk dedicato agli dei An e Ishtar. In traduzioni spurie è chiamato anche Etanna. I

Egalmah

detto anche "palazzo eccelso" o "formidabile". E la sede di Ninsun, dea-sacerdotessa e madre di Gilgamesh. III

Ekur

letteralmente "casa della montagna". Tempio di Enlil a Nippur. XII

Enki

signore dell'abisso, dio dell'astuzia e delle arti. Protagonista assoluto di molti miti ha un ruolo marginale nell'epopea, come mostra, per esempio, il suo silenzio durante il consiglio degli Anunnaki. Per approfondimenti vedi la relativa monografia. I, VII

Enkidu

compagno d'avventure di Gilgamesh. Nato come uomo primordiale, viene educato alla civiltà da Shamkat. Dopo un primo scontro con Gilgamesh ne diviene amico (e secondo alcune interpretazioni pure amante). Insieme a Gilgamesh sconfigge il guardiano della foresta dei cedri per impossessarsi del prezioso legno con cui intende costruire una porta sacra ad Enlil. I due eroi sconfiggono anche il Toro Celeste. Durante un'assemblea degli dei è deciso che egli muoia. Il lamento di Gilgamesh per la morte di Enkidu è il passo lirico di massima intensità dell'epopea. Bellissima è anche la rappresentazione dell'aldilà nel sogno di Enkidu e nel finale dell'opera. Incredibile la successione di taboo che Enkidu infrange nella sua discesa agli Inferi. I

Enlil

sovrano degli dei. Letteralmente: signore (en) dell'aria (lil) ma è spesso osannato come "padre di tutti gli dei" e "signore del cielo e della terra". E' figlio di An e Antu e, dal 2500 a.C., sostituisce An alla guida della comunità degli Anunnaki. Suo santuario è l'Ekur ("casa della montagna") nella città sacra di Nippur. La sua funzione è sia di creatore, sia di legislatore (sua è la DUB-NAM, tavoletta dei destini) e sia di giudice (punisce l'umanità col diluvio, rifiuta di resuscitare Enkidu). Sua moglie è Ninlil. Per approfondimenti vedi la relativa monografia. I

Ennugi

divinità dei canali di irrigazione. Partecipa all'assemblea degli Anunnaki che decide di punire gli uomini col diluvio. XI

Ereshkigal

signora degli Inferi e madre di Ninasu. VII

Erragal

altro nome per il dio Nergal, signore dell'oltretomba e della guerra. XI

Etana

sovrano mitico di Kish, celebrato nel mito di Etana e l'aquila. Incontra fugacemente Enkidu nella Casa della Polvere. VII

Eufrate

fiume sacro che bagna il Paese di Sumer e attraversa la città di Uruk. Nell'Eufrate si getta il Toro Celeste durante il combattimento con Gilgamesh. V

il falegname

o carpentiere. E' l'artefice del pukku e il mekku (il tamburo e la bacchetta del potere a Uruk). E' verosimilmente un'entità astrale e la "casa del carpentiere" indicherebbe, secondo molti studiosi, una costellazione. XII

Foresta dei Cedri

Giardino sacro di Enlil sotto la custodia del mostro Khubaba. E' detta anche "santuario di Irnini". II

Geograficamente era situata nell'alta Siria vicino a **Ebla**, città nota nel III millennio a.C. per il commercio di legname con la regione mesopotamica e l'Egitto. Nel **mito di Nanna a Nippur** si parla espressamente della "Foresta di Ebla" e, in un'iscrizione attribuita a **Sargon di Akkad** di "Ebla vicina alla Foresta dei Cedri e ai Monti d'Argento".

Gilgamesh

re di Uruk e protagonista dell'opera. Vedi la sezione dedicata

Giovane Uomo di Uruk

cuoco diretto a Uruk che racconta a Enkidu dello ius prima noctis di Gilgamesh. II

Giovani uomini di Uruk

assemblea di giovani ai quali Gilgamesh chiede l'approvazione per la missione alla foresta dei cedri. II

Grande Terra

locuzione usata per indicare gli Inferi. Vedi anche Casa della Polvere e Arallu. VIII

Igigi

in senso lato indica la comunità di tutti gli dei. Nello specifico è il nome delle divinità astrali, contrapposte agli Anunnaki, divinità sotterranee. II, XI

Irnini

appellativo di divinità femminili, soprattutto di Ishtar. La foresta dei cedri è chiamata anche "santuario di Irnini". V

Ishkhara

sposa vergine al cui capezzale giunge Gilgamesh con la pretesa dello ius primae noctis. Il suo nome è lo stesso di una dea, talvolta associata (forse come moglie) al dio Dagan e alla dea Ishtar nel suo aspetto di dea dell'amore. Altro aspetto di Ishkara è quello di dea-madre, procreatrice dei Sibittu (i Sette dei), il cui simbolo era uno scorpione (p. 63 Sap 2001). II

Ishullanu

frutticoltore/giardiniere di An. VI.

Amato da Ishtar la respinge; per punizione è trasformato in talpa (= dallalu, assonante con Allalu) o, se leggiamo nel nome il destino, è trasformato in rospo (= shullanu, ossia il verrucoso!). Il mito è ampiamente sviluppato nella vicenda di Ishtar e **Shukaletuda** (variante sumerica di Shullanu) dove è narrata la nascita del giardiniere. In origine Shukaletuda era un corvo che su ordini di Enki creò la **palma**; a sua volta il corvo fu trasformato in custode antropomorfo dell'albero sacro. Per un interessante approfondimento vedi Bot 1992, pp. 266-285. Sull'esaltazione mitica della palma da datteri vedi invece la tenzone Palma vs. Tamarisco in Pon 1996.

Ishtar

dea dell'amore venerata a Uruk nel tempio dell'Eanna. Invaghitasi di Gilgamesh, viene da lui rifiutata. Per vendicarsi manda sul Paese di Sumer la calamità del Toro Celeste. Per approfondimenti vedi la relativa monografia. I

Khubaba

in sumerico Huwawa. E' il custode della Foresta dei Cedri, a lui ci si riferisce come "guardiano della Foresta". La sua imbattibilità deriva dai sette veli sacri che indossa. Nelle rappresentazioni ha denti di drago, una faccia raccapricciante fatta di viscere, un urlo assordante come un diluvio. II

Libano

complesso di monti dove si dirigono Gilgamesh e Enkidu per raggiungere la Foresta dei Cedri. Nel testo originale è kur.lab-nanu (kur = montagna). IV

Lugalbanda

padre di Gilgamesh, onorato come un dio al termine dello scontro col Toro Celeste. Lugalbanda è protagonista di un autonomo ciclo epico del quale sono sopravvissuti due miti. I, VI

Mammitum

nome della dea madre. Da sola, o insieme ad An a seconda dei miti, genera i primi dei fra cui la dea-terra (ki) che insieme al dio-cielo (an) costituirà l'intero universo (anki). Ma soprattutto è colei che materialmente crea l'uomo dall'argilla e il sangue (di un dio ribelle...) su progetto di Enki come narrano l'**Enuma Elish** e l'**Atramkhasis**. Varianti del nome: Mammu, Nammu, Aruru. X

Marduk

figlio di Enki e signore della terza generazione degli dei. E' patrono di Babilonia. Per approfondimenti vedi la relativa monografia. III

Mashu

letteralmente "doppio", nome assegnato alla coppia di monti gemelli dove il Sole sorge (picco a Oriente) e tramonta (picco a Occidente). IX

moglie dell'uomo-scorpione

personaggio anonimo nell'epopea ninivita, si chiama Nakhmizuli in quella khurrita. Vedi anche uomini-scorpione. IX

moglie di Utnapishtim

vive il diluvio in prima persona; commossa da Gilgamesh propone al marito di fargli un regalo di commiato. XI

Namtar

il fato, potente divinità responsabile della morte, dell'epidemia omicida e visir di Ereshkigal. Secondo una terrificante rappresentazione egli non ha mani, non ha piedi, non beve e non si nutre. XII

Nergal

Co-reggente agli Inferi e marito di Ereshkigal. Tiene prigioniero Enkidu dopo che questo ha infranto numerosi tabù scendendo sottoterra per recuperare il pukku e il mekku, scettri del potere regale a Uruk. E' protagonista di un miti e cicli epici autonomi di immensa importanza (le due versioni di **Nergal & Ereshkigal**; **l'Epopea di Erra**). Per approfondimenti vedi la relativa monografia. XII

Ninasu

figlia di Ereshkigal, signora degli Inferi. XII

Ninsun

madre di Gilgamesh e dea-sacerdotessa che dimora nell'Egalmah. I

Ninshiku-Ea

altro appellativo di Enki, richiamato nell'assemblea degli Anunnaki che decreta di terminare l'umanità tramite il diluvio. XI

Ninurta

dio guerriero figlio di Enlil. E' anche divinità del vento del sud. Partecipa all'assemblea degli Anunnaki che decreta la punizione per l'umanità. Il ciclo di Ninurta (in origine Ningirsu) è tra i più apprezzati dell'antichità. Ricordo i bei miti Ninurta vs. Asakku (il signore delle pietre) e Ninurta vs. Anzu. I, XI

Nippur

antichissima città sumerica consacrata a Enlil. V

Nisir

o Nimush; è il monte dove si ferma l'arca di Utnapishtim al termine del diluvio; equivalente al biblico Ararat. XI

il Paese

altro riferimento alla Terra di Sumer. VI

i Pastori

primi uomini civili ad accogliere Enkidu. Un pastore compare anche nell'elenco degli amanti di Ishtar. II, VI

pukku

simbolo regale di Gilgamesh. I, XII. La maggior parte degli interpreti traduce come "tamburo". In questo senso è percorso da Gilgamesh col mekku ("bacchetta") per radunare i giovani di Uruk. Secondo altri studiosi andrebbe tradotto come "cerchio" o "palla" ("*ball*" in Geo 1999). In realtà non si è ancora capito bene di cosa si tratti (per uno studio comparato vedi San 2003 Appendice 11).

Puzur-Amurri

timoniere e forse capo-costruttore dell'arca di Utnapishtim. XI

quelli-di-pietra

cippi con funzione apotropaica (in originale *shut abne*). Prima di venire distrutte da Gilgamesh, servivano a proteggere l'imbarcazione di Urshanabi dalle acque della morte. X

shar

unità di misura della superficie con la quale si esprimono le dimensioni di Uruk e dell'Eanna. Equivale a un miglio quadrato secondo George, o centinaia di ettari (3.900.000 mq) secondo Saporetti. I

Sette Saggi

noti anche come apkallu (uomini-pesce). Emissari di Enki usciti dal mare (o meglio dall'Apsu) per portare la sapienza fra gli uomini in età remota. Secondo i babilonesi il primo di essi fu il saggio Adapa (ricordato da Assurbanipal in una celebre iscrizione). I

Shamash

dio del sole, degli oracoli, della giustizia e protettore di Gilgamesh in tutte le sue avventure. Nel suo giardino, custodito dalla vivandiera Siduri, si rifocilla prima di sorgere ogni mattina ed attraversare il firmamento a bordo del suo cocchio. Per approfondimenti vedi la relativa monografia. I

Shamkat

la prostituta sacra che introduce Enkidu alla civiltà. Si chiama Shamkatum nel poema paleobabilonese. I, VII

Shullat

divinità atmosferica e ministro di Adad. XI

Shuruppak

antichissima città pre-esistente al diluvio e governata da Utnapishtim. E' l'odierna Fara. XI

Siduri

(o Shiduri) la vivandiera che presiede il giardino di Shamash presso la riva del mare della morte. IX E' un personaggio straordinariamente carico di significati allegorici (presiede un luogo di passaggio tra la vita e la morte) e filosofici (si pensi alla sua esortazione nella versione paleobabilonese del poema). Figure mitiche che spesso le vengono affiancate per analogia concettuale sono: l'omerica **Calipso** ed il suo giardino incantato, la dea-scorpione egizia **Selkis** (che

accoglie le anime dei defunti in transito), **Ran** moglie di Ægir nel ciclo dell'**Edda** (che ristorava gli annegati nell'anticamera della morte). Per uno studio comparato vedi San 2003 cap. 22.

Silili

divinità madre dei cavalli. VI

Simurru

uno dei tredici venti di Shamash. V

Sin

la luna. Nonostante Gilgamesh lo ritenga il più potente tra gli dei, egli rifiuta di aiutarlo a riportare Enkidu sulla terra (XI). E' figlio di Enlil e Ninlil e divinità tutelare di Ur. Insieme a sua moglie Ningal genera Utu (Shamash) e Inanna (Ishtar). IX

Sippar

città sumerica consacrata a Shamash. V

Sirara

montagna che fronteggia la valle della Bekaa oltre la quale sorgono le alture del Libano. Secondo il mito, il monte Sirara e il monte Libano, in origine uniti, si sono separati a causa degli urti provocati dallo scontro con Gilgamesh-Khubaba. V

lo Straniero avvenente

Misteriosa presenza del secondo sogno premonitore di Gilgamesh. Aiuta Gilgamesh che è stato travolto da una montagna, lo cura, gli dà da bere e lo rincuora. Probabilmente è una trasfigurazione di Shamash. IV

Sumuqan

dio della steppa, delle piante e degli animali che vi vivono. Le sue fattezze sono prese a modello da Aruru per creare Enkidu. I

Toro Celeste

creatura astrale portatrice di morte e disgrazie a Uruk che combatte contro Gilgamesh e Enkidu. Secondo la **Discesa di Ishtar agli Inferi** sarebbe marito di Ereshkigal e si chiamerebbe **Gugalanna** (in sumerico Gud-gal-ana = toro grande del cielo). Nella fattispecie è una costellazione. VI

i Tredici Venti

tempeste mandate da Shamash in aiuto a Gilgamesh nel corso dello scontro con Khubaba. V

Ubartutu

signore di Shuruppak e padre di Utnapishtim. IX

Ulaia

(o Ulai) fiume forse localizzabile in Elam, sede di un'impresa della coppia Gilgamesh-Enkidu di cui nulla è rimasto a parte i pochi versi dell'Epopea. L'idronimo è citato anche nella Bibbia nel quarto sogno di Daniele. VIII

Uomini-Scorpione

creature degli Inferi poste a guardia delle montagne Mashu. IX

Uruk

Città-stato del Paese di Sumer, spesso definita "l'ovile" per la sua prosperità economica. Proverbiale è la maestosità delle sue mura e la sua "grande porta". Ogni anno vi si celebra la festa del Nuovo Anno. I

Urshanabi

procacciatore di legname e traghettatore di Utnapishtim. Accompagna Gilgamesh a Uruk nel viaggio di ritorno. X

Utnapishtim

letteralmente "colui che vide la vita" perché dopo essere sopravvissuto al diluvio ottiene la vita eterna. La sua dimora è infatti detta "paese del vivente" e corrisponde alla foce dei fiumi oppure al sumerico paese del sole (Dilmun). Prima del diluvio era sovrano di Shuruppak devoto al dio Enki. E' anche antenato di Gilgamesh. I

DIVINITA'

Le divinità protagoniste della **saga di Gilgamesh** sono l'argomento che più mi sento chiedere dai navigatori Web. Le mie risposte, andando pian piano ad arricchire le note al testo, sono però diventate così numerose da superare in estensione il testo stesso! La decisione di raccogliere il materiale sparso in una pagina dedicata si è imposta con somma priorità. Laddove incontrerete riferimenti a questa o quella tavola è sottinteso che si allude alle tavole dell'Epopea di Gilgamesh.

Va da sé che per affrontare questa sezione è utile aver prima letto l'epopea. Inoltre, una solida base sugli avvenimenti storici in Mesopotamia non potrà che agevolare la lettura.

Anunnaki

Secondo i miti più arcaici gli **Anunnaki** sono dei della fertilità e degli inferi, mentre gli **Igigi** sono gli dei del cielo capeggiati da Enlil. Secondo il mito di **Atramkhasis** invece gli Anunnaki rappresentano la classe aristocratica divina, contrapposta alla plebe degli Igigi. E' proprio dallo scontro Anunnaki-Igigi che avrà origine l'uomo. Secondo infine l'Epopea di Gilgamesh, Anunnaki e Igigi sono sinonimi anche se i giudici dell'aldilà sono solo detti Anunnaki.

I principali Anunnaki sono:

- **An** (in accadico Anu), il cielo, padre degli dei: anunnaki significa letteralmente "figli di An"
- **Ki** (o Urash), la terra e moglie di An
- **Enlil** (in accadico Ellil), capo della seconda generazione divina
- **Enki** (in accadico Ea), dio della sapienza
- **Sin** (Nanna in sumerico), la luna, figlio di Enlil, padre di Shamash
- **Shamash** (Utu in sumerico, Baal), il sole, protettore di Gilgamesh
- **Ishtar** (Inanna in sumerico), dea dell'amore
- **Marduk** (Bel, Zeus-Belo) signore della terza generazione divina.

Altre importanti divinità sono **Ishkur** (in accadico **Adad**, dio delle tempeste assimilato poi a Baal), **Dumuzi** (in accadico **Tammuz**, dio dei pastori), **Ninurta** (dio della guerra), **Nabu** (dio degli scribi e delle arti) e la triade infernale **Ereshkigal** (la notte), **Namtar** (il destino), **Nergal** (in accadico Erra, la pestilenza). [Divinità ittite: Shaushga (Ishtar), dea Khepat della città di Uda, dio Gurwasu, dea Ningal, dee Damnassara nel racconto di Kesh-shi p. 162 Sap 1996]

Divinità minori sono: Ashnan (dea del grano), Lahar (dea del bestiame), Emesh (dio dell'agricoltura), Enten (dio agricoltore), Uttu (dio dei costumi domestici), Enbililu (protettore del Tigri e dell'Eufrate), Ennugi (o Enkimdu, custode dei canali d'irrigazione), Kabta (custode degli strumenti agricoli), Mushdamma (custode delle fondamenta delle case), Sumuqan (dio della steppa), Ghibil (dio del fuoco), Ziqiqu (o Anzaqar dio dei sogni), Geshtinanna (sorella di Dumuzi e dea della vite e del vino), Baba (patrona delle nascite), Nusku (visir di Enlil).

Naturalmente non serve imparare a memoria i suddetti nomi! Per familiarizzare con essi dovete leggere molti miti. Inoltre è fondamentale, per la vs. preparazione, non trascurare mai divinità greche, egizie, indu, romane, ecc.

Ningirsu e Anzu

Certe divinità erano appannaggio esclusivo di una città-stato. E' il caso di **Ningirsu**, patrono di **Lagash** o di **Dagan**, patrono di **Mari**. Nella celebre **Stele degli Avvoltoi** (XXV sec. a.C., oggi al Louvre) Ningirsu predice in sogno al re **Eannatum** la sconfitta dell'odiata Umma e l'alleanza con Kish. Il tempio di Ningirsu era l'**Eninnu** fatto costruire dal più celebre sovrano di Lagash (**Gudea**, XXII sec. a.C.). Araldo di Ningirsu, a volte identificato con la medesima divinità, era il demone **Anzu** (o **Imdugud**) che avrà immensa fortuna nell'epica babilonese (lo ritroviamo, per esempio, nel **Gilgamesh**, nel ciclo di **Lugalbanda** e nella saga della **tavoletta dei destini**). Ningirsu invece, col declino politico di Lagash, verrà assorbito per sincretismo dalla figura di **Enlil**. [Casa dei cinquanta=Enlil, sorelle di Ningirsu sono Nidaba e Nanshe (interprete dei sogni di Gudea)]

I consigli divini

I consigli divini sono una prassi nel mondo mesopotamico (come in quello greco) ogni volta che una minaccia perturba l'ordine del cosmo. Come nelle minacce di Apsu o Tiamat o Asakku o Anzu, il consiglio divino è convocato per deliberare il da farsi (solitamente eleggere un campione che combatta la minaccia riportando ordine). E' curioso come nei consigli **Enlil** si comporti da *primus inter pares*, coinvolgendo i colleghi celestiali nelle decisioni più infauste:

Bramò il cuore dei grandi dei di mandare il diluvio.

Prestarono il giuramento il loro padre An,

Enlil, l'eroe, che li consiglia,

Ninurta il loro maggiordomo,

Ennugi, il loro controllore di canali;

Ninshiku-Ea aveva giurato con loro.

(da tav. XI, vv.14-19)

o come in una redazione più recente (500 a.C.) dell'**Atramkhasis**:

Enlil si rivolse all'assemblea degli dei al completo:

«Venite tutti a prestare giuramento a proposito del Diluvio!»

Dapprima si fece giurare An;

quindi giurò Enlil e con lui i suoi figli

(frammento 39099 British Museum, ca. 500 a.C. in p. 597 Bot 1992)

Gli dei emettono quindi verdetti sui vivi ma anche sui morti. Infatti nella tav. VIII del **Gilgamesh** gli **Anunnaki** sono definiti **giudici** dell'anima (v. 201) da propiziarsi con regali offerte nel corso dei riti funebri di **Enkidu**.

Ogni volta che il gran consiglio divino decide un flagello per gli uomini, gli dei sono tratteggiati come figure capricciose, patetiche, vendicative, ingegnose ed ingenuie. La vitalità del pantheon mesopotamico va oltre la teatralità così come possiamo ammirare nell'**Atramkhasis**:

Il fragore del Diluvio

atterriva gli Dei.

Enki era fuori di sé

e Nintu tradiva il proprio orrore dalle labbra,

mentre gli Anunnaki, i grandi dei,

stavano là prostrati da fame e da sete [...].

E gli dei con lei piangevano la terra.

Sollezata dal dolore,

la dea aveva sete di birra:

là dove lei si trovava, in lacrime,

essi anche ne avevano, come montoni

stretti intorno all'abbeveratoio,

le labbra secche per l'angoscia,

e stremati dall'inedia...»

(Atramkhasis, p. 585-587, Bot 1992)

o come leggiamo in un celeberrimo passo del **Gilgamesh**:

Gli dei ebbero paura del diluvio,

indietreggiarono, si rifugiarono nel cielo di An.

Gli dei accucciati come cani si sdraiarono la fuori!

Ishtar grida allora come una partoriente,

si lamentò Beletili, colei dalla bella voce:

"Perché quel giorno non si tramutò in argilla,
quando io nell'assemblea degli dei ho deciso il male?
Perché nell'assemblea degli dei ho deciso il male,
dando, come in guerra, l'ordine di distruggere le mie genti?
Io proprio io ho partorito le mie genti
ed ora i miei figli riempiono il mare come larve di pesci".
Allora tutti gli dei Anunnaki piansero con lei.
Secche sono le loro labbra; non prendono cibo!
(da tav. XI, vv.113-126)

Nergal

Nergal è signore dell'oltretomba (la «terra di non-ritorno»), della guerra e della pestilenza. E' secondo figlio di Enlil. Sua consorte e co-reggente agli Inferi è **Ereshkigal**, sorella di Ishtar. Nella teologia assira Ereshkigal è sostituita da **Las**. Secondo altri miti sua sposa sarebbe **Aruru** (nota anche come Mammi) la creatrice di **Enkidu**. A volte la sua figura si confonde con altre divinità come **Namtar**, visir dell'oltretomba che provoca le sessanta malattie ed è sempre marito di Ereshkigal (ma nell'**Epopea di Gilgamesh**, Namtar e Nergal sono entità distinte). Oppure come **Ninurta**, dio della guerra nei miti arcaici. In epoca assira era noto come **Erragal**, da cui derivò **Erra**, dio della guerra protagonista dell'ultima grande composizione babilonese dell'antichità (l'epopea di Erra). Si suppone che il nome greco **Herakles** derivi direttamente da **Erragal** (p. 155, Pon 2000). Epigono di Nergal nell'alta Siria era **Reshef**, dio dell'oltretomba, della guerra, della peste e in generale della morte (celebre il tempio di Reshef a **Ebla**, p. 160 Mat 1995)

La Casa della polvere

L'oltretomba mesopotamico (kurnugi) è quanto di più opprimente e disperato si possa immaginare. Il povero **Enkidu**, durante l'agonia che porterà alla morte (tav. VII), ha una visione della dimora di Nergal e Ereshkigal dove egli è destinato. La rappresentazione è drammatica ma di enorme suggestione:

... venni condotto nella casa buia, l'abitazione della Dea degli inferi,
nella casa della quale chi entra non può più uscire,
per una via che non si può percorrere indietro,
nella Casa in cui gli abitanti sono privati della luce;
dove il cibo è polvere, il pane è argilla;
essi sono vestiti come gli uccelli, ricoperti di piume;
essi non vedono la luce, essi siedono nelle tenebre.

Nella **Casa della polvere**, dove io entrai,
sollevai il mio sguardo e vidi le corone che vi erano ammutchiate;
osservai le corone di coloro che avevano governato la terra
da tempi immemorabili;

Nella **Casa della polvere** dove io entrai
abitano i Sommi Sacerdoti e i loro accoliti,
abitano i Sacerdoti purificatori e gli indovini,
abitano gli unti dei grandi dei;
lì abita pure Etana e vi risiede il dio Sumuqan.

Vi abita la regina degli Inferi, la divina Ereshkigal...
(vv. 184-200, tav. VII)

Curiosamente, nonostante quanto affermato nel **Libro dei Sogni assiro**

Se un uomo sogna di salire al cielo, i suoi giorni saranno tagliati.
Se un uomo sogna di discendere nel paese di non ritorno, i suoi giorni saranno lunghi
(citato in Sap 1996 p. 201)

Enkidu finisce immediatamente agli inferi! Nella tav. XII Gilgamesh farà di tutto per riabbracciare il compagno di tante avventure. Solo grazie all'intervento di **Enki** Gilgamesh ottiene la liberazione di **Enkidu**:

Il padre Ea lo ascoltò, si rivolse allora a Nergal, l'eroe forte:

"**Nergal** eroe eccelso, vorresti tu aprire una fessura negli Inferi,
affinché lo spirito di Enkidu possa uscire dagli Inferi?".

Nergal l'eroe eccelso, ubbidi,
e non appena egli ebbe aperto una fessura negli Inferi,
lo spirito di Enkidu, come una folata di vento, uscì fuori dagli Inferi.
(vv. 76-84, tav. XII)

Gilgamesh verrà accontentato ma dovrà pagare a Nergal uno scotto terribile, come si apprende dal resto della storia (che non vi anticipo!).

L'epopea di Erra

In questo lungo poema, redatto in epoca neoassira, Nergal è celebrato come "guerriero degli dei, che si agita nella sua dimora perché ha bisogno di combattere" (una figura capricciosa molto vicina all'**Ares** greco o all'**Onuris** egizio). Approfittando dell'assenza di **Marduk** ne devasta la città, Babilonia, seminando discordia tra le famiglie. Erra non guarda in faccia nessuno: il giusto come l'empio cadono trappola del caos (metafora della profonda crisi politica di Babilonia all'epoca della composizione dell'opera):

O guerriero **Erra**, tu hai messo a morte il giusto,
hai messo a morte l'ingiusto.
Hai messo a morte l'uomo che ha peccato contro di te,

hai messo a morte l'uomo che non ha peccato contro di te.

Eppure non ti sei placato...

(riportato in McCall 95, p. 96)

Erra verrà riportato all'ordine e al dovere solo dopo un'assemblea straordinaria degli Anunnaki. Al termine del poema l'acquietato Erra si ritirerà nel suo tempio di **Kutha**.

Tale era la reputazione di Nergal che brani del **poema di Erra**, venivano incisi su tavolette a forma di amuleti che poi erano appesi alle mura delle case per tener lontane le malattie e proteggerne i proprietari (McCall 95).

La scalata al trono dell'ade mesopotamico è narrata nel **mito di Nergal e Ereshkigal**, scoperto per la prima volta da George Smith, che potete trovare su varie antologie (le migliori sono elencate in bibliografia). In questo mito si narra come Nergal, sceso negli inferi, conquistò con l'ingegno la mano della regina degli inferi ed il suo regno. Il tema della discesa agli inferi è comune al più celebre **mito di Ishtar agli inferi**, bello quanto la saga di Gilgamesh.

Nergal compare anche nell'Antico Testamento (II libro dei Re, 17,30). Da non dimenticare infine che il carattere cupo e capriccioso di Nergal ne ha fatto toponimo maligno saccheggiato dalla letteratura popolare (1).

Nota 1 - Per un breve excursus sul fascino esercitato da **Nergal** sulla letteratura, il cinema, i fumetti e quant'altro rimando alla pagina delle contaminazioni.

Assur

Dio patrono dell'omonima capitale assira che sorgeva sulla riva del Tigri (2).

Nota 2 - Nel corso dell'antichità si ebbero ben quattro capitali assire: Assur, Ninive, Kalkhu, Dur-Sharrukin.

Assur era abitata sin dal 2400 a.C. Verso il 1700 a.C. i suoi mercanti si spingevano fino in Anatolia per esportarvi tessuti e acquistare rame. La città non ebbe mai predominio politico bensì un rilevante prestigio religioso in quanto città santuario della divinità nazionale assira. Assur fu distrutta come Ninive nel 612 a.C. dall'esercito dei Medi e dei Babilonesi.

Le divinità assire sono un'assimilazione dalla religione dei popoli assoggettati dagli assiri con poche varianti se non sui nomi. La pratica del sincretismo era comunissima. In pratica Assur nasce come divinità locale ma, con l'aumento del prestigio politico-militare durante l'impero neoassiro, assurge a titolare del trono divino.

E' celeberrima l'**ode di Sargon II al dio Assur** (714 a.C.) dove il sovrano traccia un glorioso rapporto della sua campagna contro l'**Urartu**. Il testo era probabilmente da leggersi nel tempio della divinità e di fronte alla cittadinanza. E' una cronaca romanizzata ma fortemente suggestiva (non quanto la silhouette di Barbara al tramonto...) come nel passo che vi propongo:

«Le truppe del nemico si erano assiegate sul monte Ua-ush, la cui cima arriva alla regione delle nuvole. Fin da tempi immemorabili nessun essere vivente ha attraversato quel luogo, nessun viandante ha mai visto la parte più interna. Nemmeno gli uccelli del cielo lo sorvolano, né vi costruiscono il nido per insegnare ai loro piccoli a distendere le ali. La vetta è sguainata come la lama di un pugnale sugli altri monti e vi rilucono sopra le stelle di Arco e Sirio. Il volto della montagna è di ghiaccio e chi tenta di attraversarla è colto dalla tempesta, la sua carne è bruciata dal gelo. Su quella montagna il nemico aveva progettato di tendermi una trappola...» (p. 133, Pon 2000; adattamento T. Porzano)

In questa cronaca **Sargon II** si rivolge ad Assur nel modo seguente:

«Salute a te Assur, padre degli dei, salute a tutti gli dei e le dee che abitano i templi della città di Assur, salute alla città e alla sua gente...» (p. 130, Pon 2000)

In effetti, nei testi assiri **Assur** è definito «re degli dei» e spesso la «grande montagna». Frequente è il titolo di «Enlil degli dei» o a volte lo si identifica con questo dio (p. 170 Fal 1992). Nella teologia più antica Assur è sposo della dea **Sherua**, poi sostituita da **Mullissu**.

E' noto che nella versione assira dell'**Enuma Elish** il protagonista cambia nome e non è più **Marduk** ma Assur! In effetti Marduk godette in Assiria di alterne fortune: fu generalmente affiancato ad Assur al vertice del pantheon, ma durante il regno di **Sennacherib**, distruttore di Babilonia, fu definitivamente declassato. Un testo assiro, intitolato **il processo di Marduk**, rappresenta la divinità babilonese come imputato in un processo condotto da una corte divina assira! (p. 171 Fal 1992)

Tuttavia un'analoga sorte subirà Assur con la caduta dell'impero assiro. Dopo una brevissima parentesi neobabilonese con ritorni di fiamma di Marduk (con Nabucodonosor) e di **Sin** (con Nabonedo) ai vertici del pantheon, con l'avvento dell'**impero persiano** le divinità assiro-babilonesi verranno spazzate a favore della *new entry* **Ahura Mazda**.

Ishtar

Ishtar, in sumerico **Inanna**, è probabilmente la divinità più amaliante e controversa. Ella visse nel corso dei secoli una profonda metamorfosi. Da dea protettrice degli antichi centri rurali protourbani sumerici (come Eridu e Uruk) passò a crudele emblema dello sviluppo cittadino imperiale, divenendo la dea più popolare dell'intera Asia occidentale. Presso gli assiri, in veste di dea della guerra, era popolarissima e godeva di numerosi appellativi: a Ninive era venerata col nome di Mullissu, ad Arbela col nome di Shatru, a Kalhu con l'appellativo di Bid-Kidmuri (p. 171 Fal 1992).

Il nome Ishtar deriva dal semitico Attar/Attart (divinità androgina associata al pianeta Venere). Fu nota come Shaushga tra gli ittiti, Ashtoreth fra gli ebrei, Atar-Ata fra i fenici (moglie di **Baal**, signore dell'olimpio fenicio) e Astarte tra i greci (3). Erodoto riferisce che Militta era il nome assiro di Afrodite (*Storie*, vol. I § 199).

Nota 3 - Simbolo più comune di **Ishtar** era la stella a otto punte. Si ritiene (Baigent, p. 143) che le chiese a otto lati costruite dai **cavalieri templari**, e dedicate alla Vergine Nera guerriera, rappresentassero una continuità col simbolismo esoterico orientale. Se volete abbandonarvi a una digressione pulp su Ishtar andate subito alla pagina delle contaminazioni.

E' figlia di An e Ki, ma in epoca babilonese Ishtar è figlia di Sin, dio lunare, sorella gemella di Shamash, il Sole, e sorella della temutissima Ereshkigal, matrona dell'oltretomba.

Già nei miti più arcaici si riflettono le sue qualità ed attitudini. Per esempio Ishtar ha l'hobby di andare in visita presso altre divinità, cacciandosi spesso nei guai ma uscendone sempre vincitrice (**visita a Enki, visita a Ereshkigal**).

Nell'antichissimo **mito di Inanna ed Enki** (che trovate in Bot 1992, pp. 236-266) si trasfigura il passaggio del patrimonio culturale dei primi nuclei urbani alle nuove città-stato sumeriche. La dea, non paga della rozza vita della steppa si converte alla vita cittadina ottenendo da **Enki** - protettore di **Eridu**, città primordiale del 4000 a.C. - i "poteri" (*me*). Questi poteri altro non sono che le basi della vita culturale cittadina: la pastorizia, la scienza scribale, l'artigianato, le regole di comportamento.

L'Eanna

I "doni" di Enki a Inanna saranno portati nella città Uruk, e qui custoditi nel santuario della dea: l'**E-anna** ("casa del cielo", da non confondere con Eannatum della Stele degli Avvoltoi). Questo tempio darà lustro alla città di Uruk al pari di altre città santuario (come Sippar o Nippur). Secondo il mito, fu **Gilgamesh** a circondare l'Eanna di mura e a riempirlo di tesori:

Fu Gilgamesh a costruire le mura di Uruk e del santo Eanna, luogo splendente e sede di tesori.

Avvicinati all'Eanna, l'abitazione della dea Ishtar
mai nessuno, forse anche un re, potrà costruire
un monumento che lo eguagli!

(tav. I, vv. 10-16)

Si ritiene che la sua città sacra Uruk corrisponda alla biblica Erech. Ma molti altri furono i suoi centri di culto: **Kish**, Agade, Arbela. Il più celebre tempio amorreo dedicato a Ishtar era quello di **Ebla** (che aveva strettissimi legami culturali con Kish), ancora noto in Mesopotamia secoli dopo la scomparsa della città avvenuta nell'età del Bronzo (p. 188 Mat 1995). «Dea di Ebla» era appunto il titolo di Ishtar nell'accezione di divinità protettrice della regalità, ricordata nelle liste divine assire intorno al XIII secolo (p. 64 Mat 1995).

Dumuzi

Già nella visita a Enki Inanna mostra le attitudini capricciose che vedremo nel **Gilgamesh**. Nel **Libro dei Sogni assiro** infatti «la mano di Ishtar» era sinonimo di sventura (p. 197 Sap 1996) e, alla lettera, indicava una malattia venerea. La dea, in viaggio per raggiungere l'amante **Dumuzi** (dio protettore dei pastori) compie un'interessata deviazione a **Eridu**. In pratica Dumuzi è destinato a essere tradito perché Inanna giudica la vita nella steppa rozza e indegna della propria bellezza. Epiteto di Dumuzi era Amaushumgalanna ("il dio la cui madre è un drago nel cielo").

La visita agli Inferi

Dumuzi non è il solo giocattolo nelle mani di Inanna. Anche **Enki**, stordito dalla birra, cede al fascino della dea offrendole numerosi poteri divini. Vediamone alcuni:

Alla santa Inanna, mia figlia, offro,
senza che nulla mi trattenga,
la Veridicità, la **Discesa agli Inferi**,
il Ritorno dagli Inferi, il Travestitismo,
l'abito policromo, la capigliatura annodata sulla nuca,
l'erotismo, il baciare amoroso,
l'arte del canto e l'ufficio degli Antichi...

(mito di Inanna e Enki, ibid. pp.238-239)

Notate che Inanna apprende da Enki l'arte del **ritorno dagli Inferi**. E' forse da qui che **Jan Kott** ha pensato di associare alla dea la figura di **Persefone**. Ma secondo me l'abbinamento è errato come poi spiegherò.

Insieme alla tavoletta del diluvio, la **visita agli Inferi di Ishtar** è uno dei primi miti scoperti dagli assiriologi nell'800. Della sua importanza se ne accorse nel 1872 **George Smith** che lo usò per colmare una lacuna dell'epopea di Gilgamesh. Infatti egli disponeva della tav. VI ma non della VII tavola. L'argomento della VI è l'incontro di **Gilgamesh** e **Ishtar** dove l'eroe oltraggia la dea ricordandole tutti i suoi amanti finiti in disgrazia. Un pretesto per accennare ad altri miti che vedono protagonista Ishtar.

Visto che la saga era già ricca di interpolazioni, Smith ipotizzò che la VII tavola contenesse anche la "discesa agli inferi". Oggi sappiamo che la tav. VII parla d'altro. Ma possiamo perdonare tranquillamente a Smith questa sbavatura nella sua geniale ricostruzione dell'epopea. Del resto la "discesa" rimane una delle più creazioni di maggior successo della letteratura mesopotamica. La prima versione sumerica (con Inanna protagonista, ca. 2000 a.C.) subì un rifacimento in epoca babilonese (con Ishtar protagonista) che la arricchì drammaturgicamente con l'introduzione della figura di Geshtinanna.

La storia rivela somiglianze col mito di **Nergal e Ereshkigal**, con la tav. XII e con il poemetto sumerico **Enkidu agli Inferi**. In più è ripresa nella mitologia greca nella vicenda di **Adone e Persefone** e quella di **Alcesti e Admeto**.

Ecco la storia: **Ereshkigal**, signora dell'oltretomba, ha appena perduto il marito **Gugalanna** (il Toro Celeste) e **Ishtar** si reca a portarle condoglianze. Nella discesa agli Inferi Ereshkigal deve liberarsi di tutte le sue armi d'offesa e di difesa. Resasi inerme viene imprigionata da Ereshkigal che evidentemente non aveva gradito la visita (in fondo, se interpretiamo il Gilgamesh, è a causa di Ishtar che il Toro Celeste è trascinato in uno scontro mortale).

L'assenza della dea della procreazione provoca il blocco delle nascite sulla Terra. Gli Annunaki intervengono ma neppure loro possono violare una regola ferrea degli Inferi: ogni anima che torna in vita deve essere sostituita agli Inferi.

Così Ishtar offre in cambio del proprio rilascio il povero **Dumuzi**. Non senza ironia apprendiamo che la dea preferisce disfarsi dell'amante piuttosto che sacrificare l'ancella personale, il menestrello e il capitano delle guardie. Pare però perché Dumuzi venisse scoperto felice e beato fra le donne, per nulla preoccupato della sorte della sua amata (p. 141 Sap 1996). Naturalmente Dumuzi non ne vuole sapere di finire sottoterra e si nasconde. Vengono dunque a cercarlo demoni, spietati come la loro padrona **Ereshkigal**:

... demoni piccoli, come giunchi appena spuntati, demoni grossi come canne mature, un demone davanti con in mano un bastone, un demone dietro con la mazza frantumata-cranio alla cintura. Quelli di questa razza disdegnano le offerte di cibo, disdegnano le bevande degli uomini, nessuna cosa lieta li attrae, nessuna piet  li commuove, senza gioia e senza dolore strappano la sposa dalle braccia dello sposo, il neonato dal seno della madre. (p. 30, Pon 2000)

Dumuzi non pu  sfuggire a simili predatori ma, colpo di scena, emerge la commovente figura della sorella **Geshtinanna**. Costei intercede per il fratello ottenendo che venga trattenuto nel "mondo di sotto" solo sei mesi l'anno ed offrendosi di sostituirlo agli inferi per gli altri sei. Poich  Dumuzi   dio della vegetazione degli animali d'allevamento, col suo ritorno le piante possono rifiorire e gli animali tornare a procreare.

Possiamo ora spendere qualche parola sulle similitudini di questo bellissimo mito con la tradizione greca. Ishtar pu  essere assimilata a **Admeto**, re di Fere, che grazie all'intervento sia divino (il dio Apollo) sia umano (la moglie Alceste) riesce a salvare la pelle dagli Inferi. **Dumuzi** (ma anche **Geshtinanna**) ispirano **Alceste**, potente figura femminile che si sacrifica nel nome dell'amor coniugale. Vedremo che anche **Ninlil**, moglie di Enlil scende agli inferi per amore del marito.

Il *saliscendi* a cui **Dumuzi** deve sottostare nel corso dell'anno lo avvicina certamente ad **Adone** (il cui ritorno segna l'inizio della primavera). **Geshtinanna** inoltre   vicina a molte figure tragiche femminili sacrificate forse, pi  che per giuste cause, per il meschino attaccamento alla vita dei loro uomini: Ifigenia, Polissena (*Ecuba*), Ctonia (*Eretteo*), Macaria (*Eraclidi*).

Se ci pensate un attimo questo mito sostanzialmente si occupa della fedelt  come virt , tema comune al Simposio di Platone al quale idealmente conduce.

Ma anche i demoni che acciuffano Dumuzi hanno un loro epigono greco. **Thanatos**, figlio della Notte,   infatti il demone alato che viene a prendere Alceste per portarla nell'Ades. Il modus operandi di Thanatos   molto vicino a quello del demone-aquila **Anzu** che incastra Enkidu nella Casa della Polvere (tav. VII).

Un'ultima nota su questo straordinario mito   il corto circuito crono-*logico* che nemmeno G del potrebbe risolvere:

- Inanna si innamora di Gilgamesh
- Gilgamesh la rifiuta rinfacciandole la sorte di Dumuzi agli Inferi
- Inanna vuole vendicarsi dell'oltraggio scatenando il Toro Celeste
- Il Toro Celeste ha la peggio nello scontro con Gilgamesh
- Inanna porta le condoglianze alla moglie del Toro Celeste
- Ereshkigal imprigiona Inanna per vendicarsi della morte del marito
- Inanna viene riscattata con Dumuzi agli Inferi
- Tornata sulla Terra, Inanna si innamora di Gilgamesh...

L'albero di Inanna

Abbiamo accennato al poemetto **Enkidu agli Inferi**, certamente uno dei migliori della letteratura sumerica. La prima parte di questo mito ha per protagonista la dea (Inanna in sumerico). Nel suo giardino infatti, cresce l'albero **khalub**. Purtroppo la pianta viene infestata dall'aquila **Anzu** che vi costruisce il nido. Non solo, un serpente comincia ad annidarsi tra le sue radici. Inanna chiede aiuto a Shamash ma egli rifiuta, allora si rivolge a **Gilgamesh**, che in questo mito   suo fratello. L'eroe abbatte l'albero e scaccia i demoni che lo infestavano. Improvvisatosi falegname Gilgamesh costruisce un trono e un letto per la sorella. Per s  un tamburo e la bacchetta del potere (**pukku e mekku**). Tuttavia il pianto delle vedove dei mortali, tali per la forza distruttiva del tamburo, fa precipitare il pukku e il mekku sottoterra. Enkidu sar  mandato a recuperarli ma la missione, come vuole la tradizione, finir  molto male.

La stella del mattino

Il pianeta Venere era noto fin dall'antichit . I sumeri lo chiamavano Ninanna, la signora del cielo. Pi  tardi venne chiamata **Dilbat**, la «pi  brillante tra le stelle». Ma in pratica Inanna, tra le sue molte funzioni, era gi  identificata con il pianeta Venere, sia come la stella del mattino che annuncia la guerra che come la stella della sera che annuncia l'amore.

La fortuna di Ishtar fu inarrestabile in antichit  nonostante l'alternarsi delle dominazioni assire e babilonesi. Per esempio in epoca assira Ishtar assunse veste di divinit  guerriera. Negli **Annali di Assurbanipal**, conservati un tempo nella biblioteca di Ninive insieme al Gilgamesh, troviamo l'episodio del sogno di un shabr  (un sognatore di professione) che descrive l'apparizione della dea invocata per propiziarsi la guerra contro l'Elam:

La dea Ishtar che abita nella citt  di Arbela

  entrata. A destra e a sinistra pendevano faretre,
teneva l'arco nella sua mano

e una spada aguzza sguainata per fare battaglia...

(citato in Sap 1996 pp. 69-71)

Sotto il regno di Nabucodonosor (604-562 a.C.) venne costruita a Babilonia la **porta di Ishtar** per celebrare la liberazione dal dominio assiro. La porta   stata ricostruita a **Berlino** diventando la massima attrazione del **Vorderasiatisches Museum** di Berlino (senza nulla togliere alla ricostruzione dell'**altare di Pergamo** che occupa un'altra sezione del museo berlinese).

Attraverso essa passava la processione annuale di Marduk. Secondo le iscrizioni della porta, attorniate da meravigliosi bassorilievi smaltati, le fondazioni della porta sprofondavano fino all'**Apsu**!

Enki

Enki, in accadico **Ea**,   il dio della sapienza e delle arti. E' figlio di **Tiamat**, il mare primordiale di superficie, come narra l'Enuma Elish. Sua consorte   Damkina, madre di **Marduk**. Enki propone a **Enlil** la creazione dell'uomo per alleviare la fatica degli dei, come narra l'**Atramkhasis**. Nella **sfida tra Enki e Ninmah** (in Bot 1992, pp. 191-202) realizza lo stampo per creare l'uomo. La dea Ninmah, provando a eguagliarne la potenza, gioca con lo stampo di Enki ottenendo per  solo creature

imperfette (il cieco, lo storpio, la donna sterile, ecc.). Ma il saggio Enki, che è custode della **tavola dei destini**, sa assegnare un ruolo anche ad esse come, per esempio, al cieco destinato ad essere cantore (un po' come nell'epica greca).

Molti miti celebrano la sua sapienza, come pure la capacità nell'inganno - spesso a spese di **Enlil** (Enki e Eridu, Enki e l'ordine del mondo, Enki e Ninhursag, tutti in Bot 92). A volte però anche Enki è ingannato come nel **mito di Inanna ed Enki** (Bot 1992, pp. 236-266) dove il dio, inebriato dagli effetti della birra, cede tutti i suoi poteri (*me*) a **Ishtar**.

Altre volte Enki sceglie male i collaboratori come nel **mito di Anzu** (in Bot 1992, pp. 412-443). Enki raccomanda il mostro **Anzu** al servizio di Enlil. Ma Anzu tradendo la fiducia ruba la tavola dei destini gettando l'universo nel caos. Interviene Ninurta, altro araldo di Enki, per sconfiggere Anzu. Ma Ninurta, deluso dalla magra ricompensa, cospirerà contro Enki.

Il santuario più importante di Enki si trovava a **Eridu** (4), ed era chiamato **E-Abzu** (casa dell'abisso).

Nota 4 - Eridu è la città più a sud nella terra di Sumer. Nella memoria storica della Mesopotamia era considerata la «città primordiale». La prima costruzione del tempio di Enki risale al IV millennio a.C. - praticamente in epoca preistorica! - e rappresenta uno degli edifici sacri più antichi conosciuti. Il tempio di Enki fu ricostruito molte volte in antichità, al punto che gli scavi hanno portato alla luce ben 16 strati nel corso della campagna di Lloyd e Safar nel 1946-1949 (Bot 92)

Infatti secondo la concezione cosmologica sumerica Enki era dio delle acque sotterranee vivificatrici (*abzu, apsu* in accadico). Si ritiene che il suo nome originario fosse **En-kur** (signore del sottosuolo) da cui sarebbe derivato En-ki. Nell'Enuma Elish si narra come Enki diviene signore dell'abisso Apsu. Dall'Apsu uscirono gli **apkallu** (uomini-pesce) per portare la civiltà tra gli uomini ancora selvaggi secondo il mito dei **Sette Saggi** (p. 205 Bot 92). La tradizione attribuiva proprio ai sette saggi la posa delle fondamenta di Uruk (v. 19, tav. I). Il più noto dei sette saggi è un altro eroe mitico: il saggio **Adapa**. Altro noto apkallu è **Sin-leqi-unnini** che la tradizione vuole come autore del canone di Gilgamesh.

Proprio nell'Apsu, dimora di Enki, si getta **Gilgamesh**, istruito da **Utnapishtim**, per recuperare la **pianta dell'irrequietezza** (vv. 272-274, tav. XI). Tuttavia il ruolo di Enki è davvero marginale nell'epopea ninivita (per esempio nel consiglio degli Anunnaki non apre mai bocca), forse a testimonianza di un declassamento della divinità in epoca neoassira.

Enlil

Enlil, in accadico **Ellil**, è figlio di **An**, ed è l'arcaico dio dell'aria (in sumerico **lil**). Una volta preso il posto di An alla guida degli **Anunnaki**, diventa signore di tutto l'universo. Sua sposa è **Ninlil** (o Mulliltu) e con lei genera numerose divinità.

Un bel mito celebra la storia di Enlil e Ninlil. Enlil, accusato di empietà, è rinchiuso agli inferi. Ninlil allora lo segue sottoterra. Lì danno alla luce **Sin** (dio lunare), Nergal e **Ninazu**. Ninazu non è obbligato a restare ma grazie al suo sacrificio Sin abbandonare gli Inferi e levarsi nel cielo notturno.

Sua è la tavoletta dei destini a cui non potevano sottrarsi né uomini né dei. Egli è dio della tempesta e l'artefice del grande **Diluvio** che si abbatte sugli uomini (tav. XI). E' lui a porre il mostro **Khubaba** a guardia della foresta dei cedri.

Era venerato nell'**Ekur**, santuario di **Nippur** (come ricordato nella tav. VI). Suo corrispettivo nell'alta Siria (Mari/Ebla) era **Dagan** il cui santuario era a Tuttul. Curiosamente l'impero fondato da Sargon, per non offendere nessuno, venne consacrato a entrambi: la Bassa Mesopotamia a Enlil, la regione di Mari ed Ebla a Dagan.

Il suo centro di culto era considerato punto di unione tra il cielo e il mondo sotterraneo. Enlil è infatti signore della terra e simbolo del potere reale. Per questo il suo santuario era tenuto in grandissima considerazione sia presso i sumeri che presso gli accadi. Sul libro dei Sogni assiro leggiamo che

«Se un uomo nel suo sogno vede il dio Enlil avrà lunga vecchiaia » (citato in Sap 1996 p. 197)

La città-sacra di **Nippur**, fondata prima del 4000 a.C., non ebbe mai reale peso politico-militare, ma fu importante centro religioso e sede di scuole scribali. Infatti gli scavi di Nippur hanno portato alla luce migliaia di documenti tra cui molte copie di testi letterari (p. 160 Pon 2000). **Nippur** vide crescere il proprio prestigio religioso e culturale costantemente fino al 1700 a.C., quando fu soppiantata in tale ruolo da **Babilonia**, città santuario di **Marduk**.

Assistiamo quindi a un'evoluzione del sistema mitologico che non è più dominato da **Enlil** ma da **Marduk** (5).

Nota 5 - Val la pena accennare che, più tardi, con lo spostamento del baricentro del potere da Babilonia a Ninive (capitale dell'impero assiro) e successivamente a **Persepoli** (capitale dell'impero persiano), Marduk verrà soppiantato prima da **Assur** e dopo da **Ahura Mazda**.

Nel nuovo sistema babilonese Enlil riceve un trattamento non certo di favore ed appare severo, a volte stolto.

La severità di Enlil era proverbiale. Assistiamo ad esempi nella tav. XI, o nel poemetto sumerico **Enkidu agli Inferi**, quando nega qualsiasi aiuto al supplice Gilgamesh. Inoltre, se nelle versioni sumeriche del diluvio Enlil divideva con **An** la responsabilità del cataclisma, nell'**Atramkhasis** egli è il solo ad infliggere al genere umano il tormento delle piaghe e del Diluvio (p. XIV Bot 92).

Enlil nell'**Atramkhasis** è incurante delle conseguenze dell'estinzione degli uomini, da cui alla fine dipendeva il sostentamento degli stessi dei. Alcune interpretazioni (p. XV Bot 92) vedono però nel "brusio" degli uomini - che tanto affligge Enlil - una metafora dell'intrapendenza umana e del suo bisogno di indipendenza dal divino.

Inevitabile che Enlil esca di scena nelle elaborazioni teologiche babilonesi che fanno di **Babilonia** la nuova città primordiale, sacra a **Marduk**. Marduk è proclamato figlio di **Enki**, l'ingegnere del mondo, e suo figlio **Nabu** (6) eredita le prerogative culturali del nonno.

Nota 6 - **Nabu**, patrono di **Borsippa**, era dio degli scribi e della scienza. Sua paredra era la dea **Tashmetum**. Nabu fu venerato in Babilonia e in Assiria (celebri i santuari di Nimrod e Ninive) sopravvivendo fino all'avvento del cristianesimo (il tempio di Nabu a Palmira, in Siria, è del I sec. d.C.). Nella Bibbia (vedi Isaia) è noto come **Nebo** e molti sovrani rivelano nella grafia originaria la devozione al dio: Nabû-kudur-utsur/Nabucodonosor, Nabû-na'id/Nabonedo.

Nell'**epopea di Erra** (VII secolo a.C.) **Enlil** fa una fugace apparizione come padre dello scalmanato portatore di flagelli e inondazioni (ma nemmeno Marduk riceve un bel trattamento, essendo l'epoca composta in un periodo di profonda crisi politica e incertezza religiosa).

Tutti i miti di epoca pre-babilonese celebrano invece la gloria di Enlil. Già nell'epopea di Gilgamesh vediamo con quanta disinvoltura trasformi Utnapishtim e sua moglie in immortali. Analogamente si comporta nella versione sumerica del diluvio (**mito di Ziusudra**) destinando l'immortale Ziusudra a vivere nel **reame di Dilmun**. Egli è quindi creatore ma anche legislatore. Tutto l'universo (il ciclo delle stagioni, il moto degli astri, le regole di comportamento, ecc.) è regolato dalle sue leggi. In particolare egli è il signore della **tavoletta dei destini** con la quale decide la fortuna o la disgrazia di uomini e dei. Spesso affida questa tavoletta a celesti custodi (Enki, Anzu, Ninurta, ecc.) che inevitabilmente la smarriscono dando pretesto a nuove trame mitiche.

Shamash

Shamash, in sumerico **Utu**, è dio del sole e della giustizia. Non è un caso che **Hammurabi** (re di Babilonia, 1792-1750 a.C.) gli dedichi il suo codice delle leggi. La stele di Hammurabi è famosa per il bassorilievo che ritrae il sovrano in piedi di fronte alla divinità benedicente. La stele, una volta conservata nel tempio di Shamash a **Sippar** (menzionato nella tav. VI), trafugata durante un saccheggio, ritrovata nella capitale persiana di **Susa** (p. 164 Pon 2000), recuperata da **Layard** nell'800, è oggi ammirabile al British Museum di Londra.

Shamash era venerato anche a Larsa. In alta **Siria** venne assimilato al culto di **Baal**, figlio di **Dagan**, venerato nella città sacra di **Baalbek** nota in età ellenistica come **Heliopolis** ("città del sole") dove ovviamente la divinità si assimilò ad **Apollo**. Per completezza ricordo che la regione subì a più riprese la dominazione degli egizi, presso i quali la divinità solare era nota come **Ra**. I legami culturali tra la Siria e l'Egitto sono testimoniati dai ritrovamenti di manufatti egizi nella necropoli reale di **Ebla** (p. 184 Mat 1995).

Padre di Shamash era **Sin**, in sumerico **Nanna**, dio della luna e governatore dei passi di montagna, venerato a Ur e Harran.

Nell'**Epopea di Gilgamesh** Shamash compare ripetutamente in numerose situazioni poiché è dio protettore di Gilgamesh. Come dio della giustizia risolve la disputa tra l'assemblea degli anziani, capeggiata da Enkidu, e l'assemblea dei giovani, guidata da Gilgamesh al termine della tav. II. Durante la supplica di Ninsun a Shamash della tav. III apprendiamo il nome della moglie del dio sole: **Aia** ovvero l'aurora.

Nella tav. IV, i due eroi eseguono nel corso del loro viaggio alla Foresta dei Cedri, numerosi sacrifici per propiziarsi i favori del dio prima dello scontro con Khubaba. Shamash si accerta che i due non si perdano d'animo inviando ogni sera un **demone della sabbia** (forse **Ziqiqu**, dio dei sogni). La creatura trasmette ad Enkidu il potere di interpretare i sogni di Gilgamesh. Il significato dei sogni è sempre il medesimo: Shamash guarda con ottimo auspicio al successo dell'impresa.

Shamash è avvocato difensore di **Enkidu** durante il consiglio degli Anunnaki all'inizio della tav. VII (mutila) che l'aveva condannato. Nella tav. VII lo ritroviamo trasfigurato in angelo del trapasso in un drammatico dialogo con Enkidu. Successivamente è oggetto di venerazione nei riti funebri della tav. VIII.

Nella tav. IX è la luce di Shamash a indicare la via attraverso l'oscurità quando Gilgamesh inizia la sua ricerca di Utnapishtim. Al termine della stessa tavola Gilgamesh giunge nel paradiso terrestre babilonese che altri non è che il giardino del dio Shamash (il passo è famoso per la fantasia descrittiva, p. es. grappoli di diamanti che nascono sugli alberi come i frutti). Nella straordinaria tav. X Utnapishtim è sorpreso dall'arrivo di Gilgamesh perché solo Shamash, "il guerriero", è capace di attraversare il mare (come **Apollo**, nella mitologia greca, 7).

Nota 7 - Gli antichi greci immaginavano che **Apollo** sorgesse a est dal seno di Oceano, percorresse la volta celeste su un carro trainato da cavalli alati (Eòo, Pirro, Etòne e Flegonte) che lanciavano fuoco e fiamme dalla bocca e dagli occhi, e la sera si tuffasse nell'Oceano a ovest. La figura di **Shamash**, in quanto divinità oracolare è vicina oltre che ad **Apollo** (Grecia), anche a quella di **Serapide** (Egitto).

Secondo i babilonesi, ai limiti estremi della volta celeste il cielo appoggiava sulla Terra. Qui si aprivano due porte incastrate in montagne gemelle (Mashu) ma poste agli antipodi terrestri. **Shamash** superava al mattino la prima per viaggiare durante il giorno lungo la volta celeste. La seconda era oltrepassata la sera quando Shamash scendeva agli Inferi. Durante la notte il dio navigava sull'Apsu a bordo di una barca sacra (frequentemente rappresentata nei sigilli) che lo riportava alla prima porta per riemergere all'alba in superficie.

Anche **Sin** percorreva la propria strada nel cielo circondato dalle stelle che erano considerate un gregge che **An** conduceva al pascolo ogni notte nella volta. In tale gregge saltellano cinque arieti, i primi cinque **pianeti** già conosciuti agli astronomi babilonesi.

Marduk e l'Enuma Elish

Il mito babilonese della creazione

Il mito è noto col titolo "**Enuma Elish**", equivalente alle prime parole del poema "Quando lassù...". Come per il **Gilgamesh** e l'**Atramkhasis**, si contano moltissime pubblicazioni moderne di quest'opera (studi, traduzioni e commenti) a causa del forte interesse riscosso, oltre al circolo degli specialisti, presso orientalisti, biblisti e storici delle religioni.

Visto che mi viene ripetutamente chiesto dai navigatori Web, vi elencherò alcune edizioni in italiano del mito. L'**edizione integrale** può essere letta in **Uomini e dèi della Mesopotamia: alle origini della mitologia**, cap. XIV, di J. Bottero e S. N. Kramer, Einaudi ed. 1992. Una ottima versione non integrale è nel testo **Miti Mesopotamici**, pp. 81-91, di H. McCall per i tipi Mondadori, accessibile in molte biblioteche. La selezione è di per se pregevole poiché evita al lettore le frequenti ripetizioni dovute alla liturgia religiosa dove il poema trovava ideale condizione di lettura. Faccio osservare che, per una svista dell'autrice, il poema non viene mai nominato col titolo originale **Enuma Elish**.

Una bella ed illustrata edizione in prosa del **mito della creazione** è nel testo di Simonetta Ponchia, **Gilgamesh: il primo eroe, antiche storie della Mesopotamia**, pp. 15-22, per i tipi Nuove Edizioni Romane.

L'**Enuma Elish** godette di larga fama già in epoca antica, come dimostrano i manoscritti portati alla luce in numerosi siti archeologici. Le tavolette più antiche (1000 a.C.) sono state trovate ad **Assur**; redazioni più recenti (ca. 650 a.C.) provengono dalle biblioteche di **Ninive**, Kish e Sippar. Anche dopo la caduta dell'impero neobabilonico (539 a.C.) si continuò nel paese a ricopiare quest'opera, così celebre da essere ricordata da **Damascio**, filosofo neoplatonico vissuto ad Atene nel V secolo d.C. (p. 641, Bot 1992).

Altra prova della fama e dell'importanza dell'opera è data dal fatto che tutti i manoscritti e frammenti a noi giunti riproducono esattamente lo stesso testo. Esiste quindi un'unica versione canonica.

L'unica "variante", se così possiamo dire, consiste nell'edizione assira sotto il regno di **Sennacherib** (VII secolo a.C.). L'investitura del potere temporale assiro avvenne tramite la revisione del mito che condensava la tradizione teologica dei popoli sottomessi. Ma l'audacia degli scribi di Sennacherib non si spinse oltre la sostituzione del nome dell'eroe **Marduk** e dei suoi consanguinei con quelli del loro dio nazionale **Assur**, e di quelli della sua cerchia divina (p. 642, Bot 1992).

L'opera è dalla critica unanime ritenuta un capolavoro. Per un'analisi delle contaminazioni dell'**Enuma Elish** sull'epica successiva si vedano pp. 42-46 di **San 94**. I primi versi del poema sono a mio parere strepitosi. Accennano a divinità di origine antichissima: **Apsu**, il mare sotterraneo su cui poggiava la terra secondo i Mesopotamici, e **Tiamat** il mare di superficie (il **tehom** dei primissimi versi della Genesi):

Quando Lassù il cielo non aveva ancora un nome,
e Quaggiù la terra ferma non era ancora chiamata con un nome,
soli, **Apsu**-il-primo, loro progenitore,
e Madre-**Tiamat**, genitrice per tutti loro,
mescolavano insieme le loro acque:

né banchi di canne vi erano ancora raggruppati
né canneti vi erano distinguibili.

(vv. 1-6, traduzione di Samuel Noah Kramer, da Bot 1992, p. 642)

Sia l'abisso **Apsu**, che l'oceano **Tiamat** sono destinati a soccombere per far posto alle nuove generazioni divine. **Apsu**, ucciso da **Enki**, diviene dimora sotterranea del dio della sapienza. **Tiamat**, fatta a pezzi da **Marduk**, verrà usata come materiale da costruzione per il nuovo universo (8). Per esempio con la saliva di **Tiamat** verranno fabbricati gli elementi atmosferici, e dagli occhi di **Tiamat** i due fiumi della Mesopotamia: il **Tigri** e l'**Eufrate**.

Nota 8 - Secondo la concezione prima sumera e poi babilonico, la Terra era un enorme disco circondato dall'acqua sopra il quale si leva la volta celeste che appoggia sulle estremità terrestri mediante massicci pilastri. Il cielo era il regno di **An**, la terra quello di **Enlil**, e l'acqua sotterranea quello di **Enki**. Una triplice divisione dell'universo si configura anche presso i greci (Zeus, Poseidone e Ade) e nei Veda indiani (Brahma, Shiva Vishnu)

Non si possono non notare affinità con altre tradizioni, come quella fenicia dove **Baal** uccide il padre **El** e quella greca, raccontata da Esiodo, dove Zeus uccide il padre Crono.

Marduk protagonista dell'Enuma Elish

Il mito babilonico della creazione venne scritto per uno scopo principale: celebrare la gloria di **Marduk**. Siccome **Marduk** è patrono di **Babilonia** il poema difficilmente può essere stato composto prima di Hammurabi (XVIII sec. a.C.).

Celebre è la rappresentazione di **Marduk** nell'**Enuma Elish**: ha quattro occhi, quattro orecchie, sputa fuoco dalla bocca ed è di altezza imponente così che nessuno possa sfuggire alla sua volontà.

Erodoto, visitando Babilonia nel V sec. a.C., descrisse la magnificenza del tempio di **Marduk** (chiamato **Zeus Belo** dallo storico greco). Il tempio, detto **Esagil** («casa che solleva la testa al cielo») era una ziggurat d'altezza formidabile. Praticamente una vera "torre di Babele":

«In mezzo al tempio si erge una torre massiccia, che misura uno stadio sia di lunghezza sia di larghezza, e su questa è posta un'altra torre, e su questa un'altra, sino a otto torri. La strada che vi sale è costruita all'esterno a spirale, e circonda tutte le torri» (Erodoto, riportato in Dag 1997, p.14)

Racconta Strabone che Alessandro, che diede alle fiamme Persepoli, risparmiò invece Babilonia al punto da volerla capitale del nuovo impero ellenistico. Progetto mai realizzato a causa della prematura morte del macedone (p. 225 Dag 1997).

La fine di Marduk

Se un mito celebra **Marduk**, un altro lo butta nella polvere. In epoca neoassira Babilonia è preda di eserciti stranieri ed in balia di una forte crisi economica e sociale. Gli assiri si prendono gioco di **Marduk** nel **processo di Marduk**, mito dove l'impianto accusatorio contro **Marduk** è nelle mani della maggiore divinità **Assur**. La stessa popolazione babilonico si sente abbandonata dal proprio nume tutelare e l'**Epopea di Erra** immagina i motivi mitici dell'abbandono. E' una rappresentazione polemica della divinità, un vecchio impotente che cammina strascicando i piedi. La sua corona è appannata e i suoi ornamenti sono sporchi. Un dio che lascia Babilonia, ingannato da Erra (**Nergal**) alla ricerca di inesistenti artigiani-demoni che possano lustrare la sua argenteria!

Paredra di **Marduk** era **Zarpanit**, dea che garantiva la gloria del nome e l'abbondanza della discendenza. Presso i fenici e gli ugaritici **Marduk** e **Shamash** si fondono nella figura del preesistente **Bel** (**Baal**). Nella Bibbia ritroviamo **Marduk** trasformato in **Mardocheo**, che vive con la nipote **Ishtar** (**Ester**). Fra le tante suggestioni bibliche di **Alfred Döblin** in **Berlin Alexanderplatz** non poteva mancare il riferimento a **Mardocheo**:

Nella città di Susa viveva un vecchio di nome **Mardocheo** che aveva allevata **Ester**, la figlia di suo zio e la ragazza era formosa e di bell'aspetto... (da **Berlin Alexanderplatz**, ed. Rizzoli 1995, p. 24)

ASSURBANIPAL

La famosa **XI tavola** dell'epopea di Gilgamesh fu scoperta da **George Smith** analizzando l'immensa collezione di documenti recuperati a **Ninive** nella cosiddetta **biblioteca di Assurbanipal**.

Questa immensa **biblioteca** era stata voluta dal gran **re assiro Assurbanipal** (il **Sardanapalo** dei greci). Un sovrano che eccelse non solo per la bravura militare, ma anche per le arti e la cultura. E' suo infatti l'editto con cui fu ordinato agli scribi di raccogliere tutto il materiale scritto, anche quello dei tempi prima del Diluvio, affinché fosse conservato nel suo palazzo. Ecco cosa scrive ad un suo emissario, il governatore di Borsippa:

«Ordine del re a Shadānu. Il giorno stesso in cui tu vedrai questa mia tavoletta, prendi con te Shuma..., Beletir... Aplā... e gli altri eruditi di Borsippa che tu conosci. **Raccogli tutte le tavolette** che si trovano nella loro casa o che sono depositate nell'**Ezida** [=tempio di Borsippa, «tempio fedele in eterno»], per quanto numerose siano, nonché le tavolette rare che si trovano nei tuoi archivi e non esistono in Assiria, cerca anche queste e spediscimele... Inoltre, se trovi qualche tavoletta che non ti ho menzionato nella mia lettera e che tu ritieni buona per il mio palazzo spediscimela!». (Lebory-Waterman, *Royal Correspondence of the Assyrian Empire*, Ann Arbor, 1930-31, vol. IV, p. 213, n. 6, ripresa da R. Labat in *Storia Universale Feltrinelli* 4, p. 94).

Egli inoltre si vanta di saper leggere e scrivere l'accadico e il sumerico e di avere un bagaglio di conoscenze pari a quello del saggio **Adapa** (1):

«Ho appreso ciò che il saggio Adapa ha portato agli uomini, il senso nascosto di tutta la conoscenza scritta. Sono iniziato nella scienza dei presagi del cielo e della terra. Sono in grado di partecipare a una discussione in un consesso di sapienti, di discutere la serie epatoscopica con gli indovini più esperti. So risolvere i 'reciproci' e i 'prodotti' che non hanno soluzione data. Sono esperto nella lettura dei testi eruditi, il cui **sumerico** è oscuro e il cui **accadico** è difficile da portare alla luce. Penetro il senso delle **iscrizioni su pietra anteriori al Diluvio**, che sono ermetiche, sorde e ingarbugliate». (Iscrizione "L" righe 13-18.

Traduzione di R. Labat, in *Storia Universale Feltrinelli* 4, p. 93).

Nota 1 - Il saggio **Adapa** è una delle figure più importanti della mitologia babilonese. Egli è il primo dei **Sette Saggi** (chiamati apkallu nella tradizione sumerica), emissari del dio della saggezza **Enki** e latori di civiltà all'uomo primitivo. Nella tav. I (vv. 19-20) si attribuisce proprio ai Sette Saggi la posa delle fondamenta di Uruk. Su Adapa fioccarono le leggende. Una in particolare lo vede come sommo sacerdote nel santuario di Enki nella città primordiale di **Eridu**. In questo mito **Adapa**, come Gilgamesh, arriva vicinissimo a conseguire l'**immortalità**, senza tuttavia ottenerla. Dopo aver superato con l'intelligenza numerose avversità egli è infatti condotto di fronte ad **An**, dio del empireo. Il signore degli dei offre al mortale il pane e l'acqua dell'immortalità ma Adapa, su consiglio (o inganno?) di Enki, li rifiuta.

La realizzazione di una grande biblioteca o il mecenatismo verso le arti erano segni distintivi di potere, ma anche gesti in linea con la tradizione mesopotamica. Molti sovrani, prima del re assiro, realizzarono biblioteche in tal numero che ancor oggi si continuano a scoprire siti zeppi di tavolette.

Tra i sovrani che precedettero i lustri di Assurbanipal ricordo **Shulgi** (2094-2047 a.C.) della III dinastia di Ur (epoca del cosiddetto «rinascimento sumerico»). Egli fondò biblioteche nelle città di Ur e Nippur e molto celebre è il suo inno:

In eterno la Casa delle tavolette andrà preservata,

In eterno la Casa del Sapere dovrà rimanere aperta.

(*Inno di Shulgi*, riportato in Geo 1999, p. xvii, adattamento T. Porzano)

Pensate ancora che il titolo «culla della civiltà» dato alla Terra tra i Fiumi sia un semplice eufemismo?

I "tesori" della biblioteca

All'epoca della scoperta la raccolta di Assurbanipal superava le 20.000 tavolette. Fra queste 35 erano relative all'epopea di Gilgamesh.

Le biblioteche mesopotamiche si distinguevano in raccolte di esercizi scolastici (es. biblioteca di Sultantepe), archivi amministrativi (es. biblioteche di **Ebla** e di Mari) e vere e proprie biblioteche letterarie spesso localizzate all'interno del tempio (Nippur, Ur, Isin, Me-Turan).

Le biblioteche più ricche erano quelle reali, dove le opere venivano meticolosamente catalogate per titolo, per genere, per lunghezza e per supporto (tavoletta d'argilla o assicella ricoperta di cera). Ma a Ninive sono state rinvenute anche biblioteche private, le sole ad essere sopravvissute alla caduta di Babilonia (618 a.C.). Proveniva da queste collezioni private la maggior parte dei documenti fatta confiscare da Assurbanipal per dar lustro alla sua biblioteca (p. 33 McCall 95).

Basta scorrere i cataloghi del tesoro epigrafico rinvenuto nel **palazzo di Ninive** per capire che il sovrano aveva fatto raccogliere un immenso materiale, appartenente ai vari campi della letteratura. Va tuttavia chiarito che l'impero assiro ebbe parte marginale nella formazione del cosiddetto patrimonio culturale "assiro-babilonese" (Bot 1992, p. VII). Nessuna città assira assunse mai un ruolo paragonabile a quello dei maggiori centri di cultura che furono le metropoli di **Eridu**, **Nippur** e **Babilonia**. Tuttavia, mai prima degli assiri si era avuto nella Terra di Sumer e di Accad impero più compatto e incontrastato. Fu proprio l'Assiria, da sempre tributaria della cultura "babilonese", a riconoscersene la più fedele erede (si pensi alla cerimonia dell'**akitu** del dio Assur, ereditata pari pari da quelle celebrate a Marduk in Babilonia). Ed è così che nella biblioteca voluta da Assurbanipal venne raccolta la *summa* dello scibile mesopotamico.

Ma il valore della biblioteca va oltre l'aver saputo conservare testi «tradizionali» (religiosi, epici, cronachistici, scolastici e divinatori). Ad essi si aggiungono i numerosissimi documenti attinenti la vita stessa della comunità come

- copie di cancelleria di **atti amministrativi** (*abat sharri* = parola/ordine del re)
- contratti matrimoniali
- testamenti

- lettere di corte che trattano argomenti politici o affari personali (raccomandazioni, denunce, nomine militari, lettere d'assunzione, promemoria per il culto, divinazioni per il sovrano, ecc.)

Bellissimi esempi di lettere indirizzate al sovrano assiro dagli intellettuali di corte (il capo-scriba, il capo-aruspice, il capo-esorcista, il capo-medico, ecc.) si possono leggere in Fal 1992. Sono sicuramente questi ultimi il materiale documentario più importante per il lavoro dell'assiriologo nella ricostruzione del passato della Mesopotamia. Dalla suddetta antologia mi piace riportare due esempi. Il primo è la direttiva sul rito dell'**akitu** puntigliosa ai limiti della comicità:

«Domani è la festa di Shatru. La dea Ishtar arriverà dalla città di Milqia e farà il suo ingresso dinanzi al re; e il re entrerà successivamente. Oppure il re entrerà (per primo) e successivamente farà il suo ingresso la dea Ishtar. Il mio signore scriva come è più gradito e si opererà di conseguenza. Ma forse la dea Ishtar potrebbe entrare da una parte, e il re dall'altra...» (lettera n. 40 da Fal 1992, p. 117)

Il secondo esempio è la commovente supplica di un esorcista caduto in disgrazia presso il sovrano:

"Che il mio re voglia prestare attenzione al caso del suo servo, che il re voglia esaminare la vicenda per intero. All'inizio, al tempo del padre del re mio signore, io ero un miserabile, figlio di un miserabile. Egli mi tirò fuori dal letamaio; ricevevo da lui doni cerimoniali; tra gente rispettabile il mio nome veniva pronunciato. Quando il mio signore divenne principe ereditario, ricevetti avanzi insieme agli altri esorcisti. Stavo costantemente alla finestra compiendo l'osservazione degli astri. Per tutti i giorni in cui fui al suo servizio, rispettati i divieti; non entrai nella casa né di un eunuco né di un cortigiano senza il suo permesso.

Ora però io non sono stato trattato conformemente a queste azioni. Se è costume che gli studiosi di maggior prestigio e i loro assistenti ricevano muli, di certo a me dovrebbero dare un asino, ma io che compenso ho e per quale ragione lavoro? [...] Che si ricordi il mio signore del suo servo e dica «Che riceva la mia collana sotto il mio stesso sguardo». E c'è un altro detto «Chi è stato colpito da dietro, può parlare con la bocca, ma chi è stato colpito in bocca, come parlerà?» ...» (lettera n. 31 da Fal 1992, p. 97-103; adattamento T. Porzano)

Nella tradizione scolastica la creazione della biblioteca, appare come il realizzarsi del desiderio di un sovrano pio e dottissimo. Questo è solo in parte vero. Ricordo che, con **Assurbanipal**, l'impero assiro raggiunge la massima potenza militare ed espansione territoriale (669-631 a.C.). Ma ai paesi assoggettati (come l'Egitto o Susa) non sono concesse autonomie e il governo assiro si mantiene più che su regolari tributi, su una vera **economia di rapina**. Le popolazioni che tentavano resistenza erano sterminate e deportate ed ogni campagna di guerra veniva condotta con programmata spietatezza [Pro 1986, p. 84]. Tutto ciò è meticolosamente registrato negli annali, dettati dallo stesso Assurbanipal, conservati per secoli nella biblioteca. Con la biblioteca insomma il sovrano intende celebrare soprattutto la sua potenza, la potenza effimera di un impero che crollerà poco tempo dopo la morte di questo dispotico e geniale sovrano (2).

Nota 2 - Fin dalla sua scoperta nell'800, l'arte e la cultura assira esercitarono un fascino irresistibile sull'Occidente. Per un breve excursus su Assurbanipal e gli assiri nella moda, la letteratura, il cinema, i fumetti e quant'altro rimando alla pagina delle contaminazioni.

"Assur in un sogno nominò Saggio il padre del padre del re mio signore. Il re, signore dei re, è progenie di un saggio - anzi è **Adapa** medesimo. Tu hai superato la sapienza dell'Abisso e di tutti gli studiosi. Quando il padre del re mio signore andava verso l'Egitto, c'era un tempio di cedro nei pressi della città di Harran. Il dio Sin era seduto sul suo scettro, e due corone erano poste sul suo capo, e il dio Nusku gli stava di fronte. Il padre del re mio signore entrò e si mise una corona sul capo. Allora gli fu detto: «Tu andrai e con essa conquisterai il mondo» ..."(dalla lettera del capo-aruspice ad Assurbanipal, da Fal 1992, p. 107)

La Collezione Kouyunjik

La scoperta archeologica della biblioteca di Assurbanipal avvenne nel **1852** ma rimase senza paternità per due motivi. Il primo è che **Hormuzd Rassam**, il probabile scopritore di una parte o forse di tutta la Biblioteca, commise un furto ai danni degli archeologi francesi **Loftus** e **Boucher** che avevano trovato il palazzo di Assurbanipal. Il secondo è che non si sa quali reperti Rassam sottrasse, poiché al **British Museum** le tavolette "trovate" da Rassam non furono separate da quelle recuperate in precedenza dall'archeologo Henry Layard. Naturalmente Rassam continuò a rivendicare nelle sue memorie che la famosa **tavoletta del Diluvio** faceva parte della sua raccolta (p. 86 Pet 1992).

Comunque sia la raccolta Rassam-Layard assunse il nome dal tell, o collina artificiale, in cui fu ritrovata l'antica Ninive: **Kouyunjik** (o Kujundshik) ed includeva sia le tavolette provenienti dal palazzo di Assurbanipal sia quelle dal palazzo di Sennacherib. Le tavolette vennero marchiate con la lettera K.

Celebri rimangono le K63 (racconto della creazione), la K231 (frammento dalla tav. VI) e la tavoletta del diluvio, tutte tradotte per la prima volta da George Smith.

Nel 1867 **George Smith** venne associato a Henry Rawlinson, responsabile della collezione, per preparare le raccolte di copie delle iscrizioni. Il compito non era dei più facili a causa del pessimo stato dei reperti. Scrisse Smith nelle sue memorie:

Queste tavole erano composte di creta fine e furono incise con caratteri cuneiformi quando erano ancora molli; furono poi cotte in una fornace e successivamente trasferite alla Biblioteca. Credo che questi testi vennero danneggiati durante l'assedio di Ninive, e molti di loro subirono crepe e bruciature a causa del calore sviluppatosi dall'incendio del palazzo (**Smi 1876** p. 9, traduzione T. Porzano)

Questo deliberato atto vandalico viene così spiegato da Deller, un noto studioso tedesco: quando **Ciassare**, re dei Medi, e **Nabopalassar**, re di Babilonia, riuscirono nel 612 a.C. a piegare l'ostinata resistenza degli assiri asserragliati nella loro capitale, ed entrarono trionfalmente nella città, rimasero sorpresi dall'alto valore artistico delle raffigurazioni con cui erano ordinate le sale del palazzo reale: non era infatti possibile che i barbari soldati assiri potessero avere un così spiccato senso dell'arte. Quando poi, soprattutto i Babilonesi, penetrarono nella fuga di stanze dove erano raccolte, come in una biblioteca, le tavolette, cominciarono a buttarle a terra e a frantumarle, distruggendo così quello che forse costituiva il patrimonio più prezioso di tutto il mondo mesopotamico. Ma la distruzione della Biblioteca continuò anche dopo la distruzione di Ninive:

In seguito le rovine furono rovistate a caccia di tesori recando ulteriore danno alle tavolette. A completare la distruzione, durante i cicli primaverili, la pioggia filtrata attraverso il terreno impregnò le tavole di minerali che, crescendo, spezzarono ulteriormente le tavolette, al punto da ridurne parte in briciole (**Smi 1876** p. 9, traduzione T. Porzano)
Fu in queste condizioni che Smith portò avanti pazientemente l'opera di catalogazione e di classificazione che lo condusse alla scoperta della saga di Gilgamesh.

MONOGRAFIA

Chi fu veramente Gilgamesh? I documenti che ne parlano sono quasi tutti posteriori all'epoca in cui ipoteticamente si potrebbe collocare il suo regno (ca. 2700 a.C.). Per alcuni studiosi è un'invenzione mitica, per altri è una figura semi-leggendaria. Il dibattito è aperto!

Ecco come esordisce la **McCall**: "sappiamo con certezza che Gilgamesh fu un giovane re di Uruk, appartenente alla prima dinastia intorno al 2600 a.C." (p. 58 McCall 95).

Ahimè, la certezza della McCall non basta a trasformare le sue ipotesi in verità di fede condivise dagli studiosi. Le mie perplessità sono rafforzate dalle approssimazioni - chissà quanto volute - dei suoi testi (come l'inesistente implorazione dei cittadini di Uruk ad Aruru o il viaggio alla - orrore! - foresta dei pini). Sarà meglio pertanto esporre poco alla volta tutti gli elementi a nostra disposizione prima di trasformare le ipotesi in assiomi.

La lista reale di Fara

Gilgamesh è il più noto e celebrato eroe di tutta la Mesopotamia un po' come lo era **Odisseo** nel Mediterraneo all'epoca della colonizzazione greca. Dalla **lista reale sumerica**, redatta attorno al 2000 a.C. e proveniente da **Fara**, leggiamo un passo relativo al quinto re della **prima dinastia di Uruk**, che regnò verso il 2700 a.C.:

Il divino Gilgamesh

- suo padre è uno sconosciuto -

signore di Kullab,

regnò 126 anni;

Urlugal, figlio di Gilgamesh,

regnò 30 anni

(da **The Sumerian King List**, dal sito ETCSL, vedi inoltre p. 74 Pet 1992)

queste poche righe ci informano che

- Gilgamesh è un essere divino
- suo padre è uno sconosciuto (forse un sacerdote di Kullab, distretto templare di Uruk)
- egli ha un figlio **Urlugal** che regna dopo di lui.

Il terzo punto è sovente confermato da altri documenti dove Gilgamesh e Urlugal appaiono assieme come padre e figlio. Gilgamesh doveva essere un re molto importante e influente se, come racconta la stessa epopea (tav. I), poteva permettersi di

- allargare la cerchia delle mura di Uruk
- abbellire l'**Eanna** (tempio di Ishtar) di tesori
- ricostruire i santuari distrutti nel corso del diluvio.

Il primo punto è confermato da un'iscrizione attribuita ad **Anam**, altro sovrano di Uruk, che, parlando delle mura di Uruk, le definisce «un'antica opera di Gilgamesh».

Un altro documento, la cosiddetta **Storia di Tummal** (per la trascrizione completa vedi il sito ETCSL), conferma lo zelo costruttore di Gilgamesh. In base a questo mito sia sotto il suo regno, sia sotto quello di **Urlugal**, fu restaurato il **santuario di Tummal** consacrato alla dea **Ninlil** (paredra di Enlil), nella città di Nippur.

Delle mura di Uruk, vanto edilizio di Gilgamesh, non rimane oggi nulla. Si pensi che già **Sargon di Akkad**, in una celebre iscrizione, annoverava tra le sue maggiori imprese la distruzione delle mura di Uruk.

Altri miti descrivono l'eroe **Lugalbanda**, come marito della dea Ninsun. Questo dato si accorda con quanto si afferma nell'epopea che definisce Lugalbanda «padre» (o dio) di Gilgamesh. Tuttavia la **lista reale sumerica** non pone in relazione diretta Lugalbanda (terzo re di Uruk) con Gilgamesh (quinto re e «figlio di sconosciuto»). Quindi un'ipotesi plausibile anche sul piano mitico è che Lugalbanda sia semplicemente antenato di Gilgamesh.

Frammenti ritrovati a Me-Turan (l'odierna Tell Haddad) danno notizia che Gilgamesh fu sepolto nelle acque di un fiume (p. 22 Sap 2001). Questi frammenti sono oggi considerati come facenti parte del poemetto sumerico **La morte di Gilgamesh** (p. 207 Geo 1999). Il poemetto narra che i sudditi deviarono il corso dell'Eufrate per seppellire nel suo letto il defunto sovrano.

Un sovrano mitizzato?

Secondo **Pettinato** è azzardato ritenere che questi pochi riferimenti bastino a provare l'esistenza storica di Gilgamesh. L'affermazione è forse eccessiva. Gilgamesh è un personaggio mitizzato, stravolto fin che si vuole ma con agganci a fatti realmente accaduti. **Saporetti** (Sap 2001, p. 21) elenca molti personaggi che lasciarono un segno talmente forte nella storia da essere divinizzati dai posteri: Sargon, Mosè, i re di Roma, Minosse re di Creta, **Alessandro Magno** (il cui ciclo epico ha forti agganci con le avventure di Gilgamesh).

La lista potrebbe proseguire con personaggi meno noti come **Shamshi-Adad** e **Labarnas**. Questi due sovrani semi-leggendari diedero lustro rispettivamente all'impero assiro e a quello ittita (p. 81 Pro 1986).

Il dio Gilgamesh

Ma se la lista di **Fara**, annovera Gilgamesh tra gli dei sumerici, quali doti aveva questo dio? Il "dio Gilgamesh" era spesso invocato nelle iscrizioni reali in qualità di protettore in battaglia. Più spesso era invocato come dio degli inferi o giudice dell'aldilà. Nel poemetto sumerico **Enkidu agli Inferi**, Gilgamesh compare come fratello della dea Ishtar. In questo ha

assonanze con **Dumuzi**, amante di Ishtar e dio dei pastori che, secondo la lista reale, fu successore di **Lugalbanda**. Naturalmente questo non smentisce l'esistenza storica di Gilgamesh poiché in antichità era molto diffusa la pratica di venerare come divinità i sovrani, o divinizzarne la discendenza.

I poemetti sumerici

Molti documenti parlano delle tribolazioni politiche del sovrano Gilgamesh in contesti mitici ma verosimili. Per esempio il **poemetto di Gilgamesh e Agga** narra il conflitto tra **Uruk**, città di pianura, e **Kish**, città collinare (p. 62 Pro 1986). Il poemetto è in gran parte ambientato a Uruk, dove Gilgamesh discute le condizioni di Agga prima col consiglio dei sacerdoti e poi in un'assemblea cittadina più ampia. Le somiglianze con la tav. II dell'epopea sono enormi; anche qui l'approvazione dei piani di Gilgamesh deve passare al vaglio di due assemblee.

Di questo poemetto, insieme a molti altri aventi Gilgamesh protagonista (come la già citata **Morte di Gilgamesh**) risalgono tutti alla terza dinastia di Ur (**Ur III**) dove fortissimo era sentito il legame con illustri leggendari antenati. Un periodo storico detto «rinascimento sumerico» per l'esplosione artistico-letteraria tesa al recupero delle tradizioni e la cultura sumerica, unico segno di prestigio rimasto in un'epoca dove il peso politico dei sumeri andava definitivamente svanendo.

Il **ciclo epico di Gilgamesh** non è infatti il solo avente protagonista un remoto sovrano di Uruk. Sia **Enmerkar** (II re di Uruk secondo la lista reale), sia **Lugalbanda** (III re), sia **Dumuzi** (IV re) godettero il privilegio di un ciclo epico *ad personam* teso a celebrarne gli antichi fasti. Celeberrimo è l'episodio dell'invenzione della scrittura nel ciclo **Enmerkar**.

L'iconografia di Gilgamesh

Numerosi sono i documenti iconografici riconducibili a Gilgamesh. Per esempio, in molti sigilli o bassorilievi si incontra un personaggio con un'imponente barba squadrata che tiene per la gola un leoncino come fosse un cucciolo.

In altre rappresentazioni (come i fregi della glittica da **Ebla**, p. 103 Mat 1995) questo personaggio doma due leoni afferrandoli per la coda. E' evidente che il soggetto, chiunque egli sia, rappresenta simbolicamente il controllo della natura selvaggia.

Molti studiosi lo identificano con Gilgamesh. Ma in quale mito l'eroe combatte i leoni? Nella tav. IX Gilgamesh incontra i leoni ma ne prova paura e tocca a **Sin**, dio lunare, scacciare le belve. Nella tav. X Gilgamesh si attribuisce poi il merito della vittoria sui leoni parlando con Siduri la taverniera.

Giusta o sbagliata che sia, l'identificazione del guerriero affiancato da due leoni rampanti con Gilgamesh è ormai consolidata. Tale motivo, entrato nell'iconografia tradizionale, è chiamato ancora oggi "motivo di Gilgamesh" (p. 51 San 1994). Ma ammettiamo pure che il "domatore" di leoni sia Gilgamesh. Il confronto del soggetto con altri bassorilievi monumentali fa propendere per una **figura storicamente esistita**, come lo stesso Pettinato ammette. Ma dato che lo studioso si è convinto che Gilgamesh non è mai esistito allora questa figura non può essere Gilgamesh.

Anche **Bottero** (p. 121 Bot 1996) è perplesso sull'identificazione del soggetto con **Gilgamesh**. Si tratterebbe di un personaggio regale che doma dei leoni, non ben identificato. Viceversa **Saporetti** non ha dubbi, per lui il bassorilievo ritrae "Gilgamesh e il leone ruggente". Strano è come Pettinato riconosca Gilgamesh in altri sigilli che ritraggono un altro soggetto, somigliantissimo al precedente, con l'hobby di strangolare uno o due tori. Sembrerebbe che l'evidenza del **Toro Celeste** non possa essere negata ma ci si mette anche **D'Agostino** (Dag 1997 iconografia) secondo il quale "è un errore interpretare la figura che doma i due tori androcefali con Gilgamesh".

Per concludere vorrei ricordare una tesi sostenuta dai primi assiriologi ma presto abbandonata. Secondo essa Gilgamesh altri non era che l'eroe biblico Nimrod, della stirpe di Kush risalente fino a Noè (GEN 2000, p.23 - Genesi X, 8-10). Forse la discendenza mitica di Gilgamesh dal Noè babilonese aveva condotto su una falsa pista. Al punto che lo stesso **George Smith** sostenne la tesi, che **Izdubar**, nome sillabico-provisorio assegnato al protagonista dell'epopea, dovesse in realtà leggersi **Nimrod** (Smi 1876, p.182-183). E' consolante che anche ai migliori capitano errori d'interpretazione!

Come si pronuncia

L'incertezza legata alla pronuncia del nome è una caratteristica saliente del personaggio. La provvisorietà della prima pronuncia, come detto, fu riconosciuta dallo stesso Smith (p. 90, 116 Pet 1992). Smith non fece altro che attribuire ai tre segni cuneiformi che componevano il nome dell'eroe i loro i valori sillabici più comuni: IZ-DU-BAR. I valori assiri in base ai quali bisognava leggere gli ideogrammi erano infatti sconosciuti all'epoca di Smith.

Come accennato, fu del tutto inutile l'energia spesa per dimostrare che la lettura fonetica di Iz-du-bar fosse Nimrod (Smi 1876, p.182-183). L'esatta lettura del nome dell'eroe dell'Epopea, **Gilgamesh**, fu riconosciuta solo dopo molte discussioni alcuni anni dopo. Il primo a leggere correttamente il nome fu **Pinches** in *Babylonian and Oriental Records*, IV, 1890, 264.

Secondo **Andrew George** la pronuncia va distinta a seconda della lingua, ovvero del periodo storico. Il nome antico sumerico (usato nei poemetti di Ur III) andrebbe pronunciato **Bilgames**, mentre **Gilgamesh** è da usare solo nei recenti documenti in accadico (Geo 1999 p. xix). Nei documenti intermedi a volte si trova Gibilgames...

La fonetica esatta del nome è "Ghilgamesh", cioè il suono della /g/ è sempre duro; /sh/ è un suono che si avvicina all'italiano /sc/ (come in "scena"). Inoltre l'accento lungo cade sulla /a/ e non sulla /i/ (Ghil-gaa-mesc per intenderci).

Non è ancora risolto invece il problema del significato di questo nome, anche se molti studiosi sono propensi a credere che l'esatta interpretazione sia quella proposta da **Falkenstein** e cioè: "il vecchio diventa giovane". Una spiegazione suggestiva che si adatta bene al contenuto dell'Epopea, la ricerca cioè affannosa della vita eterna da parte di Gilgamesh.

Incredibilmente in un recente testo (2001) **Saporetti** ha rimesso in discussione la pronuncia e il significato. Questo autore enumera altri due altri modi di lettura del nome del re di Uruk in base alla molteplicità di significato dei segni cuneiformi: **Gish-gin-mash** oppure **Gish-tun-bar**, trasformando il senso originale "colui che diventa giovane" in "colui che taglia gli alberi" (p. 18, Sap 2001). C'è solo l'imbarazzo della scelta!

Questo è nulla, gente, rispetto alla bizzarria sentita pronunciare da una commessa, una volta prenotando un libro sull'argomento: **Jilgheims** ("colui che gioca con Gillian"?). Ma si sa che all'avvenenza si perdona qualunque corbelleria.

Come si scrive

Se la pronuncia è molteplice, la scrittura non è da meno. Gilgamesh è il modo anglofono di scrittura che in italiano suonerebbe Jilgameš. L'unico modo corretto di scrivere il nome in italiano è pertanto **Ghilgameš** ma purtroppo è usato solo in Sap 2001. Ahimé, sono consapevole che se io usassi Ghilgameš in queste pagine, nessun motore di ricerca troverebbe più il mio sito! Interessante la scrittura tedesca: **Gilgamesch**. Modi superati di scrivere il nome sono **Gilgamosh** e **Gilgamish** diffusi presso gli studiosi americani (come Robert Campbell Thompson e Stephen Langdon).

Conclusioni

Non sappiamo se Gilgamesh sia davvero esistito ma la sua sete di gloria e la disperata voglia di non morire sono elementi spiccatamente umani. Difficile pensare a una invenzione mitica quando un'ipotesi semplice, acutamente proposta da Saporetto, si fa avanti. Può darsi che visse davvero un sumero in epoca remota con queste attitudini così marcate da impressionare la memoria degli altri. E la memoria a quei tempi si trasformava presto in mito.

Nell'epopea il concetto è spesso ribadito. Per esempio, durante il concitato dialogo che precede la battaglia nella Foresta dei Cedri, Gilgamesh esclama al compagno Enkidu:

«L'uomo forte, preparato per il combattimento, responsabile, che va davanti, vigila sul suo corpo e salverà l'amico ed entrambi si sono assicurati la fama per i tempi a venire»

(vv. 248-250, tav. IV).

Impossibile non pensare ad un altro celebre eroe dell'epica classica che, con altrettanta veemenza, incitava i compagni timorosi di fronte al pericolo e all'ignoto: Odisseo.

LA SCRITTURA

L'invenzione della scrittura (1)

Nota 1 - Parte del testo è direttamente ripresa dalla mia recensione al libro **Gilgamesh: il primo eroe, antiche storie della Mesopotamia**, 2000 Nuove Edizioni Romane.

Di là dalle affinità culturali dei miti mesopotamici con la tradizione classica greca e biblica (primo elemento di attrazione per il gran pubblico) esistono peculiarità che vale la pena di ricordare. Questi miti sono fra i primi documentati e certamente fra i primi mai composti poiché nati insieme alla scrittura stessa.

Può stupire come essi siano arrivati a noi direttamente. Non abbiamo, per esempio, testi originali dei **poemi omerici**, risalenti all'epoca della loro ultima stesura (VII secolo a.C.) ma solo "copie" frutto del lavoro millenario di copisti romani e bizantini. E così, anche se le storie mesopotamiche possono non essere esattamente coeve col periodo della loro stesura ci sono giunte attraverso documenti che rappresentano la "preistoria" della scrittura. I documenti in cuneiforme sono "rozze scalfiture" dell'argilla o della pietra che paiono impronte di dinosauro ma che sanno brillare di luce propria svelando miti e storie di altissimo valore letterario.

Dei e miti della scrittura presso i sumeri

Il primo assiriologo a postulare che la scrittura cuneiforme avesse un'origine non semitica fu uno dei protagonisti della famosa traduzione a quattro, **Edward Hincks**, nel 1852. Da allora gli studiosi hanno accumulato prove su prove a sostegno dell'invenzione operata dai **sumeri** tra il IV e il III millennio del primo sistema valido di scrittura (p.5 Bot 92). Su questo aspetto ritorneremo più avanti.

Gli stessi sumeri si preoccuparono di attribuire la paternità dell'invenzione della scrittura a un loro eroe leggendario: **Enmerkar**. Un celebre mito narra le traversie di questo mitico sovrano di Uruk (antenato dello stesso **Gilgamesh**) alle prese con **Ensukeshdanna**, re di Aratta (2).

Nota 2 - Questa è una delle storie del cosiddetto **ciclo di Enmerkar**. Molti dei mitici sovrani di Uruk furono protagonisti di cicli epici, da **Lugalbanda** a **Gilgamesh**. Dagli archivi reali di Ebla, sono emerse recentemente due copie di un inedito **ciclo di Dumuzi**, altro sovrano di Uruk e omonimo della divinità della pastorizia, impegnato, come Enmerkar, nella faida con la città di Aratta (pp. 290-291 Mat 1995) <http://www.homolaicus.com/storia/antica/gilgamesh/scrittura.htm> - 2

Un messaggero è inviato da una corte all'altra per riferire messaggi sempre più minacciosi. Ma i discorsi sono sempre più lunghi e il messaggero fa fatica a ricordare tutte le parole...

Il Re di Uruk parlò come un torrente in piena. Il suo discorso crebbe a dismisura e il messaggero, la cui lingua si era fatta pesante, non riusciva a ripeterlo. Le parole non potevano perdersi nel vento perché il signore di Aratta doveva conoscere tutto ciò che Enmerkar sentiva e pensava. Allora Enmerkar prese dell'argilla, l'appiattì come una tavoletta e vi scrisse sopra. Nessuno prima di lui aveva mai scritto un messaggio, la scrittura ancora non esisteva. (da Enmerkar vs. Ensukeshdanna, p. 65 Pon 2000)

L'importanza della scrittura fu tale che molte divinità sumeriche furono investite del mandato di "soprintendenti". Il dio **Nabu** era patrono degli scribi; mentre la dea **Nidaba** fu nume tutelare degli archivi reali. **Nindub** era dio-architetto che disegnava progetti templari sulle tavolette. **Belet-Seri** era la dea-scriba assunta come "segretaria" dei giudici dei morti, a lei spettava il compito di scrivere nell'argilla il destino del defunto nell'aldilà.

L'era arcaica della scrittura

Al di là del mito, la scrittura nacque come supporto mnemonico utilizzato nei primi centri urbani in espansione. Essa servì inizialmente a contare (*il numero di tacche equivale alla quantità di oggetti di cui voglio tenere il conto*). In seguito servì per registrare direttamente il computo e descrivere gli oggetti contati (*quanti sicli di grano abbiamo raccolto? proviamo a*

registrarlo mettendo il disegno di una spiga a fianco delle tacche). Ma nuove necessità accelerarono lo sviluppo della scrittura. Infatti questo semplice strumento di promemoria conteneva germi dalle grandi potenzialità.

Se la scrittura arcaica approssimava i modi con cui il pensiero vedeva i crudi fatti era inevitabile che, rileggendo i fatti, il pensiero traesse impulso a cercare le cause dei fatti registrati (ipotesi) o immaginare fatti che potevano accadere (previsioni). In parole povere, la lettura stimolava **astrazione** e questa sensazioni ed emozioni.

Ma l'astrazione richiedeva una forma più raffinata di rappresentazione scritta (*come de-scrivere un'emozione, una sensazione, un sogno, un'intenzione se i miei strumenti di scrittura consentono solo di elencare oggetti animati?*). L'evoluzione della scrittura era quindi il passo necessario per dare forme di rappresentazione più consone al pensiero che "ripensava sé stesso".

Molti testi e siti Internet descrivono le "prove tecniche" della scrittura primitiva e quindi io non mi dilungherò in proposito. Vi bastino tre **parole chiave** per guidare i vostri motori di ricerca qualora vogliate approfondire il lato "tecnico" della scrittura primitiva: **ideogramma, sillabico, alfabetico...** (vedi inoltre le monografie in Dag 1997 pp. 47-59 e Bot 1992 pp. 32-45).

Scrittura e identità culturale

Se la registrazione delle attività in seno a un centro urbano (cambiamento della guida della comunità, atti di matrimonio, cessioni di proprietà, esclusione di funzionari corrotti da cariche pubbliche ecc.) consentiva di seguirne l'evoluzione è evidente che con la scrittura nasceva la storia.

Ogni comunità che prima di allora ricordava sé stessa attraverso la tradizione orale, poté finalmente seguire il proprio sviluppo attraverso la registrazione di ciò che era stata, in pratica darsi un'identità. Solo con un'identità un nucleo urbano poteva confrontarsi con gli altri.

Rispetto per esempio alle raffigurazioni rupestri con cui l'uomo primitivo in qualche modo conservava tracce della sua identità o del suo passato, la scrittura appariva come un mezzo più rapido, versatile, preciso e "trasportabile". Se prima una comunità, che ricordava se stessa con rappresentazioni figurative e tradizione orale, era sostanzialmente "muta" verso le altre comunità, adesso, grazie alla scrittura, poteva interloquire con le altre. Assistiamo dunque a un passo antropologico di enorme rilievo: la nascita di **civiltà**.

Il cuneiforme

Ma la diffusione della scrittura all'esterno dalla comunità obbligò ad una sua codificazione in forma assimilabile all'idioma in uso. Non meraviglia quindi che la scrittura più arcaica venisse già adottata come strumento versatile per esprimere lingue diverse. Questa scrittura, definita **cuneiforme** (vedi sezione su Grotefend), partorita per esprimere il **sumerico** venne quasi immediatamente adottata per l'**accadico** (di ceppo semitico), e più tardi per l'**ittita** (di ceppo indoeuropeo) e tutte le lingue nell'area siro-persiana (Elam, Mari, Ebla, ecc.).

Va osservato che il cuneiforme, durante il suo processo di diffusione geografica al di fuori da Sumer, subì modifiche e miglioramenti nel passaggio da una cultura all'altra. Gli ultimi arrivati non avevano certo tempo di imparare il cuneiforme ripercorrendone l'evoluzione da primitiva scrittura ideografica! Evidentemente ne adottavano la variante più pratica e apprendibile, possibilmente modellandola in base alle loro necessità linguistiche.

Ma quando il cuneiforme entrava a far parte del bagaglio culturale di un popolo, più o meno rimaneva "congelato" nella forma appresa. Più antica la cultura e più difficilmente il suo tipo di cuneiforme poteva risentire di variazioni apportate da altre culture (a meno di una soverchiante egemonia culturale dei dominatori). Può apparire paradossale. Tuttavia non è difficile immaginare che, se una particolare forma di cuneiforme è parte del retaggio culturale, si è restii a modificarlo perché questo può voler dire modificare la propria tradizione e identità.

Ecco perché il cuneiforme è tanto più evoluto, e non poteva essere altrimenti, quanto più siamo lontani dalla sua zona di origine. Infatti il cuneiforme più moderno è quello di tipo alfabetico che troviamo sulla costa del Mediterraneo, confine naturale a Ovest della Mesopotamia. Proprio a **Ugarit** sorse nel XIV sec. a.C. l'alfabeto più antico della storia (p. 109 Sap 1996). Al contrario, tanto per citare una regione vicinissima a Sumer, in Elam ancora all'epoca di Dario (V sec. a.C.) vigevo un accadico cuneiforme arcaico (metà sillabico e metà ideografico) come testimonia l'iscrizione di Behistun.

I fenici, che la tradizione scolastica vuole "inventori dell'alfabeto", non inventarono la scrittura, e non ebbero bisogno di ripercorrere millenni di prove ed errori per impararla. Essi appresero lo "stato dell'arte" della scrittura dal polo economico-culturale di Ugarit apportandone un'ulteriore miglioria.

L'incontro con la cultura di Ugarit era avvenuto nel XIII secolo, con l'arrivo-invasione della compagine cretese-cipriota dei "popoli del mare". Dato che l'alfabeto fu inventato a Ugarit non meraviglia che proprio dalla costa di Ugarit si diffusero nel Mediterraneo, con la colonizzazione fenicia, l'idea e l'utilizzazione dell'alfabeto.

Tuttavia, poiché i popoli del mare avevano già un loro sistema stenografico più semplice e rapido dell'elaborato cuneiforme (si pensi alle "lineari" di Creta) l'alfabeto che venne diffuso aveva aspetto ben diverso dal cuneiforme. Era cominciato il declino del cuneiforme, protrattosi fino al I sec. d.C. quando venne definitivamente soppiantato dall'alfabeto fenicio!

Chi inventò la scrittura?

La bassa Mesopotamia all'inizio del III millennio era abitata da due gruppi etnici. Lo sappiamo proprio dai primi documenti scritti rinvenuti, che appartengono a due idiomi totalmente differenti. Il primo è una lingua non è collegabile a nessun ceppo linguistico. Questa lingua è chiamata **sumerico** (non sumero!). E' interessante ricordare che l'esistenza dei sumeri fu postulata dai linguisti (Hinks, 1852) prima ancora che gli archeologi portassero alla luce resti di città sumeriche.

Chi parlava il sumerico era prevalentemente stanziato nella regione chiamata **terra di Sumer**. Probabilmente i **sumeri** erano già insediati prima del 3000 a.C. anche se è impossibile dire da quanto tempo. La seconda etnia usava un dialetto semitico parlato più a nord di Sumer, in quel territorio chiamato in seguito **terra di Akkad** da cui i nomi **accadico** e **accadi** per l'idioma e gli uomini che lo parlavano.

Per dire con certezza chi fra loro scoprì o inventò la scrittura bastano pochi dati. I documenti più antichi sono quasi tutti in **sumerico** e pochissimi in accadico. Inoltre quelli in accadico sono contaminati da numerosi termini sumerici. I sumeri non

"scoprirono" solo la scrittura ma un'incredibile quantità di cognizioni, di modelli di comportamento, di tecniche, di situazioni (3).

Nota 3 - Un noto ma introvabile testo sull'argomento è eloquentemente intitolato: **I sumeri alle radici della storia**, di Samuel Noah Kramer, 1979, Newton Compton. L'autore passa in rassegna le diverse conquiste culturali delle città-stato sumeriche. I capitoli del libro sottolineano fin dal titolo il ruolo di scopritori svolto dai sumeri in ogni campo del sapere. Come "le prime scuole", "il primo parlamento", "la prima farmacopea", "il primo ideale morale" (l'elenco completo delle 27 priorità sumeriche è in Cer 1995, p. 305).

Su Pro 1986, p. 293, è riportata integralmente l'interessante "prima esenzione fiscale".

I termini che li descrivono sono ovviamente in sumerico e tali rimasero una volta "presi a prestito" dagli accadi. Particolarmente eloquente è la quantità di nomi sumerici di divinità entrate nel pantheon mesopotamico (p. 21 Bot 92). An, Enlil, Enki, Apsu, Utu, Inanna, Dumuzi e ovviamente **Gilgamesh** sono tutti nomi sumerici.

Ovviamente anche le parole referenti la scrittura e i suoi supporti sono sumeriche. La tavoletta d'argilla si chiama DUB. Da essa, secondo le regole agglutinanti del sumerico derivano E-DUB (casa delle tavolette ovvero biblioteca/scuola) e DUB-SAR (scriba). Ancora nell'**Enuma Elish**, poema della creazione babilonese, la reliquia per la quale le divinità si azzuffano - la celeberrima **tavoletta del destino** - è espressa da tre sumerogrammi DUB-NAM-MESH (NAM = destino in sumerico).

Ora la nascita della scrittura nella Terra di Sumer e la preminenza intellettuale e tecnica dei suoi abitanti portò alla diffusione della civiltà in tutta la **Mesopotamia**. Questa regione, più o meno corrispondente all'attuale Iraq, è aperta a Nord, a Occidente e a Oriente. Non stupisce quindi che la sua cultura si diffondesse e contaminasse le genti che vivevano nelle vicinanze. Gli stessi autori della Bibbia come pure il vecchio mondo greco ed ellenistico, da cui ha preso spunto questo discorso, non poterono sottrarsi all'influenza pur mediata di questa cultura.

Anche per questo in **Mesopotamia** si debbono cercare i più antichi documenti relativi alla nostra storia e alla formazione del pensiero umano che, attraverso i secoli, ha dato vita alla nostra filosofia e alla nostra scienza.

Sumeri e accadi

Per quanto detto può sembrare che gli **accadi** giunsero dopo i **sumeri**, ma non è certo. Gli accadi possono essere stati la popolazione nomade prestanziale ad avere la fortuna di incontrare la cultura sumerica, fondersi con essa e darle nuova linfa vitale.

Gli accadi provenivano da nord, da quella frangia settentrionale del deserto arabo-siriano, serbatoio di tutti i gruppi semitici che, attirati dalla sua prosperità scenderanno nella Terra tra i due fiumi. Come i semiti **amorrei**, giunti dopo gli accadi, intorno al 2000 a.C. e i semiti **aramei**, arrivati in Mesopotamia verso il 1000 a.C. L'afflusso migratorio semitico tenne quindi viva la lingua accadica. I sumeri invece avevano evidentemente tagliato tutti i ponti con la madre patria (che non conosciamo) come dimostra il declino della loro lingua, sempre meno presente nei documenti, in concomitanza con il loro declino politico.

L'esplosione dell'accadico nei documenti scritti si ha con il primo grande impero semitico (e primo impero in assoluto d'Oriente!): il regno di **Sargon** (2334-2279). Come accennato, tra accadi e sumeri non avvenne affatto uno scontro tra culture, bensì una commistione, un'assimilazione su tutti i fronti. Le concezioni religiose e i traguardi politici e culturali dei sumeri vennero assorbiti dagli accadi. Ugualmente la lingua sumerica per quanto sempre meno parlata, rimase in uso per gli atti ufficiali, i documenti economici e soprattutto le belle lettere fino ad almeno il II millennio (4).

Nota 4 - Il sumerico rimase fino al 2000 a.C. la lingua letteraria per eccellenza, grazie allo zelo degli scribi che conservarono, ricopiarono, imitarono i testi sumerici. Un po' come per il **latino** dal crollo di Roma fino al Rinascimento, i testi antichi vennero ritrascritti instancabilmente. Il motivo di tale entusiasmo era legato alla consapevolezza che, poiché queste opere erano legate a un passato ormai lontano, fosse necessario preservarle a qualunque costo come un'inestimabile eredità (p. 26 Bot 92). L'età dell'oro della letteratura sumerica si ha dunque in un'epoca dove il peso politico dei sumeri è praticamente nullo. Gli ultimi sussulti della civiltà sumerica si hanno, dopo il crollo dell'impero accadico, tra il 2100 e il 2000 a.C. (**III dinastia di Ur**). L'ultimo regno sumerico è caratterizzato da un fortissimo rispetto delle tradizioni e dal recupero culturale del passato. Un'epoca definita in molti libri di storia come **rinascimento sumerico**. Ancora cinquecento anni dopo (epoca babilonese) un proverbio recitava: «Uno scriba che non sa il sumerico, che scriba è?» (riportato in Geo 1999, p. xviii).

La provenienza del ceppo semitico suggerisce in direzione opposta la provenienza del ceppo sumerico. Secondo le ipotesi più verosimili i sumeri provengono da una zona circostante alla Terra di Sumer. Forse dall'altopiano iranico (est) o forse dal Golfo Persico (sud-est). In quest'ultimo caso avremmo una conferma indiretta da uno dei miti più antichi: **I Sette Saggi** (p. 205 Bot 92). Secondo la tradizione mitica gli uomini avrebbero appreso la **scrittura** e la civiltà da sette emissari di **Enki** usciti dal mare. La provenienza marina è accentuata dall'aspetto misterioso dei saggi: metà uomo e metà pesce (apkallu). Nel mito è forse ravvisabile memoria di una remota ondata civilizzatrice che avrebbe seguito la via del mare. Se vogliamo quindi prestar fede a questo mito i sumeri sarebbero arrivati da sud-est seguendo la costa o direttamente per mare. Forse dal leggendario reame di **Dilmun**, ma questa è un'altra storia...

Come Grotfend decifrò la scrittura cuneiforme

Nel 1842 **Paul-Emile Botta** rinvenne a Khorsabad fra i numerosi reperti, mattonelle d'argilla ricoperte di strani segni. Egli non aveva idea di come quei segni andassero letti. Ma la chiave di lettura della scrittura cuneiforme era già stata formulata, senza che Botta lo sapesse, oltre 40 anni prima, nel 1802, da parte di un supplente di 27 anni alla scuola civica di Gottinga. Thomas Porzano © 2003

Pietro Della Valle

(Cer 95, p. 227) I caratteri cuneiformi erano conosciuti in occidente fin dal 1600, grazie alle copie delle iscrizioni pervenute dai viaggiatori europei che si avventuravano in oriente. Il più celebre di questi viaggiatori fu l'italiano **Pietro Della Valle** che pubblicò a Roma nel 1650 la cronaca del suo itinerario in Oriente durato dodici anni.

Nel 1621 Della Valle raggiunse i resti di un'antica città, identificata molto più tardi con **Persepoli**, capitale dello scomparso impero persiano. Incuriosito da strane iscrizioni incise nelle rovine, le ricopiò avendo intuito che dovevano trattarsi non di motivi decorativi ma di una forma di scrittura (5):

«E queste iscrizioni, in che lingua e lettera siano, non si sa, perché è carattere oggi ignoto. Io solo potei notare che è carattere molto grande, che occupa gran luogo. E che i caratteri non son congiunti un con l'altro nelle parole, ma divisi e distinti ciascuno da se solo, come i caratteri ebrei [...]. O parole o soli caratteri che siano, al meglio che io potei ne copiai, tra gli altri quelli che vidi e riconobbi in più luoghi della scrittura». dai Viaggi di Pietro Della Valle il Pellegrino. La Persia vol II, p. 340 ediz. 1667

Nota 5 - L'identificazione di Persepoli è dovuta al tedesco **Carsten Niebuhr** (1774) che, come **Della Valle**, portò numerose copie di iscrizioni cuneiformi in Europa. A Persepoli, oltre al **palazzo di Dario**, si trova un complesso monumentale ricchissimo di edifici fra cui il palazzo di Serse, la Sala del Trono e l'**Apadana**. Quest'ultimo, molto celebre, è uno dei due palazzi delle udienze, la cui scalinata è arricchita da bassorilievi di selvaggia bellezza (l'intero complesso è patrimonio dell'UNESCO dal 1979). L'Apadana risale a circa il 500 a.C. epoca delle conquiste della dinastia degli achemenidi (Ciro, Cambise e Dario I). Sappiamo da **Diodoro e Clitarco** che Persepoli venne data alle fiamme da **Alessandro Magno** nel 330 a.C. Nel medioevo il palazzo divenne sede di principi dell'Islam. Poi le pecore pascolarono tra le rovine e, come il Colosseo a Roma, servi da cava di pietre e mattoni per secoli.

Thomas Hyde

Nel 1700 **Thomas Hyde**, professore di ebraico a Oxford, scrisse sulle copie di Della Valle un resoconto dal titolo **Segni piramidali o cuneiformi** (Dactuli pyramidales seu cuneiforme). Le congetture di Hyde non aiutarono a svelare il senso di quelle iscrizioni ma, da allora, l'appellativo "cuneiforme" vi rimase appiccicato (p. 16 McCall 95).

Quelle iscrizioni dovettero attendere ancora un secolo prima di svelare il loro segreto. Nel 1802 un giovane studioso tedesco **Georg Friedrich Grotefend**, disponendo di copie molto fedeli riuscì a interpretare i nomi di Dario e di Serse all'interno delle iscrizioni. Se le iscrizioni provenivano da Persepoli ed erano ricavate da edifici monumentali era naturale supporre che il loro contenuto fosse inerente personaggi o eventi dell'antico impero Persiano.

La storia dell'impero persiano era in parte nota grazie agli storici greci, come **Erodoto** di Alicarnasso che visitò Babilonia lasciandone un meravigliato resoconto, poiché essa si intrecciava con la storia greca. L'incontro-scontro fra la civiltà greca e quella mesopotamica avvenne nel V sec. a.C., quando l'achemenide **Ciro** allargò le sue mire territoriali alle colonie greche dell'Asia minore (Mileto, Pergamo, Efeso, 6).

Nota 6 - Un altro achemenide, **Dario**, aveva addirittura superato il Bosforo, sottomesso la Tracia e reso stato vassallo la Macedonia. La storia greca del sesto e quinto secolo a.C. è quindi un continuo ripetersi di rivolte e insurrezioni contro i Persiani. Episodi famosissimi quali la battaglia di **Maratona**, la battaglia delle **Termopili** e la battaglia di **Salamina**, sono apici di questo scontro culturale. I greci, indeboliti da fazioni interne (come nella **guerra del Peloponneso** fra Atene e Sparta) pur di sventare la minaccia persiana si legheranno a **Filippo il macedone**. Questo passo sancirà la fine dell'autonomia politica delle poleis greche.

Grotefend al lavoro

Tornando alle iscrizioni, quelle analizzate da Grotefend erano ripartite su tre colonne riempite da caratteri notevolmente diversi fra una colonna e l'altra. Cosa poteva essere se non la descrizione del medesimo fatto in tre lingue diverse! Era probabile che i fatti di cui quelle iscrizioni parlavano dovevano aver coinvolto più stati e più culture, di quei fatti dovevano essere consapevoli dominatori e dominati, alleati e paesi neutrali. Non poteva quindi che trattarsi di gesta memorabili nella storia dell'impero persiano, e probabilmente le iscrizioni commemoravano fortunate campagne di conquista. Inevitabile dunque pensare che una delle tre lingue fosse **persiano antico**.

Come avrebbero potuto essere descritte le gesta dei sovrani persiani? Grotefend ipotizzò che fosse improbabile che venissero mutate d'un tratto certe consuetudini nelle iscrizioni dei monumenti. Per esempio il "riposa in pace" delle tombe del suo paese si trovava sulle tombe dei suoi avi e su quelle degli avi degli avi e si sarebbe trovato sulle tombe dei figli e su quelle dei figli dei figli. Perché non si sarebbe dovuto trovare il consueto esordio dei monumenti persiani islamici anche in quelli della Persia antica? Perché le iscrizioni di Persepoli non avrebbero dovuto iniziare con lo stereotipato elenco genealogico e di titoli come X gran re, re dei re, re di A e di B, figlio di Y, gran re, re dei re, figlio di Z, ecc.

Esempi di questa consuetudine si incontrano ripetutamente. Per esempio nella **stele di Rosetta** (tradotta circa 30 dopo Grotefend):

"Nel regno di Tolomeo, figlio di Tolomeo e Arsinoe, dio fratello e dea sorella, il nono anno, apollonide, figlio di Mossio, sacerdote di Alessandro."

dal II libro dei Re:

"Nell'anno terzo di Osea, figlio di Ela, re di Israele, divenne re Ezechia, figlio di Acaz, re di Giuda"

da un epigrafe augustea:

"Sotto l'imperatore Cesare Augusto, figlio del divino Cesare, nel terzo anno dopo il suo divino consolato."

Oppure da un editto di Carlo Magno:

"Carlo per grazia di Dio re dei Franchi e dei Longobardi e patrizio dei Romani, ecc.

oppure, 400 anni dopo, dalla **Magna Charta** (1215):

"Giovanni, per grazia di Dio re d'Inghilterra, signore d'Irlanda, Duca di Normandia e di Aquitania e conte d'Angiò, ai suoi sudditi...

oppure, 300 anni più tardi, dal resoconto sulla conquista del Perù di Guaman Poma de Ayala:

"Anno del 1525, Papa Clemente VII del suo pontificato tre, Imperatore Carlo V del suo impero sette e del suo regno delle Americhe cinque.

In effetti nelle epigrafi di Grottefend, vi erano parole che si ripetevano con frequenza nella prima parte dell'iscrizione in tutte e tre le colonne e fra queste era molto probabile trovare la parola re o sovrano nonché i nomi dei sovrani. Grottefend esaminò numerosi documenti di Persepoli e quasi tutti iniziavano con uno di due possibili gruppi di cunei, a cui seguiva sempre un termine che sicuramente stava a indicare la parola re. Trovò iscrizioni che contenevano entrambi i nomi, iscrizioni che contenevano uno solo e sempre solo quello dei due nomi.

Tutte le iscrizioni provenivano da edifici dove, nei bassorilievi e nelle sculture, venivano commemorati sempre e solo due sovrani. E poiché questi due sovrani erano nominati uno accanto all'altro era verosimile che si trattasse di padre e figlio.

Lo schema a cui giunse Grottefend fu:

X-re, figlio di Z

oppure

Y-re, figlio di X-re

Adesso non rimaneva che cercare la genealogia dove padre e figlio furono re, ma non il nonno. Grottefend puntò subito alla **dinastia degli Achemenidi**, registrata dagli storici greci con grande attendibilità: Ciro, Cambise, Istape, Dario e Serse, di questi solo Istape non fu sovrano quindi X era Dario e Y era Serse. Sfruttando la pronuncia in persiano antico. Non approfondirò il discorso sulla fonetica dei nomi che consentì di identificare la lingua della colonna centrale come una forma antica di persiano, nella quale Dario suonava più o meno come Darayawaush.

Seguirono poi correzioni e perfezionamenti e ci vollero più di trent'anni prima che si effettuassero nuove e decisive scoperte ma a Grottefend spetta la priorità della scoperta decisiva che permise l'interpretazione storica dei grandi scavi della Mesopotamia.

E' interessante ricordare che proprio in occasione del bicentenario della nascita di Grottefend, durante un workshop internazionale, il nostro Giovanni Pettinato rese nota la chiave di traduzione della lingua eblaita.

I detective del cuneiforme

Abbiamo visto che l'ipotesi che una delle tre lingue delle iscrizioni di Persepoli fosse **persiano antico** aiutò Grottefend nella primissima decifrazione dal cuneiforme. Allo stesso modo, nel 1838, **Henry Rawlinson** decifrò altre iscrizioni trilingue, ricavandone molte più parole rispetto ai semplici nomi dei sovrani. L'opera di Rawlinson offrì una conoscenza della storia persiana di gran lunga più precisa di quella tramandata da tutti gli autori antichi messi insieme.

Henry Rawlinson

(Cer 95, p. 238) Nell'Iran settentrionale si trova la regione di Bagistana, la "regione degli Dei", posta sull'antica strada carovaniere che passava per Babilonia. Qui sorge un ripido monte roccioso: **Behistun** (Bisutun). Su una delle due pendici del monte, più di 2500 anni fa, **Dario** re dei persiani, fece incidere a più di 50 metri dal fondo della valle, figure e iscrizioni che esaltavano la sua persona, le sue imprese, le sue vittorie. Qui **Henry Creswicke Rawlinson**, nel 1835-1836, si fece calare con l'aiuto di una carrucola da un'alta roccia con l'unico scopo di copiare le iscrizioni incise nella roccia. Le gesta del sovrano sono scritte su 14 colonne e in tre lingue differenti che già Grottefend aveva distinto fra loro identificandone una sola: persiano antico, elamico e babilonese. Nel 1837 presentò alla Royal Asiatic Society di Londra una prima valida traduzione della versione persiana dell'iscrizione che inizia così:

Questo re Darayawaush proclama:

Tu, che nei giorni futuri

vedrai questa iscrizione,

che io feci incidere nella roccia,

queste figure di uomini,

non cancellare e non distruggere nulla!

Bada, finché lasci un seme,

di conservarle intatte!

Anni più tardi si sarebbe cimentato anche con la versione babilonese. Nel 1846 consegnava alla Società Reale Asiatica di Londra la copia esatta della celebre iscrizione e la sua traduzione quasi completa basata sulla decifrazione di 246 caratteri su un totale di circa 600 (p. 16 McCall 95).

Le tre classi di Behistun

Nel frattempo il tedesco **Oppert** e l'irlandese **Hincks** mediante l'analisi comparata di zend, sanscrito e di tutti i principali ceppi linguistici indoeuropei penetravano sempre più a fondo nella struttura grammaticale del persiano antico. Ma Rawlinson e altri si erano già dedicati alle altre colonne dell'iscrizione di Behistun (che superava in ampiezza tutto il materiale finora raccolto). Sulle iscrizioni di Persepoli e di Behistun erano state riconosciute tre lingue diverse. Con mano sicura **Grottefend** aveva fatto leva sul punto di minore resistenza, dove la maggiore prossimità cronologica permetteva sicuri confronti con gruppi linguistici più noti cominciando la decifrazione dalla colonna mediana, designata già prima di lui come **classe I**. Superate le difficoltà della scrittura di classe I, si passò alle altre due. Il merito di aver gettato le basi per la decifrazione della **classe II** (babilonese) spetta al danese **Westergaard** (1854). Per la **classe III** (elamico) bisogna invece ricordare da una parte **Oppert** e dall'altra **Rawlinson** allora console generale di Bagdad.

Nel corso delle indagini intorno alla classe III si giunse presto ad una scoperta scoraggiante: la classe I era una scrittura a base di lettere, con un alfabeto paragonabile a quello fenicio dove al segno corrisponde il suono. Ogni gruppo di cunei stava qui di regola per una lettera. Nella classe III, invece, ogni singolo segno rappresentava già una sillaba e spesso addirittura una parola intera.

L'assiriologia apre i battenti

Ma la fortuna venne incontro agli studiosi. Infatti a **Kouyunjik**, dove già **Botta** aveva scavato vennero trovate cento tavole di argilla in una camera sotterranea. E queste tavole che solo più tardi vennero riconosciute come appartenenti alla metà del secolo VII, non contenevano altro che un **prontuario di comparazione** ad uso degli scolari tra i diversi valori e significati dei singoli segni della scrittura cuneiforme in rapporto al significato della scrittura alfabetica. Il valore di questa scoperta era incalcolabile. Si trattava di veri e propri **dizionari**, divenuti necessari per apprendere i rudimenti della scrittura cuneiforme, in un tempo in cui la lingua aveva cominciato a semplificarsi e a modernizzarsi evolvendosi da una scrittura figurata e sillabica alla scrittura letterale.

A poco a poco vennero alla luce interi compendi per principianti e per scolari più progrediti, poi dizionari nei quali il nome "sumerico" era contrapposto al nome semitico equivalente, e finalmente abbozzi di un'enciclopedia dove i sostantivi appartenenti a una stessa categoria della vita quotidiana erano allineati l'uno accanto all'altro, e al primo posto era sempre collocato il **nome sumerico** (conservato solo nella pratica religiosa e giuridica del tempo) e al secondo il **nome semitico**.

La "traduzione a quattro"

L'incertezza legata alla traduzione del cuneiforme fu sciolta definitivamente nel 1857 quando la **Società asiatica di Londra** inviò contemporaneamente ai quattro maggiori esperti di scrittura cuneiforme del tempo il testo di una lunga iscrizione di **Tiglat-Pileser I** da poco scoperta ad Assur. Nessuno dei quattro eruditi (gli inglesi Henry Rawlinson e Fox Talbot, il franco-tedesco Jules Oppert, e l'irlandese **Edward Hincks** scopritore dei sumeri) sapeva del coinvolgimento degli altri. Essi si misero subito al lavoro ignorandosi reciprocamente e seguendo ciascuno un proprio metodo personale.

Il risultato, esaminato da una commissione, fu spettacolare. Le quattro versioni concordavano tra loro nei punti essenziali. Era la dimostrazione che l'assiro cuneiforme seguiva precise regole linguistico-grammaticali e che poteva essere tradotto con approccio scientifico. Era il **1857**, anno di nascita ufficiale dell'assiriologia, e già 10 anni dopo si pubblicavano le prime grammatiche elementari di lingua assira.

I progressi degli assiriologi si univano ai successi dell'archeologia. Dagli scavi di Khorsabad, di Ninive e Nimrod emersero capolavori che presto raggiunsero l'Europa. Tra il 1847 e il 1851 le **esibizioni al British Museum** dei capolavori assiri crearono una nuova moda tra i londinesi (fotogr. p. 77, Bot 1994). Per esempio l'arredamento vittoriano si arricchì di imitazioni kitsch dei bassorilievi e delle sculture assire ad uso domestico (soprammobili, scrigni, gioielli, ecc.). E **Henry Rawlinson** venne simpaticamente preso in giro da **Gilbert e Sullivan** nell'operetta *The Pirates of Penzance* dove il suo alter-ego cantava: «posso scrivere la lista del bucato in babilonese cuneiforme» (p. 19 McCall 95).

CONTAMINAZIONI

Fin dalla sua scoperta nell'800, l'arte e la cultura mesopotamica esercitarono un fascino irresistibile sull'Occidente. Ecco un mio breve excursus sulle contaminazioni "assiro-babilonesi" nella moda, la letteratura, il cinema, i fumetti e quant'altro.

Gilgamesh l'immortale

Gilgamesh ha stuzzicato l'immaginario collettivo con la sua disperata ricerca del segreto dell'immortalità. Un carattere distintivo talmente forte e caratteristico che non poteva sfuggire agli autori di novelle d'ogni tempo.

Lo scrittore **Elias Canetti**, premio Nobel per la letteratura nel 1981, ricorda nella sua autobiografia (*Storia di una vita* 1921-1931) come da giovane venne folgorato dalla potenza arcaica di Gilgamesh, "eroe babilonese", durante una piece dell'attore Carl Ebert in un teatro di Francoforte. Sentite che prosa da brivido:

«Grazie all'infatuazione per il mio attore preferito incontrai **Gilgamesh**, che più di ogni altra cosa ha determinato la mia vita, il suo senso più segreto, la sua fede, la sua forza e le sue attese.

Il lamento di Gilgamesh per la morte di **Enkidu** mi penetrò nel cuore. E poi viene l'impresa di Gilgamesh contro la morte fino a quando raggiunge il suo avo **Utnapishtim**. Da lui Gilgamesh vuol sapere come potrà attingere la vita eterna. Gilgamesh, è vero, fallisce e muore. Ma proprio questo esito non fa che rafforzare il sentimento della necessità della sua impresa.

In questo modo sperimentai su me stesso l'azione di un mito: come qualcosa su cui, durante il mezzo secolo che da allora è trascorso, ho riflettuto in molti modi diversi, voltandolo e rivoltandolo dentro di me, senza mai seriamente metterlo in dubbio neppure una volta».

(Elias Canetti, *Il frutto del Fuoco*, p. 61, Adelphi 1982)

Già prima di Canetti, il poeta **Rainer Maria Rilke** nel 1916 era stato preda di una fascinazione irreversibile ("intossicazione da Gilgamesh", p. xiii Geo 1999). Ma Canetti subirà un'impronta profonda a livello filosofico in tutte le sue opere (da **Auto da fè** al **Cuore segreto dell'orologio**, come mostra una recente indagine di Fabio Brotto). Questo passo testimonia, inoltre, che oltre 70 anni fa, Gilgamesh aveva già aperto una breccia nel cuore del grande pubblico, uscendo dalla semplice cerchia dei dibattiti degli studiosi. Il salto nelle pagine di narrativa sarebbe stato breve.

Gilgamesh, per esempio, è protagonista del fanta-romanzo di Wilson Tucker **Signori del Tempo** (*The Time Master*, 1954; catalogo Urania n. 615). Qui Gilgamesh è un naufrago dello spazio precipitato sulla Terra che, grazie a un metabolismo più lento, riesce a vivere più a lungo degli esseri umani anche se non all'infinito. Giunto ai giorni nostri egli assume l'identità di **Gilbert Nash**, professione investigatore privato!

Il passo più intrigante è quello dove il signor Nash affascina un'agente federale sfoggiando erudizione sui sumeri al tavolo di un ristorante. Il misterioso Nash mostra di saperla lunga sia sull'assiriologo George Smith che sugli archeologi Henry Layard e Leonard Wooley, senza peraltro mai nominarli. Ma ecco il punto culminante:



- Non avete mai sentito parlare dell'**epica di Gilgamesh**?

- Gilgamesh? - ripeté Shirley. - No.

Nash scrollò il capo con amara riprovazione. - Ah, le donne moderne.

- E va bene, ormai sono in trappola. Parlatemi dell'epica di Gilgamesh.

- [...] Il poema parla di un eroe straordinario, simile a un dio, chiamato Gilgamesh.

- Ah... - Lei lo interruppe. Aprì la bocca come per dire qualcosa, poi cambiò idea. Adesso lo osservava attentamente.

- Le origini di quell'uomo erano ignote ed egli percorse la terra compiendo grandi imprese. Gilgamesh era una sorta di avventuriero che visitò l'intero mondo conosciuto a quei tempi. Compariva prima di qua poi di là, sconvolgendo tiranni e reami. Alla fine si incontrò con un uomo preistorico dal nome impronunciabile e...

- Impronunciabile? - lo interruppe lei.

- **Ut-napishtim**.

A questo punto il signor Nash riferisce la storia del diluvio così come la narrano le tavolette argillose scoperte nella biblioteca di Assurbanipal e al termine del racconto...

...la ragazza alzò gli occhi dal tovagliolo per guardare gli occhi di lui. Rimaneva sempre colpita, ogni volta che li vedeva.

- Vorrei farvi ancora una domanda - azzardò, dopo un momento. - Avete già accennato all'argomento, ma poi l'avete lasciato cadere.

Nash si fermò, con la forchetta a mezz'aria. - E cioè?

- Gilgamesh, alla fine, trovò l'**immortalità**?

Nash rimase per un secondo con la forchetta per aria, poi lentamente infilò il boccone in bocca. Dopo una brevissima esitazione, osservò la faccia attenta della ragazza. - Trovò quel che cercava. Ma era troppo tardi per salvarsi la vita.

(da I signori del tempo, ed. Urania 1973 pp. 75-78, adattamento T. Porzano)

Gilbert Nash tornerà in un altro romanzo di Tucker, **L'uomo che veniva dal futuro** (Time Bomb, 1955; catalogo Urania No. 743) di qualità inferiore rispetto al precedente. Gilgamesh è frettolosamente tirato in causa solo in due punti del libro (p. 45 e p. 87). Ma l'evocazione dell'eroe sumerico è spogliata di alcun intento di plausibilità al punto che il romanzo potrebbe benissimo fare a meno del personaggio di Mr. Nash! Ugualmente curiosa è l'opinione che ha Gilgamesh dei libri scritti su di lui:

...è tutto contento quando trova errori nei testi scientifici e sghignazza leggendo romanzi pseudostorici dove vive le più ridicole e incredibili avventure. (da Time Bomb, ed. Urania 1978 p. 87, adattamento T. Porzano)

Non a caso una nota antologia di fantascienza si intitolava **The Road to Science Fiction: from Gilgamesh to Wells**. La lista degli autori di "romanzi pseudostorici" che ricostruiscono con eccesso di fantasia le peripezie di Mr. Nash annovera Robert Silverberg, Angelo R. Mazzarese, Theodor H. Gaster, Mario Pincherle, Paola Capriolo e chissà quanti altri ancora...

L'italiano **Cesare Ossicini** ha immaginato e messo sul Web una meravigliosa serie di racconti filosofici con Gilgamesh protagonista. La semplicità dello stile e la solenne brevità producono uno stato di magica sospensione. L'indagine filosofica di Ossicini si sviluppa prima nei dialoghi tra un dio e un semidio (Utnapishtim e Gilgamesh) e poi nei "dialoghi tra un semidio e un uomo" (Gilgamesh e Siddharta, Gilgamesh e Che Guevara, ecc.).

Negli anni '80 lo sceneggiatore paraguaiano **Robin Wood** creò per il fumetto un Gilgamesh che finalmente ottiene l'immortalità, dopo aver soccorso l'alieno Utnapistim precipitato sulla terra. Questa versione "apocrifà", magistralmente disegnata dall'argentino **Lucho Olivera** in stato di grazia, segna la storia del fumetto. Ancora oggi non si contano le ristampe di questa lunghissima saga a fumetti (in Italia edita dalla Eura Editoriale).

Wood immagina che la vita eterna di Gilgamesh sia vissuta dai sudditi di Uruk come in uno stato di oppressione. Tutti i vantaggi che essa potrebbe portare sono vanificati dal pregiudizio. Solo immaginando che il loro sovrano sia morto, gli abitanti di Uruk si sentono liberi dal goglio e riprendono a vivere serenamente. Ma Gilgamesh non può morire e abbandona Uruk per vivere avventure in tutte le epoche come un highlander ante litteram.

Gilgamesh ha ispirato anche l'immaginazione di **Ludmila Zeman**, scrittrice per l'infanzia e ottima illustratrice purtroppo mai apparsa in Italia. Ecco alcuni dei suoi titoli più famosi: Gilgamesh the King (1999), The last Quest of Gilgamesh (1998), The revenge of Istar (1998). Tutti i titoli sono editi dalla Tundra Books.

Magari vi chiederete perché non ho ancora parlato del Gilgamesh di **Franco Battiato** (1992). Personalmente trovo molto noiosa quest'opera più portata al misticismo che all'indagine filosofica. Ugualmente contiene brani meritevoli fra cui "Il diluvio" e "Solo". Una migliore versione in musica di Gilgamesh è l'oratorio **Epos O Gilgamesovi** (1955) del ceco **Bohuslav Martinu**, meno reperibile nei negozi di dischi rispetto al lavoro di Battiato. Un Gilgamesh atipico ed idolatra è invece quello portato sulle scene dall'autore/regista **Romeo Castellucci**.

Infine non è per censura che taccio in questa sede i risvolti omofiliaci del personaggio poiché sono già stati affrontati in una mia nota all'analisi comparata Gilgamesh-Iliade.

La moda "assira" nella Londra vittoriana

Tra il 1847 e il 1851 le **esibizioni al British Museum** dei capolavori assiri scoperti dalle missioni inglesi a Calah e Ninive crearono una nuova **moda "assira"** tra i londinesi. L'arredamento vittoriano si arricchì d'imitazioni kitsch dei bassorilievi e delle sculture assire ad uso domestico (soprammobili, scrigni, gioielli, ecc.). La ditta **Henry Wilkinson & Co.** produceva mediante galvanotecnica coppe da vino che recavano incisioni di tori con testa umana e re assiri. Il toro e il leone alato divennero figure architettoniche molto comuni in Inghilterra e in Francia. Un «toro alato di Ninive» fece anche la sua comparsa in una canzone popolare.

Il libro di Henry Layard dedicato ai suoi scavi a Ninive (1849) vendette quanto un best-seller il che, secondo il suo stesso autore, «lo metteva alla pari del testo di cucina di Mrs. Rundell» (p. 16 McCall 95). Persino Henry Rawlinson, traduttore delle **iscrizioni di Behistun**, fu simpaticamente preso in giro da **Gilbert e Sullivan** nell'operetta **The Pirates of Penzance** dove un suo alter-ego cantava: «posso scrivere la lista del bucato in babilonese cuneiforme».

Assurbanipal il "crucele"

Su **Assurbanipal** e il crollo dell'impero assiro molti scrittori hanno inevitabilmente ricamato le loro opere, spesso con fantasia spregiudicata. L'ambientazione suggestionò la stessa **Agatha Christie**, moglie dell'archeologo Max Mallowan che nel 1950 ca. lavorò ad Nimrud. **Robert E. Howard**, creatore del personaggio heroic fantasy **Conan il cimmero**, scrisse intorno al 1930 un racconto dal titolo **Il Fuoco di Assurbanipal** (lo trovate nel V volume dei *Cicli fantastici* di Howard, ediz. Newton Compton 1995, pp. 197-215).

Qui si narra come Assurbanipal conquistò il mondo antico grazie all'aiuto di un mago e della sua gemma scolpita dalle fiamme dell'inferno (sic!). Naturalmente la gemma attira un'orrenda maledizione su Assurbanipal e, trascorsi i millenni, addosso ai cacciatori di tesori sulle tracce dell'inestimabile gioiello. Ecco dal racconto, la fantasiosa descrizione della città assira sepolta dalle sabbie del deserto e tomba del "crucele" sovrano:

«I **tori alati di Ninive!** I tori con testa umana! Per tutti i santi, le vecchie leggende sono vere! Sono stati gli assiri a costruire questa città! È tutto vero! Devono essere giunti qui quando i babilonesi hanno devastato l'**Assiria**. Avanzarono per l'ampia via. Steve percepiva la lugubre antichità di quel luogo e quasi temeva di veder comparire fragorosi **carri da guerra** o di udire l'improvviso squillo minaccioso di **trombe bronzee**. I costruttori della città dovevano essere di tutt'altro stampo rispetto alle genti odierne. La loro architettura era repellente: poderosa, e tuttavia così massiccia, tetra e brutale da apparire addirittura incomprensibile per i contemporanei». [ibid pp. 202-204].

L'illustrazione sottostante è tratta dall'adattamento Marvel a fumetti di questo racconto.



© Editoriale Corno, 1981

Un'immagine più rassicurante di Assurbanipal è data da **Robin Wood** che lo fa incontrare addirittura con **Gilgamesh** nella saga a fumetti omonima (ne abbiamo già parlato). L'incontro è, per noi lettori moderni, di sapore surreale dato che le storie di Gilgamesh hanno riposato per millenni sotto la sabbia tra le rovine della biblioteca di Assurbanipal a Ninive. Assurbanipal appare a Gilgamesh come un pensatore a capo di un governo assassino, un uomo debole, non tagliato per l'esercizio del potere ma per le lettere. Una visione riveduta del più sanguinario tra i sovrani assiri ma di enorme suggestione.



© Eura Editoriale, 1991

Riparlamo di **Robert E. Howard** che aveva una sincera predilezione per l'epica e la storia mesopotamica. Nel racconto intitolato **I figli di Asshur** (pubblicato postumo nel 1968 e che trovate nel IV volume dei *Cicli fantastici* di Howard, ediz. Newton Compton 1995, pp. 228-253) lo spadaccino puritano **Solomon Kane** trova sugli altopiani del Nord Africa la città perduta di Ninn (Nuova Ninive?). Sovrano della rocca è Asshur-ras-Arab (sic!), suo antagonista Yamen il persiano. Solomon si troverà coinvolto nella lotta di potere che vede opposte fazioni gli assiri (che parlano bantu!), gli elamiti e i Kaldii (caldei?). Sotto il tempio di Baal si consumerà il bagno di sangue finale per assicurarsi il dominio dell'ultimo impero assiro. Ahimè in questi frangenti perirà la bella **Siduri** (la taverniera di Shamash, ricordate?) compagna di Solomon. Ma il puritano al termine dell'avventura si sveglierà come da un brutto sogno nell'altopiano deserto.

Il demonio a Ninive!

Proseguendo in questa divagazione passiamo dal fantasy al puro horror. **William Peter Blatty** ha terrorizzato milioni di lettori con il best-seller **L'Esorcista** (1971). Nella finzione, lo scontro col maligno inizia proprio nella **reggia di Assurbanipal**: «Padre Lancaster Merrin era arrivato: si trovava sul terrapieno dove un tempo splendeva **Ninive dalle sette porte**, covo terrificante delle orde assire. Ora la città giaceva frantumata nella polvere insanguinata della sua predestinazione. Il gesuita si aggirò tra le rovine come in cerca di una preda. Il **tempio di Nabu**. Il **tempio di Ishtar**. Vaghiava le vibrazioni che gravavano nell'aria. Giunto al **palazzo di Assurbanipal** si fermò e guardò in tralice una statua di pietra calcarea che si ergeva sgraziata: il **demone Pazuzu**...». (da **L'esorcista**, p. 15 ed. Mondadori 1986, adattamento T. Porzano)

Dal libro di Blatty il regista **William Friedkin** ricavò nel 1974 un celeberrimo adattamento cinematografico. Il prologo del film è appunto ambientato in Iraq, al campo archeologico di **Ninive**:



© <http://theexorcist.warnerbros.com/>

Un dubbio mi assale: ma non era **Tebe** la città dalle sette porte?

Nergal e il pulp

E' davvero curioso come la mitologia mesopotamica sia divenuta fonte inesauribile di nomi e fatti per il genere pulp. Si pensi solo alla migliore invenzione di **Lovecraft**: il *Necronomicon*, spunto per un'infinità di storie e film horror. Ma è **Nergal**, signore dell'ade, che più di ogni altro dio mesopotamico ha fatto furore nella letteratura popolare. A tal proposito ricordo con piacere il racconto **La mano di Nergal** di Lin Carter su materiale di Robert E. Howard (in **Conan il Cimero**, editrice Nord 1989, p. 85-102). In questa fosca storia *sword & sorcery* Conan il barbaro deve spaccare molti crani prima di impossessarsi dell'amuleto del dio... Mi chiedo se l'allusione alla «la mano di Ishtar», sinonimo di sventura secondo il **Libro dei Sogni assiro**, sia voluta o casuale. L'illustrazione sottostante è tratta dall'ennesimo adattamento Marvel:



© Editoriale Corno, 1981

In una altra celebre finzione fantasy, il dio **Nergal** è oggetto di venerazione dei troll in una guerra di religione contro gli uomini che adorano **Tammuz** (lo ricordate? è la versione accadica di **Dumuzi**). Con ironica e disincantata allusione alle discordie del presente l'estroso **Frank Thorne**, nella saga a fumetti **Ghita di Alizarr** (stampata in Italia dalla Editrice Nord, 1981) narra del culto di Nergal nel mondo "antidiluviano":

«Dilagano in città le schiere troll. Le truppe umane sconfitte dai servi di Nergal fuggono verso i monti. I cittadini inermi, se scampano allo sterminio, vedono le case incendiate, le donne violentate. La foresta dei simulacri di Tammuz è abbattuta! Presto li sostituirà **Nergal**, dio dei troll, e una nuova foresta di idoli verrà adorata. Così capita alle dee e agli dei antidiluviani. Tanti saluti e buon viaggio Tammuz. Ma rimanga il tuo spirito, poco lontano dalle tue città. L'immagine di **Nergal**, l'essere anormale, gonfio e tozzo dio dei Troll, lampeggia nella mente di Ghita. "La deità più orrenda dopo Baal. Ma Tammuz o Nergal che differenza fa?" sbuffa. "Qua come là, i sacerdoti sono sempre i maiali più ricchi e più grassi"» (ibid pp. 3, 17. Adattamento T. Porzano).



© Editrice Nord, 1980

Il fascino di Ishtar

L. Sprague de Camp nel suo dizionario dei Nomi Hyboriani (appendice al volume **Conan il barbaro**, AA.VV. Mondadori 1980) annota che **Ishtar** è una dea shemita pure adorata nelle nazioni hyboriane (sic!). Ricordo che effettivamente Ishtar è la dea di maggior successo in Mesopotamia che travalica differenze culturali e riassume in sé prerogative divine femminili da numerosi culti. Il sincretismo tra credenze immaginarie è proposto con somma plausibilità in **Colosso Nero** (1937) di Robert E. Howard. Da questo racconto sword & sorcery (pp. 135-187, L'era di Conan, Mondadori 1989) leggiamo questo passo sulla dea Ishtar:

«Principessa, l'incantesimo che i sacerdoti di **Ishtar** ti hanno dato è inutile, quindi non ti resta che consultare il perduto oracolo di Mitra»

Yasmela rabbrivì. Gli dèi di ieri erano diventati i demoni di domani e i kothiani avevano abbandonato da tempo il culto di Mitra, dimenticando gli attributi della divinità universale iboriana. Yasmela aveva la vaga sensazione che, essendo molto antico, il dio fosse per ciò stesso terribile. **Ishtar**, d'altro canto, era paurosa come le altre dee della religione kothiana, perché la cultura del paese aveva subito la sottile contaminazione di elementi shemiti e stigiani: i semplici costumi degli iboriani erano

stati profondamente modificati dalle sensuali, lubriche, dispotiche abitudini dell'oriente. «E **Mitra** mi aiuterà? In fondo adoriamo **Ishtar** da tanto tempo...» (ibid. p. 146)

Lo scontro tra divinità è una fissa dei narratori. Dopo quello tra Nergal e Tammuz, e quello tra Mitra e Ishtar, mi piace ricordare quello tra Bel-Marduk (sic!) e Ishtar ("dea della gioia"). Teatro dell'azione è la Babilonia di **Intolerance** (1916) del noto regista-pioniere **D.W. Griffith**. Un film da non perdere (la cassetta si trova in molte videoteche) per la smisurata messa in scena. La capitale babilonese pare Metropolis con torri degne della skyline di Chicago, mura di cartapesta e abbondanza di decorazioni egizie e assire!



© members.xoom.virgilio.it/cinema/intolerance/

Arriva il toro del cielo

Splendide ed evidentissime contaminazioni letterarie del **Toro Celeste**, emissario del **dio del cielo An** nella celebre tav. VI dell'Epopea di Gilgamesh, sono rintracciabili nel racconto **Intrusi a palazzo** di **Robert E. Howard** (incluso nella raccolta **Conan il Cimmero**, editrice Nord 1989, p. 65-84). Dall'adattamento Marvel a fumetti, splendidamente disegnato da **Barry Smith**, ho tratto l'illustrazione che qui potete ammirare.



© Editoriale Corno, 1980

La caduta di Babilonia

Babilonia è rappresentata in modo irresistibile nella Bibbia. Ricordo ad esempio il lirismo del **Salmo 137** (i famosi salici quasimodiani), le beffarde **profezie di Isaia** ("ti salvino ora i tuoi magi, impegnati a contemplar le stelle!"), e naturalmente la coloratissima visione dell'**Apocalisse di San Giovanni** (la Grande meretrice che fornicava coi re della terra, seduta sopra una fiera scarlatta piena di nomi di bestemmia, avente sette teste e dieci corna. Sulla sua fronte un mistero: "Babilonia, la grande"). Essa costituisce dunque lo scenario ideale per storie ricche di catastrofi, lussuria ed enigmi. Ecco pochi esempi per suggerirvi quale fascino abbia esercitato l'esotismo scintillante di Babilonia sull'immaginario di ieri e di oggi.

Senza scomodare le Storie di Erodoto (pratica ormai abusata), possiamo subito rivolgerci ai tragediografi greci, per cogliere le prime "suggestioni babilonesi". Cominciamo con il prediletto **Euripide**. Il prologo dionisiaco delle **Baccanti** dispiega nell'immaginazione dello spettatore gli orizzonti cangianti dell'Oriente:

Dioniso: «Ho percorso i campi dalle infinite ricchezze dei Lidi e dei Frigi, ho attraversato le pianure di Persia sferzate dal sole, le rocche della Battriana, e la terra tempestosa dei Medi, e l'Arabia Felice, e tutta l'Asia

che si estende di fronte all'acqua salsa del mare,
dove si ergono maestose di *torri*
le città in cui barbari e Greci si confondono».

(Euripide, *Baccanti*, vv. 13-18, traduz. Giorgio Ieranò, Mondadori 1999)

Nulla sfugge alla suggestione. Dai regni costieri dell'Asia Minore (Lidia e Frigia) all'Anatolia (Asia), dalla Mesopotamia e oltre (Persia, Media Bactriana = Afghanistan) allo Yemen (Arabia Fenice). E più avanti la parodo delle baccanti orientali prorompe:

«Io vengo dalla terra d'Asia

lasciato il sacro Tmolo accorro

per Bromio (=Dioniso) a un dolce tormento».

(Euripide, *Baccanti*, vv. 64-66, traduz. Giorgio Ieranò, Mondadori 1999)

Il monte Tmolo riecheggia nei **Persiani** portati in scena ad Atene nel 472 a.C. Il soggetto di questa tragedia di **Eschilo** era, per l'epoca, d'attualità. Greci e persiani si erano infatti affrontati pochi anni prima a Salamina. La minaccia dall'Oriente è magnificamente evocata nei versi che seguono:

Gli abitanti del sacro Tmolo hanno giurato

di aggogare la Grecia, di farla schiava.

E **Babilonia** ricchissima fa avanzare

in lunga fila una schiera confusa: guerrieri che affollano le navi

o che confidano nella forza dell'arco che si tende.

E tutte le stirpi dell'Asia si accodano

con la spada sguainata, spronate dai vigorosi comandi di **Serse**.

(Eschilo, *Persiani*, vv. 49-58, traduz. Giorgio Ieranò, Mondadori 1997. Adatt. T. Porzano)

Ma le cose si metteranno male per i persiani... La parabola della fragilità del potere si era già proposta un secolo prima quando l'antenato di Serse, **Ciro**, strappò Babilonia all'ultimo re caldeo **Baltazar** (discendente del famoso Nabucodonosor). Se ricordo bene, il sogno di Baltazar che preannuncia al velleitario sovrano la **perdita di Babilonia** è descritta nel **libro di Daniele** (in realtà la Bibbia confonde Baltazar con Nabonedo, ma non sottiliziamo). Questa sarà riproposta a teatro da **Calderòn de la Barca** e **Goethe**, in pittura da **Rembrandt**, in musica da **Haendel** e **Sibelius**, solo per citarne alcuni.

Celebre è la visione di **S. Agostino** ne **De Civitate Dei**. Babilonia è la città terrena contrapposta alla città celeste. Essa poggia sull'amore egoistico, opposta alla città celeste poggiata sull'amore di Dio. Babilonia è insomma toponimo di male e di confusione per tutto il medioevo e i suoi sovrani sono demoni o pazzi. Nel **Paradiso di Dante** e anche nell'**Orlando Furioso** di **Ariosto**, il più grande dei sovrani di Babilonia, **Nabucodonosor**, è ricordato come il folle che muove la sua ira contro Daniele. Dante insulta i fiorentini chiamandoli "novelli babilonesi".

Ritroviamo Nabucodonosor protagonista del **Nabucco** (1842) di **Giuseppe Verdi**. Il celeberrimo coro 'Va pensiero', ispirato al citato Salmo 137, esprime il dolore dell'esule popolo ebraico e l'acredine verso il dominatore caldeo. Molto buffa, se vogliamo, è la conclusione dell'opera di Verdi dove Nabucodonosor 'rinsavito' fa infrangere la statua di Belo (Marduk) e libera gli ebrei unendosi a loro festanti la gloria di Yehova! La reinterpretazione del giovane Verdi (su libretto di Solera) rivela l'interesse verso temi patriottici, all'epoca particolarmente sentiti, attraverso rivisitazioni del passato (come già nei **Lombardi alla prima crociata**, con stesso librettista).

Facciamo un salto di duemila anni per ritrovare Babilonia archetipo di civiltà, lusso, progresso e inevitabile declino. L'energica Berlino pre-hitleriana è vissuta dall'anti-eroe Franz Biberkopf come una Babilonia prossima alla catastrofe:

Con gli occhi scintillanti il vecchio rabbino guardò lo straniero [Franz]. Disse Geremia, noi vogliamo salvare Babilonia, ma Babilonia non voleva essere salvata. Abbandonatela e ognuno di noi ritornerà alla sua casa. La spada scenda sui Caldei, sugli abitanti di Babilonia. Il vecchio uscì senza dire più una parola.

(da Berlin Alexanderplatz, Alfred Döblin, ed. Rizzoli 1995, p. 25)

Ho prima accennato alla Babilonia di **D.W. Griffith** (Intolerance, 1916). La sua fu forse la rappresentazione migliore di cosa divenne, di lì a pochi anni, la mecca del cinema nell'immaginario collettivo. L'appellativo **Hollywood Babilonia**, fu coniato dal giornalista Kenneth Anger per descrivere lo stato di corruzione e immoralità dell'ambiente cinematografico americano. Il periodo di massima sregolatezza si ebbe appunto negli anni '20 dove una sequela vertiginosa di scandali (il caso 'Fatty' ne fu l'apice) condusse l'America puritana a darsi un codice di autoregolamentazione (o meglio autocensura), il celeberrimo Codice Hays.

Babilonia, nel cinema come nei libri. L'arcipelago letterario di **Abarat** immaginato da Clive Barker (HarperCollinsPublishers 2002) è un luogo magico dove ogni ora del giorno corrisponde ad un'isola. L'ora sesta coincide con l'isola di **Babilonium**, dove è possibile incontrare una moltitudine di artisti (mimi, musicisti, maghi) e attraversare luoghi di piacere (arene, ippodromi). Ma per arrivare a Babilonium dovrete prima incrociare la grande Ziggurat di Noè di Soma Plume (sic!).

"Ziggurat", a Babilonia sinonimo di Esagil (ovvero la torre di Babele), è - guarda un po' - il grattacielo sede del **partito di Marduk** (dio di Babilonia...) nell'affresco animato **Metropolis** (regia di Rintaro, 2002). E "marduk" è il nome dato ai funzionari super-armati pronti a farvi fuori se vi intercettano nel coprifuoco vigente in città. Il monito contro il totalitarismo ipertecnologico è allegoricamente rappresentato nel crollo finale della Ziggurat, che ricalca in modo agghiacciante quello del WTC dell'11 Settembre, mentre placidamente suona una ballata di Ray Charles.

Ma tutto era già stato previsto dalla sconfinata fantasia di **Georges I. Gurdjieff** nel quinto viaggio di Belzebù sulla Terra! E' in quell'occasione che Belzebù ode l'anatema dell'assiro Hamolinadir contro la torre di Babele, simbolo della follia umana: «Noi innalziamo in questo momento qui, nella città di Babilonia, una 'torre di Babele' internazionale, con la speranza di salire fino al cielo e vedere coi nostri propri occhi che cosa capita lassù. E' una torre composta da mattoni di aspetto simile in apparenza ma fatti in realtà dei materiali più vari.

Fra questi mattoni ce ne sono di ferro, di legno, di 'pasta', e ce ne sono persino di 'piuma'. Ebbene [...] qualsiasi uomo più o meno cosciente deve ammettere che prima o poi la torre crollerà e schiaccerà non solo tutti gli abitanti della città, ma tutto quello ch'essa contiene.

Quanto a me, io voglio ancora vivere; non voglio finir schiacciato dalla torre e me ne vado al più presto. Voialtri fate come vi pare!»

(da *I racconti di Belzebù a suo nipote*, Neri Pozza Editore, 1999, pp. 290-291)

Chissà se anche **Babylon 5**, sorta di la base spaziale delle Nazioni Unite ipergalattiche, crollerà su sé stessa nell'ultimo episodio, non ancora uscito, della omonima serie televisiva di fantascienza. Il pubblico americano va pazzo per questi affreschi pieni di alieni in doppio petto. La cosa più divertente della serie di Babylon 5, sfacciatamente ispirata al Deep Space 9 di Star Trek, sono i nomi dei personaggi. Uno fra tutti: Garibaldi...

Ma concludo osservando che l'esotismo multietnico di Babilonia, più che la sua depravazione, pare tornato in auge nelle contaminazioni. Si pensi ai recenti film **Matrix** dove la navicella degli artefici della resistenza contro le macchine si chiama **Nab** ovvero Nabucodonosor (e l'ammiraglia si chiamava **Ninive!**). Un omaggio, forse involontario, al vero spirito libertario, esploratore ed innovatore della civiltà babilonese.

Ringrazio sentitamente Luigi R., Cesare O., Mauro B., Stefano C. e Vittorio A. senza i quali questo articolo sarebbe stato molto più breve e meno interessante.

GIUDA E ISRAELE

Lo scenario biblico

La Bibbia, dall'illuminismo fino alla prima metà dell'Ottocento, fu considerata dagli studiosi come una raccolta di leggende. Molte di queste riguardavano popoli e regni mesopotamici. Ecco qualche esempio: gli spregiudicati mercanti di Babilonia e Ninive, il carattere sanguinario dei sovrani assiri (Tiglat-Pileser, Salmanassar, Sennacherib, Nabucodonosor), la **torre di Babele**, lo splendore dei **giardini pensili** di Babilonia, le opere monumentali di **Semiramide** e Nitocris, i settanta anni di cattività degli ebrei, i poteri magici degli indovini babilonesi, la vendetta di Dio sulla "grande meretrice", la sua collera che sette angeli versarono sulle terre dell'**Eufrate**, le terrificanti visioni dei profeti **Isaia** e **Geremia** che descrissero la distruzione di **Babilonia** il "più bello dei regni", la magnificenza di **Ur dei Caldei** travolta come Sodoma e Gomorra (Cer 95, McCall 95). Grazie alle scoperte dell'archeologia orientale e dell'assiriologia a cavallo tra '800 e '900, si capì che nella Bibbia era rintracciabile un solido nucleo di fatti storici.

I patriarchi

La **Genesi** racconta di come **Abramo**, primo "patriarca", partì da **Ur**, nella Bassa Mesopotamia, fino a raggiungere la **Terra di Canaan** per qui stabilirsi con la sua tribù. Per la precisione leggiamo che

«Terach prese Abramo, suo figlio, e Lot, figlio di Aron, cioè figlio di suo figlio, e Sara sua nuora, moglie di Abramo, suo figlio e con loro partì da Ur dei Caldei per andare nel paese di Canaan. Giunti a Harran vi presero dimora. Terach morì in Harran...»

(Genesi, XI, 31-32, in GEN 2000, p. 27)

Harran (o Charan), crocevia commerciale posto alla congiunzione tra Siria e Mesopotamia, era, insieme a **Ur**, centro supremo del culto di Sin, il dio Luna. Sin era ritenuto dai sumeri (presso i quali si chiamava **Nanna**) capo supremo degli dei, più tardi sostituito nei culti mesopotamici da triadi divine. La tendenza a un primitivo monoteismo nella vita religiosa di Harran può forse avere avuto influenza sulle azioni successive di Abramo (1)

Nota 1 - Tra gli appellativi del dio **Sin** abbiamo "Padre, che tieni la vita della Terra nelle tue mani" o "Signore che stabilisci il destino del cielo e della Terra". Un tentativo di instaurazione monoteistica del culto di Sin è di **Nabonedo**, sfortunato re babilonese (VI sec. a.C.) e figlio di una sacerdotessa di Harran, che osò - inimicandosi la potente casta sacerdotale devota al dio **Marduk** - trasformare l'adorazione di **Sin** nel culto nazionale babilonese. Tre stele votive di Nabonedo, scoperte dagli archeologi nel 1956 ad Harran, glorificano Sin come "padre degli dei".

«E Abramo se ne partì come gli aveva detto il Signore, e Lot con lui. Abramo aveva 75 anni quando partì da Harran, e prese con sé sua moglie Sara, e Lot, figlio di suo fratello, e tutte le sostanze che possedevano e i servi acquistati in Harran, e partirono per andare nella terra di Canaan.» (Genesi, XII, 4-5, in GEN 2000, p. 27)

La **Terra di Canaan** era così chiamata perché i Cananei furono tra le prime etnie semitiche che vi si stanziarono. Questa regione comprendeva gli altopiani e le colline che, a sud della **Fenicia**, digradano a ovest verso il Mediterraneo e a est dominano la depressione formata dal **lago di Tiberiade**, dal **fiume Giordano** e dal **Mar Morto**. Essa è nota anche col termine greco **Palestina** derivante dal nome del popolo stabilitosi lungo la costa mediterranea, i **Filistei** (p. 98 Pro 1986).



Cananei, moabiti, aramei, amaleciti, madianiti, ebrei... (2) erano popolazioni semitiche (quindi appartenenti allo stesso ceppo linguistico) che praticavano in antichità il seminomadismo e presso le quali vigeva un regime patriarcale.

Nota 2 - Non i **filistei**, di compagine indoeuropea, in quanto erano uno dei "popoli del mare" (XIV secolo)

Che cos'era dunque il patriarca? Il più anziano o il più autorevole dei capifamiglia e dei capitribù, che esercitava la suprema autorità religiosa, civile e militare (p. 3 Fir 1999) sull'intera comunità. Primo patriarca dell'etnia ebraica di cui si abbia notizia è quindi **Abramo**, figlio di Terach. Successore di Abramo sarà il figlio **Isacco** e, dopo di questo, **Giacobbe**.

Il terzo patriarca, **Giacobbe**, fu detto anche **Israele** e i suoi dodici figli (Giuseppe, Levi, Beniamino, Giuda, Ruben, ecc.) furono assunti come capostipiti delle **dodici tribù** in cui il popolo di Israele era suddiviso.

Al racconto biblico sui patriarchi, passato attraverso una lunga trasmissione orale, non si può certo richiedere la completezza e la coerenza di una relazione storica. Tuttavia i fatti si possono iscrivere in una situazione generale della periferia del mondo mesopotamico tra la fine della **III dinastia di Ur** e il **regno di Hammurabi** (2000-1700 a.C.) quale risulta dai documenti cuneiformi, in particolare dagli **archivi di Mari** (città dell'Eufrate siriano e grande potenza fino all'epoca di Hammurabi), in cui si parla spesso degli spostamenti delle tribù nomadi amorrite e si citano nomi personali ed etnici confrontabili con quelli che troviamo nella **Genesi**.

Per esempio, un documento dalla **biblioteca di Mari** parla esplicitamente di una delle tribù d'Israele. Un alto funzionario chiede a **Zimri-Lim** sovrano di Mari (sec. XVIII a.C.) se ci si debba fidare o meno dei Benianimiti:

«I capi dei Benianimiti e le loro genti sono amici delle genti di Zimri-Lim?» (riportato in Sap 1996 p. 101)

L'autore della Torah

Ai tempi di Giacobbe una tremenda carestia spinse il patriarca e la sua gente a riparare in **Egitto**, dove gli ebrei ricevettero in assegnazione un territorio, si moltiplicarono, godendo per generazioni di notevole prosperità grazie al favore dei faraoni (esemplare la scalata al potere di **Giuseppe**). Ma quest'ultimo elemento di sicurezza a un certo punto viene meno: gli ebrei furono costretti a prestazioni di lavoro coatto, assoggettati ad altre vessazioni, in una parola asserviti.

Secondo la Bibbia, sorse allora tra gli Ebrei un capo carismatico, **Mosè**, che li liberò dalla servitù e guidò il loro esodo (= "uscita ") fuori dell'Egitto. Ovvero: approfittando del periodo di instabilità politica del governo centrale egizio, causata dalla minaccia degli Hyksos, gli ebrei ritornarono nella terra d'origine.

La marcia degli Ebrei verso la Terra Promessa durò, secondo la tradizione, 40 anni. Traduzione: dopo circa mezzo secolo di vita nomade nella penisola del **Sinai** (3) gli ebrei vennero a stanziarsi nuovamente nella terra di Canaan (XIII secolo a.C.) .

Nota 3 - E' stato addirittura sostenuto che il nome del **monte Sinai**, probabile sito di un luogo di culto già rinomato e sotto il quale fu adorato il **Vitello d'Oro**, derivasse da **Sin**, dio Luna babilonese (vedi nota 1). In effetti il culto del vitello d'oro non avrebbe origine dal culto egizio della dea della fertilità **Hapi** - col quale gli ebrei certamente vennero in contatto durante la loro permanenza nella terra dei faraoni - ma avrebbe radici nei culti cananei precedenti all'esodo. Il culto del vitello, come simbolo di fertilità, era infatti dedicato a Sin ed era diffusissimo presso le popolazioni nomadi semitiche: le statuette votive a forma di vitello trovate in Israele (vedi servizio di Repubblica, 27 luglio 1990) sono tutte datate all'epoca precedente l'esodo.

Iniziò così una lunga fase storica, caratterizzata da attriti incessanti per la conquista del territorio con le popolazioni cananee che non avevano abbandonato la regione o con alcuni "popoli del mare" (ovvero i filistei) stanziatesi nel frattempo.

Progressivamente gli ebrei consolidarono una rispettabile potenza regionale che permise loro di conservare indipendenza politica, tradizioni culturali e costumi religiosi condensati nella **Torah**.

A **Mosè** la tradizione sinagogale e paleocristiana attribuì la paternità dei primi cinque libri della **Torah**, ossia del Pentateuco. Vedremo più avanti come questa credenza sia stata superata dall'ipotesi documentaria.

I giudici

Gli Ebrei, trasformati da pastori in agricoltori, mantennero tuttavia a lungo le loro strutture politiche su base tribale. La lega delle **12 tribù** era incentrata su un santuario federale presso il quale si discutevano periodicamente i problemi riguardanti l'intera comunità. Non era quindi ammesso l'istituto monarchico, in quanto per antico precetto, si riteneva che solo Dio potesse essere re del suo popolo. Solo in casi di emergenza il comando di tutto il popolo veniva assunto da un *giudice*.

Gli screzi sempre più violenti con le popolazioni confinanti convinsero tuttavia gli ebrei della necessità di un baluardo di difesa contro le minacce esterne e di un comando unificato permanente.

La monarchia

Tale trasformazione politica così rilevante non poteva che avvenire col consenso divino e, infatti, la Bibbia narra come Dio inviò l'ultimo dei giudici, **Samuele**, a "ungere", ossia consacrare re di Israele, **Saul**, della tribù di Beniamino.

Saul (1020-1000 a.C.) combatté a lungo contro i **Filistei**, ma sarà **David**, suo successore, a sconfiggerli e a strappare ai Cananei una delle loro ultime roccaforti, **Gerusalemme**, che diverrà capitale del regno. Il primo **tempio di Gerusalemme** verrà edificato sotto **Salomone** (970-930 a.C. ca.), figlio di David. Il regno di Salomone fu essenzialmente pacifico e volto al consolidamento dei territori e dell'economia del paese. La fama della potenza del nuovo regno travalicò i confini della regione, estendendosi a terre lontane: l'esempio più noto è la visita resa a Salomone dalla **regina di Saba**, una regione dell'Arabia sud-occidentale corrispondente all'attuale Yemen.

I profeti

Alla morte di Salomone prevalsero le forze centrifughe tribali e lo stato si scisse in due regni di debole struttura: **Israele** a nord, formato da dieci tribù e con capitale prima a Sichem poi a **Samaria**, e **Giuda** a sud, formato dalle tribù di Giuda e Beniamino, con capitale **Gerusalemme**.

Quelle che ora emergono non sono le figure di monarchi o di condottieri, ma dei **profeti**.

L'azione del profetismo e il consenso che raccoglie si spiegano solo in una società dalle strutture poco rigide, con un'autorità civile priva di efficaci strumenti coercitivi. Così **Elia**, Eliseo, Amos, **Isaia** (secoli IX-VIII a.C.), più tardi **Geremia** ed **Ezechiele** (secoli VII-VI) si scagliano contro i re e contro il popolo, corrotti dai costumi idolatri, sforzandosi di restaurare nella sua purezza la tradizione mosaica, che essi stessi contribuiscono a definire, e annunciando l'incombente castigo divino.

Una delle vicende più drammatiche e appassionanti di questo periodo è il colpo di stato di **Iehu** (ca. 840 a.C.). Unto dal profeta **Eliseo**, Iehu soppresse la dinastia di Acab, ristabilendo il culto di Iahvè (II Re 9, 1-37). La "purga" di Iehu travolse **Ioram**, re di Israele, che tante energie aveva speso nella difesa da **Hazael** re del confinante Aram, e **Acazia**, nipote di Ioram e re di Giuda. Inutile ricordare che il colpo di stato di Iehu provocò un forte indebolimento politico di entrambi i regni.

La dominazione assira

Non è un caso che **Iehu**, padrone in casa, fosse inerme di fronte al colosso assiro che impose pesanti dazi agli ebrei. Nel celeberrimo **obelisco nero di Salmanassar III**, conservato al **British Museum**, ci sono cinque registri scolpiti, rappresentanti il tributo al monarca assiro da differenti paesi. Apposta al secondo registro vi è un'iscrizione che suona:

«Tributo di Iehu, figlio di Omri, io ho ricevuto».

George Smith, primo interprete della saga di Gilgamesh, dimostrò che questo Iehu era proprio lo Iehu della Bibbia. Infatti, nella **Collezione Kouyunjik**, egli scoprì un altro documento, col resoconto della guerra fra **Assiria** e **Siria** (ovvero l'Aram, confinante col regno di Israele, e terra degli aramei) che confermava i tributi di **Hazael** e **Iehu** ricevuti da **Salmanassar III** (858-824 a.C.) nel diciottesimo anno del suo regno.

Quali erano i tributi di Israele al sovrano di Assiria? Sono elencati nell'iscrizione dell'**obelisco nero**: oro, argento, oggetti preziosi, stagno e armi. La debolezza politica della nazione ebraica coincise con l'affermarsi della **monarchia assira**. Dal IX sec. a.C. si può seguire parallelamente il corso degli avvenimenti sui libri biblici e sugli annali epigrafici assiri. Naturalmente se il racconto biblico illustra soprattutto le vicende interne dello stato, gli annali assiri sono intesi per celebrare le glorie di Assur.

Cosa avveniva quando il regno di Israele non poteva (o non voleva) pagare i tributi? La minaccia assira si tramutava in aggressione militare. Molti furono i sovrani assiri a condurre spedizioni punitive nella terra di Canaan. Più esposto a nord e vulnerabile attraverso la Siria, il regno di Israele ricevette per primo l'onda delle invasioni, come narra un celebre passo dall'Antico Testamento. I personaggi che vi compaiono, Osea e Salmanassar V, sono i rispettivi discendenti di Iehu e Salmanassar III:

«Nel dodicesimo anno di Acaz, re di Giuda, divenne re in Samaria, su Israele **Osea**, figlio di Ela. Regnò nove anni. Fece ciò che è male agli occhi del Signore, ma non come i re di Israele suoi predecessori. Contro di lui marciò **Salmanassar**, re di **Assiria**; Osea divenne suo servo e gli pagò un tributo. Ma il re di Assiria scoprì una congiura di Osea che gli aveva inviato messaggi a So, re d'**Egitto**, e non spediva più il tributo al re d'Assiria come faceva prima annualmente. Perciò il re di Assiria lo fece imprigionare e lo chiuse in carcere.» (II Re 17, 1-12)

E il regno di Giuda? Un po' a spese del regno di Israele e un po' attraverso una buona politica di alleanze riuscì a sopravvivere al giogo assiro. Ricordiamo **Acaz**, undicesimo re di Giuda secondo una linea dinastica ininterrotta dai tempi di Salomone. Egli riuscì a salvare il regno dall'attacco concertato dei sovrani di **Israele** e di **Aram** che si erano nel frattempo alleati. Stretta Gerusalemme d'assedio, Acaz chiese aiuto al sovrano assiro di turno, **Tiglat-Pileser III**, promettendogli fedeltà se lo avesse aiutato contro gli assalitori. Tiglat-Pileser, persuaso dall'oro e dall'argento che accompagnavano la richiesta, percorse in lungo e in largo la regione siro-palestinese, riservando a **Damasco**, capitale di Aram, e Samaria il solito trattamento a base di sangue e deportazione.

Fu così che, sia a causa della perdita di buona parte del suo territorio in seguito all'incursione di **Tiglat-Pileser**, sia a causa di una serie di congiure di palazzo che aveva cambiato per cinque volte la dinastia regnante nello spazio di pochi decenni, fu minata alla radice la solidità del regno di Israele.

La Bibbia interpretò i fatti alla luce di Dio: il regno d'Israele si era reso a lui infedele in modo insanabile nonostante gli ammonimenti dei profeti. Perciò Dio aveva abbandonato Israele proseguendo la storia della salvezza con la tribù di Giuda, perché da essa dovrà sorgere il Messia.

La Bibbia non cita espressamente il nome del sovrano assiro che abbatté il regno di Israele conquistandone la capitale e deportandone la popolazione. Tuttavia gli studiosi (p. 115, Pet 1992) sono d'accordo nel ritenere che fosse **Sargon II** nel primo anno del suo regno (4):

Nota 4 - Col fortuito ritrovamento della reggia di **Sargon II** ebbe nascita l'archeologia orientale nella seconda metà dell'800.

«Il re di Assiria invase tutto il paese, salì in **Samaria** e l'assedio per tre anni. Nell'anno nono di Osea il re di Assiria occupò Samaria, **deportò gli israeliti in Assiria** destinandoli a Calach, alla zona intorno a Cabor, fiume di Gozan, e alle città della Media.

[...] **Rimase solo la tribù di Giuda.** Ma neppure in Giuda osservarono i comandamenti del Signore, loro dio, ma seguivano piuttosto le usanze praticate da Israele.» (II Re 17, 18-19)

Di Sargon parla anche il profeta Isaia nelle sue sentenze (20, 1). Sul luogo di Samaria **Sargon II** insediò altre genti, deportate da più lontane regioni dell'impero che, mescolandosi con elementi israeliti, costituirono poi la popolazione dei **samaritani**, invisa ai giudei per la loro origine mista. Da questo momento delle dieci tribù settentrionali non esisteranno che residui, aggregatisi col tempo alla tribù di Giuda o assorbiti alle altre popolazioni.

Sopravvissuto al crollo di Israele, il regno di Giuda provò a scrollarsi di dosso il giogo assiro con **Ezechia**, figlio di quell'Acac che aveva giurato fedeltà a Ninive. L'idea non piacque al successore di Tiglat-Pileser, **Sennacherib**, che con le sue truppe espugnò Gerusalemme imponendo pesanti sanzioni:

«Nell'anno quattordicesimo del re Ezechia, **Sennacherib**, re d'Assiria, assalì e prese tutte le città fortificate di Giuda. Ezechia mandò a dire al re di Assiria: "Ho peccato, allontanati da me e io sopporterò quanto mi imporrà". E il re d'Assiria impose a Ezechia, re di Giuda, trecento talenti d'argento e trenta talenti d'oro. Ezechia consegnò tutto il denaro che si trovava nel tempio del Signore e nei tesori del palazzo reale.» (II Re 19, 13)

Fu grazie a questi compromessi che il **Regno di Giuda** sopravvisse al crollo assiro avvenuto nel 612 a.C. Ovviamente anche la caduta dell'impero assiro trova giustificazione nel disegno divino. Nella Bibbia il giogo assiro è visto come *instrumentum dei* invocato dai Profeti per punire i peccati del popolo d'Israele. Ma la forza assira è effimera e destinata a soccombere - come il Nimrod della Torre di Babele - al provvidenziale disegno divino per mano di altre genti (Fal 1992 p.9-10).

Egizi e babilonesi

La successiva dominazione egizia fu breve perché nel 605 a.C. il sovrano del neo-impero babilonese **Nabucodonosor** sconfisse il **faraone Neco a Karkemish** assicurandosi così il possesso della Siria-Palestina. La **Giudea** da regno tributario divenne vero e proprio stato vassallo.

Per due volte il regno di Giuda si ribellò a Nabucodonosor ma con esito disastroso: la prima volta (598 a.C.) Gerusalemme venne risparmiata ed il **re Ioakin**, gli alti funzionari e le famiglie aristocratiche deportati a **Babilonia**; nella seconda occasione (587 a.C.) la capitale fu saccheggiata, il tempio distrutto, la città abbandonata alle fiamme e tutta la popolazione deportata in Babilonia. La vita degli ebrei di Babilonia, sotto Nabucodonosor e i suoi discendenti, è raccontata nel **libro di Daniele** (redatto molto più tardi all'epoca dei Maccabei).

Con la fine della monarchia davidica, la **Giudea** divenne una provincia dell'impero ed iniziò l'**esilio** (o cattività) **babilonese** che durerà 50 anni. Nel 538 a.C. il **re persiano Ciro**, abbattuto il regno Neo-babilonese, emana un editto con cui consente il ritorno in patria dei deportati e la riedificazione del **Tempio di Gerusalemme** che fu infine consacrato nel 515 a.C.

La Palestina divenne una divisione territoriale dell'**Impero Persiano**, sottomessa al satrapo di Damasco ma sempre con una certa autonomia. L'amministrazione sociale e religiosa passò in mano alla casta sacerdotale di Gerusalemme, al cui vertice si trovava il **sommo sacerdote** coadiuvato da un consiglio di anziani, il **sinedrio**. Dopo più di due secoli di dominio persiano verranno altri padroni: **Alessandro Magno** (332 a.C.), i **Tolomei d'Egitto** (301 a.C.), i **Selèucidi di Siria** (200 a.C.) e i **Romani** (64 a.C.).

Il Pentateuco

«L'opera di George Smith fa epoca per la storia culturale e letteraria dell'antichità, e soprattutto per la scienza biblica, in special modo per la comprensione e l'apprezzamento delle storie che hanno preceduto la Genesi e forse anche per la critica del Pentateuco» (F. Delitzsch citato in Dag 1997, p. 44).

Così scriveva Friedrich Delitzsch, nella prefazione all'edizione tedesca di Smi 1876, venticinque anni prima della conferenza "Babel und Bibel" che dimostrò al mondo accademico l'influenza mesopotamica sulla Bibbia.

Questa influenza si disvela a molti livelli. Per semplicità ridurrò l'esame a due soli livelli. Il primo è quello storico ed è quanto visto finora spulciando qua e là nel secondo libro dei Re. Il secondo, particolarmente evidente nei libri più antichi della Bibbia, è quello letterario. I due livelli riflettono due coinvolgimenti distinti da parte dei redattori finali della Bibbia.

Il primo è accidentale. Il redattore biblico prende atto dell'entrata in gioco di Giuda e Israele nella "politica internazionale" dell'epoca anche se lo interpreta alla luce dei peccati commessi dalle case reali ebraiche e alla luce dell'esegesi della salvezza (filo conduttore dell'intera Bibbia).

Il secondo è intenzionale. Per rendere comprensibile il messaggio delle origini del patto tra Dio e il suo popolo, gli autori della Bibbia si servirono del genere letterario più in voga tra i loro contemporanei, il **mito**. La tradizione mitico-letteraria del popolo dominatore (assiro o babilonese) fu certamente materiale accessibile sia nella terra di Canaan prima dell'esilio, sia - direttamente - durante e dopo l'esilio a Babilonia.

Per esempio il **Libro di Giobbe** è accostabile al **poemetto del Giusto Sofferente di Nippur** del XIII sec. a.C. (vedi trascrizione integrale in Pon 1996 pp.73-82; in Sap 1996 pp. 102-103 sono commentati alcuni passi) oppure la nascita di **Mosè** è praticamente identica a quella riportata nelle leggende di Sargon di Akkad. I celebri giganti (*rephaim*) della Genesi sono un'alterazione semantica degli antenati regali (*rapi'uma*) il cui culto era diffuso presso gli Amorrei (p. 185 Mat 1995)

Ma consideriamo un caso esemplare, il Pentateuco.

Proprio al periodo del post-esilio babilonese si può ascrivere il completamento del Pentateuco. Quella **sacerdotale** fu infatti l'ultima, in ordine di tempo, tra le numerose **tradizioni** che contribuirono alla redazione del "libro più antico del mondo". Prima di affrontare la cosiddetta "ipotesi documentaria" che spiega questa affermazione sarà bene rivedere qualche concetto chiave.

Il **Pentateuco** è la prima sezione della Bibbia. Esso è suddiviso in cinque libri: Genesi (o Bereshit), Esodo, Levitico (che è la sezione più antica della Torah), Numeri, Deuteronomio. Senza dubbio costituisce una pietra miliare della letteratura e della riflessione religiosa dell'umanità. Esso è basato in parte su ricordi della tradizione orale, su leggende, su racconti mitici delle

origini elaborati da altre culture ma soprattutto su riflessioni teologiche e liturgiche nate dalla profonda fede in un Dio unico e universale.

Il Pentateuco è certamente molto antico e, in virtù della sua sacralità, fu attribuito al personaggio più carismatico della tradizione ebraica («Mosè scrive ciò che Dio gli rivela»). La paternità di **Mosè** venne però letteralmente smantellata dagli studiosi biblici a cavallo tra '800 e '900 in seguito alle scoperte dell'archeologia mediorientale e della nascente assiriologia (in proposito si riveda la sezione Babel un Bibel).

L'ipotesi documentaria

I maggiori risultati sull'origine filologica del Pentateuco sono condensati nella cosiddetta **ipotesi documentaria**, elaborata da **Julius Wellhausen** (1844-1918) e **K. H. Graf** (1815-1869). L'ipotesi documentaria è stata nei decenni rivista, messa in dubbio o accettata in modo oltranzista (vedi le Bibbie protestanti con passi stampati in colore diverso a seconda della tradizione alla quale vengono ricondotti!).

Nonostante le controversie (tesi di Klostermann, di Gunkel, di Bultmann, ecc.) essa resta l'ipotesi più accreditata dagli studiosi - come mostra una recentissima edizione Einaudi della **Genesi** (Gen 2000). Tuttavia, secondo un documento redatto dalla **Pontificia Commissione Biblica** sull'interpretazione della Bibbia (1993), l'ipotesi documentaria è solo una delle fasi del metodo storico-critico che sarebbe

...il metodo indispensabile per lo studio scientifico del significato dei testi antichi. Poiché la Sacra Scrittura, in quanto «Parola di Dio in linguaggio umano», è stata composta da autori umani in tutte le sue parti e in tutte le sue fonti, la sua giusta comprensione non solo ammette come legittima, ma richiede, l'utilizzazione di questo metodo (*Interpretazione della Bibbia nella Chiesa* 1993, sez. 1-A).

Il metodo storico-critico attuale per comprendere l'intenzione degli autori e redattori della Bibbia, come pure del messaggio da essi rivolto ai primi destinatari è sommariamente costituito dalle seguenti fasi: 1) analisi del testo (filologia, morfologia e sintassi) 2) analisi letteraria (**ipotesi documentaria**), 3) analisi delle forme (identificazione del "genere" del passo biblico: liturgico, mitico, giuridico, ecc.), 4) analisi della redazione (contributo personale del redattore e suoi orientamenti teologici nel lavoro di compilazione).

L'applicazione del metodo storico-critico allo studio della Bibbia non è però invenzione moderna. Già nel XVII secolo **Richard Simon** evidenziava la presenza di doppioni con divergenze nel contenuto e di stile osservabili nel Pentateuco. Nel XVIII secolo **Jean Astruc** poneva la questione in termini simili. Questi doppioni (e vedremo degli esempi) mostravano che

1. l'«autore» del Pentateuco si era servito di più fonti o tradizioni orali combinandole assieme
2. l'«autore» del Pentateuco doveva essere posteriore o coevo alla più recente delle fonti (5)

Nota 5 - Ho messo il termine *autore* tra virgolette perché gli studiosi ritengono che si tratti di più autori, probabilmente appartenenti alla stessa scuola (per la cronaca la scuola sacerdotale a cui faceva capo Esdra).

L'evidenza è data dall'omogeneità di riflessione religiosa tra le cinque sezioni del Pentateuco. Ma, in questo ambito, non ci interessa entrare nei termini della questione.

Nel XIX secolo, con Graf prima e Wellhausen dopo, si sviluppò la critica letteraria della Bibbia. Essa mirava a individuare l'inizio e la fine delle unità testuali e di verificare la coerenza interna dei testi. L'esistenza di doppioni, di divergenze inconciliabili costituiva l'indizio del carattere composito di certi testi, che venivano allora divisi in piccole unità, di cui si studiava la possibile appartenenza a fonti diverse. Da qui nacque l'ipotesi documentaria delle quattro fonti del Pentateuco (p. 135 Gen 2000):

- **Yahvista (Y)**. Tradizione proveniente da Gerusalemme e fatta risalire all'epoca di **Salomone** (X secolo a.C.). I racconti che la compongono sono molto vivi e ricchi di immagini a sfondo mitico come si osserva nel **secondo racconto della creazione** (Genesi 2, 4b-25) dove Dio appare con tratti antropomorfici e vive familiarmente con gli uomini.
- **Elohista (E)**. Tradizione proveniente dalla parte più settentrionale della Terra di Canaan (VIII-VII sec. a.C.)
- **Deuteronomista (D)**. Tradizione del VII secolo a cui si ascrive il Deuteronomio ma non la Genesi.
- **Sacerdotale (P, dal tedesco "priester")**. Tradizione più recente risalente agli ambienti sacerdotali della cattività babilonese e della comunità post-esilica (VI-V secolo a.C.). I temi che affronta sono decisamente "tecnici": cronologie, genealogie, il culto, le feste, il tempio.

Alla fonte **P** apparterebbe il redattore finale che diede struttura in un corpus unitario alle cinque sezioni del Pentateuco. Le prime due tradizioni prendono nome dal modo con cui, in ciascuna di esse, ci si riferiva tipicamente a Dio. Nella **Y**, Dio è indicato dal tetragramma **JHWH** («io sono colui che è») che, per il precetto dell'impronunciabilità, veniva letto Adonai o Kyrios (signore).

Nella fonte **E**, Dio è indicato dal plurale ebraico di El: Elohim. **El** indicava il signore degli dei nella tradizione pagana di **Aram** (Siria), di **Ugarit** e dei **fenici**. Una figura non lontanissima da quella degli ebrei se leggiamo nella **Storia di Re Kerret** (XIV sec. a.C.) da Ugarit: «nel sogno di Keret apparve El, padre di tutti gli uomini...» (citato in Sap 1996 p. 109) e in un poemetto del XIV sec. a.C. sempre da Ugarit: «El il benigno, El il misericordioso, il Creatore delle creature (ibid. p. 162).

Gli indizi e le fonti mesopotamiche

Sarà utile fornire qualche esempio dei doppioni su cui si basa l'ipotesi documentaria, perché alcuni di essi riconducono a tradizioni culturali mesopotamiche.

Nella Genesi troviamo per due volte un racconto della creazione, per due volte Agar viene allontanato, per tre volte incontriamo la situazione di un patriarca che spaccia per sorella propria moglie. Per casa vi assegno il compito di rintracciare questi doppioni sul testo e di provare inoltre ad assegnare ciascuna versione alla fonte originaria (le "risposte" sono consultabili nell'appendice storico-critica di Gen 2000).

Le divergenze più interessanti compaiono nell'episodio biblico del diluvio. Si dice che gli animali per ciascuna specie sono due (Genesi 6, 19) ma poi si afferma che sono sette (Genesi 7, 2). Oppure si dice che la calamità durò quaranta giorni (Genesi 7, 17) per poi rettificare a centocinquanta giorni (Genesi 7, 24). Queste incongruenze sono chiaramente dovute al fatto che nell'episodio si intrecciano due diverse tradizioni (Y e P secondo l'ipotesi documentaria). O meglio molte più di due dato che il mito del diluvio era noto da secoli nella terra di Canaan prima ancora che venisse redatta la versione biblica! Ecco quali secondo un recentissimo articolo apparso, udite udite, su *Famiglia Cristiana* nel marzo 2003:

«Forse qualche lettore si sorprenderà sentendo dire che Noè non era un ebreo. In realtà egli è una figura nota - sia pure con nomi diversi - ad altri popoli della Mesopotamia e la storia del "diluvio", che è connessa a lui, è proposta anche da antichissimi testi babilonesi di quella regione...» (Gianfranco Ravasi su *Famiglia Cristiana* 10/2003 p. 153)

Possiamo agevolmente ricordare alcuni di questi testi (e citati nel suddetto articolo), che sovente incontriamo nelle altre sezioni di questo sito:

1. il mito del Grande Saggio (**Atramkhasis**). Per alleviare le fatiche degli dei, Enki crea l'uomo dall'argilla e dal sangue di un dio ribelle (= versione Y della creazione). La proliferazione dell'umanità irrita Enlil che scaglia il diluvio per sterminare l'uomo. Atramkhasis, seguendo i consigli di Enki si salva grazie all'arca (=versioni Y+P del diluvio).

2. il mito babilonese della creazione (**Enuma Elish**). La teogonia e la cosmogonia mesopotamiche hanno luogo dal principio maschile Apsu (l'abisso, le acque dolci) e dal principio femminile Tiamat (il mare). Tiamat compare proprio nei primissimi versi della Genesi col significato di abisso primordiale (in ebraico *thohom*) sopra il quale si muoveva lo spirito di Dio. Anche l'Enuma Elish contiene la creazione dell'uomo, attuata stavolta da Marduk, in una versione simile all'Atramkhasis.

3. l'epopea di **Gilgamesh**. Ripropone il mito del diluvio ma attraverso un'ottica inedita.

(p. 138 Gen 2000) Queste narrazioni sono utilizzate nella Bibbia a volte nei minimi dettagli. Tuttavia il discorso biblico parla di un unico Dio creatore, non di un olimpo litigioso che crea l'uomo per proprio tornaconto. Il Dio degli ebrei promette che non distruggerà più l'universo dopo il diluvio universale, catastrofe dovuta non a un cavillo divino (la rumorosità umana?) ma alla malvagità del genere umano:

«Noè è in realtà l'emblema dei giusti che sono presenti pure nel mondo pagano. Abramo verrà molti secoli dopo. Dio con Noè stabilisce già un'alleanza che anticipa quella che stipulerà poi con Israele sul Sinai (). E' appunto questo l'atto culminante del diluvio. Il Signore nella sua giustizia irrompe e colpisce il male dilagante e lo fa con le acque impetuose che sono per l'antico Vicino Oriente il simbolo del nulla e del caos. Ma egli salva tutti i giusti, incarnati in Noè...» (ibid. p. 153)

La Bibbia trasmette un messaggio universale di speranza e di salvezza attraverso miti famosi che nella trasposizione biblica assumono un significato del tutto nuovo. Le narrazioni mesopotamiche non vengono semplicemente riciclate ma in buona misura demitizzate, riconducendole a una dimensione realmente umana.

Ringraziamenti: vorrei ricordare sentitamente Antonio G. dell'Università Statale di Milano per i preziosi suggerimenti e correzioni. Naturalmente tutti gli errori che doveste trovare in questa pagina sono miei.

APPENDICE: Paralleli nelle storie del diluvio

Sono riportate le pagine 219-220 da *Il Diluvio, mito e realtà del più grande cataclisma di tutti i tempi*, Massimo Baldacci, edizioni Mondadori 1999. Ecco la chiave delle abbreviazioni: *Gn* (Genesi), *Gilg* (edizione ninivita dell'epopea di Gilgamesh), *A-h* (poema del Grande Saggio o 'Atramkhasis'). Per completezza ricordo i nomi degli epigoni mesopotamici di Noè: Atramkhasis nella versione accadica del diluvio, Ziusudra nella versione sumerica del diluvio, Utnapishtim nel Gilgamesh.

I paralleli nelle storie del Diluvio

La tua provvidenza, o Padre, guida la barca
perché tu hai predisposto una strada anche nel mare,
un sentiero sicuro anche tra le onde,
mostrando che puoi salvare tutto,
sì che uno possa imbarcarsi pur senza esperienza.

Sapienza 14,3-4

La versione biblica

Il Diluvio è posto alla fine di un breve racconto della Creazione (Gn 5,1-2).

Motivo scatenante: la corruzione e l'ateismo presenti sulla terra (Gn 6,5-8; 11-13).

Noè è considerato giusto e per questo trova il favore di Dio (Gn 6,8-9).

Dio dialoga direttamente con il suo protetto Noè (Gn 6,13).

Noè obbedisce senza opporsi ai comandi del suo Dio (Gn 6,22).

Dio impartisce a Noè i piani per la costruzione dell'arca (Gn 6,14-16).

Gli animali entrano nell'arca per essere conservati in vita (Gn 6,20).

Secondo il manoscritto Sacerdotale, le acque del Diluvio simboleggiano il Caos (Gn 7,11).

Le versioni mesopotamiche

Sia la versione sumerica sia quella di *Atra-ḫasis* iniziano con un racconto della Creazione.

Motivo scatenante: il presunto peccato dell'uomo (*Gilg XI,180*) o il motivo teologico (*A-ḫ*).

Zi-u₄-sud-rá, Ut-napištim e *Atra-ḫasis* sono considerati giusti e per questo vengono aiutati da Dio.

Dio, benché ostacolato dal giuramento fatto, trova il modo di parlare con il suo fedele.

Gli eroi mesopotamici del Diluvio rispettano i voleri del loro Dio.

Dio svela ad *Atra-ḫasis* i piani per la costruzione dell'arca (*A-ḫ* vers. assira).

Gli animali entrano nell'arca di *Atra-ḫasis* (*A-ḫ* tav. III col. II).

Nei testi della Mesopotamia, lo stravolgimento dei corpi celesti e del giorno con la notte indica il ritorno al Caos.

Solo la famiglia di Noè si salva dal Diluvio e ripopolerà la terra (Gn 9,1).

Il Diluvio dura per un anno e undici giorni (Gn 7-8).

La distruzione è totale: le acque coprono tutte le montagne (Gn 7,19-20).

È Dio che ordina la tempesta (Gn 6,13).

Alla fine del Diluvio, Noè apre la finestra dell'arca (Gn 8,6).

Episodio degli uccelli – corvo e colomba – mandati fuori dell'arca per valutare la situazione (Gn 8,7-12).

Noè, appena scende dall'arca, offre un sacrificio a Dio (Gn 8,20).

Dio assapora la soave fragranza dei sacrifici offerti (Gn 8,21).

Patto di alleanza tra Dio e Noè (Gn 8,22).

Dio garantisce di ricordare per sempre il Diluvio (Gn 9,15).

Benedizione di Noè (Gn 9,1-7).

Solo la famiglia di Ut-napištim e pochi altri si salvano e sono loro a ripopolare la terra. Lo stesso per Atra-ḥašis (vers. assira).

Il Diluvio dura sette giorni e sette notti (Gilg XI,127; Dil. sumerico V,203).

La distruzione è totale: le montagne sono sommerse (Gilg XI,134).

Sono gli dei che determinano il Diluvio (Gilg XI,14; A-ḥ tav. III col. V,44-53; Dil. sumerico IV,156-159).

Ut-napištim apre la finestra dell'arca, alla fine del Diluvio (Gilg XI,132; Dil. sumerico V,207).

Episodio degli uccelli – colomba, rondine e corvo – mandati fuori per valutare la situazione (Gilg XI,145-154).

Gli eroi del Diluvio mesopotamico, appena scendono dall'arca, compiono sacrifici (Gilg XI,155-158; A-ḥ tav. III col. V,30-34; Dil. sumerico V,210-11).

Gli dei, sentendone il profumo, si gettano sui sacrifici (Gilg XI, 160-161; A-ḥ tav. III col. V,31-35; Dil. sumerico V,211).

Alleanza tra Dio e l'eroe del Diluvio (Gilg XI,190-195; Dil. sumerico VI,256-258).

Gli dei non dimenticheranno mai più il Diluvio (Gilg XI,165-166; A-ḥ tav. III col. III).

Benedizione dell'eroe del Diluvio (Gilg XI,192-194; Dil. sumerico VI,257-261).

GILGAMESH E ILIADE

Parallelismi

Un ottimo studio comparato tra l'**Epopea di Gilgamesh** e l'**Iliade** è stato affrontato da **Vincenzo di Benedetto** (parte IV, cap. VIII Ben 94). Ecco i punti salienti di questa analisi più alcune mie considerazioni.

Cominciamo con due semplici accostamenti tra i due poemi:

Epopea di Gilgamesh

Scontro tra la dea Ishtar ed Enkidu, l'amico dell'eroe

Iliade

Scontro tra la dea Afrodite e l'eroe Diomede, amico dell'eroe

Dialogo tra Gilgamesh ed Enkidu tornato dagli Inferi (t. XII) e triste abbraccio

Dialogo tra Achille e l'ombra di Patroclo (IL., XXIII 65) e triste ed inutile abbraccio

Interessante, vero? Questi sono solo alcuni parallelismi evidenti tra le due opere (per approfondimenti vedi la bibliografia a p. 315 Ben 94). Certamente il parallelismo più evidente ed importante è dato dal rapporto tra il protagonista (**Achille / Gilgamesh**) ed un suo compagno (**Patroclo / Enkidu**). Il motivo della coppia trova del resto numerosi esempi sia nell'Antico Testamento che nell'epica greca e germanica: Eracle e Iolao, Teseo e Piritoo, Castore e Polluce, Eteocle e Polinice (i figli di Edipo), Oreste e Pilade, Atreo e Tieste, Hagen e Gunther (1).

Nota 1 - Curioso l'utilizzo di questi parallelismi in recenti evoluzioni critiche concentrate sui temi dell'**omosessualità** o della - più frequente - bisessualità nel mondo antico. Sul rapporto **Gilgamesh-Enkidu** mi limito a segnalarvi la monografia di **Monica Rossi** sulla rivista **Arti d'Oriente** (settembre 2000) o la recente indagine di **Roberta Padovano** (Pad 2002). Sul rapporto **Achille-Patroclo** posso invece suggerire una riflessiva lettura del **Troilo e Cressida** di **William Shakespeare**. Qui i due compagni sono descritti come pederasti effeminati, sciocchi e litigiosi di cui ride tutto il campo acheo. Ma attenzione, pur dando a tutta la vicenda una parvenza di buffonata, gli inquieti personaggi vengono a interrogarsi profondamente sulla propria esistenza. Per una valutazione approfondita rimando al bel saggio di **Jan Kott, Shakespeare nostro contemporaneo**, pp. 71-78, Feltrinelli ed. 2002.

Rimanendo sul piano prettamente epico-letterario, il tema della coppia diviene nei due poemi pretesto per sviluppare contenuti universali. Per esempio il tema della morte e di come il protagonista si ponga di fronte ad essa prende avvio dalla perdita del compagno di avventure (di rango inferiore) in entrambi i poemi. Sono numerosi i punti di contatto, non solo nel contenuto ma anche nella forma (Ben 94, p. 313-315):

Epopea di Gilgamesh

Iliade

Importanza fondamentale e grande rilievo al rapporto a due tra l'eroe e il compagno

Grande rilievo al rapporto a due tra l'eroe e il compagno

Gli dei An ed Enlil decidono la morte del compagno (tav. III redazione Ittita)

Zeus decide la morte del compagno

Il compagno muore; la morte del compagno è messa in grande evidenza e ha enorme impatto sull'eroe: grande rilievo alle cerimonie funebri, con l'eroe che assolve a una funzione direttiva nell'organizzazione delle cerimonie (t. VIII 64-241)

Il compagno muore; la morte del compagno è messa in grande evidenza e ha enorme impatto sull'eroe: grande rilievo alle cerimonie funebri, con l'eroe che assolve a una funzione direttiva nell'organizzazione delle cerimonie (IL. XXIII 109-897)

L'eroe non è in grado di aiutare il compagno di fronte alla morte: si tratta di un sogno che attraverso un discorso diretto il compagno riferisce, con tono di rimprovero, all'eroe (t. VII 176-177)

L'eroe, in un discorso diretto rivolto a una terza persona, si autorimprovera per il fatto che non ha aiutato il compagno di fronte alla morte (IL. XVIII 98-103)

L'eroe si rivolge al compagno morto e ricorda le grandi e vittoriose imprese compiute insieme e le contrappone al fatto che " ora " invece egli dorme il sonno della morte (t. VIII 48-55)

L'eroe si rivolge al compagno morto e ricorda gli ossequenti servizi che una volta gli prestava in contrapposizione al fatto che " ora " invece egli giace morto (IL. XIX 315-19)

L'eroe che piange il compagno morto è equiparato a una leonessa a cui sono stati tolti i cuccioli (t. VIII 60)

L'eroe che piange il compagno morto è equiparato a un leone (una leonessa?) a cui sono stati rapiti i cuccioli (IL. XVIII 318-320)

Dopo la morte del compagno l'eroe attraverso un discorso diretto rivolto a una terza persona ricorda le grandi e vittoriose imprese compiute insieme con il compagno e contrappone ad esse la triste situazione presente (X 54-62, X 128-36, X 226-34)

Dopo la morte del compagno l'eroe ricorda le grandi e vittoriose imprese compiute insieme con il compagno e lo piange: narrazione secondo il punto di vista dell'eroe (IL. XXIV 6-9)

L'eroe attraverso un discorso diretto rivolto a una terza persona esprime la sua consapevolezza del fatto che ha ottenuto un grande successo, ma tutto questo - egli dice - non gli procura gioia dal momento che il compagno è morto (IL. XVIII 79-82)

"L'amico che io amo sopra ogni cosa, che ha condiviso con me ogni sorta di avventure | Enkidu che io amo sopra ogni cosa, che ha condiviso con me ogni sorta di avventure | il

"...giacché è morto il mio caro compagno | Patroclo che io onoravo più di tutti i compagni | in modo pari alla mia persona" (IL. XVIII 80-82)

destino dell'umanità lo ha afferrato" (X 60-62, X 134-36, X 232-34)

Una terza persona (Utnapishtim) rimprovera - con l'uso anche del modulo della domanda - l'eroe per il fatto che si abbandona troppo al dolore per il compagno morto (X 267-70, X 299-302)

Un personaggio femminile (Siduri la taverniera) invita l'eroe ad allentare il dolore per il compagno e a godere, tra le altre cose, del cibo e dell'amplesso della sua donna; e in concomitanza la taverniera ricorda all'eroe il destino di morte riservato a tutti gli uomini (Tavoletta di Berlino e Londra 60-75; poema paleobabilonense di Gilgamesh)

Una terza persona (la madre Theti) rimprovera, con l'uso del modulo della domanda, l'eroe per il fatto che si abbandona troppo al dolore per il compagno morto (IL. XXIV 128-30)

Un personaggio femminile (Theti) invita l'eroe a godere del cibo e dell'amplesso della donna, e insieme ricorda all'eroe che il destino di morte è a lui vicino (XXIV 129-32)

Nel *Gilgamesh* si dà largo spazio alle avventure dei due eroi (da t. II fino a t. VI) mentre nell'*Iliade* alle avventure di Achille e Patroclo si fa solo cenno (le peripezie di **Odisseo** sono ovviamente un termine di paragone più apprezzato). Essenziale è però un punto di contatto tra i due poemi: la morte del compagno svuota di valore tutto il complesso di vicende che aveva caratterizzato in modo assai rilevante la parte antecedente del poema.

Naturalmente che l'autore dell'*Iliade* conoscesse e presupponesse nel suo poema la *Saga di Gilgamesh* è cosa ardua da dimostrare. Volta per volta infatti si potrà supporre che i contatti tra i due poemi siano dovuti a coincidenze occasionali, sulla base di similarità di situazioni.

Tuttavia (p. 317, Ben 94) l'utilizzazione da parte del poeta dell'*Iliade* di motivi e formulazioni propri del poema babilonense appare molto probabile. I contatti tra l'*Iliade* e il *Gilgamesh*, non sono isolati ma riguardano un insieme di motivi collegati tra loro. Soprattutto colpisce che l'essenziale tema della coppia sia strettamente concomitante col tema - altrettanto fondamentale in entrambi i poemi - della morte.

D'altra parte il *poema di Gilgamesh* era largamente diffuso in molte culture dell'area medio-orientale, per la quale scambi e contatti con il mondo greco sono, nell'età omerica - teatro di colonizzazioni a est e a ovest dell'ellade - positivamente documentati.

Anche assumendo che le "coincidenze" di situazioni e formulazioni tra i due poemi debbano essere interpretate come frutto di percorsi creativi indipendenti, il confronto tra i poemi risulta ugualmente produttivo per capirne le specificità (2).

Nota 2 - E' con questo spirito che vi invito al leggere il mio commento al testo della tavola VI del poema dove si analizza l'episodio del **Toro Celeste** congiuntamente al finale della tragedia **Ippolito di Euripide**.

Di fronte alla morte di **Enkidu**, **Gilgamesh** è ripetutamente preso dalla paura della morte (t. IX 5; X 66, X 139, X 238-39; X 74-75, X 145, X 247-48) ed è per questo che intraprende il viaggio verso il lontano **Utnapishtim** per interrogarlo sul significato della vita e cercare il segreto dell'immortalità. In tal modo la morte del compagno dà all'eroe l'impulso per una sequenza di nuovi episodi (gli uomini-scorpione, la taverniera, la traversata del mare della morte, l'incontro con il Noè babilonense con il racconto - anche - del diluvio) fino a una conclusione del poema che evidenzia l'inevitabile destino comune agli uomini e l'acquisto della responsabilità sociale di sovrano (tesi fortemente accolta anche in Pet 92).

Nell'*Iliade*, invece **Achille**, di fronte alla morte di **Patroclo** non è preso dalla paura, bensì rivela (fin dall'inizio del poema ma in particolare dopo lo snodo della scomparsa di Patroclo) un atteggiamento di consapevole accettazione. È come se Achille raccogliesse l'eredità esistenziale frutto del lungo e faticoso percorso che Gilgamesh aveva compiuto nella parte finale della sua saga. L'eroe omerico, così smisurato nelle azioni e nelle emozioni, acquista grazie al taglio che l'autore dell'*Iliade* ha voluto dare alla parte finale del poema, un equilibrio sociale che ne dilata fortemente l'attualità.

Gilgamesh è così umano per la sua paura della morte e per il suo disperato tentativo di rigetto: non permette che l'amico venga seppellito per giorni e giorni fino a quando con orrore non ne osserva il corpo divorato dai vermi, e successivamente sconvolto e in solitudine inizia il suo lungo viaggio dominato da interrogativi sull'esistenza.

Achille accetta la morte di Patroclo bruciandolo su una pira pochissimi giorni dopo la sua morte. Egli poi celebra i giochi funebri e restituisce il corpo di **Ettore** al padre **Priamo** (fatto relevantissimo sul piano ideologico e religioso - vedi *Antigone* di Euripide - che elimina temporaneamente divisioni tra i greci e i troiani). La consapevolezza della morte dei compagni di Achille diventa consapevolezza della propria morte e volontà di vivere la vita per quanto ricca di drammi possa essere (per esempio Achille accetta l'invito di **Theti** di tornare ai piaceri mentre quest'invito rivolto da **Siduri** a Gilgamesh verrà disatteso, almeno nel poema). Gilgamesh acquisterà questa consapevolezza solo alla fine del suo lungo e doloroso cammino.

ATRAMKHASIS

Oggi sappiamo che l'**Epopea di Gilgamesh** ha dietro di sé una lunghissima storia letteraria che risale molto di là dei tempi biblici, almeno fino al 2000 a.C. Il **racconto del diluvio** inizialmente non ne faceva affatto parte: è stato inserito più tardi nell'**edizione ninivita**, riprendendolo da un'altra opera nella quale aveva il suo posto organico, il **Grande Saggio**.

"Grande Saggio", o "Super-Saggio", è la traduzione del nome accadico dell'eroe del diluvio: **Atramkhasis** o Atrahasis (p.160 Bot 1996).

L'Atramkhasis è un'opera che per lungo tempo è stata poco conosciuta (attraverso alcuni frammenti sparsi); una serie di ritrovamenti fortunati ce ne ha restituito da qualche anno, i due terzi: circa 800 versi della versione babilonense. Sono note

almeno sei versioni mesopotamiche del mito ognuna con elementi originali rispetto alle altre (per una lettura comparata vedi pp. 559-639 Bot 92).

I manoscritti più vecchi (1700 a.C.) sono stati portati alla luce a **Nippur**. Nella versione sumerica l'eroe del diluvio si chiama **Ziusudra** (= "lunga vita"), sovrano dell'antichissima città di **Shuruppak** (la moderna Tell Fara).

Rimane il fatto che, sia l'**Atramkhasis** sia il suo antecedente sumerico **Ziusudra**, sono più antichi della versione biblica del diluvio che troviamo nella **Genesi** (6-8 GEN 2000). Ma questa risale all'ottavo secolo e quindi rimane cronologicamente antecedente all'**edizione ninivita** che risale a circa il 650 a.C.

Tuttavia è difficile credere che gli scrittori di Babilonia mendicassero idee dagli ebrei deportati da **Nabucodonosor** anche perché la deportazione risale al 612 a.C. E' più facile ritenere che la **tav. XI** dell'epopea sia stata redatta dalle fonti più antiche consultabili direttamente nella biblioteca di Ninive, dove **Assurbanipal** aveva fatto trasferire tutto il patrimonio letterario dei secoli passati.

(p.117 Bot 1996) Il mito di Atramkhasis comincia al tempo in cui l'uomo ancora non esisteva. Solo gli dei abitavano l'universo, suddivisi secondo la bipartizione fondamentale nell'economia del tempo e del luogo, tra produttori e consumatori. Una classe inferiore, gli **Igigi**, lavorava i campi per fornire all'aristocrazia degli **Anunnaki** il necessario per vivere:

Il loro lavoro era immenso

Pesante la loro pena e senza fine il loro tormento!

Esasperati gli **Igigi** realizzano quello che noi chiameremo il primo sciopero per essere dispensati da tali fatiche e essere trattati alla pari dei loro capi.

"Gettando al fuoco le loro attrezzature,/ Bruciando le vanghe, incendiando i bigonci" e partendo anche in piena notte per "accercchiare il palazzo" del loro datore di lavoro e sovrano, **Enlil**.

Tutta l'aristocrazia degli **Anunnaki** è preoccupata e in subbuglio; come ci si sostenterà se nessuno vuol più produrre il necessario per vivere? Si riunisce un'assemblea plenaria, e **Enlil** si fa forte per domare i rivoltosi, che però si proclamano decisi a resistere fino in fondo: il lavoro è veramente insopportabile ed essi sono pronti a tutto pur di non riprenderlo. Sconfitto, Enlil pensa allora di abdicare: disordine ancora più temibile perché introduceva nella società divina anarchia e disgregazione.

A questo punto interviene **Enki** consigliere e visir di Enlil, che incarna la lucidità, l'intelligenza, l'astuzia, la facoltà di adattamento e d'invenzione, la padronanza delle tecniche. Per sostituire gli **Igigi** recalcitranti all'ingegnoso Enki viene in mente di creare una sorta di sostituto: **l'uomo**, fatto di argilla - nasce cioè dalla terra e a essa ritorna morendo - e del sangue di un dio minore, immolato per l'occasione, che gli dovrebbe conferire un po' dell'intelligenza, dell'energia e della produttività degli operai divini (Genesi, 2: "Allora il Signore plasmò l'uomo con la polvere del suolo e gli soffiò l'alito di vita").

Dall'**Enuma Elish** apprendiamo il nome della divinità immolata: il demone **Qingu**, emissario di Tiamat e detentore per un breve periodo della tavoletta dei destini prima di venire sconfitto da **Marduk**.

Questa è l'unica ragion d'essere dell'uomo secondo la visione mesopotamica: lo sfruttamento laborioso e illimitato delle materie prime del mondo per fornire tutti i prodotti atti a garantire agli dei una vita spensierata e appagata: la vita umana ha senso solo se posta al servizio degli dei.

*[...] gli uomini costruirono nuovi picconi e zappe,
poi edificarono grandi dighe d'irrigazione,
per provvedere alla fame degli uomini
e al cibo [degli dei].*

(p. 75 Bot 1996)

Le popolazioni umane moltiplicate al massimo e "il loro rumore divenuto simile al muggito dei buoi" cominciano a venire a noia a **Enlil** poiché disturbano la vita tranquilla e spensierata degli Dei, che finiscono col perdere il sonno.

Per mettere fine a quel baccano, **Enlil**, impetuoso e incline alle soluzioni estreme, si assume la responsabilità di decimare gli uomini con l'epidemia. Ma **Enki**, riflessivo e consapevole del rischio di una riduzione eccessiva del numero degli uomini, che rappresenterebbe una catastrofe per gli dei, avverte **Atramkhasis**, il Grande Saggio che gode della sua fiducia e di una grande autorità sulla popolazione umana. Enki gli indica come quest'ultima potrà evitare la strage: basterà far convogliare tutte le offerte alimentari verso **Namtar**, divinità dell'epidemia omicida, e gli dei, ridotti alla fame, saranno costretti a interrompere il male. Cosa che in effetti succede.

Con il ritorno della sicurezza gli uomini riprendono il loro lavoro rumoroso e tumultuoso, e spazientiscono nuovamente Enlil, che questa volta manda loro la siccità. Nuova risposta di Enki, che consiglia ad Atramkhasis di far riservare i viveri degli dei solo per **Ada**, padrone delle precipitazioni atmosferiche. Le lacune del testo ci lasciano comunque supporre che Enlil non cedette subito ma alla fine tutto rientra nell'ordine e l'umanità rifiorisce.

Dai resti delle tavolette risulta almeno che il re degli dei, deciso alla fine a eliminare gli uomini, sempre così chiassosi, farà appello a una catastrofe ancor più radicale: **il Diluvio**. Ormai diffidente, egli prende tutte le precauzioni affinché il suo progetto funesto non possa essere divulgato agli uomini, e affinché nessuno possa sfuggire alla morte. Ma **Enki** fa in modo di annunciare indirettamente ad **Atramkhasis** il disastro imminente e lo stratagemma che ha messo a punto per salvarlo; ma questa volta lui solo con i suoi. Atramkhasis dovrà dunque "costruire una barca a doppio ponte, solidamente armata, debitamente calafatata e robusta", della quale Enki gli "disegna lo schema sul pavimento". Atramkhasis si rifornirà e, al segnale degli dei, vi imbarcherà le sue riserve, il suo mobilio, le sue ricchezze, la sua sposa, i suoi parenti e affini, i suoi capi officina (per preservare i segreti delle tecniche acquisite), e animali domestici e selvatici; poi non dovrà far altro che "entrare nella barca e chiuderne il boccaporto".

Il seguito lacunoso in quello che ci è rimasto del poema, può essere tranquillamente sostituito con il racconto dell'**Epopea di Gilgamesh**, posteriore di parecchi secoli ma che al poema si è ampiamente ispirato.

Trovato il modo di spiegare il suo strano comportamento a quelli che gli erano vicini, senza però allarmarli, Atramkhasis esegue gli ordini, "imbarca carico e famiglia" e "offre un gran banchetto". Ma intanto è ansioso:

*non fa che entrare e uscire,
Senza sedersi e stare fermo,
Col cuore infranto, e preoccupato aspetta il segnale fatidico.*

Finalmente il segnale arriva:

Il tempo cambiò aspetto

e il temporale tuonò tra le nuvole!

Quando gli si fece sentire il brontolio del tuono

gli portarono di bitume per chiudere il boccaporto.

E, chiuso questo,

con il temporale che brontolava sempre tra le nuvole

i venti si scatenarono.

Così ruppe gli ormeggi, per liberare la nave!

Il Diluvio, inequivocabilmente un'inondazione provocata da piogge torrenziali, continuò allora per:

Sei giorni e sette notti: la tempesta infuriava. Anzu [il rapace divino gigantesco]

lacerava dal cielo con i suoi artigli. Era proprio il Diluvio

la cui brutalità si abbatteva sulle popolazioni come la guerra!

Non ci si vedeva più

e in quel massacro non si riconosceva più nessuno!

Il Diluvio muggiva come un bue;

il vento fischiava, simile a un aquila che stride

le tenebre erano impenetrabili: il sole era scomparso.

Quando il cataclisma ebbe schiacciato la terra, arrivato il settimo giorno:

L'uragano bellicoso del diluvio finì,

dopo aver distribuito i suoi colpi [a caso],

come una donna nei dolori del parto:

la massa d'acqua si calmò; la burrasca cessò: il diluvio era finito!

Allora racconta l'eroe:

Aprii il boccaporto e l'aria pungente e l'aria pungente mi sferzò il viso!

Poi cercai con gli occhi la riva,

all'orizzonte della distesa d'acqua:

a poche gomene emergeva una lingua di terra.

La nave si accostò: era il monte Nisir dove essa finalmente fece sosta!

Per prudenza Atramkhasis aspetta ancora una settimana prima di usare uno stratagemma dei primi navigatori d'altura:

Presi una colomba e la lasciai andare;

la colomba fuggì, ma tornò:

non avendo nulla su cui posarsi, era ritornata!

Presi allora una rondine e la lasciai andare;

a rondine fuggì, ma rivenne: non avendo visto nulla su cui posarsi, era ritornata!

Infine presi e lasciai andare un corvo:

il corvo fuggì, ma trovando il deposito delle acque,

beccò, gracchiò, e non ritornò più!"

(p.117 Bot 1996)

SINTESI DEL POEMA

EPOPEA DI GILGAMESH

Il più antico eroe della storia dell'umanità

Luogo: Mesopotamia, terra dei Sumeri

Tempo: Approssimativamente, 4.500 a.C.

Titolo: Epopea di GILGAMESH

Titolo originale: Ša nagba inuru

Autore: Sin-leqi-unnini

Epoca: VII sec. a.C.

PROEMIO

Di colui che vide tutto io voglio narrare al mondo.

Di colui che conobbe ogni cosa, tutto io voglio raccontare.

Egli andò alla ricerca dei Paesi più lontani e raggiunse la completa saggezza.

Egli vide cose segrete, scoprì cose nascoste,

riferì delle storie dei tempi prima del Diluvio.

Egli percorse vie lontane, finché stanco e abbattuto si fermò.

E fece incidere tutte le sue fatiche su una stele di pietra.

GILGAMESH, RE DI URUK

Quando gli dèi crearono GILGAMESH, gli diedero un corpo perfetto. Gli donarono la bellezza, il coraggio, e lo resero terribile come un toro selvaggio. Per due terzi lo fecero dio e per un terzo uomo.

GILGAMESH regnava sulla potente città di Uruk, che sorgeva sul fiume Eufrate, nella nobile terra di Sumer. GILGAMESH era il quinto sovrano di questa città dopo il Diluvio. Fu lui a far innalzare le mura della città. E fu lui a porre le fondamenta dell'Eanna, la Casa del Cielo, il tempio dedicato ad An dio del cielo e ad Inanna dea dell'amore.

GILGAMESH era avvenente, risoluto, impetuoso. Non dava requie alla popolazione: suonava il segnale d'allarme per puro divertimento, giorno e notte, e la sua lussuria non lasciava intatta una sola ragazza della città. Gli abitanti di Uruk, stanchi di queste continue vessazioni, si lamentarono nelle loro case:

- GILGAMESH è il pastore della nostra città, eppure è arrogante e prepotente. Non lascia la vergine all'amante, la figlia al guerriero, la moglie al nobile.

CREAZIONE DI ENKIDU

An, il dio del cielo, che era anche il signore patrono della città di Uruk, udì i lamenti dei suoi abitanti. Si recò all'assemblea divina e disse: - Una dea ha fatto GILGAMESH forte come un toro selvaggio, nessuno può resistere alle sue armi. Eppure tratta il suo popolo con arroganza, suona l'allarme giorno e notte, non lascia intatta una sola fanciulla della città.

Allora gli dèi si rivolsero ad Aruru, la signora della creazione, e le dissero: - Fosti tu, Aruru, a plasmare GILGAMESH. Adesso crea un eroe che gli stia alla pari, simile a lui quanto il suo riflesso, un altro lui, cuore tempestoso per cuore tempestoso. Che essi lottino tra loro e lascino Uruk in pace!

Così la dea immerse le mani nell'acqua e con l'argilla plasmò il nobile Enkidu.

Liberato e selvaggio, ignaro del mondo degli uomini, Enkidu scorrazzava sulle colline insieme alle gazzelle, si appostava presso le pozze d'acqua con le bestie selvatiche, vagava in compagnia dei branchi di animali, si divertiva a divellere le trappole dei cacciatori ed a riempire le loro fosse, facendo sfuggire gli animali. Un giorno un cacciatore lo scorse nella boscaglia, più simile a un animale che a un uomo, coperto di peli e con lunghi capelli, e rimase per tre giorni raggelato dal terrore.

SEDUZIONE DI ENKIDU

Il cacciatore andò a Uruk e raccontò a GILGAMESH dello strano essere che vagava sulle colline. GILGAMESH mandò a chiamare la bellissima Šamhat, sacerdotessa del tempio di Inanna, e disse al cacciatore di farla appostare presso la pozza d'acqua alla quale Enkidu andava a dissetarsi. Il cacciatore condusse la donna sulle colline e quando Enkidu la scorse nuda presso la pozza d'acqua, fu preso da grande passione: la agguantò e la amò intensamente per sei giorni e sette notti. E quando, soddisfatto, tornò dalle bestie selvatiche, queste scapparono via a grandi balzi. Enkidu tentò di inseguirle ma si scoprì incapace di farlo: il suo corpo era legato come da una corda e quando cominciò a correre le ginocchia gli cedettero. Enkidu era diventato debole perché l'amore per la donna lo aveva reso uomo.

Desolato, Enkidu tornò da Šamhat. La donna gli disse: - Enkidu, sei un uomo, adesso. Perché vorresti scorrazzare sulle colline insieme alle bestie? Vieni con me. Ti condurrò a Uruk dalle alte mura, al sacro tempio di Inanna ed An. Là vive GILGAMESH, colui che è fortissimo e spadroneggia sugli uomini come un toro selvaggio.

Enkidu accettò, covando in cuor suo il desiderio di un compagno che intendesse il suo cuore. Šamhat vestì il selvaggio con metà delle sue vesti e lo condusse da alcuni pastori, che gli insegnarono a mangiare il pane ed a bere il vino. Per un po' Enkidu rimase con loro, aiutandoli a difendere il gregge dagli animali selvatici. E non c'era mandriano più forte e bravo di lui.

GILGAMESH ED ENKIDU

GILGAMESH si levò dal suo giaciglio, quel mattino, e andò da sua madre Ninsun, che era sacerdotessa al tempio di Utu, e le raccontò del sogno che aveva fatto.

- Madre, la notte scorsa sognai che esultavo di gioia e camminavo sotto le stelle del firmamento. D'un tratto, una di esse cadde dal cielo sulla mia schiena e mi schiacciò al suolo. Io cercai di sollevarla, ma era troppo pesante. Eppure per quella meteora io provavo un'attrazione profonda, come per una donna. Il popolo mi aiutò a toglierla di dosso. Allora la portai a te e tu dicesti che era mio fratello.

E Ninsun disse a GILGAMESH: - Quella stella del cielo sarà il tuo compagno, colui che ti recherà aiuto nel momento del bisogno. È il più forte delle creature selvatiche, fatto della sostanza di An. È nato nelle praterie e lo hanno allevato le alture selvagge. Quando lo vedrai sarai lieto, lo amerai come una donna e lui non ti abbandonerà. Ecco il significato del tuo sogno.

Vennero così le feste di capodanno. GILGAMESH uscì dal palazzo reale e si recò al tempio di Inanna, dove il grande letto nuziale era stato approntato e la sacerdotessa attendeva il re per le nozze sacre. Ma quando GILGAMESH giunse alle porte della città, un uomo venne fuori dalla folla e gli sbarrò la strada. Era Enkidu.

GILGAMESH si fece avanti. I due eroi si avvinghiarono, sbuffando come tori, provando ciascuno il suo vigore sull'altro. Ruppero gli stipiti delle porte, i muri tremarono. GILGAMESH piegò il ginocchio, il piede piantato al suolo, e con un colpo rovesciò a terra Enkidu. Allora si placò la loro furia.

E disse Enkidu: - Al mondo non c'è un altro come te, GILGAMESH. Ninsun fu la madre che ti generò e tu sei innalzato sopra tutti gli uomini. Il dio Enlil ti ha dato la sovranità perché la tua forza supera la forza di tutti.

GILGAMESH ed Enkidu si abbracciarono e la loro amicizia fu suggellata.

GILGAMESH NELLA FORESTA DI CEDRI

Una notte Enkidu fu turbato da un sogno nel quale vide di essere trasportato nel regno dei morti, il triste Arali, donde non vi era ritorno e dove le anime, simili a uccelli, si nutrivano di polvere e cenere, senza mai vedere il sole. Enkidu si svegliò triste e turbato: un'ombra gli oscurava il volto.

GILGAMESH, nel vedere il suo compagno depresso, gli propose di partire per una nuova impresa: sarebbero andati nel Paese delle Montagne, dove si trovava la Foresta di Cedri, e lì avrebbero raccolto legname per le costruzioni che il re intendeva fare. Allora Enkidu fu preso dal terrore. Era stato già alla Foresta di Cedri, conosceva colui che ne stava a guardia, l'orribile Humbaba, e ne aveva terrore.

Cercò di dissuadere GILGAMESH dal suo progetto: - O mio re, poiché tu che non hai visto quel mostro non hai paura di lui. Ma io che l'ho visto sono pieno di terrore. I denti del mostro sono denti di drago; gli occhi del mostro sono occhi di leone; il petto del mostro è un diluvio travolgente. Nessuno sfugge alla sua ira. O mio re, tu naviga verso il Paese delle Montagne, io navigherò verso la città. A tua madre racconterò della tua gloria, così ella gioirà, e poi le racconterò della tua morte, così ella piangerà. Se lì regna il terrore, torniamo indietro. Se lì regna la paura, torniamo indietro.

Ma GILGAMESH lo apostrofò: - Soltanto gli dèi vivono per sempre. Invece noi uomini abbiamo i giorni contati, le nostre faccende sono un soffio di vento. Se cado, lascerò ai posteri un nome duraturo. Di me gli uomini diranno: GILGAMESH è caduto nella lotta contro il feroce Humbaba.

Allora Enkidu consigliò all'amico di sacrificare preventivamente al dio del sole Utu, poiché le leggi del Paese delle Montagne appartenevano a lui. GILGAMESH si recò nell'Egalmah, il tempio di Utu, e sacrificò al dio del sole con queste parole:

O Utu, io ti voglio parlare, presta ascolto alle mie parole.

Io mi voglio rivolgere a te, dammi il tuo consiglio.

Nella mia città si muore, il cuore è oppresso;

i miei cittadini muoiono, il cuore è prostrato.

Io son salito sulle mura della mia città

e ho visto i cadaveri trasportati dalle acque del fiume.

Ed io pure io sarò così un giorno?

L'uomo, per quanto alto egli sia, non può raggiungere il cielo.

L'uomo, per quanto grasso egli sia, non può coprire il Paese.

Io voglio andare verso il Paese delle Montagne, voglio porre colà il mio nome;

nel luogo dove ci sono già i nomi, voglio porre il mio nome;

nel luogo dove non ci sono nomi, voglio porre il nome degli dèi.

GILGAMESH ed Enkidu impiegarono tre giorni per coprire una distanza che avrebbe richiesto una marcia di sei settimane. Giunsero a un'immensa foresta, a cui si accedeva tramite un portone altrettanto possente. Dopo aver sbirciato all'interno dallo spiraglio, Enkidu disse a GILGAMESH che questo era il momento giusto di entrare, perché così avrebbero colto Humbaba di sorpresa. Infatti, quando usciva per ispezionare il suo dominio, il mostro si avvolgeva il corpo di sette "terrori". Ma adesso Humbaba stava riposando e ne aveva uno solo. Ma, mentre Enkidu stava ancora parlando, la grande porta girò sui cardini e gli schiacciò la mano.

Per dodici giorni Enkidu giacque gemendo dal dolore e implorando il compagno di recedere dalla sua folle impresa, ma GILGAMESH rifiutò di prestare ascolto alle sue parole. Attesero che Enkidu guarisse, e poi entrarono nella foresta e raggiunsero il monte dei cedri, quel monte alto e maestoso sulla cui vetta gli dèi si riuniscono a concilio. Al momento di coricarsi, fecero un nuovo sacrificio a Utu perché mandasse sogni ai due eroi. Infatti gli strani sogni che ebbe GILGAMESH durante la notte furono interpretati da Enkidu come auspici favorevoli per la buona riuscita della spedizione. Ma quando, dopo un altro giorno di cammino, si coricarono di nuovo, Enkidu ebbe tre sogni, di cui l'ultimo si palesava particolarmente funesto.

Giunti alla base del monte, GILGAMESH abbattè il primo cedro. Allora un sonno incomprensibile lo prese, e mentre il mondo si oscurava GILGAMESH cadde a terra addormentato. Enkidu lo richiamò più volte, finché egli si svegliò. Allora supplicò GILGAMESH di evitare la battaglia, ma GILGAMESH rispose:

- Non ancora sarà desolato il mio popolo, né verrà accesa la pira nella mia casa, né verrà bruciata la mia dimora. Dammi oggi il tuo aiuto e avrai il mio. Che cosa potrà andarci male? Tutti gli esseri nati da donna siederanno alla fine sulla barca dell'ovest e quando la barca affonderà, saranno scomparsi. Noi andremo avanti e poseremo gli occhi su Humbaba. Se il tuo cuore ha paura, getta via la paura. Se in esso vi è il terrore, getta via il terrore. Prendi in mano la scure e agisci!

Quando Humbaba udì da lontano il rumore degli alberi che venivano abbattuti, uscì infuriato dalla sua tana e corse verso di loro. GILGAMESH aveva già tagliato sette cedri, quando gli alberi si aprirono e il volto orrendo di Humbaba si levò su di lui. Il mostro rivoltò su GILGAMESH l'occhio della morte. Ma subito il dio Utu gli lanciò contro otto venti potentissimi, simili a fuoco ardente, che si abbattono nell'occhio di Humbaba, accecandolo e paralizzandolo.

Allora GILGAMESH rovesciò il mostro e gli legò i gomiti assieme. A Humbaba salirono le lacrime agli occhi: - GILGAMESH, fammi parlare. Io non ho mai conosciuta una madre e nemmeno un padre che mi allevasse. Nacqui dalla Montagna, fu lei ad allevarmi, ed Enlil mi fece custode di questa foresta. Lasciami andare libero, GILGAMESH, e io sarò il tuo servo, tu sarai il mio signore e tutti gli alberi della foresta che io curavo saranno tuoi.

GILGAMESH fu mosso a compassione e disse: - O Enkidu, l'uccello intrappolato non dovrà far ritorno al nido, il prigioniero ritornare tra le braccia della madre?

- Signore, se tu permetterai a questo mostro di andare via libero, non farai mai ritorno alla città dove attende la madre che ti ha fatto nascere - rispose Enkidu. - Egli ti sbarrerà la via della montagna e renderà inaccessibili i suoi sentieri.

- O Enkidu, ciò che hai detto è male! - gridò Humbaba. - Tu, un servo, che dipendi da GILGAMESH per il tuo proprio pane! Per invidia e timore di un rivale hai pronunciato parole malvage! Solo nel tuo spirito possono albergare pensieri ostili. Il mercenario ha il cuore pieno di livore perché è costretto ad andare sempre dietro. È questa la tua condizione. Tu non riuscirai mai a rassomigliare a GILGAMESH!

Allora Enkidu colpì Humbaba con la spada, una, due, tre volte. Al terzo colpo il mostro crollò al suolo. In tutta la foresta vi fu gran subbuglio perché il guardiano era morto.

GILGAMESH, conscio dell'enormità dell'atto compiuto da Enkidu, donò la testa di Humbaba ad Enlil, il dio del vento. Ma Enlil non gradì affatto quel dono: quando vide la testa mozzata di Humbaba si infuriò e maledì i due eroi.

IL TORO DEL CIELO

Dopo la vittoria, GILGAMESH tornò ad Uruk. Si lavò la lunga chioma e pulì le armi, gettò via gli abiti impolverati dal lungo viaggio e li sostituì con le vesti regali. Quando ebbe indossato la corona, la dea Inanna abbassò gli occhi su di lui e fu presa da passione. Gli comparve gloriosa sulla mura della città dicendo: - Vieni a me, GILGAMESH, sii il mio sposo e fa' che io sia la tua sposa. Quando, nel profumo del legno di cedro, entrerai nella nostra casa, soglia e trono ti baceranno i piedi. Re e principi si inchineranno davanti a te, ti recheranno tributi dalla montagna e dalla collina.

Ma GILGAMESH sdegnosamente rispose alla dea:

- Che cosa ti dovrei dare in cambio dopo averti posseduta? Io potrei darti olio per il corpo e vestiti, potrei darti cibo e sostentamento. Ma come potrei procurarti cibo adatto per gli dèi? Come potrei procurarti bevande adatte per i re? E poi, mia dea, a quale dei tuoi amanti sei rimasta sempre fedele? Quale dei tuoi superbi fidanzati è salito al cielo? Tutti li hai lasciati vivere in mezzo alla difficoltà, abbandonandoli dopo averli usati. E per quanto mi concerne, sì, tu mi amerai, ma poi mi riserverai lo stesso trattamento!

Inanna, al rifiuto di GILGAMESH, cadde in preda a un'ira amara. Salì nell'alto dei cieli e le sue lacrime scorsero al cospetto del dio-cielo An. - Padre mio, GILGAMESH mi ha coperta di insulti. Dammi Gugulanna, il Toro del Cielo, affinché io possa distruggerlo. Dammelo! Se rifiuterai la mia richiesta, io sfonderò le porte degli inferi e condurrò i morti su a mangiare cibo con i vivi!

Era una richiesta terribile. Il Toro del Cielo avrebbe portato sulla città siccità e carestia per sette anni, ma se An non avesse acconsentito alla richiesta di Inanna, la dea avrebbe confuso l'ordine stesso della vita e della morte. Il dio-cielo dovette acconsentire.

E così Gugulanna, il Toro del Cielo, entrò furente in Uruk. Le sue narici emettevano fuoco e fiamme. I suoi zoccoli scalpitanti aprivano fenditure tali che la gente vi precipitava dentro. Subito GILGAMESH ed Enkidu corsero ad affrontare la fiera. Enkidu balzò addosso al toro e lo afferrò per le corna. Il Toro del Cielo schiumava dalla bocca, cercando di liberarsi dalla morsa dell'eroe. Enkidu gridò a GILGAMESH: - Amico mio, ci siamo vantati che avremmo lasciato ai posteri un nome duraturo: ora conficca la tua spada fra nuca e corna!

GILGAMESH seguì il toro, lo afferrò per la coda e gli infilò la spada tra nuca e corna. Il Toro crollò al suolo senza vita. Allora i due eroi gli strapparono il cuore e lo offrirono a Utu.

Ma Inanna si levò e salì sulla grande muraglia di Uruk, proferendo maledizioni alla volta dei due eroi: - Guai a voi! Avete osato uccidere il Toro del Cielo e pagherete il vostro affronto!

Allora Enkidu strappò via la coscia destra del toro e la scagliò sul volto della dea. - Se potessi metterti le mani addosso, ecco cosa ti farei!

GILGAMESH poi prese le corna del toro, le fece ricoprire di lapislazzuli e le offrì al suo divino padre Lugalbanda, appendendole nel suo palazzo. All'uccisione del Toro del Cielo seguirono festosi festeggiamenti in cui GILGAMESH fu cantato come il più glorioso tra gli eroi, il più eminente tra gli uomini.

MORTE DI ENKIDU

La quella notte Enkidu vide in sogno gli dèi riunirsi a consiglio e decretare che l'uccisione di Humbaba e del Toro del Cielo non doveva passare impunita: perciò uno dei due eroi sarebbe morto.

Così, risvegliatosi dal sogno, Enkidu s'inchinò davanti a GILGAMESH e piangendo raccontava il suo terribile sogno:

- Ascolta mio signore, ecco cosa ho sognato la notte scorsa. Ruggivano i cieli e la terra tremava; tra gli uni e l'altra, io ero di fronte alla Morte alata; ella si gettò su di me, i suoi artigli erano nei miei capelli, mi avvinghiava e io soffocavo. E poi mi trascinò via, nella casa di polvere, da cui nessuno ha mai fatto ritorno. Gli abitanti di quella casa siedono nelle tenebre: polvere è il loro cibo, argilla la loro carne. Entrai e vidi i re della terra, le loro corone messe da parte per sempre. Là sedeva Ereškigal, la regina della polvere e delle tenebre, e ai suoi piedi lo scriba dei morti sollevava il capo dalla sua tavoletta e diceva: "Chi ha portato qui costui"? Al che, mio signore, mi sono svegliato madido di sudore e con il cuore che mi batteva forte.

E rispose GILGAMESH: - Pregherò i grandi dèi perché il mio amico ha fatto un sogno funesto.

Pochi giorni dopo, Enkidu si ammalò. Giacque in agonia per molti giorni, durante i quali maledì il cacciatore che l'aveva trovato e la sacerdotessa che l'aveva condotto nel mondo degli uomini, ma il dio del sole Utu gli comparve in sogno e gli ricordò che coloro che malediva gli avevano dato come compagno il glorioso GILGAMESH, il quale lo aveva fatto sedere su un divano alla sua sinistra, colmandolo di doni e di onori. Allora Enkidu si pentì delle sue parole e ritirò le sue maledizioni.

Per dodici giorni Enkidu giacque sul letto di morte. Poi chiamò GILGAMESH: - Amico mio, la grande dea mi ha maledetto e io non morirò in battaglia. Temevo la morte in battaglia, invece è felice l'uomo che cade in battaglia, mentre io dovrò morire nella vergogna.

E girato il capo, morì.

GILGAMESH toccò il corpo di Enkidu, tentando di risvegliarlo, ma il cuore dell'amico non batteva. Allora il re stese un velo sul suo corpo, e, travolto dalla disperazione, prese a infuriare come una leonessa derubata dei cuccioli. Aventi e indietro, misurò i passi attorno al letto, si strappò i capelli e le splendide vesti. Poi corse ramingo per le lande desertiche gridando tutta la sua amarezza.

Uditemi, grandi di Uruk,
Enkidu piango, l'amico mio,
gemendo come donna in lutto piango mio fratello.
O Enkidu, fratello mio,

tu fosti la scure al mio fianco, la forza della mia mano,
la spada nella mia cintura, lo scudo davanti a me,
una veste gloriosa, il mio più leggiadro ornamento;
un destino malvagio mi ha derubato.
L'onagro e la gazzella che padre e madre ti furono,
tutte le creature dalla lunga coda che ti nutrirono ti piangono,
tutti gli esseri selvatici della piana e dei pascoli;
i sentieri che amavi nella foresta di cedri notte e giorno mormorano.
Che i grandi di Uruk dalle forti mura ti piangano;
che il dito di benedizione sia teso in lutto.
Enkidu, giovane fratello. Ascolta,
per tutto il paese c'è un'eco come di madre in lutto.
Piangono tutti i sentieri che insieme abbiamo percorso,
e le bestie che abbiamo cacciato, orso e iena,
tigre e pantera, leopardo e leone,
cervo e stambecco, toro e daina.
Il fiume lungo le cui rive camminavamo ti piange.
I guerrieri di Uruk dalle forti mura ti piangono.
Cosa è mai questo sonno che ora ti avvince?
Sei perso nelle tenebre e non puoi sentirmi...

ALLA RICERCA DELLA VITA

Per sette giorni e sette notti GILGAMESH pianse l'amico. Poi, quando il lutto fu finito, GILGAMESH si accorse di essere rimasto solo. Dopo aver conosciuto le gioie di un'amicizia perfetta, sentiva adesso, opprimente, la consapevolezza dell'inevitabilità della morte.

- Come posso riposare, come posso aver pace? La disperazione è ora nel mio cuore. Ciò che è mio fratello ora, lo sarò anch'io quando sarò morto!

A quanto dicevano i sapienti, c'era un solo uomo a cui non era stata data in sorte la morte. Era Utanapištim, colui che gli dèi avevano salvato dal Diluvio e lo avevano posto a vivere nella terra felice di Dilmun. Lui solo tra gli uomini aveva ricevuto l'immortalità. Fu così che GILGAMESH decise che lo avrebbe trovato e da lui avrebbe ricevuto il segreto della Vita.

GILGAMESH partì dunque da Uruk verso il deserto, e dopo molti giorni di cammino giunse ai passi di una montagna. Pregò Nanna, il dio della luna, e si mise a dormire. Quando si destò nella notte, vide attorno a sé dei leoni raggianti di vita. Allora afferrò la scure, trasse la spada dalla cintura e si gettò su di loro, abbattendoli e disperdendoli.

Dopo lunghe settimane di viaggio, GILGAMESH giunse al monte Mašū, i cui picchi gemelli erano alti quanto il muro del cielo e i cui poggi scendevano giù sino agli inferi. Tra i due picchi si trovavano le porte da cui il sole usciva ogni giorno per attraversare il cielo. A guardia del monte vi erano i due uomini-scorpione: la loro gloria spazzava le montagne e il loro sguardo colpiva gli uomini a morte. GILGAMESH si coprì il volto con le mani, si fece coraggio e avanzò.

- Guarda - disse l'uomo-scorpione alla sua compagna: - Colui che viene è della carne degli dèi.

- Per due terzi è dio - rispose la sua compagna. - Per un terzo è uomo.

L'uomo-scorpione si rivolse allora a GILGAMESH: - Perché hai affrontato un viaggio così lungo, perché ti sei recato così lontano? Dimmi il motivo della tua venuta.

Rispose GILGAMESH: - Per Enkidu, molto lo amavo. Per causa sua sono venuto, poiché il destino comune dell'uomo si è impadronito di lui. Da quando se ne è andato, la mia vita non è più nulla. Per questo sono giunto qui alla ricerca di Utanapištim: gli uomini dicono infatti che egli abbia trovato la vita eterna. Desidero interrogarlo sulla vita e sulla morte.

L'uomo-scorpione disse: - Nessun essere nato da donna è mai andato nella montagna. La sua lunghezza è dodici ore-doppie di tenebra. In essa non vi è luce alcuna dal sorgere del sole fino al tramonto.

Rispose GILGAMESH: - Quando anche debba andare afflitto dal dolore, io debbo andare comunque. Apri la porta della montagna.

E l'uomo-scorpione: - Va', GILGAMESH. Ti permetto di attraversare il monte Mašū. Possano i piedi riportarti a casa sano e salvo. La porta della montagna è aperta.

GILGAMESH attraversò la montagna seguendo il cammino del sole verso levante. Dopo un'ora-doppia l'oscurità si fece fitta intorno a lui. GILGAMESH proseguì a tentoni, nel buio. Il percorso fu angosciante, perché non vi erano che tenebre e tenebre e tenebre. Ma dopo la nona ora-doppia, GILGAMESH sentì il vento del nord sul viso e all'undicesima ora-doppia vide finalmente la luce dell'alba. Trascorse dodici ore-doppie irruppe la luce del sole.

Uscito dalla montagna, GILGAMESH si trovò nel giardino degli dèi: intorno a lui stavano cespugli carichi di gemme, frutti di corniola e foglie di lapislazzuli; invece dei rovi vi erano ematiti e agata e perle del mare. Mentre l'eroe camminava per questo giardino meraviglioso, venne a lui Utu, il dio del sole, e vide che GILGAMESH era vestito di pelli di animali. Ne fu turbato e disse: - Nessun mortale è mai passato di qui e non passerà mai finché i venti incalzeranno sul mare. Torna indietro, GILGAMESH. Non troverai mai la Vita che stai cercando.

Rispose GILGAMESH: - Ora che ho faticato e tanto vagato per le lande deserte, dovrò forse dormire e lasciare che la terra copra per sempre il mio capo? Benché io ormai non valga più di un uomo morto, che io contempi ugualmente la luce del sole!

SIDURI

Passeggiando per quel giardino incantato, GILGAMESH giunse sulla riva del mare, dove trovò la casa di Siduri, la donna della vigna, colei che faceva il vino. La donna sedeva nel giardino con la coppa d'oro e i tini d'oro che gli dèi le avevano donato.

Non appena vide GILGAMESH, si spaventò, perché egli era sporco e coperto di pelli, e corse a nascondersi in casa. Ma GILGAMESH infilò rapido il piede tra lo stipite e la porta: - Fanciulla che fai il vino, perché spranghi l'uscio? Abatterò il tuo uscio e sfonderò la tua porta, io sono il re di Uruk, quel GILGAMESH che ha ucciso Humbaba e il Toro del Cielo.

Fece Siduri: - Se tu sei quel GILGAMESH che ha ucciso Humbaba e il Toro del Cielo, perché sono emaciate le tue guance e vi è disperazione nel tuo cuore?

- E perché non dovrebbero essere emaciate le mie guance e non dovrebbe esservi disperazione nel mio cuore? Il mio amico che mi era molto caro, Enkidu, il fratello che amavo, la fine di tutti i mortali l'ha raggiunto. A cagione di mio fratello ho paura della morte. A cagione di mio fratello vado ramingo e non trovo riposo. Ma ora, fanciulla che fai il vino, ora che ho visto il tuo volto, fa' che io non veda il volto della morte da me tanto temuta.

Siduri rispose: - GILGAMESH, non troverai mai la Vita che cerchi. Quando gli dèi crearono l'uomo, gli diedero in fato la Morte, ma tennero la Vita per loro. Quanto a te, GILGAMESH, riempi il tuo ventre di cose buone; giorno e notte danza e sii lieto, banchetta e rallegrati. Rendi felice tua moglie e abbi caro il fanciullo che ti tiene per mano. Perché questo, questo, è il fato dell'uomo.

Ma GILGAMESH disse: - Come posso tacere, come posso riposare quando Enkidu che amavo ora è polvere e anch'io morirò e verrò disteso nella terra? Tu vivi accanto alla riva del mare e guardi nel suo cuore. Fanciulla, dimmi, qual è la via per Utanapištim?

Colei che fa il vino, Siduri, rispose: - L'isola felice di Dilmun si trova al di là dell'Oceano e nessun mortale ha mai attraversato l'Oceano, se non Utu, il dio del sole. Al centro dell'Oceano scorrono le acque delle morte, e come potrai tu valicarle? Tuttavia, GILGAMESH, giù nel bosco troverai il barcaiolo Uršanabi. Lui conosce la strada, e forse potrà aiutarti. Se è possibile, valicherai le acque. Ma se non è possibile, GILGAMESH, dovrai fare ritorno.

SULLE ACQUE DELLA MORTE

GILGAMESH trovò Uršanabi, ma poiché il battelliere lavorava alla prua serpentina del battello e non gli dava retta, GILGAMESH fu colto dall'ira, afferrò un oggetto di pietra che si trovava lì accanto e lo fracassò al suolo. A questo punto Uršanabi si voltò verso di lui. - Chi sei tu, straniero? Io sono Uršanabi, il battelliere di Utanapištim.

- E io sono GILGAMESH, il re di Uruk, colui che ucciso Humbaba e il Toro del Cielo.

- Se tu sei quel GILGAMESH che ha ucciso Humbaba e il Toro del Cielo, perché sono emaciate le tue guance e vi è disperazione nel tuo cuore?

- E perché non dovrebbero essere emaciate le mie guance e non dovrebbe esservi disperazione nel mio cuore? Il mio amico che mi era molto caro, Enkidu, il fratello che amavo, la fine di tutti i mortali l'ha raggiunto. A cagione di mio fratello ho paura della morte. A cagione di mio fratello vado ramingo e non trovo riposo. Sto cercando Utanapištim per conoscere il segreto della Vita. Ti prego, allora, Uršanabi, conducimi da Utanapištim, a Dilmun. Io vorrei, se è possibile, varcare le Acque delle Morte.

Uršanabi gli disse: - GILGAMESH, le tue stesse mani ti hanno impedito di varcare le Acque delle Morte. Quell'oggetto di pietra che hai infranto mi dava la facoltà di trasportarmi oltre l'Oceano, senza che le Acque della Morte mi toccassero. Ora non ti resta che andare nella foresta, GILGAMESH. Con la tua scure taglia centoventi pertiche di sessanta cubiti di altezza, spalmale di pece e bitume e poi portale alla barca.

GILGAMESH acconsentì alla richiesta, e terminato in lavoro, Uršanabi spinse il battello nell'Oceano. Dopo tre giorni di viaggio il battello entrò nelle Acque della Morte. Allora Uršanabi disse a GILGAMESH: - Avanti, prendi una pertica e spingi la barca, ma che le tue mani non si bagnino in queste acque o sarà la tua fine.

GILGAMESH fece come Uršanabi gli aveva ordinato, ma dopo aver spinto la barca dovette lasciare la pertica perché le acque della morte l'avevano corrosa. Allora prese la seconda pertica e diede una nuova spinta, e così via. Dopo centoventi spinte, GILGAMESH aveva adoperato l'ultima pertica. Allora GILGAMESH si spogliò e usò le sue braccia come alberi e le sue vesti come vela.

Così, il battelliere Uršanabi condusse GILGAMESH da Utanapištim, a Dilmun, nel luogo del transito del sole.

UTANAPIŠTIM

Utanapištim si trovava nella sua isola felice, a Dilmun, e vide avvicinarsi la nave di Uršanabi. Notò la figura di GILGAMESH, e si chiese chi fosse quello straniero.

Quando la barca approdò, Utanapištim avvicinò GILGAMESH e gli chiese: - Qual è il tuo nome, o tu che vieni qui vestito di pelli di animale?

- Io sono GILGAMESH, il re di Uruk, colui che ucciso Humbaba e il Toro del Cielo.

- Se tu sei quel GILGAMESH che ha ucciso Humbaba e il Toro del Cielo, perché sono emaciate le tue guance e vi è disperazione nel tuo cuore?

- E perché non dovrebbero essere emaciate le mie guance e non dovrebbe esservi disperazione nel mio cuore? Il mio amico che mi era molto caro, Enkidu, il fratello che amavo, la fine di tutti i mortali l'ha raggiunto. A cagione di mio fratello ho paura della morte. A cagione di mio fratello vado ramingo e non trovo riposo. E sono venuti qui per conoscere te, padre Utanapištim, tu che sei entrato nel consesso degli dèi. Voglio interrogarti sui vivi e sui morti. Voglio sapere, come potrò trovare la Vita che sto cercando?

Utanapištim rispose: - Nulla permane. Costruiamo forse una casa che duri per sempre? Stipuliamo forse contratti che valgano per ogni tempo a venire? Solo la ninfa della libellula si spoglia della propria larva e vede il sole nella sua gloria. Fin dai tempi antichi, nulla permane. Dormienti e morti, quanto sono simili: sono come morte dipinta. Gli Anunnaki, i giudici divini, assegnano a ogni uomo una nascita e una morte.

- Eppure, Utanapištim, io guardo te e non vedo nulla di strano nel tuo sembiante. T'immaginavo come un eroe, invece te ne stai in quest'isola meravigliosa in panciolle. Dimmi la verità, come facesti ad entrare nella schiera degli dèi ed a possedere la vita eterna?

- Sta' bene - disse Utanapištim. Ti rivelerò un mistero divino.

LA STORIA DEL DILUVIO

Tanto tempo prima, narrò Utanapištim, l'umanità era così numerosa che sollevava un tale baccano da disturbare il sonno degli dèi. Così Enlil, il signore del vento, riuni il consesso degli dèi e disse: - Lo strepito dell'umanità è intollerabile! Così non si può più andare avanti! Scatenerò il Diluvio e distruggerò il genere umano!

Grande costernazione ci era stata allora tra le divinità, le quali dipendevano dagli uomini per i sacrifici, e tutte quali avevano preso ad invocare il dio del cielo An. Inanna piangeva e si disperava. Ma il saggio Enki, il signore dell'abisso, che da sempre era l'amico degli uomini, scese nella città di Šuruppak e comparve in sogno al giovane Utanapištim, che era suo sacerdote, e gli disse:

- Utanapištim, ascolta! Abbatti la tua casa e costruisci una nave. Abbandona i tuoi averi e cerca la vita. Sprezza i beni mondani e tieni in vita la tua anima. Abbatti la tua casa, ti dico, e costruisci una nave. Ecco le misure del battello: che abbia la lunghezza pari alla larghezza, che il suo ponte abbia un tetto come la volta che copre l'abisso. Entravi assieme ai tuoi consanguinei e familiari, e dopo avervi portato dentro da mangiare e da bere, fai entrare tutti gli animali, volatili e quadrupedi. Se qualcuno ti chiederà qualcosa, rispondigli che ti rechi dagli dèi per pregare per la buona sorte degli uomini!

Utanapištim aveva dunque costruito la nave e l'aveva fatta lunga cinque stadi e alta due. Vi condusse la sua famiglia e il seme di tutte le creature viventi, oltre a tutti i suoi beni.

Alle prime luci dell'alba venne dall'orizzonte una nube nera, mostruosa. Là dentro viaggiava Addu, il cavaliere della tempesta. Poi sorsero gli dèi dell'abisso: Nergal divelse le dighe delle acque sotterranee, Ninurta abbatté gli argini, e i sette giudici degli inferi, gli Anunnaki, innalzarono le torce a illuminare la terra di vivida fiamma. Sgomento e disperazione si levarono fino al cielo quando Enlil trasformò la luce del giorno in tenebra e infranse la terra come un coccio. Fu tale il cataclisma che gli dèi stessi, terrorizzati, fuggirono nel più alto del cielo, il firmamento di An, e si rannicchiarono contro le mura stringendosi l'un con l'altro per farsi coraggio.

Per sei giorni e sei notti il paese di Sumer venne travolto dalla furia delle acque.

Quando venne l'alba del settimo giorno, la tempesta diminuì, divenne calmo il mare, la piena si acquietò. Utanapištim si affacciò dall'arca e guardò la faccia del mondo. Silenzio. Dovunque si stendeva il mare. E tutta l'umanità era stata trasformata in argilla. Allora Utanapištim s'inclinò e pianse.

A lungo l'arca cercò la terra, finché comparve una montagna, e lì l'arca s'incagliò e non si mosse.

Allora Utanapištim aveva mandò fuori alcuni uccelli, i quali, non trovando nulla da mangiare né luogo dove posarsi, tornarono sulla nave. Alcuni giorni dopo ripeté l'operazione, e gli uccelli tornarono con le zampe infangate. Quando mandò fuori per la terza volta gli uccelli, questi non tornarono, e Utanapištim capì che la terra era di nuovo emersa. Allora Utanapištim aprì le porte della nave e tutte le creature uscirono fuori. Quindi fece dei sacrifici agli dèi. Gli dèi, sentendo il profumo dei sacrifici, accorsero in frotte, tranne Enlil che rimase sgomento all'idea che qualcuno si fosse salvato.

Allora Enki disse ad Enlil: - Saggio tra gli dèi, Enlil, come hai potuto così stoltamente far scendere il Diluvio? Imponi sul peccatore il suo peccato, puniscilo quando ha colpa, ma non incalzarlo troppo, altrimenti muore. Magari un leone avesse dilaniato l'umanità invece del Diluvio. Magari la carestia avesse devastato l'umanità invece del Diluvio. Magari la pestilenza avesse decimato l'umanità invece del Diluvio.

Allora Enlil prese per mano Utanapištim e sua moglie, li benedisse e dichiarò: - D'ora innanzi, Utanapištim non sarà più un uomo mortale, ma un dio, e vivrà nella lontananza, a Dilmun.

LA PIANTA E IL SERPENTE

Alla fine del racconto, Utanapištim disse a GILGAMESH: - Quanto a te, GILGAMESH, chi riunirà a consiglio gli dèi per darti quella Vita che cerchi? Ma se vuoi, vieni e tenta la prova: non hai che da vincere il sonno per sei giorni e sei notti.

E mentre GILGAMESH stava lì accosciato, una nebbia di sonno fluttuò su di lui. Allora Utanapištim disse alla moglie di fare ogni giorno un pane e di porlo accanto al corpo di GILGAMESH. Così ella fece. Al settimo giorno, GILGAMESH si svegliò e disse a Utanapištim: - Mi ero appena addormentato che subito mi hai svegliato.

Ma il vecchio gli indicò i pani posati accanto a lui, di cui il primo era duro, il secondo come cuoio, il terzo fradicio, il quarto andato a male, il quinto gommoso, il sesto fresco e il settimo ancora sulla brace.

- Conta questi pani e saprai quanti giorni hai dormito. Come pretendi di vincere la morte se non sei in grado di vincere il sonno? GILGAMESH sospirò. - Che cosa farò, Utanapištim, dove andrò? Già il ladro nella notte ha ghermito le mie membra, la morte abita nella mia camera. Ovunque andrò la morte mi troverà.

Utanapištim prese con sé GILGAMESH e lo condusse ai lavatoi perché si togliesse di dosso la sporcizia del suo lungo cammino e gli diede nuove vesti. Quando GILGAMESH, rivestito e rifocillato, tornò alla barca di Uršanabi, Utanapištim gli disse: - GILGAMESH, ti rivelerò una cosa segreta. C'è una pianta che cresce sotto l'acqua, la Pianta dell'Irrequietezza, detta Vecchio-torna-giovane. Ha spine come il rovo. Ferirà le tue mani, ma se riuscirai a prenderla sarà la tua salvezza, perché ha la virtù di ridare agli uomini la gioventù perduta. Non è proprio la Vita che cerchi, ma può comunque aiutarti a tenere lontana la vecchiaia e la morte.

GILGAMESH ripartì con Uršanabi. Arrivato nel punto indicatogli, si legò ai piedi pietre pesanti e si tuffò dalla barca. Trascinato dalle pietre sul fondo del mare, GILGAMESH vide la pianta che cercava. La afferrò e le spine gli ferirono le mani, ma l'eroe, incurante del dolore, riuscì a strapparla. Tagliò le funi che lo ancoravano alle pietre e tornò in superficie. Mostrò la pianta a Uršanabi e disse:

- Porterò questa pianta a Uruk dalle forti mura, lì la darò da mangiare ai vecchi, i quali torneranno giovani e forti. Infine ne mangerò io stesso e riavrò tutta la perduta gioventù.

Dopo un lungo viaggio, si fermarono per la notte, presso un pozzo di acqua fresca. Mentre GILGAMESH si bagnava nel pozzo, un serpente sentì la dolcezza della pianta poggiata sulla riva, si avvicinò e la mangiò. Subito, l'animale perse la pelle, tornando giovane, e fuggì via. Quando GILGAMESH si accorse del fatto, pianse a lungo, sconcolato.

- O Uršanabi, è per questo che ho faticato con le mie mani, è per questo che ho spremuto il sangue del mio cuore? Per me non ho guadagnato niente; non io, ma questa bestia della terra ne gioisce!

E così fu che GILGAMESH perse l'immortalità.

RITORNO A URUK

Alla fine, dopo un lunghissimo viaggio, GILGAMESH ritornò finalmente a Uruk. Uršanabi l'aveva accompagnato. Qui giunti, GILGAMESH ordinò ad Uršanabi di salire sulle mura e gli mostrò la città.

Anche questa fu opera di GILGAMESH,
del re che conosceva i paesi del mondo;
vide misteri e conobbe cose segrete;
un racconto ci portò dei giorni prima del diluvio.
Fece un lungo viaggio, fu esausto, consunto dalla fatica;
quando ritornò su una pietra
l'intera storia incise.

MORTE DI GILGAMESH

Una notte il dio Enlil comparve in sogno a GILGAMESH e gli disse:

- O GILGAMESH, tu sei stato destinato alla Regalità: alla Vita non sei stato destinato. A causa della mancanza della Vita il tuo cuore non sia triste. Non ti abbattere, non essere depresso. È stato dato a te il potere di giudicare chi tra gli uomini ha commesso il male, è stato dato a te il potere di stabilire la luce e le tenebre del genere umano, è stato dato a te il potere di primeggiare sull'umanità, è stato dato a te il potere di non avere avversari, è stato dato a te il potere di vincere le guerre da cui nessuno torna vivo, è stato dato a te il potere di condurre assalti da cui nessuno può sfuggire. Ma la Vita, la Vita, non ti è stata data.

Risvegliatosi, GILGAMESH chiese lumi ai sapienti sul significato del tuo sogno e questi gli risposero:

- Gli eroi e i saggi, come la luna, hanno il loro crescere e calare. Diranno gli uomini: chi mai ha regnato con potenza e potere simili ai tuoi? Come nel mese oscuro, nel mese delle ombre, così non vi è luce senza di te. O GILGAMESH, questo era il significato del tuo sogno. Ti è stata data la sovranità, questo è il tuo destino. Una vita che duri in eterno non è il tuo destino.

E dopo centoventisei anni di regno, GILGAMESH, il re di Uruk, ebbe la sorte comune dell'umanità. L'uomo che aveva combattuto contro esseri divini e aveva viaggiato ai confini del mondo, giacque un giorno sul suo letto, senza vita.

Colui che ha distrutto il male, giace, non si alza.

Colui che ha stabilito la pace nel Paese, giace, non si alza.

Colui che ha reso tutto perfetto, giace, non si alza.

Colui che ha i muscoli saldi, giace, non si alza.

Colui che è signore di Kullab, giace, non si alza.

Colui che ha forme perfette, giace, non si alza.

Colui che ha lo sguardo acuto, giace, non si alza.

Colui che ha scalato le montagne, giace, non si alza.

Nel letto del destino egli giace, non si alza.

Nel letto variopinto egli giace, non si alza.

Chi gli sta intorno non tace; chi gli siede accanto non tace; essi innalzano un lamento.

Chi mangia cibo non tace; chi beve acqua non tace; essi innalzano un lamento.

A GILGAMESH succedette il figlio Urlugal, che regnò trent'anni. A Urlugal succedettero altri sei sovrani. Poi la città di Uruk venne sconfitta e la regalità passò alla città di Ur.

NOTE

Il fascino della storia di GILGAMESH sta innanzitutto nella sua antichità: non è sbagliato definirla la più antica epopea eroica dell'umanità, precedente all'epica greca e indiana, con le quali regge il confronto per forza espressiva e intensità; ma tale fascino sta ancora e innanzitutto nella sua "modernità", o meglio, nell'"universalità" con cui esplora gli eterni interrogativi sul significato della vita e della morte. GILGAMESH non è solo il primo eroe di cui si ha memoria, è anche il primo eroe tragico, il cui smarrimento di fronte alla caducità della vita è comune a tutti gli uomini di allora e di oggi. Il lamento per la morte di Enkidu, che pure arriva a noi da un'antichità così remota, riesce tuttora a commuoverci.

Già ben nota ai Sumeri nella seconda metà del III millennio a.C., l'Epopea di GILGAMESH era divenuta in seguito il poema nazionale dell'intera Mesopotamia. Era conosciuta, in numerose varianti, da Babilonesi, Assiri, Elamiti, Hittiti, Hurriti e da tutti gli altri popoli della regione. Dimenticata alla fine dell'età antica, molti elementi ed episodi del suo mito sopravvissero nell'epica greca e biblica: la lotta di GILGAMESH col leone ha probabilmente ispirato le analoghe gesta di Eracle e di Sansone; Siduri è una copia di Circe; l'episodio dell'isola-giardino di Dilmun ha molto a che vedere con l'Eden biblico; il motivo del serpente che priva l'uomo dell'immortalità che è ovviamente un mito parallelo a quello biblico della caduta dell'umanità; e infine, la storia del Diluvio, che ha qui una delle sue più antiche formulazioni. Un'analisi dei vari romanzi arabi medievali sui

viaggi di Alessandro Magno in oriente ha mostrato sorprendenti affinità con l'epopea di GILGAMESH, i cui motivi, sperduti nell'oceano delle storie, erano poi finiti per incagliarsi nei racconti degli eroi più recenti.

Anche la storia del ritrovamento delle tavolette meriterebbe un'epica a sé stante. Intorno al 1842 una serie di spedizioni archeologiche francesi e inglesi cominciarono a lavorare nel sito dell'antica città di Ninive, in quello che allora era l'impero ottomano. Si trattò in realtà di una serie di campagne di scavi alquanto irregolari, che i vari gruppi conducevano in aperta competizione tra loro, tra colpi di mano e azioni a dir poco piratesche. La fortuna arrise all'inglese Henry Layard, che nel 1850 ebbe la ventura di scoprire la famosa biblioteca di Assurbanipal e cominciò a prelevare una gran quantità di materiale, tra cui una moltitudine di tavolette incise a cuneiformi. I francesi allora fecero valere i loro diritti di precedenza e bloccarono il lavoro degli inglesi. Ma questi penetrarono nottetempo nelle camere della biblioteca attraverso un tunnel scavato in fretta e furia e si portarono via tutto ciò che la biblioteca conteneva.

Tra questo materiale si trovava la famosa redazione babilonese dell'epopea di GILGAMESH, risalente al VII sec. a.C., e tuttora custodita al British Museum. Ovviamente dovettero trascorrere degli anni prima che gli studiosi riuscissero a mettere insieme tutte e dodici le tavole dell'epopea, perché nella gran confusione degli scavi nessuno aveva catalogato il materiale, il quale era stato poi confuso con altro materiale proveniente da altri siti. La prima traduzione dell'epopea, ad opera di A. Jeremias, venne fatta nel 1891, nel libro *Izdubar: eine altbabylonische Heldensage*, a cui seguì poi una nuova edizione del 1900. *Izdubar* era il nome che un'errata lettura aveva portato gli studiosi dell'epoca ad attribuire a GILGAMESH. In ogni caso la prima edizione classica e completa si ebbe solo nel 1930 nella traduzione di R. Campbell Thompson: *The Epic of GILGAMESH*.

Il riassunto che ho fatto in questa pagina è tratto appunto dalla redazione "classica" babilonese in dodici tavole dell'epopea di GILGAMESH, che di tutte le versioni conosciute è la più completa e coerente, anche se la più tarda. Il titolo babilonese dell'Epopea di GILGAMESH è *Ša nagba inuru*, ["Chi vide tutto"], dai primi versi del poema; e conosciamo addirittura il nome del suo autore, *Šîn-leqi-unnini*, il quale già in epoca babilonese sembra fosse considerato un poeta semimitico come Omero per i Greci.

Ma esistono molti altri documenti su GILGAMESH. La redazione "classica" babilonese è scritta in accadico, vi sono versioni in hittita, hurrita, elamita. Quelle più antiche ovviamente sono scritte in sumerico. Purtroppo tutte queste redazioni non sono coerenti tra loro, ma vi sono delle variazioni interessanti che val la pena di notare.

Un poema sumerico, GILGAMESH e gli inferi, narra di come GILGAMESH abbia salvato un albero sacro alla dea Inanna da tre mostri che cercavano di distruggerlo, e poi come dai rami di quest'albero abbia tratto degli arnesi magici non meglio identificati che in sumerico si chiamano *pukku* e *mikku*. Si narra poi di come il *pukku* e il *mikku* furono persi cadendo negli inferi, e di come Enkidu si sia avventurato nel sottosuolo per recuperarli, ed è proprio tornando dagli inferi che Enkidu si ammala per poi morire.

La narrazione più tarda su GILGAMESH è invece riferita dallo scrittore greco Eliano. Egli narra una storia sulla nascita di "Gilgamos" assai simile a quella che i greci narravano di Perseo: al re di Uruk viene profetizzato che il figlio di sua figlia l'avrebbe privato del trono, cosicché questi confina la ragazza in cima a una torre in modo che non possa conoscere uomini; ma ingravidata misteriosamente, la ragazza dà alla luce un figlio, che i soldati del re gettano dall'alto della torre. Un'aquila però afferra il pargolo tra gli artigli e lo porta dal giardiniere del re, che lo alleva come fosse suo figlio. Inutile dire che, una volta cresciuto, il giovane Gilgamos spodesta il nonno e siede sul trono al suo posto.

SPECIFICHE

Esistono delle ottime edizioni dell'Epopea di GILGAMESH in italiano. Una compilazione completa eseguita a partire dalla redazione babilonese, ma con inserti da altre redazioni, è stata pubblicata, a cura di N.K. Sandars, ne *L'Epopea di GILGAMESH* (Adelphi 1986). Più recentemente l'assiriologo e scrittore Giovanni Pettinato ha pubblicato tutti i testi su GILGAMESH, babilonesi e sumerici, in una pregevolissima antologia, *La saga di GILGAMESH* (Rusconi 1992). Un altro buon saggio sull'eroe è *GILGAMESH: alla conquista dell'immortalità* di Franco d'Agostino (Piemme 1997).

RECENSIONI

Ebla, un impero ritrovato, Paolo Matthiae, Einaudi ed. 1995

Gli italiani sono stati gli ultimi ad offrire un contributo allo studio delle culture preellenistiche della Siria a causa di una ... diffusa valutazione classicistica nella quale le radici del mondo occidentale quasi esclusivamente affondavano in un terreno che era quello della cultura ellenica prima e latina poi (p. xxv).

Fortunatamente sono subito entrati in scena da protagonisti grazie alla scoperta degli immensi Archivi di Ebla nel 1975. Questo INDISPENSABILE libro di Matthiae traccia un resoconto esauriente sulla missione italiana a Ebla, dai primi scavi avviati nel 1964, alle ultime scoperte. Indispensabile perché valido come un manuale universitario di archeologia. Per esempio, l'incredibile capitolo dedicato all'indagine pre-scavi a Ebla illustra l'utilizzo di più moderni strumenti di indagine e la necessità di una preparazione multidisciplinare per l'ottenimento di risultati. I pregi dell'edizione 1995 sono molti, non ultimi la carta di pregevole fattura e la ricchissima sezione iconografica.

Un'unica pecca rimproverabile a Matthiae (ma comune a Pettinato) è l'infelicissimo stile di scrittura, soprattutto quando Matthiae si abbandona a verbose esegesi. Ecco un impressionante esempio di groviglio di subordinate (riuscite a capire qual è la "singolarità" in oggetto?):

«E' singolare, ma significativo delle contraddizioni intrinseche di studi inariditi da una consuetudine a indugiare e perdersi in una spesso sterile pratica di considerazioni filologiche e antiquarie, che proprio H. Frankfort, una delle massime personalità dell'archeologia orientale - finissimo critico, storico assai penetrante, scavatore di talento - sia stato ad un tempo, agli inizi degli anni '50, l'autore di illuminanti contributi sulla continuità della tradizione soprattutto architettonica della Siria, e il responsabile di un'autorevole sintesi in cui, pur in un quadro storico apparentemente corretto, venivano ripresi e codificati alcuni dei più antistorici giudizi sulla civiltà artistica della Siria. Infatti...» (p. xxvi)

Se avessi avuto l'ingrato compito di correggere le bozze, avrei così tradotto:

«L'archeologo Frankfort, nonostante i suoi fondamentali contributi sul campo negli anni '50, valutò frettolosamente la civiltà artistica siriana preellenistica. Infatti...»

Altra nebulosità del volume è data dai numerosi rilievi topografici messi in bella posa ma pressoché illeggibili. Cosa sono, per esempio, A-B-C-D-E... nella pianta di Tell Mardikh a p. 39? Forse nell'«edizione tascabile» si è voluto risparmiare sulle leggende? Infine leggo, in q.ta di copertina, della scoperta di templi paleocristiani (sic!) sul sito di Tell Mardikh... un teorema alla Ramanujan, immagino.

Se l'intento è la divulgazione dei risultati ottenuti, la chiarezza espositiva è tutt'altro che opzionale. Soprattutto se la divulgazione è mirata a promuovere l'assegnazione di fondi statali alle missioni archeologiche italiane.

Gilgamesh il primo eroe: Antiche storie della Mesopotamia, Simonetta Ponchia, Nuove Edizioni Romane ott 2000

I miti mesopotamici hanno caratteri, che non è difficile definire assiomi, comuni all'epica omerica o, millenni più tardi, alla Chanson di Roland. L'eroismo, le passioni, l'ingordigia, la crudeltà, l'onore, gli affetti, l'amore sanno vivere allegorie che, al di là d'una non determinante origine storica, ci colpiscono e incantano. E più antiche sono le radici di un mito, più noi moderni veniamo catturati dal suo saper raccontare noi stessi.

Al di là delle affinità culturali dei miti mesopotamici con la tradizione classica greca e biblica (primo elemento di attrazione per il grande pubblico) esistono peculiarità che vale la pena di ricordare. Questi miti sono fra i primi documentati e certamente fra i primi mai composti poiché nati insieme alla scrittura stessa. Può stupire come essi siano arrivati a noi direttamente. Dei poemi omerici, per esempio, non abbiamo testi risalenti al settimo secolo a.C. ma solo "copie" frutto del lavoro millenario di copisti romani e bizantini. E così anche se le storie mesopotamiche possono non essere esattamente coeve col periodo della loro stesura ci sono giunte attraverso documenti che rappresentano la "preistoria" della scrittura. I documenti sono "rozze scalfiture" dell'argilla o della pietra che paiono impronte di dinosauro ma che sanno brillare di luce propria svelando miti e storie di altissimo valore letterario.

Chiaramente noi ci sostituiamo ai reali destinatari di quelle storie. Quindi la forma con cui esse si presentano può a volte apparirci oscura o estranea. La tecnica del mito mesopotamico è poco sviluppata: l'azione è statica, le ripetizioni sono frequenti (utili per un uso rituale della narrazione), la narrazione è ripiegata su se stessa. Gli espedienti narrativi riflettono chiaramente i gusti del pubblico a cui era destinato, non i nostri. Non dimentichiamo inoltre che raramente le storie ci sono giunte per intero. Spesso il mito va ricostruito attraverso reperti e questi possono essere non conformi tra loro vuoi perché frutto dell'attività di culture diverse (e quindi scritti in lingue diverse) ma anche perché contenenti varianti formali e sostanziali alle quali è difficile assegnare una gerarchia.

I miti mesopotamici richiedono spesso un adattamento che difficilmente troverà tutti d'accordo perché spesso pecca in compromessi poco filologici. Ma è proprio grazie alle numerose soluzioni che si prospettano alla narrazione che il mito eviterà di cristallizzarsi evolvendosi nei modi che sanno toccare la sensibilità del pubblico di oggi come quello di domani.

Il più celebre "adattamento" è certamente il Gilgamesh di N.K. Sandars per la spregiudicatezza ma anche per l'alta qualità del risultato finale. Nell'introduzione a questo testo del 1970 l'autrice spiega (pp. 71-73, ediz. Einaudi 1994) che ha evitato di rendere il mito in versi; ha rinunciato alla divisione in tavolette; ha combinato fonti distanti anche millenni tra loro (sumeriche, ittite, assire); ha eliminato la dodicesima tavoletta del canone perché non soddisfacente; ha eliminato personaggi minori; ha inserito brani da altri miti (Atramkhakis, Visione del mondo interiore). La questione non deve scandalizzare. In fondo rimangono da tradurre e vengono scoperte continuamente molte tavolette che aggiungono tasselli al puzzle mitico rimettendo in discussione le interpretazioni precedenti.

E' con questa lucida serenità, che va affrontata la lettura di questo bellissimo volume di Simonetta Ponchia, alla quale si devono la traduzione e l'adattamento di storie antichissime che sanno accendere la nostra immaginazione. Roberta Pugno l'accompagna nel suo itinerario con illustrazioni che "adattano", mettono a fuoco, vicende divine ed umane affiorate dall'argilla calpestate dal tempo. L'impatto è emozionante: i colori, i segni delle immagini dell'artista modenese hanno la stessa essenzialità delle tavolette cuneiformi.

Ogni storia del libro della Ponchia è accompagnata da una breve nota introduttiva sulle fonti usate. Due le sezioni in cui si articolano i miti: storie di dei e storie di eroi. Nella prima si esplorano la teogonia assiro-babilonese, la creazione dell'uomo e la visione dell'aldilà. Nella seconda si narrano peripezie che, come itinerari educativi, faranno acquisire agli umani protagonisti consapevolezza dei propri limiti e responsabilità dell'esercizio del potere.

Nella prima sezione non poteva mancare l'Enuma Elish che è la più lunga e più famosa delle storie mesopotamiche sulla creazione dell'universo rivelante inquietanti similitudini con la teogonia esiodea. Vi si narra di scontri fra generazioni divine per il mantenimento del potere al vertice del pantheon. L'autrice descrive con emozione e turbamento il crudele calcolo di padri e madri che attentano alla vita dei figli sfruttando l'ascendente che essi hanno nei loro confronti:

(parla Tiamat la madre creatrice) «Sta attento, signore: sei sicuro che gli dei siano dalla tua parte? Guardati alle spalle, figlio mio!».

L'espressione della dea era benevola, ma Marduk reagì: «Perché di fuori mostri amicizia, mentre il tuo cuore brama lo scontro? I bambini si disperano quando i loro genitori li ingannano e tu che sei madre ti fai beffe dei sentimenti più naturali! Hai meditato il male contro gli Dei tuoi figli!». (p. 20)

La lacerante accusa si trasformerà in scontro al quale seguirà il terribile ma inevitabile castigo. Dal caos si potrà uscire solo con la morte della procreatrice che Marduk farà a pezzi assegnando ad ogni suo organo una funzione nel nuovo ordine dell'universo. Gli dei stessi non possono sottrarsi alla tragicità del fato!

Davvero notevole - ed è ciò che più mi ha deliziato - l'adattamento del ciclo di Ishtar e Dumuzi in un unico racconto. L'autrice unisce i vari miti con fluidità e fantasia esordendo col fiorire dell'amore tra la dea (nel testo col nome sumerico Inanna) e il pastore. La protagonista usa parole che ricordano la tenerissima innamorata del Cantico dei Cantici:

«La barba del mio sposo è di lapislazzuli» cantava, «il suo viso miele ai miei occhi, la sua dolcezza come lattuga appena spuntata, tenera sotto la rugiada. Indosserò per lui la mia veste variopinta, i miei ornamenti d'oro e turchese. Profumerò la mia casa con essenza di cedro, adorerò la soglia per ricevere il mio amato». (p. 24)

Il racconto prosegue con la visita agli Inferi di Ishtar (imparentata col mito di Nergal e Ereshkigal, la XII tavoletta del canone di Gilgamesh e il mito greco di Persefone) che ci consente di gettare uno sguardo al "mondo di sotto" popolato da demoni spietati come la loro padrona Ereshkigal, signora dell'oltretomba e sorella di Ishtar. La descrizione della Ponchia è vivacissima e terribile:

... demoni piccoli, come giunchi appena spuntati, demoni grossi come canne mature, un demone davanti con in mano un bastone, un demone dietro con la mazza frantuma-cranio alla cintura. Quelli di questa razza disdegnano le offerte di cibo, disdegnano le bevande degli uomini, nessuna cosa lieta li attrae, nessuna pietà li commuove, senza gioia e senza dolore strappano la sposa dalle braccia dello sposo, il neonato dal seno della madre. (p. 30)

Ishtar, scoprendo di non poter più lasciare il "luogo di non ritorno", offre in cambio del proprio rilascio Dumuzi, e non senza ironia apprendiamo che la dea preferisce salvare i prescelti dai demoni (l'ancella, il menestrello, il capitano delle guardie) a scapito dello sposo. Emerge quindi la commovente figura di Geshtinanna (non lontana dall'Alceste euripidea) che intercedendo per il fratello ne otterrà la grazia per sei mesi l'anno condividendone il destino agli inferi per gli altri sei.

L'epopea per la conquista della tavola dei destini ci viene narrata nelle storie che trovano il dio Ninurta protagonista: Anzu e Ninurta, Ninurta e Asakku. Anche qui la narrazione è brillante ed immediata come emerge nello scontro fra divinità:

(parla Anzu contro la freccia scagliatagli da Ninurta) «Asta di giunco, torna nel tuo canneto; legno dell'arco, torna alla foresta; nerbo, torna ai tendini della pecora; penne, tornate agli uccelli!». (p. 39)

In entrambi i racconti oggetti inanimati prendono vita giocando ruoli decisivi nello scontro. Memorabile la descrizione degli alleati di Asakku:

(Asakku) ha generato, accoppiandosi con la montagna, la moltitudine delle pietre. Come loro re ha posto il marmo, che leva le sue corna come un bufalo gigante. Dietro ci sono la lava, il basalto, la diorite, l'ematite, l'alabastro, la selce, la pietra comune e le pietre fini, a centinaia: sono gli eroi del suo esercito. (p. 42)

Ogni ente ha il suo ruolo nel cosmo babilonese ed anche l'uomo entra in campo per svolgere una precisa funzione: alleviare le fatiche degli dei. L'uomo così è creato dalla creta e dal sangue di un dio ribelle come ci narra l'autrice nell'adattamento del noto poema dell'Atramkhakis (la creazione dell'uomo). L'uomo porterà quindi con sé sempre i segni del divino uniti a quelli dell'inquietudine. E chi è più inquieto di Gilgamesh, eroe nazionale di tutte le culture mesopotamiche, per due terzi divino, per un terzo uomo alla vana ricerca del segreto dell'immortalità? A lui e a molti altri umani protagonisti di avventure senza tempo è dedicata la seconda sezione del libro.

Per chi volesse poi approfondire l'argomento vi sono preziose appendici (un glossario dei nomi mitici, un schema cronologico della letteratura sumero-accadica) veramente ben fatte ma non troppo impegnative e quindi godibili anche per profani di letteratura e storia mesopotamica.

FONTI

Il Gilgamesh "italiano"

La versione del Gilgamesh che trovate nel mio sito è in parte basata su quella contenuta nell'antologia Pet 1992 (Pettinato), con integrazioni, aggiornamenti e correzioni da Sap 2001 e Geo 1999 (George).

Per esigenze di leggibilità ho ripulito il testo da tecnicismi ed eseguito leggere correzioni sintattiche. Ho cercato di tagliare i lavori di fantasia, in cui peccano tutti gli autori (in particolare George e Pettinato), perché impediscono il confronto con altre traduzioni. Del lavoro di Pettinato ho conservato la divisione interna alle tavole ma ho corretto interamente la numerazione dei versi e la loro suddivisione in stanze (solitamente quartine) seguendo l'approccio di George (sempre per agevolare la lettura comparata dell'epopea).

L'approccio di Pet 1992 ha fatto scuola per la caratura formale e la resa poetica, divenendo riferimento bibliografico in numerosi studi italiani (come Ben 1994, Dag 1997 e Sap 2001) e stranieri (come Geo 1999).

Tuttavia Pettinato non è esattamente un critico letterario. Il suo commento al testo è piatto e insufficiente (difetto comune a Bottero e George peraltro). Troverete un ottimo commento al testo dell'Epopea nel volume Eros e Thanatos di Jan Kott, Ed. SE (pp. 75-103: Gilgamesh, o la mortalità). L'analisi di Kott, seppure imperfetta poiché basata sui numerosi accomodamenti di San 1994, vi farà letteralmente amare Gilgamesh (ringrazio Ferruccio G. per avermi fatto conoscere la maestria di Kott nel 1997). Altro splendido esempio di esame epico-letterario del Gilgamesh si trova in Ben 1994.

Va bene, ma cosa posso trovare in libreria su Gilgamesh?

Buona parte dei testi citati, anche se usciti pochi anni fa, è fuori catalogo e reperibile solo in biblioteca. Ecco i testi più recenti e disponibili in libreria (cliccate sulle voci per una completa descrizione):

- per il profano o per ragazzi: Pon 2000
- per l'appassionato: Sap 2001 (oppure l'ennesima ristampa di San 1994)
- per l'appassionato o l'esperto: Geo 1999

Su Internet è consultabile l'edizione integrale ottocentesca del primo lavoro di George Smith dedicato a Gilgamesh (Smi 1876). Molti siti, oltre a questo, contengono un sacco di materiale interessante sul re di Uruk.

Da non dimenticare che Gilgamesh è protagonista di molte opere moderne (non solo letterarie) di finzione. Per una breve carrellata in questo ambito rimando alla sezione delle contaminazioni.

Non solo Gilgamesh

In primo luogo, lo studio della letteratura sumera/babilonese non può prescindere dalla conoscenza, anche superficiale, della storia e della geografia della Mesopotamia. Pertanto procuratevi a qualunque cifra Roa 92.

Edizioni integrali delle pietre miliari della mitologia mesopotamica sono consultabili in Bot 1992, ancora a catalogo nelle librerie (costa 67 euro). Le (poche) lacune di questa superba antologia possono essere integrate con McCall 95, Pon 1996 e Pon 2000.

E sull'archeologia in Siria e Mesopotamia? Oltre al citato Roa 92, due succosi volumi vi sazieranno: Cer 1995 (Il Libro delle Torri) e Mat 1995. Una passeggiata (non impegnativa) tra i maggiori scenari dell'Iraq, non solo assiro-babilonesi, come Bagdad, Bassora, Samarra o Mossul è offerta in Mun 2003.

Lasciate invece perdere le monografie della rivista Archeo (Rizzoli) per: 1) prezzo elevato; 2) imbarazzante riciclaggio di immagini e testi; 3) qualità del lavoro a livello di tesine scolastiche redatte sfogliando enciclopedie; 4) ripetuti e grossolani errori (come l'accostamento Ea-Enlil a p. 103 monografia apr. 2002, e a p. 101 monografia mag. 2003; oppure l'errata didascalia della stele degli avvoltoi a p. 31 monografia apr. 2002).

Infine non dimenticate le contaminazioni di tipo epico-filosofico-letterario-psicanalitico-linguistico curiosando nella sezione Altri Testi.

Elenco bibliografico

Ane 1955 - AA.VV., Ancient Near Eastern texts, relating to the Old Testament, 2nd ed. Princeton University Press 1955

A cura di James B. Pritchard; citatissima ma datata antologia di testi egizi, sumeri, accadici, ittiti, ecc. scelti in base a parallelismi o allusioni a nomi, luoghi, argomenti, forme letterarie della Bibbia.

E' il testo di riferimento per l'estimatore di commistioni fra l'Antico Testamento e la letteratura mesopotamica (che ritengo di relativo interesse perché escludono capolavori come l'Epopea di Erra). Il volume è tutt'altro che introvabile, specialmente su Internet, ma costa un occhio della testa. Suggestivo la sola consultazione. Come, per esempio, del numero di inventario P4778993, collocazione 3.03.H.003, presso la Biblioteca Centrale di Lettere, Filosofia e Giurisprudenza, Via Festa del Perdono 7, Milano. La biblioteca si trova al primo piano sopra le ex-segreterie e chiude alle 19:00 ...

Ben 1994 - Vincenzo di Benedetto, Nel Laboratorio di Omero, Einaudi 1994

Testo universitario per i corsi di letteratura greca contenente un capitolo che è una vera perla (parte IV, cap. 8: Achille e Gilgamesh). Vedi: paralleli con l'epica greca.

Bot 1991 - Jean Bottero, Mesopotamia, Einaudi ed. 1991

Sorprendente Bottero, più lungimirante del solito, in questa eterogenea raccolta di saggi. Saltate subito le prime 215 pagine, fiacche e ripetitive, e tuffatevi nel sistema religioso mesopotamico (argomento di cui Bottero è specialista).

Qui troverete la brillantissima classificazione di sentimento, ideologia e comportamento religioso (poi ripresa in Bot 1992). Inoltre una profonda dissertazione su Ea/Enki, dio delle arti e della saggezza, ricchissima di ellissi mitologiche. Infine le perle: analisi del dialogo del pessimista e la mitologia della morte, dove la superba analisi di Bottero raggiunge vertici mai più raggiunti in tutta la sua restante produzione.

Da segnalare lo squisito assortimento iconografico, che gli assiriologi italiani, nei loro pur validi saggi, dovrebbero prendere a modello.

Bot 1992 - J. Bottero & S. N. Kramer, Uomini e dèi della Mesopotamia: alle origini della mitologia, Einaudi ed. 1992

Il titolo dell'edizione originale è più accattivante: Lorsque les dieux faisaient l'homme (primo verso dell'Atramkhasis). Questo tomo di oltre 800 pagine contiene aggiornate traduzioni integrali dei maggiori miti mesopotamici (fra cui Enuma Elish, Epopea di Erra, Discesa di Ishtar agli Inferi e, il mio preferito, Ninurta e le pietre). I miti in sumerico sono tradotti dal sumerologo Samuel Noah Kramer dell'università di Pennsylvania, autore del celebre ma introvabile I sumeri alle radici della storia (1979, Newton Compton).

L'enciclopedismo è il pregio di questa indispensabile antologia, anche se vi sono inspiegabili assenze, come il mito di Etana o quello di Adapa. Manca del tutto la sottigliezza critica di un Kott o di un Saporetto, come rivelano i giudizi molto netti e personali che affiorano tra le pagine. Emblematica è l'Avvertenza degli autori, in cui si giustifica l'assenza dell'indice analitico,

ritenuto superfluo, con pretesti infantili. Non meraviglia che i francesi lo abbiano premiato col Gran Prix National d'Histoire 1989.

Bot 1994 - J. Bottero & M.-J. Steve, La Mesopotamia: dalla scrittura all'archeologia, Universale Electa/Gallimard 1994

Bot 1996 - J. Bottero, Dai Sumeri ai Babilonesi: i popoli della Mesopotamia, Universale Electa/Gallimard 1996

Riecco il Bottero privilegiare le città scoperte da connazionali: Mari e Ugarit in primis. Minima la considerazione per Ebla, fulcro della civiltà di mezzo tra Egitto e Mesopotamia, scoperta dagli italiani. Una cosa va detta: i francesi - pur nel loro stolto campanilismo - hanno un talento manageriale che a noi manca. Nel buon nome della Gallimard la sezione iconografica è curatissima. Quella antologica non impaurisce ma è invitante, anche per il profano, grazie ad un'accattivante selezione dei testi.

Cer 1995 - C. W. Ceram, Civiltà Sepolte, Einaudi 1952 (ed. 1995)

Testo datato ma esemplare per la «lezione etica» (p. xvi), l'organizzazione sistematica e l'efficace stile narrativo (un esempio: "Consiglio il lettore di non cominciare questo libro dalla prima pagina").

Il volume è brillantemente diviso in sezioni monotematiche: Il libro delle Statue (mondo greco); Il libro delle Piramidi (antico Egitto); il libro delle Torri (Mesopotamia); il libro delle Scale (civiltà precolombiane); i libri che non si possono ancora scrivere (appendice su Ititi, Ugarit e antica Siria); i libri che si potrebbero scrivere (appendice di Donatella Taverna su Chatal Houyuk, Thera, Seleucia e Ebla). Inutile dire che gli ultimi due libri sono i più affascinanti.

Nonostante un «abisso scientifico» separi l'attuale ricerca archeologica da quella descritta da Ceram (per farsi un'idea si confronti il Libro delle Torri con Pet 1988), questo libro è «l'iniziazione ancor oggi più brillante all'archeologia» (p. xx, introduz.).

Dag 1997 - Franco D'Agostino, Gilgames alla conquista dell'immortalità, Piemme 1997

Dopo generazioni di studiosi per rimettere assieme il Gilgamesh arriva D'Agostino che lo frantuma di nuovo con incessanti commenti (nemmeno i frammenti di Eraclito subirono mai simile sorte biginesca). Il Gilgamesh di D'Agostino risulta ahimè ILLEGGIBILE. D'Agostino si elegge a «guida che indichi la strada» perché senza di essa si rischia di finire in «vicoli ciechi, o peggio a fraintendimenti» (p. 10, introduzione). Ma, per non far sentire solo il lettore nella sua ignoranza, D'Agostino esibisce un suo bel fraintendimento già nel sottotitolo al libro: «l'uomo che strappò il segreto agli dei». Chi? Gilgamesh che tornò a Uruk coi capponi di Renzo? o forse era Utnapishtim, ma tutto fa brodo?

Perché allora includere questo zagabrio nella mia bibliografia? La buona iconografia e la gustosa aneddotta zampillante dalle note riescono a tenere a galla quest'arca nel diluvio dell'arroganza.

Fal 1992 - F. Mario Fales, Lettere dalla corte assira, Marsilio Editori 1992

Meravigliosa antologia di lettere dalle biblioteche assire. Da segnalare le commoventi suppliche - splendide sul piano stilistico - indirizzate ad Assurbanipal dagli esorcisti Adad-Shumur-usur e Urad-Gula. Pubblicazione unica nel suo genere nel panorama editoriale italiano (testo neo-assiro a fronte).

Fir 1999 - Giulio Firpo, Le rivolte giudaiche, Editori Laterza 1999

Gal 1969 - (a cura di) E. Galbiati, La Storia della salvezza ne L'Antico Testamento, Mimep 1969

In verità, in verità vi dico che questo testo è troppo approssimativo per gli scopi del sito. Più idonee consultazioni bibliche sono il testo CEI del '74 o, meglio ancora, la Nuovissima Versione dai testi originali pubblicata dalla San Paolo (ringrazio Antonio G. dell'Università di Milano per i suggerimenti).

Geo 1999 - Andrew George, The Epic of Gilgamesh - a new translation, Penguin Classics 1999 (in inglese)

Una sorta di "bibbia di Gilgamesh" imperdibile per l'appassionato, splendidamente strutturata e magnificamente illustrata. Vi troverete "quasi" tutto: dalle tavolette di Pennsylvania agli esercizi scolastici degli appendisti scribi, fino ai poemetti sumerici di Bilgames (compresa un'aggiornatissima versione della Morte di Gilgamesh). Lacunose invece le versioni extrababilonesi dell'epopea (epoee ittita, hurrita, elamita) che, come al solito, si possono trovare solo su Pet 1992 (citato ed elogiato a p. 142 dal lungimirante George).

Irrelevante invece la sezione saggistica. Le cinquanta pagine di introduzione sono veramente sciatte (forse destinate al lettore medio americano) e inutili per chi voglia andare oltre il testo. Il Ghilgames di Saporetti è anni luce superiore (e più aggiornato) del testo di George.

GEN 2000 - I libri della Bibbia: Genesi, Einaudi 2000

Tolta la farneticante introduzione di Steven Rose, il tomo si distingue per la deliziosa appendice storico-critica di Agnese Cini Tassinario. Qui si evidenzia la stretta parentela tra la Bibbia, l'Atramkhasis, l'Enuma Elish ed ovviamente il Gilgamesh (soprattutto pp. 136-139).

Lei 2002 - Gwendolyn Leick, Città perdute della Mesopotamia, Newton & Compton editori 2002

L'esotico titolo italiano mette fuori strada. Non si parla di misteri o fanta-archeologia, bensì dello sviluppo urbano in Mesopotamia dai Sumeri ai (neo)Babilonesi. Ugualmente, la selezione delle città tradisce la visione mesopotamocentrica dell'autrice. Una concezione, tipicamente anglosassone, superata da decenni con la scoperta di antichissime capitali in Siria, Anatolia, Iran, area Egea (come le città del VII millennio a.C. in Tessaglia). Per un'analisi meno distorta rimando alla collana, edita da Laterza, sulla storia della città.

Mar 2003 - Stefano de Martino, Gli ittiti, Carocci Editore 2003

Inutile ricordare che Gilgamesh è protagonista anche della mitologia ittita (alcuni esempi in Geo 1999 e Pet 1992). Ma chi diavolo erano gli ittiti? Se intendete scoprirlo by-passate libri delle rupi e orientatevi altrove. La povertà iconografica è una costante di questo libretto ma la serietà filologica assolve l'autore.

Mat 1986 - Paolo Matthiae, Scoperte di archeologia orientale, Laterza 1986

Prosecuzione ideale di Cer 1995 ma con un piglio più scientifico. Avvincente la critica fenomenologica dell'archeologia biblica. Altrettanto splendidi gli argomenti, fra i quali ricordo le colonie sumeriche del lago Assad; l'identificazione di Anshan; l'enigma di Avaris; la cultura Peleset (filistei); gli archivi reali di Ebla.

Mat 1995 - Paolo Matthiae, Ebla. Un impero ritrovato, Einaudi (1977) ediz. 1995

Trovate una mia estesa recensione nella sezione dedicata ai books. Da segnalare l'identificazione del toponimo Ebla con la Foresta dei Cedri (pp. 60-61).

Mat 2000 - Paolo Matthiae, La storia dell'arte dell'Oriente Antico, Electa 2000

Velleitaria opera che merita almeno la consultazione. Non l'acquisto a causa del prezzo inverosimile (quasi 100 euro a volume) e delle molteplici "virtù": 1) stile farragginoso agli antipodi di Argan (in cui Matthiae indulge più del solito); 2) imbarazzante qualità di molte illustrazioni; 3) figure non numerate e conseguente mancanza nel testo di riferimenti alle fotografie; 4) mancanza delle fonti iconografiche; 5) mancanza di indice analitico; 5) mancanza di glossario dei termini tecnici...

McCall 95 - Henrietta McCall, Miti mesopotamici, ed. Mondadori 1995

Piccola e carina antologia redatta da una curatrice della sezione archeologica del British Museum. Molta cura nella parte iconografica ma frettolosità nella scelte ed ahimè mancante di indice analitico.

Certe approssimazioni sono tollerabili in simili edizioni per non specialisti. Ma non datele retta quando traduce "foresta dei pini" al posto di "foresta dei cedri"!

Naturalmente, per completezza, dovete procurarvi, nella stessa collana, Miti greci di Lucilla Burn. Scoprirete così che la scala del cielo non è appannaggio di Nergal o Namtar ma è percorsa da una folla di greci: Teseo, Piritoo, Eracle, Orfeo, Ulisse, Alceste, Persefone, Elena...

Mun 2003 - Gilles Munier, Iraq, Diecimila anni in Mesopotamia, Il leone verde 2003

Roa 1992 - Michael Roaf, Atlante della Mesopotamia e dell'antico Vicino Oriente, Istituto Geografico De Agostini 1992

Pet 1988 - Giovanni Pettinato, Babilonia, centro dell'universo, Rusconi Libri 1988

Buon saggio di Pettinato che ricostruisce l'immagine storica di Babilonia da dati archeologici ed epigrafici. Per comprendere una buona volta come la cultura assiro-babilonese sia in realtà 1% assira e 99% babilonese.

Notevole il florilegio di testi integrali dell'epoca neobabilonese che si trova in appendice. Fra essi si distinguono l'editto di Nabucodonosor per il restauro dell'etemnanki (torre di Babele) e l'Enuma Anu Enlil (serie di presagi da osservazioni astronomiche).

Pet 1992 - Giovanni Pettinato, La saga di Gilgamesh, Rusconi Libri 1992

Testo leggendario ma ormai fuori catalogo. Nella mia nota bibliografica sono proposte alternative di recente pubblicazione. Pur non essendo aggiornatissimo, rimane la più completa antologia su Gilgamesh mai pubblicata al mondo (come conferma Geo 1999, p. 142). Un'occhiata alla bellissima introduzione, alla ricchissima bibliografia e alle versioni extrababilonesi (epopee ittite, hurrita, elamita) vi convincerà.

Se trovate l'occasione, non perdetevi gli incontri pubblici di Pettinato (presentazione libri, seminari, ecc.). C'è solo da imparare.

Pet 1998 - Giovanni Pettinato, La scrittura celeste, Mondadori 1998

Lo studio dell'astrologia babilonese - della quale sommi testi sono l'Enuma Anu Enlil e il Mul.Apin - è diventata sempre più importante nella comprensione della storia e della cultura mesopotamica. Per esempio, la barbara pratica del sostituto regale in Assiria (vedi anche Bot 1991) trae origine da presagi astrali ritenuti infausti per il sovrano.

In questo lavoro troviamo un Pettinato ipertrofico ma completo come sempre (testi, citazioni, appendici, bibliografia, note, indici a non finire). Da segnalare l'ottima (finalmente!) sezione fotografica e il curioso il frizzo a Bottero (Introduzione, p. 11) col quale si riconcilia analizzando, guarda un po', la pratica del sostituto regale (cap. XI).

Di più facile lettura (anche per le divagazioni alla Martin Mystere nel capitolo che collega i culti di Harran a Sandro Botticelli o il culto di Ishtar ai Templari) è il divertente Cielo di Babilonia, Michael Baigent, Marco Tropea Editore (2003).

Pet 2001 - Giovanni Pettinato, Angeli e demoni a Babilonia, Mondadori 2001

Forse il lavoro meno riuscito di Pettinato. Un'operazione commerciale (le prime 100 pagine sono riciclate da lavori precedenti) che delude le aspettative come, per esempio, nella sezione su Lamashtu e Pazuzu. Avrei suggerito un saggio in forma di dizionario: A... ASAKKU, G... GALLU, ecc. (Jeremy Black ne sa qualcosa).

Pon 1996 - Simonetta Ponchia, *La palma e il tamarisco (e altri dialoghi mesopotamici)*, Marsilio Editori 1996
Analisi del dialogo mesopotamico nelle sue varianti (mito eziologico, disputa amorosa, ecc.). Un delizioso libriccino contenente, fra gli altri, una versione aggiornata del dialogo del pessimismo (cfr. Bot 1991), il poemetto del giusto sofferente (intitolato Teodicea Babilonese) e la tenzone Palma vs. Tamarisco. Quest'ultimo mito dialogico è indispensabile per capire il mito di Ishtar e Shukaletuda, precursore - con varianti! - della vicenda di Ishtar e Ishullanu della tav. VI.

Pon 2000 - Simonetta Ponchia, *Gilgamesh: il primo eroe, antiche storie della Mesopotamia*, Nuove edizioni Romane, ottobre 2000

Trovate una mia estesa recensione a quest'antologia nella sezione dedicata ai books. Da segnalare una bellissima versione del mito di Enmerkar contro Ensukeshdanna e il poemetto Gilgamesh e Hubaba, versione più antica (e più bella!) delle avventure nella Foresta dei cedri (tavole IV-V dell'epopea ninivita).

Pro 1986 - B. Proto, *Alle fonti della storia vol. I*, Mursia ed. 1986

San 1994 - (a cura di) N. K. Sandars, *L'Epopea di Gilgamesh* ed. Adelphi 1994

Testo molto noto ma ultradatato (l'edizione originale è del 1972). Un gioco accademico dalle dubbie finalità ma piacevolissimo alla lettura. Mediocre la traduzione italiana quindi, se la trovate, gustatevi l'edizione originale (Penguin Classics).

L'autore è in realtà un'autrice (Nancy) ma nei paesi anglosassoni vige la credenza sessista che le donne possano vendere libri solo nascondendo il nome sotto iniziali posticce.

Sap 1996 - Claudio Saporetti, *Come sognavano gli antichi*, Rusconi 1996

Il migliore lavoro di Saporetti (Sap 2001 non ha lo stesso smalto). Tra i numerosissimi esempi analizzati troviamo tutti i sogni del Gilgamesh (i sogni premonitori a Uruk, i cinque sogni nel viaggio alla Foresta dei Cedri, il sogno del consiglio degli Anunnaki, il sogno della Casa della polvere, i sogni di Utnapishtim, il sogno della morte di Gilgamesh) con utili raffronti tra canone e versioni paleo- e medio-babilonesi.

Notevoli gli esempi tratti dalle letterature ittita, ugaritica, egizia, greca e biblica. Eccellente e completa la seconda parte del volume, interamente dedicata al Libro dei Sogni assiro.

Sap 2001 - Claudio Saporetti, *Il Ghilgames*, Simonelli Editore 2001

Per quanto ne so trattasi della più recente traduzione italiana integrale dell'epopea di Gilgamesh. Se lo ordinate in libreria state molto attenti al titolo (GHI e non GI). Il lavoro mi lascia perplesso per molti motivi. La rilegatura è atroce e non dura una settimana. Non c'è un'immagine o illustrazione a pagarla, a parte l'immodesto faccione dell'autore in quarta di copertina. Ma le note più dolenti sono nel contenuto.

L'autore ha voluto darci una versione arcaica (a suo dire più autentica) del testo rinunciando all'originale divisione in versi e quindi alla loro numerazione. Una decisione 1) contraddittoria (l'epopea è un poema, non un romanzo), 2) mortificante (si confronti la divisione in quartine che si trova in Geo 1999), 3) osteggiante lo studioso (si nega al lettore meno paziente la possibilità di raffronto con altre traduzioni, confronto possibile grazie alla numerazione dei versi).

Veniamo alle note positive. L'approccio del libro non è per profani ma se avete perso un po' di tempo leggendo le mie pagine dedicate a Gilgamesh potete affrontare la lettura senza difficoltà, anzi con godimento. Per esempio, la premessa è una meraviglia per l'acuta lettura psicologica dell'uomo Gilgamesh ("il Ghilgames" del titolo perfettissimo). In solo una pagina Saporetti è stato in grado di cogliere i lati più nascosti di Gilgamesh, a differenza, per esempio, di un George che spende più di cinquanta pagine in perifrasi.

Smi 1876 - George Smith, *The CHALDEAN ACCOUNT of GENESIS, containing the description of the creation, the deluge, the tower of Babel, the destruction of Sodom, the times of patriarchs, and Nimrod; Babylonian fables, and legends of the gods; from the cuneiform inscriptions.* Ed. 1876 Scribner, Armstrong & CO, New York

Imperdibile edizione originale pubblicata in America quattro anni dopo la scoperta della tavoletta del diluvio. Non affannatevi: è liberamente consultabile su Internet nella Cornell Digital Library Collection. Fedele alla prima edizione inglese (1875), è certamente alternativa migliore all'irreperibile edizione tedesca (George Smith, *Chaldäische Genesis*, Lipsia 1876) citata da Giovanni Pettinato.

Attenzione! Nel testo non troverete mai il nome "Gilgamesh". Infatti il pioniere Smith utilizzò una pronuncia sillabica provvisoria: Gilgamesh fu letto come Izdubar, Enkidu come Heabani, Utnapishtim come Hasisadra.

Altri Testi

Ecco alcuni testi per i lettori desiderosi di ampliare i propri orizzonti mettendo a frutto la conoscenza della letteratura mesopotamica. Qui viene la parte divertente!

Ale 1991 - Il romanzo di Alessandro, Einaudi 1991 (Altra versione)

Mix ellenistico/tardo-latino delle leggende di Alessandro Magno a cura di Monica Centanni (ottima la sua, non semplice, introduzione). La tangente di Etana e Gilgamesh parte proprio da qui. Destinazioni: Persia, Arabia, Armenia, Bisanzio...

Bus 1999 - Giulio Busi, *Simboli del pensiero ebraico*, Einaudi 1999

Splendido tomone dove Gilgamesh & CO. sono ripetutamente tirati in ballo. Vedi per esempio le voci eden (-> la steppa dove vive Enkidu o il giardino di lapislazzuli di Shamash) o tevah (-> l'arca di Utnapishtim). Ma vedi soprattutto afar (-> Casa della polvere) con cui Semerano (p. 60, Sem 2001) riformulerà l'apeiron di Anassimandro.

Pad 2002 - Roberta Padovano, Dove sorge l'arcobaleno, Edizioni Il dito e la luna 2002.

Il motivo della coppia Gilgamesh-Enkidu colpisce spesso gli esegeti dell'omosessualità nel mondo classico. A loro consiglio questo grandioso saggio di Roberta Padovano. L'approfondimento è serio ed esauriente (da Gilgamesh alla psicoanalisi, dall'India alla Cina, dall'Islam al Sudamerica...). Al di là del capitolo su Gilgamesh (che non commento per evitare conflitti di interesse, vedi la nota 5 a pagina 15!) trovo interessantissime le esplorazioni del Libro dei Morti e del Corano.

Per 1987 - Sylvia Brinton Perera, La grande Dea, ed. Red Como 1987

La prima parte del volume contiene i miti più belli di Inanna (nella versione di Kramer): il proemio di Enkidu agli Inferi, viaggio di Inanna a Eridu, il corteggiamento di Dumuzi e la discesa agli Inferi. Nella seconda parte i miti sono rivisitati in chiave junghiana sulla base dell'esperienza dell'autrice con donne in terapia. Memorabile la lettura di Inanna (discesa in terapia), Gugalanna (animus junghiano), Ereshkigal (doppio incestuoso e femminile represso), Galatur e Kurgarra (terapisti empatici asessuati) e Geshtinanna (ascesa dalla terapia). Le "approssimazioni" a fini dimostrativi (es. Ninlil = Ereshkigal, Enki patrono dei terapeuti) non invalidano il corpus di questa bellissima e imperdibile analisi.

San 1984/2003 - Giorgio de Santillana/Hertha von Dechend, Il mulino di Amleto, Saggio sul mito e sulla struttura del tempo, Adelphi ed. 1984 (o 2003)

La chiave di lettura di questa biblioteca di Balele del mito può trovare anche dissenzienti:

«Tutte le avventure di Gilgamesh, per terrestre che sia la loro descrizione, non hanno affatto un corrispettivo terrestre: sono invece concepite da cima a fondo in termini astronomici» (p. 381, ed. 1984)

Sarà un caso che giusto questa frase sia stata espunta dall'edizione 2003? Al di là di certi imperdonabili omissis della nuova edizione, è un saggio da leggere e rileggere in qualsiasi forma.

Sem 2001 - Giovanni Semerano, L'infinito: un equivoco millenario, Bruno Mondadori ed. 2001

Amate le sfide? Confrontatevi con questo tosto testo che rivoluziona gli studi delle origini del pensiero greco. Semerano, beffardo sacerdote dell'etimologia, polverizza l'accademica separazione tra semitico e indoeuropeo. Il tutto, facendo volteggiare tra mani da giocoliere l'essente di Heidegger, il grande Pan di Penelope, gli immortali mortali di Eraclito, la dracena marina Tiamat dell'Enuma Elish.

Semerano subisce una singolare fascinazione per il leggendario re di Uruk: incontriamo Gilgamesh sovente dalla prima all'ultima pagina del libro. L'autore leviga un poco il mito ad uso dimostrativo (la pianta dell'irrequietezza è trasformata in pianta dell'immortalità) ma la sua arte è davvero la scapola di Pelope.

Imperdibile il capitolo su Eraclito. Una giostra filosofica mozzafiato un po' fine a se stessa - uno sfoggio di erudizione, direi... - ma ristoratrice per l'intelligenza.

Sem 2003 - Giovanni Semerano, Il popolo che sconfisse la morte, Bruno Mondadori 2003

Che incanto! Come dire... l'infinito parte seconda

Links

I siti dedicati all'Epopèa di Gilgamesh sono molti - soprattutto in lingua straniera - ma quelli utili davvero pochi. Spesso questi siti sono superficiali, privi di bibliografia, si perdono in sciocchezze (ufo, misteri) o vanno subito fuori tema (ebraismo, ecc.).

digilander.libero.it/porzy/gil/gil.htm

(in italiano) Segnalato da Virgilio-Enciclopedia come il più completo sito italiano sull'argomento.

www-etcsl.orient.ox.ac.uk/index.htm

(in inglese ma imperdibile) The Electronic Text Corpus of Sumerian Literature (ETCSL). Ottimo sito agibile anche da semplici appassionati (come il sottoscritto che lo consulta spessissimo).

Cliccando su Catalogues/In full avrete accesso al menu per argomenti (composizioni religiose, codici delle leggi, esercizi scribali, ecc.). Cliccando su Narrative and mythological compositions troverete non solo tutti i poemetti sumerici di Gilgamesh ma anche le trascrizioni complete di documenti pseudo-storici che accennano imprese del sovrano Gilgamesh. Tra questi la Lista reale sumerica (Sumerian King List, vv. 95-133) e la Storia di Tummal (The history of the Tummal, vv. 12-16). Date pure un'occhiata agli interessantissimi cataloghi dalla biblioteca di Nippur (Nibrù) per i bellissimi incipit in sumerico! Nella Consolidated Bibliography noterete che Pettinato è spesso citato.

The Epic of Gilgamesh (the Pennsylvania Tablet)

(in inglese) Dopo il ritrovamento, avvenuto nel 1914, della celebre tavoletta di Pennsylvania, Stephen Langdon pubblicò tre anni dopo uno splendido studio del frammento del poema paleobabilonense. L'intero lavoro originale (text-pdf) e le immagini del reperto (plates) sono ora interamente scaricabili dal database www.etana.org/coretexts.shtml.

www.louvre.fr

(in francese/inglese) Sito del museo del Louvre. La sezione Salles des Antiquités Orientales riporta molte foto delle scoperte di Botta, tra cui il bassorilievo da Khorsabad di Gilgamesh (Héros étouffant un petit lion), gli splendidi tori assiri (Taureau ailé assyrien), la dea Ishtar (la grande déesse babylonienne).

www.thebritishmuseum.ac.uk

(in inglese) Sito del British Museum. La ricerca per parole chiave consente di accedere direttamente a magnifiche foto che riproducono documenti eccezionali: la tavoletta dell'Atramkhasis (Cuneiform tablet with the Atrahasis Epic); la tavoletta del diluvio (Flood tablet); la tavoletta dall'Enuma Elish (Epic of Creation); la tavoletta con la discesa agli Inferi di Ishtar (Ishtar's descent...); la maschera del guardiano della foresta dei cedri Khubaba (Clay mask of the demon Huwawa).

www.lyrik.ch/lyrik/spuren1/gilgame/gilgam01.htm

(in tedesco) Gilgamesch-Epos. Uno dei pochissimi siti sull'Epopea veramente ben fatti. Contiene il testo ordinato di tutte le dodici tavole, una sezione dedicata alle divinità (Babylonische Götterwelt), un utilissimo regesto (Namen und Erläuterungen) e altro ancora.

Libri in vendita:

Capriolo Paola, Qualcosa nella notte. Storia di Gilgamesh, signore di Uruk, e dell'uomo selvatico cresciuto tra le gazzelle, Mondadori

Saporetti Claudio, Saggi su il Ghilgames per approfondire la conoscenza del più famoso poema della letteratura sumero-babilonese, Simonelli

Ragusa Angela, Gilgamesh. Il mondo favoloso dei sumeri, La Biblioteca

Pajalich Armando, Cantari di Penelope e di Gilgamesh, Supernova

Bonacina Alfonso, Enkidu e Gilgamesh, Andromeda

L'oriente. Da Gilgamesh allo zen, Araba Fenice