

# Il poema di Gilgamesh

## Il poema più antico del mondo

Nell'antica Mesopotamia, terra in cui fiorì la civiltà dei Sumeri, una delle più straordinarie della storia, si sviluppò anche una ricca produzione letteraria, fonte inestimabile di notizie sia storiche sia antropologiche. **Si tratta di testi appartenenti a generi assai diversi**, dai poemi religiosi ai racconti, dalle cronache alla poesia. Tra questa molteplice e preziosa produzione spiccano due opere, il poema *Enuma Elish* ("Quando in alto"), il libro della creazione, e l'epopea di *Gilgamesh*, l'odissea della ricerca dell'immortalità.

Quest'ultimo poema riunisce, in una sorta di grande affresco, antichi canti sumerici, miti, narrazioni fiabesche ed avventurose, sentenze, norme di vita, inni agli dei. L'origine di tale variegato materiale si perde nella notte dei tempi, ma abbiamo notizia che già nel III millennio a.C. esistevano – scritte su tavole – tracce di sei racconti epici, la cui versione più ampia veniva tramandata oralmente dai sacerdoti. Intorno al secolo XVII a.C., l'età del prestigioso re Hammurabi, **avvenne la fusione delle varie narrazioni in un'unica opera** e fu portata a compimento l'intera sua stesura per iscritto a caratteri cuneiformi. Purtroppo di tali preziosi documenti sono giunti fino a noi solo rari frammenti. Possediamo, però, trascrizioni successive, in diverse lingue mesopotamiche, hittita, hurrita, accadica e anche palestinese. Il codice più completo è stato scritto su dodici tavolette nel VII secolo a.C., in lingua neo-assira, e voluto dal re Assurbanipal (668-626 a.C.) – ideatore di una antichissima

biblioteca – che ordinò di assemblare, sistemare e tradurre le antiche fonti.

Al centro dell'epopea vi è **Gilgamesh**, un adolescente guerriero e re, **alla ricerca – vana – dell'immortalità e del senso della vita**. La figura dell'eroe, pur essendo palesemente leggendaria, richiama – secondo alcuni studiosi – la storica figura di un re sumero, il quinto sovrano della dinastia della città di Uruk, vissuto presumibilmente nella prima metà del III millennio a.C. e ideatore – secondo la tradizione – delle possenti mura erette intorno alla città. Gilgamesh, protagonista di un lungo viaggio, in cui affronta e supera numerosi pericoli e compie una serie di eccezionali imprese, **simboleggia il fluire della vita e la positività della creazione**. La sua vicenda è anche allegoria delle fasi attraverso cui l'umanità approda alla civiltà, dallo stato selvaggio alla civile convivenza nelle città, attraverso lo stadio pastorale.

L'antichissimo poema, pur nell'estrema semplicità del linguaggio, rivela una sensibilità artistica così profonda da essere considerato un'opera fondamentale nella storia dell'umanità.

In generale non si conoscono gli autori delle antiche opere mesopotamiche, di cui ci sono pervenuti solo resti anonimi, privi di un titolo. Il caso dell'epopea di Gilgamesh costituisce, però, una rara eccezione. Nella Biblioteca di Assurbanipal esiste, infatti, un catalogo, risalente al periodo neo-assiro, che menziona come autore dell'opera un certo **Sinlequinnini**, sacerdote, scriba ed esorcista, vissuto tra il XIII e il XII secolo a.C., quando regnava il re Nabucodonosor. Ma non

tutti gli studiosi sono concordi nell'accettare questa tesi; molti preferiscono aderire all'idea che non sia possibile risalire all'identità dell'autore del poema di Gilgamesh. Ma ciò nulla toglie ai grandi meriti di colui che strutturò e mise per iscritto l'opera che ancora oggi leggiamo, chiunque egli sia stato, e qualunque fosse il suo nome. Egli non si limitò solo ad ampliare le più brevi versioni esistenti, ma quasi ricreò il poema.

## Struttura e trama del poema

L'epopea di *Gilgamesh* consta, nella sua versione più attendibile, di dodici tavole. Ognuna di esse contiene tre colonne nella parte anteriore e tre nella parte posteriore, ciascuna di 50 righe. Da ciò gli studiosi ricavarono l'ipotesi che l'opera fosse **composta di circa 3000 righe**, di cui solo 2000 sono giunte fino a noi. Tale suddivisione, secondo lo studioso Giovanni Pettinato, è puramente formale, in quanto non è minimamente legata ai diversi episodi del racconto: spesso lo stesso episodio occupa due o più tavole. Attualmente gli esperti, per orientarsi nella vasta produzione, si avvalgono dei **colofoni**, ossia annotazioni lasciate dallo scriba responsabile della copiatura, i quali riportano sia l'indicazione del nu-

mero d'ordine della tavola, sia la prima riga della narrazione.

Nel **prologo** sono illustrate le origini di Gilgamesh, figlio di un semidio, il divino Lugalbanda, e della dea Rimat-Ninsun.

Gilgamesh era destinato alla gloria dalla nascita.

Per due terzi egli è Dio e per un terzo uomo.

Ma questa sua parte umana lo rende, purtroppo, mortale, ossia destinato a morire. Egli nel corso del poema cercherà di sottrarre sé e l'umanità al fatale destino di morte, ma non ci riuscirà. Acquisterà, però, durante la ricerca una grande saggezza. Nel prologo si fa cenno anche alla fonte delle avventure narrate, una stele fatta costruire da Gilgamesh stesso, in cui sono scolpite le sue eroiche imprese.

La **prima parte** (tavole I-VIII) si apre con la descrizione del re adolescente, bello, coraggioso come un dio, ma violento e dispotico, incessantemente dedito alla guerra, alla quale richiama continuamente il suo popolo con il proprio tamburo (*pukku*). La sua gente, stanca, chiede aiuto agli dei che forgiavano con l'argilla un essere che possa contrastarlo, Enkidu, fortissimo e audace, ma selvaggio come una belva.

## I Sumeri

Tra i numerosi popoli che presero stabile dimora nell'ampio bacino del Tigri e dell'Eufrate sono da ricordare in particolare modo i **Sumeri**, i **Babilonesi** e gli **Assiri**: di origine incerta i primi, di stirpe sicuramente semitica gli altri due.

Tra il quarto e il terzo millennio a.C., provenendo dall'Est, i Sumeri giunsero nella parte meridionale del paese, che appunto da essi venne detta Sumeria. Pur vivendo in mezzo a continue lotte, divisi come erano in un certo numero di piccole **città-stato** (Ur, Lagash, Umma, Uruk, ecc.) e retti da sovrani per lo più ostili tra loro, essi raggiunsero ben presto un **alto livello di civiltà**.

Essenzialmente dediti all'**agricoltura**, coltivavano orzo e grano, solcavano i campi con canali irrigui e li attraversavano con carri dotati di ruote piene, le prime della Storia (III millennio a.C.). Molto abili erano anche nella **lavorazione dei metalli** e, in particolare, nella creazione di oggetti di squisita fattura in oro, argento, rame e ferro. Come gli Egiziani, credevano in una vita futura e pertanto **seppellivano i loro capi** insieme a tutte le armi, ai gioielli, nonché ai più diretti collaboratori e amici, offertisi volontariamente alla morte in onore del defunto. A quanto sembra, furono anche i primi ad organizzare delle vere e proprie **scuole**, a mettere in circolazione **assemi e cambiali**, a trattare umanamente gli **schiaivi** e ad avere un **parlamento**, senza dubbio il più antico della Storia: quello di Uruk, città nella quale – secondo quanto leggiamo in un antichissimo testo – il re era solito riunire in assemblea il popolo prima di prendere una decisione su questioni particolarmente importanti e delicate.

Dopo il 2400 a.C., pur avendo raggiunto una certa unità, i Sumeri non riuscirono ad evitare la sottomissione ai Babilonesi, la cui capitale, **Babilonia**, era destinata a divenire una delle più belle città dell'età antica.

A. Brancati, *Fra Oriente e Occidente*, La Nuova Italia, Firenze, 1962

Dopo un primo scontro, Gilgamesh ed Enkidu stringono un forte legame di amicizia e iniziano a peregrinare senza meta, affrontando pericolose avventure come l'uccisione del mostro sacro Khubaba, simbolo del male. La bellezza e l'eroismo di Gilgamesh affascinano la dea Ishtar, ma il giovane, consapevole che essa uccide i suoi amanti, rifiuta l'amore della dea. Si introduce così il tema dominante dell'opera, presente in particolare nella seconda parte: la paura della morte.

La dea, offesa, convince gli dei a mandare a Uruk il Toro celeste della siccità, che provoca nella città una strage di uomini per fame e sete. I due amici decidono di affrontare il toro e lo uccidono, ma Enkidu compie un atto sacrilego: getta in faccia alla dea una spalla del toro, insultandola fieramente. La vendetta della dea è inesorabile: il forte Enkidu muore dopo un'agonia tormentata da inquietanti visioni dell'oltretomba. Siamo di fronte alla prima descrizione dell'aldilà tramandataci dal mondo antico; è delineato uno scenario che ritornerà spesso nell'immaginario collettivo.

Ascoltami, amico! Ho avuto un sogno questa notte:

[...]

nella casa in cui gli abitanti sono privi di luce;

dove il cibo è polvere, il pane argilla;  
essi sono vestiti come gli uccelli,  
rivestiti di piume;

essi non vedono la luce, essi siedono nelle tenebre.

La morte di Enkidu, il pianto inconsolabile di Gilgamesh, le onoranze funebri chiudono la prima parte del poema.

La **seconda parte** (tavole IX-XII) dell'opera è dedicata alla ricerca – vana – dell'im-

mortalità, compiuta da Gilgamesh: il suo viaggio può essere letto sia come percorso di maturazione, dalla giovanile spensieratezza alla saggezza dell'età adulta, sia come purificazione dagli errori e dalle colpe commesse.

Dopo aver superato molti pericoli – come l'incontro con la taverniera divina Siduri – l'eroe giunge all'abitazione del saggio Utanapishtim, l'unico uomo ad aver avuto dagli dei, riuniti in assemblea generale, il dono dell'immortalità, dopo essere sopravvissuto al diluvio universale. Solo dopo innumerevoli preghiere ed esortazioni Gilgamesh riesce a convincere il vecchio a rivelargli il segreto dell'immortalità: se riuscirà a stare sveglio per sette giorni e sette notti otterrà la vita eterna. Purtroppo l'eroe, sfinito per le fatiche del lungo viaggio, si addormenta profondamente. Di fronte al pianto sconsolato di Gilgamesh, è la moglie di Utanapishtim a convincere il marito a svelare al giovane l'ultima possibilità: nelle profondità marine esiste una pianta profumata che ringiovanisce. L'eroe si tuffa tra le onde, coglie la pungente pianta e risale in superficie; per compiere in maniera più agevole quest'impresa, si libera del tamburo e della bacchetta, i vecchi strumenti di oppressione.

Un nuovo amico, Urshanabi, accompagna l'eroe nel viaggio di ritorno. Purtroppo, durante una sosta presso una fonte, un serpente divora la pianta magica e subito ringiovanisce. Gilgamesh è disperato, ma alla fine del suo viaggio, di fronte alle splendide mura di Uruk, finalmente comprende il senso della vita: non rincorrere una felicità impossibile, ma governare saggiamente la città e adoperarsi per migliorare la vita del popolo, rinunciando ai sogni impossibili.