



HAL
open science

Le mythe de combat : les Mischwesen et leur fonction dans la diffusion des messages idéologiques. Textes et iconographie de la chancellerie royale Assyrienne

Teodora Costache

► **To cite this version:**

Teodora Costache. Le mythe de combat : les Mischwesen et leur fonction dans la diffusion des messages idéologiques. Textes et iconographie de la chancellerie royale Assyrienne. Histoire. Université Paris sciences et lettres, 2019. Français. NNT : 2019PSLEP074 . tel-02637145

HAL Id: tel-02637145

<https://theses.hal.science/tel-02637145v1>

Submitted on 27 May 2020

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



THÈSE DE DOCTORAT
DE L'UNIVERSITÉ PSL

Préparée à l'École Pratique des Hautes Études

Le mythe de combat : les *Mischwesen* et leur fonction dans la diffusion des messages idéologiques. Textes et iconographie de la chancellerie royale Assyrienne

Soutenue par

Teodora COSTACHE

Le 18 Décembre 2019

École doctorale n° 472

**École doctorale de l'École
Pratique des Hautes Études**

Spécialité

**Langues, histoire et
civilisations des mondes
anciens des origines à
l'Antiquité tardive**

Composition du jury :

| | |
|---|---------------------------|
| Robert, HAWLEY, Professeur, EPHE PSL | <i>Président</i> |
| Alice, MOUTON Directeur de recherche, CNRS UMR 8167 | <i>Rapporteur</i> |
| Rita, DOLCE Professeur, Università degli Studi RomaTre DSU | <i>Rapporteur</i> |
| Robert, HAWLEY, Professeur, EPHE PSL | <i>Examineur</i> |
| Maria Grazia, MASETTI-ROUAULT Professeur, EPHE PSL | <i>Directeur de thèse</i> |



Pentru Bunicu'

Remerciements

Mes études de doctorat n'auraient pas été possibles sans le soutien et les encouragements de certaines personnes que j'aimerais remercier.

C'est avec beaucoup de gratitude que je remercie mon Directeur de Recherche, Mme. Maria Grazia Masetti-Rouault, qui s'est toujours montrée disponible et encourageante pendant mes études de master et de doctorat à l'École Pratique des Hautes Études.

Je tiens à la remercier aussi pour le « vote de confiance », et surtout pour m'avoir encouragée à poursuivre mes études doctorales. Je voudrais aussi exprimer ma reconnaissance pour toutes les corrections, les conseils et les remarques qui m'ont aidé à avoir une image plus critique par rapport à mon travail.

Je souhaite également remercier les membres du jury, Mme. Alice Mouton, Mme. Rita Dolce et Mr. Robert Hawley, qui ont accepté de lire mon travail et de me faire part de leurs remarques et conseils.

Je tiens aussi à remercier l'École Pratique des Hautes Études pour m'avoir accompagnée pendant tous ces années, et l'UMR 8167, pour m'avoir offert la possibilité de participer à des réunions thématiques qui m'ont permis d'enrichir mes connaissances sur le Proche-Orient Ancien.

Je voudrais aussi exprimer ma reconnaissance envers Mme. Maria Grazia Masetti-Rouault et Mr. Olivier Rouault pour m'avoir donné la chance unique de participer à la Mission Archéologique de Qasr Shemamok et de pouvoir entrer en contact directe avec la civilisation qui m'avait fascinée depuis des années.

Mes remerciements vont aussi à Iuliana, pour avoir montré beaucoup de patience pour relire et corriger mon manuscrit. Merci pour ton intérêt pour ce sujet, et pour les discussions très intéressantes sur Gilgameš.

Enfin, je voudrais remercier ma famille, qui s'est montrée d'un grand soutien et qui m'a encouragé depuis mon enfance à poursuivre mon rêve.

Un grand merci à Dragoş pour son appui inconditionnel pendant ces dernières années et pour la patience montrée à tout moment.

Table des matières

| | |
|--|----|
| Table des illustrations..... | 11 |
| Introduction..... | 15 |
| 1. Historique de la recherche..... | 19 |
| 2. Cadre chronologique..... | 23 |
| 3. Approche méthodologique..... | 24 |
| 4. Structure de la thèse..... | 26 |
| | |
| I. Chapitre I : Le mythe de combat dans la Mésopotamie, ou la victoire de la paix sur le chaos et l'inconnu..... | 29 |
| I.1. Introduction..... | 29 |
| I.2. Le Mythe de combat dans la Mésopotamie cunéiforme..... | 32 |
| I.3. Dieux associés au mythe de combat : dieux guerriers, dieux de l'orage..... | 37 |
| I.4. Le mythe d'Anzû..... | 42 |
| I.4.a. Résumé..... | 43 |
| I.4.b. Analyse du mythe..... | 44 |
| I.5. Le mythe de Lugal-e..... | 54 |
| I.5.a. Résumé..... | 56 |
| I.5.b. Analyse du mythe..... | 58 |
| I.6. Le mythe de l'Enūma eliš..... | 65 |
| I.6.a. Résumé..... | 66 |
| I.6.b. Analyse du mythe..... | 68 |
| I.7. La déesse Inanna/ Ištar et l'idéal guerrier..... | 80 |
| I.8. Gilgameš et la réinvention du mythe de combat..... | 88 |
| I.8.a. Introduction..... | 88 |
| I.8.b. Les Sources textuelles..... | 90 |
| I.8.c. Résumé..... | 91 |
| I.8.d. Différences entre les versions..... | 93 |

| | |
|--|-----|
| I.8.e. L'épopée comme un autre Mythe de Combat..... | 95 |
| I.8.f. Parallèles avec le dieu Ninurta..... | 95 |
| I.8.g. Discours Royal/ Anti-Royal..... | 98 |
| I.8.h. Analyse des épisodes concernant le mythe de combat..... | 99 |
| I.8.h.1. Le duel entre Enkidu et Gilgameš..... | 100 |
| I.8.h.2. Le combat contre H̄umbaba..... | 103 |
| I.8.h.3. Le combat..... | 107 |
| I.8.h.4. Le Taureau Céleste..... | 110 |
| I.9. Conclusion..... | 114 |
| | |
| II. Chapitre II : La fonction des <i>Mischwesen</i> dans les mythes de combat : signe de l'Autre, et transmetteur des connaissances primordiales..... | 116 |
| II.1. Introduction..... | 116 |
| II.2. Les <i>Mischwesen</i> | 117 |
| II.3. Les Monstres et leur Origine..... | 123 |
| II.4. Caractéristiques des monstres..... | 124 |
| II.4.a. Le temps..... | 124 |
| II.4.a.1. La délimitation du temps par le Déluge..... | 128 |
| II.4.b. L'espace..... | 131 |
| II.4.c. La montagne..... | 134 |
| II.4.d. Les Enfers..... | 140 |
| II.4.e. La Katabasis, la « Descente » aux Enfers..... | 143 |
| II.4.f. L'eau..... | 155 |
| II.4.g. Les me | 163 |
| II.4.g.1. Le vol des me | 167 |
| II.4.h. L'Anzû, La Tablette des Destins, et la transmission des pouvoirs..... | 169 |
| II.4.i. Le <i>melammu</i> | 176 |
| II.4.i.1. Le <i>melammu</i> aux Enfers..... | 185 |
| II.4.i.2. Le regard lumineux..... | 186 |
| II.4.j. Monstruosité et liminalité..... | 187 |
| II.5. Conclusion..... | 193 |

| | | |
|----------|--|-----|
| III. | Chapitre III : L'idéologie royale et la diffusion du mythe de combat..... | 195 |
| III.1. | Introduction..... | 195 |
| III.2. | L'idéologie assyrienne : origine, particularité, cible, audience..... | 199 |
| III.3. | La guerre et la culture mésopotamienne..... | 208 |
| III.4. | L'épopée de Tukulti-Ninurta et l'émergence de l'idéologie royale Assyrienne..... | 213 |
| III.5. | Dichotomie Nature/Culture. L'Assyrien et l'Autre..... | 217 |
| III.5.a. | La représentation de l'Autre dans les sources textuelles et iconographiques..... | 218 |
| III.5.b. | Enkidu et l'étranger..... | 223 |
| III.5.c. | Humbaba et l'ennemi imprévisible..... | 227 |
| III.6. | Le voyage..... | 247 |
| III.7. | La royauté « divine » : association avec les dieux guerriers, Ninurta et Marduk..... | 249 |
| III.8. | La chasse royale..... | 260 |
| III.9. | La fin de la guerre et le « rituel de purification »..... | 270 |
| III.10. | Le Palais Assyrien et l'Armée de Tiamat..... | 276 |
| III.11. | Conclusion..... | 285 |
| | Conclusion..... | 287 |
| | Bibliographie..... | 292 |
| | Liste des abréviations..... | 319 |
| | Résumé..... | 320 |
| | Abstract..... | 321 |

Table illustrations

| | |
|--|-----|
| Fig. 1 : Delacroix, <i>La mort de Sardanapale</i> , XIXème siècle. Source internet. © Musée du Louvre..... | 16 |
| Fig. 2 : Scène de guerre. Détail de la Bataille de Til Tuba, palais d’Aššurbanipal à Ninive, VIIème siècle, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 17 |
| Fig. 3 : Stèle des Vautours, détail face mythologique, époque DA, Musée du Louvre, source internet. © Musée du Louvre..... | 50 |
| Fig. 4 : La vision du monde mésopotamien, selon Bottéro&Kramer 1989 : 70..... | 132 |
| Fig. 5 : La carte babylonienne selon Black&Green 1992 : 53..... | 134 |
| Fig. 6 : Scène rituelle avec <i>apkallu</i> , Palais d’Aššurnasirpal, Nimrud, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 201 |
| Fig. 7: Stèle de Zincirli, et détail, VIIème siècle, Vorderasiatisches Museum, photo auteur. © Staatliche Museen zu Berlin, Vorderasiatisches Museum..... | 206 |
| Fig. 8 : Relief représentant la traversée d’une rivière, IX siècle, palais d’Aššurnasirpal, Nimrud, British Museum, source internet, © The Trustees of the British Museum..... | 210 |
| Fig. 9 : Représentation d’un étranger, IXème siècle, Palais d’Aššurnasirpal, Nimrud. British Museum. Source internet. ©The Trustees of the British Museum..... | 219 |
| Fig. 10: Scène de guerre, Palais d’ Aššurnasirpal II, British Museum, photo auteur, © The Trustees of the British Museum..... | 220 |
| Fig.11 : Scène mythologique, Marduk et Tiamat ? sur un sceau-cylindre, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 221 |
| Fig.12: Image Iconique Humbaba sur une plaquette d’époque Ur III. University of Pennsylvania Museum, source internet. © Penn Museum..... | 229 |
| Fig.13 : Scène de combat sur un sceau-cylindre, époque akkadienne. Actuellement perdu. ©Ornan 2010 :240..... | 230 |
| Fig. 14 : Plaquette avec scène de combat, époque Paléo-babylonienne Vorderasiatisches Museum, source internet. ©Vorderasiatisches Museum der Staatlichen Museen zu Berlin.. | 232 |
| Fig. 15 : Sceau-cylindre avec une scène de combat. Époque paléo-babylonienne, Metropolitan Museum, source internet. ©The Metropolitan Museum..... | 232 |

| | |
|--|-----|
| Fig. 16 : Scène de combat, époque néo-assyrienne, X-VIIIème siècle. Morgan Library. © Pierpont Morgan Library..... | 233 |
| Fig. 17 : Statuette en terre cuite, Héros sur la tête de Humbaba, époque paléo-babylonienne. Musée du Louvre, source internet. ©Musée du Louvre..... | 234 |
| Fig. 18 : Sceau-cylindre avec une scène de combat, époque néo-assyrienne. British Museum, source internet. ©The Trustees of the British Museum..... | 235 |
| Fig. 19 : Scène de combat sur un sceau-cylindre, époque néo-assyrienne. Metropolitan Museum. ©Metropolitan Museum..... | 237 |
| Fig. 20 : Sceau cylindre avec une scène de présentation, époque paléo-babylonienne. British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 238 |
| Fig. 21 : Scène de triomphe, Gilgameš dans un char triomphal, sur une plaquette en terre cuite, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 240 |
| Fig. 22 : La décapitation de Teumman (détail) dans le relief de la bataille de Til Tuba. Palais d'Aššurbanipal à Ninive. British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum. | 243 |
| Fig. 23 : Stèle de Daduša, époque paléo-babylonienne. National Museum of Iraq. © The Iraq Museum..... | 244 |
| Fig. 24 : Relief de Banquet d'Assurbanipal, et détail tête coupée de Teumman, roi élamite, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 247 |
| Fig. 25 : Stèle des Vautours, époque des dynasties archaïques. À gauche, la face mythologique, à droite la face historique. Musée du Louvre, source internet. © Musée du Louvre..... | 250 |
| Fig. 26 : Stèle de Naram-Sîn, Musée du Louvre, source internet, © Musée du Louvre..... | 252 |
| Fig. 27 : Relief de Maltai, photo auteur..... | 255 |
| Fig. 28: Relief de Maltai, détail avec le <i>Mušḫuššu</i> et le <i>lion-dragon</i> , photo auteur..... | 256 |
| Fig. 29 : Relief de Maltai, détail avec le trône de Ninlil, photo auteur..... | 256 |
| Fig. 30 : Détail relief Sennacherib et les armées à Lachiš. British Museum. © The Trustees of the British Museum..... | 256 |
| Fig. 31 : Relief de Khinis, Ornan 2007: 178..... | 258 |
| Fig. 32 : Reproduction du sceau du dieu Aššur sur le Traité de Vassalité d'Assarhaddon. Parpola & Watanabe 1988 :28..... | 258 |
| Fig.33 : Scène de guerre et détail, Palais d'Aššurnasirpal II, British Museum, photo auteur, © The Trustees of the British Museum..... | 259 |
| Fig. 34 : Scène de chasse sur l'obélisque dit « blanc » du roi Aššurnasirpal I, XIème siècle. British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 262 |

| | |
|---|-----|
| Fig. 35 : Scène de chasse, palais d'Aššurnaširpal II à Nimrud, IXème siècle. British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 264 |
| Fig. 36 : Scène de chasse, palais d'Aššurnaširpal à Nimrud, IXème siècle. Vorderasiatisches Museum, photo auteur. © Vorderasiatisches Museum..... | 266 |
| Fig. 37 : Scène mythologique. Ninurta chassant l'Anzû ?, sur un relief du palais d'Aššurnaširpal à Nimrud, IXème siècle, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 266 |
| Fig.38 : Scène mythologique, Ninurta et Anzû, sur un sceau-cylindre, Pierpont Morgan Library, source internet. © The Morgan Library & Museum..... | 267 |
| Fig. 39 : Scène de guerre sur un sceau-cylindre, IXe siècle, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 267 |
| Fig. 40: Scène de libation, Aššurbanipal, VIIème siècle. British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 268 |
| Fig. 41: Scène de chasse, Aššurbanipal, VIIème siècle. British Museum, source internet. The Trustees of the British Museum..... | 269 |
| Fig. 42 : Scène de guerre avec des soldats qui transportent les têtes des ennemis IXème siècle. British Museum, photo auteur. © The Trustees of the British Museum..... | 272 |
| Fig. 43 : Deux <i>apkallu</i> arrosant l'arbre sacré, palais d'Aššurnaširpal à Nimrud, IXème siècle. Vorderasiatisches Museum, photo auteur. © Vorderasiatisches Museum..... | 278 |
| Fig. 44 : <i>Girtablullû</i> sur un relief du palais d'Aššurnaširpal à Nimrud, IXème siècle, Musée de Louvre, photo auteur. © Musée du Louvre..... | 279 |
| Fig. 45: Détail avec le <i>Mušhuššu</i> , Palais de Sargon II, Khorsabad, Musée de Louvre, photo auteur. © Musée du Louvre..... | 279 |
| Fig. 46 : Paire d' <i>ugallu</i> , Palais de Sennacherib, Ninive, VIIème siècle, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 281 |
| Fig. 47 : <i>Lahmu</i> , sur un relief de Sennacherib, Ninive, Palais Sud-Ouest, VIIème siècle, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum..... | 282 |

Introduction

La Mésopotamie, le pays entre les deux fleuves, suscite un intérêt particulier même deux siècles après sa redécouverte.

Aujourd'hui, la culture développée dans l'espace Mésopotamien est connue grâce aux découvertes archéologiques qui ont débuté au dix-neuvième siècle. Les fouilles, les recherches et les analyses faites nous ont aidé à percevoir cette culture comme le « berceau de la civilisation », digne d'être inscrite dans la catégorie des grandes civilisations antiques, comme la grecque et la romaine. En même temps, elle continue à se dévoiler devant nos yeux, peu à peu et jour par jour ; son exotisme et sa complexité s'avèrent difficiles à être déchiffrés, en restant un « puzzle dans une perpétuelle évolution »¹, un espace extraterrestre construit hors du temps².

Et pourtant, cette perception est assez nouvelle, car, en dépit d'une histoire bien individuelle, exhaustivement documentée, la Mésopotamie a été toujours perçue par rapport à la tradition biblique, qui la décrit comme une civilisation très violente, despotique et même sauvage. Également, les sources classiques (grecques et romaines)³ ne font que compléter cette perspective déformée, où les souverains mésopotamiens, notamment les rois d'Assyrie, sont perçus comme des figures tyranniques et extravagantes.

Lors des premières découvertes archéologiques dans le Proche-Orient, l'étude de la civilisation mésopotamienne, particulièrement des textes cunéiformes qui venaient d'être déchiffrés, se donnait comme but principal l'approfondissement des connaissances sur le milieu biblique. Ainsi, la culture mésopotamienne continuait à être prise en considération et évaluée surtout par rapport à la tradition européenne-occidentale, judéo-chrétienne, centrée sur la lecture et l'étude de l'Ancien Testament.

Les textes mésopotamiens, comme par exemple le récit du Déluge – une partie de la composition littéraire d'époque paléo-babylonienne, au début du deuxième millénaire av.n.è. - qui se retrouve citée aussi dans l'onzième tablette de l'Épopée de Gilgameš, ont été considérés comme un appui important pour démontrer le caractère « historique » des textes bibliques. Le fait qu'un tel récit existe aussi dans d'autres cultures antiques, au-delà des traditions bibliques,

¹ Grandpierre 2010 : 19.

² Bahrani 2003 : 62.

³ Notamment Hérodote et Ctésias. Voir Finkelstein 1974, Frahm 2008 : 13-18, Rollinger 2017 : 570-579.

pouvait en démontrer leur vérité historique⁴. La perception que l'Occident avait des civilisations du Proche-Orient ancien a été donc amplement déformée depuis le début des études assyriologiques, jusqu'à l'invraisemblable.

Par exemple, si nous devons choisir une image qui pourrait résumer vivement la manière de considérer l'Orient ancien par l'Europe du dix-neuvième siècle elle serait, sans doute, la représentation de la mort de Sardanapale (Fig.1), créée par le peintre romantique Eugène Delacroix⁵. Le thème de la mort est ici communiqué d'une manière fortement esthétisée, où l'érotique et le chaos de l'anarchie spécifique au moment du siège s'entremêlent pour créer une image spectaculaire. Sardanapale est représenté pendant ses derniers moments ; il préfère se donner la mort, au lieu d'être capturé, car les ennemis sont déjà aux portes de Ninive et dans son palais. Le roi lui-même est saisi dans une position apparemment très relaxée, à demi-allongé, en train de regarder les atrocités qui se passent autour de lui. Des esclaves qui se tuent, des femmes nues en train d'être violées et puis tuées, des animaux qui s'entremêlent avec les humains, en tout, l'image de l'anarchie et de la violence.



Fig. 1 : Delacroix, *La mort de Sardanapale*, XIXème siècle. Source internet. © Musée du Louvre.

⁴ Masetti-Rouault 2013.

⁵ Le peintre s'est inspiré de la pièce de théâtre composée par George Byron au début du dix-neuvième siècle, inspiré à son tour par les écrits de Diodore de Sicile.

Même si le tableau est créé selon l'esthétique de l'époque, nous ne pouvons pas nous empêcher de remarquer des similarités avec les images qu'on retrouve dans les palais assyriens, qui présentent la même construction iconographique, avec des déroulements narratifs multiples, avec des personnages qui se mélangent dans un chaos presque « organisé » et surtout avec la violence qui est présente dans la plupart des reliefs (Fig. 2). Il est donc possible que la vision de la scène bâtie par Delacroix ne soit pas complètement fausse, et que la civilisation mésopotamienne, au moins vers la fin de l'empire assyrien, vers le milieu du premier millénaire av. n. è., soit guidée par un comportement qui dénote la violence entretenue par des guerres et des luttes à l'extérieur du centre assyrien.



Fig. 2 : Scène de guerre. Détail de la Bataille de Til Tuba, palais d'Aššurbanipal à Ninive, VIIème siècle, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

La violence en tant qu'utilisation de la force physique pour blesser, abuser, endommager ou détruire est vraiment au cœur de l'idéologie de l'empire assyrien⁶, et cela se voit dans les inscriptions royales, dans les compositions littéraires et surtout dans la production iconographique. Par cette utilisation récurrente, elle arrive à porter toute seule un message très fort, et pour cette raison elle a pu être confondue avec l'idée d'empire même.

La plupart des assyriologues acceptent cette vision de la violence de l'état, associée en particulier au fonctionnement de l'empire assyrien. Toutefois, on peut se demander si derrière

⁶ Bahrani 2008 : 9.

tout ce discours idéologique, et cette exaltation de la violence brute comme manifestation naturelle du pouvoir, il ne faut pas y voir également un contenu plus symbolique. Pourrions-nous percevoir la violence, et surtout celle menée contre un ennemi, dans un sens métaphysique ? Serait-il possible que, par son intermédiaire, le souverain assyrien voulait atteindre un idéal plus haut ? Il m'a donc semblé intéressant d'étudier comment la violence se manifeste-t-elle dans le cadre de la culture assyrienne, et comment elle est perçue par le souverain assyrien. Enfin, la violence contre l'ennemi est-elle vraiment justifiée ? Ou est-elle seulement un outil de propagande ?

Dans le contexte littéraire, la violence est la mieux représentée par l'intermédiaire des compositions mythologiques, notamment par le « mythe de combat », qui par ailleurs est le genre le plus utilisé dans la littérature mésopotamienne⁷. Dans ce genre de composition littéraire, construite sur l'antagonisme entre le bien et le mal, entre la culture et le chaos, la violence est dédoublée par son utilisation des deux côtés de la lutte. Par conséquent, la violence sert à deux concepts opposés, mais, dans le cadre du combat, elle se manifeste de façon identique. L'intérêt de cette thèse, comme son titre le montre, se porte sur le « mythe de combat » issu de l'espace mésopotamien, notamment sur le rôle des monstres qui y apparaissent. Malgré la quantité d'études réalisées sur la fonction et sur le message d'un « mythe de combat », il me semble qu'il y en a très peu qui poussent l'interprétation des récits et de leur structure au-delà de l'aspect idéologique.

À l'origine, le mythe de combat, ou le *Chaoskampf*⁸, est une composition littéraire inspirée probablement d'une tradition orale très ancienne qui essaye de mettre en évidence un antagonisme entre le bien et le mal, par l'intermédiaire d'une lutte cosmique entre un figure divine et une créature monstrueuse identifiée en tant que *mischwesen*⁹. En principe, le *Chaoskampf* se déroule selon un schéma narratif bien identifiable, où un dieu guerrier, souvent considéré un « dieu de l'Orage », doté avec des armes de la tempête, se bat contre un monstre redoutable qui met en danger la paix, l'ordre et l'équilibre du monde divin. À la fin du conflit, le gagnant est toujours le dieu guerrier, image de la perfection mâle, en opposition avec la monstruosité de son adversaire, qui représente le chaos, le pouvoir illégitime, en somme le mal, dans toutes ses formes.

⁷ Westenholz 1996 :192.

⁸ Wyatt 1998.

⁹ Wiggermann 1992.

Simultanément le « mythe de combat » est une composition littéraire qui se fonde sur une multitude de traditions et de constructions intellectuelles, et qui entraîne des questions métaphysiques. En tant que tel, on peut dire que le « mythe de combat », englobe et véhicule le principe et la fonction par excellence de la tradition scribale mésopotamienne : la transmission des connaissances.

Dans cette perspective, le « mythe de combat », tant qu'il est présenté dans la littérature mésopotamienne, n'est pas seulement un outil pour diffuser l'idéologie royale, mais il est aussi un moyen pour diffuser des concepts intellectuels, qui à leur tour invitent à une réflexion sur le sens de la vie. Le « mythe de combat » est ainsi un texte qui offre en même temps des enseignements sur la cosmogonie, sur la création du monde, sur le rôle de certains dieux à l'intérieur du panthéon, sur des concepts comme monde intérieur, monde extérieur, sur la nature et la culture, sur le mal et le bien, sur le voyage, et finalement sur le sens de tous ces éléments pris ensemble. Le mythe de combat est, si l'on veut, aussi un « *bildungsroman* », ou même un mythe de passage, qui permet aux protagonistes de se retrouver eux-mêmes, ainsi que le sens de la vie.

Dans le contexte de cette thèse on considère que dans les mythes de combat la position de « transmetteur des connaissances » est occupée, paradoxalement, par les « monstres », les créatures méchantes et menaçantes qui questionnent et défient la supériorité des dieux réunis dans l'assemblée divine. L'objectif de cette thèse est, donc, de mettre en évidence, par l'intermédiaire de l'étude des textes littéraires, ainsi que de l'iconographie, les aspects positifs propres à ces créatures hybrides, et de démontrer que dans la culture mésopotamienne elles ont un rôle très complexe.

1. *Historique de la recherche*

Reprenant de façon plus précise ce que je viens d'affirmer dans cette introduction, je voudrais rappeler que ma recherche s'est développée à partir de mon analyse du « mythe de combat », l'un des sujets les plus étudiés de la culture littéraire proche-orientale antique et mésopotamienne. Vu l'objectif de cette thèse, de démontrer que les *mischwesen* qui font partie

du paysage mésopotamien ont un rôle central dans la mythologie, et notamment dans les mythes de combat, exposer exactement l'historique des recherches précédentes sur ce sujet n'est pas facile. Cela est dû au fait que cette perspective spécifique finit par sonder des domaines multiples de la culture mésopotamienne, se transformant alors dans une analyse générale de cette civilisation - opération clairement presque impossible.

Toutefois, je me rends compte que mes propres idées et convictions à ce sujet se sont formées en lisant une série d'ouvrages et d'analyses, qui, au cours du temps et de l'évolution de l'Assyriologie, ont traité, de façon directe ou indirecte, les thèmes qui m'intéressent. Je cherche à mentionner les plus importantes, de mon point de vue, maintenant, avant de procéder à la présentation de la thèse. Pour des raisons pratiques, j'ai choisi de passer en revue les ouvrages en fonction de la ressource utilisée : texte et image – mythologie et idéologie.

L'un des ouvrages plus connus en français sur la culture mésopotamienne est, sans doute, celui issu de la collaboration entre Samuel Noah Kramer et Jean Bottéro¹⁰, qui proposent une synthèse et une traduction de la littérature sumérienne et akkadienne éditée à l'époque de leur publication. Leur livre intitulé « *Lorsque les dieux faisaient l'homme* », sorti en 1986, bien que complet et exhaustif, s'avère aujourd'hui avoir plutôt mal vieilli, surtout si on le compare aux nouvelles publications en anglais. D'autre part, au-delà de ce volume, Jean Bottéro a continué ses recherches sur la culture mésopotamienne, et parmi ses ouvrages le plus importants on peut citer la synthèse sur la religion mésopotamienne, « *La Plus Vieille Religion En Mésopotamie* »¹¹. Un autre auteur qui s'intéresse à la production littéraire akkadienne en général est Benjamin Foster¹², et lui aussi il en a publié une synthèse et une traduction de grande qualité, intitulée « *Before the Muses* ».

Le « mythe de combat » comme structure narrative, le « *Chaoskampf* », a été identifié pour la première fois par Hermann Gunkel¹³ et ensuite par Nicolas Wyatt¹⁴, suivis dans leurs interprétations par des assyriologues comme Piotr Michalowski et F.A.M. Wiggermann, qui, sans par une analyse exhaustive du mythe de combat, intègrent dans leurs recherches des parties

¹⁰ Bottéro & Kramer 1989.

¹¹ Bottéro 1998.

¹² Foster 2005.

¹³ Gunkel 2006.

¹⁴ Wyatt 1998.

importantes sur ce thème. En 2013 W.G. Lambert¹⁵ publie la recherche sur les mythes babyloniens de création. Cet ouvrage, extrêmement détaillé, s'attaque à l'étude en profondeur de l'Enūma eliš, mais contient aussi une mise en revue d'autres mythes de combat, ou de création.

En ce qui concerne des études plus approfondies, il faudra sans doute mentionner le livre de J. van Dijk¹⁶, « *Lugal Ud Me-Lam bi Nir-Gal* » une étude sur le mythe sumérien du Lugal-e, dont le dieu Ninurta est un des protagonistes. L'auteur présente les translittérations du texte (dans sa version bilingue sumérien et akkadien), en parallèle en les complétant avec des traductions. Il propose également une analyse critique du texte, en repérant les thèmes principaux qui ressortent de ce mythe. Le sumérologue américain, Jerold Cooper¹⁷, aussi s'intéresse à un autre texte appartenant à la mythologie de Ninurta, l'« *Angim dīm-ma: The Return of Ninurta to Nippur* », fournissant une analyse exhaustive des sources en sumérien du texte.

Toujours en référence au cycle mythologique centré sur les histoires concernant le dieu Ninurta, le héros principal des « mythes de combats » mésopotamien, A. Annus publie en 2001 son étude sur l'épopée d'Anzû qui, se fondant sur la personnalité de ce dieu, introduit une nouvelle vague dans l'interprétation du mythe de combat, et en général dans la perception totale sur la mythologie et la royauté dans la Mésopotamie. Enfin, l'un des plus connus ouvrages sur la littérature issue de l'espace mésopotamien est le livre de A. George¹⁸ sur l'Épopée de Gilgameš. Il s'agit d'un ouvrage de grande envergure, difficile à dépasser pour le moment. Les deux volumes publiés contiennent des textes en akkadien, des traductions en anglais, des analyses sur le texte, ainsi que toutes les autres versions connues à cette date, y compris celles composées en sumérien.

En ce qui concerne l'iconographie, les premières études traitant de ce sujet correspondent, de fait, à celles illustrant la redécouverte de la civilisation mésopotamienne, et se caractérisent par leur forme de catalogue. Elles ont comme but l'identification des certains sujets et motifs. Les recherches de ce type, se limitent à constituer des typologies et ne posent pas de questions quant à la raison de leur création et l'importance de leurs fonctions.

¹⁵ Lambert 2013.

¹⁶ Van Dijk 1983.

¹⁷ Cooper 1978.

¹⁸ George 2003.

Une deuxième étape se caractérise par des études plus cohérentes, qui ont comme objectif non seulement l'identification des thèmes dans l'iconographie, mais qui se préoccupent aussi d'expliquer la présence de ces thèmes dans la culture mésopotamienne.

La troisième étape est celle développée pendant les dernières années (commençant avec les années quatre-vingt-dix), étape qui se caractérise par une « nouvelle vague »¹⁹ dans la littérature assyriologique de provenance américaine, qui propose des analyses plus complexes. Elles fournissent cependant des interprétations intéressantes, qui peuvent constituer le point de départ pour d'autres analyses plus détaillées.

Les études sur l'iconographie peuvent aussi être classifiées par typologie. De ce point de vue, il y a des monographies, des articles dans des publications collectives ou dans des revues et articles dans des dictionnaires.

En ce qui concerne les monographies, parmi celles qui m'ont été particulièrement utiles, les plus importantes et cohérentes sont celle publiée par F.A.M. Wiggermann, *Mesopotamian Protective Spirits. The Ritual Texts* (1992), et celle de A. Green en collaboration avec J. Black, *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia. An Illustrated Dictionary*, publiée aussi en 1992. Le livre de F.A.M. Wiggermann se concentre surtout sur l'étude des textes rituels, où les *Mischwesen* sont décrites, mais il y existe aussi une partie qui les analyse dans le contexte iconographique. Par contre, le dictionnaire d'A. Green et J. Black se concentre surtout sur la question iconographique ; les monstres, les génies et quelques démons sont classifiés selon les noms et selon les fonctions.

Dans le même esprit, je voudrais mentionner aussi la thèse de V. Danrey à l'Université Lyon 2, publiée en 2004, où les différents créatures hybrides sont décrites et définies. Son ouvrage se concentre sur une étude d'ensemble, dès la fin de l'époque d'Obeid, jusqu'au milieu du premier millénaire. J.G. Westenholz a publié elle-aussi un catalogue pour l'exposition de Jérusalem organisée en 2004, intitulée *Dragons, Monsters and Fabulous Beasts*, ouvrage où elle analyse le concept de monstre et de démon, en faisant la différenciation entre les deux typologies de créatures. En plus, elle ajoute des informations concernant quelques monstres.

Une publication plus récente est le livre de A.M.G. Capomacchia et L. Verderame, *Demoni mesopotamici (Studi et Materiali di Storia delle Religioni)*, publiée en 2011, ouvrage qui contient des articles différents sur les monstres et sur les démons.

¹⁹ Feldman 2005: 281-282.

En ce qui concerne les dictionnaires, il faut naturellement rappeler ici le monumental *Chicago Assyrian Dictionary (CAD)*, avec des entrées traitant les différents concepts. Les articles font surtout une analyse linguistique, mais ils fonctionnent aussi comme des « *thesaurus* », où on trouve aussi des citations, dans leurs contextes, provenant des diverses inscriptions royales ou des rituels. Le *Reallexikon der Assyriologie und Vorderasiatischen Archäologie* fournit lui-aussi de nombreux articles sur les hybrides, parmi les plus importants, ceux de Wiggermann sur le *Mischwesen A*²⁰ et de A. Green sur le *Mischwesen B*²¹.

Enfin, l'ouvrage *Iconography of Deities and Demons in the Ancient Near East*, destiné à être utilisé en format électronique, fournit quelques articles sur les *lamassu* et sur les *apkallus*.

Des revues comme *Iraq*, *Baghader Mitteilungen (BaM)*, *Semitica*, *Revue Archéologique* et les publications des différents rencontres et colloques fournissent eux-aussi une multitude d'articles, comme ceux de A Green²², F.A.M Wiggermann²³, P. Amiet²⁴, W.G. Lambert²⁵, T. Ornan²⁶, M. Ataç²⁷, A. Annus et M.G. Masetti-Rouault²⁸. Des différentes études sur les reliefs, la statuaire, la glyptique et les dépôts de fondation, fournissent des informations sur les *mischwesen*, comme, par exemple, celles faites par E. Porada (1947, 1948, 1980, 1987), M.Russel (1991), M. Huxley (2000), P. Albenda (1986, 1996), I.Winter (2010) et Z. Bahrani (2003, 2008).

2. *Cadre chronologique*

Le « mythe du combat », comme il apparaît dans les textes et dans la production artistique de l'espace mésopotamien, comporte des thèmes et des références qui apparaissent très tôt dans l'histoire de cet espace culturel, et qui perdurent jusqu'à la fin très rapide de ce qu'on appelle aujourd'hui l'empire assyrien. Nous sommes, par conséquent, devant deux

²⁰Wiggermann 1994:224-244

²¹Green 1994:245-264.

²²Green 1983: 87-97; 1984: 80-105; 1985:75-82; 1986:141-254; 1988: 167-168.

²³Wiggermann 1983:90-105; 1989.

²⁴Amiet 1953: 129-164; 1956: 113-126; 1995: 481-505

²⁵Lambert 1966a:64-84; 1979:1-47; 1985:189-202.

²⁶Ornan 2004: 83-92.

²⁷Ataç 2004:67-77.

²⁸Masetti-Rouault 2007: 37-55.

différentes traditions historiques, littéraires et artistiques ; d'un côté, la tradition sumérienne, avec ses spécificités, et de l'autre celle akkadienne, ou plutôt assyrienne, encadrée dans un contexte sémitique, et qui partage des traditions culturelles avec d'autres civilisations de l'espace proche-oriental. D'ailleurs, il est aussi nécessaire de signaler que les littératures sumérienne et akkadienne se sont développées en parallèle²⁹. En outre, au moment de la rédaction du mythe Lugal-e, en sumérien, à la fin de la troisième millénaire, l'akkadien était déjà introduit dans l'usage littéraire³⁰.

Par conséquent, pour cette étude, on va prendre en considération des textes, littéraires et non-littéraires, élaborés à partir de la fin du troisième millénaire (2100-2000 av.n.è), comme c'est par exemple le cas de textes composés autour de la mythologie du dieu Ninurta. Les compositions littéraires les plus récentes prises en considération sont sans doute celles du premier millénaire, comme par exemple la « Vision aux enfers d'un prince assyrien », ou même le « Poème d'Erra », la dernière composition mythologique connue dans l'espace mésopotamien.

Je travaillerai donc sur des textes couvrant une étendue chronologique très vaste, car on parle de presque trois millénaires de civilisation mésopotamienne et de sa littérature. Cela pourra s'avérer un vrai avantage, car une tradition partagée tellement vaste nous permettra de mieux connaître cette société. D'autre part il faudra alors prêter une attention scrupuleuse aux pièges qu'une étude de ce genre pose, surtout si on prend en considération les différences existant entre les cultures et les identités « ethniques », linguistiques et nationales.

3. *Approche méthodologique*

Afin de pouvoir exposer la thèse proposée, et finalement démontrer que les *Mischwesen* qui jouent un rôle important dans la mythologie mésopotamienne ont une fonction plus complexe et articulée de ce que l'on pense habituellement, nous avons choisi d'utiliser comme sources principales les textes d'un côté, et, de l'autre, l'iconographie.

²⁹ Pour « le problème sumérien » voir notamment Civil 2002, Rubio 2009, Whittaker 2005.

³⁰ Foster 2009.

Les textes littéraires sont à leur tour divisés en plusieurs catégories : textes mythologiques, textes épiques, et finalement, les inscriptions royales. Bien que ces dernières soient des compositions issues par la chancellerie royale, avec un contenu prééminent surtout séculaire et administratif, on peut les considérer aussi comme des textes littéraires, grâce à leur comparabilité avec les compositions mythologiques, ainsi que, d'autre part, à leur contenu parfois fortement métaphorique et métaphorisé.

Comme on le remarquait au début de l'introduction, le « mythe de combat », ou mieux, le thème du combat sont reconnaissables dans une série de compositions mythologiques, et pas seulement. On l'a vu, les plus anciennes à aborder ce sujet sont celles construites autour de la personnalité du dieu guerrier Ninurta, et se concentrent notamment sur la lutte contre le chaos personnifié par des monstres qui ont une relation avec la montagne. Dans le cadre du même contexte « géographique », on retrouve dans le même rôle la déesse Inanna/ Ištar, qui elle-aussi présente des attributs d'une divinité guerrière. D'autre part, dès l'époque paléo-babylonienne la bataille cosmique devient une lutte contre des créatures associées clairement à l'eau et aux sources d'eau, ou qui personnifient l'eau elle-même. Le mythe le plus important dans cette catégorie est sans doute l'Enūma eliš.

Même si l'histoire et les aventures de Gilgameš ne peuvent pas être réduites dans les limites d'un « mythe de combat », dans cette thèse c'est ainsi que l'épopée sera analysée. D'ailleurs, c'est à partir de cette composition, en étudiant ses différents épisodes, que nous avons commencé à structurer la thématique de la thèse. L'étude de l'Épopée de Gilgameš occupe de fait une place importante dans ma recherche, étant présente en particulier dans la partie qui concerne les textes ainsi que dans les analyses sur l'iconographie.

Ce travail de thèse n'est pas une étude linguistique, dans une perspective philologique, même si au cours de ma formation j'ai pu apprendre comment lire et travailler sur les textes originaux. En effet, ce type d'analyse fait sur les textes concerne seulement quelques points précis, focalisant l'attention sur la structure narrative et les contenus, notamment sur la symbolique du texte, et non pas sur sa forme grammaticale et le lexique. Ainsi, les textes cités concernent des épisodes bien délimités, qui contiennent des descriptions des *Mischwesen*, des remarques sur leur origine, des aspects clé qui puissent indiquer une relation entre ces créatures et la transmission des connaissances, et enfin, la description du combat lui-même, qui peut

s'avérer fondamentale pour fixer l'antagonisme entre les deux opposants. L'analyse des mots clés, des métaphores, enfin, des constructions syntagmatiques repérés dans ces compositions mythiques et épiques est ultérieurement poursuivie par la lecture des inscriptions royales, afin de pouvoir trouver la correspondance entre le contenu mythologique et celui idéologique.

Les sources iconographiques sont, elles aussi, interprétées selon une approche différente par rapport aux études traditionnelles. Ce travail de thèse ne se propose pas de fournir une analyse exhaustive des images avec un potentiel contenu mythologique et symbolique, ni pourra servir en tant qu'un inventaire des images, ou un catalogue. Par contre, nous avons considéré que des images spécifiques, choisies et ciblées, avec un contenu clair, pourront démontrer une relation nouvelle entre les sources écrites et les sources iconographiques, étant plus pertinentes dans ce genre de recherche. C'est ainsi que parfois des thèmes sont accompagnés par une ou deux images, tandis que d'autres disposent des ressources plus riches.

4. *Structure de la thèse*

Du point de vue structurel, ce travail s'organise en trois chapitres, chacun ayant ses spécificités. Comme le sujet choisi est très ample, on a dû s'attaquer au thème de combat selon quelques points précis.

Le premier chapitre est dédié à l'étude du mythe de combat dans l'espace mésopotamien. Plus précisément, ce chapitre s'attaque aux sources littéraires avec un contenu mythologique, où on retrouve de manière récurrente le thème de la bataille cosmique entre une entité monstrueuse et un dieu guerrier. La discussion débute avec une introduction sur le mythe en général, ainsi que sur l'universalité de ce genre de composition, pour ensuite approfondir la discussion sur le mythe de combat et les spécificités repérées dans plusieurs compositions. L'analyse continue avec un passage en revue des civilisations de l'espace proche-oriental, où le mythe de combat se manifeste sous des formes différentes. Une analyse approfondie sur les points principaux d'un mythe de combat n'est pas possible sans mentionner en préalable les figures divines qui y sont présentes ; le dieu Ninurta, par exemple, occupe une partie importante de cette étude. Un par un, les mythes les plus importants de la littérature akkadienne sont analysés, en commençant avec le mythe d'Anzû et en finalisant avec l'Épopée de Gilgameš, qui en principe n'est pas un mythe de combat, mais qui en fait présente une multitude des thèmes et des aspects qui sont évoqués dans les autres mythes de combat.

Le deuxième chapitre se concentre exclusivement sur les *Mischwesen* et leur fonction dans le mythe de combat. La première partie est constituée par une présentation des créatures hybrides, leur origine, leur définition, et par une mise en revue des monstres qui apparaissent dans les mythes de combat, ainsi qu'ailleurs, comme par exemple dans des contextes rituels. La deuxième partie s'intéresse aux caractéristiques des monstres, mais d'une manière plus approfondie, se concentrant plutôt sur des aspects essentiels de la culture mésopotamienne qui la définissent, mais qui s'appliquent aussi aux *mischwesen*. Le temps, l'espace, décliné sur la montagne et sur l'eau, les *me* et le *melammu*, sont les aspects les plus importants, que j'ai pris en considération, parce qu'ils sont les plus utiles pour définir la nature et la fonction des « monstres ». Enfin, j'ai porté un intérêt particulier à l'épisode du vol de la Tablette des Destins, dans le mythe d'Anzû, où le thème de la transmission des connaissances est très bien exposé, ainsi que celui de la dualité des antagonistes au milieu de la bataille. La discussion met l'accent surtout sur la monstruosité du *Mischwesen*, mais aussi sur celle de son opposant dans le combat, qui doit avoir les mêmes pouvoirs afin de vaincre et convaincre le monstre.

Le troisième et dernier chapitre est réservé à une discussion sur la diffusion du mythe de combat dans la société mésopotamienne, surtout dans le contexte politique de la cour royale. La première partie du chapitre se concentre surtout sur le concept d'idéologie, car on essaye de voir si le terme a une applicabilité dans la société mésopotamienne, où une partie importante de la population était illettrée. Un autre sujet abordé dans cette partie est la guerre, notamment la guerre en Mésopotamie. On essaie de mettre en évidence l'idée que pour les mésopotamiens, le fait de mener la guerre contre une population à l'extérieur de l'espace perçu comme « le centre » a seulement des aspects positifs, surtout civilisateurs.

Les inscriptions royales, surtout celles d'époque néo-assyrienne, se remarquent par une certaine similarité de leur structure narrative si comparée à celle des mythes de combat. Pour donner encore plus de visibilité à cette ressemblance dans le style littéraire entre ces deux genres, nous avons choisi de présenter, comme exemple, l'Épopée de Tukulti-Ninurta Ier, un texte plutôt épique, dont le plus grand roi de l'époque médio-assyrienne est le protagoniste et l'auteur fictif, vu qu'il est reconnu comme un des modèles des inscriptions royales assyriennes des siècles à suivre.

La deuxième partie du troisième chapitre se concentre notamment sur la production iconographique. À partir des images produites en relation avec les épisodes de combat repérés dans l'épopée de Gilgameš, nous proposons une analyse iconographique sur l'image de l'Autre, ou de l'étranger sauvage, où Enkidu, l'homme de la steppe, est le point central. Humbaba, l'ennemi à vaincre, est lui aussi construit, ou sert comme modèle pour l'image de l'autre, de l'étranger imprévisible et dangereux. En conclusion, je reprends en compte, et je discute des sujets fondamentaux, dans la thématique des « mythes de combat », ainsi que de la transmission des connaissances, comme celui de la royauté divine, explicitée dans l'iconographie par l'usage des *mischwesen* dans les images où le roi est le personnage principal. La chasse royale, l'une des activités préférées des rois assyriens est elle aussi analysée à partir de l'iconographie créée autour de l'épopée de Gilgameš. En s'appuyant sur cette parallèle, nous proposons une correspondance entre la chasse, comme moment rituel, et la lutte entre le dieu Ninurta et le monstre Anzû.

Enfin, la dernière proposition d'analyse iconographique se porte sur les représentations des *Mischwesen* de l'armée de Tiamat dans les reliefs qui ornent l'intérieur du palais assyrien. Ces derniers points sont très importants pour la thèse proposée, parce que la présence de ces créatures hybrides à l'intérieur du palais assyrien indique une relation très étroite entre elles et l'institution de la royauté.

Chapitre I : Le mythe de combat dans la Mésopotamie, ou la victoire de la paix sur le chaos et l'inconnu.

I.1. *Introduction*

Dans le contexte de ce travail de thèse, le « mythe de combat », ou *Chaoskampf*, correspond à une structure narrative et à des contenus spécifiques propres à une typologie de compositions littéraires, attesté dans une pluralité de cultures, antiques et modernes, et qui, grâce à sa complexité, diffuse une multitude de thèmes. Une des caractéristiques de ce genre de composition est, en effet, de se retrouver dans des civilisations couvrant un espace géographique extrêmement vaste, comprenant le monde entier. Claude Lévi-Strauss, l'un de plus importants représentants du structuralisme en tant que méthodologie d'étude des sociétés, considère que les similarités détectées au niveau des cultures différentes, dénotent l'existence d'un système de partage global, où les participants localisés dans des points différentes du monde sont liés par le même type de raisonnement, d'où, aussi, tous ces similarités perçues au niveau de la mythologie³¹. Aussi, « l'école comparative » de Georges Dumézil, propose une interprétation qui a comme point de départ un dépôt collectif, d'où convergent plusieurs mythologies. En opposition avec Claude Lévi-Strauss, il considère que ce dépôt est uniquement valable dans des contextes historiques et sociales semblables, donc dans des cultures et sociétés situées dans des zones géographiques très proches, ou même voisines³².

Avant de commencer l'analyse du mythe de combat, il est sans doute utile de présenter aussi un bref « compte rendu » de ce qu'on appelle aujourd'hui un mythe, ou, au moins, de la façon dans laquelle le concept de « mythe » est compris et utilisé dans cette recherche.

Selon Claude Lévi-Strauss, le mythe est une sorte d'attribut identitaire, qui fait partie du langage universel humain. Afin qu'il puisse être connu, le mythe doit être raconté. En plus, un mythe présente toujours des actions qui ont eu lieu à une époque très lointaine, même

³¹ Lévi-Strauss 1974 :208.

³² Dumézil 1986.

primordiale, mais le sujet du mythe peut être valable pour des époques très différentes, même contemporaines³³.

De l'autre côté, Mircea Eliade considère qu'un mythe raconte une histoire sacrée, primordiale, où tous les personnages qui y sont présentés sont des entités surnaturelles et qui contribuent à la création du monde. Selon lui, si le monde existe toujours aujourd'hui, cela signifierait aussi que le mythe présente aussi des vrais événements³⁴.

Le mythe est une composition de type narratif, manifestement littéraire, mais aussi orale, où les personnages principaux sont des divinités qui agissent tant dans l'espace divin que dans celui de la nature et de la réalité des hommes. La structure narrative d'un mythe est basée, très souvent, sur des comportements attribués aux dieux modelés et définis de façon parallèle à ceux typiques de l'action humaine ; c'est n'est pas étonnant que ce genre de composition littéraire soit très facilement comprise et encodée dans la mémoire³⁵. La narration mythique se développe dans une dimension temporelle intermédiaire entre une chronologie équivalente au temps historique, et d'autre part le temps rituel³⁶.

Les mythes mésopotamiens, en général, de par le fait que les protagonistes en sont les dieux, apparaissent en liaison avec la religion, gardant une relation particulière avec les rites et les cultes, ainsi qu'avec la littérature hymnique et cérémoniale³⁷.

Par ailleurs, leurs structures narratives principales, ainsi que leur lexique, sont partagées surtout avec ceux attestés dans un très vaste corpus de textes littéraires, historiographiques, diplomatiques, composés pendant une très longue période historique, étendue de la fin du troisième millénaire jusqu'au milieu du premier millénaire av. n.è. Ils sont produits par les cercles d'intellectuels, de spécialistes du culte et de la divination et de politiciens qui formaient la cour royale, dans les différentes capitales et états mésopotamiens, et qui ont élaboré, au cours du temps, l'idéologie même de la royauté et de l'état mésopotamien³⁸.

Bien que composés et mis par écrit aux époques historiques, de l'âge du Bronze à l'âge du Fer, les mythes mésopotamiens semblent reproduire et consigner à la mémoire des récits relevant d'une histoire très ancienne, primordiale, faisant référence aux temps de la création du

³³ Lévi-Strauss 1974: 209.

³⁴ Eliade 1963: 5-6.

³⁵ Burkert 1987: 11.

³⁶ Winter 1996: 332.

³⁷ Bottéro et Kramer 1989.

³⁸ Annus 2002, Ataç 2010a, Liverani 1979, 1990, 2013, Pongratz-Leisten 2015.

monde, avant toute présence humaine. Une partie importante de ces mythes est en effet formée par les cosmogonies, où on récite la création du monde, situation où les corps des monstres défaits, leurs cadavres, peuvent être utilisés comme matière première pour construire le paysage naturel³⁹. Une autre catégorie de mythes, - attestée dans d'autres littératures classiques – correspond à des anthropogonies, qui ont comme objet immédiat le récit de la création de l'homme et de l'humanité. Dans certaines traditions, l'anthropogonie n'est pas forcément lié à la création du monde, comme c'est le cas de la tradition Mésopotamienne⁴⁰.

Une autre typologie est formée par des mythes où on retrouve des récits concernant les actions des dieux, des événements spécifiques qui les concernent directement, tenant compte de leurs caractères et fonctions dans le panthéon, sans référence manifeste à des réalités ou situations « humaines » ; d'ailleurs, on peut considérer que chaque récit mythologique ressemble beaucoup à une simple histoire, transformée en composition littéraire, où un certain héros fait une certaine chose. Malgré le contexte apparemment « religieux », il faut souligner que les personnages dans les mythes, les dieux, ne se comportent jamais comme les divinités qu'on trouve dans les textes de nature rituelle, dans les prières et les hymnes. Parmi ces compositions, de nature très variée, un sujet favori est le voyage d'un dieu vers une partie liminale du monde, afin que le personnage principal puisse s'y retrouver et faire sa transition vers la maturité⁴¹.

Bien que le terme de *Chaoskampf*, analysé en particulier par N. Wyatt⁴² à partir de matériaux littéraires syriens, soit souvent utilisé dans l'analyse des mythes de combat dans l'espace mésopotamien antique, cet emploi requiert des précautions, car si, par exemple dans le cadre de la mythologie grecque, cette étiquette s'identifie de façon adéquate avec la culture de cet espace, en ce qui concerne la Mésopotamie, la situation reste assez incertaine et problématique⁴³.

En effet, Chaos, en grec, signifie vide, ce qui impliquerait une non-existence. Dans la tradition cosmogonique grecque, le Chaos est le père des divinités⁴⁴, mais il est perçu comme

³⁹ Lambert 2013.

⁴⁰ En opposition avec la tradition biblique, où la création des premiers humains est précédée par la création du monde, *ex-nihilo*.

⁴¹ Burkert 1987 : 11.

⁴² Wyatt 1998.

⁴³ L'idée d'une création *ex-nihilo* est complètement étrangère à culture proche-orientale—probablement due à l'horreur du vide, « horror vacui ». Rubio 2013 : 3-4. Voir aussi Batto 2013 :218, Michalowski 1990 : 389, Sonik 2013c :12.

⁴⁴ Théogonie d'Hésiod: 116.

une masse non-identifiable, qui ne peut pas être mesurée, ni décrite⁴⁵. Dans la tradition Mésopotamienne, par contre, les récits de création mentionnent eux aussi une entité primordiale, qui donne naissance à plusieurs générations de divinité, mais qui est décrite comme une masse d'eau.

Comme on va voir dans le chapitre deux, l'eau a une importance très grande dans la tradition liée à la création, grâce à ses fonctions génératrices. Aussi, dans l'*Enūma eliš*, la mère primordiale, Tiamat, est appelée la mère Hubur, terme qui dénote aussi le bruit associé à tous les activités liées à la présence, à la création⁴⁶.

1.2. Le Mythe de combat dans la Mésopotamie cunéiforme

Le mythe de combat est, sans doute, une des formes les plus connues de l'expression littéraire et de la création narrative et culturelle du Proche Orient Ancien. Il formule et transmet essentiellement le concept et la représentation de la lutte perpétuelle entre l'ordre et le chaos⁴⁷, et, d'un point de vue plus précis, dès la fin du deuxième millénaire, il reflète la dynamique de l'antagonisme entre les Assyriens et les nations/ groupes étrangers.

Dans le monde mésopotamien, ce type de composition est connu surtout grâce à ses associations avec le développement de l'idéologie royale dès le milieu du troisième millénaire av. n. è. À cette époque antique, il n'apparaît pas de façon autonome, comme composition littéraire à part, mais il est attesté clairement, comme motif et référence idéologique, déjà dans les inscriptions royales sumériennes, sous des formulations différentes. Pour cette raison, on peut se poser légitimement la question de l'identification du milieu de sa formation et de sa création littéraire, d'une part les chancelleries politiques des palais des cités et des états sumériens, ou alors le milieu des « écoles scribales ». Par ce terme, on indique des cercles, ainsi que des familles d'intellectuels où, à partir du besoin d'enseigner la pratique de l'écriture cunéiforme de typologies textuelles diverses, ont été élaborées et conservées les traditions littéraires, poétiques et épiques, comprenant aussi les textes mythologiques, à fond aussi religieux, formant des vraies « bibliothèques »⁴⁸.

⁴⁵ *Metamorphoses* d'Ovid: I:1-20.

⁴⁶ Michalowski 2005: 386, Rubio 2013 :6.

⁴⁷ Lambert 1966b, 2013 Cooper 1978, Van Dijk 1983, Wiggermann 1992, Annus 2001b, Ataç 2010.

⁴⁸ Veenhof 1986.

Lequel, de ces deux possibles centres, entre cour royale/chancellerie, ou « école sribale » (d'ailleurs peut-être aussi associée à un temple) a influencé le plus l'autre ? Est-ce que la création littéraire et artistique a pu orienter le développement de l'idéologie royale mésopotamienne, ou bien, est-ce que c'est bien cette idéologie qui a pu laisser son empreinte sur l'ensemble de la production littéraire mésopotamienne ? Il s'agit, naturellement, d'arriver à comprendre dans quelle mesure, et selon quelles règles, la création littéraire, notamment les mythes, reflètent une réalité politique - ainsi que, à un autre niveau, s'ils ont pu avoir un impact sur elle.

Bien évidemment, c'est très difficile de trouver une réponse claire et définitive, car la ligne de séparation entre les deux est très fine : la limite même entre l'idéologie royale et la création artistique et littéraire est parfois impossible à distinguer, comme l'ont montré des nombreuses études sur la littérature dite « historiographique » mésopotamienne faite depuis les années quatre-vingt⁴⁹. Les mythes de combat qui apparaissent dans le cadre des compositions littéraires dont les dieux sont les protagonistes ne font pas des références directes à des événements historiques⁵⁰, mais ils comportent des concepts-clés, qu'on retrouve aussi fréquemment dans les inscriptions royales. Un exemple typique de cette situation pourrait être le cas de l'usage du terme **kur**, la « montagne », lieu traditionnellement évoquant dans les mythes la présence d'un danger intemporel. La menace de l'attaque de forces chaotiques se manifeste souvent dans les « pays dans les montagnes », qui ne peuvent que rappeler les chaînes qui entourent en effet les vallées mésopotamiennes, surtout à l'Est et au Nord. Ces régions montagneuses sont systématiquement marquées, dans les récits des inscriptions royales, par la barbarie et l'agressivité de ses habitants, considérés des ennemis naturels des états des plaines fertiles, contre lesquels tous les rois sont appelés à se battre, au cours du temps. Dans cette même perspective, la figure du dieu Ninurta devient peu à peu l'image par excellence de la royauté assyrienne, comme le montre même une simple comparaison entre la manière de décrire les armes et les actions de Ninurta dans les mythes du Lugal-e et dans l'Angim, et la manière de décrire les batailles des rois dans le récit des inscriptions royales.

⁴⁹ Pour l'iconographie voir surtout Bahrani 2003 et 2008, et Winter 1981, 1983, 1990, 1993, 2002, 2010, 2016. Nadali 2016, Ataç 2010.

⁵⁰ Cooper 1978 : 8. Par exemple, dans le mythe du Lugal-e, entre les lignes 91-237, Van Dijk repère des événements et identifie dans la demeure de l'Asakku des villes fortifiées de la plaine de la Susiane et de la montagne de l'Iran. En plus, il pense que les actions décrites sont en fait des allusions à la politique développée par le roi Gudea.

Un des thèmes les plus importants et qu'on peut repérer de manière récurrente⁵¹ dans la tradition mythologique mésopotamienne est ainsi celui du combat entre un dieu mâle, jeune, puissant et guerrier qui s'oppose à un ennemi souvent représenté sous une forme hybride, voire monstrueuse. En fait, être un bon combattant est la qualité la plus fréquemment attribuée aux protagonistes des récits dans la mythologie⁵² de combat, ainsi que, d'autre part, dans les inscriptions royales. À plusieurs reprises dans la narration mythologique on remarque que ni la dimension, ni l'hybridité des monstres agresseurs n'intimident pas le dieu puissant. À la fin du combat, le monstre est toujours vaincu, parfois tué, et, s'il survit, devient en tout cas l'acolyte du dieu vainqueur. D'autre part, pour la majorité de récits, à chaque fois le dieu en question, se trouvant dans une grande difficulté essayant de vaincre le monstre, est soutenu et conseillé pendant sa lutte, par un dieu tout puissant, comme Enlil, parfois par Enki/Ea, par l'intermédiaire d'un messager.

F. A. M. Wiggermann reconnaît dans ce type de récit, la « mythologie de combat » propre au monde mésopotamien. Ce genre de composition va acquérir de l'importance et devient de plus en plus connu vers la fin du deuxième millénaire av. n. è., quand est formulé le récit mythologique peut-être principal de la tradition akkadienne – l'Enūma eliš, le « Poème de la Création » et de l'installation du dieu Marduk à la royauté sur le panthéon babylonien, dont la structure narrative reproduit une partie de celles du Lugal-e et du mythe d'Anzû, dont le dieu Ninurta est protagoniste⁵³.

En général, dans ce type de récit, on peut voir le dieu et le monstre identifiés comme deux opposants, et représentés comme deux forces qui agissent dans le monde, dont une est sans doute marquée comme signe et symbole de ce qui est juste et légitime, et l'autre du mal et de la faute. Toutefois, le conflit n'est pas mis en scène comme une confrontation entre valeurs ou principes moraux. Le mythe de combat devient plutôt une occasion et une manière de définir la relation entre ces deux forces : finalement, le dieu triomphe, tandis que le monstre est le rebelle qui est vaincu, sans qu'une raison soit effectivement fournie, au-delà des qualités guerrières et héroïques du vainqueur. De cette manière, la narration mythologique peut utiliser

⁵¹ Westenholz 1996: 192.

⁵² Favaro 2007 : 106.

⁵³ La mythologie de Ninurta devient un modèle pour la mythologie de Marduk ; dans l'Enūma Eliš on trouve le même nombre de monstres vaincus (onze), Marduk, comme Ninurta est proposé dans le cadre de l'assemblée divine pour se battre contre Tiamat et au final, les deux dieux traitent de la même manière les groupes de monstres vaincus. Voir aussi Wiggermann 1994: 228 , Annus 2002: 119 et Lambert 2013.

des images « fixes » produites en particulier par la tradition iconographique pour interpréter la relation entre les deux opposants dans ce conflit comme étant le préalable nécessaire, et même la justification, de la forme de servitude qui finit pour s'installer entre les combattants, définissant leur position définitive dans le fonctionnement « normal » du monde. Après la lutte et la victoire d'un sur l'autre, le monstre lui-même, une fois vaincu et soumis, finit par appartenir au panthéon comme un membre de rang inférieur, par exemple en qualité de messenger.⁵⁴

Le « mythe de combat » ainsi défini n'est pas caractéristique d'une seule zone du Proche-Orient, du monde mésopotamien cunéiforme ; au contraire, on le trouve dans presque toutes les régions où les traditions mythologiques sont attestées dans une forme écrite, conservant dans l'ensemble la même structure narrative, et utilisant les mêmes thèmes. Les similarités qu'on remarque au niveau des thèmes et de leur utilisation peuvent être interprétées comme étant le résultat de leur dépendance d'une source commune de motifs, qui sans doute auraient existé dans une phase très antique, sans doute préhistorique, de la culture proche-orientale, ainsi que, d'autre part, par les contacts et les influences diverses qui se sont établis entre les différents centres culturels des états et des palais de toute la région⁵⁵.

Par exemple, le thème du dieu de l'Orage se battant contre les monstres de la mer existe aussi dans les textes de Mari (période Paléo-babylonienne) et même à Ebla, au troisième millénaire⁵⁶. Dans les deux cas, le dieu protagoniste est Haddu/Adda, qui correspond à peu près au dieu ougaritique Ba'al, attesté dans des mythes beaucoup plus récents, de la fin du deuxième millénaire⁵⁷. Comme on l'a vu, ce thème est développé de façon sans doute parallèle dans la tradition babylonienne, dans l'Enūma eliš. Dans cette composition littéraire, le dieu Marduk représente une sorte d'épiclèse ou de manifestation d'un dieu de l'Orage, et Tiamat - le terme akkadien qui signifie la mer, Mer, *ti'amtum* (qui dans les sources ouest-sémitiques a la forme de base en *tihām*)⁵⁸ apparaît comme son ennemi informe et primordial.

Dans l'Enūma eliš, l'épithète utilisé le plus fréquemment pour Marduk est Bel, c'est-à-dire, prince, seigneur, terme utilisé aussi pour Ninurta et équivalent de Baal, dans la tradition

⁵⁴ Wiggermann 1989:124.

⁵⁵ Dalley 2001 :230.

⁵⁶ Annus 2001:7.

⁵⁷ Green 2003.

⁵⁸ Durand 1993:42, Jacobsen 1968: 107.

ouest-sémitique⁵⁹. Si le thème du combat entre un dieu jeune et guerrier et un monstre marin est présent tant dans le cycle de Ba'al que dans celui de l'Enūma eliš, le contexte est toutefois très différent. Par exemple, une des différences les plus évidentes est visible dans la caractérisation des deux monstres. Tiamat, dans l'Enūma eliš, est aussi la mère primordiale, qui donne origine à l'ensemble des dieux, mais au cours du récit elle apparaît séparée et opposée au reste du panthéon mésopotamien et de sa descendance, donc de Marduk. Par contre, dans le cycle de Ba'al à Ougarit, la relation entre Ba'al et Yamm⁶⁰, le prince de la Mer, est différente, puisque les deux dieux sont dans une relation plus ou moins de parenté, descendants de la même famille divine, et appartenant à la même génération. En opposition avec Tiamat, Yamm n'est pas un étranger, il fait partie du panthéon ougaritique, et il n'est pas une divinité primordiale. Le conflit entre Ba'al et Yamm est en fait un conflit pour le pouvoir à l'intérieur du panthéon, et non pas un conflit cosmologique qui conduit à la création du monde, comme celui entre Tiamat et Marduk⁶¹.

La version hittite du « mythe de combat » la mieux connue est celle centrée sur l'histoire d'Iluyanka, datable vers le dix-septième siècle, où le « dieu de l'orage », Tešub, se bat contre un serpent mythique, MUŠ *illuyanka*,⁶² dans la mer. D'ailleurs, la tradition littéraire Hurrite présente le dieu Tešub dans une série de combats contre des monstres hybrides, comme c'est le cas dans le mythe d'Ullikummi⁶³, où il se bat contre un monstre-pierre.

Le récit égyptien qui peut être cité comme représentatif de la mythologie de combat est l'histoire du dieu Re, qui tous les jours, revenant d'un parcours aux Enfers, doit se battre contre le monstre serpent Apep/Apopis⁶⁴.

Dans la majorité des cas attestés, le conflit éclate après une rupture de l'équilibre entre la nature et le cosmos, provoquée par l'attaque d'une entité monstrueuse, souvent représentée comme un hybride, qui menace de près la nature et le monde des dieux. Leur survie dépend désormais de l'intervention d'un dieu, souvent identifié comme jeune et plutôt marginal, qui accepte de se battre contre le monstre. À la fin du combat, ce dieu, vainqueur, procédera à la

⁵⁹ Annus 2001 :

⁶⁰ Parker 1997.

⁶¹ Pitard 2013: 200-201.

⁶² Beckman 1982 : 11-25, Durand 1993: 56, Gilan 2013: 100.

⁶³ Guterbock 1951:135-161. Burkhart, dans son étude comparative sur la littérature proche-orientale et celle grecque, reconnaît une correspondance entre le mythe d'Ullikummi, et le mythe grec où le personnage principal est le Typhon.

⁶⁴ Töyräänvuori 2013: 113.

réorganisation du monde, parfois assumant en plus le pouvoir royal dans le panthéon⁶⁵. Les compositions de ce type les plus connues sont, d'un côté, la série de récits concernant les voyages de Ninurta, qui ont un cadre sumérien, surtout le Lugal-e, où il se bat contre le monstre Asakku, l'Angim, qui représente le récit de son retour triomphal à Nippur, et l'Anzû, où il se bat contre le monstre Anzû. Bien qu'une partie de ces mythes aient été composés à l'origine en sumérien, ils ont largement circulé dans le cadre de la société, ou au moins d'élites, parlant akkadien, aussi dans des versions bilingues⁶⁶. Par ailleurs, la tradition akkadienne est représentée surtout par le mythe Enūma eliš, le « mythe de création » le plus long et le plus complexe de la littérature mésopotamienne, qui est aussi un « mythe de combat », une théogonie, où le dieu Marduk se bat contre Tiamat, et son armée composée de onze monstres⁶⁷.

L'épopée de Gilgameš, elle aussi, intègre des thèmes de combat, et pourrait être analysée, dans son ensemble, comme un mythe de combat⁶⁸.

I.3. Dieux associés au mythe de combat : dieux guerriers, dieux de l'orage

Ningirsu, Ninurta, Iškur, dans le centre et le sud, et Adad, Dagan et Ilu-Mer dans le nord sont les principales divinités mésopotamiennes associées à l'orage, bien que d'autres puissent être mentionnées aussi⁶⁹. Dans les textes en sumérien le dieu de l'Orage est marqué par l'idéogramme de ^dIM, ainsi que ^dIškur, signe qui sera utilisé aussi dans les textes en akkadien ainsi qu'en hourrite ; plus tard, aussi le signe ^dU aura le même sens. Ce signe a aussi d'autres significations et valeurs, qui se rapportent à des aspects des forces de la nature liées à l'orage, comme par exemple *šāru* (vent), *rādu* (tempête), *zunnu* (pluie)⁷⁰. Dans la littérature assyriologique, et en particulier dans les références provenant des textes d'histoire de l'art, le

⁶⁵ Comme c'est le cas de Marduk dans l'Enūma eliš ou de Ninurta dans le Lugal-e et l'Anzû. Cependant, il y a aussi des dieux qui, bien qu'ils battent le monstre et sauvent le monde, ne deviennent pas pour autant des chefs, comme c'est le cas de Tišpak dans le mythe de Labbu.

⁶⁶ Van Dijk 1983.

⁶⁷ En fait, le mythe Enūma eliš s'inspire beaucoup du mythe d'Anzû. On y retrouve les mêmes thèmes, tandis que le personnage de Marduk est façonné selon l'image de Ninurta, le jeune héros qui va à la bataille pour sauver tout le panthéon. Voir aussi Annus 2001, IX.

⁶⁸ Cooper 1978, Van Dijk 1983, Annus 2001, Machinist 2011, Frahm 2013:99.

⁶⁹ Schwemer 2008: 125

⁷⁰ Green 2003: 41. Voir aussi le CAD pour les différentes entrées sur les termes désignant les phénomènes météorologiques.

dieu de l'Orage est aussi identifié comme la divinité représentée par les figurines et les images connues comme celles du « *smiting god* ».

Le nom akkadien le plus connu du dieu de l'Orage est sans doute celui de Adad, qui correspond à la divinité appelée dans la littérature sumérienne sous le nom d'Iškur. Dans la tradition ouest-sémitique, dans les régions du Moyen Euphrate et du Moyen Tigre, on parlait plutôt d'un dieu nommé Wer/ Mer⁷¹. Le nom d'Adad commence à être utilisé dès le milieu du III^e millénaire, dans les sources mésopotamiennes et celles du Moyen-Euphrate⁷². Adad était considéré un des fils du dieu Anu, le dieu du ciel, de la voûte étoilée, mais dans la tradition sumérienne il est plutôt le fils d'Enlil, dieu de l'atmosphère, de l'air et du vent, divinité poliade de la cité de Nippur et roi du panthéon. Le dieu Adad est présenté avec des traits positifs et bienveillants par rapport à la société, en raison, par exemple, de sa maîtrise de la pluie, nécessaire et bénéfique à l'agriculture. D'autre part, il avait aussi des aspects terrifiants et redoutables, à cause des effets destructifs et violents des orages et des tempêtes : il ne faut pas oublier que c'est Adad qui contrôle les forces du déluge. Au début du II^e millénaire, la popularité de son culte semble monter de plus en plus, surtout dans la région du Moyen Euphrate, mettant en évidence son contrôle sur les phénomènes atmosphériques liés à l'orage. Il se manifeste aussi, dans des textes de Mari, comme un dieu qui souhaite la justice et le respect des hommes dans la cité : un oracle du temple d'Alep le fait savoir au roi de Mari⁷³.

Le dieu Tišpak, divinité poliade de la cité d'Ešnunna, située dans le bassin du Moyen Tigre, est une autre divinité identifiée avec le mythe de combat⁷⁴. Il se verrait crédité, dès la fin du troisième millénaire, donc près d'un millier d'années avant Marduk, du mythogème du conflit discuté ici, ayant joué également le rôle du démiurge⁷⁵.

Tišpak reste, cependant, une divinité locale, attachée à la cité d'Ešnunna, où il occupe la position de dieu poliade, suite à sa victoire contre le serpent monstrueux Labbu. Cette victoire, même si d'une importance mineure, deviendra le modèle classique du mythe de combat dans l'espace Mésopotamien, retrouvé notamment dans la mythologie de Ninurta, et surtout dans celle de Marduk.

⁷¹ Black et Green 1992: 110.

⁷² Green 2003 :214.

⁷³ Annus 2001, Green 2003, Masetti-Rouault 2013b.

⁷⁴ Frayne 2013, Lewis 1996, Van Dijk 1969.

⁷⁵ Durand 1993 :43.

Des fois, il est identifié avec Ninazu et Ningišzida, des dieux des serpents, étant considéré une divinité chthonienne⁷⁶, d'où aussi son association avec les montres *mušhuššu* et le *bašmu*⁷⁷.

Ninurta, identifié sous le nom de Ningirsu dans la région de la cité de Girsu, est une divinité qui, au moins pendant la période sumérienne, gagne une importance extraordinaire dans le cadre du panthéon, comme l'atteste la littérature mythologique et les inscriptions royales de la fin du troisième millénaire et du début du deuxième. Pendant l'époque de Gudea, et de la dynastie dite d'Ur III, Ninurta/ Ningirsu apparaît comme la divinité poliaide à Lagaš et à Girsu.⁷⁸ En tant que divinité de rang supérieur, Ninurta a des fonctions multiples qui couvrent des champs si non antithétiques, au moins très éloignées. Traditionnellement, sa nature divine est envisagée sur deux aspects importants : d'une part, Ninurta est considérée comme divinité « civilisatrice », maître de l'agriculture et de la fertilité des champs, fonction qui dans le contexte des mythes de combat n'est pas très relevant ; de l'autre, par contre, il est aussi la divinité suprême de la guerre et de la chasse. Récemment, l'analyse de son cycle mythologique a permis de lui attribuer une autre fonction qui, jusqu'à maintenant, était associée plutôt à Marduk et à son fils Nabu, celle d'être le dieu de la connaissance, de la sagesse et de l'écriture⁷⁹.

L'aspect qui sera pris en compte dans ce travail, puisqu'il a une relevance particulière dans cette recherche, est sa représentation en tant que dieu guerrier et chasseur. En fait, Ninurta est perçu, dans les textes mythologiques et hymniques, comme le dieu le plus héroïque et belliqueux du panthéon, à cause des interactions avec ses ennemis, des monstres. Selon les traditions conservées dans les textes mythologiques qui traitent de ses œuvres, au cours de ses aventures, Ninurta a battu et soumis au moins onze créatures⁸⁰: **ab-dab**⁵ (les vaches capturées,

⁷⁶ Van Dijk 1969:541.

⁷⁷ Wiggermann 1989: 121. À l'origine, le *mušhuššu* semble avoir été associé à Ninazu et à Ningišzida, des dieux chthoniens. Ninazu est le prédécesseur de Tispak comme dieu-patron de la ville d'Ešnunna. Comme Ningišzida est associé au *mušhuššu* de Lagaš, où Tispak n'est pas attesté, il est possible qu'il l'ait hérité de son prédécesseur. Voir Wiggermann 1995 : 457.

⁷⁸D'où son nom Ningirsu, qui se traduit par « seigneur de Girsu ».

⁷⁹Voir Annus 2001: à partir d'une analyse sur les textes d'origine sumérienne ou le dieu est décrit comme «le plus sage» ou «doué d'une grande sagesse» il voit cette fonction comme un trait spécifique du dieu. En plus, il met en question le fait que dans le mythe d'Anzû il récupère les *me* et donc, de nouveau on trouve des associations avec une forme de connaissance supérieure. D'ailleurs, les *me* sont connus comme les objets de Nabu, en tant que dieu de l'activité scribale. Encore une fois, on associe Ninurta à l'activité scribale, chose soulignée dans les textes sumériens.

⁸⁰ Toutefois, ces onze monstres diffèrent d'une composition littéraire à l'autre šeg₉-sag-aš, sag-ar, ur-sag-imin-àm, ušum, gišimmar, sag-alim-ma, ur-mah, ku-li-an-na, urud, má-gi₄-lum, gud-alim, dans le Cylindre A de Gudea ;

probablement un groupe de monstres féminins, qui apparaissent seulement dans l'Angim); **am-dab⁵-dab⁵** (les taureaux capturés, dont les images sont représentées sur les portes de l'Esagi⁸¹); l'Anzû, le *bašmu*, le *gallû*, le *girtablullû*, le **gud-alim/ kusarikkû**, le **ku-li-an-na/kuliltu** - probablement l'équivalent féminin du *kulullû*, le *kulullû* et le **muš-huš⁸²**.

Trois mythes de grande envergure ont comme thème principal le combat entre Ninurta et un ou plusieurs monstres. Il s'agit de Lugal-e, Angim et Anzû (qui bien que connu surtout par ses versions en akkadien, a ses racines dans la pensée sumérienne).

S'il y a vraiment un cycle proprement dit, construit autour de la figure du dieu Ninurta la séquence serait la suivante : Le Voyage de Ninurta à Eridu, Anzû, Ninurta et la Tortue, Lugal-e, Angim, Il est évident que la restructuration du monde évoquée dans le Voyage de Ninurta à Eridu, réalisée dans le Lugal-e, dépend des pouvoirs que Ninurta a obtenus d'Enki, et que la promotion du champion est liée à sa victoire sur l'Asakku⁸³.

Initialement, la figure de Ninurta a une importance mineure dans le panthéon mésopotamien. Néanmoins, ce dieu provient de Nippur, qui, à l'époque sumérienne, est considéré comme l'une des villes les plus vieilles, même primordiales⁸⁴. Pendant la période Dynastique Ancienne, la ville est nommée dans les sources **dur-an-ki** (le lien entre les cieux et la terre), et Enlil, la divinité poliade, est au centre du panthéon : « **uru an-da mú an-da gú-lá d'EN.LÍL.KI dur an-ki d'En-líl kur gal** »⁸⁵ -ville qui agrandit avec les cieux, qui étreint les cieux, ville d'Enlil, lien entre les cieux et la terre, Enlil, la montagne puissante.

Ninurta est parfois identifié à Ningirsu⁸⁶, sans doute à cause des similarités qui les rapprochent. À un moment donné, on les a même considérés comme une seule entité⁸⁷, Ningirsu étant une épiclese de Ninurta en tant que divinité poliade de Girsu⁸⁸. Dans la littérature sumérienne, Ninurta partage des aspects guerriers avec son frère Nergal, tandis qu'au premier

ku-li-an-na, ušum, ni-bar₆-bar₆-ra, urud-ni-kala-ga, šeg₉-sag-àš, má-gi₄-lum, ^dsaman-an-na, gud-alim, lugal-^dgišimmar, ^dim-dugud^{mušen}, muš-sag-imin dans le Lugal-e : 128-134, et finalement am-dab₅-dab₅, áb-dab₅, šeg₉-sag-àš, ušum, má-gi₄-lum, gud-alim, ku-li-an-na, ni-bar₆-bar₆-ra, urud-ni-kala-ga, ^dim-dugud^{mušen}, muš-sag-imin dans l'Angim : 51-63. Voir Annus 2002 :110-113.

⁸¹Lambert 1997.

⁸²Angim 52-64. ETCSL c.1.6.2

⁸³Forest 2009: 49.

⁸⁴Dès l'époque dynastique, le centre de l'amphictyonie (c'est-à-dire le centre religieux) est la ville de Nippur. Enlil est le roi du pays, celui qui donne la royauté. Si Enlil est le dieu de l'entier Sumer, son fils, Ninurta est le ensi-gal d' Enlil et de Nippur, donc la divinité tutélaire et poliade de la ville. Voir Annus 2001 :XIV.

⁸⁵ Annus 2002 :9, Lambert 1990 :120.

⁸⁶ On les retrouve attestés dans les textes de Fara, a Abu Salabikh. Voir Annus 2002 :11 Hruša 2015:55.

⁸⁷ Cooper 1978:11, Hruša 2015:54, Jacobsen 1976:133.

⁸⁸ Cooper 1978: 11.

millénaire, certains armes et trophées qui lui appartiennent sont appropriés par d'autres divinités, par exemple Marduk et Nabû. Dans les traditions littéraires sumériennes, Ninurta est associé à l'agriculture, mais il y a aussi des textes en akkadien qui font référence à cette spécialisation. Cette fonction, de divinité de l'agriculture, ressort en particulier du mythe Lugal-e, où le dieu Ninurta utilise le déluge pour la fertilisation de la terre, ou plus précisément il met en place le système d'irrigation par les eaux des grands fleuves. Le texte évoque aussi un phénomène de dégel, conséquence de la mort du monstre Asakku. A la suite, Ninurta bâtit les digues pour régler les flux des eaux, rendant ainsi possible l'exploitation des inondations pour l'irrigation de l'agriculture⁸⁹.

Le dieu est aussi nommé « déluge d'Enlil », dans l'Angim, ainsi que dans le Cylindre A de Gudea : « **a-ma-ru** ^d**en-lil₂-la₂** »/ **lugal a-ma-ru** ^d**en-lil₂-la₂**⁹⁰, tandis que dans l'Anzû il est la vague de la bataille, « *agê tuqmāti* »⁹¹. Au-delà de sa fonction démiurgique et civilisatrice, comme responsable de l'installation de l'agriculture irriguée en Mésopotamie, il est par ailleurs évident que c'est le rôle guerrier qui est beaucoup plus connu, car c'est son aspect martial qui est très important pour l'idéologie royale, en particulier pour les conceptions du pouvoir assyriennes.

L'institution de la royauté est en effet plus importante que la création du monde et de la société dans la mythologie de Ninurta, et cela est bien visible dans l'exposition du sujet lui-même. Dans les deux mythes de combat dont Ninurta est le personnage principal, la bataille n'est pas déclenchée pour l'équilibre et le bien-être du monde divin, mais plutôt pour la situation du « trône », ou bien pour la position suprême dans le cadre du panthéon. La séquence la plus importante dans le Lugal-e, et dans l'Anzû est la suivante : la position divine est mise en danger, à cause de l'apparition d'un intrus, qui vise la position la plus importante dans le panthéon, « *eš₂-ši an-zu-u₂ [LUGAL^{ut} uš-mad-du-u₂]* »⁹² ; Anzû a confondu la royauté que j'ai confiée (à Anu). La situation est rapidement résolue, grâce à l'intervention de Ninurta, qui remet la royauté dans les mains des divinités du panthéon.

Dans le mythe d'Anzû, par exemple, on retrouve des références à la royauté et la suprématie qui doivent être récupérées par l'intermédiaire de Ninurta. Dans son discours à Šarur, Enlil transmet à Ninurta les ordres suivants : « *šar-ru-tu li-ru^lba a-na E₂.KUR/a-na a-*

⁸⁹ Masetti-Rouault 2013b :402, Van Dijk 1983 : 93-96.

⁹⁰ Angim: 207; Gudea Cylindre A: X 2, XXIII 14

⁹¹ Anzû T I: 7.

⁹² Anzû T I: 207. Oracc Q002769.

bi 'a^lli-di-ka li-tu-ru par_z-ši/lib-š^ul^{ma} lib-ba-nu pa-rak-ki »⁹³ « Que la royauté entre dans l'Ekur/ que les pouvoirs divins retournent à ton père, le parent/que les estrades soient construites ». Le thème de la succession est présent même dans l'Angim, par la nomination de Ninurta comme « **nin-urta lugal dumu** »⁹⁴, fils du roi.

Dans quelques compositions littéraires Ninurta est appelé *guzalû* (par exemple dans l'Atrahasis et Gilgameš⁹⁵), c'est-à-dire porteur du trône, tandis que dans le mythe d'Anzû, il est nommé « gardien du trône », *rābisu* pour l'exercice de la royauté (*ana šarrūti*)⁹⁶. Dans les inscriptions sur les sceaux-cylindres sumériens, Ninurta est défini le plus souvent comme le « prince d'Enlil » : « **énsi-gal En-líl-lá** », « le prince de Nippur » « **énsi Nibru^{KI}** », étant représenté par sa contrepartie terrestre, le gouverneur de la ville.

I.4. Le mythe d'Anzû

Le mythe d'Anzû est, sans doute, un des mythes les plus connus dans la série composée autour de la personnalité de Ninurta. Paradoxalement, le dieu Ninurta, même s'il apparaît dans la plupart des sections du récit, n'est pas le personnage principal. En effet, ce rôle est joué par le « monstre » Anzû, l'aigle léontocéphale, ainsi que par le dieu Ea, qui fait tourner toute l'action du mythe⁹⁷.

Le mythe d'Anzû est connu aujourd'hui par deux versions en langue akkadienne, l'une paléo-babylonienne, l'autre standard babylonienne⁹⁸. L'histoire de l'Anzû se développe en

⁹³ Anzû TII: 118-120. Oracc Q002769.

⁹⁴ Angim: 7. ETCSL c.1.6.1

⁹⁵ *[gu-u]z-za-lu-š^u-nu^d[Nin]-urta*, Atrahasis TI :i 7, voir Millard 1966 :21 et *[g]u-za-lá-š^u-nu^dnin-urta*, Gilgameš T XI: 17, voir George 2003:704.

⁹⁶ *MU-ka ra-bi-iš^{giš}GU.ZA id-di-nu ana LUGAL^{u_z-ti}*. Ils t'ont donné le nom de porteur du trône, pour la royauté Anzû T III :130. Voir aussi Annus 2002 : XIV.

⁹⁷ C'est, en fait, le dieu Ea qui provoque tout le déroulement de l'histoire, car c'est lui qui a influencé le dieu Enlil le convaincant de prendre à son service le « monstre » Anzû, et par la suite c'est lui qui propose le dieu Ninurta comme champion pour aller se battre avec l'Anzû, et finalement, c'est lui qui aide Ninurta à vaincre le monstre.

⁹⁸ Dalley 2001 : 203, Feldt 2013 :24. Par contre, il semble qu'il existe aussi une version sumérienne du mythe d'Anzû qui est préservé seulement en partie. Il s'agit de d'un fragment qui traite la fin de la lutte de Ninurta contre le monstre Anzû. Le monstre perd les **me**, qui sont retournés dans l'Abzu. Kramer 1984: 231. Voir aussi Wiggermann 1992 : 161

parallèle avec celle de Ninurta, qui gagne progressivement de l'importance dans le panthéon mésopotamien. Ainsi, le mythe s'inscrit dans la tradition des sources littéraires qui justifient l'ascension du dieu au pouvoir⁹⁹.

I.4.a *Résumé*

Le mythe d'Anzû, connu aussi sous le nom de *Bin šar dadme* (Fils du roi du monde habité) raconte la lutte entre le dieu Ninurta et le monstre Anzû. Après une introduction hymnique, exaltant le dieu Ninurta, le texte décrit comme, dans les montagnes, les sources d'eau ont donnée naissance à une créature monstrueuse :

«*i-na šár-šár KURⁱ e-li-[i x x]/ ina ut-li-ša^da-nun-[na-ki x x]/ it-ta-[a]'-lad an-z[a-a x x]* »¹⁰⁰.

« Dans le centre de la montagne, en haut/ sur les genoux des Anunnaki / l'Anzû a été accouché ».

« *mìn-de-e-ma A-MEŠ šá n[i-li x x x x]/ e-lu-ú-ti me-e DINGIR.MEŠ šu-ut a[p-si-i x x]/ i-ri-šū-ma er-še-tum šu-u[d-du-ul-tum]/ i-na ka-a-pi KUR-i šu-ú-[má it-ta-a'-lad]/ an-za-ma ta-ta-mar [x x x]* »¹⁰¹.

« Peut-être les eaux.../ les eaux pures des dieux de l'Apsû/ la terre très étendue est devenue enceinte/ dans les rochers de la montagne il a été enfanté/ tu as vu l'Anzû ».

Enlil, conseillé par le dieu Ea, embauche le monstre Anzû, pour qu'il garde la cella, la demeure de son sanctuaire, sauf que, très vite, l'Anzû décide de voler la « Tablette des Destins »¹⁰² qui appartient au dieu Enlil, pour qu'il puisse exercer de façon légitime le pouvoir suprême dans le panthéon. Un jour, lorsque le dieu Enlil prend son bain, le monstre vole la Tablette, et il s'en fuit. Les dieux, surtout Enlil, sont tous fortement choqués à cause des actions

⁹⁹ Voir aussi Wiggermann 1992: 161.

¹⁰⁰ Anzû T I: 25-27; Annus 2001: 19.

¹⁰¹ Anzû T I: 50-54. Annus 2001: 19.

¹⁰² La tablette des destins ne doit pas être perçue comme un objet proprement dit, mais plutôt comme un concept qui englobe toute la culture Mésopotamienne. Dans les mythes d'Anzû, ainsi que dans l'Enūma eliš, la Tablette a un rôle important dans la prise du pouvoir dans le monde divin. Pour une analyse plus détaillée, voir le Chapitre Deux de cette thèse.

de l'Anzû ; ils perdent alors tous leurs pouvoirs divins, qui sont maintenant dans les mains du monstre. L'assemblée divine se réunit, afin de trouver qui sera le guerrier/héros qui aura le courage de s'opposer au monstre Anzû. Ninurta est seulement le troisième choix des dieux, après le refus des dieux Girra et Šara. Dans un épisode qui ressemble à un jeu politique de famille, on apprend que la déesse Mami, qui est la mère de Ninurta, suite à un entretien avec les dieux, pousse le jeune guerrier à aller se battre contre l'Anzû, en lui promettant en échange un futur glorieux.

Ninurta, qui a accepté la mission, va se battre avec le monstre, doté des armes appropriées, mais il réalise rapidement que la puissance de l'Anzû est bien au-delà de ses estimations, inimaginable, puisque la Tablette des Destins est en sa possession. De nouveau, le dieu Ea, par l'intermédiaire de l'arme volante Šarur, intervient à son aide dans l'histoire : il propose à Ninurta une solution pour détruire Anzû, en lui coupant ses ailes. Après une deuxième bataille, le dieu réussit enfin à vaincre le monstre, et à récupérer la Tablette des Destins.

I.4.b. *Analyse du mythe*

L'unicité du mythe d'Anzû ressort grâce à la personnalité très complexe de l'antagoniste qui se fait remarquer dès le début du mythe, et qui représente l'agent qui lie tous les points narratifs dans cette composition littéraire. En volant les attributs du pouvoir royal d'Enlil, Anzû devient un traître, la source du mal et du chaos.

Le choix d'Anzû comme antagoniste principal de Ninurta, est compréhensible, même si contradictoire, par rapport aux traditions les plus anciennes. Il s'agit d'un des « monstres » les mieux connus dans le monde mésopotamien, non seulement du point de vue iconographique¹⁰³, mais aussi du point de vue littéraire parce que son caractère et son personnage sont bien documentés. À part le « mythe d'Anzû », en effet l'aigle léontocéphale apparaît dans d'autres compositions littéraires, en particulier dans celles rédigées en sumérien, comme par exemple l'épopée de Lugalbanda, et l'épopée de Gilgameš (plus précisément dans le texte intitulé « Gilgameš, Enkidu et les Enfers »), mais aussi en akkadien, dans l'épopée

¹⁰³ Dans l'iconographie du III^e millénaire, le monstre Anzû apparaît exclusivement dans des contextes positifs, ayant un rôle de protecteur. Voir particulièrement l'iconographie de l'époque Ur III, où l'Anzû apparaît en qualité de gardien de portes. Wiggermann 1992 : 159.

d'Etana, ainsi que, plus tard, dans le texte religieux-politique « La vision aux Enfers d'un Prince Assyrien », créé à la cour néo-assyrienne du septième siècle.

Pourquoi le monstre Anzû est-il tellement spécial, et qu'est-ce qu'il le sépare et qu'il l'oppose à tous les autres monstres qui apparaissent dans les mythes de combat de la même époque ? L'Anzû est évidemment une créature liminaire, caractéristique qu'il partage avec la population des monstres dans la culture mésopotamienne. Il est aussi un « *mischwesen* », mélangeant les qualités naturelles de l'aigle et du lion, deux animaux qui symbolisent le pouvoir maximal, dans le ciel et sur la terre. Sa demeure est dans la montagne, mais il est issu de l'eau, donc il a un double lieu d'origine. En opposition avec les autres monstres, ses compétences et ses spécialités sont variées et changeables ; dans les différents récits, il occupe différentes fonctions, vu qu'il peut être un fonctionnaire, un serviteur, pour passer au rôle de traître arrogant, qui veut avoir le pouvoir absolu et la position la plus haute dans le panthéon Mésopotamien, devenant ainsi un monstre agressif et dangereux, pour se replier, finalement, de nouveau, dans un rôle de serviteur soumis.

L'Anzû a, sans doute, eu un rôle dans le cosmos primordial, où il apparaît associé à des paysages orientaux, les montagnes qui séparent la Mésopotamie du « pays d'Aratta », probablement l'Afghanistan. Dans l'épopée de Lugalbanda, c'est lui qui prend des décisions concernant le Tigre¹⁰⁴, et d'autre part il représente dans le récit le rôle d'une autorité bienveillante et protectrice, qui contrôle les forêts, et qui a des pouvoirs divins, ou au moins magiques. Satisfait des services que Lugalbanda lui a rendu, s'occupant de ses aiglons dans le nid, Anzû offre à son ami la capacité de courir très vite, et de parcourir des grandes distances en un temps très court, qualité très utile à un guerrier¹⁰⁵.

Même dans le mythe de l'Anzû, on lui reconnaît des fonctions positives : le monstre a un rôle important dans le développement du monde, car au début, le monde existait, les sources d'eau existaient, mais elles n'apportaient pas de l'eau :

« *a-di-na i-na [d]i-gi₄-gi₄ la ib-ba-nu-u pa-rak-ki/ kam-su-ma dEN.LIL₂us-su-nu [d]i₂-gi₃-gi₃/
ʔba²-aš₂-ma-ma ID₂-MEŠ id₂MAŠ.GU₂.QAR [id₂UD.KIB.NUN]/ a-na ma-a-ti la ub-ba-lu A-
[MEŠ-šu-nu nag]-ʔbi¹/ ta-ma-tu-ma ši-[x x x x x x x x]* »¹⁰⁶.

¹⁰⁴ Wilke 1987-1990 : 100. Voir aussi Lugalbanda 90-110. ETCSL c.1.8.2.2

¹⁰⁵ Lugalbada 184-202. ETCSL c.1.8.2.1

¹⁰⁶ Anzû T I:15-19. Oracc Q002769.

« Jusqu'à maintenant, on n'avait pas créé des sanctuaires pour les Igigi, les Igigi étaient réunis dans leur suprématie divine. Les fleuves Tigre et Euphrate ont été créés, mais les sources n'apportaient pas de l'eau dans le pays ».

Dans ce contexte, la naissance du monstre fournit des nuages et de l'eau pour le Tigre et l'Euphrate¹⁰⁷ : il semble que l'inertie initiale, ou la crise dans le processus de création du monde, sont résolues grâce à la naissance de l'Anzû, associée à la décharge des eaux. Les lits des rivières sont pleins, et le sanctuaire d'Enlil contient enfin de l'eau pure. Ainsi, la situation après le recrutement d'Anzû par Enlil devrait marquer la deuxième partie de la création du monde, et l'avancement du monde dans le chemin vers la civilisation¹⁰⁸. L'importance de l'Anzû dans sa position de gardien des eaux dans le mythe en question réside aussi dans le fait que ces eaux sont divines, avec des pouvoirs importants. Ce sont les eaux, *mê elluti*, « pures » dans lesquelles Enlil prend son bain¹⁰⁹, qui ne sont pas destinées à l'usage de tout le monde. Les autres dieux n'ont pas accès à ce *mahāzu*, qui a la fois est le sanctuaire d'Enlil, mais aussi un puits où il peut se relaxer¹¹⁰.

Dans cette position, de serviteur et de fonctionnaire de la cour d'Enlil, Anzû est aussi le gardien de toute la communauté des dieux, et il est, probablement, aussi capable de bloquer les eaux maléfiques, comme une sorte de porte ou de digue. En opposition avec d'autres monstres, comme par exemple l'Asakku, l'Anzû n'est pas une créature maléfique dès le début du mythe. En effet, au départ, quand il est au service du dieu Enlil, il garde et protège les lieux saints, comme il le faisait dans l'épopée de Lugalbanda. Dans le mythe d'Etana, il aide le roi à chercher « la plante de vie », qui permettra au roi d'avoir des héritiers¹¹¹.

Comme on peut voir, la relation de l'Anzû avec la royauté n'est pas du tout nouvelle. Au contraire, il vit et il agit en compagnie des rois depuis très longtemps, et dans la plupart des cas, son rôle est essentiel, comme par exemple dans l'épopée d'Etana. C'est l'Anzû qui aide le roi à trouver la plante magique, donc, on pourrait dire que l'aigle aide à la perpétuation de la ligne royale, vu qu'auparavant le couple royal ne pouvait pas concevoir des enfants. Aussi dans l'épopée de Lugalbanda l'aigle a des pouvoirs bénéfiques, car il offre au roi un pouvoir

¹⁰⁷ Voir aussi la correspondance iconographique, surtout sur les sceaux-cylindres kassites, où l'Anzû est représenté avec les sources d'eau. Voir Porada 1981/82 : 52-53, no. 27

¹⁰⁸ Annus 2001: XII.

¹⁰⁹ Anzû T I : 65-79. Oracc Q002769.

¹¹⁰ Anzû T I : 61. Oracc Oracc Q002769. Voir aussi le CAD, vol. 10 : 85-86.

¹¹¹ Etana T IV. Voir Foster 456-457.

surnaturel, et, d'autre part, il aide le roi à se développer du point de vue personnel, en acceptant sa propre liminalité, et à se réintégrer dans la société¹¹².

Une particularité du monstre Anzû est la capacité de parler ; c'est assez inhabituel pour une créature hybride de pouvoir communiquer avec son opposant par la parole, et parmi la population des monstres mésopotamiens, on trouve seulement trois personnages qui ont cette fonction : Tiamat, l'Anzû et le Girtablullû, dans l'épopée de Gilgameš. Cette compétence orale du monstre rend la rencontre avec le champion des dieux, et implicitement aussi le combat, plus intenses, et pourquoi pas, plus personnels. Le discours de l'Anzû, juste avant le combat, met en évidence son arrogance, mais indique aussi une frustration ; selon lui, puisqu'il a pris tout le pouvoir, puisqu'il a l'autorité, légitimée par la Tablette, pourquoi le dieu Ninurta est-il venu chez lui, pour l'agresser ? La parole se manifeste par des cris et par des rugissements, qui sont, en fait des armes desquelles le monstre va se servir.

Le combat lui-même a des proportions cosmiques, rendues telles par la nature des armes des combattants, qui semblent surtout être des phénomènes météorologiques, traditionnellement attribués au contrôle du dieu de l'Orage. Par exemple, Ninurta s'est doté de sept vents (*imhullu*) et des tourbillons (*ašamšûtu*), pour pouvoir vaincre l'aigle. L'Anzû, de son côté, par ses réactions violentes, semble provoquer ces phénomènes ; il gère le contre-attaque envoyant contre Ninurta des cyclones (*ûmu*) et des nuages de la « mort » (*erpetu mûti*). L'affrontement provoque aussi un bruit effroyable, qui dans ce cas-là, est associé aussi à l'obscurité la description du chaos, et non plus d'une simple tempête :

« *iš-me- fma¹ an-zu-u₂ zi-kir pi-i-šu/ ina 'qe₂¹-reb hur-sa-a-ni ik-kil-la-šu šam-riš id-di/ šak- fna¹-at ek-le-tu₂ KURu fpa¹-nu-šu₂-nu kat₃-mu/ ^dUTU nu-ur DINGIR-MEŠ da-um-meš i-ru-up/ fti-e¹-bu-ti ut-ta- 'a-ar it-ti an-zi-i ri-gim-šu₂/ ina bi-rit 'qab¹-li tuq-ma-te a-na-an-tu₄ it-ku-pat a-bu-bu aš- fbu¹/ u₂-rat ap-luḥ-tu₂ da-me i-ram-muk/ er-pe-et mu-ti i-za-an-nu-nu i-bar-riq uš- ši/ iš-ta- fuš¹ ina bi-ri-šu₂-nu i-ram-mu-um qab-lu* »¹¹³.

« Anzû entendit son discours et lâcha son cri furieux dans le centre de la montagne. L'obscurité s'est installée et la surface de la montagne a été recouverte, tandis que le soleil, la lumière des dieux, s'est assombri. Il a crié l'attaque, le signe de l'Anzû était son cri. Entre la bataille et le

¹¹² Vanstiphout 2002: 266-273.

¹¹³ Anzû T II : 48-56. Q002769

conflit, la guerre a pris fin, l'inondation a été gonflée, le champ de bataille a été réveillé et baigné de sang. Un nuage de mort a plu, les flèches ont clignoté comme un éclair. La bataille se précipita entre eux et rugit ».

Un aspect important de la bataille entre les deux antagonistes est le bruit (*rigmu*), qui constitue pour les deux une sorte d'arme, mais en même temps aussi un bouclier qui a le rôle de protéger¹¹⁴.

Le bruit, et le bruit dérangeant ou effrayant¹¹⁵ est aussi utilisé dans la pensée mésopotamienne pour exprimer et marquer une forte antithèse entre le chaos et la normalité de la nature, entre l'action et la passivité des générations différentes¹¹⁶. On peut rappeler ici le « bruit » (*hubur*) produit par l'humanité qui travaille pour les dieux, et qui finit par agacer le dieu Enlil, qui décide le déluge¹¹⁷, ou le bruit des jeunes dieux qui dérangent les êtres primordiaux, leurs géniteurs, dans l'Enūma eliš¹¹⁸. C'est donc intéressant de remarquer comment l'antithèse bruit/silence sert à mettre en opposition l'Anzû et Ninurta, comme représentants de deux manifestations différentes. L'Anzû, par le vol de la Tablette, oblige le monde divin à se trouver dans le silence qui marque l'impuissance et la stagnation. De l'autre côté, le bruit associé à la bataille renvoie à une action intense, avec des fonctions créatrices.

Mais de l'autre côté, le bruit, surtout dans le mythe de l'Enūma eliš a des connotations fortement positives, parce qu'il indique la création du monde par l'union de deux pouvoirs primordiaux¹¹⁹. Il est donc possible que le bruit provoqué par l'Anzû ait aussi des connotations positives, indiquant plutôt une action qui fait tourner, et qui entretient le développement du monde.

La description de la bataille semble très poétique, avec l'utilisation des métaphores qui rendent ce combat très vivant, et en même temps effrayant, avec l'image du sang qui coule sur le lieu du défi. Pour Ninurta, ainsi que pour toute l'assemblée divine, il est évident que l'aigle ne pourra pas être vaincu, sauf si on coupe ses ailes, où, probablement, réside son *melammu*.

¹¹⁴ Voir Rendu-Loisel 2011 :67-68 pour le bruit produit par le tonnerre, comme arme du dieu de l'orage.

¹¹⁵ Le terme désignant le bruit en sumérien est **zapaĝ**, traduit par bruit terrifiant et éclatant, associé parfois au **me-làm**. Dans les textes lexicaux, **zapaĝ** (voir aussi ETCSL- **za-pa-aĝ₂**) est un cri puissant, comme le hurlement ou la clameur, tandis que dans les textes littéraires il est un cri poussé le plus souvent par un être divin ou fantastique, dans des contextes de manifestation de puissance, de force, comme dans les scènes de bataille. Il s'agit d'un cri suffisamment puissant pour susciter la crainte (**ni**). Voir Rendu-Loisel 2011 :308.

¹¹⁶ Cassin 1968 : 36, Rendu-Loisel 2011.

¹¹⁷ Atrahasis II, 1.352-360

¹¹⁸ Enūma eliš TI :22-25.

¹¹⁹ Michalowski 1990: 386, Rubio 2013: 6.

Une fois que Ninurta met en pratique les conseils du dieu Ea, les choses se passent d'une façon très accélérée. Le monstre est finalement défait pour toujours, tandis que Ninurta arrive à connaître le secret divin.

Cette transition d'Anzû, de divinité protectrice – peut-être d'origine « étrangère », appartenant à des traditions iraniennes – à divinité arrogante et ennemie mortelle du panthéon, évidente dans le mythe de l'Anzû, est encore plus marquée et significative si on prend en considération aussi l'iconographie, en particulier celle du Bronze Ancien, au troisième millénaire. Du point de vue iconographique, le monstre Anzû, est représenté très souvent¹²⁰ dans le contexte du monde mésopotamien, attesté sous des formes diverses et sur des supports et matériaux différents. Plus spécifiquement, depuis le milieu du troisième millénaire, l'image d'Anzû devient un des emblèmes caractéristiques du dieu Ningirsu, identifié comme sa proie et sa propriété, et cette situation se prolonge jusqu'au premier millénaire, où il est associé au dieu Ninurta, et, implicitement, à la royauté en contexte impériale.

Dans l'iconographie d'époque plus ancienne le monstre était souvent représenté, non pas comme un trophée ou un monstre vaincu, mais plutôt en position triomphante sur des animaux en paires, comme par exemple les lions ou les cerfs. Il apparaît aussi souvent dans des scènes de combat contre d'autres monstres, comme le *kusarikku* et le *lahmu*. À partir de ces deux types de représentation du monstre dans l'iconographie, Wiggermann¹²¹ déduit que, finalement, *Anzû* aux époques les plus antiques n'appartenait ni à Ninurta, ni à aucun autre dieu, mais il était seulement un des fonctionnaire et serviteurs d'Enlil, en qualité de gardien et de maître d'animaux.¹²² C'est pendant la période finale de l'époque Ur III qu'on entrevoit enfin un changement de la position du monstre, qui, de serviteur d'Enlil, glisse dans les textes mythologiques vers la position d'ennemi de Ninurta - comme c'est déjà le cas dans le Lugal-e et dans l'Angim. Dans ces mythes, le monstre est vaincu par le dieu guerrier, entrant ensuite à son service.

Mais la qualité d'Anzû comme serviteur de Ninurta, et de son associé pendant ses batailles, est déjà bien attestée dans l'art sumérien du troisième millénaire. Il apparaît sur des plaquettes comme celle d'Ur-Nanše, ou celle dédiée à Ninhursag et sur une vase en argent,

¹²⁰ Green 1994: 254, Wiggermann, 1992 :159

¹²¹Wiggermann, 1992 : 161.

¹²²Voir par exemple le relief d'Ur-Nanše, 2500 av. J. C ou le relief de temple de Ninhursag à Tell Obeid, 2500 av.n.è.

dédiée par Entemena à Ningirsu. Particulièrement importante est l'attestation de l'image d'Anzû sur la « Stèle des Vautours », comme animal héraldique de Ningirsu (Fig.3). La célèbre stèle en pierre, qui se trouve au Louvre, commanditée sur ordre par Eannatum, roi de Lagaš, après sa victoire contre la cité d'Umma vers 2450 av. n.è., a été retrouvée dans le site de Telloh, l'antique Girsu. Elle présente sur sa face « mythologique » le personnage du dieu Ningirsu, protecteur de Lagaš et divinité poliade de Girsu. Le dieu est représenté en tenant les troupes ennemies emprisonnées dans un filet tenu fermé par l'emblème du monstre.



Fig. 3 : Stèle des Vautours, détail face mythologique, époque DA, Musée du Louvre, source internet. © Musée du Louvre.

Dans les reliefs de la stèle, la soumission et même l'appartenance du monstre à Ningirsu sont évidentes, mais le problème qui se pose ultérieurement est que le monument est daté d'une époque quand le mythe d'Anzû dans sa version écrite, dans une forme semblable à l'actuelle, n'existait pas encore. Ainsi, l'emblème représentant le monstre peut avoir deux interprétations. D'un côté, on peut imaginer une tradition orale liée au mythe de l'aigle, en acceptant une origine très ancienne de cette tradition, qui reconnaissait la relation entre Anzû et le roi de la cité¹²³. De l'autre côté, on peut accepter l'interprétation de Wiggermann, selon laquelle l'aigle est, à cette époque-là, encore au service d'Enlil, mais il intervient pour aider son fils Ninurta/Ningirsu. Le

¹²³Black et Green 1992:107

monstre, sur la stèle, se soutient sur une paire de lions, donc il n'est pas l'emblème de Ninurta, en qualité de trophée.

Après l'époque de l'empire d'Akkad, Anzu apparaît souvent associé à Ninurta, dans l'iconographie de la période Ur III, et pendant le règne de Gudea, roi de Lagaš et de Girsu. Dans les traditions de cette époque, Ningirsu à Lagaš est considéré d'abord comme le guerrier, le champion d'Enlil, pas encore son fils.¹²⁴ Peut-être on peut voir dans cette relation de maître (dieu majeur) - serviteur (dieu mineur) une réponse concernant la difficulté d'interprétation de l'iconographie. En qualité de dieu guerrier, et seulement plus tard en qualité de fils, Ninurta/Ningirsu d'une part remplace Enlil (et les autres dieux guerriers inefficaces) dans la lutte contre ceux qui agressent son pouvoir et l'équilibre du panthéon, et de l'autre il peut appeler à l'aide Enlil, aussi en tant que son père, dans sa lutte contre les forces du mal. Dans le contexte de ce mythe, en tout cas Anzû apparaît non pas comme le serviteur de Ninurta, mais celui d'Enlil ; uniquement après sa victoire il pourra prendre le contrôle de l'aigle, à la place de son père.

Un dernier point intéressant, concernant le monstre Anzû est sa duplicité. Suite à la découverte à Sherikan d'une tablette qui contient le mythe de l'Anzû¹²⁵, ainsi que le poème d'Erra¹²⁶, on s'est posé la question à savoir si, peut-être, il y a une similarité entre ces deux compositions, et entre les deux personnages principaux. Or, la similarité entre les deux compositions littéraires est déjà visible dans leurs incipit respectifs. Le poème d'Erra commence ainsi, citant le mythe de l'Anzû: « Fils du roi des demeures » (*bin šar dadmē*) / « Roi de toutes les demeures » (*šar gimir dadmē*). Le prologue est adressé à Ninurta et à Išum¹²⁷.

Bien sûr, toutes les créatures monstrueuses menacent, par leur existence même, l'ordre divin, mais dans le cas d'Anzû, il y a sans doute quelque chose de plus précis, peut-être de politique : la manière dont il intervient dans l'histoire, l'usurpation, le vol et la possession de la Tablette des destins qui le rend invincible, lui offrant une forme de légitimité, pourraient indiquer cette dimension du récit.

¹²⁴Wiggermann 1992 : 162.

¹²⁵ Trouvée dans le temple de Nergal à Tarbisu, une cité assyrienne à l'est de Ninive, et du Tigre. Voir Saggs 1986.

¹²⁶ Voir Cagni 1977 : 13, qui préfère le terme de poème au lieu d'épopée ou mythe, parce que, selon lui il présente des événements historiques. La version connue du poème date à peu près au VIIIème siècle, mais, sans doute, elle intègre des éléments plus anciens. Elle contient cinq tablettes avec 750 lignes. Des fragments viennent de l'Assyrie (Ninive, Assur, Sultan Tepe), ainsi que de Babylonie (Babylone, Ur, Tell Haddad). Des versions sont connues aussi par les fragments sur les amulettes, assez différents de l'original, probablement due à une tradition orale. Voir Dalley 1991 : 282.

¹²⁷ Annus 2012: 31.

C'est donc, peut-être, cette même invincibilité momentanée, et de brève durée, qui lie l'Anzû et Erra, car elle est, d'une manière, expliquée comme résultat de la possession des symboles du pouvoir. L'Anzû, d'un côté, a le pouvoir absolu grâce à la Tablette des destins, qui le rend plus puissant que toute l'Assemblée divine, tandis qu'Erra, de son côté, détient la même légitimité obtenue – certes de façon frauduleuse – du dieu Marduk, qui a accepté d'abandonner l'Esagila, donc tous ses pouvoirs. C'est ainsi que le guerrier Erra peut lancer son conflit, et détruire le monde connu, avec l'aide de ses sept monstres-guerriers, les Sibitti¹²⁸.

Il y a aussi un autre point qui lie le mythe de l'Anzû au poème d'Erra : la silence et le bruit, et leurs implications dans le monde divin. Dans le mythe de l'Anzû, le bruit est l'une des armes que le monstre utilise dans sa lutte contre le dieu Ninurta. Dans le poème d'Erra, le bruit est un élément catalyseur, parce qu'il marque la violence du combat¹²⁹.

Finalement, même s'il s'agit d'un mythe de combat, le mythe d'Anzû a plutôt l'air d'une narration qui a comme thème principal l'intelligence utilisée pour maintenir l'ordre¹³⁰. Le monstre est vaincu grâce à l'intelligence d'Ea, qui semble influencer le développement de l'histoire depuis sa demeure, et non pas en proximité du monstre. Dans cette histoire, Ninurta semble fournir seulement sa force physique. Devant l'Anzû et la Tablette des Destins, il n'a aucun pouvoir. Il n'a pas la légitimité, non plus, pour agir contre le monstre, sans avoir en préalable la validation d'Enlil et d'Ea.

« *d*NIN.URTA *KA* ^L[šu *i-pu-šam-ma a-na* ^d*bir-du i-qab-bi*]/ *mi-na-a* ^t*aš* ^L[*x x x x x*]/ *ki-i ša*₂ ^t*ma* ^L[*x x x x x*]/ [*DUB*] *NAM.TAR-MEŠ-ma* *u*₂-[*x x x x x*]/ [*mi-na*]-^t*a* ^L[*x x x x x*]/ [*x x x*]-^t*ma* ^t*a-šak-kan* ^L[*x x x x*]/ [*x x x*] *x pa-ni-ta* ^L[*x x x*] »¹³¹.

¹²⁸ Les Sept traduits par Sibitti, qui dans la pensée mésopotamienne apparaissent sur plusieurs formes et qui rend leur identification difficile. D'un part, on a les Sibitti qui sont anthropomorphes et qui donc n'ont pas une relation directe avec les hybrides. De l'autre part, on a les sept Sibitti qui sont des démons et qui apparaissent dans les textes rituels, et dernières les Sibitti présentes ici, qui ne semblent pas se trouver dans aucune catégorie. Bien que Foster les traduise par « dieux », ils ne sont pas des dieux, parce qu'ils ne sont pas anthropomorphes et n'ont pas un caractère protectif vers les gens, mais par contre, ils sont des guerriers qui ont le but de tout détruire dans leur chemin.

¹²⁹ Machinist 1984: 225.

¹³⁰ Feldt 2013 : 23.

¹³¹ Anzû TIII :70-76. Oracc Q002771

« Ninurta a ouvert la bouche pour dire à Birdu : « pourquoi dois-je rendre les captures de la royauté ? Ma parole est devenue comme celle des dieux. Je ne vais pas rendre la Tablette des Destins¹³² ».

Le fait qu'à la fin du combat, Ninurta ne veut pas rendre la Tablette des Destins à son propriétaire légitime, le dieu Enlil, indique une sorte de frustration de la part du héros. Finalement, c'est lui qui s'est battu avec le monstre, c'est lui qui a risqué sa vie, et selon lui, la Tablette - implicitement le pouvoir - devrait rester avec lui. Mais il n'est pas le possesseur légitime¹³³ de cet objet, et il faudra attendre pour qu'il puisse toucher le pouvoir.

Toutefois, Ninurta est un gagnant, de tous les points de vue. Il gagne le combat avec le monstre, donc il devient le chef, le maître absolu de cet être qui désormais vit et agit sous ses ordres et dans son intérêt. Le dieu gagne aussi des territoires dans les montagnes, parce auparavant ces lieux appartenaient au monstre ; un fois qu'il l'a vaincu, la montagne est dans sa possession.

Mais, peut-être, la chose la plus importante que Ninurta obtient, à la fin de ce récit, est le secret des dieux, une information à laquelle seulement le cercle le plus élevé de l'Assemblée Divine peut accéder¹³⁴. Après la défaite de l'Anzû, Ninurta est convoqué dans l'assemblée divine, pour qu'il puisse apprendre le secret (*pirištu*) des dieux :

« *'li 'ziz KI DINGIR-MEŠ ŠEŠ-MEŠ-šu₂-ma pi-riš-tu₂ liš-me/ [liš-me]-fma 'ša₂ DINGIR-MEŠ pi-riš-tu₂* »¹³⁵.

« Qu'il se tient debout, à côté des dieux, ses frères, pour qu'il puisse entendre le secret, pour qu'il puisse entendre le secret des dieux, et pour qu'il puisse, parmi les Anunnaki, recevoir les pouvoirs divins avec les dieux, ses frères ».

¹³² Le texte en akkadien est tellement fragmenté, qu'il est impossible de déterminer ce que Ninurta avait dit à Birdu. C'est pour cela qu'on a choisi d'utiliser la traduction de Foster 2005 : 575. On peut seulement supposer que l'objet de la rage d'Enlil, indiquée dans le texte, est le fait que Ninurta avait pris la Tablette, mais il ne voulait plus la rendre à son propriétaire.

¹³³ Voir la discussion plus détaillée sur le concept de légitimité sur la Tablette des destins dans le Chapitre III de la thèse.

¹³⁴ Voir l'importance de la syntagme *pirišti šamê u ersetim* « secret du ciel et de la terre », *piristi ili* « secret des dieux », ou *bizn kanak ušurat šamê u ersetim* « les plans scellés du ciel et de la terre. Il y a aussi la syntagme *pirišti largar* « secret des eaux souterrains », ce qui n'est pas tout à fait compréhensible. Largar est associé à l'Apsû, peut-être juste à cause de son association avec la sagesse. Voir Lenzi 2008 : 94.

¹³⁵ Anzû T III : 30-31.

I.5. *Le mythe de Lugal-e*

Le mythe du Lugal-e, avec ses 728 lignes, est la composition littéraire en sumérien la plus longue dans le cycle associé au dieu Ninurta, et probablement, vu l'ancienneté de ce genre de composition,¹³⁶ la première à présenter le thème de la bataille de Ninurta contre des créatures de la montagne. Ce récit se développe selon une formulation qui semble suivre l'organisation d'un rituel, plutôt que celui d'une narration mythologique. Selon Van Dijk, on repère trois niveaux narratifs dans cette composition : le niveau du rituel, le niveau actuel-historique, et le niveau mythique-théologique-didactique. La distribution de la matière mythique, son organisation et sa présentation sont conditionnées d'abord par le but rituel, et par l'actualisation de la matière mythique dans un contexte historique bien précis¹³⁷.

Le temps mythique dans lequel les événements décrits par le texte du Lugal-e se réalisent est le temps de la deuxième création, ayant comme point de repère principal le « déluge », qui fait la différence entre le passé et le présent/avenir. C'est à cause de ce « déluge », - qui, transposé au niveau de la géographie naturelle de la Mésopotamie, fait probablement référence aux irrigations annuelles¹³⁸ -, que le mythe a un contenu rituel très fort.

Avec l'Angim, le Lugal-e est la seule composition mythologique en sumérien qui se perpétue jusqu'au premier millénaire, et pour laquelle existent des correspondances en akkadien¹³⁹. Cette composition littéraire est connue grâce à deux versions principales, l'une sumérienne, datée à l'époque paléo-babylonienne, au début du deuxième millénaire av. n.è, et la deuxième, une version bilingue, en sumérien et en akkadien, probablement rédigée au premier millénaire¹⁴⁰. Certains auteurs attribuent la rédaction du mythe vers la fin du troisième millénaire, à peu près autour du règne de Gudea¹⁴¹, époque pendant laquelle le culte de Ninurta prend de nouvelles dimensions, dans la cadre de l'empire néo-sumérien d'Ur III.

Le mythe de Lugal-e est aussi la seule narration pour laquelle il est possible de déceler des correspondances avec des situations et des contextes historiques, documentées par d'autres sources, de nature différente : par exemple, on a remarqué des similarités évidentes entre le

¹³⁶ Probablement rédigé après le règne de Gudea. Voir Annus 2002 : 13, Cooper 1978, Van Dijk 1983 :2.

¹³⁷ Van Dijk 1983: 8.

¹³⁸ Voir aussi Masetti-Rouault 2013b :402

¹³⁹ Cooper 1978: 9.

¹⁴⁰ Feldt 2011: 126, van Dijk 1983.

¹⁴¹ Wilcke 1976: 208.

texte de Lugal-e, et les inscriptions de Gudea. Dans le « Cylindre A », une inscription royale de fondation, Gudea raconte comment il a installé dans le nouveau temple de Ningirsu, qu'il vient de faire bâtir, des statues des géants tués, avec leur bouche tournée vers le **ki'anag** (l'endroit des libations pour les morts)¹⁴². Comme ces lignes contenaient une allusion à une situation concrète et historique, la reconstruction du temple de Ningirsu à Girsu par Gudea, Hrozný en a déduit que le poème du Lugal-e avait été composé sans doute par un prêtre de Lagaš, à l'occasion de l'achèvement de la restauration de l'Eninnu¹⁴³, afin de célébrer la gloire de Ningirsu.

Aussi le discours de Šarur¹⁴⁴, l'arme volante et intendant de Ninurta, semble refléter une situation historique. De la même façon, Van Dijk a reconnu que, sous le couvert littéraire et mythologique de l'Asakku, se cache de fait un vrai ennemi politique de Sumer, soit de l'époque même de la composition, soit appartenant à une période plus antique et déjà légendaire¹⁴⁵. Aussi, si on voulait intégrer les compositions mythologiques concernant le dieu Ninurta dans un cycle, l'histoire racontée dans le Lugal-e, qui est pourtant celle rédigée en premier, se passerait sans doute après celle exposée dans le mythe de l'Anzû, qui devait donc circuler dans une version orale, ou alors dont le texte n'a pas été conservé. Quelques références dans le Lugal-e renforcent cette hypothèse. En effet, dans le récit de la bataille entre Ninurta et le monstre Asakku, se trouve une allusion explicite à l'aigle androcéphale, qui est déjà décrit comme soumis au dieu, sans toutefois citer son nom, Anzû :

« ^{ĝi}š³tukul saĝ² piriĝ³-ĝa²-ni-a šag⁴ mu-un-na-ab-zalag-ge/ mušen-gin⁷ i³-dal-e kur mu-na-ab-zukum »¹⁴⁶.

« À son arme à tête de lion, son cœur se réjouit, comme un oiseau il s'en vola, en piétinant les montagnes pour lui ».

¹⁴² « ur-saĝ² šeg⁹-saĝ⁶ saĝ²-ar-bi/ im-ma-ab-dab⁵-be²/ igi iriki-še³ ki ni² guru³-ba/ muš saĝ⁷-am³ im-ma-ab-dab⁵-e/šu-ga-lam kan⁴ me-lem⁴-ba/ušum ĝišnimbar-bi im-ma-ab-dab⁵-be²/ igi ud e³ ki nam tar-re-ba/ šu-nir dutu saĝ²-alim-ma/ im-ma-da-sig⁹-ge /kan⁴-sur-ra igi u⁶ di-ba/ ur-maĥ/ ni² diĝir-re-ne-kam/ im-ma-ab-dab⁵-e/ tar-sir²-sir² ki a² aĝ²-ba/ ku-li-an-na urud-bi /im-ma-ab-dab⁵-e/ a-ga dba-u² ki šag⁴ kuš²-ba/ ma²-gi⁴-lum gud-alim-bi-da». Cylindre A de Gudea: A25.25- A26.13/699-715.

¹⁴³ Van Dijk 1983 : 2.

¹⁴⁴ Au début du mythe, Šarur prévient son maître, Ninurta, que dans les montagnes, l'Asakku s'autoproclame chef des pierres et de la montagne.

¹⁴⁵ Van Dijk 1983: 9.

¹⁴⁶ Lugal-e: 109-110. ETCSL c.1.6.2.

Un autre aspect qui pourrait indiquer la préexistence du mythe d'Anzû est la disposition de la narration, c'est-à-dire du cadre mythologique où l'action se déroule. Comme on l'a vu, le temps dans le mythe d'Anzû est sans doute primordial, un temps avant la création du monde, quand les bâtiments réservés aux dieux ne sont pas encore créés, et, si le Tigre et l'Euphrate existent, ils n'apportent pas de l'eau essentielle pour le développement du monde, vu dans la perspective de la Mésopotamie centrale et méridionale¹⁴⁷. Aussi, le texte parvient à saisir et à mettre en évidence à la fois tant la responsabilité de Ninurta dans la fécondité de la terre par l'agriculture irriguée, que ses aspects martiaux. Le mythe décrit le moment où l'irrigation était encore inconnue à Sumer, et par conséquent l'agriculture n'arrivait pas à nourrir la population. Après sa victoire sur l'Asakku, Ninurta construit un mur de pierre, une digue gigantesque pour retenir les eaux du Tigre¹⁴⁸ et créer ainsi un système stable et un rythme récurrent, donc gérable, des alluvions dans la vallée.

I.5.a. *Résumé*

Le mythe de Lugal-e, connu aussi par le nom de *Lugal ud me-lam-bi Nir-Gál* (« O Roi, tempête d'une splendeur grandiose »), raconte l'histoire du dieu Ninurta, qui va à la bataille contre l'Asakku, une entité inconnue, mais fils du dieu céleste Anu et de la Montagne, qui s'est auto-proclamé roi des pierres. Le mythe débute avec une introduction hymnique, où le dieu Ninurta, au sommet du panthéon, est loué pour ses actions héroïques et pour toutes ses réussites. Cette atmosphère religieuse et hymnique est rapidement interrompue par l'arme Šarur, l'intendant de Ninurta, qui informe le dieu que dans les montagnes est apparu un nouveau pouvoir, qui risque de perturber le calme et la joie de l'Assemblée divine :

« lugal-mu an-e ki-sig₇ -ga ġiš im-ma-du₁₁/ ^dnin-urta ur-saġ ni-nu-zu á-sàg mu-un-ši-ib-tu-ud/ dumu um-me-ga nu-tuš-a nè-ga kú-a/ lugal-mu bùluġ-a-a nu-zu kab-gaz-kur-ra-ka ».

« Mon roi, le dieu Anu a imprégné la Terre fertile/ elle lui a donné naissance à un guerrier impudent, l'Asakku/ fils qui a manqué d'une demeure et de la force du lait maternel/ Mon roi,

¹⁴⁷ Voir Anzû T I :15-21. Oracc Q002769.

¹⁴⁸ Leick 1998: 136.

il n'a connu l'éducation de son père, il est l'assassin de la Montagne »¹⁴⁹.

Ce monstre s'est doté d'une armée de pierres, qui provoque déjà du chaos :

« kur-ra šag₄ i-ni-bal numun-bi ba-tal₂-tal₂/ teš₂-ba mu bi₂-ib₂-sa₄ «na₄»u₂ lugal-bi-še₃/
murub₄-ba am gal-gin₇ a₂ ba-ni-ib-il₂-il₂-i/ na₄šu-u na₄saĝ-kal na₄esi na₄u₂-si-um na₄ka-
gen₆-na/ ur-saĝ na₄nu₁₁ gar₃-ra-du-um-bi iriki im-ma-ab-laĥ₄/ kur-ra zu₂ kušu₂-a mu-ne-
mu₂ ĝiš mi-ni-ib-ur₃-ur₃/ a₂-ba iri^{ki}-ba diĝir-be₂-ne ki-bi-še₃ ba-an-gam-e-eš/ lugal-
ĝu₁₀ ur₅-re barag ba-ri a₂ tu-lu nu-gi₄-e »¹⁵⁰.

« Il a engendré sa progéniture dans les montagnes et répand la semence dans le monde entier. Les plantes l'ont unanimement nommé roi ; comme un grand taureau sauvage, il jette ses cornes parmi eux. Le dieu, le **soukal**, la diorite, l'**usium**, la **kagena** (hématite) et la pierre héroïque nu, ses guerriers, envahissent constamment les villes. »

À la différence du mythe d'Anzû, où la narration est construite sur le principe de cause-effet, dans le Lugal-e, le temps a des valences différentes. L'histoire ne se déroule pas décrivant les effets immédiats de certains événements ou actions. Au contraire, elle semble s'étendre sur une période assez longue : le monstre Asakku, après son apparition dans les montagnes, a le temps de réunir une armée faite de pierres et de roches, et de conquérir des vastes régions dans les montagnes.

Ayant reçu l'information, le dieu guerrier passe à l'action et s'embarque dans le voyage vers les montagnes, afin de s'opposer à cette créature monstrueuse au-delà de toute mesure. Mais, comme sera aussi le cas dans le mythe d'Anzû, le dieu évalue mal la situation, parce que l'Asakku n'est pas un opposant qui peut être vaincu facilement. Šarur essaye de prévenir son maître sur le fait que l'Asakku n'est pas comme les autres monstres que le dieu avait déjà affrontés et vaincus : sa nature monstrueuse est tellement puissante qu'elle agit comme une sorte de bouclier. Ninurta ne semble pas prendre en compte ces avertissements, et il se dirige vers la montagne, afin de se battre contre l'Asakku, sans pouvoir le vaincre ; au contraire, c'est l'Asakku qui semble avoir gagné le premier combat.

¹⁴⁹ Lugal-e:26-29. Van Dijk 1983: 55.

¹⁵⁰ Lugal-e : 34-41. ETCSL c.1.6.2.

Tandis que les dieux réunis en assemblée déplorent la mort prévisible du héros, Enlil trouve une solution, et envoie Šarur pour aider Ninurta. Cette fois-ci, avec les conseils et l'aide de son père (ici matérialisé comme « grande tempête ») le dieu réussit à vaincre l'Asakku et tous ceux qui l'ont suivi dans son mouvement de rébellion. Après le combat, Ninurta produit une sorte de déluge, comme symbole d'un nouveau début, il juge les pierres qui ont participé à la rébellion et donne à chacune un nom et une fonction -servile et utilitaire, qui implique leur coupe et leur écrasement- qui va rester pour l'éternité. Le mythe finit avec un nouvel éloge fait par les dieux à l'adresse de Ninurta.

I.5.b. *Analyse du mythe*

Le mythe de Lugal-e est, probablement, le récit le plus complexe du cycle de Ninurta, de par la multitude des plans et des thèmes qui y sont présentés. Même s'il s'inscrit dans le modèle d'un mythe de combat, diffusé dans le Proche Orient, le mythe de Lugal-e réussit à trouver une certaine originalité, au moins dans quelques aspects de la narration.

La différence la plus visible concerne le dieu Ninurta, qui est perceptible dès l'introduction de la composition. Au début du mythe on retrouve le dieu dans une position complètement différente de celle qui lui est attribuée dans le mythe d'Anzû, où il est seulement un dieu guerrier, qui a eu l'opportunité de se faire remarquer devant les dieux les plus importants de l'Assemblée divine. Dans le Lugal-e, la position de Ninurta au rang supérieur du panthéon est manifestement déjà établie comme héros de la communauté des dieux, et il est celui qui décide les destins¹⁵¹. Si dans l'Anzû le dieu Ninurta est le troisième choix des dieux pour aller se battre contre le monstre, dans le Lugal-e, le dieu est déjà : « **dⁿⁱnurta lugal dumu a-a-ni kalag-ga-ni-še₃ ħul₂-la¹⁵²** », Ninurta, roi, fils, son père se réjouit dans son pouvoir », montrant que sa filiation d'Enlil était reconnue, plutôt que son lien avec la déesse-mère. Il n'y a pas, non plus, la question du concours, ou de l'essai de trois autres dieux guerriers, qui déclinent la proposition, avant qu'il soit choisi comme champion des dieux. Dès que l'intrusion de l'Asakku est connue dans le monde divin, le dieu Ninurta est le premier choix, parce qu'on connaît déjà tous ses qualités héroïques.

¹⁵¹ Voir Lugal-e : 17-23. ETCSL c.1.6.2

¹⁵² Lugal-e: 7. ETCSL c.1.6.2

En fait, Ninurta préside sur les autres divinités, depuis son trône : « **^dnin-urta dug₄-ga-zu nu-kur₂-ru nam tar-ra-zu šu zid-de₃-eš ĝar** »¹⁵³. Plus simplement, on pourrait dire que si le mythe d'Anzû présente l'arrivée à la maturité de Ninurta, le Lugal-e renforce la position de Ninurta au sommet de l'Assemblée divine. Mais l'unicité du mythe de Lugal-e réside aussi dans la façon de rendre l'antagonisme entre le personnage principal, le dieu Ninurta, et son opposant, le monstre Asakku. Les métaphores sont utilisées d'une façon équilibrée pour décrire d'une part la monstruosité de l'Asakku, et de l'autre, la complexité de l'image de Ninurta¹⁵⁴.

Le monstre Asakku est décrit comme :

« **^dnin-urta [e]n dumu ^den-lil-lá u₄-gim ši-in-ga-dù/ ù-bu-bu-ul è-a-bi nu-du₁₀-ga/ aš-gim kiri₄ è-a-bi nu-sì-ge/ en-inim-gilim šà-šè nu-ra-gid** »¹⁵⁵.

« Ninurta, Seigneur, fils d'Enlil, (le monstre) est massif comme une tempête/ il est une pustule dont la suppuration sent mauvais/ comme le lupus qui sort du nez, il est une difformité/ Seigneur, il a un parler embrouillé, rien de toi il ne prend à cœur ».

Les caractéristiques de l'Asakku peuvent être synthétisées ainsi: il est né par l'union de deux entités primordiales, le ciel et la terre, il est doué de *melammu*, de la splendeur divine, sans toutefois avoir un aspect divin ; il est une « pustule », manifestation d'une maladie, de même, il est le *šennitu*, une maladie qui sort du nez ; il a un parler « embrouillé », ce qui indique une origine étrangère ; il descend dans un nuage, chasse les onagres, fait tourbillonner les sables ; il est un *lillû*, un esprit du néant, le vent du nord, un esprit maléfique qui tue les animaux dans le bercail ; il n'a pas d'âme dans le corps¹⁵⁶. On peut relever sur le plan étiologique-mythique, une relation entre l'Asakku, la mort, et le déluge : l'Asakku représente un âge, un personnage mythologique qui devrait être anéanti à l'aide du déluge¹⁵⁷.

La monstruosité de l'Asakku est construite par la superposition de multiples domaines sémantiques¹⁵⁸ du même sujet, voir par exemple la difformité, la violation de l'expectation du domaine sémantique, et des références directes à la monstruosité (comme par exemple le

¹⁵³ Lugal-e : 25. ETCSL c.1.6.2

¹⁵⁴ Feldt 2011: 123.

¹⁵⁵ Lugal-e :267-270. ETCSL c.1.6.2

¹⁵⁶ Van Dijk 1983 :23.

¹⁵⁷ Van Dijk 1983 :24.

¹⁵⁸ Animal, divin et humain.

mélange des caractéristiques et par les multiples « visages » qu'il possède) ; la monstruosité est ainsi construite entre autres, en transgressant les limites des domaines sémantiques¹⁵⁹.

Quand la bataille perpétuelle entre l'ordre et le chaos est raconté dans la narration, les héros se battent pour, et au nom de la culture, contre le désordre, n'importe quelle soit la forme prise par l'ennemi. Les héros, à leur tour, doivent avoir des qualités extraordinaires, presque monstrueuses et étranges, pour pouvoir soumettre l'ennemi, et être assez féroces pour dompter la bête qui se bat contre eux. Ainsi, au final, le champion de l'ordre divin doit paradoxalement être le plus sauvage possible¹⁶⁰, et quelque part ressembler à son ennemi, pour pouvoir le battre. Cette « monstruosité » exacerbée, rendue surtout par l'utilisation des métaphores, est visible surtout dans le récit du combat proprement dit, entre le dieu et le monstre :

« a₂-sag₃ me₃ saĝ-ba mu-un-zig₃/ an nam ĝištukul-še₃ ur₂-ba mi-ni-in-bur₁₂ šu im-ma-an-ti/ muš-gin₇ saĝ ki-a im-mi-ib₂-be₂/ ur-idim lu₂-erim₂-še₃ kun sud dim₃-ma ug₅-ge «en»/ a da-bi-a mu-un-sur-sur-re/ a₂-sag₃ dnin-urta dumu den-lil₂-la₂-še₃ e₂-ĝar₈-gin₇ mu-un-ši-gul-lu/ ud nam-tag-ga-gin₇ gu₃ huš bi₂-ib₂-ra/ muš-saĝ-kal-gin₇ kalam-ma šeg₁₁ bi₂-in-gi₄/ kur-ra a mi-ni-ib₂-had₂ ĝiššinig mi-ni-ib₂-ur₃/ ki-a su bi₂-ib₂-dar simx(GIG)-ma bi₂-ib₂-ĝar/ ĝiš-gi izi ba-ab-šum₂ an-e uš₂ bi₂-ib₂-tu₅/ šag₄-ge ti ba-ab-bal uĝ₃-bi sag₂ ba-ab-dug₄/ i₃-ne-eš₂ ud-da a-šag₄-ga uĝ₃ gig₂/me-da ur₂ an-na ħe-me-da-gin₇ su₂-a-še₃ ur₅ ħe₂-en-na-nam-ma-am₃ »¹⁶¹

« L'Asakku bondit vers lui, en tête de la bataille/ en guise de massue il tira le Ciel par sa base, le prit en main/ comme un serpent il glissa la tête sur le sol/ c'était un chien enragé qui se lance contre l'ennemi, tuant le corps/ laissant couler la sueur de ses flancs/ L'Asakku s'écroula comme une paroi sur Ninurta, le fils d'Enlil/ Il sécha les eaux de la Montagne, rasa du sol le tamaris/ de la Terre il déchira la chair, la couvrit de plaies douloureuses/ il mit le feu aux cannaies, baigna le Ciel de sang/ au corps, il rompit les côtes, dispersa le peuple là-bas/ à ce moment, à ce jour, les champs devinrent cendres noires/ pour toute l'étendue de l'horizon, rougeâtre comme le pourpre, il en était ainsi ».

¹⁵⁹ Feldt 2011: 133.

¹⁶⁰ Mobey 2014 : 522.

¹⁶¹ Lugal-e : 168-180. ETCSL c.1.6.2

Ninurta, lui-aussi, doit être monstrueux, afin qu'il puisse vaincre l'Asakku:

« **^dnin-urta saġ-kal usu-mah-tuku kur a-ga-a[n ?]-na lah_x lah_x / [a]-má-uru₅ mir-ša₄ nu-kúš-ù ki-bala ġá-ġá**»¹⁶².

« Ninurta, dieu sans paire, doué de force supérieure, qui a lui seul pillé la Montagne. Le déluge, le Constrictor, qui ne se relâche pas, qui se précipite contre le pays en révolte... ».

« **š_{u6}-nun-e a-za-ġin ru-a ušum ní-ba gur-gur/ Zà-pirig-e muš-e-eš eme-è-dè kur-kur-ra si-il-lá** »¹⁶³.

« Engendré par celui qui porte la barbe princière de lapis-lazuli, le dragon qui tourne sur lui-même. Force de lion, qui pointe la langue vers un serpent, ouragan qui éclate ».

Dans le Lugal-e, la caractérisation de Ninurta est, elle aussi, manifestement définie par l'utilisation d'une série importante de métaphores. Ninurta a des attributs des monstres, des phénomènes météorologiques¹⁶⁴ ; il s'agit d'un mélange de domaines sémantiques, d'où on peut déduire qu'il est lui-aussi, au fond, un transgresseur de limites et de frontières de la nature. C'est peut-être questionnable, si, d'un point de vue « moral », un dieu qui essaye de sauver le monde et de rétablir la paix puisse être caractérisé comme un transgresseur. Mais la réalité est que dans un monde où la limite entre le bien et le mal est si fine, il est difficile de placer les protagonistes du récit, et à les connoter comme appartenant à un domaine, ou à un autre. Est-ce qu'un personnage est « bon » ou « mauvais » ? Qui a raison, dans cette lutte ? L'ordre ancien représenté par les monstres, est-il vraiment dangereux et mauvais ? Est-ce que les actes de violence sont légitimes, ou pas ?

Ninurta est un transgresseur, c'est un aspect qu'on avait déjà remarqué lors de l'analyse du mythe d'Anzû. Même si c'est pour aller à la bataille contre l'Asakku, afin de sauver le monde, et même si ses actions violentes sont légitimées par les dieux – et par le récit lui-même-, il est clair qu'il rentre volontairement dans un espace primordial, externe à son monde qui

¹⁶² Lugal-e :2-3. ETCSL c.1.6.2

¹⁶³ Lugal-e : 10-11. ETCSL c.1.6.2

¹⁶⁴ Feldt 2011: 141.

appartient à quelqu'un d'autre¹⁶⁵. Seulement après, de par sa victoire, cet espace devient un endroit que Ninurta peut nommer comme le sien. C'est aussi grâce à la mort du monstre Asakku que le dieu peut sortir de son rôle de transgresseur de frontières, et qu'il arrive à avoir une légitimité dans l'espace montagneux. Sa victoire finale permet ainsi la transmission du pouvoir, d'une possession et d'une autorité légitimes, d'un « roi » vers un autre : il s'agit du pouvoir et de la légitimité pour régner sur les populations de la montagne.

En conclusion, les deux personnages, bien qu'antagonistes, sont très semblables, et ils sont représentés sur une position d'égalité. Le monstre Asakku est dangereux à cause de traits et pouvoirs qu'il partage avec le dieu Ninurta¹⁶⁶.

« lugal-mu dingir-gim mu-ra-an-dù a-ba sag ma-ra-ab-ús-e/ ur-sag muru_x-a ki ba-ab-ús naga-àm ki/^dnin-urta du₂₄-ùr kur-ra mu-ni-in-sar-sar-re/ ní-me-lám-e sahar ì-ur₄-ru šika im-e-eš ì-šèg »¹⁶⁷.

« Mon Roi, comme un dieu il (le monstre) a été créé contre toi, qui pourra te secourir ? / Héros, il descend sur terre dans un tourbillon, il arrache la salicorne/ Ninurta, il chasse devant lui les onagres dans la Montagne/ sa terrible splendeur brûlante fait tourbillonner la poussière, il fait pleuvoir des tessons comme une averse ».

Une autre caractéristique que les deux antagonistes partagent, au-delà de la commune appartenance au monde divin, est le contrôle d'une série de phénomènes météorologiques. Normalement, la tempête, devrait être l'apanage de Ninurta, sauf que, dans le Lugal-e, l'Asakku aussi fonctionne avec l'aide d'« armes » appartenant au champ sémantique de la tempête, comme par exemple le vent, l'orage, le nuage, etc. D'autre part, dans le mythe d'Anzû, le monstre est doué de la parole, et donc avant la bataille, les deux ont l'occasion d'avoir un dialogue. Dans le Lugal-e, par contre, l'Asakku ne sait pas parler, ou, au moins, il ne tient pas de discours. Toutefois, les deux ont un « dialogue » très fort, par l'intermédiaire du regard.

¹⁶⁵ Les territoires prises par l'Asakku n'appartiennent à aucune divinité du panthéon, ou, au moins, le propriétaire de ces lieux n'est pas mentionné dans le texte. L'usurpation se manifeste non par la possession des régions montagneuses, mais par les actions de l'Asakku, qui « imite » la souveraineté de Ninurta.

¹⁶⁶ Feldt 2011 : 143.

¹⁶⁷ Lugal-e: 271-274. ETCSL c.1.6.2

« *ki-ma an-pa-ti ina KUR-i a-[sak-ku] / ina KUR nu-kúr-ti ši-iš-šá ú[]* »¹⁶⁸.

« Comme un oiseau de proie, l'Asakku leva ses regards pleins de rage dans la Montagne ».

Pour les dieux, le regard est un point de départ, le premier mécanisme qui provoque la réponse émotionnelle de l'anticipation d'un engagement actif¹⁶⁹. Sans doute il s'agit d'un moment très chargé pour les deux participants, celui de l'attente du combat où les deux protagonistes transmettent leurs sentiments, se liant pour l'éternité, peut-être se reconnaissant et se partageant le *melammu*, ce qui indique aussi une réciprocité.

Un dernier point concernant la relation entre le dieu Ninurta et le monstre Asakku pourrait être intéressant. Comme on l'a déjà remarqué, les deux guerriers se trouvent sur une position d'égalité, car ils sont engendrés par des divinités. De ce point de vue, peut-être, l'Asakku a le même droit que Ninurta à gouverner sur les populations des pierres, et sur la montagne elle-même : il est lui-même fils de la montagne. Si c'est bien le cas, est-ce qu'on peut considérer leur combat comme une lutte pour la suprématie « politique », au lieu d'un simple *Chaoskampf*, ou la défense d'un ordre établi par les dieux du panthéon sumérien? C'est bien possible, il me semble. Toutefois, cette situation d'équilibre instable qui se forme entre Ninurta et Asakku n'est pas tolérable, et un des deux combattants montrera enfin plus de qualités et des droits par rapport à l'autre - c'est le résultat de la lutte qui les manifeste. Si Ninurta a le soutien complet de l'Assemblée divine, l'Asakku de son côté est suivi juste par une large partie des populations de pierres, dont l'avis toutefois, n'a manifestement pas la même valeur et ne peut pas garantir la légitimité de sa revendication.

Le terme « asakku » signifie en akkadien « tabou »¹⁷⁰, mais aussi destin¹⁷¹ dans les différentes valeurs sémantiques qu'on peut lui associer. D'un côté, le « tabou » indique une chose, un lieu, un élément, même une personne tellement « sacré », garanti par les dieux, tellement chargé d'un point de vue religieux, qu'on ne peut pas toucher, avec lequel on ne doit

¹⁶⁸ Lugal-e: 286-287. Van Dijk 1983: 87.

¹⁶⁹ Winter 2000: 34.

¹⁷⁰ Voir CAD Vol. 1 : 327.

¹⁷¹ Dans son étude, Wiggermann observe un aspect intéressant liée à l'Asakku. En analysant le nom sumérien du monstre, il s'est rendu compte que **á-zág**, qui signifie maladie, est en fait très lié à un autre concept, celui de **namtar**, qui peut être traduit comme « destin » ou « mort » qui, en fait, est un domaine appartenant aux dieux. Si l'*asakku* est en relation avec le concept de **namtar**, on peut analyser le nom non pas comme maladie, mais d'abord, comme « turbulence du destin », ou « désordre ».

avoir aucun rapport - on ne peut même pas y penser. De l'autre côté, « tabou » peut signifier aussi quelque chose de réellement mauvais, dangereux, chargée d'une force très lourde, qui frappe et détruit ceux qui ne respectent pas l'interdiction de l'approcher. Tenant compte de cette valeur sacrée et magique du terme « asakku »¹⁷², qui devait être bien comprise par ceux qui connaissaient le mythe, la victoire obtenue par Ninurta est encore plus éclatante et significative. Son triomphe sur l'Asakku/tabou n'est pas seulement un événement important pour la sphère religieuse, magique, mais aussi métaphysique, montrant la capacité du dieu à surmonter la force et la violence mécanique et incontrôlée du démon vengeur des transgressions. C'est aussi le signe que Ninurta a désormais établi un nouvel ordre des choses, une nouvelle vision, du sacré au rituel, dont il prend la responsabilité ultime : il devient le juge mais aussi l'exécuteur des peines.

Le jugement des pierres dans le Lugal-e est, peut-être, un des passages littéraires le plus ésotériques de la composition, permettant de comprendre pourquoi Ninurta est souvent perçu, dans la tradition mésopotamienne, comme un dieu ayant des compétences thérapeutiques et des qualités médicales. Certaines pierres ont, dans les savoirs spécialisés, des fonctions curatives, étant utilisées dans des traitements et considérées « *materia medica* »¹⁷³. Mais le moment est aussi très important, car il renforce l'image de Ninurta en tant que roi. Par l'autorité souveraine qui dérive uniquement de sa victoire complète dans le duel avec l'Asakku et dans le conflit avec l'armée des pierres, Ninurta juge et décide du sort des vaincus - quelle pierre a la chance de continuer à exister, puisqu'elle a su prendre la bonne décision et ne pas s'allier au monstre, et laquelle n'a plus le droit. Par cette action, de nommer, ou de renommer les pierres, Ninurta affirme et légitime leur existence, ainsi que son propre changement de statut sur la montagne.

¹⁷² Geller 2007, Wiggermann 1992:162.

¹⁷³ Parpola 2001: 188.

I.6. Le mythe de l'Enūma eliš

Le combat le plus connu dans la littérature mésopotamienne est celui décrit dans l'Enūma eliš¹⁷⁴. La datation de cet ouvrage est toutefois assez problématique ; le très grand nombre de tablettes trouvées contenant le texte du mythe - surtout datées vers le VIIIème ou VIIème siècle, à l'époque néo-assyrienne¹⁷⁵ -, ainsi que les sources multiples, ont rendu le procès de datation extrêmement difficile. Selon W.G. Lambert, qui en a fourni l'édition la plus complète, le texte du mythe aurait été composé à Babylone pendant le douzième siècle av.n.è. Toutefois, malgré ses origines babyloniennes, le savant anglais reconnaît que les sources assyriennes¹⁷⁶ seraient, toutefois, les plus nombreuses¹⁷⁷, retrouvées en particulier dans les bibliothèques palatiales à Ninive, et dans d'autres villes assyriennes. Si, parmi ces versions de l'Enūma eliš, la plus ancienne remonte probablement au IX e siècle, la plus importante quantité de copies est toutefois d'époque néo-assyrienne tardive, entre 700 et 612 av. n.è. Après l'écroulement de l'empire assyrien, d'autres copies ont été élaborées pendant la période néo-babylonienne, et jusqu'au troisième siècle¹⁷⁸.

L'ouvrage a un contenu essentiellement religieux, étant destiné à promouvoir une nouvelle organisation du panthéon mésopotamien, excluant complètement le pouvoir d'Enlil, remplacé par Marduk. La théologie nouvelle, fortement centrée sur la fonction de Marduk, qui triomphe dans un *Chaoskampf* contre la Mer, mère de tous les dieux, et crée le monde, a poussé dans le passé des assyriologues à analyser l'image de Marduk comme celle d'un dieu unique, et de voir ainsi dans l'Enūma eliš une première attestation d'un monothéisme mésopotamien¹⁷⁹.

Les intellectuels de l'empire néo-assyrien, surtout à partir de l'époque de Sennachérib, ont ensuite essayé d'adapter au dieu national Aššur l'épopée de l'Enūma eliš établissant une

¹⁷⁴ Le Mythe Babylonien de la Création, qui met en évidence la nouvelle position de Marduk en tant que chef du panthéon. Voir aussi Lambert 1966, 2013 ; Bottéro & Kramer 1989 ; Talon 2005.

¹⁷⁵ Talon 2005.

¹⁷⁶ Parmi les 86 tablettes et fragments, à Ninive on en trouve 46, à Assur 25, à Sultantepe 14, et à Nimrud 2. Celles de Ninive proviennent de la bibliothèque d'Assurbanipal, quelques-unes portant son nom dans le colophon. Les tablettes d'Assur peuvent se dater avec des difficultés ; une partie provient sûrement de l'époque MA 1300-1100, mais la majorité proviennent des collections privées d'époque tardive, qui correspondent à la bibliothèque d'Assurbanipal. Lambert 2013 : 3

¹⁷⁷ Parmi les 95 fragments provenant de Babylone seulement 7 ont été trouvés dans des fouilles ; 3 de Kish, 2 d'Uruk, 1 de Sippar et 1 de Tell Hadad. Le reste proviennent d'achats dans le marché des antiquités. Lambert 2013 : 4.

¹⁷⁸ Lambert 1997 : 77.

¹⁷⁹ Voir par exemple Parpola 2002.

forme d'identité pour Aššur et Marduk¹⁸⁰. Le mythe de l'Enūma eliš se différencie d'autres mythes de ce genre, impliquant un conflit divin, une théomachie, car c'est la seule composition mythologique qui intègre à la narration aussi un récit de la création du cosmos et une anthropogonie¹⁸¹.

I.6.a. *Résumé*

Le mythe de l'Enūma eliš (Lorsqu'en haut) contient, en son centre narratif, le combat entre le dieu Marduk et Tiamat, la Mer, accompagnée de son armée de monstres redoutables. Le récit, en effet, est beaucoup plus long et complexe, commençant au moment de l'histoire, quand rien n'existait encore, à l'exception du couple Apsû et Tiamat, masses d'eaux, l'une douce, l'autre salée, le premier principe mâle, le deuxième principe féminin, ou au moins maternel. Ce couple donne naissance à un autre couple, Laḥmu et Laḥamu, qui à leur tour engendrent Anšar et Kišar. Peu à peu, apparaissent différentes générations qui, progressivement, sont reconnues comme étant des divinités, les mêmes qui forment le panthéon mésopotamien, jusqu'à Anu et Ea.

Le bruit provoqué par les activités et les mouvements (les jeux et les danses) de la génération la plus jeune de dieux finit par énerver Apsû, qui n'arrive plus à se reposer. Il se met d'accord, avec son « vizir », Mummu, pour les tuer tous, mais Tiamat, dans cette phase, n'est pas d'accord du tout, et préfère supporter l'agitation apportée par ses propres enfants. Mais entre-temps, Ea, un dieu représentant cette même génération active, vient à connaissance du projet meurtrier d'Apsû, et prépare une contre-attaque, une défense préventive : par une incantation, dont il est le maître, d'abord il endort Apsû, et ensuite il le tue. Le problème semble résolu : désormais, il peut prendre place et fixer sa demeure sur le cadavre d'Apsû, la masse (ensuite souterraine) des eaux douces. Il y installe son épouse Damkina, et c'est donc dans

¹⁸⁰ Lambert 2013: 5.

¹⁸¹ Lambert 2013: 169. Le Lugal-e, par contre, ne présente pas l'histoire de la création du monde, mais plutôt une nouvelle création, qui suit le Déluge. Voir aussi Feldt 2011, Van Dijk 1983 :8. Toutefois, il y avait des textes sumériens qui traitent la cosmogonie. Par exemple, une tablette de Girsu (époque Dynastique Archaïque), où on fait référence au bruit provoqué par l'An et le Ki, ciel et terre, thème qu'on trouve aussi dans l'Enūma eliš, mais aussi une tablette de Nippur (Ur III), où on présente le chaos cosmique et l'absence d'une agence divine qui caractérise le temps primordial, en présentant le fait que les **me** n'ont pas été créés, et que les dieux n'accomplissaient leurs tâches, chose qu'on retrouve aussi dans l'Enūma eliš. Voir Rubio 2013 : 5-7.

l'Apsû que Marduk, son fils, le futur champion des dieux, aimé par ses ancêtres directs, comme Enlil et Anšar, naît.

Mais le meurtre d'Apsû, qui a libéré de la menace les dieux « jeunes », provoque la crainte et la révolte des autres dieux - au moins d'une partie de ceux appartenant à des générations précédentes, qui poussent Tiamat, la mère commune, à venger son époux. Motivée par leurs raisons, enfin enragée par le comportement agressif des alliés d'Ea, Tiamat décide l'extermination des responsables du crime et se prépare à la guerre. Elle donne alors naissance à une armée d'onze monstres, qui vont pouvoir l'aider dans la lutte, et nomme un des dieux qui lui sont restés fidèles, Qingu, comme leur chef. Faisant de lui son nouvel époux, elle lui confie la « Tablette des destins », symbole du tout pouvoir légitime.

Dans l'ensemble, Tiamat et son armée constituent un danger terrible pour les dieux plus jeunes, et leur vision terrorise leurs adversaires, quand ils s'approchent d'eux, de façon exploratrice. Les ennemis de Tiamat sont alors absolument paniqués et cherchent une solution, qui est alors proposée, *in extremis*, par Ea : ce sera son jeune fils, Marduk, encore inconnu dans l'assemblée des dieux, mais déjà remarquable par ses capacités guerrières et politiques, qui ira se battre contre l'armée de Tiamat. Il y a toutefois une condition explicite, avant qu'il accepte cette mission : Marduk doit être officiellement élu et couronné, même avant la bataille, comme roi des dieux, ce qui lui assure le pouvoir suprême dans le panthéon. L'Assemblée se réunit et, dans le soulagement et la joie, les dieux nomment Marduk comme leur roi, leur chef. Dès son élection Marduk prépare ses armes, des vents de tempête, pour le combat avec Tiamat.

Exactement comme dans les autres « mythes de combat », en dépit de sa valeur et de son autorité, Marduk connaît un moment d'arrêt et de crainte, quand il réalise jusqu'à quel point Tiamat, sa lointaine génitrice, est effrayante et dangereuse, et il se demande s'il va pouvoir la vaincre. Mais, sûr de ses armes, il réussit à attaquer Tiamat et il la terrasse, dans une lutte très courte et décisive, narrée de façon très synthétique dans le texte. Son affrontement contre Qingu et l'armée des monstres, qui pourtant auparavant avait été décrite dans les détails et identifiée avec précision, n'est même pas évoquée directement. Après sa défaite et son exécution, le corps de Tiamat est utilisé par Marduk comme base et matière pour la création du monde.

Une fois que le monde est créé, le dieu procède aussi à son organisation. Il reçoit aussi, à nouveau, la validation de l'Assemblée divine quant à son élection à la royauté sur le panthéon, dont il est désormais le chef et l'autorité suprême. Pour que les dieux ne soient plus obligés de travailler, Ea et Marduk décident aussi de créer l'humanité, qui va travailler pour procurer le

nécessaire à la vie des dieux, dans leurs temples. Le dieu Ea s'en charge, utilisant le sang du traître Qingu pour créer le premier homme.

Le poème se conclue avec la narration du triomphe global de Marduk, et son exaltation, hymnique et mystique, fournissant la liste des « noms », extraite des textes lexicaux religieux, dans la dernière tablette de la série de l'Enūma Eliš. Mais d'abord, après la victoire et la création de la nature et du paysage réel, afin de remercier Marduk d'avoir accepté de les défendre de Tiamat, et ensuite d'avoir promis d'organiser le monde afin que tous leurs besoins soient satisfaits, les dieux du panthéon construisent ensemble Babylone. Correspondant sur Terre du monde divin, la cité est identifiée comme le lieu où se trouve le temple de l'Esagila, la demeure du dieu Marduk, qui servira aussi comme la salle de réunion de l'assemblée des dieux, en particulier quand ils se réunissent pour « décider les destins » du monde et de tous les hommes.

I.6.b. *Analyse du mythe*

Le mythe de l'Enūma eliš est une composition littéraire très complexe, et, de ce point de vue, il est difficile d'identifier la catégorie, la typologie textuelle précise à laquelle le poème appartient. Certains aspects de l'Enūma eliš vont manifestement au-delà du contenu classique d'une cosmogonie, mais de l'autre côté, il est sans doute réducteur de le considérer comme un « mythe de combat » particulièrement élaboré, car même si ce thème occupe une partie importante dans la narration, le sujet principal semble être plutôt l'évolution et le développement de l'importance du dieu Marduk, qui culmine avec son ascension à la tête du panthéon mésopotamien¹⁸², à la fin du deuxième millénaire.

Si, en général, on peut dire que ce texte se réfère à, et englobe dans la trame de l'intertextualité la plupart des traditions littéraires et culturelles de la Mésopotamie de

¹⁸² Kragerud 1972: 39. Marduk est nommé comme roi trois fois. La première fois cela se passe dans l'univers pré-cosmique d'Anšar, où il reçoit la royauté de l'univers entier. La deuxième fois, c'est dans le domaine d'Anu, où les Igigi et les Anunnaki le nomment le roi, tandis que la troisième fois se passe au niveau du monde humain, où il est nommé roi de tous les pays.

l'époque¹⁸³, il est par ailleurs évident, comme il a été déjà souligné, que l'Enūma eliš est une sorte de réécriture de la mythologie de Ninurta¹⁸⁴. L'influence de la mythologie développée autour de la personnalité du dieu Ninurta est bien visible dans un ensemble de similarités remarquées au niveau de la construction de la narration, ainsi qu'au niveau des termes et d'appellatives utilisés. Par exemple, dans l'Enūma eliš, l'épithète utilisé constamment pour connoter Marduk est « Bel », c'est-à-dire « prince, seigneur », titre utilisé aussi tant pour Ninurta que pour Baal, dans la tradition ouest-sémitique¹⁸⁵ :

« *le- 'ú le- 'ú-ti apkal ilāni meš d bēl u[š]/i[t]-tar-ḫi/ ina qí-rib apsî ib-ba-ni [d]marūtuk* »¹⁸⁶.

« Le plus sage des sages, le sage des dieux, Bel, a été conçu dans l'Apsû, dans l'Apsû Marduk est né ».

La similarité la plus claire apparaît dans le récit du combat lui-même. Ninurta, ainsi que Marduk, luttent contre les forces du chaos, afin de revenir à un état d'ordre et de calme, détruit par l'attaque ennemi. Ils sont des dieux guerriers, et héros des dieux de leur génération, et ils ont été choisis comme champions après un procès de recrutement, par élimination des possibles rivaux, qui de fait s'excluent eux-mêmes de la compétition, renonçant à la bataille¹⁸⁷. La description de ce procès indique le fait que seulement Ninurta, puis Marduk, sont capables de vaincre le monstre, ayant donc, manifestement, des qualités particulières, étant prédestinés à la gloire qui suit le combat.

Le combat se passe, d'une façon similaire, dans un temps « mythique », hors de la chronologie de l'histoire. Si, dans la mythologie de Ninurta, le paysage du combat est bien connoté, la « montagne », par ailleurs le lieu reste globalement indéfini. Dans l'Enūma eliš, également, l'action semble se passer dans le « néant », car le monde n'est pas encore créé, et l'ennemie est elle-même, une masse d'eau primordiale. La lutte entre les deux combattants a

¹⁸³ Voir par exemple le thème de la création du monde et de l'anthropogonie, qui est traité dans l'Atrahasis et le thème du combat contre les forces du chaos, qui se retrouve dans plusieurs formes.

¹⁸⁴ Annus 2001 : IX. Par contre, selon S. Dalley, même si on trouve beaucoup de similarités entre Enūma eliš et l'Anzû et Lugal-e, on ne peut pas prouver une dépendance directe entre ces trois compositions littéraires. Ces similarités peuvent être interprétées comme montrant un « dépôt » commun de motifs qui existaient en avant dans la culture mésopotamienne. Dalley 2001 :230.

¹⁸⁵ Annus 2001 : 11.

¹⁸⁶ Enūma eliš TI :80-81. Lambert 2013.

¹⁸⁷ Dans le mythe d'Anzû, d'autres dieux essayent d'aller se battre contre le monstre : Adad, et puis Šara. Dans l'Enūma eliš, Ea et Anu essayent de résoudre le problème, mais seulement Marduk semble capable de le faire.

des propositions cosmiques, qui intègrent la présence de l'armée de monstres, et dans lesquelles se manifeste le pouvoir des armes utilisées par les dieux – des forces de la nature, des événements météorologiques.

L'utilisation de ce type d'armes, à côté du dieu, a un rôle important, car « C'est à l'arme d'origine magique ou divine qu'est souvent dévolue la fonction de représenter la présence transcendante et l'interférence des dieux qui interviennent dans le cours des événements mythiques, ou qui se cachent derrière eux. En même temps, le don, ou l'attribution, d'une arme spécifique indique et consacre officiellement la nature particulière, le destin ou l'investiture du héros au centre de l'histoire, et sa position privilégiée par rapport aux dieux. D'autre part, dans son rôle d'assistant indispensable au combat, l'arme indique aussi une réalité concrète, puisque parfois elle résume et symbolise la présence des soldats et de l'armée nécessaire à la victoire sur le champ de bataille. Les remplaçant dans la narration, elle confère à ces forces une dimension abstraite, non-humaine, éliminant pour le héros le risque d'une rivalité ou d'une limitation dans sa propre valeur guerrière »¹⁸⁸. À la fin de la bataille cosmique, le dieu ressort victorieux, la paix est restaurée, et les dieux sont contents.

Le combat entre Marduk et Tiamat n'est pas le seul conflit présenté dans le poème de l'Enūma eliš. Tout au début, dans la première tablette, on retrouve un autre épisode, qui, sans avoir la même résonance narrative dans le récit, en principe, a au moins une importance semblable à celle du duel entre Marduk et Tiamat. Il s'agit plutôt de la première mise en scène d'un conflit entre les différentes générations des dieux représentées d'un côté par Ea, et de l'autre par l'Apsû¹⁸⁹, décrit avec un autre style et langage, plutôt de manière pacifique, sans violence, et sans l'implication des facteurs externes.

L'histoire de l'Apsû, en tant que matière et masse d'eau sans forme, est très courte, et se limite au début du mythe de l'Enūma eliš. Représenté comme une entité primordiale dans l'introduction de l'Enūma eliš, l'Apsû est en train de « mélanger » ses eaux (douces) avec celles (salées) de Tiamat, ce qui donne comme résultat l'apparition du premier couple de « divinités », Lahmu-Lahamu. L'Apsû semble ensuite se métamorphoser dans une sorte de proto-divinité, sans avoir le déterminatif **dingir**, mais doué avec des attributs anthropomorphes¹⁹⁰, comme par exemple la parole, la capacité de dormir, etc. D'ailleurs, au-delà du « mélange » des eaux sans

¹⁸⁸ Masetti-Rouault 2008 : 219-220.

¹⁸⁹ Lambert 2013: 202.

¹⁹⁰ Sonik 2008 : 737.

forme, le sommeil et la silence, semblent être les motifs principaux utilisés pour représenter l'état initial et préférentiel de ces masses dans la première tablette, et le fait qu'elles soient potentiellement perturbées représente le déclic qui amène au conflit.

L'Apsû n'arrive plus à dormir à cause du bruit provoqué par la génération de dieux « jeunes », le poussant à comploter avec Mummu¹⁹¹ pour qu'ils soient exterminés, mais ce plan ne fonctionne pas, et c'est lui qui tombe victime de son propre projet meurtrier.

Dans le poème s'installe ainsi un conflit expliqué de deux manières : le conflit évident entre la première génération de divinités, celle d'Apsû, Tiamat et Mummu, contre les divinités issues du couple Anšar et Kišar, est représenté comme l'opposition entre le silence qui caractérise les entités primordiales et le bruit produit par les activités de la nouvelle génération. Ce thème avait été amplement discuté dans la célèbre, et plus ancienne épopée d'Atraḫasis - qui avait trouvé dans le déluge la solution de ce problème-, et c'est intéressant de voir comment, presque un millénaire plus tard, les Mésopotamiens faisaient encore une différence entre la stagnation spécifique au silence, et la créativité qui génère du spécifique au bruit.

D'ailleurs, dans son étude sur les *mischwesen* mésopotamiens, F.A.M. Wiggermann remarque cette distinction entre le silence et le bruit ; selon lui, le silence est un attribut des entités qu'on peut trouver à la périphérie du monde, qui se caractérisent aussi par une sorte de nature et qualités primordiales. À cette catégorie appartiennent aussi la mer et la montagne, tandis que le bruit est caractéristique aux êtres vivants, aux hommes et à la civilisation¹⁹². En d'autres termes, la nouvelle génération de divinités se trouverait dans la deuxième phase de création du monde divin, et se caractérise par l'action, qui, dans ce cas-là est civilisatrice. Dans ce conflit primordial, le danger ne réside pas dans l'usurpation du pouvoir, ou de la souveraineté : le couple Tiamat-Apsû est le premier à apparaître, et pour cette raison, d'une certaine manière, ils ont une forme de primauté, voire de légitimité, qui leur donne des droits,

¹⁹¹ Personnage avec un rôle mineur dans l'Enūma eliš. Toutefois, son nom apparaît assez souvent dans la littérature akkadienne, étant lié aux plusieurs concepts. Dans le début de l'Enūma eliš, *mummu* est utilisé pour décrire la déesse Tiamat (TI :4). Cette épithète ouvre une chaîne de connexions lexicales : *mummu*- mère (*ummu*) *grimru* (tout)-anagramme de *rigmu* (bruit) ; *rigmu*=*huburu* (bruit, mais aussi mère). *Huburu* est aussi le terme utilisé dans l'Atraḫasis pour le bruit. Il est donc possible que les deux textes présentent le bruit de la création, ou le big bang du ciel et de la terre. Voir Rubio 2013 :6.

D'autre part, *mummu* implique aussi un pouvoir surnaturel créateur (Lambert 2013 : 219), probablement en relation avec le bruit.

D'ailleurs, *mummu* est lié aussi au pouvoir régénérateur, étant lié au dieu Enki/Ea, dans les sources rituelles (Lambert 2013 :219, Talon 2005 : 267-268). La fonction de Mummu est transférée à Marduk, et sert comme interprétation de la créativité de Marduk (Kraugerud 1972 : 46).

¹⁹² Wiggermann 1996: 211-212.

ou de toute façon de l'autorité. Le chaos ici, en opposition avec celui qu'on trouve dans le Lugal-e ou dans l'Anzû n'est pas agressif, mais il se manifeste, paradoxalement, par l'absence et par la passivité. Par leur comportement Tiamat et son époux mettent en danger l'avenir du monde (divin). Le bruit des dieux plus jeunes, et leur comportement agressif vis-à-vis de leurs progénitures, est donc un signe « positif », marquant leur indépendance, leur esprit nouveau, ouvert vers le progrès et l'histoire¹⁹³.

Même avant d'être attaqué, Ea tue donc à raison l'Apsû, il retire du cadavre son *melammu* ainsi que son *agû*, (la couronne). L'Apsû revient donc à son état d'élément original, l'eau douce, pure, et Ea peut alors y établir sa demeure, ainsi que son domaine dans un lieu pur, qui devient un lieu adéquat pour la naissance de son fils, Marduk. L'enlèvement du *melammu* de l'Apsû de la part d'Ea, souligne aussi, manifestement, la prise de pouvoir général de la part d'Ea, ainsi que sa domination sur le monde souterrain¹⁹⁴.

Tout en se référant à la même structure du *Chaoskampf*, ces compositions mythologiques, celles autour de Ninurta et celle à la gloire de Marduk, ne peuvent pas être considérées comme vraiment parallèles. Même si l'influence des mythes de Ninurta sur l'Enûma elîš est visible et documentée, la mythologie de Ninurta et celle de Marduk ne semblent pas directement comparables, parce que, finalement, elles visent deux audiences différentes.

Premièrement, la mythologie de Ninurta a ses racines dans la tradition sumérienne, tandis que celle de Marduk est d'origine sémitique¹⁹⁵. Ninurta est beaucoup plus clairement associé à une certaine vision de la royauté - même à l'époque néo-assyrienne - fondée, apparemment, sur une légitimité qui provient de la victoire après une bataille, sur une manifestation de force et de valeur qui, après la confrontation directe, est, de quelque façon, objective et historique. Toutefois, le cycle de Ninurta, dans son ensemble, tant dans sa partie sumérienne qu'akkadienne, met en évidence le fait que, sur cette base, le jeune dieu obtient uniquement la reconnaissance de sa valeur et de sa gloire dans les cultes de Nippur, associé à ceux d'Enlil, mais pas – jamais -, la royauté sur le panthéon, qui reste solidement dans les mains du dieu poliade, son père. C'est d'ailleurs cette qualité, de grand héros qui sauve le monde mais qui sait accepter un rôle subalterne par rapport à celui du roi du panthéon, qui a intéressé les

¹⁹³ Michalowski 1990: 385-389.

¹⁹⁴ Sonik 2008 : 741.

¹⁹⁵ Le thème de la bataille d'un dieu de l'orage qui se bat contre la mer n'existe pas dans la tradition sumérienne. Voir Durand 1993 : 42.

idéologues assyriens. Ils ont vu justement, dans la relation Enlil/Ninurta, le modèle correct de la relation entre le dieu Aššur et le roi assyrien. Le roi travaille, se bat et élargit le domaine de contrôle sur le monde du dieu Aššur, servant aussi pour tout le panthéon, mais il accepte de ne pas devenir « dieu » lui-même, et de rester le lieutenant de la divinité poliade assyrienne.

La différence avec la forme de royauté établie pour et par Marduk est évidente, et représente sans doute une vision politique plus avancée et ouverte, qui est élaborée à la fin du deuxième millénaire, sous la pression des expériences politiques qui sont faites, en toute la Mésopotamie mais aussi au Proche-Orient, dans des sociétés qui deviennent de plus en plus « araméennes »¹⁹⁶. Même si, dans le récit de l'Enūma eliš tout le plan a été mis en place, dès le départ, par son père Ea, Marduk accède de fait à la royauté avant le conflit avec Tiamat, juste parce qu'il accepte les charges que la royauté lui impose – la défense des dieux menacés, puis la création, l'organisation et la gestion du monde. Le contrat est clair et signé avant même l'épreuve : l'assemblée divine donne un vote à l'unanimité, de façon officielle, puis vérifie le résultat de son vote, et même si la royauté de Marduk devient effective seulement après sa victoire, la narration insiste avec force sur le fait que la décision des dieux lui a déjà conféré l'ensemble de ses pouvoirs.

La différence la plus visible entre les deux dieux reste, comme on l'a vu, la conclusion du combat. Tandis que Marduk devient alors le chef du panthéon et seigneur de la totalité du monde, de tous les points de vue, Ninurta reste certes un dieu important, fils d'Enlil, associé au culte de son père, mais rien de plus – et il le sait bien, jusqu'à ressentir l'injustice de la situation, donnant des signes d'insatisfaction, décrits dans d'autres textes mythologiques de son cycle. Par ailleurs, nous l'avons déjà souligné, afin d'équilibrer au moins partiellement la distribution des pouvoirs, le mythe indique que Ninurta arrive à connaître le « secret des dieux », ce qui est un attribut du cercle le plus haut de l'assemblée divine. Enfin, il faut aussi remarquer qu'aussi, l'enjeu de la bataille est différent pour les deux dieux. Tous les monstres qui agissent dans ce genre de composition mythologique posent une menace, mais, encore une fois, le niveau de la menace est différent. Si dans les mythes de Ninurta le danger concerne principalement le panthéon Nippurien - plus précisément la souveraineté d'Enlil -, dans l'Enūma eliš, la menace est sur le monde divin entier et même sur le réel – sur toute l'histoire à venir, car si Tiamat avait

¹⁹⁶ Voir plus en haut l'analyse sur Ninurta et la royauté.

gagné le combat, la génération nouvelle des dieux aurait disparu, et l'état pré-cosmogonique aurait repris sa place.

Même si la bataille finale est décrite concentrant le récit sur le duel Marduk/Tiamat, le dieu a dû se battre aussi contre une armée entière de monstres, guidée par Tiamat, et par son époux, Qingu, dont la création avait été longuement analysée par le récit. Pour cette raison, les différents monstres qui la composent, entrent par la suite à faire partie des forces soumises à Marduk, et à travailler sous ses ordres. Bien qu'au début de l'Enūma eliš, Tiamat¹⁹⁷ ne semble pas avoir une forme, car elle est représentée comme une masse d'eau, dans la deuxième partie du mythe, après sa défaite par Marduk, on indique pour elle une forme plutôt naturelle, bien que monstrueuse, celle d'un fœtus (*kūbu*), mais aussi ayant les caractéristiques d'un corps d'un animal¹⁹⁸. En dépit de l'importance que Tiamat a dans le développement de l'histoire racontée dans l'Enūma eliš, elle est une divinité peu connue dans l'espace Mésopotamien, partageant en fait cette caractéristique avec les autres divinités primordiales qui apparaissent au début du mythe. L'Apsû, le Laḫmu, le Laḫamu, Anšar, Kišar sont tous des êtres, des formes de « dieux », qui, attestés dans d'autres typologies textuelles, religieuses et rituelles, ont été intégrés dans le récit de l'Enūma eliš, leur donnant, éventuellement, une nouvelle identité mythologique et théologique, les assimilant, de quelque manière, aux autres dieux du panthéon, leur progéniture.

On trouve relativement peu des références pour Tiamat, au-delà de la tradition de l'Enūma eliš. On peut citer une incantation sumérienne préservée dans un rituel assyrien d'époque tardive : « **én a-ba-ba ama dingir-re-e-nu** », « mer, mère des dieux »¹⁹⁹. Il est possible que la personnalité divine de Tiamat ait été introduite dans le panthéon babylonien à l'époque akkadienne, par l'intermédiaire des campagnes de Sargon tant vers l'ouest méditerranéen que vers les sud, les côtes du Golfe Persique²⁰⁰.

¹⁹⁷ Un texte de Tell Asmar, d'époque Ešnunna, mentionne Ti'āmtum dans un titre du dieu Tišpak : « intendant de Ti'āmat ». D'après Lambert, ici on a une référence claire pour la créature mythique Tiamat, qui est aussi mentionnée dans la période assyrienne ancienne sous le nom de Puzur-Ti'amtum. (Voir aussi Westenholtz 1977). Malheureusement, le texte est très court, pour pouvoir offrir des informations complémentaires sur la relation Tiamat-Tispak. Une incantation d'époque Ur III mentionne un *mušhuššu* : « **pirig muš-huš ab-šag4-ga lu5-ga** » -le lion, le *mušhuššu* dragon qui habite au centre de la mer. Il y a aussi d'autres incantations d'époque Ur III qui mentionnent les *mischwesen*. Une lettre de Mari présente un prononcément oraculaire du dieu Addu d'Alep. La lettre appartient à Nur-Sîn, et est destinée pour Zimri-Lim. Voir Durand 1993.

¹⁹⁸ Enūma eliš T IV : 136. Voir Sonik 2013 : 16-25.

¹⁹⁹ Lambert 2013 : 238.

²⁰⁰ Il y a un texte d'époque paléo-akkadienne, provenant d'Ešnunna, où le nom de Tiamat apparaît dans le syntagme, « **a-ba-ra-ak ti-ām-tim** », un titre, « intendant de Tiamat », attribué à un dieu. À la fin du troisième millénaire, il y a eu une forte influence « sémitique », amorrite, qui venait surtout de l'ouest. Voir Lisman 2013 : 197.

Du point de vue de la description, l'image de Tiamat n'est pas très claire ; si au début du mythe elle est seulement une masse d'eau capable par ailleurs de générer d'autres formes, se mélangeant avec Apsû, en présence de Mummu, plus tard, dans le combat, elle est décrite comme un hybride avec plusieurs membres.

Aussi sa caractérisation psychologique change : si au début du conflit elle a toujours un fort instinct maternel - quand elle essaie de persuader son époux que le meurtre des jeunes dieux remuants n'est pas une bonne solution -, après le meurtre commis par Ea, elle change complètement de comportement, abandonne le rôle de « mère » et organise la guerre. Dès lors, Tiamat est désormais « démonisée », en proie à une frénésie destructrice, mise en évidence, en particulier, par le choix de Qingu comme époux et commandant de ses armées. Le problème est alors posé, dans la narration, de façon différente : le discours d'Ea devant son père Anšar souligne la nécessité d'éliminer Tiamat, même si, de fait, le coupable de cette situation conflictuelle est Ea.

L'aspect créateur de Tiamat ressort aussi dans la deuxième partie du mythe, après sa défaite, quand son corps est utilisé par Marduk comme matière première pour la construction du monde. Sans elle, apparemment, cette « création » de la nature et du paysage n'aurait pas été possible²⁰¹. En ce qui concerne justement la mise en place du monde, ce sont surtout les qualités de l'eau et leurs origines qui semblent avoir de l'importance dans la narration : le récit mentionne explicitement la création des nuages, les vents qui apportent la pluie, les rivières, et les sources d'eau. Les montagnes aussi, sont mentionnées comme lieu d'origine des rivières²⁰².

Les monstres créés par Tiamat fonctionnent comme des armes tournées contre le nouveau panthéon qui est en train de s'organiser. Dans cette perspective, ils représentent non pas le calme et le silence, mais plutôt, l'ordre et la créativité potentielle associées à l'action guerrière et militaire qu'on attend d'eux ; comme Marduk et les dieux contre lesquels ils doivent se battre, ils font tous partie d'une génération ultérieure, en opposition avec la première génération des origines, une génération caractérisée par la stagnation, qui empêche une nouvelle création.

À la différence de Marduk contre Tiamat et son armée, Ninurta lutte à la fois contre un seul adversaire, comme l'Anzû et l'Asakku, mais il est représenté aussi se confrontant avec une armée entière. Dans le Lugal-e, il lutte contre l'Asakku et toute son armée de pierres, qui sera jugée à la fin du récit ; dans l'Angim se trouve une liste avec les noms des onze monstres qu'il

²⁰¹ Kragerud 1972: 43.

²⁰² Enūma eliš T V: 47-62. Lambert 2013.

a conquis pendant ses aventures, bien que les récits de ces combats ne soient attestés, dans les sources écrites connues. Une autre différence remarquable entre les deux traditions et savoirs mythologiques attestées respectivement dans le cycle de Ninurta et dans le poème de Marduk est l'origine même des monstres. Dans le premier, la plupart des monstres proviennent des montagnes, sauf l'Anzû, qui, comme on l'a vu, a une origine double, ainsi que le *kusarikku*, qui, selon le mythe d'Anzû, aurait été conquis par Ninurta dans un milieu aquatique²⁰³.

Dans l'Enūma eliš, les monstres de Tiamat sont tous conçus dans l'eau²⁰⁴, par la mère « Hubur »²⁰⁵, un des noms ou titres de Tiamat, eau qui les génère :

« *um-ma hu-bur pa-ti-qat ka-la-[mu]* »²⁰⁶. «La mère Hubur, celle qui a tout crée ».

Si dans le récit de l'Enuma Eliš les monstres sont aussi traités en groupe d'onze, chacun a un nom et sa propre identité, fixés par une tradition religieuse et mythologique. Ils peuvent ainsi avoir par la suite des fonctions apotropaïques spécifiques, après leur intégration dans le cercle de Marduk, définies et représentées dans la littérature et dans l'iconographie. En opposition donc avec les créatures défaites par Ninurta, les monstres de Marduk, selon la tradition mésopotamienne, échappent au jugement et à la condamnation, et finissent par appartenir, chacun, au cercle d'une divinité, dans des rangs et des fonctions différents, dans le système du panthéon. Bien que dans l'épopée leurs nouvelles activités ne soient pas décrites, ils sont des serviteurs de leurs maître, qui, accomplissant diverses actions, font fonctionner et protègent le monde.

²⁰³ « *na-`i-ir ku-sa-rik-ki ina qe₂-reb A.AB.BA* » Celui qui avait tué le *kusarikku* au centre de la mer. Anzû T I : 12. Oracc Q002769.

²⁰⁴ Lambert, par contre, considère que l'origine des monstres n'est pas très claire, ou que, au moins, dans le texte il y a des différences entre les informations fournies. Voir la différence entre Hubur, et Tiamat. Selon lui, les monstres sont traités différemment, soit dans des termes générales, *mušmaḥḥi* ou *ušumgalli*, soit individuellement. Une autre différence est le numéro, car dans le mythe on affirme plusieurs fois que Tiamat a engendré 11 monstres, mais en réalité on en liste seulement 8. Cette inconsistance est, sans doute, due au fait que l'auteur de l'Ee ait voulu synchroniser les informations trouvées dans le cycle de Ninurta. Voir Lambert 2013 : 225.

²⁰⁵ Le terme Hubur est assez problématique, car il renvoie à plusieurs significations et interprétations. Par exemple, Hubur est vue comme porte d'entrée aux Enfers. Dans l'hymne akkadien à Šamaš, le dieu donne ses verdicts à côté de la rivière Hubur, après avoir descendu dans l'Apsû. Voir Horowitz 1998 : 342-343. Quelques incantations pour l'accouchement font référence à un bateau qui porte les enfants dans les eaux ; donc les eaux de la vie et ceux de la mort ne sont pas séparés du point de vue géographique, parfois ayant la même fonction. Voir Annus 2009 : 320. De l'autre part, Hubur signifie aussi le bruit. Dans l'Atrahasis, l'humanité bruyante est décrite par les termes *huburu* et *rigmu*. Pettinato 1968 : 165-200, Klein 2011 : 155-159. Dans l'Ee, l'épithète *mummu* ouvre une chaîne de connexions lexicales : *mummu*-mère (*ummu*), *grimru* (tout)-anagramme de *rigmu* (bruit) ; *rigmu*=*huburu* (bruit, mais aussi mère), ce qui signifierait qu'en fait, l'Ee, ainsi que l'Atrahasis présentent le bruit de la création, de l'apparition du monde. Rubio 2013 : 6. Voir aussi CAD H : *habaru* A et *huburu* : 7 et 220

²⁰⁶ Enūma eliš T I : 133. Lambert 2013.

Cette transformation, d'ennemi à serviteur, devient une forme d'étiologie savante pour expliquer la présence de ces monstres dans le monde, mettant en évidence le phénomène d'assimilation, déjà mentionné. C'est évident que la tradition de l'Enūma eliš présente un cadre nouveau, remplace et ne se réfère plus aux explications théologiques plus anciennes, où chacun monstre avait sa propre histoire. Cette opération est volontaire, puisque ce n'est pas envisageable que le changement dérive de l'ignorance de ces traditions mythologiques, religieuses et culturelles. Il faut donc en déduire que la nouvelle utilisation des images de ces créatures dérive d'une volonté intellectuelle et artistique des auteurs de l'épopée, qui souhaitent reconstituer une certaine, et nouvelle unité dans la structure du panthéon babylonien après la prise de pouvoir de Marduk. Par exemple, ils récupèrent l'histoire du *mušhuššu*, l'animal emblème de Tišpak à Ešnunna, ou le lion-dragon emblème d'Adad. Chaque monstre est associé à un dieu qui agit dans le même cadre, dans la même partie de la nature²⁰⁷.

Parmi les monstres cités dans l'Enūma eliš, un seul appartiendra exclusivement à Marduk après sa victoire, puisqu'on le retrouve très souvent représenté comme monture et symbole du dieu ; il s'agit, bien sûr, du monstre *mušhuššu*²⁰⁸. Il apparaît dans l'iconographie des sceaux-cylindres dès l'époque paléo-akkadienne, mais rien ne montre alors une relation quelconque avec Marduk. Au contraire, c'est Tisapak qui apparaît comme le dieu auquel il est associé. Le dieu Tišpak est le personnage principal d'un autre mythe de combat appartenant à la tradition littéraire akkadienne, qui se fonde sur le même thème de la bataille contre un monstre féroce ; il s'agit du mythe de Labbu²⁰⁹. Ce mythe est plus ancien que l'Enūma eliš, et il est donc possible que cette tradition ait pu influencer, de quelque manière, la composition de l'épopée de Marduk²¹⁰.

Selon le récit du « mythe de Labbu », comme dans l'Atraḫasis et dans l'Enūma eliš, le bruit est un symptôme des phénomènes qui provoquent la déstabilisation. Dans cette histoire, c'est le dieu Enlil qui crée un monstre marin, un serpent géant, pour qu'il détruise l'humanité excessivement bruyante. Les autres dieux choisissent alors Tišpak pour affronter et tuer le monstre, qui toutefois, contrairement à Marduk et Ninurta, à la fin de la bataille, n'obtient aucune récompense pour sa victoire, même pas une position plus élevée dans le panthéon : il

²⁰⁷ Wiggermann 1992 : 152.

²⁰⁸ Voir les représentations analysées dans Seidl 1968 : 187-193. 232. Lambert 2013 : 232.

²⁰⁹ Le mythe est préservé sur une tablette trouvée dans la bibliothèque d'Assurbanipal. Seulement le début et la fin sont préservés. Voir Lambert 2013 : 361-365.

²¹⁰ Lewis 1996: 28.

peut juste conserver les territoires qu'il a sauvés, en tuant Labbu²¹¹, devenant ainsi divinité poliade d'Ešnunna, remplaçant le dieu Ninazu. Comme ses prédécesseurs, Tišpak est lui aussi un dieu chthonien, bien que plus tard il soit connu plutôt comme le dieu de l'orage. Au troisième millénaire, son image est associée à celle des serpents, comme le montre l'analyse faite par J. van Dijk, à partir de la description qui apparaît dans une incantation et qui concerne un autre monstre ophidien, le *bašmu* : « ...vert comme Tispak, ses narines exhalent le souffle de la peste, sa bouche est une flamme, sa langue fendue est un éclair »²¹². Il n'est pas clair dans quelles conditions le *bašmu* devient l'acolyte de Marduk ; il a peut-être appartenu, à Ninurta²¹³.

Analysant chaque typologie de monstres cités dans l'Enūma eliš, on retrouve un modèle qui se répète dans les différents épisodes. Avant le grand combat, chaque monstre qui, comme on a pu le montrer, dans les savoirs théologiques et religieux mésopotamiens était de fait le serviteur d'une divinité particulière, après la défaite de Tiamat il entre au service du dieu qui a gagné le combat, Marduk.

Le récit de cet événement et ce phénomène d'assimilation réussite marquent sans doute une tentative, de la part du texte, de justifier la nouvelle position et le pouvoir total de Marduk. De ce point de vue, même si la violence et la victoire de Marduk semblent se manifester dans la narration uniquement sur Tiamat et sur son armée, la maîtrise totale que le dieu va avoir sur les « monstres » signifie et manifeste le fait que, de quelque façon, il a triomphé aussi sur tous les divinités, le monde en son ensemble qui leurs sont associés.

En utilisant les onze monstres prisonniers comme des trophées, Marduk assimile et intègre toutes les caractéristiques propres de chaque divinité à laquelle ils sont respectivement associés : le *mušhuššu* lui transfère les fonctions et les qualités de Tišpak, Ninazu et Ningišzida, le *girtablullû* celles de Šamaš et l'*ugallu* et lion-dragon celles d'Adad. C'est une façon de renforcer l'image de Marduk et de montrer son contrôle désormais total sur les autres dieux. Si, au début du récit, Marduk était une divinité jeune, sans expérience, sans beaucoup de fonctions ni une histoire personnelle fiable, il acquiert ainsi très rapidement, de façon implicite, des

²¹¹ Wiggermann 1989: 119.

²¹² Van Dijk 1969 : 540, 1-4.

²¹³ Dans un mythe sumérien, Ninurta est décrit avec les attributs du *mushussu*. Jacobsen 1940: 183, pense que l'apparition du monstre sur les sceaux dédiés au dieu Tispak est à dater à l'époque paléo-akkadienne. Si Tispak est, d'une manière ou d'une autre, une forme de Ninazu, il est donc lié aussi à Ninurta, puisque Ninazu peut être identifié comme une forme antique et chthonienne de Ninurta. Lambert 2013 : 236.

fonctions importantes et une grande réputation. Il a donc la possibilité et la justification pour revendiquer le droit à réclamer la royauté-dans le panthéon mésopotamien.

Même si le modèle narratif utilisé dans le cycle de Ninurta est presque le même - le dieu finissant pour voir son importance augmenter dans le cadre du panthéon Nippurien - l'échelle et l'impact que les deux textes mythologiques ont sur la pensée mésopotamienne ne sont pas manifestement les mêmes. Considérant les deux époques différentes pendant lesquelles les récits autour de chacun dieu a été développé, on peut comprendre pourquoi Marduk a besoin d'une armée formée par des créatures bien définies, tandis que, dans le cas de Ninurta, sans doute, l'enjeu n'était pas si important. Le thème du triomphe, présent dans son cycle (voir en particulier l'Angim, ou « Le retour de Ninurta à Nippur »), mais aussi, très clairement, dans l'Enūma eliš, trouve des parallèles évidents dans la description du triomphe des rois mésopotamiens, au retour d'une campagne militaire, évidemment victorieuse.

On voit clairement l'inspiration de la mythologie dans des textes, des commentaires décrivant des rituels et des cérémonies, d'époque néo-assyrienne :

« ^{giš}narkabtu ša māṭ elamti (elam.ma)^{ki} ša ^{giš}kussê-šá ja ' a'-nu :pagra (adda) ša ^den-me-šár-ra ina libbi inašši^š/ sīsū^{meš} ša ina libbi ša-an-du: eṭemmu ša an-zi-i/ šarru ša ina libbi narkabti izzazzu^z/ šarru qar-ra-du bēl ^dninurta šu -u».

« ša še-ḥi ša ittī (ki)- šú izzazzu^z : lišānātu (eme)^{meš} ša an-z[i-i] x i iš-du-dam-ma ina qātī-šú ú-kal/ ^{giš}asquppi (I+LU) bīt ^den-me-šár-ra ina ig[ā]ri(é.sig₄) i-lul: lipû (î.udu) it-qí ikkib (níg.gig) ^den-me-šár-ra »²¹⁴

« Le char élamite, qui n'a pas de siège, transporte le cadavre d'Enmesarra. / Les chevaux qui y sont attelés sont le fantôme d'Anzû. Le roi qui se tient sur le char est le roi guerrier, Seigneur Ninurta. »

« ša še-ḥi ša ittī (ki)- šú izzazzu^z : lišānātu (eme)^{meš} ša an-z[i-i] x i iš-du-dam-ma ina qātī-šú ú-kal/ ^{giš}asquppi (I+LU) bīt ^den-me-šár-ra ina ig[ā]ri(é.sig₄) i-lul: lipû (î.udu) it-qí ikkib (níg.gig) ^den-me-šár-ra »

²¹⁴ VAT 8917 obv.24-9: 1-4, Livingstone 1986: 124.

« Le prêtre, ravi, qui se tient debout à côté de lui, il sort les langues d'Anzû et les serre dans ses mains ».

I.7. La déesse Inanna/ Ištar et l'idéal guerrier

Une autre divinité, assez inattendue, qu'on retrouve dans des textes qui peuvent être considérés comme appartenant à la même typologie textuelle que les « mythes de combat », ou *Chaoskampf*, est celle de la déesse Inanna/ Ištar.²¹⁵ On dit inattendue car, d'habitude, ces compositions ont comme personnage principal un dieu jeune et surtout mâle ; dans la zone syro-mésopotamienne, Inanna/ Ištar est, peut-être, la seule figure féminine²¹⁶ qui assume une position de déesse guerrière qui va à la bataille contre la montagne, même si, dans la mythologie syrienne du Levant, dès la fin du deuxième millénaire, les activités guerrières et sanguinaires de la déesse Anat, sœur et alliée de Ba'al, ont une grande importance dans la littérature d'Ougarit²¹⁷.

La déesse Inanna partage, en effet, une série d'attributs et de caractéristiques avec le dieu Ninurta, par exemple, l'aspect guerrier, ainsi que « civilisateur » : tous les deux obtiennent la possession des **me**²¹⁸, les paradigmes des savoirs et des savoir-faire, qui normalement sont attachés plutôt à Enki/Ea, ou à d'autres divinités primordiales, et qui ne peuvent pas être transférées, sauf si on les vole, une clause de transmission pour le moins hors de la norme.

Dans la mythologie sumérienne, un mythe montre Inanna, arrivée en visite à Eridu, séduire Enki, qui, ivre, lui offre en don les **me**, les apporter à Uruk et refuser de lui les rendre, quand le dieu réalise qu'il s'est fait avoir²¹⁹. Ninurta, de son côté, acquiert les **me** sans doute

²¹⁵ La caractéristique principale d'Inanna/Ištar est la sexualité manifestée dans tous ses aspects. Au-delà de ses activités guerrières et violentes, la déesse est connue pour son patronage sur les activités liées au sexe, y compris la prostitution, mais dans un sens plus général, elle est perçue comme la déesse de l'amour, de la passion et de la beauté. Voir aussi Masetti-Rouault 2009 : 129-144.

²¹⁶ Inanna a, toutefois, une personnalité double, ou même nature, féminine, ainsi que masculine, représentée par sa nature martiale. Inanna est la seule divinité féminine qui n'est jamais en couple avec un dieu (à l'exception de Dumuzi, qu'elle rejette à la fin), tandis que des textes d'époque sumérienne insinuent une asexualité, vu qu'elle est la déesse de deux genres, et qu'elle a le pouvoir de changer le sexe. Voir par exemple l'Épopée d'Erra. Voir aussi Hruša 2015 : 52. D'ailleurs, le personnel attaché au culte de la déesse est souvent formé par des personnes dont le sexe n'est pas défini, voir les *assinu*, *kurgarrû*, *kulu'u*. Voir aussi Leick 1994: 159.

²¹⁷ Natan-Yulzary 2010: 1-20

²¹⁸ Karahashi 2004a : 113.

²¹⁹ Voir le deuxième chapitre pour une analyse sur le concept des **me**, à partir du mythe « Inana et Enki ».

par l'intermédiaire de la Tablette des Destins, après la défaite de l'Anzû, ainsi que, d'autre part en arrivant à Eridu²²⁰.

Une autre caractéristique que Ninurta et Inanna partagent est le fait d'avoir détruit la montagne, comme le montre l'usage de l'épithète « **kur gul-gul** »²²¹. Ces actes de destruction sont précédés par la révolte et l'agression de la part de la montagne. Toutefois, cette insoumission se manifeste différemment dans les mythes respectifs des deux divinités. Si dans le cas de Lugal-e, l'attaque de Ninurta est tout à fait justifiée et mandatée, presque un mouvement de défense et une contre-attaque, dans le mythe « Inanna et le mont Ebih », la volonté d'Inanna d'attaquer la montagne est fortement questionnée par son père, An.

Inanna est décrite habituellement comme une déesse imprudente, même irresponsable. Surtout dans la tradition sumérienne, dans tous les mythes où elle apparaît, elle perturbe volontairement l'ordre établi, et demande, de façon agressive, à avoir plus de responsabilités²²². Parfois, elle s'utilise, sans scrupules, ses compagnons et serviteurs, afin de ressortir victorieuse d'une situation²²³. D'autre part, Inanna est sans doute une divinité très complexe : dans l'ensemble de compositions littéraires mésopotamiennes, elle est représentée dans plusieurs situations où elle cherche le sens de la vie, de l'être, dans les lieux les plus éloignés du monde connu, et même au-delà.

Un passage tiré du début du mythe d'Inanna et Šukalletuda fait allusion à un voyage d'Inanna dans le **kur** :

«**kug d'inana-ke₄ kur-ra ba-e-a-ed₃/niĝ₂-erim₂ niĝ₂-si-sa₂ zu-zu-/de₃**»²²⁴.

²²⁰ Dans « Le Voyage de Ninurta à Eridu », Ninurta quitte l'Ekur pour se rendre dans l'Apsû, afin d'y obtenir les pouvoirs qui lui permettront d'apporter l'opulence à Sumer. (Ninurta B) : texte composite : 5-9. Voir Forest 2009 : 42, Reisman 1971 : 3-10.

²²¹ Voir Inanna et Ebih : 6 ETCSL c.1.3.2 et Angim :202 ETCSL c.1.6.1. Voir aussi Karahashi 2004a :112.

²²² Inanna et Enki . ETCSL c.1.3.1.

²²³ Voir sa relation avec Dumuzi, qui dans la Descente d'Inanna aux Enfers : 348-353. ETCSL c.1.4.1 prend sa place aux Enfers, afin que la déesse puisse retourner à la surface de la Terre. Voir aussi le discours de Gilgameš, dans la Tablette VI, où il met en évidence le caractère mauvais de la déesse. Gilgameš T VI : 22-79. George 2003 : 618-619.

²²⁴ Inana et Šu-kale-tuda: 5-6. ETCSL c.1.3.3. Voir aussi Katz 2003: 252-253, où elle analyse l'idée de verticalité de la montagne, par l'utilisation du verbe e₁₁, qui signifie monter, aller en haut, dans le mythe « La descente d'Inanna aux Enfers » , d'où la question de la localisation des Enfers, qui possiblement ne se trouvent au souterraine.

« Alors la pure Inanna se rendit dans le kur.... Afin de reconnaître le vrai et le faux elle monta dans le **kur...** ».

Dans ce cas, l'expédition de la déesse est justifiée par son désir de connaître « le vrai et le faux », non pas d'établir sa domination sur le **ki-gal**²²⁵.

Mais l'autre domaine important que la déesse gère et maîtrise est la guerre. Les textes littéraires, ainsi que les inscriptions royales, font très souvent des références à l'aspect martial d'Ištar, et surtout à l'époque néo-assyrienne son image, avec celles de Ninurta et d'Adad, est associée à la lutte menée par les Assyriens contre les ennemis²²⁶. Depuis l'époque de l'empire d'Akkad Inanna/ Ištar est, de fait, un des symboles mêmes de la guerre ; « Inanna et le mont Ebih », sans doute composé pendant cette époque, en fait foi²²⁷.

Le début du mythe Inanna et le Mont Ebih, que nous avons déjà cité, présente Inanna comme une déesse guerrière, pleine de force et effrayante. Cette description serait adéquate aussi pour le dieu Ninurta, avec quelque adaptation, car on retrouve dans ce contexte plusieurs références et des termes qui sont aussi utilisés dans les mythes de son cycle :

« in-nin me huš-a ni₂ gur₃-ru me gal-la u₅-a/^dinana a₂-an-kar₂ kug šu du₇ mud-bi gu₂ e₃/
me₃ gal-gal-la hu₂ dar ak ^{kuš}gur₂₁^{ur}₃-bi ki us₂-sa/ud mar-uru₅-a šu tag dug₄-ga/
nin gal ^dinana šen-šen-na sa₂ sig₁₀-sig₁₀-ge₅ gal-zu/kur gul-gul ti a₂-ta i-ni-in-ug₇ kur-
re a₂ ba-e-šum₂/piriĝ-gin₇ an ki-a šeg₁₁ i-ni-in-gi₄ uĝ₃-e su i₃-ni-in-sag₃/am gal-
gin₇ kur gu₂-erim₂-ĝal₂-la u₃-na ba-gub-be₂-en/piriĝ huš-gin₇ uru₁₆-na nu-še-ga ze₂-
za bi₂-ib₂-te-en-te-en»²²⁸.

« Déesse avec des pouvoirs divins terrifiants, dotée de terreur, qui chevauche les pouvoirs divins, Inanna, rendue parfaite par les armes sacrées, trempée dans le sang, qui se précipite dans les grandes batailles, avec le bouclier posé sur la terre, couverte de tempête et du déluge, grande dame, sachant bien comment planifier les conflits, tu détruits les pays puissants avec la flèche et avec la force, et tu les vaincs. Dans le ciel et sur la terre tu rugis comme un lion, et tu dévastés

²²⁵ Bruschweiler 1985 : 29.

²²⁶ Radner 2014: 102. Voir aussi Crouch 2013 : 129-141.

²²⁷ Attinger 1998, Delnero 2011 : 123-149, Espak 2015 : 160.

²²⁸ Inanna et Ebih: 1-9. ETCSL c.1.3.2.

les gens. Comme un taureau sauvage très grand tu triomphes sur les pays hostiles. Comme un lion terrifiant tu apaises les désobéissants et les insoumis avec ton audace. »

Par rapport aux autres mythes de combat, dans « Inanna et l'Ebih », l'attaque de la déesse n'est pas tout à fait justifiée. Si dans le Lugal-e Ninurta doit agir afin d'éviter l'instauration du chaos, dans Inanna et Ebih la déesse semble être enragée par le simple manque de respect que la montagne a montré à son égard. Encore une fois, le caractère irresponsable de la déesse paraît être mis en évidence :

«kur-šag₄-ga du₇-du₇-da-ĝu₁₀-ne/in-nin₉-me-en kur-re te-a-me-en ni₂-bi na-ma-ra-ab-ak/^dinana-me-en kur-re te-a-me-en ni₂-bi na-ma-ra-ab-ak/hur-saĝ ebih^{ki}-ke₄ te-a-me-en ni₂-bi na-ma-ra-ab-ak»²²⁹.

« Lorsque je me suis rendue vers le centre de la montagne, je moi, la déesse, je me suis rapprochée de la montagne qui ne m'a pas montré le respect, moi, Inanna, je me suis rapprochée de la montagne qui ne m'a pas montré de respect, lorsque je me suis approchée de la montagne Ebih, il ne m'a pas montré le respect ».

Le discours de la déesse Inanna évolue pendant la discussion qu'elle a avec son père Anu. Si au début le fait de ne pas avoir lui montré du respect est la cause immédiate de l'attaque contre la montagne, par la suite, dans la narration, la montagne est déjà décrite comme un ennemi redoutable, avec des forces mauvaises et destructives, et qui semble impossible à vaincre, dont le *melammu* effraie le monde divin :

« hur-saĝ-ĝa₂ me-lem₄-bi huš-a kur-kur mu-un-ri/ a₂-ta ri-a-ta muš-šag₄-tur₃ gal-gal-la uš₁₁ mu-un-gu₂-guru₅-gu₂ »²³⁰.

« La radiance terrible de la chaîne des montagnes pèse sur les pays, et qui abrite des serpents venimeux »

²²⁹ Inanna et Ebih : 29-32. ETCSL c.1.3.2.

²³⁰ Inanna et Ebih : 119 ; 146. ETCSL c.1.3.2.

Si on compare ce mythe à la tradition littéraire des inscriptions royales, sachant qu'il a été composé peut-être déjà à l'époque de l'empire d'Akkad, et qu'il reflète la politique et l'idéologie de Sargon et de ses successeurs, la ressemblance, sinon l'identité, entre le personnage de la déesse et celle du roi d'Akkad deviennent facilement perceptibles.

Cette identité va constituer la base de l'idéologie royale mésopotamienne concernant la guerre, qui sera très développée et articulée dans les inscriptions et les textes composés par les chancelleries de l'empire assyrien. Il s'agit du même mécanisme littéraire qui fonctionne avec tous les autres mythes de combat, surtout pour le cycle de Ninurta qui, dans ce cas, est particulièrement visible. Dans le mythe « Inanna et l'Ebih », les références aux étapes de l'attaque dans des pays étrangers sont en effet très directes, et correspondent à la structure de base des inscriptions royales : la présentation de l'ennemi, la mise en évidence de ses fautes, l'accent sur l'insoumission (qui plus tard, dans les textes des rois assyriens, sera un motif valable pour déclencher la guerre), les rituels et les offrandes qu'on doit accomplir avant le départ dans la campagne, l'attaque proprement dit, la destruction totale de l'ennemi (par le déluge et le feu) et finalement, la réorganisation de l'espace par la construction des fondations nouvelles :

« **lugal-la zid-da-na ħe₂-ni-in-kur₉ ki-bal gul-gul-lu-de₃/kur-ur₂-ra sur₂-du₃^{mušen} - gin₇ saĝ ħu-mu-da-dub₂-be₂/ an lugal mu-zu zag kalam-ma gu-gin₇ ga-an-ši-BAD** »²³¹.

« Tu m'avais placé à droite du roi, afin de détruire les pays rebelles ; qu'avec mon aide il puisse casser les têtes comme un faucon dans les contreforts de la montagne, dieu An, que je puisse...ton nom à travers le pays ».

De la même manière, la composition littéraire « Ištar et Agušaya », datée à l'époque paléo-babylonienne, appartenant à la catégorie des « poèmes », ainsi que des fois hymnes²³², est considérée comme une des compositions littéraires akkadiennes les plus difficiles²³³. Le texte peut être donner une description de la personnalité martiale et agressive de la déesse²³⁴,

²³¹ Inanna et Ebih 80-82. ETCSL c.1.3.2.

²³² Sans doute cette composition souligne surtout l'institution d'un rituel ou d'un festival qui commémore la personnalité guerrière d'Ištar. Voir Leick 1998 : 97.

²³³ Streck 2010: 561.

²³⁴ Bottero 1989:205.

mettant en évidence, surtout dans sa première partie, la passion de la déesse pour la bataille et toutes les activités guerrières²³⁵.

Dès le début du texte on peut identifier une similarité frappante de la composition avec celle de Lugal-e, qui pourrait permettre de considérer Ištar comme étant une version féminine du dieu Ninurta. Dans le prologue la déesse est présentée comme étant omnipotente, détentrice de tous les pouvoirs, celle qui décide les destins des dieux²³⁶. L'amour de la déesse pour la bataille et sa personnalité querelleuse inquiètent de plus en plus les dieux réunis en l'assemblée. Ils décident alors que la meilleure solution pour équilibrer l'aspect violent et martial d'Ištar est de créer un être qui soit façonné exactement comme Ištar : puissant à la limite du surnaturel, mais surtout, ayant l'agression et la guerre dans sa propre nature, afin qu'il ouvre un conflit avec la déesse. Le dieu Ea s'engage à créer le double d'Ištar ; utilisant l'argile du dessous de ses ongles²³⁷ il forme Šaltu, « Querelle »²³⁸.

Cette créature a des proportions surnaturelles, un aspect complexe, tel qu'il est presque impossible de le décrire. Le langage utilisé pour la description est fortement métaphorique²³⁹, voir son corps formé par des guerres²⁴⁰, dans l'Apsû.

Elle est la contrepartie d'Ištar, une sorte de « double parfait »²⁴¹ ou *alter ego*, créée afin que la déesse puisse se voir, comme dans un miroir, et réaliser la qualité excessive et dangereuse de son comportement. Le thème de la création d'un doublon, d'une image en miroir, comme nous l'avons remarqué, n'est pas spécifique de la mythologie centrée sur Ištar. Il est attesté aussi dans l'épopée de Gilgameš, où le héros Enkidu est créé de la même manière et où il sert le même but, d'équilibrer la personnalité de son alter-ego. Enkidu, qui appartient au monde naturel, une fois éduqué et préparé à sa nouvelle vie à Uruk, s'engage d'abord, dans la narration, dans un duel sans fin avec son modèle, cette lutte étant l'occasion pour les deux de se connaître, mesurer leurs forces, et développer, enfin, une relation d'amitié et d'amour très forte²⁴². Les

²³⁵ « *Ištar(U.DAR) i-si-in-ša ta-am-ḥa-ru* » « Ištar, sa fête est la bataille ». Ištar et Agušaya Col.III : 11. VS 10, 214 (Agušaya A)

²³⁶ « *ta-am-ḥa-at ri-tu-uš-ša/ ka-la-šu-nu pa-ar-ši* » ; « elle tient dans ses mains tous les pouvoirs divins. Ištar et Agušaya Col. II : 7-8. VS 10, 214 (Agušaya A).

²³⁷ « *Ea er-šu-um/ ru-ša-am ša šu-up-ri-i-šu/ a-di 7^{se-bé-šu} iq-qú-úr* » Le dieu Ea érafla 7 fois l'argile du dessous de ses ongles. Col. V : 23-25. VS 10, 214 (Agušaya A).

²³⁸ Voir aussi le CAD, vol. 16 : 86-88, pour le terme de Šaltu, interprété comme « querelle, désaccord ».

²³⁹ Il s'agit d'une correspondance avec le mythe de Lugal-e, où les métaphores sont très souvent utilisées pour décrire les deux guerriers.

²⁴⁰ « *Ša-al-tum ki li-ib-ši/ né-zu-ḥa-at tu-qú-um-ta-am* » « Šaltum, cendrée de guerres, comme si c'étaient des vêtements ». Ištar et Agušaya Col. VI : 6'-7'. VS 10, 214 (Agušaya A).

²⁴¹ Bachelot 2012 : 53-64.

²⁴² Voir plus loin dans le chapitre l'analyse sur l'Épopée de Gilgameš.

deux personnages principaux de ces histoires, Iřtar et Gilgameř, qui doivent accepter de modifier leur comportement, se caractérisent d'abord par une double personnalité. Iřtar est définie par son aspect liminaire et ambigu ; elle est descendue aux Enfers, elle est morte revenant enfin à la vie. Le roi Gilgameř a des attitudes excessivement arrogantes et dominatrices, même pour un roi, sans doute en conséquence de sa nature semi-divine²⁴³.

Les antagonistes d'Iřtar et de Gilgameř, partagent eux aussi un set de similarités : leur création sert le même but, ils sont monstrueux par leur liminalité et ancestralité, et ils affichent une volonté enragée de se battre contre leurs doubles.

Ces similarités sont par ailleurs délimitées, et les narrations se développent de façon autonome. La rage des alter-ego, même si elle semble se manifester de la même manière, est alimentée par des principes complètement différents. řaltu veut attaquer Iřtar parce qu'elle répond à la violence avec la violence. Son but est d'obliger Iřtar à prendre conscience du fait que sa violence est exacerbée. Son rôle dans le récit est donc limité, temporaire et son personnage donc peu défini et caractérisé : dès qu'Iřtar n'est plus violente, sa fonction dans l'histoire s'achève. Enkidu, d'autre part, est guidé par des principes, ses sentiments, ainsi que par un code moral. Même s'il est créé par les dieux pour équilibrer la personnalité de Gilgameř, il a enfin une nature humaine claire avec sa propre personnalité, complexe, et il semble compléter celle de Gilgameř²⁴⁴.

D'une manière plus voilée, moins explicite que dans le récit d'« Iřtar et Aguřaya » ou dans l'épopée de Gilgameř, ce thème apparaît aussi dans d'autres mythes de combat. Comme on a vu dans le « Lugal-e », la relation entre Ninurta et l'Asakku est représentée comme étant entre égaux, de façon telle qu'on pourrait considérer que le monstre n'est que l'image au miroir du dieu.

Un autre aspect important de la dualité, du double qui entre dans les « mythes de conflit » est le concept de *řalmu*²⁴⁵. Ce terme est le plus souvent traduit comme « statue, représentation » d'une chose, d'une personne, d'une divinité²⁴⁶. En réalité, le terme a des connotations beaucoup plus complexes que l'on pense. Le *řalmu* renvoie aussi à une certaine

²⁴³ Hawthorn 2015 : 456.

²⁴⁴ Hawthorn 2015 : 457.

²⁴⁵ Le terme *řalmu* a fait l'objet d'une préoccupation particulière dans les études sur le Proche-Orient ; voir plus loin à ce sujet, Winter 1992: 169 s, 1997, Bonatz 2002, Slanski 2003/2004: 321-23, Machinist 2006: 162 ff., Frahm 2013: 102 f., Sonik 2015.

²⁴⁶ Pour la définition, voir CAD vol. S : 78-85, définition qui par ailleurs est incorrecte, le terme étant traduit comme « statue ». Pour une analyse plus compréhensive, voir Bahrani 2003, 123-148, et Winter 2010, 307-331.

idée de soi-même, vraiment d'une image en miroir. Il peut être utile de prendre en considération le raisonnement du J. Selz, qui propose une analyse sur le concept de soi, en tant que créature composite faite d'argile et sang associée à *l'etemmu*, l'« esprit »²⁴⁷. Aussi, dans les compositions littéraires analysées ici, les deux « antagonistes » sont créés à partir de l'argile, Enkidu ayant en plus non seulement du sang, mais aussi un esprit, un *etemmu*, qui a une origine divine. Il serait donc possible que l'antagoniste soit créé du même esprit que son modèle originale, Ištar, respectivement Gilgameš, d'où ressort ainsi la similarité. Dans ce cas-là, l'antagoniste serait non seulement une image en miroir de son opposant, mais plutôt sa représentation²⁴⁸.

Intéressante à ce sujet est aussi l'approche de Z. Bahrani, qui considère que le *šalmu* a le potentiel de devenir même la personne qu'il représentée²⁴⁹. L'objet « statue/double » proprement dit acquiert ainsi des aspects métaphysiques : la statue d'un tel dieu, ou d'un tel roi, est la représentation de la personne en question, mais elle devient aussi une entité à part, qui remplace éventuellement, dans certaines situations, la personne représentée. Ainsi, la distinction entre le réel et l'imaginaire, ou création artificielle est affaiblie, estompée, très peu visible. La limite entre les deux devient très fine, parfois inexistante.

Le *šalmu*, selon Bahrani a plusieurs fonctions, surtout si on l'analyse au niveau de représentations artistiques. Il « signifie », (voire il symbolise) comme on dit d'une image ou d'une représentation, mais aussi, plus important, il renvoie à l'idée que cette « statue/double » peut devenir une entité « vivante », un être », puisqu'elle n'est pas seulement une copie ou une imitation du réel.²⁵⁰ Le *šalmu* est ainsi, d'une manière assez évidente, partie d'une configuration qui facilite la présence par la reproduction ; c'est ne pas une œuvre d'art, une image non plus²⁵¹. Comme l'idéogramme dans l'écriture, le signe visuel en Mésopotamie a le potentiel de faire référence à une chaîne de significations, déchiffrées avec des lectures herméneutiques²⁵². Cette notion assyro-babylonienne de représentation déstabilise le réel, étant trans-phénoménale (dans des termes kantien). La relation entre objet et représentation est donc horizontale et réciproque, ainsi que déterminative de manière mutuelle, l'image étant perçue de façon ontologique, non pas épistémologique. La réalité elle-même était significative comme une image, étant constituée par des signes qui sont intégrés dans le monde²⁵³.

²⁴⁷ Selz 2004 : 39-40.

²⁴⁸ Winter 2000: 131

²⁴⁹ Bahrani 2003: 125-127.

²⁵⁰ Bahrani 2003:125.

²⁵¹ Bahrani 2003: 131.

²⁵² Bahrani 2003: 185.

²⁵³ Bahrani 2003 : 207

I.8. *Gilgameš et la réinvention du mythe de combat*

II.8.a. *Introduction*

L'épopée de Gilgameš, peut-être la composition littéraire la plus connue et la plus analysée de la tradition mésopotamienne, présente, dans sa version la plus récente, appelée « *Standard Babylonian* », datée à la fin du deuxième millénaire²⁵⁴, des thèmes qui ont tous, plus ou moins, une association avec le concept de royauté et d'impérialisme. Si, à première vue, l'épopée peut être considérée comme un discours sur la condition humaine - notamment sur la question de la mort, à laquelle personne ne peut échapper, même pas le roi d'Uruk -, quand on prend en compte l'ensemble du cycle complet de la narration, comprenant aussi les variantes plus anciennes et les récits en sumérien, il est évident que le poème est centré aussi sur la conception de la royauté²⁵⁵, ainsi que sur l'impérialisme²⁵⁶ dans la culture du Proche-Orient Ancien.

C'est surtout (mais pas exclusivement) dans sa version la plus récente qu'il traite aussi d'autres thèmes, même très complexes, sur un autre plan de son discours, à un autre niveau, qui pourrait être défini existentiel, ou même métaphysique.

Dans les deux cas, le récit des aventures du roi d'Uruk comporte des spécificités d'un mythe de combat, repérées dans l'ensemble de l'épopée, même si typologiquement, le texte s'encadre dans la catégorie des épopées.

Même si du point de vue structurel l'épopée ne se déroule pas vraiment comme un mythe de combat, même si la narration ne présente pas les mêmes étapes et les mêmes enjeux que la mythologie de Ninurta ou de Marduk, on repère dans l'ensemble de la composition des épisodes très spécifiques qui renvoient à ce type de littérature.

Le caractère complexe de l'épopée de Gilgameš dans sa version la plus récente dérive, entre autres, du fait qu'elle intègre des thèmes et des textes anciens, des traditions qui remontent presque jusqu'au début de la littérature mésopotamienne, sans doute de la fin du troisième millénaire. Il ne s'agit pas du résultat d'un travail individuel, une composition ad-hoc mais de

²⁵⁴ George 2003.

²⁵⁵ Westenholz & Koch-Westenholz 2000 : 437.

²⁵⁶ Davenport 2007 : 1.

l'évolution de la pensée et de la créativité de générations entières d'intellectuels mésopotamiens, qui l'ont élaborée, transformée et adaptée à des besoins changeants au cours du temps et des siècles²⁵⁷. Les différentes versions attestées, retrouvées dans les bibliothèques antiques en font foi. La lecture de ces multiples versions de l'épopée suscite un sentiment d'émerveillement, par la profondeur de l'œuvre et par la multitude de plans d'interprétation qu'elle ouvre. Finalement, encore aujourd'hui, ce texte reste sans doute celui qui est évalué par les assyriologues comme étant le plus accompli et plus important, du point de vue littéraire et intellectuel, de l'ensemble de la littérature mésopotamienne. En général, tout le public savant qui l'a lue, partage cette vision de l'épopée, et chacun peut la lire selon un plan d'interprétation différent.

Ainsi, cette œuvre, bien que création « mésopotamienne », est devenue une œuvre universelle²⁵⁸ qui dépasse les frontières linguistiques et culturelles. Dans l'antiquité²⁵⁹, la diffusion de l'épopée s'est limitée aux régions et pays de culture cunéiforme prépondérante, mais son influence est visible aussi dans les traditions littéraires de l'ouest, vers le monde méditerranéen oriental, comme la montre, par exemple, la littérature grecque.

En Anatolie, l'histoire de Gilgameš arrive jusqu'à Hattuša, capitale de l'empire Hittite, comme le démontre la découverte de deux versions, sur le site de Bogazkoy, ainsi que la production iconographique, marquée par l'influence mésopotamienne. Du même contexte proviennent des fragments de tablettes portant des traductions en langue hourrite de l'épopée. Même si des contacts avec la culture mésopotamienne sont visibles dans l'iconographie hittite, c'est surtout la présence des textes et des traductions antiques qui est significative. On a assumé que l'histoire de Gilgameš a été importée dans les centres hittites surtout dans des buts pédagogiques et éducatifs, utilisée pour l'instruction des scribes, en particulier pour l'enseignement de l'akkadien, alors *lingua franca* du Proche-Orient. Par ailleurs, à partir de ces contextes, il est non seulement possible, mais même probable que le texte de Gilgameš eût été lu et commenté aussi dans les cercles de la cour royale. L'histoire héroïque de Gilgameš pouvait en effet être utile pour le développement du discours de l'idéologie royale hittite dans lequel l'aspect militaire, héroïque et guerrier de la royauté avaient une grande importance²⁶⁰. Aussi à

²⁵⁷ Dans ce sens, l'Épopée peut être considérée le correspondant du mythe de l'Enūma eliš, vu la complexité et la multitude de concepts qui y sont intégrés.

²⁵⁸ Il faut néanmoins utiliser le terme « universel » avec précaution. Les analyses des compositions littéraires sont souvent faites tenant compte de la culture moderne et contemporaine, donc, certainement, le sens qu'on donne aux textes diffère de celui que les anciens ont donné. Dans ce sens, l'universalité d'une composition littéraire mésopotamienne (surtout avec un contenu symbolique) peut être limitée à une certaine catégorie sociale (celle de lettrés). Voir aussi Sonik 2014 : 266.

²⁵⁹ Notamment pendant l'époque du Bronze Récent ; voir Sasson 2013 : 268.

²⁶⁰ Beckman 2003 : 37.

Ougarit, sur le côté syrien, ont été retrouvés par les fouilles quelques fragments de l'épopée²⁶¹, mais en quantité plus modeste.

Une quantité d'études réalisées aussi récemment met l'accent sur une correspondance entre le sujet et les personnages de l'épopée de Gilgameš, et d'autres compositions littéraires produites en dehors du monde cunéiforme²⁶², comme par exemple en Grèce. Le plus souvent, l'histoire du roi d'Uruk, en tant que « *bildungsroman* », est comparée à l'« Odyssée » de Homère, Gilgameš étant considéré comme le personnage littéraire qui a pu influencer de façon la plus claire la construction de l'image et de la psychologie d'Ulysse²⁶³. Mais le caractère héroïque de Gilgameš, représentant une multitude de valeurs de la culture mésopotamienne, ressemble beaucoup aussi à celui d'un autre personnage central de la littérature épique grecque, le guerrier Achille²⁶⁴. Par ailleurs, de par ses voyages et les épreuves qu'il doit surmonter, il peut également avoir inspiré certaines traditions mythologiques dont Hercule, un autre héros de la littérature grecque, est le protagoniste²⁶⁵. Pour ce qui concerne l'iconographie, on a remarqué par exemple des correspondances entre le personnage monstrueux de Humbaba et la Gorgone/Méduse de la tradition grecque²⁶⁶.

I.8.b. *Les Sources textuelles*

Comme on l'a vu, la tradition littéraire construite autour de la figure légendaire de Gilgameš, le roi d'Uruk, est connue grâce à deux versions rédigées en deux langues différentes de la tradition cunéiforme, le sumérien et l'akkadien. Le cycle des récits en sumérien semble être plus ancien, car on trouve des fragments qui remontent à la fin du troisième millénaire. Toutefois, en réalité, la plus grande partie est contemporaine des versions en akkadien, rédigées à l'époque paléo-babylonienne. D'autre part, la composition écrite en akkadien, plus complexe et élaborée, se présente comme un récit unitaire, les différents épisodes réunis dans une narration continue²⁶⁷.

La tradition autour de la figure de Gilgameš remonte à la deuxième moitié du troisième millénaire²⁶⁸ ; par contre, des fragments liés strictement aux aventures de Gilgameš

²⁶¹Sasson 2013 : 269.

²⁶²Voir par exemple la composition d'époque séleucide concernant Combabos, cf.Grottanelli 2001 : 19-27.

²⁶³Abusch 2001 : 1-2.

²⁶⁴Abusch 2001 : 2.

²⁶⁵Burkert 1995.

²⁶⁶Burkert 1987: 26-30, Graff 2012 : 265-266.

²⁶⁷George 2003.

²⁶⁸Voir les fragments d' Abu Salabikh, qui font allusion à la figure de Gilgameš ; voir George 2003 : 5-6.

apparaissent vers la fin du troisième millénaire, le plus ancien trouvé à cette date étant celui de Nippur, d'époque Ur III²⁶⁹, et qui raconte l'épisode avec le combat contre le Taureau Céleste²⁷⁰. En ce qui concerne la tradition akkadienne, le cycle littéraire de l'épopée de Gilgameš représenté par une version ancienne, semble apparaître au début du deuxième millénaire, avec des fragments paléo-babyloniens, vers 1800 av. J.C²⁷¹. Par contre, la version Standard (« *ša naqbī īmuru* », celui qui a vu les profondeurs) a été rédigée vers la fin du deuxième millénaire, autour des années 1200 av. J. C.

Un catalogue assyrien attribue la rédaction de l'épopée dans sa version « standard » à un « prêtre exorciste » appelé Sin-leqe-unninni « O dieu Sin, accepte ma supplication ». Ce personnage, sans doute le héros éponyme d'une « école scribale » babylonienne de grande réputation, aurait vécu vers 1200, à l'époque de la dynastie Kassite, à Uruk. On suppose que c'est en effet à ce moment qu'on rédige la version Standard de l'épopée, pendant la même période qui assistera, quelques années plus tard, à la création de l'Enūma eliš²⁷². La version finale, et plus complète, de la série, incluant aussi la douzième tablette – concernant la descente d'Enkidu aux Enfers, et le rapport qu'il en fait à Gilgameš, a été rédigée pendant le huitième siècle²⁷³. Trouvée dans la bibliothèque de Aššurbanipal, elle contient le texte qu'on utilise aujourd'hui pour l'étude de l'épopée.

I.8.c. *Résumé*

Composée de douze tablettes, l'épopée est organisée comme un récit linéaire, mais aussi circulaire : linéaire, parce que la narration se construit graduellement, avec une introduction suivie par le déroulement de l'action portée par la narration ; circulaire, parce que - si on exclut la dernière tablette, ajoutée tardivement, et qui n'a pas des liens avec le reste du récit de l'épopée) - l'action de l'épopée se termine de la même manière qu'elle a commencé, - la vision de la cité d'Uruk²⁷⁴.

²⁶⁹Kramer 1947 : 8-22, Hansman 1976 : 23, George 2003 : 7.

²⁷⁰Cavigneaux, Al Rawi & Farouk 1993 : 100-101.

²⁷¹Voir les fragments de Yale et de Pennsylvanie. George 2003 : 17.

²⁷²Tournay & Shaffer 1994 : 2. Voir aussi Lambert 1962 : 59-77.

²⁷³Pendant le règne de Sargon II. Voir Matouš 1960 : 93.

²⁷⁴Gilgameš T I : 18-21, T XI : 322-328.

L'épopée de Gilgameš est constituée par l'histoire²⁷⁵ d'un personnage semi-légitime²⁷⁶, le roi d'Uruk, qui fait deux voyages vers des parties très éloignées du monde, d'abord vers la Forêt des Cèdres, ensuite vers l'une des frontières du monde et du domaine de la mort, là où habite celui qui a survécu le Déluge. Certains assyriologues²⁷⁷ ont avancé l'hypothèse que l'épopée ait la même structure et le même but d'un rite de passage²⁷⁸, par exemple un rite de purification. Son point de départ est en effet la vie normale, habituelle, menacée par des facteurs extérieurs, comme la maladie, la dépression, la magie, ou d'autres dangers. Le participant au rituel passe d'une existence réelle à un séjour temporaire dans une autre sphère, au-delà des limites d'une vie normale (phase liminale), pour retourner enfin, totalement transformé renforcé, purifié, guéri, dans son propre monde.

Au début, Gilgameš se présente comme un anti-héros, un « mauvais roi » parce que, étant le roi d'Uruk, il profite de sa position pour exploiter les habitants d'Uruk. Pour mettre fin aux plaintes de la population, et pour calmer Gilgameš, les dieux créent Enkidu, pensé, dès le début, comme l'image en miroir de Gilgameš. Bien que l'un appartienne à la ville, et donc à la civilisation, et l'autre à la steppe, et donc à la vie sauvage, non civilisée, les deux personnages sont vraiment très semblables, tant du point de vue physique, que du point de vue psychique et intellectuel, comme nous l'avons déjà remarqué. Leur amitié débute avec un affrontement et un duel, provoqués par le comportement de Gilgameš, qui, selon Enkidu, n'est pas du tout correct. Les deux deviennent ensuite des très bons compagnons²⁷⁹ et décident ensemble de faire un voyage vers la « Forêt des Cèdres », pour récupérer du bois pour faire des poutres dans les temples d'Uruk. Toutefois, au début, Enkidu n'est pas d'accord avec l'idée de Gilgameš, et même il s'y oppose : lui-même il a été élevé dans la steppe, avec les animaux sauvages, et il connaît déjà personnellement Humbaba, le génie/monstre qui garde la Forêt des Cèdres.

Malgré le conseil de son ami et l'opinion de l'assemblée de la ville d'Uruk, Gilgameš décide, de toute manière, à faire le voyage. Dans cette situation, puisqu'il connaît les lieux et le chemin, Enkidu sera non seulement son camarade, mais aussi son guide et son allié. Arrivés à la Forêt des Cèdres, les deux héros rencontrent Humbaba, le gardien de la forêt, serviteur

²⁷⁵Histoire qui n'est pas du tout une invention du moment de la rédaction, mais qui fait partie d'un ensemble de récits qui voyagent tous seuls, par la voie orale.

²⁷⁶Gilgameš, en tant que roi d'Uruk, apparaît dans les listes sumériennes des rois.

²⁷⁷Feldt, Koch 2011 : 114.

²⁷⁸Idée renforcée aussi par le motif récurrent de sept jours et sept nuits qui représentent des moments clés de transition, comme l'épisode d'Enkidu et Šamḫat, le deuil de Gilgameš après la mort d'Enkidu, et finalement, la provocation de ne pas dormir pendant sept nuits. Voir aussi Fleming et Milstein 2010 : 47-48.

²⁷⁹Au point que Ninsun, la mère de Gilgameš, considère Enkidu comme son propre fils. Voir aussi le débat autour la question de l'homosexualité de ces deux personnages, cf. Cooper 1997.

d'Enlil, et, après une lutte épouvantable, ils le tuent.

Rentrés à Uruk avec les troncs de cèdre, ils commettent un autre meurtre. Ištar, en voyant Gilgameš dans toute sa splendeur virile, tombe amoureuse de lui et elle lui propose le mariage. Plein de fierté après le combat contre Humbaba, Gilgameš refuse l'offre de la déesse, lui reprochant sa nature superficielle et violente contre ses amants. Vexée et enragée, Ištar demande à son père, Anu, de lui confier le Taureau Céleste, afin qu'il détruise Uruk : ce sera sa vengeance contre Gilgameš. Les deux amis doivent ainsi faire face à un combat contre une créature monstrueuse et semi-divine, et encore une fois ils réussissent à la tuer. Cet acte est perçu par les dieux comme un affront et, s'ils ne peuvent pas juger ni punir Gilgameš, qui a des origines partiellement divines, ils décident la mort d'Enkidu, rappelant aussi le meurtre de Humbaba. Triste et ravagé par l'agonie et la disparition de son ami, Gilgameš commence à s'interroger sur son propre destin et sur la condition humaine, sur la perspective de la mort qui l'attend. Il décide d'aller chercher le survivant du Déluge, Utnapištim, pour lui demander comment il peut acquérir l'immortalité.

Après un voyage très long, initiatique, marqué par des événements extraordinaires - (ayant passé le contrôle, à l'entrée du monde liminal et chtonien, gardée par un couple de *girtablullû* (homme-scorpion), il arrive à rencontrer Utnapištim - Gilgameš rentre à Uruk sans avoir trouvé la solution au problème de la mort. Il se rend compte que la seule manière par laquelle il peut rester immortel, vivant dans l'histoire, est par la gloire qu'il pourra associer à son nom et par l'héritage qu'il va laisser, constitués par son administration juste et productive de la ville dont il est le roi, ainsi que par la mémoire des voyages entrepris, et des savoirs accumulés par ses expériences.

I.8.d. *Différences entre les versions*

Avant de commencer l'analyse de cette création littéraire incluant le thème du combat, il faut souligner un aspect que j'ai déjà indiqué brièvement : les deux versions, sumérienne et akkadienne, bien que semblables, et véhiculant les mêmes motifs littéraires, sont en réalité très différentes. C'est très important de souligner cet aspect, car, au niveau interprétatif, cela donne des résultats différents, surtout au niveau du contenu idéologique. Les différences entre les deux versions, mais surtout l'influence de la plus ancienne sur la plus récente, ont déjà été discutées

et analyses plusieurs fois²⁸⁰.

Une des premières observations faites par nombre d'assyriologues, à laquelle on a déjà fait référence a été que tandis que la version standard a été rédigée dans son ensemble comme une composition linéaire, complète, sur le modèle d'une épopée, la version sumérienne est par contre un mélange de sources et d'épisodes autonomes, non reliés mais cohérents, formant ainsi un cycle²⁸¹. Il y a par ailleurs plusieurs variantes narratives entre ces versions, dans des épisodes divers. Par exemple, les débuts et les conclusions de ces deux versions ne sont pas semblables, vu qu'ils manquent dans le cycle sumérien.

Par contre, comme on va voir plus tard dans l'analyse, certaines parties narratives ont été ajoutées dans la version standard, comme par exemple l'épisode avec l'histoire d'Enkidu - sa naissance différente et son passage vers la culture.

Aussi le but du voyage vers la Forêt de Cèdres est présenté de façon différente dans les deux versions. Dans le texte sumérien, Gilgameš part pour apaiser le chagrin causé par la mort de ses sujets, tandis que, dans la version akkadienne, le voyage n'a qu'une seule raison, le besoin d'atteindre la gloire, un renom glorieux et durable, accomplissant une action héroïque et extraordinaire. Également, le grade d'implication du protagoniste dans les préparations pour le voyage dénote un changement. Dans la version sumérienne, Gilgameš accomplit les devoirs rituels du roi avant une expédition, tandis que dans la version akkadienne, il les délègue à sa mère, la déesse Ninsun. La Forêt des Cèdres, est représentée et située de façon opposée entre les deux versions, tant à l'est, vers les monts Zagros, qu'à l'ouest, vers le Liban et la Méditerranée.

La deuxième partie de l'épopée, dans sa version standard, comprend un rajout qui fait toute la différence avec la version sumérienne. En effet, l'expédition pour rencontrer Utnapištim, en quête de l'immortalité, n'a pas d'équivalent dans le cycle en sumérien. Encore une fois, au niveau interprétatif, cela change beaucoup.

²⁸⁰Voir par exemple Kramer 1944 : 7-23 ; Matouš 1960 : 83-94, Tigay 1982 : 23-30; Tournay & Shaffer 1994, George 2003.

²⁸¹Par exemple, voir les hypothèses fournies par Kramer 1944 : 18 et Matouš 1960 : 93-108, les premiers qui ont attiré l'attention sur cet aspect. Ensuite, plus ou moins tous les auteurs qui ont étudié l'épopée de Gilgameš, ont repris ces idées. Tigay 1982. Il faut citer aussi l'ouvrage récent de Gadotti qui, se fondant sur une analyse linguistique de tous les épisodes concernant Gilgameš, écrits en sumérien, présente l'hypothèse qu'aussi en sumérien il y aurait eu au moins une composition littéraire unifiée, donc d'une épopée, Gadotti 2014.

I.8.e. *L'épopée comme un autre Mythe de Combat*

J'ai choisi d'analyser l'épopée de Gilgameš aussi comme un « mythe de combat », parce que, suivant le développement du récit, mais aussi le caractère du personnage principal, je me suis rendue compte qu'il est peut-être semblable à celui de Ninurta, dieu et héros guerrier, célèbre pour ses victoires contre l'Asakku et le monstre Anzû. Les actions de Gilgameš sont, en effet, comparables à celles de Ninurta dans le « Lugal-e » et dans l'« Anzû », même si Gilgameš ne s'attaque pas à des pays rebelles, et ses entreprises n'ont pas un caractère politique évident²⁸².

Le prologue²⁸³ de l'épopée met l'accent sur le caractère héroïque de Gilgameš, insistant sur ses explorations dans les territoires lointains. Il mentionne trois prouesses en particulier : il a ouvert des passages au-dessus des montagnes, il a creusé des puits dans les hautes terres, il a traversé l'océan en cherchant Utnapistim²⁸⁴.

I.8.f. *Parallèles avec le dieu Ninurta*

On peut d'abord souligner, du point de vue linguistique, plusieurs parallèles avec la définition du personnage de Ninurta. Par exemple, dans la première tablette, on trouve une première description :

« [šu-t]u-ur eli (ugu) šarrī (lugal)^{meš} šá-nu-'-ú-du bēl (en) gat-ti/ [qa]r-du lil-lid uruk^{ki} ri-i-mu mut-tak-pu/ [i]l-lak ina pa-ni a-šá-red/ [a]r-ka il-lak-ma tukul-ti aḥḥē (šeš)^{meš} -šú ...rīmu (am) šá^d lugal-bàn-da^d GIŠ-gim-maš gīt-ma-lu e-mu-qí/ e-niq ar-ḥi šir-ti ri-mat-^dnin-sún... »²⁸⁵.

« Par sa noble allure, il surpasse les autres rois, héros courageux, buffle qui encorne, il marche en tête, il est le chef, il marche en arrière, il est la confiance de ses frères... taureau²⁸⁶ sauvage de Lugalbanda, Gilgameš parfait dans son pouvoir, nourrisson de la vache glorifiée, la Vache Sauvage Ninsun ».

²⁸²Annus 2002: 168.

²⁸³Pour le caractère de « romantic epic », comme par exemple l'Odyssée voir Jacobsen 1976 : 195.

²⁸⁴George 2003 : 92.

²⁸⁵George 2003 : 538-540, T I : 29-36. Voir aussi Tournay et Shaffer 1994 : 42.

²⁸⁶Le motif du taureau en tant que serviteur du dieu de l'orage est une partie importante surtout pendant la période Paléo-babylonienne. Green 2003 : 18-21.

Dans la version sumérienne, Gilgameš est présenté dans une manière qui rappelle la description de Ninurta:

« Ah, guerrier au sceptre omnipotent, noble fierté des dieux, pesant taureau qui supporte la bataille... »²⁸⁷.

Le roi d'Uruk est :

« *šá naqba imuru išdi māti/ [x x x ti idu] ú kalamu ḫās[u]/ [^dGIŠ-gim-maš šá n]aqba imuru išdi māti/ [x x x]ti idū kalamu ḫāsu/[x x]x-ma miḫariš pa x[x]/ [napḫ]ar némeqi ša kalāmi i[ḫūz]/ [ni]širta imurma katimti ip[tu]/ [u]bla ṭema ša lām abub[i]*²⁸⁸.

« Celui qui a tout vu...celui qui connut toute chose et rassembla tout, /qui explora les pays l'un après l'autre, /doué de sagesse, celui-là, il sait tout:/ il vit les mystères et découvrit les secrets, /il rapporta des nouvelles d'avant le Déluge... ».

Comme le dieu Ninurta dans l'Anzû, Gilgameš apprend le secret divin, comme une sorte de récompense pour sa quête. Bien sûr, l'introduction de l'épopée fait déjà référence à des événements qui doivent encore se passer dans la narration. Au début, le héros n'est pas un roi qui connaît tout ; au contraire, il n'est pas un modèle de monarque à suivre.

Les métaphores utilisées dans la description du roi d'Uruk mettent l'accent sur la virilité et la puissance physique de Gilgameš, renvoient, de nouveau, à des attributs royaux, mais aussi divins. Ninurta est, lui aussi, le chef de l'armée qu'il conduit dans la bataille contre l'Asakku et l'Anzû. Il faut mentionner le fait que dans la version hittite, quand on décrit la naissance de Gilgameš, on mentionne le dieu de l'orage : « Le dieu de l'orage lui accorda un esprit héroïque ».²⁸⁹

Une autre correspondance entre les deux compositions littéraires est le fait que les protagonistes font le même type de voyage. Ninurta est certes un dieu, mais le voyage

²⁸⁷Tournay et Shaffer 1994 : 299 ; voir aussi l'introduction hymnique de Gilgameš dans la version sumérienne de Nippur, Cavigneaux, Al Rawi et Farouk 1993 : 122

²⁸⁸George 2003 : 538 , T I: 1-8.

²⁸⁹Tournay & Shaffer 1994 : 47. T I, 5. Voir aussi Foster 2001:158.

représente pour lui aussi une sorte d'expérience révélatrice, qui change la vie. L'épopée de Gilgameš, un « *bildungsroman* », est au fond l'histoire d'un homme qui voyage, et les positions spatiales qu'il occupe à des moments différents de la narration sont tous très chargées du point de vue sémantique²⁹⁰. Comme Ninurta, il se déplace vers des régions éloignées, même liminaires, du monde. D'abord, accompagné par son ami Enkidu, Gilgameš voyage vers la Forêt des Cèdres, une région extrême, située à la limite du monde mésopotamien, ainsi que du paysage humain, dans une sorte de campagne militaire, destinée à se procurer un butin précieux. Ensuite, dans la deuxième partie de l'épopée, le voyage est une expérience solitaire, initiatique, une expédition à la limite du monde, là où personne n'est jamais allée, à la recherche d'un savoir nouveau, peut-être de la vie éternelle, comme celle des dieux.

Une autre parallèle qu'il est possible de tracer avec les mythes du cycle de Ninurta concerne la présence et le rôle de la mère dans le développement de l'histoire. Même si dans les deux types de récit la présence féminine - incarnée par la mère - n'a pas un impact immédiat et important, il faut remarquer que, dans les deux traditions littéraires, c'est la mère qui est responsable du démarrage de l'aventure. Dans le cas de Ninurta, dans le mythe d'Anzû, c'est sa mère – une forme de déesse mère, à la montagne qui, invitée par l'assemblée divine, propose au jeune dieu, qui vit avec elle ailleurs, se battre avec le monstre, obtenant en échange une intégration officielle dans le panthéon de Nippur. Dans le cas de Gilgameš, dans la version « standard babylonian », sa mère Ninsun accomplit pour lui le rituel divinatoire²⁹¹ nécessaire à la préparation du voyage.²⁹² Elle est la seule, au moins au début de la narration, qui voit l'expédition vers la Forêt des Cèdres comme une action contre le mal, une façon de rétablir la justice, et c'est elle qui exprime les concepts idéologiques de la royauté mésopotamienne²⁹³. Enfin, on peut remarquer aussi que Gilgameš rentre à Uruk en bateau, le même moyen de transport que Ninurta emprunte pour rentrer à Nippur, après la défaite de l'Asakku.

Une autre référence indirecte au cycle de Ninurta peut être trouvée dans le fait que, à la fin de la cinquième tablette, après avoir tué Humbaba, les deux héros envoient les cèdres coupés à Nippur, centre cultuel de Ninurta, mais aussi siège du panthéon.

²⁹⁰Feltd et Koch 2011 : 112.

²⁹¹Voir l'épisode décrit dans la Tablette III : 43-119. Voir aussi Nemet-Nejat 2014 : 179-180.

²⁹² Le fait que le rituel soit accompli par Ninsun et non pas par Gilgameš lui-même, en tant que roi, influence la suite de l'histoire et, d'un certain point de vue, aussi l'échec du héros dans sa quête.

²⁹³ T III: 53-54.

I.8.g. *Discours Royal/ Anti-Royal*

L'analyse littéraire et même linguistique de l'épopée de Gilgameš peut apporter des informations intéressantes en ce qui concerne le concept de royauté, présenté, bien évidemment, dans la perspective narrative déterminée par la nature et les qualités du protagoniste. Dès le début de l'épopée, on se rend compte que le héros n'est pas un roi typique de la littérature mésopotamienne, au point qu'on peut alors peut-être parler aussi d'un discours anti-royal qui structurerait la narration, construite par la description des fautes et des erreurs que Gilgameš fait pendant son parcours.

Le début de l'épopée, comme d'ailleurs le début des mythes de Ninurta, présente un roi fort, puissant, intelligent - celui qui connaît et qui a vu toutes les choses -, mais qui est aussi beau comme un dieu. Le ton de la narration change rapidement, car très vite, même s'il est roi d'Uruk et fils d'une déesse, Gilgameš montre ne pas correspondre au modèle du roi mésopotamien exemplaire. Au contraire, il est un tyran qui abuse de ses pouvoirs pour son plaisir personnel, exploitant les jeunes hommes de la cité, les obligeant à passer leur temps et à dépenser leurs énergies en « jouant » avec lui, jour et nuit, dans des compétitions sportives excessives et inutiles²⁹⁴. Il tyrannise aussi les jeunes femmes qui doivent se marier, en leur imposant une forme de *jus primae noctis*, son droit d'être de les déflorer avant l'époux légitime²⁹⁵. Tout en étant, certes, l'archétype du héros, Gilgameš n'est donc pas un exemple à suivre. Son personnage ressemble peut-être au type même - assez moderne - du révolté, qui essaye d'échapper à son destin. Roi tyrannique, il refuse la fatalité de la mort, mais il échoue, donc il vieillit. Grâce à son cheminement et à ses expériences, il accomplira le vœu de sa mère Ninsun, qui prie Šamaš afin que son fils devienne ce qui lui est accordé comme destin, « un roi sage »²⁹⁶.

L'épopée ne mentionne pas la mort de Gilgameš, qui toutefois est racontée dans un autre texte, appartenant au cycle sumérien²⁹⁷. Au-delà du fait d'avoir un comportement qui n'est pas en concordance avec son office royal, Gilgameš est un roi qui dans l'épopée n'est pas marié et qui n'a pas des héritiers. Il s'agit sans doute d'un autre signe, indirect, de sa différence et de son échec : sans héritiers, le roi d'Uruk ne peut pas assurer la continuation de sa dynastie, sans doute une autre manière de dire qu'il ne peut acquérir aucune forme d'immortalité.²⁹⁸ Par ailleurs,

²⁹⁴ T I:65-69.

²⁹⁵ T I: 72-76.

²⁹⁶Ziegler 2011:305.

²⁹⁷ Dans « La mort de Gilgameš ». Voir Foster 2001 : 143-154.

²⁹⁸Avoir des héritiers et des enfants qui pouvaient continuer la dynastie, faire grandir les frontières, mais aussi le

dans le texte qui raconte sa mort et son ensevelissement, la tradition littéraire sumérienne lui attribue une descendance, citant la présence de ses enfants²⁹⁹.

L'épopée contient ainsi des allusions et des références à deux visions différentes du pouvoir. D'une part, l'accent est mis sur la royauté, fonction principale de Gilgameš, roi d'Uruk, ainsi que par l'association dans la narration de plusieurs thèmes et images connotant traditionnellement la fonction royale- par exemple, son engagement dans la composition et dans la rédaction écrite de son histoire et de ses entreprises, la construction urbaine d'Uruk, la chasse, la célébration de des rituels³⁰⁰. D'autre part, l'épopée peut être aussi vue comme un fort discours anti-royal et anti-impérial, non seulement au début de l'épopée, quand le récit décrit clairement la détresse des habitants d'Uruk en face des injustices et des excès commis par Gilgameš, mais aussi pendant tout le reste de la narration, mettant en évidence la qualité parfois explicitement criminelle et meurtrière de ses choix. Le héros fait donc des choses qu'un roi ne doit pas faire, et l'épopée, de ce point de vue, révèle et dénonce le « côté obscur » qui existe dans chaque « mythe de combat ». En relation avec le modèle classique, le texte offre des réponses claires, montrant l'échec final et complet de la quête de Gilgameš, après le deuil pour la mort d'Enkidu, ainsi que sa différence irréductible par rapport aux dieux immortels, qui sortent toujours victorieux.

I.8.h. *Analyse des épisodes concernant le mythe de combat*

L'épopée de Gilgameš présente au moins trois épisodes qui peuvent être considérés comme des mythes de combat : le duel initial de Gilgameš et Enkidu, quand celui-ci arrive aux portes d'Uruk, l'attaque contre Humbaba dans la Forêt des Cèdres, et le combat contre le Taureau Céleste. L'iconographie, qui reste pauvre dans des représentations concernant l'épopée, limitée surtout à la production de plaquettes en terre-cuite, à diffusion sans doute assez large dans la population urbaine mésopotamienne, qui reprend ces épisodes, atteste de leur

nom de son père et de sa dynastie, signifie, en fait, rester plus ou moins immortel dans les yeux de la postérité.

²⁹⁹ « La mort de Gilgameš ». Foster 2001 : 154.

³⁰⁰ Bien que dans l'ensemble de l'épopée, Gilgameš n'accomplit aucun rituel, - confiés plutôt à sa mère, il y a un petit épisode où on décrit un rituel accompli par le roi. Il s'agit de l'épisode où, sur le chemin vers la Forêt de cèdres, le héros fait un sacrifice avec la farine, pour la prière : Gilgameš va sur la montagne/ Il verse de la farine pour une offrande, en disant « O, montagne, montre-moi une rêve propice » (T IV 8-10). Enkidu lui construit un refuge, constitué d'un cercle de farine, où Gilgameš a les rêves prémonitoires demandés. « Il (Enkidu) lui fait s'allonger dans un cercle de farine » (T IV 13)

importance dans l'épopée, et dans la pensée et la culture mésopotamiennes en général³⁰¹. Des traces iconographiques de ces traditions légendaires se retrouvent à toute époque, jusqu'à la période néo-assyrienne, dans la glyptique.³⁰²

Au de-là de ces trois épisodes mentionnés, on peut mettre en évidence d'autres allusions à la lutte contre le mal, et donc au mythe de combat, qui n'ont pas toutefois la même importance, et qui n'ont pas généré des versions figuratives.

I.8.h.1. *Le duel entre Enkidu et Gilgameš*

Même si dans les travaux assyriologiques, et dans les analyses faites sur l'épopée, la première rencontre entre Gilgameš et Enkidu n'est pas vue comme un mythe de combat, cet épisode peut sans doute être pris en compte comme appartenant à ce modèle narratif, à partir des éléments bien définis et des allusions faites dans la description d'Enkidu. L'épisode de la rencontre et du duel entre Gilgameš et Enkidu a été compris comme étant le point de départ pour introduire l'idéologie du pouvoir royal, selon laquelle on évalue la différence entre le bien et le mal dans le cadre de de la civilisation mésopotamienne³⁰³.

Les deux opposants représentent en fait deux cultures différentes, et surtout, deux manières différentes d'agir.

Il est nécessaire que le personnage d'Enkidu soit introduit dans la narration, parce que c'est lui qui représente l'image de l'étranger qui menace la souveraineté du monarque mésopotamien.

La culture babylonienne ne conçoit pas l'homme et la culture comme des entités séparées. Un homme sans culture, à un stage primitif, était un être sous-humain, un animal. La culture avait une existence indépendante, et elle a été remise aux humains par les dieux³⁰⁴.

Le combat entre les deux personnages est raconté de façon précise dans la version plus ancienne (paléo-babylonienne) de l'épopée, car, dans la version Standard l'épisode est très peu compréhensible, à cause d'une lacune.

³⁰¹Lambert 2010 : 108, Collon 2010 : 114, Ornan 2010 : 231, Ataç 2010a : 262.

³⁰²Ataç 2010a : 262.

³⁰³Westenholz & Koch 2000 : 443.

³⁰⁴Westenholz & Koch 2000 : 438.

« ^den-ki-du 10 ba-ba-am ip-ta-ri-ik [i-na] ši-pi-šu/ GIŠ e-re-ba-am ú-ul id-di-in/ iṣ-ša-ab-tu-ma ki-ma le-i-im i-lu-du/ si-ip-pa-am i'-bu-tu/ [i-ga]-rum ir-tu-ut/ ^dGIŠ ù [^den]-ki-du 10 iṣ-ša-ab-tu-ú-ma ki-ma le-i-im i-lu-du/ si-ip-pa-am i'-bu-tu i-ga-rum ir-tu-ut/ ik-mi-is-ma ^dGIŠ i-na qá-aq-qá-ri ši-ip-šu/ ip-ši-iḫ uz-za-šu-ma i-ni-i' i-ra-as-sú. »³⁰⁵.

« Enkidu bloqua la porte avec son pied ; /il ne laissa pas entrer Gilgameš/ Ils s'empoignèrent et, comme des taureaux ils s'arc-boutèrent / Ils démolirent le seuil ; le mur en trembla/ Gilgameš et Enkidu s'empoignèrent et, comme des taureaux, ils s'arc-boutèrent ; / Ils démolirent le seuil ; le mur en trembla/ Alors, Gilgameš plia un genou, le pied sur le sol. »³⁰⁶

La bataille, bien qu'entre deux humains, prend ici des dimensions cosmiques. Leur rage, et leur lutte corps à corps, semblent détruire l'environnement. L'aspect visuel fourni par le récit de cet épisode, où on compare les deux héros à des buffles qui s'encornent, renvoie à une image bien connue aux époques plus anciennes, en particulier dans la glyptique, où on trouve des taureaux, ou de buffles, affrontés en combat.

La traduction du terme utilisé pour décrire métaphoriquement les deux héros comme des taureaux, *li'u/ lû* ³⁰⁷ est acceptée par la majorité des assyriologues. On peut toutefois voir dans ce terme aussi le participe du verbe *le'û*. L'image ne serait alors plus celle d'un taureau, mais celle d'un lutteur averti, expérimenté, un professionnel comme ceux qui s'exhibaient lors de certaines fêtes³⁰⁸.

Le résultat final du combat reste incertain, surtout dans la version Standard : l'image d'un de ces deux héros, qui met son genou sur la terre, et qui pourrait être une illustration de la scène n'est pas claire quant à sa signification.

On pourrait voir cette image du « héros qui met son genou à terre » comme la représentation d'un personnage qui a subi une défaite, qui a été soumis, et l'interpréter comme un portrait de Gilgameš vaincu, ou au moins arrêté sans ses efforts, par Enkidu. La tradition iconographique mésopotamienne n'incite pas à interpréter la scène dans ce sens, plutôt au contraire, faisant de Gilgameš le héros vainqueur. En effet, cette même attitude, de prendre appui sur un genou, avec un pied posé à plat au sol, caractérise plutôt le « maître des animaux », connu aussi comme le « héros nu », souvent représenté dans la glyptique paléo-akkadienne.³⁰⁹ Ce personnage est

³⁰⁵George 2003 : 180 ; T III: 215-230.

³⁰⁶Tournay & Shaffer 1994 : 72-73.

³⁰⁷Voir aussi le CAD Vol. L : 227-228.

³⁰⁸Finet 1996 : 47.

³⁰⁹Finet 1996 : 49.

parfois identifié à un *lahmu*, une créature primordiale³¹⁰. La glyptique présente l'image d'un héros nu³¹¹, marqué par une longue chevelure, son genou posé par terre, tenant l'animal vaincu au-dessus de sa tête. L'association de l'image du héros nu/maître des animaux avec la position de vainqueur est confirmée par sa représentation dans la même position, tirant par la queue deux animaux qu'il maîtrise. Le geste de poser le genou à terre montre qu'il a gagné. Pour ces raisons, on peut être raisonnablement sûrs que le texte de l'épopée donne la victoire à Gilgameš. Cela explique pourquoi, à la fin du combat, Enkidu loue, sa supériorité³¹² ; si c'était lui le vainqueur, son discours d'admiration vers le roi d'Uruk n'aurait pas beaucoup de sens.

L'hypothèse qu'Enkidu puisse être considéré comme une représentation du « bon » ennemi, celui qui, après avoir perdu la bataille accepte de bon gré la soumission et collabore avec son nouveau maître, peut être renforcée par d'autres éléments narratifs. En premier lieu, après la lutte, Gilgameš et Enkidu deviennent tout de suite des meilleurs amis. Ensuite, cette relation est confirmée par la rencontre avec Ninsun, la mère de Gilgameš, qui décide d'adopter Enkidu³¹³; ainsi, progressivement, l'étranger, par ailleurs déjà domestiqué et acculturé avec l'aide de la « femme fatale » Šamhat, est intégré dans la famille du roi -dont il devient le conseiller - et dans la ville d'Uruk. Dans cette position, il peut donner son avis dans l'assemblée, et il se comporte comme un membre de la chancellerie et de la garde royales. Tous les aspects de sa vie dans l'épopée sont décrits et formulés afin de souligner son intégration réussite - dans la culture urukéenne, mais évidemment son destin ultime, sa maladie et sa mort, indiquent, évidemment, une vision beaucoup plus critique, au fond pessimiste, du rapport avec les vaincus.

Dans la narration, Enkidu correspond aussi à l'acolyte, dans la même position qu'occupent les monstres dans les mythes de combat. Comme l'Anzû ou le *mušhuššu*, Enkidu est battu par un héros et - ayant eu la vie sauvée - par la suite il fait partie de son entourage, il donne son avis, il le conseille et il le protège. C'est le comportement d'Enkidu par rapport à Gilgameš dans l'épisode de la Forêt de Cèdres³¹⁴. Dans la première partie du récit, présentée dans la tablette de Yale, le rôle de conseiller d'Enkidu est dénoté par le verbe *edûm*

³¹⁰Voir la discussion autour de ce personnage dans Wiggermann 1983 : 104.

³¹¹En ce qui concerne les représentations du héros nu avec la chevelure très élaborée, identifiées plus tôt dans l'assyriologie comme la figure de Gilgameš (voir par exemple Smith: 1876), on sait maintenant, grâce à l'étude d'Edith Porada, qu'elles remontent jusqu'aux époques très archaïques. Voir Lambert 2010 : 92.

³¹²Moran 1992 : 19.

³¹³Enkidu est associée aux rites pour Gilgameš célébrés par les prêtresses et par les « prostituées » du temple, dans une cérémonie solennelle présidée par la mère de Gilgameš. Comme un nouveau membre (*širku*) de la classe de serviteurs du temple, Enkidu reçoit une identité et une niche dans la société. Kilmer 2002 : 284.

³¹⁴ George 2003 : 143 ; T V : 234 « *ma-li-k[u...]* »

« connaître »³¹⁵. Même si ce verbe n'apparaît plus dans le reste de la narration, Enkidu représente sans doute une forme particulière de connaissance et de savoirs qui lui vient de ses origines, dans la nature et dans la steppe, et qu'il s'efforce de communiquer à Gilgames. Mais finalement, son succès dépend beaucoup du rejet, et non pas du souvenir, de son passé, de son origine, parce que, après son entrée à Uruk, il doit s'identifier avec la culture de la cité, abandonnant les mœurs de la vie dans la steppe³¹⁶. C'est effectivement ce qu'il fait, mais ce choix n'est sans des conséquences tragiques pour lui-même.

Bien que dans les versions akkadiennes Enkidu occupe progressivement une position beaucoup plus importante et complexe que dans la version sumérienne, son histoire, fait d'Enkidu un personnage au fond faible, « jetable » : à la fin, c'est lui qui sera puni par les dieux, tandis que Gilgameš échappe à leur condamnation.

Comme on l'a vu, même si Enkidu n'a pas de caractéristiques monstrueuses ou hybrides, son personnage s'encadre bien dans la catégorie de créatures présentes non seulement dans les mythes de combat, mais aussi dans les mythes de création, les cosmogonies. Presque tous les monstres attestés dans la mythologie mésopotamienne ont l'habileté de transmettre des connaissances d'une époque à l'autre, notamment des connaissances primordiales, d'avant le déluge.

Aussi par son rôle de « conseiller » du roi, Enkidu occupe la place que, dans d'autres typologies textuelles, est celle de l'*apkallu*. En tant qu'homme primordial, création d'une divinité, homme sauvage errant dans la steppe, il est censé à avoir des connaissances utiles à Gilgameš et nécessaires au développement de la narration – nous avons déjà mis en évidence sa relation avec des connaissances spécifiques.

II.8.h.2. *Le combat contre Humbaba*

Sans doute, l'épisode le plus complexe et le plus complet du point de vue de la structure des mythes de combat est celui décrivant la lutte de Gilgameš et Enkidu contre le monstre Humbaba, dans le cadre de l'expédition à la Forêt des Cèdres, épisode très développé déjà dans le cycle sumérien, et représenté par deux versions similaires³¹⁷. On y repère un lien très fort

³¹⁵ George 2003: 204-205. Col. VI: 253. Voir aussi le CAD, Vol. E : 34-35.

³¹⁶ Fleming & Milstein 2010:37.

³¹⁷ Voir Gilgameš et Huwawa A, Gilgameš et Huwawa B.

avec d'autres compositions littéraires à contenu idéologique, notamment avec les inscriptions royales. Des assyriologues ont relevé qu' : « il semble possible qu'il y a un niveau fort de métaphore politique dans le fragment »³¹⁸.

Comme on l'a vu, pour cet épisode il y a deux sources principales : les versions sumériennes, et la version standard. Tant du point de vue de la construction narrative, que du point de vue des contenus, les traditions divergent, même si elles semblent se rapporter aux mêmes événements³¹⁹.

En ce qui concerne le cycle sumérien, les deux textes dépendent d'une source commune et sans doute s'influencent réciproquement, mais on pense que la « version B » sumérienne est la plus ancienne, et, donc, la version A s'en inspire³²⁰.

À la différence d'Enkidu, Humbaba est représenté dans la narration comme un monstre, selon certaines interprétations, prototype de l'ennemi maléfique, qui doit être exterminé pour le bien du pays³²¹. Dans ce rôle Humbaba est attesté dans la culture mésopotamienne dès le II^e millénaire, mais à vrai dire, sauf dans l'épopée de Gilgamesh et dans la production artistique qui y en dépend, est attachée, il n'est jamais identifié comme un symbole ou un représentant du mal – au contraire, il est un génie bienveillant.

Humbaba occupe dans l'épopée la place de l'antagoniste, mais, par rapport à la structure du mythe de combat, en réalité il n'est pas l'agresseur, le facteur qui provoque le déséquilibre. Humbaba y apparaît plutôt comme une sorte de victime, attaqué sans vraie raison par les deux héros venant d'Uruk, pour lesquels il ne semble pourtant pas représenter un danger. Le récit s'efforce d'imposer progressivement une lecture particulière de la situation : dès l'introduction d'Humbaba dans la narration (c'est-à-dire, dans la deuxième tablette), il est présenté comme un adversaire redoutable et très dangereux, une menace pour la réalisation du projet de Gilgamesh :

« *na-šir* ^{giš}[*qišti* (tir) ^{giš}*erēni* (eren)...-š*u rit-pa-šá*]/ ^d *hum-ba-ba ri-ma-š*u a-bu-bu*/ pi-i-š*ú* ^d
[*girru* (gira)]-*um-ma na-pis-su mu-tú* »³²².*

³¹⁸Taylor 2010 : 360 ; voir aussi Michalowski 2010b.

³¹⁹Pour une analyse sur les parallèles et les différences entre la version sumérienne et celle akkadienne, voir Fleming & Milstein 2010 : 11-17.

³²⁰Fleming & Milstein 2010 : 72.

³²¹Tournay & Shaffer 1994 : 15 ; voir aussi Forsyth 1987:21, où Humbaba est considéré comme le prototype du Satan.

³²²George 2003 : 566 ; T. II, 220-222.

« Le gardien de la forêt de cèdres/ son don est le déluge/ sa bouche est le feu, son souffle est la mort ».

Les différences entre les versions sont ici bien visibles. Dans la version sumérienne, Humbaba ne constitue pas un danger pour le monde ; par contre, il n'apparaît dans la narration que plus tard, quand les deux héros sont déjà arrivés à la forêt. Dans la version akkadienne, par contre son caractère terrible et redoutable est mis en évidence à l'avance, donnant à l'expédition vers la Forêt des Cedres sa valeur d'action héroïque, nécessitant beaucoup de courage et de détermination.

Dans la version sumérienne, Humbaba a les caractéristiques d'un dragon, un lion et du déluge :

«ur-saĝ ka-ga14-ni ka ušumgal-la-kam/ gi-ni igi piriĝ-ĝa2-kam/ĜIŠ.GABA-a-ni a ĝi6 du7-du7-dam/saĝ-ki-ni ĝiš-gi bi2-gu7-a lu2 {nu-mu-da-teĝ3-ĝe26-e-dam} »³²³.

« Sa bouche pugnace est la gueule d'un dragon ; son visage est une grimace de lion. Sa poitrine est comme un déluge déchaîné ; personne n'ose l'approcher personne ne peut échapper à son front, qui dévore les roseaux ».

L'association est évidente avec les monstres défaits par Ninurta, notamment avec Anzû, en particulier dans la quatrième tablette, dans la version ancienne de Nippur :

« *ap-pa-al-sà-am-ma^d anzâm (im.dugud)^{mušen-am} i-na ša-ma-i/ it-bé-ma ki-ma er-pe-tim i-ša-ú el-ni/ x x-úh-tum-ma šu-un-nu-ú pa-nu-ú-ša/ pi-ša^d girrum (gira) na-pi-is-sa mu-tu[m]/ et-lu[m-ma ?] ša-ni bi-ni-ta-a[m]* »³²⁴.

« J'ai vu le monstre Anzû dans les cieux, comme un nuage il s'élevait, il volait au-dessus de nous, il était un... son visage très étrange, sa parole était le feu, son souffle était la mort, il y avait un homme, d'une forme étrange » .

³²³Gilgameš & Huwawa A : 100-103 ; voir ETCSL, Foster 2001 : 109.

³²⁴George 2003 : 242-244. T IV : 11-15.

L'association de Humbaba avec le monstre Anzû est visible non seulement grâce au lexique utilisé dans la description, mais aussi du point de vue de leurs fonctions. Les deux « monstres », dont un est aussi un *mischwesen*, sont des serviteurs du dieu Enlil et appartiennent à son entourage, même si l'Anzû, profitant de sa fonction, se révolte et vole les *me* d'Enlil, les symboles du pouvoir.

Bien qu'il n'intervienne dans la narration que dans la cinquième tablette, Humbaba y est vu comme une force négative et maléfique. La mère de Gilgameš, par l'intermédiaire d'un rituel oraculaire - lorsqu'elle demande l'aide de Šamaš, le dieu soleil, pour la réussite de l'expédition de son fils - affirme et reconnaît que le but de ce voyage est, en réalité, de tuer Humbaba. Dans son discours³²⁵, en tuant Humbaba, Gilgameš va détruire tout le mal et le chaos du monde, mal que Šamaš lui-même déteste :

« *a-di^d ħum-ba-ba da-pi-nu i-nar-ru/ u mim-ma lem-nu šá ta-zer-ru ú -ħal-laq ina māti (kur)/ ina u₄-mi šá at-ta i-tu-ú x[.....]* »³²⁶.

« Jusqu'au moment quand il égorge le féroce Humbaba, et qu'il annihile du pays le mal que toi aussi tu détestes ».

On ne sait pas pourquoi Šamaš déteste le monstre Humbaba, au de-là du fait qu'étant le dieu de la justice, il ne peut pas supporter les génies du mal, mais on comprend bien pourquoi Ninsun utilise son « accord » par le processus divinatoire. En effet, la participation de Šamaš dans la narration fonctionne aussi comme une approbation divine au projet de Gilgameš lui conférant la légitimité. A été avancée l'hypothèse³²⁷ que le choix de Gilgameš d'aller à la Forêt des Cèdres a été imposé par Šamaš³²⁸, mais, derrière cette participation tacite, il faut plus probablement voire plutôt un aspect particulier du discours idéologique, qui a besoin de l'approbation divine pour ce voyage. C'est ainsi par le biais de ce rituel effectué par Ninsun que l'expédition de Gilgameš et d'Enkidu finit par être approuvée, sans que, par ailleurs, le roi l'ait expressément demandée.

³²⁵ Le style du texte montre que cette idée n'est pas l'idée de Ninsun, mais, plutôt qu'elle comprend un discours idéologique royal en général.

³²⁶ George 2003 : 576 ; T. III, 53-55.

³²⁷ Tournay & Shaffer 1994 : 15.

³²⁸ Voir le discours de Ninsun dans la troisième tablette, où elle reproche à Šamaš le fait qu'il a doté son fils avec un caractère aventureux et agité. T III : 46-47.

Dans l'épopée de Gilgameš on trouve ainsi le même type de discours, développé aussi dans les inscriptions royales assyriennes, quand on mentionne la participation des dieux à des expéditions contre l'ennemi entreprises par le roi assyrien : la présence des dieux justifie et légitime automatiquement l'agression contre les étrangers³²⁹. L'introduction du dieu Soleil dans la narration ne montre pas sa participation active et volontaire, mais représente plutôt le symbole de l'implication divine dans les affaires d'état.

L'épisode de la lutte contre H̄umbaba est le plus proche de ce qu'on trouve dans les mythes de combat. La cinquième tablette, qui présente la rencontre et la lutte avec le monstre, forme un récit sépare, et implique des épisodes bien définies qu'on trouve dans les mythes de combat classiques.

I.8.h.3. *Le Combat*

Dans l'épopée, les scènes de lutte se déroulent selon le modèle d'autres mythes de combat. Arrivés à l'entrée de la forêt, Gilgameš et Enkidu sont « salués » par le gardien. Comme l'Asakku dans le « Lugal-e », H̄umbaba attaque les deux héros, d'abord par les paroles. Le dialogue a un rôle très important dans l'épopée, surtout dans la version sumérienne, plutôt que la violence de la lutte. Initialement, H̄umbaba, essaye d'effrayer les deux héros :

« *lu-u[k-kis šá] ^d GIŠ-gim-maš nap-ša-ri u ki-šá-du/ lu-šá-k[il š]īrī(uzu)^{me} -šú i[š-š]ur šar-ša-ri na-'i-ri a-re-e u zi-i-bi »³³⁰.*

« Je veux te trancher la glande et le cou/ Je veux donner ta chair aux oiseaux, aux aigles criants, aux vautours ! ».

La réaction de Gilgameš (qui ne possède pas les attributs d'une divinité), est une tout à fait normale : il a peur et il veut se retirer du combat :

« *ib-ri [šá ^d]h̄um-ba-ba i[š-t]a-nu-ú pa-ni-šu/ {u} gaš-ri-i[š n]i-te-la-a ana ašri(ki)-šú ni-kaš-šad-[s]u !? šá-a-šú/ ù lib-bi [i]p-la-ḫu ul i-pa-šá-[ḫ]u a-[di] sur-riš »³³¹.*

³²⁹ Voir dans le Chapitre III l'analyse sur le discours sur l'ennemi.

³³⁰ George 2003 : 606, T V : 93-94.

³³¹ George 2003 : 606, T V : 96-98.

« Mon ami, le visage de Humbaba a changé/ et, avec audace, nous sommes arrivés dans sa demeure pour l'assiéger/ et le cœur qui a peur ne peut pas se calmer tout de suite ».

Paradoxalement, c'est Enkidu qui se montre très déterminé à tuer le monstre, qu'il connaît bien. Jusqu'à la fin du combat, les trois protagonistes entretiennent une conversation au cours de laquelle Humbaba supplique les deux héros de l'épargner.

Un aspect cosmique intervient dans le combat³³² : comme ni Gilgameš ni Enkidu ne sont pas des divinités, ils ne disposent pas d'armes magiques ou surnaturelles, comme avait été le cas de Ninurta, par exemple dans son combat contre l'Asakku ou l'Anzû. Ils possèdent des armes (*namšaru*, *hašu*, etc³³³), qui ne sont pas suffisantes pour abattre Humbaba. Le pouvoir du monstre est tellement démesuré que la terre tremble et se désintègre, rappelant le paysage du Chaos :

« *im-ḥaš qa-q-a-ram pi-x-x uš-tam-ḥir-šú/ ina a-si-du še-pi-šú-nu qa-q-a-ri i-bi-iš-šú/ ina sa-a-ri-šú-nu uḥ-tap-pu-ú si-ra-ra u la-ba-na-nu / iṣ-ša-lim ur-pa-tum pe-ši-tum/ mu-tum ki-ma im-ba-ri i-za-an-nun eli (ugu)-šú-un* »³³⁴.

« Il a frappé la terre, il a fouillé autour de lui/ à leurs pieds, la terre se divisait/ à cause de leur tournoiement la Syrie et Liban étaient disloqués/ le nuage blanc est devenu noir/ la mort pleuvait au-dessus d'eux comme un brouillard ».

Šamaš doit alors intervenir pour aider les deux héros:

« *^dšamaš (utu) a-na ^dḥum-ba-ba id-kaš-šum-ma me-ḥe-e ra-bu-tu/ ^{im}šūtu (u₁₈.lu) ^{im}iltānu (si.sá) ^{im}šadû (kur.ra) ^{im}amurru (mar.dú) ^{im}ziq-qa/ ^{im}ziq-qa-ziq-qa ^{im}šá-par-ziq-qa im-ḥul-lu ^{im}si-mur-ra/ a-sak-ku šu-ru-up-pu-ú me-ḥu-ú a-šam-šu-tu/ 13 šārū (im)^{meš} it-bu-nim-ma šá ^dḥum-ba-ba i-ṭu-ú pa-ni-šu/ ul i-nak-kip a-na pa-ni-šú ul i-ra-aḥ-ḥi-iṣ ana arki (egir)-šú/ ù ^{giš}*

³³² Il faut mentionner que cet aspect cosmique est aussi présent dans le discours de Ninsun, qui pendant la prière adressée à Šamaš fait référence au combat qui va avoir lieu entre les deux héros et Humbaba. Ce fragment fait aussi allusion au combat de Ninurta contre l'Asakku. T III : 87-93.

³³³ Des armes qui d'habitude, surtout dans l'iconographie, sont les attributs du dieu de l'orage.

³³⁴ George 2003 : 608, T V : 132-136.

kakkū (tukul)^{meš} šá^d GIŠ-gim-maš ik-šu-du^d ħum-ba-ba »³³⁵.

« Šamaš a provoqué des grandes tempêtes³³⁶ contre Ĥumbaba/ le vent du sud, le vent du nord, le vent de l'est, le vent de l'ouest, la brise/ le vent extrême, le coup de vent, la tempête, le typhon/ l'asakku, le vent glacial, l'ouragan, la tornade/ treize vents se sont éveillés et le visage de Ĥumbaba est devenu noir/ il ne peut pas avancer, il ne peut aller en arrière non plus/ et les armes de Gilgameš ont conquis Ĥumbaba ».

Les sept « monstres », ou « génies » cités dans la description du combat ne sont pas vraiment des démons ou des génies avec des pouvoirs magiques, mais plutôt il s'agit d'une description métaphorique des forces en jeu, pour mettre en évidence les aptitudes de chacun³³⁷. Par contre, dans la version sumérienne, les armes, ou plutôt les soldats que Gilgameš prend avec lui dans son voyage sont décrits de façon proche de la réalité concrète, et rassemblent aux « soldats » cités dans l'Enūma eliš, mais aussi dans l'Angim. Pour cette raison, il est plus facile de les reconnaître comme étant des monstres :

« ur-sağ-dumu-ama-aš-imin-me-eš/diš-àm ŠEŠ-gal-bi šu-ug-gá-gùr-ri URU-in-na/ min-kam-ma muš-ša-túr KA...šu-uš/ eš₅-kam-ma muš-ušumgal muš...-šub/ limmu-kam-ma izi-NE-NE.../ ka-kam-ma muš-sağ-kal-ša-gi₄-a...KARI/ aš-kam-ma a-gi₆-a-gul-gul-dam kur-ra-gaba-ra-ra/ imin-kam-ma[nim-]...gír gír-ri lú nu(!)-u[b-gur(?)-r]i-di/ imin-bi -e(!)-ne... »³³⁸.

« Il y avait sept guerriers, fils d'une mère unique : le premier, leur grand frère, a des griffes de lion, des serres d'aigle, le deuxième est une vipère cornue qui (ouvre) la bouche, le troisième est un dragon qui terrasse..., le quatrième est un feu brûlant qui dévore..., le cinquième est un serpent à la langue fourchue qui..., le sixième est un déluge qui dévaste le pays, le septième est un éclair rapide qu'on ne peut éviter »³³⁹.

Affaibli par l'attaque de Šamaš, Ĥumbaba tombe victime de l'arme de Gilgameš :

³³⁵ George 2003 : 608, T V : 137-143.

³³⁶ Voir la même description de monstres dans l'Enūma eliš, dans l'armée que Marduk crée pour défendre Tiamat ; Talon 2005 : 52, T IV : 43-46.

³³⁷ Civil 2003 : 78.

³³⁸ Kramer 1947 : 10-11. ; 36-44.

³³⁹ Tournay et Shaffer 1994 : 295.

« [iš-me^d GIŠ-gim-maš zi-ki]r ib-ri-šú/ iš-lu-up [nam-ša-ra i-na] i-di-šú/^d GIŠ-gim-ma[š i-nar] k[i-š]á-dam-ma/ {x}^d en-[ki-dù x x x]-pu-tu a-di ha-še-e iš-tal-pu/ [...] -la ?-nu i-šaḥ-ḥi-iṭ/ [ul-t]u qaqqadi (sag.du) i-šal!(ŠULà-lal šin-nu/ [...] tuḥ-du ana šadī (kur)ⁱ im-qut »³⁴⁰.

« Gilgameš a écouté le discours de son ami/ il a brandi l'épée dans sa main/ Gilgameš l'a frappé dans le cou/ Enkidu...jusqu'il a tiré les paumons/...sauter/ de la tête il a enlevé les dents/ en abondance s'est écroulé sur la montagne ».

Un aspect intéressant, qu'on a remarqué dans un fragment de l'épopée qui se trouve dans le musée de Suleymaniah, est constitué par une addition concernant la fin du combat. Apparemment, Humbaba a sept fils³⁴¹, que les deux héros se décident à tuer aussi :

« [u]l-tu se-bet-ti-šu-nu mārē (dumu)^{meš} -šú i-na-a-ru/ [z]i-za-ni na-i-ru si-mur-ra šá- sa-a en-qa kap-paḥ ? u₄-gal-la/ [p]a-šum 2 biltā (gun)^{ta.ām} ha-ši-na-tu-šú-nu »³⁴².

« Après qu'ils ont tué ses sept fils/ le grillon, le hurlement, le typhon, le crieur, le rusé, l'ugallu/ les hachettes étaient de deux talents chacune...ils ont coupé ».

II.8.h.4. *Le Taureau Céleste*

D'une ampleur plus réduite, mais aussi important que l'épisode concernant Humbaba, le récit de la lutte contre le Taureau Céleste s'encadre, lui-aussi dans la typologie du combat. En opposition avec l'épisode racontant la lutte contre le monstre Humbaba, où la narration est complexe, et le combat est bien décrit, avec des épisodes intermittents de narration et de dialogue, celui avec le Taureau Céleste est traité de manière plutôt superficielle. Dans les deux versions (sumérienne et akkadienne), l'épisode est très court, l'action se passe hâtivement et

³⁴⁰ George 2003 : 612, T V : 262-263.

³⁴¹ « les sept fils » sont un motif productif dans la Mésopotamie, qui apparaît le plus souvent dans la mythologie d'Enmešarra. Enmešarra était un dieu ancêtre, dont l'insurrection a été supprimé par Ninurta/ Marduk, un dieu plus jeune, qui tue le dieu et ses sept fils. Dans l'épopée, le motif est personnifié par les sept *melammu* que Humbaba possède. Seulement dans cette version nouvelle, les fils de Humbaba sont représentés comme des forces surnaturels, mi démon, mi arbre. Voir Al-Rawi & George 2014 : 74. Voir aussi le motif des « Sibitti », les Sept dans l'épopée d'Erra, un groupe de monstres/ armes qui accompagnent le dieu Erra dans sa quête de destruction.

³⁴² Al Rawi & George 2014 : 83. T V 307-309.

seulement la finalité du combat est importante pour la narration³⁴³.

Aussi, il faut remarquer le fait que, en opposition avec le personnage de Humbaba, qui est bien développé dans l'épopée, mais qui a aussi une histoire propre en dehors du contexte épique, pour le Taureau Céleste, on n'a pas des renseignements ni sur son histoire, ni une description réelle dans le cadre de la narration³⁴⁴.

On retrouve ainsi, de nouveau, le thème de l'insertion d'un personnage pour pouvoir justifier les actions de Gilgameš. Finalement, la victoire contre le Taureau est en fait une victoire contre les dieux, surtout contre Ištar. On pourrait même dire que le Taureau Céleste est un alter-ego de la déesse³⁴⁵. Il est envoyé dans le monde humain pour détruire Uruk, aussi pour se battre contre les héros, mais son personnage est tout à fait jetable.

Pourtant, la victoire contre cet animal « fantastique » est très importante, au moins dans le cas de Gilgameš, parce qu'il en parle plusieurs fois³⁴⁶.

Cet épisode est le seul qui, par le moyen le quel il est construit, présente des caractéristiques vraiment cosmiques, presque rabelaisiens³⁴⁷, d'un côté par l'introduction de ce personnage monstrueux, mais aussi par la présence de la déesse Ištar et du dieux An. Malgré son aspect cosmique, l'épisode manque la description du monstre et les détails sur la lutte.

Si au niveau textuel, l'épisode est très pauvre par rapport aux autres dans l'épopée, du point de vue iconographique, au contraire, il est le plus riche et le mieux représenté³⁴⁸, ayant des échos très profonds dans l'art monumental d'époque Néo-Assyrienne³⁴⁹, surtout dans les scènes de chasse d'Aššurbanipal³⁵⁰.

³⁴³ Même du point de vue de l'étude sur cet épisode, on remarque une pénurie de ressources, surtout en ce qui concerne l'épisode dans la version sumérienne. Cavigneaux, Al-Rawi, Farouk 1993 : 97

³⁴⁴ On pourrait dire que l'image du Taureau se perpétue plutôt dans l'iconographie et non pas dans la littérature.

³⁴⁵ Cela s'explique par deux points dans la narration : la réaction d'Ištar après le meurtre du Taureau, qui pleure et impose le deuil, et ensuite par le traitement violent de la carcasse du Taureau.

³⁴⁶ Il s'agit peut-être d'une différence de nuance dans le discours, mais, Gilgameš mentionne deux fois qu'il a tué le Taureau et une seule fois qu'il a tué le gardien de la forêt dans son discours à Ur-šanabi. Aussi, parmi les six fois qu'il rappelle ses actions héroïques dans la tablette VIII et IX, le meurtre du Taureau précède celle du gardien. Voir aussi Ornan 2010 : 238.

³⁴⁷ Cavigneaux, Al-Rawi, Farouk 1993 : 101.

³⁴⁸ Voir Lambert 2010 : 366-368, Ornan 2010 : 411-424. I

³⁴⁹ Collon 2010 : 114. Par contre, Lambert 2010 : 105-106 attache deux images datées au deuxième millénaire (un sceau-cylindre d'époque mitannienne et l'autre d'époque médio-assyrienne) au combat contre le Taureau Céleste, mais les éléments préservés ne sont pas suffisants pour pouvoir vraiment les interpréter comme des représentations du combat contre le Taureau Céleste. Il y a aussi une liste de représentations attachées au combat avec le Taureau, datées aux époques plus éloignées, comme celle paléo-babylonienne par exemple ; mais qui aujourd'hui ne sont pas acceptées en tant que telle.

³⁵⁰ Ataç 2010 : 273 ; Watanabe 2000b : 1155. Voir aussi le Chapitre trois pour une analyse détaillée de la chasée royale.

En analysant le combat entre Gilgameš, Enkidu et le Taureau Céleste, on repère une série de correspondances et de différences entre celui-ci et H̄umbaba.

Les deux monstres partagent l'hybridité et la puissance surnaturelle, et de l'autre part, l'appartenance au monde divin, par l'attachement à une divinité. H̄umbaba est le serviteur d'Enlil, tandis que le Taureau Céleste est le serviteur d'Anu, et d'une manière plus visible, d'Ištar.

On peut considérer les deux créatures comme des victimes de la vanité, mais, cependant, il faut souligner la différence la plus grande qui existe entre les deux. Si H̄umbaba ne représente pas une menace pour le monde, notamment pour Uruk, le Taureau Céleste doit être exterminé, parce qu'il met en danger le bien-être, même les vies de la population d'Uruk.

Pour souligner l'idée que l'Épopée de Gilgameš est une composition avec un contenu idéologique, il faudra aussi remarquer que le danger représenté par le Taureau Céleste est exagéré dans la version standard, tandis que dans la version sumérienne, ce n'est pas le cas. Dans la version actuellement analysée, l'arrivée du Taureau Céleste a vraiment des effets catastrophiques³⁵¹, les gens sont blessés, ils tombent dans des fosses creusées par la puissance incroyable du Taureau. En même temps, dans la version sumérienne, c'est vrai, on décrit l'Uruk détruit, mais on ne fait pas des références aux gens blessés. Dans la version sumérienne on fait plutôt référence aux pertes matérielles (notamment en ce qui concerne l'eau et les grains, donc, les attributs de la déesse Inanna).

Cela veut, peut-être, dire que pour la version standard on choisit de représenter le Taureau plus dangereux, pour augmenter l'angoisse, et, bien sûr, pour justifier les actions de Gilgameš et d'Enkidu.

Dans ce dernier épisode de combat on trouve une autre parallèle avec le cycle de Ninurta, et avec le concept de royauté en Mésopotamie. Après la défaite du Taureau, Gilgameš, comme Ninurta, prend un souvenir, pour que la défaite du monstre reste dans la postérité ; il prend les cornes du taureau pour les dédier à son père Lugalbanda, et pour les accrocher dans sa propre chambre. L'« Angim » et l'« Enūma eliš » présentent elles aussi des épisodes où le héros prend des souvenirs après la défaite, qui sont ensuite promenés dans le char³⁵² pour que tout le monde le sache et se rappelle que le mal dans le monde a été vaincu.

³⁵¹ Le même type de discours l'on trouve dans le mythe Labbu, où le dieu Tišpak se bat contre un monstre qui met en péril la population d'Ešnunna. Voir Wiggermann 1989 : 118, Bottéro et Kramer 1989 : 462-464.

³⁵² Le terme de char n'est pas proprement utilisé dans le fragment, mais le verbe utilisé pour présenter leur promenade, « *rakābu* » a plutôt le sens de monter, chevaucher. Voir le CDA : 296.

1.8. h.5. *Autres parallèles avec Ninurta*

Les parallèles avec la mythologie de Ninurta, ne sont pas visibles seulement dans les épisodes concernant le combat. L'influence de cette mythologie et de la figure guerrière de ce dieu est aussi visible dans la deuxième partie de l'épopée, qui se remarque surtout par le contenu symbolique et le caractère métaphysique.

Par exemple, le thème d'un voyage vers des parties liminales du monde apparaît de nouveau dans la neuvième tablette.

Dans cette partie du texte, on retrouve un héros complètement différent de celui qu'on a vu dans la première partie. Maintenant, après la mort de son ami, Gilgameš semble avoir commencé le processus de maturation. Il n'y est pas encore, mais on remarque déjà un fort changement d'attitude. Le roi vaniteux à la recherche de la gloire est disparu, pour faire introduire un roi plus calculé, plus effrayé par l'avenir et ce que celui-là peut apporter, notamment la mort.

Une autre parallèle avec Ninurta qu'on peut trouver dans la douzième tablette, est l'épisode où Gilgameš monte dans le bateau d'Ur-šanabi, où on trouve une référence très intéressante à la lutte de Ninurta contre l'armée de pierres dans le service de l'Asakku³⁵³. On ne comprend pas très bien à quoi sert cette syntagme, « *šūt abni* », les pierreux³⁵⁴. Apparemment, ces pierres représentent pour Gilgameš une sorte de piège, car elles se trouvent dans le bateau, ce qui ne permet pas la prise d'une surcharge³⁵⁵. C'est donc à Gilgameš de défendre ces pierres³⁵⁶, afin qu'il puisse continuer son voyage.

La dernière référence à Ninurta se retrouve à la fin de l'épopée. Gilgameš, arrivé à Utnapištim, a la chance et l'honneur d'écouter l'histoire du déluge. Personne, sauf Utnapištim, qui maintenant est devenu immortel, ne connaît pas ce secret.

D'une manière analogique, Gilgameš est mis sur la même position que Ninurta, parce qu'il rentre à Uruk avec beaucoup plus de renseignements. Comme Ninurta le fait dans l'Anzû, où il acquiert le secret par la prise de la Tablette des Destins, aussi Gilgameš le fait à la fin de son voyage.

³⁵³ Annus 2002 : 169.

³⁵⁴ Selon Dalley 1989 : 104, et Kilmer 1996 : 212-215, ces pierres pourraient être des ancrs, puisqu'elles sont attachées au bateau en question, ce qui empêche le mouvement.

³⁵⁵ On trouve le même type de thème dans la « Descente d'Enki », présente aussi dans le prologue de « Gilgameš, Enkidu et les Enfers », où le dieu Enki est censé à travailler avec des pierres qui, par leur mouvement, provoquent un tourbillon qui a comme conséquence le déplacement de l'arbre huluppu dans les eaux de l'Euphrate.

³⁵⁶ Voir George 2003: 684, T X : 102-106.

Gilgameš se déplace et agit dans la narration comme un être « pluridimensionnel », dans le sens qu'il est à la fois une réalité historique et une présence héroïque. Le déroulement du voyage à travers des régions éloignées et par des routes difficiles, des chemins inaccessibles, la découverte de terres inconnues et la construction des stèles commémoratives tout au long du chemin, selon un schéma narratif et idéologique prévu, font de cette expédition, projet entrepris volontairement, non seulement une activité glorieuse en soi, mais surtout, un moyen d'atteindre une objectivation de soi³⁵⁷.

I.9. Conclusion

Comme on a pu voir jusqu'à ce point-là, la mythologie mésopotamienne, et le mythe de combat en particulier comporte des thèmes et des idées très complexes, qui vont au-delà de l'aspect idéologique.

Il est vrai que cette composante idéologique y est présente, car, comme on a pu voir, ces mythes peuvent faire des références à des événements historiques, ou à des contextes sociaux. Il est aussi évident que la production littéraire et artistique ne peut pas être séparée de ce contexte social, ni de l'influence de la cour royale, qui impose, sans doute ses propres perceptions sur la vie dans ce genre de composition.

Mais de l'autre part, il est aussi vrai que la mythologie comporte une sorte d'universalité, ce qui indiquerait que les thèmes perpétués dans les mythes de combat font partie d'un dépôt culturel et cognitif commun avec d'autres populations dans le Proche-Orient ancien.

Dans ce premier chapitre, on a pu voir comment les différentes traditions orientales se sont influencées réciproquement, par l'échange culturel de la littérature et de la production artistique.

Les figures guerrières comme Ninurta et Adad, qui sont attachées à la mythologie de combat mésopotamienne partagent des fonctions et des attributs avec d'autres figures divines de l'espace oriental.

De l'autre part, les textes mythologiques issus dans l'espace mésopotamien partagent les thèmes avec les cultures voisines.

Toutefois, on remarque une différence entre la tradition sumérienne du mythe de combat, où

³⁵⁷ Favaro 2007: 104.

l'ennemi est perçu plutôt comme originaire de la montagne, et la tradition akkadienne et sémitique dans son ensemble, où les monstres sont originaires de l'eau ou des sources d'eau.

Le mythe d'Anzû est le premier à être analysé dans ce chapitre, étant suivi par celui de Lugal-e. Même si les deux appartiennent à des traditions différentes, et même si du point de vue chronologique l'approche ne semble pas correcte, car le Lugal-e semble être le premier à apparaître dans l'espace mésopotamien, j'ai choisi de les analyser de telle façon pour être dans la « logique chronologique » du récit. Selon moi, l'action qui se passe dans le Lugal-e est ultérieure à celle qui se passe dans l'Anzû. Dans ce sens, j'ai essayé de soutenir cette proposition par des exemples cités du texte.

Le mythe d'Enūma eliš est lui-aussi analysé dans cette thèse. En dépit de sa complexité, et difficulté à être encadré dans un seul domaine, il est toutefois un mythe de combat qui s'inspire beaucoup de la mythologie construite autour de Ninurta.

La personnalité d'Inanna/ Ištar, perçue auparavant comme déesse de l'amour, est, elle-aussi prise en compte dans l'analyse du mythe de combat. En effet, son apparition dans des contextes de combat nous a influencé à la percevoir aussi comme figure guerrière.

Un autre point qui mérite souligner est la soif de la déesse pour des connaissances, thème qui de mon point de vue se développe en parallèle avec celui du combat.

Finalement, l'Épopée de Gilgameš a été analysée comme un mythe de combat. La complexité de cette composition littéraire nous a amené à percevoir le mythe de combat comme un rite de passage, ou comme un « *bildungsroman* » où le protagoniste atteint la maturité en passant par le processus d'apprendre.

II. Chapitre II : La fonction des *Mischwesen* dans les mythes de combat : signe de l'Autre, et transmetteur des connaissances primordiales.

II.1. Introduction

Malgré la grande quantité d'études réalisées sur la fonction et sur les contenus d'un mythe de combat, il y en a peu qui poussent l'interprétation au-delà de l'aspect idéologique³⁵⁸. À ce point de ma recherche, je considère le « mythe de combat » comme une composition littéraire qui introduit des concepts assez complexes de la civilisation Mésopotamienne, dont la structure a été identifiée à partir d'une multitude de traditions mythologiques et de conceptions intellectuelles, qui entraînent également des questions qui, dans une perspective moderne, on peut considérer d'ordre métaphysique. Après avoir analysé une série de « mythes de combat » attestés dans la littérature cunéiforme, j'essaierai de montrer, dans ce chapitre, que cette structure narrative présente et discute une de fonctions principales de la tradition scribale mésopotamienne : la transmission des savoirs et des connaissances.

Le mythe de combat, tant qu'il est présenté dans la littérature mésopotamienne, n'est pas seulement un outil pour diffuser l'idéologie royale, mais il est aussi un moyen pour transmettre une quantité de concepts intellectuels, dont au moins une partie se réfère à, et invite à une réflexion sur le sens de la vie. Comme je l'ai montré, le mythe de combat offre des renseignements sur la cosmogonie, sur la création du monde, sur le rôle de certains dieux dans le cadre du panthéon, mais également sur des concepts comme monde intérieur/monde extérieur, sur la nature et la culture, sur le mal et le bien, sur le voyage. Le mythe de combat est par ailleurs aussi un « *bildungsroman* », structuré comme un « mythe de passage »³⁵⁹, montrant

³⁵⁸Voir par exemple l'ouvrage d'Amar Annus, *The God Ninurta in the Mythology and Royal Ideology of Ancient Mesopotamia*, qui à mon avis constitue un point de tournure dans l'analyse du mythe de combat. D'autres auteurs, comme par exemple Ataç 2010, Feldt ou Sonik proposent à leur tour des analyses ciblées sur les *mischwesen* qui apparaissent dans ces mythes de combat, et qui apportent une nouvelle approche.

³⁵⁹ Selon Arnold Van Gennep 1960, les rites de passage sont repartis en trois phases : une phase préliminaire, ou de séparation, pendant laquelle la personne concernée est séparée de la communauté d'une manière symbolique ou matérielle ; une phase liminale/ marginale. La personne dans la liminalité n'appartient plus à leur groupe social originel, elles n'appartiennent non plus à un nouveau groupe ; la dernière phase, celle d'incorporation (agrégation), post-liminale, où la personne concernée fait de nouveau partie de la communauté, mais elle est déjà intégrée dans un autre groupe. À part le temps liminal, qui en général caractérise la phase d'agrégation, les rites individuels de passage sont marqués par un espace liminal. Ces espaces matérialisent la phase transitionnelle. Mis en face d'un

le comportement qui permet aux protagonistes de se retrouver eux-mêmes, et de retrouver le sens de la vie.

Dans le contexte de cette thèse on considère que dans les mythes de combat la position de « transmetteur des connaissances » est occupée, paradoxalement, par les « monstres », les créatures méchantes et menaçantes qui questionnent et défient la supériorité des dieux réunis dans l'assemblée divine.

Comme nous l'avons vu, les mythes de combats sont construits sur la dichotomie séparant le monstre agresseur et le héros qui défend l'ordre, mais nous avons mis en évidence également la duplicité implicite qui caractérise non seulement le premier, mais aussi le second combattant. Il est donc possible de considérer ces créatures comme des porteurs des aspects positifs, non pas seulement négatifs.

II.2. *Les Mischwesen*

Les *mischwesen*, créatures au fond élusives, mais sans doute fascinantes perçues du point de vue de la culture moderne, ont un rôle important dans le cadre de la civilisation mésopotamienne. Produits de l'imaginaire et de la mythologie, ils sont l'une des constantes les plus visibles à travers le développement de la culture proche-orientale antique, car ils sont attestés au moins depuis le troisième millénaire av.n.è, et jusqu'à la fin de l'empire néo-assyrien, dans les dernières compositions littéraires mésopotamiennes.

Définir ces entités est difficile³⁶⁰, en particulier parce qu'il est parfois impossible d'identifier avec certitude leurs caractéristiques, et de les distribuer dans des catégories certaines. Ils ne sont ni des humains, ni des divinités, ni des démons non plus ; créatures hybrides, surnaturelles, elles ont été créées à un moment donné afin de justifier des événements divers dans la nature, ainsi que dans l'histoire³⁶¹. Ils semblent incarner des craintes et des

espace liminal, l'individu adopte l'une des deux attitudes possibles : l'isolement, ou le passage rituel. L'isolement dans un espace liminal souligne le temps nécessaire pour la transformation de l'individu. De l'autre part, passer par un lieu liminal est destiné à provoquer une progression temporelle dans le processus rituel et donc, met un point sur le rite de passage. Voir Mouton et Patrier 2014 :2-10.

³⁶⁰ Black et Green 1994, Wiggermann 1992.

³⁶¹ Wiggermann 1992.

dangers tout à fait réels, et leur apparence n'est pas déterminée seulement par l'imagination, mais aussi par le fait qu'ils représentent des aspects et de phénomènes de la nature³⁶².

Un problème dans l'identification de ces créatures est lié au fait que dans les langues mésopotamiennes, il n'y a pas de terme spécifique pour les dénoter³⁶³. Des termes comme *mischwesen*, hybride, démon, monstre, créature composite, utilisés à ce but, sont tous issus des langues modernes, et on ne peut pas être sûr qu'ils reflètent la façon dans laquelle les Mésopotamiens les considéraient.

En effet, aujourd'hui les termes de démon ou de monstre ont des connotations négatives, sans doute à cause des conceptions judéo-chrétiennes, ainsi que de celles élaborées dans les derniers siècles, surtout au XXème siècle, quand la littérature ainsi que l'art visuel ont mis en évidence surtout la nature mauvaise et l'aspect effrayant de ces créatures fantastiques³⁶⁴. Cette conception moderne a été, sans doute influencée, au moins à partir du Moyen Age, en particulier par l'art religieux chrétien -par exemple les représentations des créatures monstrueuses dans l'art romain et gothique, qui devaient insuffler, dans l'esprit des fidèles, le sentiment de peur, de terreur par rapport aux possibles conditions de la vie après la mort, aux Enfers, peuplés par ces créatures violentes et sans morale³⁶⁵.

Dans les sociétés antiques orientales, par contre, ces créatures hybrides ont une fonction ambiguë, mais souvent, au lieu de représenter des êtres méchants et cruels, elles sont des créatures bénéfiques et bienveillantes, avec des fonctions surtout apotropaïques.

À la différence des démons, représentés dans leur ensemble par le terme générique *utukku*, sans d'autres noms spécifiques³⁶⁶ pour les individus, les monstres ne sont pas définis au niveau générique, mais, ils ont par contre de noms individuels. Certaines parmi ces créatures ne sont pas identifiables, en dépit du fait qu'ils ont un nom³⁶⁷, car on n'a pas des descriptions suffisantes pour pouvoir reconstruire leur aspect. Les monstres liés à Ninurta sont parfois

³⁶² Black 1988 : 20.

³⁶³ Sonik 2013 : 104 ; Green 1997 : 222-225 ; Wiggermann 1997 : 231, 2011 : 302.

³⁶⁴ Voir en particulier la littérature et la filmographie science-fiction.

³⁶⁵ Voir LeGoff 2013.

³⁶⁶ Ils n'ont pas de nom pour ne pas être identifiés et bloqués dans leurs activités. Voir Geller 2007 pour une analyse détaillée des démons.

³⁶⁷ Par exemple les onze monstres de Ninurta, présentés dans l'Angim.

indiqués par un terme, **uršag**, qui en sumérien signifie « guerrier », ce qui met en évidence leur caractère martial³⁶⁸ :

« ^dnin-urta ur-saĝ ug₅-ga-za mu-bi ħe₂-pad₃-de₃/ku-li-an-na ušum niĝ₂-babbar₂-ra/
urud niĝ kalag-ga ur-saĝ šeg₉-saĝ-6/ma₂-gi₄-lum en ^dsaman-an-na/gud-
alim lugal ^{ĝi}šnimbar/ mušen anzud^{mušen} muš-saĝ-7»³⁶⁹.

«Ninurta, je veux énumérer les noms de guerriers que tu as tués: Le Kuli’anna, le Dragon, le Gypse, le cuivre fort, l’ur-saĝ, le Cerf a six têtes, le Magilum, le Seigneur Samananna, le Kusarikku, Lugalĝišnimbar, l’oiseau Anzû, le serpent à sept têtes ».

«^dutu er₂-na kadra-gin₇ šu ba-an-ši-in-ti/u₂ arĥuš-a-gin₇ arĥuš ba-ni-in-ak/ur-
saĝ dumu ama dili-me-eš 7-me-eš/ 1-am₃ šeš-gal-bi šu piriĝ-ĝa₂ umbin ħu-ri₂-in-na/ 2-
kam-/ma\ muš-šag₄-tur₃ ka [X X] KU šu /UŠ\ 3-kam-ma muš ušum-gal /muš\ [...] X RU/
4-kam-ma izi šeĝ₆-šeĝ₆ [X X] /kur₉\-ra/ 5-kam-ma muš-saĝ-kal šag₄ gi₄-a /UB\ KA X/ 6-
kam-ma ^{ĝi}rab₃ ki-bal ħur-saĝ /IM\ [...] a-ĝi₆ {du₇-du₇-gin₇} / 7-/kam\-[ma ...] /nim\
gin₇ i₃-ĝir₂-ĝir₂-re lu₂ nu-/da-gur\-de₃ »³⁷⁰.

« Utu a accepté ses larmes comme don, comme un dieu clément, il lui a montré de la compassion. Ensuite les guerriers, tous les fils de la même mère, sont venus : le premier, l’aîné, il avait les pattes d’un lion et les griffes d’un aigle. Le deuxième était un serpent rampant, le troisième était un serpent-dragon. Le quatrième respirait le feu, le cinquième était un noble serpent qui...en haut. Le sixième était comme un déluge de printemps qui s’abat sur les côtes de la montagne, le septième brille comme la foudre, personne ne peut lui résister... »

Même s’ils sont doués de *melammu* et de *puluhtu*³⁷¹, les *mischwesen* ne sont pas des *ilu*, des dieux, mais ils ne sont pas non plus des êtres humains. Ils sont quelque part au milieu entre

³⁶⁸ Sonik 2013: 105.

³⁶⁹ Lugal-e: 128-133 ETCSL c.1.6.2. Van Dijk 1983: 68.

³⁷⁰ Gilgameš et Ĥuwawa (Version A): 34-43. ETCSL c.1.8.1.5

³⁷¹ Voir par exemple dans le mythe de l’Enūma eliš, dans le mythe de l’Anzû, dans le mythe de Lugal-e. Voir aussi plus loin dans le chapitre, l’analyse de ces deux concepts.

les deux natures, composés par différentes parties du corps tant d'animaux que d'humains, ce qui explique leur qualité « hybride »³⁷².

Les *mischwesen* apparaissent très tôt dans l'imaginaire mésopotamien, dès le début souvent associés à une divinité spécifique, en qualité de serviteur ou de monture. Ainsi, la créature composite occupe une position importante, représentant un possible lien entre le monde des dieux et le monde des humains³⁷³. Selon K. Sonik³⁷⁴, le terme monstre dénote non seulement l'hybridité de la créature (révélée par l'aspect composite), mais aussi, selon la terminologie latine *monstrum/ monēre* leur fonction sémiologique, d'être des « signes » envoyés par les dieux, pour transmettre des messages et faciliter la révélation³⁷⁵.

Les textes en langue « Standard Babylonian », ou « babylonien littéraire », qui se réfèrent aux créatures de l'armée de Tiamat, par exemple, contiennent des noms comme (dingir) *Ešret-nabnissu* (« ses dix créatures »), *ūmu* (« orages »), *umāmānu* (« bêtes »), *gallū* (« soldats »), ou encore *bīnut apsi* (« créatures de l'Apsû »), *šūt mē nāri u nābali* (« ceux de l'eau du fleuve et ceux de la terre »)³⁷⁶. Dans le contexte des rituels apotropaïques, les monstres bienveillants apparaissent sous le nom de *sākip lemnūti ša Ea u Marduk* (« ceux qui repoussent les maux, ceux de Ea et Marduk »)³⁷⁷. Aussi, les textes mythologiques écrits autour de la personnalité de Ninurta dénomment ces créatures **uršag**³⁷⁸ (guerriers), comme c'est le cas dans l'Angim, afin de leur donner un caractère plus conforme à l'image et la nature du dieu Ninurta³⁷⁹.

Chaque catégorie de *mischwesen*, les génies, les monstres et les démons, présente des aspects communs et partagés avec les autres, ainsi que des aspects différents, correspondant

³⁷²Voir aussi Sonik 2013 :103-116, qui propose le terme de *Zwischenwesen*, qui se traduit par créature intermédiaire.

³⁷³ Le terme de « monde des humains » est utilisé plutôt d'une façon erronée, car dans les mythes analysés dans mon travail, il n'est pas question d'une présence humaine dans le récit. Au temps mentionné dans ces compositions, l'humanité n'est pas encore créée, ou si elle a été créée, elle est loin du théâtre de l'action. Les monstres interagissent avec les dieux et, dans quelques cas, avec les héros ; leur menace est cosmique ; leurs actions sont capables de détruire l'entière ordre divine, mais leur menace sur les gens est abstraite et distante, même inexistante. Voir Sonik 2013 : 114.

³⁷⁴ Sonik 2013 : 107

³⁷⁵ *Monstrō, monstrum* est connecté à la racine qui signifie faire voir, montrer ; *monēō, monēre* plutôt « conseiller, éduquer.

³⁷⁶Voir Talon 2005:T I.

³⁷⁷Wiggermann, 1992, p. 164.

³⁷⁸ Ce terme apparaît aussi dans l'Épopée de Gilgameš, où les monstres du dieu Utu joignent Gilgameš et Enkidu dans leur lutte contre le monstre Hūmbaba.

³⁷⁹ Sonik 2013: 104.

aux fonctions et aux rôles qu'ils accomplissent dans le monde et dans la nature. Leur caractère se définit de façon plus précise par rapport à la divinité à laquelle ils sont associés. Par exemple, les *apkallu*, serviteurs d'Enki/Ea sont connus pour leur nature plutôt bienveillante, étant les promoteurs et les gardiens des connaissances anciennes, tandis que les monstres, aux formes plus indéfinies et violentes, passent facilement du service d'une divinité à celui d'une autre. La ligne de séparation entre une évaluation positive et négative de leurs caractères et activités est, toutefois, fine et mouvante.

Selon A. Green, on doit renoncer à faire des distinctions trop rigides entre les créatures hybrides mésopotamiennes, et à séparer les « bonnes » des « mauvaises ». « Parfois, peut-être, la bienfaisance ou la malveillance de ces esprits dépendait plus sur les tâches du moment que sur leur nature originelle ; même les génies, connus pour leur sagesse et bienfaisance, pouvaient avoir un côté plus sombre »³⁸⁰.

Bien qu'ils ne fassent pas l'objet de ce travail, puisqu'ils n'apparaissent pas dans le contexte narratif des mythes des combats, on peut remarquer que les *apkallu* sont d'habitude considérés exclusivement comme des créatures bienfaites³⁸¹, au fond sans une raison valable³⁸². En fait, dans la tradition mésopotamienne ils étaient parfois perçus d'une manière négative, comme des créatures malfaisantes, arrogantes et agressives contre les dieux³⁸³. Même si on les trouve presque toujours en luttant contre le mal, ils avaient, en fait, des relations très étroites avec les démons, parmi lesquels ils sont parfois dénombrés, cités comme magiciens³⁸⁴. Par exemple, dans la série *Maqlû*, les *apkallu* apparaissent en qualité de sorciers, et ces incantations sont adressées contre eux.³⁸⁵ Malgré cela, comme la plupart des monstres et des hybrides du paysage rituel et mythologique mésopotamien, ils sont des créatures primordiales, qui apportent avec eux des connaissances essentielles pour la culture³⁸⁶.

Un monde, peuplé par des centaines de créatures divines et semi-divines est, sans doute, très complexe, et son étude, bien que commencée depuis le début de l'assyriologie, est encore en cours, n'ayant pas encore offert une reconstruction complète, ni de leur système, ni de leur

³⁸⁰ Green 1984: 86.

³⁸¹ Reiner 1961, Wiggermann 2011 : 307.

³⁸² Green 1984.

³⁸³ Reiner 1961.

³⁸⁴ Annus 2012 : 4.

³⁸⁵ Annus 2012 :18.

³⁸⁶Greenfield 1999, Hallo 1970, Kvanvig 1988, Lambert 1980, Lenzi 2008, Reiner 1961, Selz 2011, Wiggermann 1992.

fonctionnement dans le cadre de la religion et de l'art mésopotamiens. Il est par ailleurs clair que les monstres défaits dans les mythes de combat - comme, en général, toutes les créatures hybrides -disposent d'un pouvoir très important. Comme on va voir dans ce chapitre, il ne s'agit pas d'un pouvoir uniquement physique, générateur possible d'une destruction en masse du monde des humains, mais plutôt d'un pouvoir « inhérent » celui de transmettre leurs propres attributs, mais aussi leurs connaissances primordiales³⁸⁷. La prise du pouvoir par le dieu, ou par le héros vainqueur se traduit non seulement par la soumission du monstre, mais aussi par une illumination, par l'intermédiaire des connaissances primordiales, ce qui lui permet d'achever son processus de maturation.

Un problème qui se pose en général est que si ces monstres représentent objectivement, dans la narration, une menace pour l'ordre divin à cause de leur nature sauvage, imprévisible, risquant d'entraîner le monde entier dans le chaos incroyable, de fait la menace se porte exclusivement contre les dieux et leurs domaines respectifs. Les combats ont toujours lieu dans un contexte – temps et lieux - mythique, l'humanité n'est jamais concernée par ce genre d'interaction³⁸⁸, et d'ailleurs, dans la plupart de ces textes, l'humanité n'est pas encore créée. D'autre part, malgré le discours anti-*mischwesen* promu par les mythes de combat, on a du mal à voir où réside le mal dont il est question. En dépit de la richesse des références à leur aspect terrifiant et au désastre général que les monstres peuvent apporter, s'ils gagnent le combat, finalement, le danger est limité au chaos qui remplacera le monde des dieux³⁸⁹.

Le fait que les monstres ne sont pas les vecteurs d'une puissance mauvaise et négative peut être confirmé par la conclusion du combat, où en général, après avoir été vaincus, ils ne sont pas tués, mais transformés en serviteurs fidèles du dieu qui les a soumis³⁹⁰. S'ils avaient vraiment une nature foncièrement malfaisante, pourquoi des dieux tellement importants comme Enlil, Ninurta, ainsi que Marduk, les choisiraient-ils comme des emblèmes de leur pouvoir ?

Finalement, on a l'impression qu'il s'agit d'une sorte de jeu, où le plus puissant et le plus intelligent gagne, pas d'une question religieuse et « morale ». Le monde divin n'est pas du tout un monde parfait, puisque aussi les dieux sont décrits par des traits qui sont loin de représenter

³⁸⁷Surtout dans la tradition de Bérose (par ailleurs très tardive, d'époque hellénistique, voir Haubold 2013), où les *apkallu* ont le rôle clair de civiliser l'humanité par le biais des renseignements primordiales qu'ils fournissent.

³⁸⁸La seule interaction entre un monstre et un être humain est présentée dans l'Épopée de Lugalbanda, où d'ailleurs, le monstre Anzû n'a pas une attitude hostile ou méchante. Par contre, il aide le roi Lugalbanda dans sa quête, en lui offrant un cadeau. Aussi, dans l'Épopée de Gilgameš, le Taureau Céleste met en danger la population de la ville d'Uruk.

³⁸⁹Sonik 2013 : 103.

³⁹⁰Les seules exceptions sont celles de l'Asakku, dans le Lugal-e, du Labbu tué par le dieu Tišpak, et de Humbaba dans l'Épopée de Gilgameš.

la perfection, par moment très humains, avec des souhaits et des défauts qui parfois montrent leurs limites, leur vulnérabilité. Il ne reste pas moins que leur nature et leur fonction dans le monde les assurent de la victoire, dans tous les cas de conflit.

Pour pouvoir comprendre d'une manière plus claire le rôle des *mischwesen* dans la pensée mésopotamienne, il faut d'abord présenter les différentes caractéristiques qui apparaissent dans les compositions littéraires. Certains monstres sont très bien connus, grâce à une multitude de sources littéraires et iconographiques, comme c'est le cas de l'Anzû ou de Humbaba, tandis que d'autres, comme ceux défaits par Ninurta et listés dans l'Angim, ou encore l'Asakku, ne sont apparemment ni cités, ni décrits ailleurs.

II.3. *Les Monstres et leur Origine*

L'analyse de noms des monstres permet de voir que ces créatures hybrides peuvent être distinguées par leurs fonctions originales. Dans ses recherches sur les monstres, F.A.M Wiggermann a établi une différence entre deux types d'origine. Il prend en considération d'une part, un phénomène abstrait distinguant les « Membres Exemplaires » et de l'autre il considère un phénomène concret, le « Phénomène Impressionnant » (*awe inspiring phenomena*).³⁹¹ Il y a donc des êtres qui sont soit des animaux (comme le serpent, le bison, le scorpion ou le poisson), soit des phénomènes météorologiques - imaginés comme des entités divines selon leurs propres formes (toutefois bien différents de dieux du panthéon), - qui s'opposent aux êtres qui, dès le début de l'iconographie, avaient déjà représentés comme des hybrides, par l'adjonction d'éléments appartenant aux autres animaux et/ou aux hommes. Les deux catégories, la première totalement imaginaire, existant dans les traditions écrites, la seconde seulement à moitié imaginaire subissent un processus de transformation, qui, au final, a comme résultat la création littéraire, rituelle et iconographique des monstres.

Selon Wiggermann, le passage d'un « Membre Exemple » vers la forme finale de monstre est la réaction à un besoin précis de l'évolution de l'art et implicitement, de l'iconographie. Plus précisément, il considère que les formes simples, comme par exemple la représentation d'un animal, ne suffit plus à exprimer le caractère extraordinaire d'une telle

³⁹¹Wiggermann 1992:150.

créature. D'autre côté, Th. Jacobsen considère, que surtout au quatrième et début du troisième millénaire, les monstres peuvent être considérés comme des formes primaires d'un dieu³⁹², qui plus tard, va assumer une représentation anthropomorphe.³⁹³ Aujourd'hui cette hypothèse n'est plus soutenable, et elle a été souvent contestée³⁹⁴, car on envisage les animaux composites plutôt comme des entités objectivement séparées, certes à étudier dans le contexte de leur relation avec les dieux qu'ils servent. En général, l'opinion la plus diffusée aujourd'hui parmi les assyriologues est que l'origine des monstres n'a pas une relation explicite avec un dieu, se situant plutôt hors du cadre divin. Plus précisément, les *mischwesen* peuvent être envisagés comme appartenant à un état du réel précédant l'organisation du monde et du panthéon officiel, donc avant l'apparition des dieux³⁹⁵.

II.4. *Caractéristiques des monstres*

Les caractéristiques les plus importantes des *mischwesen* sont d'un côté, l'appartenance à une époque très lointaine, primordiale, antédiluviennne, et de l'autre côté, l'appartenance à un endroit liminal, mais aussi à un espace de liaison. En même temps, afin de mieux comprendre quelle est la nature inhérente des monstres, on doit faire des références à une série de concepts qui constitue la fondation de la culture mésopotamienne.

II.4.a. *Le Temps*

Ce premier aspect, le temps, est très important pour le développement de la thèse proposée, puisque c'est le côté primordial, et le concept de « temps avant le temps »³⁹⁶, qui offrent un possible point de départ pour l'analyse.

³⁹²Il fait une analyse sur le couple Anzû-Ninurta. Dans ses inscriptions sur le Cylindre A, Gudea, roi de Lagaš, associe l'image du monstre avec celle du dieu, Voir Cylindre A.

³⁹³Jacobsen 1961 : 269 ; 1976 : 28-129

³⁹⁴Cf Wiggermann 1986 : 278. Il considère que si pour l'Anzû et Ninurta, les résultats de l'analyse restent faibles, pour les autres monstres ce n'est plus le cas. Il s'appuie sur l'idée selon laquelle Ninurta est le vainqueur de plusieurs monstres, et donc, il ne peut pas avoir plusieurs formes.

³⁹⁵Ataç 2007.

³⁹⁶Rubio 2013.

Selon W. Von Soden³⁹⁷ et C. Wilcke³⁹⁸, dans la pensée mésopotamienne il n'y a pas de terme spécifique pour le temps, au moins pas dans le sens contemporain, avec des implications aussi scientifiques et philosophiques³⁹⁹. Un des termes utilisés pour se référer à cette dimension du réel est *u₄/ūmu* terme qui aide à compter le passage du temps. En effet, la traduction de base est « jour, journée », mais il peut signifier aussi un moment spécifique de la journée. Plus tard on utilise le terme dans un sens plus général⁴⁰⁰, d'ailleurs souvent associé à la présence de la lumière, indiquant aussi l'orage et la tempête. Pour indiquer un moment spécifique ou précis, on utilise plutôt des termes comme *adannu* ou *anu*⁴⁰¹.

L'akkadien utilise des prépositions comme *ina* (dans) et *adi* (jusqu'au), aussi locatives, dans un sens temporel. On pourrait ajouter également à cette liste les termes *māhru* (« avant »), *pānānu* (« auparavant ») ou *warkātu* (« postérité »), qui rendent dans le récit la dimension de la temporalité relative⁴⁰² et qui montre une perception complexe de la durée et de la position des événements et de leurs conséquences⁴⁰³.

Le temps « cyclique » est rendu par le sumérien **bala** et par l'akkadien *palū*⁴⁰⁴. Ce type de temps est spécifique, faisant référence à la cyclicité régulière de certains phénomènes naturels et physiques, comme les saisons, ainsi que, d'un autre point de vue, à la succession (infinie) des générations. Dans son expression mythologique, le temps cyclique a été créé par le dieu Marduk, lors de sa victoire contre Tiamat et l'armée de monstres :

« *ú-ba-áš-šim man-za-za an ilāni rabūti/ kakkabāni mes tam-šil-šu-nu lu-ma-ši uš-zi-iz/ ú-ad-di šatta(mu-an-na) mi-iš-ra-ta ú-aš-šir/ 12 arhāni mes kakkabāni mes šu-lu ʿ[šá-a] uš-zi-iz* »⁴⁰⁵.

« Il a créé des postes divins pour les grands dieux, et il a installé les constellations, le modèle des étoiles. Il a établi l'année, il a délimité les frontières, et il a installé 3 étoiles pour les 12 mois ».

³⁹⁷ Von Soden 1974: 37.

³⁹⁸ Wilcke 1982 : 33.

³⁹⁹ Streck 2017 :246

⁴⁰⁰ Streck 2017: 246, RLA 15. Voir aussi le CAD, vol. U-W : 138-155.

⁴⁰¹ CAD, vol. A: 97-101.

⁴⁰² Streck 2017: 247.

⁴⁰³ Glassner 2004 : 7.

⁴⁰⁴ CAD vol. P : 70-74.

⁴⁰⁵ Enūma eliš T V : 1-4. Lambert 2013 :98.

« *ib-ni-ma u₄-mu [. . . / šatta(mu-an-na) lu-ú šu-ta-am-ḥ[u-rat . . . / i-na zag-muk-ku [. . . / šat-tum i-na nam-ša-x [. . . / lu-ú ka-a-a-nam-m[a . . .]* »⁴⁰⁶.

« Il a créé le jour..., que l'année soit égale. Lors de la nouvelle année..., l'année, qu'elle soit régulière.

Dans les textes cunéiformes, le temps passé est rendu par des termes comme *pānānu* ou *māḫru* qui veut dire « en face, avant », tandis que l'avenir est rendu par *warkātu*, « qui est derrière », utilisant donc des expressions locatives, par rapport au point de vue du sujet, en indications chronologiques. D'une manière surprenante, en akkadien comme en sumérien, le futur se trouve derrière, tandis que le passé se trouve devant celui qui parle, qui l'a sous les yeux et peut donc le décrire, suivant le modèle de Gilgameš⁴⁰⁷. Cette vision dénote le respect pour les ancêtres, mais aussi la valeur attribuée à la perception historique des événements : il faut accorder de l'attention au passé, qui guide les hommes dans leur avancée dans le présent et à l'avenir. Elle indique aussi, sans doute, une certaine confiance dans la cyclicité du temps, dans la répétition, si la connaissance du passé peut être utile pour le futur : tout ce qui a un début, doit avoir une fin⁴⁰⁸.

Toutefois, la citation ou la narration du temps passé ne servent pas seulement à la glorification des rois précédents, et à renforcer la légitimité de la dynastie et de l'institution de la royauté en général, mais aussi à les critiquer, mettant en évidence leurs fautes et manquements. L'exemple classique est le cas de Naram-Sîn, maître de l'empire d'Akkad, qui est représenté dans la littérature postérieure⁴⁰⁹ comme l'image du mauvais roi qui provoque la destruction de l'état agissant contre la volonté des dieux. L'idée est que le récit de son histoire aide les générations suivantes à éviter de faire les mêmes fautes, et à ne pas répéter ses erreurs, bien identifiés par l'idéologie qui s'exprime et s'impose ainsi⁴¹⁰.

Si on ne peut pas parler d'une conception philosophique mésopotamienne du temps, cela ne signifie pas que les intellectuels de l'époque n'avaient pas des opinions sur le concept équivalent. Pour eux, le temps ne se limitait pas à une séquence ou alternance des événements, mais ils faisaient une distinction entre le temps quantitatif et celui qualitatif, entre le temps vécu

⁴⁰⁶ Enūma eliš T V : 39-43. Lambert 2013 : 100.

⁴⁰⁷ Glassner 2004 : 7, Nadali 2016 : 86.

⁴⁰⁸ Ataç 2018, Menargues 2013: 228.

⁴⁰⁹ Voir par exemple « La malédiction d'Agade ». Attinger 1984, Cooper 1983.

⁴¹⁰ Glassner 2004 : 7-22.

et le temps cosmique⁴¹¹. Vu la quantité de récits qui traitent le temps, la création et ses conséquences, on pourrait dire que les Mésopotamiens étaient poursuivis par le passé mythique - d'où la façon contre-intuitive de percevoir et d'exprimer le passé et le futur. Les compositions littéraires ont toutefois un élément temporel et une structure chronologique, ayant elles-mêmes comme objet la mémoire mythique, qui perdure justement par la littérature. C'est ne pas le passé lui-même qui concernait le discours cosmogonique, mais plutôt la mémoire d'un temps avant le temps⁴¹².

Le temps est considéré comme un élément primordial. Avant la création du monde, il y avait trois éléments, qui ont constitué la base pour la création du monde ; il s'agit du temps, de l'eau, et de la terre⁴¹³. Dans la liste divine *AN-Anum*⁴¹⁴, le temps apparaît dans le lignage d'Anu, en tant qu'ancêtre, le ciel, sous la forme d'un couple de divinités dont les noms « *Dūri* et *Dāri* »⁴¹⁵ évoquant l'idée de continuité⁴¹⁶ et de permanence : l'expression akkadienne *ana dūri dāri* signifie « pour toujours, à jamais, pour l'éternité »⁴¹⁷. Dans les cosmogonies mésopotamiennes⁴¹⁸ il est considéré comme l'ancêtre de toutes les divinités.

En tant qu'ancêtres du dieu An, *Dūri* et *Dāri* représentent le signe de la personnification du temps lui-même. Puisqu'ils sont mentionnés avant ce dieu, il est possible que l'idée exprimée ainsi identifie le temps comme existant même avant l'apparition de l'ensemble des dieux. Cette liste, et l'expression *ana dūri dāri* « pour toujours », impliquerait alors une existence éternelle du temps⁴¹⁹.

Van Dijk a été le premier à observer que l'expression **u₄-ri-a** « ce jour-là » est liée au motif cosmique utilisé dans toutes les compositions qui présentent des introductions mythologiques⁴²⁰.

⁴¹¹ Katz 2013 : 119.

⁴¹² Rubio 2013 : 12.

⁴¹³ Lambert 1980-1983 : 218-222.

⁴¹⁴ Voir Litke 1998.

⁴¹⁵ T I : 12-13.

⁴¹⁶ Streck 2017 : 247

⁴¹⁷ André-Salvini 1998 : 29.

⁴¹⁸ En réalité, une vraie cosmogonie n'existe pas avant l'Enūma eliš. Toutefois, dans la tradition sumérienne, et puis celle akkadienne, on retrouve une série des textes qui racontent, parmi autres, comment le monde a été créé. Selon George 2016, ce genre de sujet est très souvent abordé dans les textes qui contiennent des listes des dieux. Voir aussi Lambert 2013, Lisman 2013, Rubio 2013. Une autre forme de cosmogonie se retrouve dans le début de la version sumérienne de l'Épopée de Gilgameš (Gilgameš, Enkidu et les Enfers). 1-23 - Voir Gadotti 2014, George 2003 -, ainsi que dans l'épopée de Lugalbanda. Voir Chen 2013 : 68.

⁴¹⁹ Katz 2013 : 118. Voir aussi CAD vol. 3 : 107-108 ; 116-118.

⁴²⁰ Van Dijk 1964.

La création du monde, au début du temps, ne peut pas se faire *ex-nihilo*, puisque le néant est absent de la pensée mésopotamienne, ce qui semble montrer un certain « horror vacui », l'horreur du vide et de toute façon la notion de « création », ne peut qu'évoquer l'activité d'un « créateur ». La présence, donc, d'« êtres » avant la création du monde est nécessaire, et implique qu'ils existaient dans un temps avant le temps⁴²¹. Le temps est donc un élément déterminant dans la construction de la narrativité dans les mythes de création⁴²².

II.4.a.1. *La délimitation du temps par le Déluge*

Dans les traditions mésopotamiennes, le partage (progressif) entre « temps mythique » et « temps historique », semble être marqué par l'événement du déluge⁴²³, comme l'indiquent, par exemple, la tradition sumérienne par le texte de la « Liste sumérienne des rois (SKL) »⁴²⁴, et celle akkadienne par le récit de l'Atraḥasis⁴²⁵. Aussi l'Ancien Testament, dans le livre de la Genèse, rappelle ce moment comme début de l'histoire du monde connu, ayant les mêmes caractéristiques de l'actuel. Le Déluge⁴²⁶ en effet devient un repère chronologique important dans la « Liste Sumérienne des Rois », datée à l'époque d'Isin, au début du deuxième millénaire⁴²⁷. Il divise le temps mythique quand « la royauté est descendue du ciel », sans doute pour organiser le service divin, avec des rois qui vivent pour une durée extrêmement longue de temps, « celui de la révélation de la connaissance, des modèles de civilisation, donnés une fois pour toutes par les sept sages antédiluviens, envoyés par Ea, le plus intelligent des dieux, pour conseiller les rois ; c'est une sorte d'« âge d'or » spirituel et intellectuel »⁴²⁸.

D'ailleurs, dans l'« Instruction de Šuruppak » on retrouve des indications concernant la royauté qui a été détruite par le déluge, et qui a dû être remplacée par une nouvelle génération

⁴²¹ Rubio 2013 : 3-4.

⁴²² Ulanowski 2013:341.

⁴²³ Chen 2012 : 158-189, 2013, Klein 2011: 152.

⁴²⁴ SKL Texte composite. ETCSL. Voir aussi Glassner 1993.

⁴²⁵ Voir Dalley 1991.

⁴²⁶ Pour le traitement du déluge, abubu, voir CAD Vol. I : 77-80. Hallo 1990 : 194-199, observe que l'utilisation du topos du déluge est en tant que langage métaphorique, figuratif, pour souligner la colère des dieux, ou pour signaler un cataclysme. Westenholz 1996 note l'association du déluge à la bataille, dans la littérature sumérienne, ainsi que dans celle akkadienne. Voir surtout Atrahasis et Gilgameš T XI.

⁴²⁷ Ataç 2013 : 597, Klein 2011 : 152.

⁴²⁸ André-Salvini 1998 : 31, Cluzan 2016 : 166.

de rois. Le Déluge sert ainsi comme une fondation mythique pour le paradigme du rétablissement politique⁴²⁹.

Dès qu'une fraction d'une histoire, événement, règne approche le temps antédiluvien (le plus mythique temps possible), il expérimente une extension progressive diachronique et son rythme avance très lent ; cette variation peut être définie comme une déification graduelle des paramètres temporels. Ce processus a la tendance d'aller vers l'infini⁴³⁰. Dans le poème de l'Atraḫasis, composé à l'époque paléo-babylonienne, après le déluge l'humanité change par ailleurs de statut, dans ses relations avec les dieux. Les hommes continuent certes à assurer le service divin, et acceptent une vie plus courte et limitée, mais en échange obtiennent des dieux la garantie qu'il n'y aura jamais plus de déluges, ni d'apocalypses. Ils peuvent ainsi imaginer librement leur futur⁴³¹.

Un autre texte très important qui fait référence à la transmission des connaissances de l'époque antédiluvienne est l'épopée de Gilgameš. Cette transmission est possible seulement au moment où le protagoniste de l'épopée retrouve le seul survivant du déluge, à la frontière du monde connu, Utnapištim, l'Atraḫasis, le roi de Shuruppak. Cette rencontre est très révélatrice, ayant l'impact le plus grand sur Gilgameš et sa quête de l'immortalité⁴³².

Dans ce contexte, le récit du Déluge, qui est directement inspiré de celui de l'épopée de l'Atraḫasis, renvoie à l'époque primordiale et pré-cosmogonique, par les références multiples aux divinités impliquées⁴³³ et il contient une des définitions les plus claires des caractéristiques de la nature humaine, comme elle était vue à l'époque. Utnapištim explique à Gilgameš que l'immortalité est propre aux dieux, qu'elle n'est pas l'apanage des hommes, et, qu'il doit donc se contenter de vivre sa vie selon les modèles imposés par les divinités. Même si cela sonne comme une condamnation, dans l'épopée c'est peut-être le moment où Gilgameš comprend quelles sont les choses importantes de la vie, et ses devoirs en tant que roi.

L'événement mythique du Déluge peut être compris comme un point de rupture et de changement dans la protohistoire de l'homme, une division entre un âge de la connaissance, où les savoirs sont disponibles et partagés par tous, et un âge quand tout cela aurait disparu, et la

⁴²⁹ Chen 2013 : 147.

⁴³⁰ Menargues 2013 : 221.

⁴³¹ Atraḫasis T III. Foster 1996 : 179-185.

⁴³² Gilgameš T X et surtout T XI, où Utnapištim lui raconte l'histoire du déluge.

⁴³³ Gilgameš T X : 12-205.

culture et l'information sont gérées par une élite, qui a les moyens nécessaires y pour accéder, grâce à son contact, à la communication ouverte avec les *apkallu*⁴³⁴.

Pour cette raison, en Mésopotamie l'époque post diluvienne n'est pas marquée par le déclin, mais au contraire pensée comme une période dans laquelle les humains instruits accèdent au plus haut niveau de connaissance, qui leur apporte une relation d'un ordre différent, plus lucide, avec le monde surnaturel⁴³⁵.

Bien que la culture mésopotamienne ne mette pas l'accent sur une succession des époques dans le sens de dégradation d'une période à l'autre⁴³⁶, comme sera le cas dans la poésie hésiodique⁴³⁷, on peut trouver des indices qui montrent le respect et l'admiration que les Mésopotamiens accordaient aux ancêtres et aux temps anciens. Avec le passage du temps, on remarque une dégradation et une corruption de ce temps, sans doute une réflexion du contexte socio-politique.

La dernière grande composition de la littérature mésopotamienne, l'« épopée d'Erra », composée vers la fin de l'empire Assyrien⁴³⁸, présente encore une situation chaotique, où la guerre et la violence ont pris la main. Mais le texte met aussi en évidence, au final, l'intervention du dieu Išum, et la reprise de contrôle du monde de la part du dieu Marduk, qui assurent les hommes quant au retour de la paix et du calme social. En lisant ce texte, on réalise ainsi que, jusqu'à la fin de l'époque impériale, la société assyrienne et mésopotamienne connaissait des sentiments profonds d'angoisse, concernant son destin, et qui comptait sur l'aide des dieux pour éviter l'apocalypse.

La fin du monde, bien évidemment, n'est pas perçue de la même manière qu'on la perçoit aujourd'hui. Pour eux il existait plutôt la crainte de vide⁴³⁹, ce qui explique aussi cette peur par rapport à la disparition du monde. Le néant est complètement absent de la pensée mésopotamienne, et la présence des dieux et des entités avant l'acte de création implique qu'ils

⁴³⁴ Ataç 2010 : 151.

⁴³⁵ André-Salvini 1998 : 32.

⁴³⁶ Sauf la Liste Sumérienne des Rois, qui présente les époques de règne de chaque roi de plus en plus court. Si au début on trouve des rois qui règnent pour des centaines d'années, au final, les règnes durent quelques années, comme c'est normal. Le même phénomène se retrouve dans les « généalogies » dans le livre de la Genèse. Voir aussi Ataç 2010 : 152-154, Klein 2011 : 152.

⁴³⁷ Dans « Les Travaux et les Jours », Hésiode analyse le passage de temps reparté en 5 époques/ 5 races. L'époque d'or, où il n'y a pas de mal, ni de travail, l'humanité n'est pas encore créée ; l'époque d'argent, caractérisée par le *hybris*, la démesure, où on connaît le bien et le mal ; l'époque de bronze, caractérisée par des guerres ; l'époque des héros, des demi-dieux engendrés par les divinités, mais qui en dépit de leur lignage divin périssent dans des guerres ; l'époque de fer, contemporaine (à Hésiode), caractérisée par le chagrin et l'incertitude.

⁴³⁸ Voir Cagni 1977; Dalley 1991; Machinist 1984.

⁴³⁹ Menargues 2013: 228, Rubio 2013: 3.

existaient dans un temps particulier, appelé « temps avant temps »⁴⁴⁰. En opposition avec nous, les mésopotamiens n'avaient pas une pensée métaphysique par rapport à la mort et à la vie après la mort, et il n'y avait pas des mentions par rapport à la fin du monde. Toutefois, si on pense à la cyclicité du temps, concept bien révélé dans la littérature Mésopotamienne, l'idée que les Mésopotamiens avaient une conception de fin du monde ne nous semble pas si impossible. En plus, il y a même des traces par rapport à celle-là, des traces littéraires : « *ana labar umi* » – pour les jours à la fin, et « *ana sât umi* » -jusqu'à la fin des jours⁴⁴¹.

La délimitation du temps est visible aussi dans le discours royal : dans les sources textuelles, ainsi que dans celles iconographiques, on perçoit deux temps : celui mythique et celui narratif. Dans des cas particuliers, ces deux temps se superposent, comme par exemple dans les reliefs d'Aššurnasirpal ou Aššurbanipal. Le roi est, d'une manière ou d'autre, la mesure du temps. La continuité, la pérennité de la civilisation, sont assurées par la permanence de l'institution monarchique⁴⁴². Le temps est en fait une dimension qui appartient aux divinités, mais le roi, par la délégation qu'il reçoit de façon légitime, est le porteur de cette dimension : en effet, c'est la chancellerie royale qui, depuis le troisième millénaire, établit le calendrier, fixe les dates et la chronologie, utilisées par toute la société.

L'intérêt culturel pour le passé était omniprésent dans la société, même à l'époque néo-assyrienne, en grande partie parce que « l'image d'une société et d'un état idéal, l'utopie des mésopotamiens était toujours localisée dans l'histoire primordiale et non pas dans le futur ».⁴⁴³

II.4.b. *L'espace*

La tradition textuelle mésopotamienne conçoit le monde composé de deux parties égales, l'En-haut ou le Ciel et l'En-bas ou l'Enfer, séparés par le monde des hommes, la Terre, soutenue par l'Apsû, l'eau douce, à son tour environnée par la Mer salée ou océan cosmique⁴⁴⁴ (Fig. 4). Aux extrémités il y a des montagnes qui soutiennent la voûte céleste, servant aussi comme lieu de passage entre les mondes⁴⁴⁵. D'autres sources, comme les tablettes

⁴⁴⁰ Rubio 2013: 4.

⁴⁴¹ Streck 2017 : 247. Voir aussi le CAD, vol. S.

⁴⁴² André-Salvini 1998 : 33.

⁴⁴³ Maul, cité en Nakamura 2008: 115. Voir aussi May 2013 : 199-210.

⁴⁴⁴ Horowitz 1998: 325.

⁴⁴⁵ Bottéro 1998: 163.

cartographiques, indiquent par contre un océan, comme lieu où le monde se finit, et non pas les montagnes.⁴⁴⁶

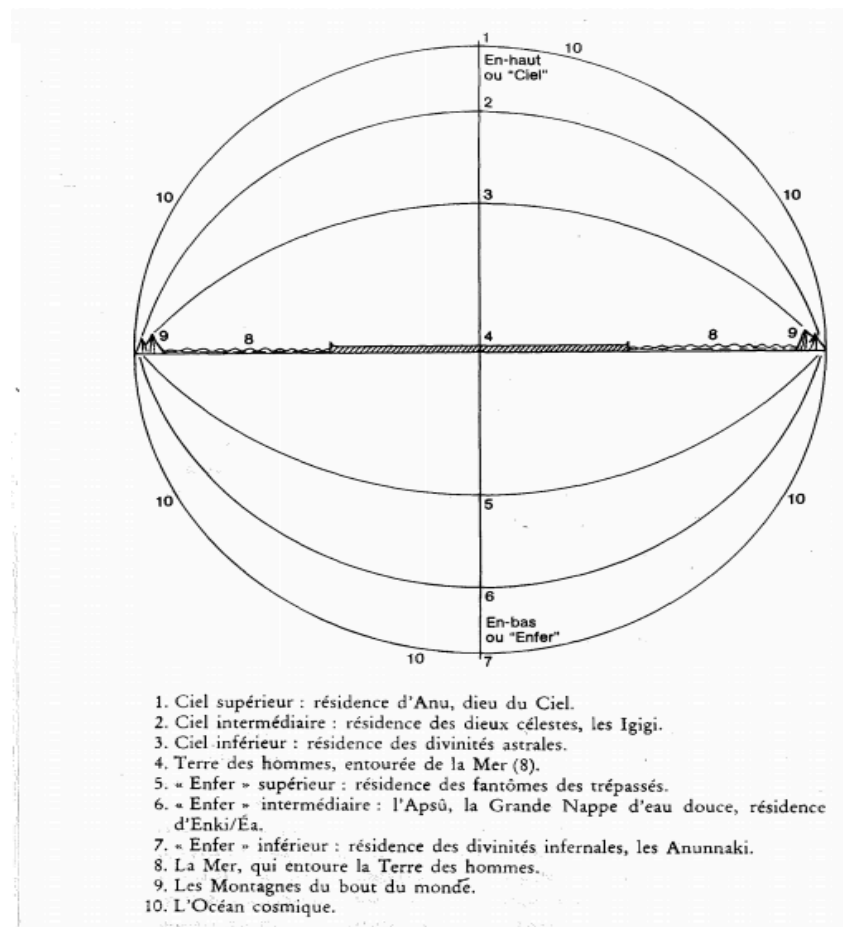


Fig. 4 : La vision du monde mésopotamien, selon Bottéro&Kramer 1989 : 70.

La mer et les montagnes sont aussi, dans la mythologie mésopotamienne, les deux manifestations des paysages où les pouvoirs du chaos résident. Ces deux domaines, à travers les récits mythologiques, se révèlent être très liés à deux grands dieux, Ninurta et Marduk. Comme on l'a vu, tandis que les montagnes sont le domaine conquis définitivement par Ninurta après sa lutte contre l'Asakku, la mer, associée à Tiamat, l'ennemie de Marduk, sera enfin maîtrisée par lui⁴⁴⁷.

Dans le mythe sumérien Angim, ou « Le Retour de Ninurta à Nippur », un passage donne les montagnes comme lieu d'origine des monstres :

«^dnin[urta] dumu ^den-líl-lá-ke₄ nam-á-kal-ga-šè/ š[eg₉ sag-àš] é za-gìn uru_x (EN)-na-ta na[m-t]a-an-è/ [ušum ur-s]ag bàd gal kur-ra-ta n[am-t]a-an-è / [má-gi₄-lum] X abzu-ka-

⁴⁴⁶ Horowitz 1998: 330.

⁴⁴⁷ Annus 2002: 115.

ni na[m t]a-an-è/ gud-alim saḥar mè-ka-ni nam-ta-an-è/ ku-li-an-na an-šár ki-šár-ta nam-ta-an-è/ [níg-bar₆. bar₆-ra] saḥar ḥur-sag-g[á-ta nam-ta]-an-è/ [urudu ní-g-kal-ga] ḥur-sag dar-r[a-ta nam-t]a-an-è/ e-ru-ú dan-nu šá K[UR]-i pa-ša-am-ma MIN/ [mušen anzu (AN.IM.DUGUD)^m]ušēn gišḥa-lu-úb-ḤA[R-ra]-na-ta nam-ta-è/ [iṣ-šu]-ru an-za-a iṣ-tu MIN MIN MIN/ [muš sag-imin] x x kur-r[a-ta n]am-ta-an-è »⁴⁴⁸.

« Ninurta, fils d'Enlil, en son immense vigueur, De la Sublime-et-étincelante-Demeure (?) A tiré le Mouflon-à-six-têtes; Des places fortes de la Montagne, Il a tiré le Magilum; De la poussière de ses batailles, Il a tiré le Bison géant; Des extrémités de l'univers, Il a tiré le Kulianna; Du sol de la Montagne, Il a tiré le Cuivre résistant Du Chêne (?) [...] Il a tiré l'Anzû, Et du [...] de la Montagne, Il a tiré le Serpent-à-sept-têtes»⁴⁴⁹.

Au troisième millénaire, les monstres sont associés dans la littérature mythologique plutôt aux montagnes, tandis qu'au deuxième millénaire ils sont transférés dans le domaine de la mer.⁴⁵⁰ Aux époques plus récentes, la montagne est le domaine des démons, tandis que les monstres sont associés à l'eau⁴⁵¹. Même le monstre Anzû, en dépit du fait qu'il soit né dans la montagne, a en fait comme lieu d'origine l'eau :

« *el-lu-u₂-ti me-e DINGIR-MEŠ šu-ut rap ṽ[si-i x x]* »⁴⁵² – Les eaux pures des dieux de l'Apsû.

Une carte babylonienne du premier millénaire (Fig.5) place les monstres créés par Marduk dans la mer,⁴⁵³ associant explicitement la mer et ses créatures au dieu. Ces monstres sont divisés en deux groupes, ceux qui habitent dans la mer (*ina libbi*), comme le *mušḥuššu* et le *bašmu*, tandis que les autres ont été créés dans la mer, mais habitent d'autres régions, comme l'Anzû, le *girtablullû* et le *kusarikkû*.⁴⁵⁴ Tenant compte de la chronologie de la composition des mythes de Ninurta, Lugal-e et Angim, vers la fin du troisième millénaire, et de celui dont Marduk est le protagoniste, l'Enuma eliš, qui apparaît à la fin du deuxième, on peut comprendre pourquoi la relation monstre/montagne/dieu (Ninurta) a été remplacée par l'autre, monstre/mer/dieu (Marduk).

⁴⁴⁸ An-gim dim-ma 30-40. ETCESL c.1.6.1. Cooper 1978.

⁴⁴⁹ Bottero et Kramer 1989: 610.

⁴⁵⁰ Wiggermann, 1994: 227; Westenholz 2004: 12.

⁴⁵¹ Geller 2007, Horowitz 1988: 332.

⁴⁵² Anzû T I: 51. Oracc Q002769.

⁴⁵³ Westenholz 2004: 12, Horowitz 1988: 159.

⁴⁵⁴ Horowitz 1988: 160.

46 A bird's-eye view of the world according to the Babylonians, as sketched on a clay tablet of later Babylonian times now in the British Museum.

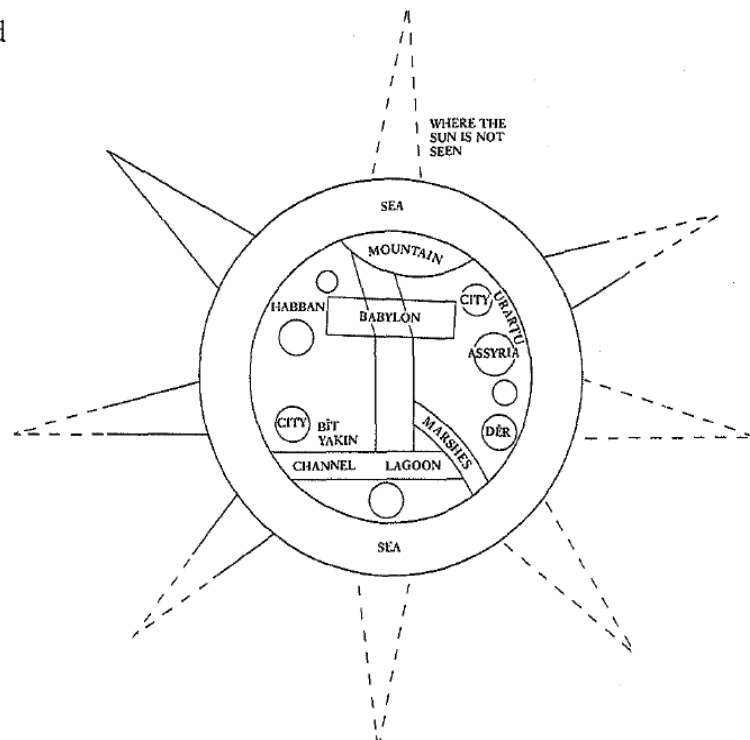


Fig. 5 : La carte babylonienne selon Black&Green 1992 : 53.

II.4.c. *La Montagne*

La montagne est, même aujourd'hui, un espace dans l'imaginaire commun qui suscite l'intérêt et l'attention, parfois la crainte, des hommes. Sans doute, son élévation et sa verticalité rappellent et font allusion à un passage, un lien entre la terre et les cieux.

Arrivant au sommet de la montagne, ayant surmonté beaucoup de difficultés, on peut se sentir plus proche de la pureté des cieux et de la tranquillité. Par ses pentes abruptes et ses sommets insurmontables, la montagne est un lieu exotique par excellence, dans beaucoup de cultures représentant le symbole de la nature sauvage en face de la civilisation.

Une région sauvage, d'accès difficile, peut servir aujourd'hui comme lieu privilégié, où sont présents les éléments nécessaires à la formation identitaire, attribuant à ce type de paysage une signification culturelle et sociale spécifique⁴⁵⁵. Le voyage vers ces parties exotiques du monde fait toujours partie du processus de maturation de l'individu : la littérature

⁴⁵⁵ Feltd 2013 : 2.

contemporaine fait référence à ce genre d'expérience, en présentant l'ascension vers des cimes inexplorées, comme un parcours pouvant apporter une nouvelle connaissance et conscience de soi.

La montagne est connue dans la littérature sumérienne par le terme **kur**⁴⁵⁶ et le *šadû* en akkadien. D'un côté, c'est la montagne comme lieu géographique, surtout le Zagros dans la tradition sumérienne, le « pays étranger » par excellence, et de l'autre côté il signifie tout simplement les Enfers⁴⁵⁷. **Kur**, dans des textes à signification spécifiquement idéologique, dénote aussi tout espace habité par les populations étrangères, barbares et ennemies⁴⁵⁸. Il assume ainsi, indirectement, une connotation négative, qui fait de la montagne un espace éminemment dangereux, habité par des gens agressifs, capables de provoquer le chaos. Il y a donc une distinction très claire entre le terme **kalam**⁴⁵⁹, qui veut dire « le pays », et le **kur**, ou la montagne, surtout celle à l'est de la Mésopotamie⁴⁶⁰. Toutefois, le signe **kur** est le déterminatif qui précède tous les noms géographiques aussi de « pays »⁴⁶¹.

Dans les textes littéraires, le **kur** devient ainsi un espace très dangereux, où naissent et résident des monstres et des créatures hybrides, voire des démons, qui perturbent l'ordre du monde. Profitant des possibilités offertes par cette image de porter des contenus idéologiques forts, dans leurs productions, la littérature, ainsi que l'iconographie, ont utilisé largement, et à toutes les époques, des représentations de la montagne, en particulier en train d'être conquise⁴⁶². C'est à partir du règne de Tukulti-Ninurta I (1243–1207 av.n.è), roi d'Assyrie au moment de l'extension maximale de l'empire médio-assyrien, que la mythologie de Ninurta, le dieu qui va à la bataille contre le **kur** (pays ennemi, hostile), le **ki-bal** (territoire rebelle) dans la montagne pour se battre à l'aide de ses armes destructives, comme le déluge (**a-ma-ru**), entre dans l'idéologie royale comme modèle narratif et idéologique⁴⁶³. Toutefois, des analyses récentes faites sur les textes qui font références à la montagne comme un pays sauvage montrent que les espaces identifiés comme **kur** ont aussi des fonctions positives et favorables, car ils sont sources d'abondance, ainsi que des connaissances essentielles à l'humanité⁴⁶⁴. Elle est en effet un lieu

⁴⁵⁶ Littéralement « le pays de la montagne ».

⁴⁵⁷ Black et Green 1992 : 114.

⁴⁵⁸ C'est aussi, le plus probablement, le plus utilisé terme dans la littérature mésopotamienne. Voir Katz 2003 : 58.

⁴⁵⁹ Composé à son côté de l'**asag** (la terre) et l'**edin** (la région ouverte).

⁴⁶⁰ Michalowski 2010: 148.

⁴⁶¹ Labat 2002.

⁴⁶² Voir par exemple la Stèle de Naram-Sîn.

⁴⁶³ Pongratz-Leisten 2001: 226.

⁴⁶⁴ Feltd 2015: 88 :

de passage, et du point de vue rituel, la montagne est l'endroit par excellence qu'on doit rejoindre, pour pouvoir aller au-delà.

L'ambiguïté de la montagne, en tant qu'espace qui abrite les *mischwesen* permet à ceux-là aussi, de manifester une personnalité double.

Espace situé tant au levant qu'au couchant, le **kur** est ambivalent, partagé entre les forces créatrices et destructrices qu'il contient simultanément. Il est cependant frappant de constater que, dans les textes littéraires sumériens, **kur** désigne le plus souvent l'aspect destructeur de l'ensemble, c'est-à-dire le séjour des morts ou, sur d'autres plans, toute région mythique ou terrestre qui se rebelle contre l'ordre cosmique dont les dieux sont les artisans⁴⁶⁵. En effet, la montagne est représentée comme étant la frontière par excellence, étant positionnée à l'est et à l'ouest sur la carte babylonienne, et définissent la limite du monde connu⁴⁶⁶, selon la perception de l'espace qu'on pouvait avoir, dans la perspective marquée par les vallées des grands fleuves mésopotamiens.

Selon les époques, la localisation principale de la « montagne » a été progressivement déplacée de l'est vers l'ouest, vers les steppes syriennes et les monts du côté levantine, ce changement étant dû, sans doute, à la nouvelle orientation des intérêts et des opérations économiques et militaires imposées par les rois mésopotamiens, qui, dès la fin du troisième millénaire, entrent en relation avec la Syrie et les populations « amorrites ».

Sargon le Grand, le roi d'Akkad, a été le premier à ouvrir explicitement la voie vers la conquête et le contrôle des territoires et des populations à l'ouest de la Mésopotamie, ainsi que vers le nord⁴⁶⁷.

D'un autre point de vue, le motif du lever du soleil et de son coucher entraîne dans son sillage des thèmes divers qui mettent en lumière en particulier la bipolarité du **kur**, liée au cycle de la vie et de la mort⁴⁶⁸.

La « montagne cosmique », attestée dans la mythologie mésopotamienne, et qui peut être comparée avec le **hursag**, **abzu**, **anki**, **ki-gal** peut refléter une forme de pensée archaïque

⁴⁶⁵ Bruschweiler 1985 : 77.

⁴⁶⁶ Comme la notion grecque d'*oikumene*, dans la conception mésopotamienne, les montagnes à l'est et à l'ouest définissent la limite du monde connu. Voir Woods 2009 : 195.

⁴⁶⁷ Voir Barjamovic 2012 :130, Radner 2014:112. Voir aussi Horowitz 1998 : 67-95.

⁴⁶⁸ Bruschweiler 1985: 35.

en ce qui concerne la montagne-monde, ou encore une entité primordiale née par la séparation de l'An et de Ki⁴⁶⁹.

Peut-être, cette montagne pouvait être entourée par la mer, vu que, depuis son **Abzu**, le dieu Enki a envoyé les eaux douces pour rendre la création du monde possible⁴⁷⁰.

Comme on l'a déjà remarqué discutant de la mythologie respective de Ninurta et de Marduk, dans les textes qui traitent la cosmogonie rédigée en sumérien, la présence et la fonction de la montagne sont prépondérantes. Au pôle opposé, dans la tradition akkadienne, on trouve l'eau, qui est traitée comme un élément primordial.

Dans le dialogue littéraire « La Dispute entre le Brebis et le Blé (Lahar et Ašnan)⁴⁷¹, la montagne est l'endroit où la création a lieu et c'est là que le dieu An a engendré les Anunnaki⁴⁷². En tant que **kur idim/ šad nagbi**, la « montagne des sources », elle est aussi identifiée avec le « *pî nārāti* », l'endroit d'où les sources de la rivière cosmique sortent de l'Apsû – l'ID. MAH, la « grande rivière », la rivière primordiale, qui dans ce contexte porte l'épithète *bānāt kalama*, créatrice de tout⁴⁷³, qui illustre la fonction de créateur reconnue au paysage **kur**. Cette image décrit aussi la condition du ciel et de la terre avant leur séparation, lorsqu'ils enfantèrent les grands dieux, dans le même espace où ces derniers ont créé, ensuite, la brebis et le grain, ainsi que la forme prise par la nouvelle organisation de paysage mise en place par Ninurta, après l'anéantissement du **kur**⁴⁷⁴.

Quant à la position de la montagne de l'est comme lieu de la création, elle est attestée dans le mythe en sumérien « Enki et Ninhursag », qui situe la narration dans le pays de Dilmun, une île dans le Golfe Persique⁴⁷⁵. Le récit décrit une période au début du monde, encore sans les innovations liées à la culture, mais qui d'autre part est dans un état de pureté, où le mal n'est pas encore connu⁴⁷⁶. Dans ce texte, la partie du **kur** située au levant est le lieu où An et Enlil ont créé le monde et déterminent les destins, où Utu se lève, apportant la lumière, et où il rend la justice ; c'est là qu'est situé Dilmun, terre d'immortalité, où séjourne Ziusudra, où se trouve aussi le **kur** des cèdres, région défendue par le monstre Humbaba, que d'autres traditions – par exemple l'épopée de Gilgameš – situent près de la Méditerranée. À l'opposé, au couchant s'ouvre

⁴⁶⁹ Voir par exemple le mythe sumérien de création, où Nammu donne naissance au couple An (le Ciel) et Ki (la terre) qui à leur tour engendrent le dieu Enlil.

⁴⁷⁰ Espak 2015: 160.

⁴⁷¹ Vanstiphout 1991: 26.

⁴⁷² Lahar et Ašnan: 1-2. ETCSL c.5.3.2

⁴⁷³ Woods 2009: 204.

⁴⁷⁴ Bruschweiler 1985: 65.

⁴⁷⁵ Enki and Ninhursaga: 63-87. ETCSL c.1.1.1

⁴⁷⁶ Woods 2009: 205.

le **kur** des morts, où Utu s'enfonce le soir, emportant la lumière ; les âmes des défunts qu'y rendent là lorsque leur temps sur terre est achevé⁴⁷⁷. Le **kur** est présent lorsque se déclenchent les premiers mouvements cosmiques inhérents à la mise en place du monde. Il est le théâtre d'une première phase de la création, qu'on pourrait appeler conceptuelle ou pré-matérielle⁴⁷⁸.

Le **kur** « des cèdres » est donc, situé à l'orient, aux confins du visible et de l'invisible, et participe aux forces de la vie. Il est ouvert aux dieux sous certaines conditions, mais il reste en principe inaccessible aux mortels, même s'il arrive qu'un homme en force l'accès pour accomplir un exploit héroïque, au risque d'encourir la colère d'Enlil. Ce **kur** apparaît dans les récits de création et de voyages divins⁴⁷⁹ comme une région intermédiaire, une première étape en direction de l'univers matériel ; encore associé à son origine et à son statut de propriété divins, il est propice aux manifestations des forces créatrices, et il semble être encore le règne de l'immortalité, tout en ayant les caractéristiques d'un paysage terrestre⁴⁸⁰.

La « Montagne des Cèdres » représente sans doute le même lieu mythique de la « Forêt de Cèdres » la localisation de laquelle a fait l'objet de nombreuses études assyriologiques.

D'une part, dans la littérature sumérienne, la forêt semble se trouver à l'est de la Mésopotamie, dans la région du Zagros, tandis que les traditions akkadiennes la situent plutôt à l'ouest, vers le Liban et sur les rives de la Méditerranéenne⁴⁸¹. L'hypothèse de sa localisation vers l'est est fondée sur le fait que le dieu Utu, le soleil au levant lui est directement associé et il la contrôle :

« **ugal-ĝu₁₀ tukum-bi ud-da kur-ra i-ni-in-ku₄-ku₄-de₃ ^dutu ħe₂-me-da-an-zu** »⁴⁸².

« Les décisions par rapport à la montagne concernent le dieu Utu ».

En outre, pour arriver à la forêt des Cèdres, Gilgameš traverse sept montagnes, dans un paysage correspondant à la partie méridionale du Zagros⁴⁸³, présentée, par exemple dans l'épopée « Enmerkar et le Seigneur d'Aratta »⁴⁸⁴. Aussi, les sept guerriers qui escortent

⁴⁷⁷ Bruschweiler 1985: 77.

⁴⁷⁸ Bruschweiler 1985: 32.

⁴⁷⁹ Voir par exemple la mythologie de Ninurta, ou Inanna.

⁴⁸⁰ Bruschweiler 1985: 67.

⁴⁸¹ Gilgameš and Ĥuwawa Version A et B, Klein & Abraham 2000 : 63, Hansman 1976 : 26-27.

⁴⁸² Gilgameš and Ĥuwawa Version A: 8. ETCSL c.1.8.1.5

⁴⁸³ Bottéro 1992 : 30.

⁴⁸⁴ Enmerkar et le Seigneur d'Aratta :73-74. ETCSL c.1.8.2.3

Gilgameš, dans la version B, connaissent le « chemin vers Aratta »⁴⁸⁵.

Par contre, comme nous l'avons déjà rappelé, dans la version akkadienne du voyage de Gilgameš, la forêt est clairement située à l'ouest. Dans la version plus ancienne⁴⁸⁶, le texte indique :

« *i-ne-er ha-ra-am ma-ša-ru qi-iš-tim /ša ana ri-ig-mi-šu ul-ta-ti -(ú) sa-ri-a ù la-ab-na-an* »⁴⁸⁷.

« Il a tué le scélérot, le gardien de la forêt/ dont le rugissement a fait trembler la Syrie, et le Liban ».

Aussi dans la version akkadienne, Gilgameš et Enkidu traversent sept montagnes pour arriver à la forêt ; dans la quatrième tablette on raconte :

« *[i-li-ma] d GIS-gim-maš a-na mu[h hi šá-di-i]* »⁴⁸⁸.

« Gilgameš est monté sur le sommet/sur le « front » de la montagne ».

Ce motif, de la traversée de la montagne, est bien connu et souvent utilisé non seulement dans les mythes de combat, mais aussi dans les inscriptions royales, ainsi que dans l'iconographie, où il souligne surtout la valeur guerrière et l'héroïsme du roi⁴⁸⁹. La forêt, associée à la montagne, reflétant l'image des lieux réels, représente dans la mythologie comme dans l'épopée le symbole de la limite du monde, au-delà de laquelle se trouvent l'inconnu et l'interdit.

Le Lugal-e, par exemple, est parmi les premières compositions de type mythologique qui traitent du thème de voyage vers la montagne, bien que le cycle légendaire relatif aux relations entre Sumer et l'Est, « Enmerkar et le seigneur d'Aratta », traite de fait du même sujet,

⁴⁸⁵ Klein & Abraham 2000: 64.

⁴⁸⁶ Gilgameš OB Ischali: 30-31. George 2003 : 262-263.

⁴⁸⁷ Klein & Abraham 2000:66 ; voir aussi George 2003 : 262-263.

⁴⁸⁸ George 2003 : 596.

⁴⁸⁹ Par exemple, Naram-Sîn d'Akkad se représente en train de monter sur le sommet de la montagne, dans la stèle retrouvée à Suse et actuellement au Louvre. Le même type d'iconographie est attestée aussi aux époques plus récentes. Mais progressivement, en particulier dans les reliefs assyriens, l'image de la montagne est remplacée avec son équivalent idéologique, l'image de l'ennemi.

insistant tant sur la proximité culturelle entre les deux régions que sur la grande distance qui les sépare⁴⁹⁰. Comme nous l'avons montré, la lutte de Ninurta contre le monstre Asakku, est, en fait, une lutte contre la montagne. Dans ce récit, le **kur** désigne un espace en voie de transformation : d'abord non cultivé, sauvage, et livré aux forces naturelles, il est ensuite façonné par Ninurta pour s'intégrer dans le pays de Sumer. Comme J. van Dijk l'a montré, il s'agit d'une nouvelle création du paysage à l'aube des temps historiques, fort éloignée des premiers développements cosmogoniques⁴⁹¹. Le mythe d'Anzû, lui aussi comporte ce thème de voyage vers la montagne, sans doute en référence aussi à des thèmes apparaissant dans le cycle d'Aratta, où l'aigle Anzû déjà apparaît comme personnage important. Comme l'Asakku, le monstre Anzu est né dans la montagne : *i-na ka-a-pi KURⁱ šu-u₂-[ma it-ta-a'-Jad]*⁴⁹².

II.4.d. *Les Enfers*

Une dernière possible manifestation du **kur** est la montagne qui se trouve à la limite du monde connu, associée au parcours du dieu soleil, celle à travers laquelle on entre aux Enfers. Comme on l'a déjà remarqué, la montagne a évidemment des fortes associations avec les Enfers. Si l'origine de cette conception n'est pas tout à fait claire, l'image du paysage de la montagne éloignée et inaccessible est superposée à celle des Enfers, le **kur**, demeure des morts, monde toutefois conçu en opposition directe à celui habité par les hommes⁴⁹³. Comme le verbe utilisé en sumérien, pour rendre la descente et l'ascension, **ed₃**, le concept de « descendre aux Enfers » est ainsi remplacé par celui de « monter vers le sommet de la montagne », le voyage et la lutte formant ainsi deux parties complémentaires dans la structure narrative du mythe de combat⁴⁹⁴.

Dans les textes sumériens, le nom utilisé pour les Enfers est le **kur** dont le pictogramme était une montagne. L'utilisation du terme **kur** indique que les Enfers étaient perçus comme une montagne située à la frontière orientale de la plaine sumérienne, ainsi que, parfois à l'intérieur de la « montagne cosmique » soutenant la surface de la terre⁴⁹⁵. À l'époque paléo-

⁴⁹⁰ Enmerkar et le Seigneur d'Aratta : 69-104. ETCSL c.1.8.2.3

⁴⁹¹ Bruschweiler 1985: 68.

⁴⁹² Anzû : T I : 53.

⁴⁹³ Geller 2000: 41.

⁴⁹⁴ Annus 2018: 600.

⁴⁹⁵ Au début il s'agit plutôt d'une conception verticale, il n'est pas question d'un espace sous la surface de la Terre, mais plutôt, à la frontière du monde connu. Voir Katz 2003 : 53.

babylonienne, l'orientation la plus importante devient plutôt la verticale : les Enfers sont désormais vus comme la demeure des esprits des morts qui se trouve très en bas, sous la terre.

Le terme **kur** apparaît systématiquement associé aux Enfers dans des textes mythologiques qui les concernent, comme par exemple dans « La descente d'Inanna », où il est cité plus de 60 fois, ou dans « Gilgameš, Enkidu et les Enfers », où il apparaît au moins 30 fois⁴⁹⁶. Peu à peu, il perd son sens original de « montagne », dénotant des réalités géographiques et politiques différentes⁴⁹⁷.

Dans la neuvième tablette de l'épopée de Gilgameš on trouve des renseignements sur la nature de cette montagne :

« *šá ša-di-i še-mu-šú ma-š[u-(um)-ma]/ ana ša-ad ma-a-ši i-na ka-š[a-di-šu]/ šá u₄-mi-sam-ma i-na-aš-ša-ru a-š[e-e ^dšamši(utu)^{š_i]/ e-lu-šu-nu šu-pu-uk šamê (an)^e i[n-du ?]/ šap-liš a-ra-le i-rat-su-nu kaš-da-át »⁴⁹⁸.}*

« Le nom de la montagne était Māšu. Quand il est arrivé à la montagne Māšu, qui chaque jour garde l'éveil du soleil, dont le sommet se repose sur la matière des cieux, dont la base descend aux Enfers ».

La tradition mésopotamienne est unanime dans la représentation des Enfers comme un lieu terrible et funeste, d'où, si on y arrive, on n'a plus la chance d'y revenir. Il est un espace couvert par un tabou pour les vivants, hommes comme dieux, la demeure des morts étant réservée aux morts. Le cas constitué par les « descentes » d'Inanna, suivies par ses retours est bien particulier. Dans le texte du mythe, dans sa version sumérienne, il y a une référence explicite à l'« ascension » de la déesse depuis les Enfers :

« **^dinana inim ^den-ki-[ka₃-ta] /kur\ta ed** »⁴⁹⁹.

« Inanna, grâce à l'instruction d'Enki, était sur le point de s'élever sur la montagne. »

⁴⁹⁶ Horowitz 1990 : 7.

⁴⁹⁷ Katz 2003 : 56.

⁴⁹⁸ George 2003 : 668 T IX : 37-41.

⁴⁹⁹ Descente d'Inanna aux Enfers : 284. ETCSL c.1.4.1

Malgré leur aspect extrêmement morne et oppressif, dans la conception mésopotamienne les Enfers sont présentés comme un lieu structuré, organisé selon des règles bien définies, sous le contrôle des divinités chtoniennes, avec des démons qui occupent la position de serviteurs⁵⁰⁰.

Le fait que les Enfers se caractérisent par une structure socio-politique prédéfinie est évident surtout dans le texte sumérien de « La Descente d'Inanna aux Enfers », où on fait référence aux **me-kur-ra**, les **me** étant les lois de la civilisation et de la culture dans le monde mésopotamien. Comme toutes les autres parties du monde sumérien, les Enfers aussi sont gérés selon les règles imposées par les **me**, qui incarnent l'essence des savoirs, des connaissances et des règles concernant tous les aspects de la vie, des institutions et des fonctions nécessaires⁵⁰¹. Pour cette raison les Enfers représentent également, au moins d'un certain point de vue, une sorte de miroir de la société, leur système étant organisé selon des classes sociales, et surtout, selon des hiérarchies suivant le modèle de la chancellerie royale⁵⁰². Il s'agit manifestement d'une transposition sur un plan mythologique et religieux d'une réalité politique réelle⁵⁰³.

Paradoxalement, au-delà des esprits des morts, les créatures qui résident aux Enfers ne sont pas forcément tous des démons. Il apparaît qu'au début les démons n'appartenaient pas aux Enfers, puisque Nergal les amène avec lui, dans le mythe qui décrit comment il devient roi du monde infernal⁵⁰⁴. Dans les descriptions des créatures des Enfers attestées aussi dans d'autres compositions comme par exemple « Le Rêve Aux Enfers d'un Prince Assyrien », ce sont les détails fournis quant à leur aspect physique, qui sont nécessaires à caractériser les *mischwesen*, ce qui montre qu'il y a, aux Enfers d'autres habitants qui ne sont pas automatiquement des démons, parce que ceux-là n'ont pas des attributs physiques⁵⁰⁵.

Au-delà de leur représentation comme un endroit interdit et liminal, les Enfers ont aussi une signification symbolique et transcendantale⁵⁰⁶, étant perçus comme un « locus » d'initiation, dans lequel le héros peut entrer de façons différentes, par exemple par l'intermédiaire du rêve, sans qu'il y soit englouti pour l'éternité⁵⁰⁷. Cet aspect initiatique des Enfers est mis en évidence par la position géographique du lieu⁵⁰⁸, qu'il soit placé tant au bout

⁵⁰⁰ Pour la structure des Enfers, dans « La Descente d'Inanna aux Enfers », Ereškigal est la déesse principale, la reine, et Namtar/ Pētu son serviteur. Pour d'autres descriptions, voir aussi le mythe akkadien, composé au début du premier millénaire av.n.è. « Nergal et Ereškigal » dans Foster 1996 : 410-428. Voir aussi Ponchia 2013.

⁵⁰¹ Katz 2003 : 177.

⁵⁰² Scurlock 1995 : 1883-1893 ; Katz 2003 : 113 ; Lapinkivi 2010 : 42, Ataç 2010 : 191.

⁵⁰³ Katz 2003: 56.

⁵⁰⁴ Voir Nergal et Ereskigal. Foster 1996 : 410-428. Ponchia 2013

⁵⁰⁵ Voir Utukku Lemnūtu. Geller 2007.

⁵⁰⁶ Ataç 2010a : 190.

⁵⁰⁷ Ataç 2004 : 67.

⁵⁰⁸ Pour le traitement de la géographie des Enfers, voir surtout Horowitz 1998, et Geller 2000: 41-50. Pour la

du monde que sous la terre. Pour y arriver le héros ou la divinité doivent entreprendre un voyage long, et périlleux, expérience qui va donc les transformer. Le voyage entrepris dans les mythes de combat affecte donc directement l'évolution des personnages qui entreprennent cette route même si, parfois, dans la narration le parcours ne soit pas mentionné ou décrit de façon détaillée. Une fois arrivé à l'entrée des Enfers, le protagoniste doit aussi y descendre.

II.4.e. *La Katabasis, la « Descente » aux Enfers*

Le thème de la « descente » aux Enfers, qui a été développée dans plusieurs traditions antiques, en particulier en Grèce⁵⁰⁹ apparaît de façon récurrente dans la littérature sumérienne et akkadienne. Sans doute, les exemples les plus connus de « descente aux Enfers » sont celui d'Inanna/Ištar⁵¹⁰, d'Enkidu, mais aussi celui de Enki⁵¹¹, et de Ningišzida⁵¹². L'époque néo-assyrienne fournit, à son tour, un texte très important, qui traite ce thème, « La Vision aux Enfers d'un Prince Assyrien »⁵¹³.

Bien que la *katabasis* puisse être une composition littéraire liée à une manifestation religieuse ou rituelle, elle est aussi et surtout, un récit du voyage d'un personnage qui est déterminé d'aller aux Enfers, pour des raisons différentes, et d'y revenir⁵¹⁴. Sa structure narrative offre au héros ou à l'héroïne de l'histoire, l'occasion de mettre en évidence ses qualités extraordinaires, ou d'autre part de discuter de façon explicite l'erreur fatale de l'homme qui a voulu se comporter comme un dieu, évidemment sans y arriver, comme c'est le cas pour Enkidu, qui ne pourra pas revenir dans le monde des vivants⁵¹⁵. Dans le cas d'Inanna, sa descente aux Enfers représente sa renaissance. Grâce à l'intervention d'Enki, elle récupère non seulement sa vie, mais aussi ses attributs divins, ses **me**⁵¹⁶.

relation entre Sumer et les Enfers, définie par des adjectifs comme **sud** et **bad** (éloigné), voir Katz 2003 : 1.

⁵⁰⁹ Comme par exemple dans L'Odyssee, où le protagoniste descend aux Enfers pour rencontrer des esprits.

⁵¹⁰ Compositions mythologiques qui semblent poser l'accent sur la fertilité et la végétation, en tant que domaine de la déesse. Voir Jacobsen 1976: 55-60 ; Bottéro et Kramer 1989 : 457, Lapinkivi 2010.

⁵¹¹ Jacobsen 1993:120-124 ; Gadotti 2014.

⁵¹² Lambert 1990 : 289-300.

⁵¹³ Voir Livingstone 1989 : 68-76.

⁵¹⁴ Bernabe 2015: 17.

⁵¹⁵ Gilgameš T XII : 51-52. George 2003.

⁵¹⁶ Descente d'Inanna aux Enfers : 102-107 ; 204-208. ETCSL c.1.4.1

La relation de la déesse Inanna avec les Enfers est particulière. Sa descente a été souvent interprétée comme étant une décision prise par caprice féminin, révélation d'un caractère pas mûr, presque infantile, exprimant le désir d'aller dans un lieu interdit, et d'acquérir plus de pouvoir⁵¹⁷. Ce programme de la déesse n'a rien avoir avec un simple caprice : la déesse descend aux Enfers, parce qu'elle veut connaître des choses nouvelles, secrètes, apprendre des savoirs qui ne sont pas disponibles pour tout le monde⁵¹⁸. Elle sait parfaitement ce qui va se passer, vu que, dans la version sumérienne du mythe, elle prend des précautions, donnant à sa messagère des instructions précises quant à ce qu'elle doit faire pour prévenir les dieux de son éventuelle disparition.

Elle amène les sept **me** avec elle :

« **me 7-bi zag mu-ni-in-keše₂** »⁵¹⁹.

« Elle a pris les 7 essences (pouvoirs divins) », donc elle est préparée à faire face à toutes les difficultés. Lorsqu'elle instruit son serviteur sur la façon de supplier le dieu Enlil afin qu'il sauve sa vie, elle dit :

«**[a-a] ^dmu-ul-lil₂ du₅-mu-zu mu-lu kur-ra nam-ba-da-an-gam-e**»⁵²⁰.

« Père Enlil, ne laisse personne écraser ta fille aux Enfers ».

Comme prévu, Inanna, après avoir passé par les sept portes, et après avoir laissé à chaque porte un de ses **me**, arrive enfin au centre des Enfers, où, après une brève lutte, privée de ses armes, et avant d'être mise à mort elle monte sur le trône de sa sœur Ereškigal :

« **nin₉-a-ni ^{ĝi₈}gu-za-ni-ta im-ma-da-an-zig₃/ e-ne ^{ĝi₈}gu-za-ni-ta dur₂ im-mi-in-ĝar** »⁵²¹.

« Elle (Inanna) a fait soulever sa sœur de son trône/ Elle s'est assise sur le trône d'Ereškigal ».

⁵¹⁷ Kramer 1981: 156, Lapinkivi 2004:190.

⁵¹⁸ Stuckey 2015.

⁵¹⁹ Descente d'Inanna aux Enfers : 14. ETCSL c.1.4.1

⁵²⁰ Descente d'Inanna aux Enfers : 43. ETCSL c.1.4.1

⁵²¹ Descente d'Inanna aux Enfers : 165-166. ETCSL c.1.4.1 Voir aussi Katz 2003: 261.

Il s'agit, bien évidemment, d'une usurpation, car le trône aux Enfers n'appartient pas au monde extérieur, à Inanna non plus. Selon D. Katz, le trône lui aussi est une sorte de **me**, qui confère à son possesseur la légitimité et le pouvoir afférent aux Enfers. Elle considère qu'en prenant le trône d'Ereškigal, Inanna est en possession d'un **me** qui ne lui appartient pas, car c'est le **me** qui assure la souveraineté aux Enfers⁵²².

La quête de la connaissance menée par la déesse est attestée aussi dans d'autres mythes, comme par exemple « Inanna et Utu ». Dans un passage du récit, la déesse demande à son frère de l'amener au **kur**, afin qu'elle y puisse apprendre des choses⁵²³. Dans « Inanna et Enki » la déesse est représentée comme une divinité à la recherche du pouvoir, qu'elle obtient en volant une centaine de **me** conservés par Enki. Si on accepte la relation entre les « **me** » et les savoirs fondamentaux, comme connaissances primordiales on peut voir le parallélisme des contenus qui relie ce mythe à la « Descente aux Enfers ».

Parmi les exemples cités, aussi les récits concernant les faits héroïques de Gilgameš occupent une place importante. En effet, à part « La Vision d'un Prince Assyrien », la version originale sumérienne de la composition « Gilgameš, Enkidu et les Enfers » est, peut-être, la seule qui fournit de renseignements sur l'organisation des Enfers.

Mais ce texte est aussi remarquable parce qu'il fournit, à la narration un cadre expressément mythologique, grâce à l'incipit cosmogonique⁵²⁴ comme c'est le cas pour l'Enūma eliš et l'Atraḥasis⁵²⁵. La mention de l'arbre *huluppu/ halub*⁵²⁶, l'arbre sacré, qui renvoie également aux temps primordiaux, est importante dans ce contexte⁵²⁷. Non seulement l'arbre est un symbole de l'état pré-cosmogonique, mais il représente aussi indirectement, la cause de la descente d'Enkidu aux Enfers. Dans sa description sont utilisées des références aux monstres connus dans d'autres compositions littéraires, comme celle montrant l'Anzû qui

⁵²² Katz 2003 : 178-179.

⁵²³ Leick 1998 : 91. Voir aussi Kramer 1985: 117-132.

⁵²⁴ Gadotti 2014 : 63.

⁵²⁵ « Jadis, dans des jours lointains/ dans les nuits du passé, dans les nuits très éloignés/ dans les années lointaines/ dans les jours primordiales, quand le pain a été consommé dans les sanctuaires... » Voir Jacobsen 1993 : 120-124 ; Gadotti 2014 : 10-11.

⁵²⁶ L'histoire de l'arbre *huluppu/ halub* a été étudié récemment par Gadotti, où elle présente toutes les analyses déjà faites sur la nature et la fonction de cet arbre. Contrairement à ce qu'on pensait jusqu'à maintenant, surtout grâce à la définition donnée par le CAD vol H : 56 qui propose l'identification de l' *huluppu* avec un chêne, la identification plus correcte serait celle avec un cerisier (*Prunus Mahaleb*), puisqu'on mentionne assez souvent les fruits comestibles de cet arbre. Gadotti 2014:48

⁵²⁷ L'épisode décrivant l'arbre *huluppu* est lié aux actions du dieu Enki pendant son voyage vers les Enfers, ce qui veut impliquer une existence très ancienne, primordiale, de l'arbre : « à ce moment-là, il y avait un arbre solitaire, un cerisier solitaire, un arbre solitaire, un buis solitaire/ qui a été planté sur la rive de l'Euphrate pure ». Gadotti 2014 : 154. Voir aussi Katz 2003 : 40.

installe ses enfants sur les branches de l'arbre, ainsi que l'occupation des racines par un serpent monstrueux⁵²⁸ :

« **ur₂-bi-a muš tu₆ nu-zu-e gud₃ im-ma-ni-ib-us₂/ pa-bi-a mušen anzud^{mušen}-de₃ amar im-ma-ni-ib-ĝar/ šab-bi-a ki-sikil lib₂-la₂-ke₄ e₂ im-ma-ni-ib-du₃ »⁵²⁹.**

« Dans ces racines, un serpent, insensible aux charmes, s'était fait un nid/ dans ses branches, l'oiseau tempête avait installé ses petits, / au centre la démons Lilith s'était bâti une demeure »⁵³⁰.

Certes, le *huluppu* est associé à la fertilité, puisqu'il est propriété d'Inanna, mais il est aussi un élément de la nature qui fait référence aux Enfers, tant de par son existence et par son aspect pré-cosmogonique, que par la présence, dans ses racines, du serpent. Même si ce serpent n'est pas identifié comme un *ušum/ mušhuššu*, donc avec l'un des *mischwesen* qu'on connaît dans la mythologie mésopotamienne, il reste toutefois un symbole chtonien et infernal⁵³¹.

Aussi Enkidu participe, par le biais de sa descente aux Enfers, à cet état pré-cosmogonique, souligné par le fait que le mythe n'a pas un cadre chronologique fixe et le temps s'écoule sans repères : les événements ne semblent pas être séparés par des écarts très grands de temps. Ainsi, la création de l'univers est tout de suite suivie par l'apparition de l'arbre *huluppu* sur la rivière de l'Euphrate, puis par son transfert à Uruk, et finalement par le façonnage des *pukku* (boule) et *mekkû* (maillet). Ces deux objets, dont la matière provient de l'arbre sacré, représentent la cause, la raison finale de la descente d'Enkidu aux Enfers :

⁵²⁸ Les deux monstres, eux aussi associés à un état pré-cosmogonique, occupent dans ce fragment la position d'antagonistes, puisqu'ils empêchent la déesse Inanna de prendre du bois pour se construire une chaise et un lit. Par coïncidence, c'est toujours Gilgameš (selon le modèle de trois essais repéré dans les autres mythes de combat) qui réussit à repousser les deux animaux, pour que la déesse puisse se fabriquer les objets désirés : « Au sujet de ce que lui avait dit sa sœur (Inanna)/ Gilgamesh, son frère, la soutenait dans cette affaire./ Son ceinturon de cinquante mines, il le sangla à sa taille ;/ cinquante mines n'étaient pour lui que trente sicles !/ Sa hache de bronze pour les expéditions, / arme de sept talents et sept mines, il l'a prit à la main. / À la racine de l'arbre, il frappa le serpent insensible aux charmes ; / dans ses branches, l'oiseau-tempête avait pris ses petits et les avait emmenés vers la montagne ;/ au centre, la démons Lilith avait abandonné sa demeure et cherché refuge dans le désert. » Tournay et Shaffer 1994 : 254 ; 134-143.

⁵²⁹ Gilgameš, Enkidu et les Enfers : 42-44. ETC SL c.1.8.1.4

⁵³⁰ Tournay et Shaffer 1994 : 250 ; 42-44.

⁵³¹ Voir par exemple Ningišzida et ses symboles retrouvés sur la vase dédiée par Gudea, actuellement au Musée du Louvre.

« ^giš³e-ke₄-ma-zu ganzer-ta ^ge₂₆-e ga-mu-ra-ab-ed₃-de₃/ ^dgilgameš₂-e en-ki-du₁₀-ra inim mu-[un-na-ni-ib-gi₄] »⁵³².

« Ce jour-ci, votre boule, moi, je vous la rapporterai du pays des morts ; / Votre maillet, moi, je vous le rapporterai du pays des morts ! »⁵³³.

Dans la septième tablette de l'épopée de Gilgameš, après le jugement et le verdict des divinités, selon lequel il doit mourir, comme punition pour les meurtres de Humbaba et du Taureau Céleste, Enkidu est décrit, dans la narration, pendant qu'il « entre » en rêve aux Enfers. Là, il voit le monstre Anzû, des rois et des princes du bon vieux temps⁵³⁴, des prêtres, même Ereškigal, la déesse des Enfers, et Bēlet-šēri, la déesse « scribe », secrétaire des Enfers⁵³⁵. Dans ce contexte, cette expérience d'Enkidu est difficile à interpréter, dans la mesure où, comme nous l'avons déjà remarqué, personne ne peut entrer aux Enfers - monde complètement différent de celui des vivants - sauf les morts⁵³⁶, et ceux qu'y descendent (*warādu*), ne peuvent jamais plus revenir⁵³⁷. Dans ce cas, le rêve est plutôt un présage, mettant en scène le futur.

L'insertion du personnage d'Anzû dans le récit du rêve, dans la septième tablette de l'épopée, et surtout la description de sa lutte avec Enkidu doivent être comprises, non pas comme l'introduction d'un vrai combat⁵³⁸, mais comme une allusion à une forme de « rite de passage ». À la fin du combat, Enkidu est métamorphosé en oiseau – c'est-à-dire, il assume l'aspect de tous les morts aux Enfers-lui aussi :

« Il me toucha, me métamorphosa en pigeon ;/comme un oiseau, mes bras étaient vêtus de plumes. / Il me prit pour me conduire à l'obscur demeure, séjour de la déesse Irkalla »⁵³⁹.

Dans ce cas précis l'Anzû fonctionne comme Namtar, un démon qui conduit les morts dans leur chemin. Dans les textes littéraires, Anzû n'est pas présenté comme un gardien, ni non plus comme le gardien de la porte aux Enfers ; le fait qu'il est là-bas pour accueillir Enkidu peut

⁵³² Gilgameš, Enkidu et les Enfers :179-180. ETCSL c.1.8.1.4

⁵³³ Tournay et Shaffer 1994 : 258 ; 179-180.

⁵³⁴ Référence évidente aux rois antédiluviens et aux sages. Voir aussi Atač 2010a : 198.

⁵³⁵ TVII : 165-215.

⁵³⁶ Sauf les personnages déjà mentionnés et liés au thème de la descente. Une catégorie à part est représentée par les démons, qui semblent faire l'aller-retour de manière régulière, sans transgresser les frontières entre les deux mondes.

⁵³⁷ Paul 1995 : 223.

⁵³⁸ « Il me saisit par la touffe de cheveux, il me maîtrisa, moi. / Je le frappais, mais il virevoltait comme une corde à sauter ; / il me frappa et me submergea comme une trombe d'eau ;/ comme un buffle, il me piétina/il étreignit mon corps tout entier. » Tournay et Shaffer 1994 : 170 ; T VII: 21-25.

⁵³⁹ Tournay et Shaffer 1994 : 171 ; T VII : 32-34.

être interprété, de nouveau, au niveau métaphorique. Dans son état de créature « primordiale » l'Anzû prépare Enkidu pour son véritable passage aux Enfers. En transformant Enkidu en oiseau, il facilite son passage aux Enfers, en lui offrant de partager une partie de sa propre nature – opération qui ne pourra pas se faire en sens contraire, rendant son retour impossible. En opposition à l'expérience vécue par le prince assyrien après sa « vision », Enkidu donc va mourir et disparaître, après sa dernière rencontre et son rapport à Gilgameš.

Le rêve d'Enkidu aux Enfers fait une référence explicite aux rois du temps jadis⁵⁴⁰ :

« *ap-pa[l-sa-am-m]a ku-um-mu-su a-gu-ú/ áš-b[u šarrū^{meš}] šu-ut a-ge-e šá ul-tu u₄-me pa-na i-be-lu ma-a-tú/ [ina ^{giš}] paššur (banšur) ?^d a-nim u^d en-lil iš-tak-ka-nu šu-mé-e ši-i-ri / e-pa-a iš-tak-ka-nu ka-su-ti it-taq-qu-u mē (a)^{meš} na-da-a-ti/ a-na bit (é) ep-ri šá e-ru-bu a-na-ku/ [á]š-bu e-nu u la-ga-ru/ [áš]-bu i-šip-pu u bí-maḥ-ḥu/ [áš-b]u gudapsú (gudu₄.ab₄)^{meš} šá ilī (dingir)^{meš} rabūti (gal)^{meš} / [a]-šib e-ta-na s-šib^d šákkān/ [áš-bat š]ar-rat eršetī (ki)^{lim^d} ereš-ki-gal »⁵⁴¹.*

« J'ai vu des couronnes empilées/ là-bas habitaient les têtes couronnées, ceux qui avaient régné les jours d'avant/ ceux qui avaient posé des viandes rôties sur la table d'Anû et d'Enlil/ ceux qui avaient posé du pain cuit et qui avaient versé de l'eau fraîche/ dans la Maison de poussière où moi je suis entré/ habitaient les prêtres *en* et les prêtres *lagaru*/ habitaient les prêtres de purification et les prêtres *lumahḥu*/ habitaient les prêtres *gudapsú*⁵⁴² et les grands dieux/ (là-bas) habitaient Etana et Šakkan/ (là-bas) habitait la reine des Enfers, Ereškigal ».

Les fonctions purificatrices et initiatiques que les Enfers présentent peuvent être extrapolées de ce passage de l'épopée. Les têtes couronnées qui ont régné auparavant évoquent la tradition des rois antédiluviens, qui avaient une relation privilégiée avec eux et qui étaient aussi accompagnés par des prêtres, des *ummānu*, « qui connaissent le secret »⁵⁴³.

La référence à leur association avec les dieux en tant que leurs serviteurs, organisant le service sacrificiel nécessaire à la préparation de la table divine peut sans doute être comparée à

⁵⁴⁰ Voir aussi la liste des rois qu'on trouve aux Enfers présentée dans l'ouvrage de D. Katz 2003 : 114-121.

⁵⁴¹ George 2003 : 644 ; T VII : 194-203.

⁵⁴² La modélisation des Enfers selon un motif socio-politique explique la manifestation d'un ordre clérical. Voir Katz 2003 : 126.

⁵⁴³ Voir Masetti-Rouault 2007: 37.

l'évolution des relations entre dieux et hommes indiquées dans les œuvres d'Hésiode⁵⁴⁴. La présence de prêtres, aussi liés aux activités sribales et intellectuelles, veut suggérer sans doute la survie de la culture et des savoirs, de quelque façon, aussi aux Enfers. La rencontre d'Enkidu avec les rois anciens qui ont peut-être connu les *apkallu*, peut être considérée comme un rappel indirect au fait que ces être « hybrides » ont été renfermés, ou sont entrés, au cours du temps, où ils vivent renfermés et cachés⁵⁴⁵.

Le récit appartenant au cycle sumérien, qui décrit la visite d'Enkidu aux Enfers, sous une autre forme, - donc pas en rêve - dépend manifestement d'une autre tradition, ayant un autre but. Enkidu y occupe, encore une fois – après sa naissance dans la nature, sa domestication et acculturation, enfin son entrée à Uruk -, le rôle de véhicule, de transporteur des connaissances d'une dimension et d'un temps à l'autre. Comme il est le seul à entrer dans cet endroit interdit aux vivants, il est aussi le seul à pouvoir le décrire, et à raconter son histoire à Gilgameš.

Comme dans d'autres mythes bâtis sur le thème du voyage vers le pays d'où on ne revient pas « *eršet lā tari*⁵⁴⁶ », dans les récits qui concernent Enkidu ce qui est mis en évidence est plutôt la fonction de transmission de connaissances sur la mort, et sur le destin des hommes aux Enfers.

Bien que dans la version sumérienne Enkidu ne pourra plus retourner dans le monde des humains, sa mort en tant que telle n'est pas l'objet primaire de son discours⁵⁴⁷. Cela est vrai aussi dans le récit de la septième tablette, quand Enkidu raconte ses rêves angoissants à Gilgameš. Dans la version sumérienne, reprise dans la douzième tablette de l'épopée, le récit d'Enkidu donne une nouvelle conscience et perspective à Gilgameš par rapport aux rites funéraires pour ses ancêtres, que le roi d'Uruk va modifier et rectifier⁵⁴⁸.

⁵⁴⁴ Hésiode « Les Travaux et les Jours ».

⁵⁴⁵ Ataç 2004 : 68 ; voir aussi Reiner 1961 :9.

⁵⁴⁶ Voir Lapinkivi 2010 : 35 ; Horowitz 1998 : 272-278.

⁵⁴⁷ En fait ni la version sumérienne, ni celle akkadienne ne racontent pas dans les détails comment Enkidu est entré aux Enfers, mais on sait que pour y entrer, il faut passer par une porte (voir par exemple le processus très complexe décrit dans la « Descente d'Ištar » où la déesse doit passer par sept portes pour arriver dans le centre des Enfers afin de rencontrer sa sœur : « Descente d'Ištar » :39-63 Lapinkivi 2010 : 30). Cependant, selon la pensée générale, pour les humains c'est la tombe, une fosse dans la terre, qui représente le passage pour entrer aux Enfers. Dans l'épisode concernant le *mekku* et le *pukku*, ces objets tombent aux Enfers par un trou dans la terre, et sans doute, suit le même chemin. Le **ganzir**, cité dans le dialogue entre Gilgameš et Enkidu : 166 pourrait dénoter la porte, le lieu de passage pour les morts. Katz 2003 : 45.

⁵⁴⁸ Gilgameš, Enkidu et les Enfers : 395-400.ETCSL c.1.8.1.4

Le voyage d'Enkidu aux Enfers a donc effectivement eu le rôle de transmettre des renseignements importants qui donnent à Gilgameš l'occasion de réorganiser ses priorités⁵⁴⁹. Son discours, son récit ont donc un objectif didactique et pédagogique⁵⁵⁰.

Comme dans le cas de « La Descente d'Inanna aux Enfers », la description fournie par Enkidu révèle l'organisation socio-politique des Enfers, et de sa hiérarchie complexe, soutenue par les *á-áĝ-ĝá* (les lois), manifestation d'un ordre cosmique⁵⁵¹. Par les renseignements qu'il offre, ce discours montre qu'au bout du compte il est possible d'obtenir un niveau de « vie » acceptable, respectable, aux Enfers. Raccordant la condition des morts avec leur conduite pendant la vie, Enkidu donne ainsi des conseils à Gilgameš afin qu'il puisse mener sa vie sur un chemin lui offrant l'espoir d'un bon avenir après sa mort, de toute manière inévitable⁵⁵². Sachant que la tradition, sans doute depuis l'époque amorrite, attribue à Gilgameš une fonction de juge comme divinité infernale, le discours d'Enkidu devient alors une forme de préparation pour le monde des morts, puisqu'il lui révèle normes et lois réglant cette organisation⁵⁵³. Dans cette perspective, le récit d'Enkidu, suivant le modèle littéraire des enseignements donnés par Siduri et Utnapištim se développe sur deux plans différents, l'un référé à Gilgameš, avec une tonalité individuelle, personnelle, mais l'autre adressé à l'humanité dans son ensemble, véhiculant des notions de valeur universelle.

L'aspect primordial des Enfers, ressort, dans la description fournie par Enkidu, aussi par l'analyse des épithètes utilisés pour rendre l'atmosphère qu'y règne, comme par exemple l'obscurité, *eĝutu*, et le silence absolu, *šahurratu*⁵⁵⁴.

L'obscurité « *ù nu-ú-ra la im-ma-ra-ma ina e-tu-ti áš-ba* »⁵⁵⁵ « la lumière, ils ne peuvent pas la voir, car ils habitent dans l'obscurité », caractérise évidemment un mode d'existence très morne et oppressif, mais elle renvoie également à l'état d'avant la création du monde, au

⁵⁴⁹ Dans la version sumérienne, la description des Enfers faite par Enkidu à Gilgameš se présente comme un dialogue entre les deux personnages : Gilgameš pose des questions par rapport à toutes les catégories sociales présentes, et Enkidu lui répond. Ce dialogue a sans doute une signification très psychologique, décrivant les sentiments de refus et de tristesse de la situation, ainsi que le regret d'Enkidu de ne pas pouvoir retourner auprès de Gilgameš. Toutefois, le texte fournit également, de cette manière, une série d'informations très importantes sur le système de la pensée mésopotamienne, comme, la discussion sur la question d'avoir des héritiers, ce qui assure, grâce à leurs offrandes funéraires, un bon traitement dans le monde au-delà : Gilgameš, Enkidu et les Enfers : 259-384. ETCSL c.1.8.1.4.

⁵⁵⁰ Gadotti 2014 : 120.

⁵⁵¹ Katz 2003 : 182.

⁵⁵² Katz 2003 : 183.

⁵⁵³ Voir aussi Abusch 1986 : 186.

⁵⁵⁴ Voir CAD vol. Š : 107.

⁵⁵⁵ George 2003 : 644 ; T VII:190.

début⁵⁵⁶. Par ailleurs, on ne peut pas exclure que cette obscurité puisse être un phénomène temporaire et cyclique, puisque le dieu Šamaš se retire chaque nuit aux Enfers⁵⁵⁷, établissant ainsi un rythme semblable à celui du monde des vivants ; la cyclicité pourrait donc témoigner le fonctionnement des Enfers selon le modèle humain.

Le silence aussi, « *eli (ugu) bīt[i(é) (ep-ri) šá-ḥur-ra-tu tab-ka-at* »⁵⁵⁸, « dans la maison de poussière règne la silence », promue l'idée d'un état d'inactivité et d'immobilité qui fixe le monde des morts, mais qui, d'autre part, caractérise, dans l'Enūma eliš, l'existence de la matière/des eaux, puis des plus anciennes générations divines en opposition avec le bruit provoqué par les nouveaux dieux, doués d'un fort dynamisme⁵⁵⁹.

La « Vision aux Enfers d'un Prince Assyrien »⁵⁶⁰, une composition littéraire d'époque néo-assyrienne, créée à la cour du roi Asarhaddon, a comme objet de la narration l'expérience faite par le personnage principal, Kummâ, un rêve qui lui permet de visiter la cour de Nergal, qui va le changer, et lui permettre de devenir un roi plus actif, juste et sage. À la fin de sa rencontre avec le dieu Nergal, il reçoit le conseil suivant :

« *ʿša? ʿa ina qa-[bé]-e-šú ip-ḥu-ú ḥa-si-sa-šú a-sak-ku i-ku-la an-zil-la ú-kab-bi-sa ḥa-an-ṭiš me-lam-me LUGAL-ti-šú gal-tu-ti e-saḥ-ḥap-ku-nu a-di šá-a-[ri]/ a-ma-tu an-[ni]-tu ki-i gi-iṣ-ši ina ŠÁ-bi-ku-nu lu-ú na-da-a-ta at-lak a-na e-la-a-ti a-di a-ha-sa-sa-ka iq-ba-[am-ma]* »⁵⁶¹.

« Qui (peut-être jamais) a refusé d'entendre son discours, a senti à l'interdit, a piétiné le sacré - la splendeur lumineuse de son effroyable majesté vous jettera instantanément, jusqu'à ce que (vous ne soyez que du vent)

⁵⁵⁶ Il faut quand même souligner que dans la littérature mésopotamienne on ne trouve pas ce concept d'obscurité comme symbole du néant, qu'on connaît bien dans la Genèse. Voir, cependant, l'exemple la description de Ninurta : « *[muša]ḥli iklēti munammir e-tu-ti* ». « Qui transforme l'obscurité brillante, qui remplit le crépuscule de lumière ». CAD vol. E : 413. Par l'analogie, on peut percevoir Ninurta comme le vainqueur de l'obscurité, représentée par les monstres Anzû et Asakku.

⁵⁵⁷ Lapinkivi 2010 : 42.

⁵⁵⁸ George 2003 : 644 ; T VII : 192.

⁵⁵⁹ Cassin 1968 : 36, Rendu-Loisel 2011. Voir le traitement de ce thème dans la première tablette d'Enūma eliš, où les vieux dieux se plaignent du bruit très fort provoqué par la nouvelle génération de dieux, chose qui les empêchent à se repousser.

⁵⁶⁰ Livingstone 1989 : 68-79. Voir aussi Bach 2018 : 69-92.

⁵⁶¹ Livingstone 1989 : 76.

Que ce mot soit inscrit dans ton cœur comme une épine. Va dans le monde d'en haut, jusqu'au moment où que je penserai (à nouveau) à toi »

Dans ce texte du VII^{ème} siècle av. n. è., apparaissent plusieurs fois des références aux *Mischwesen* de l'armée de Tiamat ⁵⁶², ainsi qu'au « monstre » Anzû, dont la figure est prédominante dans le rêve de ce prince assyrien. Ces monstres apparaissant plusieurs fois, parfois en empruntant ses caractéristiques à d'autres personnages

« ^rdALAD¹ ḪUL SAG.DU ŠU.2 ša LÚ-MEŠ AGA a-
pi/ir GÌR.2 ÉR.MUŠEN *ina* GÌR.2 KAB-šú *ku-še-e ka-bi-is* ^dal-lu-ḫap/
pu SAG.DU UR.MAḪ 04 ŠU.2 GÌR.2 LÚ-[MEŠ o]/
 'SAG.ḪUL¹.ḪA.ZA SAG.DU ša MUŠEN *a-kap-pa-a-šú pe-ta-a it-ta-¹nap-ra*
áš ŠU.2GÌR.2 LÚ-MEŠ ^dḫu-muṭ—*ta-bal* LÚ.MÁ.DU.DU KI.TIM SAG.DU *an-*
zu.MUŠEN 04ŠU.2 'GÌR¹.[2 x x]
 'SAG.ḪUL¹.ḪA.ZA SAG.DU ša MUŠEN *a-kap-pa-a-šú pe-ta-a it-ta-¹nap-ra*
áš ŠU.2GÌR.2 LÚ-MEŠ ^dḫu-muṭ—*ta-bal* LÚ.MÁ.DU.DU KI.TIM SAG.DU *an-*
zu.MUŠEN 04ŠU.2 'GÌR¹.[2 x x]
^rd¹[NAM].ERIM SAG.DU UDU.ÙZ ŠU.2 GÌR.2 LÚ-
 MEŠ ^dNE.DU₈ Ì.DU₈ KI.TIM SAG.DUUR.MAḪ ŠU.2 LÚ-MEŠ GÌR.2 MUŠEN *mim-*
ma lem-nu 02 SAG.DU-MEŠ-šú 01-*en*SAG.DU UR.MAḪ 02-*u* SAG.DU [x x x x]
 [^d]^rIGI¹-*ra*-MEŠ 03 GÌR.2-šú 02 *maḫ-ra-a-ti* MUŠEN *ar-ki-tu* GUD.NÍTA *pu-ul-ḫi me-lam-*
me ra-ši 02 DINGIR-MEŠ MU-šú-*nu ul i-di* 01-*en* SAG.DU ŠU.2 GÌR.2 *an-*
zu.MUŠEN *ina* KAB-šú 'ŠU²¹.[2 x x] 'x¹ [x x]
 šá-^rnu¹-ú SAG.DU LÚ GAR AGA *a-pi-ir ina* ZAG-šú GIŠ.*mì-i-ṭu na-ši ina* KAB-
 šú^r*ina*² *maḫ*²¹-*ri-šú ta šid* [x] 'NIGIN²¹ 15 DINGIR-MEŠ *ú-šu-uz-zu a-mur-šú-nu-tiú-ša-al-*
 'l¹-[šú-nu-ti]/ 01-*en eṭ-lum zu-mur-šú ki-ma it-te-e ša-lim a-na ša an-zi-i pa-nu-šú ma-áš*
 /lu^r*na*¹-*aḫ-lap/ ti sa-am-ti la-biš ina* KAB-šú GIŠ.BAN *na-ši ina* ZAG-šú *nam-ša-ruša/*
 [bit *ina*] 'GÌR².2²¹ KAB *ši-^rra*²¹ [ú]-^rka²-*bi*²¹-[is]»⁵⁶³.

⁵⁶² Ataç 2010a : 191.

⁵⁶³ La vision d'un prince assyrien : 4-10 ; Livingstone 1989 : 71-72.

« Le génie mauvais avait la tête et les mains humains, il était couronné d'une tiare et il avait les pieds d'un aigle. Avec son pied il piétinait un crocodile. Alluhappu avait la tête d'un lion, ses quatre mains et pieds étaient comme celles humaines.

Le défenseur du mal avait la tête d'un oiseau, ses aigles étendues, il volait ici et là; ses mains et pieds étaient humains. Humuṭ-tabal, le passeur des Enfers, avait la tête de l'Anzû, ses quatre mains et pieds...

Le fantôme avait la tête d'un bœuf, ses mains et pieds comme celles humaines. L'esprit mauvais avait la tête d'un lion, ses mains et pieds étaient celles d'Anzû. Šulak était un lion toujours debout, sur ses pattes arrière.

Le serment avait la tête d'une chèvre, ses mains et pieds étaient humaines : Nēdu, le portier des Enfers, avait la tête d'un lion, des mains humaines, ses pieds étaient les pieds d'un oiseau. Le mauvais total avait deux têtes, l'une, la tête d'un lion l'autre...

Muhra avait trois pieds, ceux d'avant, les pieds d'un oiseau, ceux d'arrière, les pieds d'un taureau. Il avait le *puluhtu* et le *melammu*. Parmi les deux dieux dont je ne connaissais pas le nom, l'un avait la tête, les mains et les pieds d'Anzû ; dans sa main gauche...

L'autre avait la tête d'un homme, il était couronné d'une tiare, dans sa main droite il portait la masse, dans sa main gauche, devant lui...En tout, quinze dieux étaient présents. Je les ai vu, et je les ai salués.

Il y était un homme, son corps très noir, son visage ressemblant à celui de l'Anzû. Il était vêtu d'une armure rouge : Dans sa main gauche il portait un arc, dans sa main droite il brandit un poignard tandis qu'il piétinait un serpent avec son pied gauche ».

La présence de ces êtres laisse penser qu'au moins au premier millénaire les Enfers étaient considérés comme existant dans un état pré-cosmogonique, précédant la création du monde. Dans ce contexte, la référence à l'Anzû est très importante, non pas seulement parce que l'hybride appartient au monde d'avant le déluge⁵⁶⁴, mais aussi grâce à son histoire complexe.

Le monstre Anzû appartient à un motif récurrent dans les textes concernant les Enfers, car on le retrouve aussi dans l'épopée de Gilgameš :

⁵⁶⁴ Voir le mythe d'Anzû discuté dans le premier chapitre, où l'apparition du monstre est attribué à l'époque pré-création du monde.

« *ša l-en eṭ-lu uk-ku-lu pa-nu-šu/ a-na ša an-ze-e pa-nu-šu maš-lu/ rit-ti nēši (UR.MAH) rit-[t]a-šú šu-pur a-re-e šu-pur-a-šú* »⁵⁶⁵.

« Il y avait un homme, son visage très sombre/ son visage ressemblait à celui de l'Anzû/ ses mains comme les pattes d'un lion, ses griffes, comme celles d'un aigle ».

Comme nous l'avons déjà remarqué, cette description d'un monstre infernal, appartenant à la cour de Nergal, est reprise dans la « Vision d'un prince assyrien », où le texte, soulignant par ailleurs ses caractéristiques hybrides, l'associe à l'image du passeur qui transporte les morts vers leur destination finale.

Dans ce contexte est évoquée aussi l'image du dieu Ninurta lui-même :

« *l-en eṭ-lum zu-mur-šú ki-ma it-te-e ša-lim a-na ša an-zi-i pa-nu-šú ma-áš-lu n[a]-ah-lap-ti sa-am-ti la-biš ina KAB-šú GIŠ. BAN na-ši ina ZAG-šú nam-ša-ru ša- [bit ina] G[ÌR]. 2[?] KAB ši-r[a ú-k]a-b[i-is]* »⁵⁶⁶.

« Il y avait un homme, son corps très noir, son visage ressemblait à celui de l'Anzû, il était habillé en armure rouge. Dans la main gauche il portait un arc, dans la main droite il maniait un poignard, tandis qu'il piétinait un serpent »⁵⁶⁷.

Une créature considérée comme pré-cosmogonique qui apparaît dans la « Vision » est Nedu/ Pētû, puisque sa description ressemble beaucoup à celle de l'*ugallu*⁵⁶⁸ de l'armée de Tiamat :

« *^dNE.DU₈KI.TIM SAG.DU UR.MAH ŠU.2 LÚ.MEŠ GÌR.2 MUŠEN.* »⁵⁶⁹.

⁵⁶⁵ George 2003 : 642 ; T VII : 168-170.

⁵⁶⁶ Voir Livingstone 1989 : 71-72.

⁵⁶⁷ Voir l'iconographie, surtout celle d'époque néo-assyrienne, où Ninurta est représenté en train de chasser un autre monstre, assis sur un lion-dragon (Fig. 38, Chapitre III).

⁵⁶⁸ On associe le personnage décrit dans le texte de la « Vision » avec l'*ugallu*, parce que dans l'iconographie, ce monstre est associé à Nergal, connu aussi sous le nom de « dieu aux cimenterres ». Wiggermann 1998-2001 : 223-224. À l'époque néo-assyrienne, l'*ugallu* est souvent représenté en position d'attaque, en portant des armes, des cimenterres. Nergal lui-aussi, est parfois représenté avec ses attributs, le cimenterre ou le bâton se terminant en tête de lion ou même de lion-démon, ce qui rappelle ainsi le monstre, de façon donc opposée à la relation habituelle, quand c'est le monstre qui représente le symbole du dieu. Voir aussi Green 1994 : 251.

⁵⁶⁹ Livingstone 1989 : 72.

« Nedu, le portier des Enfers, avait la tête d'un lion, des mains humains, ses pieds étaient les pattes d'un oiseau ».

L'*Ugallu*, est sûrement attaché à l'état pré-cosmogonique, parce qu'il figure dans la liste des monstres appartenant à l'armée créée par Tiamat, avant la création du monde, selon le récit de l'*Enūma eliš*. Le rôle important de ce personnage en tant que créature primordiale est visible aussi dans l'iconographie assyrienne, puisqu'il est représenté sur les reliefs palatiaux associés aux lieux de passage⁵⁷⁰. Dans ce contexte, la « Vision d'un prince assyrien » semble présenter le rôle des Enfers à l'époque néo-assyrienne comme celui d'un lieu où résident des êtres capables de transmettre une version de la connaissance qui existait vers les générations postérieures⁵⁷¹.

II.4.f. L'eau

Dans la littérature mythologique mésopotamienne, l'eau n'apparaît pas, en tant que telle, dans la narration⁵⁷², mais plutôt sous des formes particulières, exprimées par des notions géographiques, comme la rivière, la mer ou la nappe phréatique⁵⁷³, présentées comme sources de vie, et lieu d'origine des créatures hybrides. Dans son étude récente sur les cosmogonies mésopotamiennes, A.R. George⁵⁷⁴ discute de la question concernant la façon dans laquelle la culture et la religion mésopotamiennes antiques se représentaient l'origine du réel et le responsable ultime de sa création. Il rappelle que, dans la littérature sumérienne, les sources textuelles font références à l'eau, ainsi qu'au temps, tandis que, dans la littérature sémitique, c'est sans doute l'eau qui est perçue comme source de vie et comme élément primordial.

Quant à la littérature sumérienne, la « théogonie » d'Anu⁵⁷⁵ offre comme source génératrice la déesse Namma⁵⁷⁶, qui, de nature aquatique, est « mère qui a porté le ciel et la

⁵⁷⁰ Ataç 2004 : 73.

⁵⁷¹ Ataç 2010a: 192.

⁵⁷² Le terme générique utilisé pour l'eau est *mû*, mais il est plutôt utilisé dans des textes non-littéraires. Voir CAD Vol. M : 149-157.

⁵⁷³ Lambert 1980-1983 : 220.

⁵⁷⁴ George 2016 : 5.

⁵⁷⁵ Lambert 2013 : 417-426.

⁵⁷⁶ L'élément *nammu* est considéré être lié à la déesse -mère Nammu, correspond à l'akkadien *nabnītu*, *bunnannū*, dérivé de la racine *banū*, qui veut dire créer. D'où, la déesse Nammu vue comme « créatrice », en tant que mère. Selon des listes des dieux, la déesse Namma serait la créatrice de l'Engur, qui est la même chose que l'Apsû, les

terre », la mère primordiale qui a donné naissance aux dieux « seniors », de la génération la plus antique⁵⁷⁷. Par ailleurs, une ascendance attribuée à Anu commence avec le couple Duri-Dari, comme on l'a déjà indiqué plus tôt dans le chapitre⁵⁷⁸.

Sans doute, l'eau est « *prima materia* », la base de tout le reste de la création⁵⁷⁹, dans le mythe cosmogonique/ théogonique le plus connu de la littérature akkadienne, l'Enūma eliš⁵⁸⁰. Dans cette composition, la cosmogonie commence avec l'eau, dans le mélange des eaux salées, - la mer, Tiamat – et des eaux douces – la nappe phréatiques souterraine, l'Apsû⁵⁸¹. Selon J.W. Lisman, l'introduction de l'Enūma eliš présente Tiamat et l'Apsû comme créateurs de la terre et du ciel, les indiquant comme sujet du verbe *wulludu*⁵⁸², qui signifie « générer, donner naissance ».

Des paires de dieux apparaissent à l'intérieur de l'eau génératrice : le couple Laḫmu-Laḫamu, et Anšar et Kišar, suivis par toutes les autres générations des dieux⁵⁸³. Tandis que les premiers « couples » descendant de Tiamat et Apsû ne sont pas formellement identifiés comme composés par un mâle et une femelle, donc ils ne se reproduisent pas par génération sexuée, le système change après la phase Laḫmu-Laḫamu. Comme l'a noté A. R. George, déjà le couple suivant, Anšar et Kišar, « totalité du Ciel » et « totalité de la Terre », sont représentés comme étant les « parents » de la génération suivante, les divinités désormais étant reconnues comme les enfants du couple précédent⁵⁸⁴. De toute façon, ce type de liste et le récit théogonique qui en dérive indiquent clairement que toutes les générations divines ont leur origine dans le mélange primordial des eaux⁵⁸⁵. Aussi la naissance ou l'apparition des monstres sont souvent associées à l'eau, ou à un milieu clairement aquatique. Par exemple, dans le mythe Labbu, le monstre a été engendré par la rivière :

eaux souterraines. Voir Lambert 2013 : 427. Nammu est une ancienne déesse de Nippur, listée comme déesse de la création, et comme adjuvante d'Enki en ce qui concerne la magie. Dans la cosmogonie, selon la liste divine An-Anum, Nammu est une sorte de source d'eau qui produit de la vie, l'Océan Cosmique. La première création est asexuée, puisqu'il n'y a pas une divinité masculine impliquée. Le produit Terre-Ciel est une seule unité, séparée par Enlil, lors de sa naissance. Dans les mythes « Enki et Ninmah » ETCSL c.1.1.2, et « Enki et l'ordre du Monde » ETCSL c.1.1.3, Nammu, la mère d'Enki demande à son fils de créer l'homme, pour que les dieux ne soient plus obligés à travailler. Nammu crée le fœtus humain avec de l'argile, et de l'eau de l'Apsû. Wiggermann 1998-2001 : 136-139.

⁵⁷⁷ Enki et Ninmah: 17. ETCSL c.1.1.2

⁵⁷⁸ George 2016: 5.

⁵⁷⁹ Van de Mierop 2016 : 5.

⁵⁸⁰ Lambert 1980-1983: 220.

⁵⁸¹ Lisman 2013: 188.

⁵⁸² Lisman 2013: 188. Voir aussi le CAD, vol. W :410.

⁵⁸³ Lambert 2013.

⁵⁸⁴ Plus tard dans le mythe, Anšar est mentionné comme le fils du couple Lahmu-Lahamu. T III : 67-71. Lambert 2013.

⁵⁸⁵ George 2016 : 13.

« *man-nu-um-ma MUŠ. [ĤUŠ ib-ta-ni]/ tam-tu-um-ma MUŠ. [ĤUŠ ib-ta-ni]/^dEn-lil ina An-e i-te-šir [u-šur-ta-šu]* »⁵⁸⁶.

« Qui a créé le serpent furieux ? / la mer a créé le serpent furieux, mais c'est Enlil qui a conçu sa forme dans le ciel ».

Dans le mythe de l'Anzû, aussi, le monstre semble être issu de la source d'eau dans la montagne, tandis que dans l'Enūma eliš les monstres sont créés par Tiamat, la mer, pour former son armée. Si la mythologie reconnaît et met en évidence les pouvoirs créatifs de l'eau, elle a manifestement des liens forts avec la connaissance, et avec des savoirs déterminant le développement du monde. Par exemple, l'idée centrale du mythe « Enki et l'ordre du monde » est que Enki/Ea, maître de l'Apsû, tire ses pouvoirs divins, magiques et techniques de son contrôle sur l'eau. En Mésopotamie, toutes les activités économiques, d'abord l'agriculture, mais aussi l'élevage, la production artisanale et le commerce, dépendent d'une gestion adaptée des ressources hydriques par les systèmes d'irrigation, grâce aux eaux des grands fleuves⁵⁸⁷. H.L.J. Vanstiphout suggère même qu'il y a une correspondance entre le sumérien **me** (le concept qui englobe toute la culture Mésopotamienne), et l'akkadien *mû* (qui signifie eau)⁵⁸⁸.

Enki/Ea est aussi le dieu de l'intelligence, et de toute la création culturelle et intellectuelle, et maître de tous les savoirs. Sa relation spécifique avec l'eau est expliquée dans le début de l'Enūma eliš, où, après avoir tué son ancêtre, l'Apsû, la masse de l'eau douce souterraine, Ea utilise son corps pour en faire sa propre demeure, qui gardera son nom d'Apsû⁵⁸⁹. Désormais, l'Apsû, domaine d'Enki/Ea, devient par association aussi la résidence de toutes les créatures hybrides, des monstres et même des démons. Cette vision se confirme grâce à la composition du mythe de l'Enūma eliš⁵⁹⁰. Si déjà dans le texte paléo-babylonien de l'Atraḫasis, Ea est représenté en descendant dans l'Apsû, - tandis que Enlil reste à la Terre, et le dieu Anu monte aux cieux⁵⁹¹ - lors de la création du monde, le dieu Marduk attribue de façon officielle le domaine de l'Apsû à son père Ea. La légitimité du pouvoir d'Enki sur le domaine

⁵⁸⁶ Labbu 5-7. Wiggermann 1989 : 117.

⁵⁸⁷ Enki et l'ordre du monde : 250-266. ETCSL c.1.1.3

⁵⁸⁸ Vanstiphout 1997 :130. Voir aussi le CAD vol. M :149-156.

⁵⁸⁹ Lambert 2013:217.

⁵⁹⁰ Horowitz 1998 : 334-347.

⁵⁹¹ Lambert&Millard 1969 :116.

de l’Apsû est soulignée dans d’autres compositions littéraires sumériennes ; les mythes « Le voyage d’Enki à Nippur », ainsi que « Ninurta et la tortue » indiquent, au-delà de tout doute, l’association entre le dieu de l’intelligence et l’Apsû.

Dans le mythe « Le voyage d’Enki à Nippur », par exemple, l’Apsû est décrit comme un temple construit en argent, et en lapis lazuli, des matériaux précieux qui brillent comme la lumière de la journée⁵⁹². Cette métaphore renvoie, peut-être, à la pureté du lieu où se manifeste l’étincellement divin, le *melammu*.

L’Apsû est aussi le lieu pur où les « destins » sont décidés par le dieu Enki, qui ne permet à personne d’entrer dans son espace sacré. On y retrouve aussi les premières références à d’autres créatures qui y résident, les *apkallu*, ainsi que le *suḫurmāšu*⁵⁹³. La fonction civilisatrice de l’Apsû ressort aussi dans le récit « Ninurta et la Tortue », car apparemment, les **me** et la « Tablette des destins » y sont conservés. Dès que le dieu Ninurta aura conquis le monstre Anzû, la « Tablette des destins » retourne dans son lieu d’origine.

Dans un autre mythe, « Le retour de Ninurta à Nippur », associé à Eridu, la cité dont Enki est le dieu poliade, et où se trouve son temple principal, les pouvoirs qui lui permettront d’apporter l’opulence à Sumer :

«dumu den-lil²-la² me ki-gin⁷ mu-e-il²/ me kur-ra an-gin⁷ dugud-da-am³ mu-e-il²/ me eridug^{ki}-ga ki-gin⁷ maḫ-am³ mu-e-/il²»⁵⁹⁴.

« Fils d’Enlil, tu as pris les pouvoirs divins semblables aux cieux, tu as pris les pouvoirs divins des montagnes, qui sont abondants comme le ciel, tu as pris les pouvoirs divins d’Eridu, énormes comme la Terre ».

L’importance du domaine de l’Apsû ressort aussi, de nouveau, dans le mythe « Enki et l’ordre du monde », où le dieu Enki raconte comment ses créatures, les *apkallu*, célèbres pour leur intelligence et leur connaissance, utilisent leurs pouvoirs purificateurs :

« en AB [...] ḡiš ma-an-la²-eš/ ^den-ki-me-[en] za³-mi²-ḡa² ši-im-ma-sug²-sug²-ge-[eš]/ abgal abrig lu² igi X [...] / A.ZI/ZI ZI/ZI!.Asar /ud? \ su³-ra²-ḡa² ši-im-ma-/an\ -sug²-/sug²\-[ge-

⁵⁹² Le voyage d’Enki à Nippur : 1-8. ETCSL c.1.1.4

⁵⁹³ Le voyage d’Enki à Nippur : 48 ; 78. ETCSL c.1.1.4

⁵⁹⁴ Le retour de Ninurta à Nippur : 10-12. ETCSL c.1.6.1

eš]/ **enkum /ninkum**-e-ne šu si [ša]-/ma\ -an-sa²-[e-eš]/ id² ša-ma-ab-kug /eš³ šag⁴-ga\ ša-ma-ab-la²/ abzu-ĝa² šir³ kug nam-šub ma-an-la²/ ma²-gur⁸-ĝu¹⁰ men tarah abzu »⁵⁹⁵.

« Les princes prêtent attention à moi, je suis le dieu Enki. Ils se tiennent debout, devant moi, en me louant. Les prêtres apkallu et abrig, qui ...se tiennent debout devant moi...jours éloignés. Les prêtres enkum et ninkum organisent...Ils purifient la rivière pour moi, ils... l'intérieur du sanctuaire pour moi. Dans l'Apsû les chants et les incantations résonnent pour moi ».

Les *apkallu*, ainsi que le reste du personnel cultuel associé à Enki, semblent dans ce texte accomplir un rituel de purification qui est en relation avec les eaux, ce qui correspond à leurs fonctions et activités dans le monde humain⁵⁹⁶. Le texte présente aussi une autre créature fantastique qui fait partie, dans l'Enūma eliš, de l'armée de Tiamat. Il s'agit du *lahmu*⁵⁹⁷, créature peu connue et citée dans les contextes littéraires, mais attestée dans l'iconographie depuis le troisième millénaire⁵⁹⁸ :

« **la-ḥa-ma engur-ra 50-bi mi₂ zid mu-/un\-[ne-ne]/ gu₃**». «Les cinquante *lahama* des eaux souterraines lui parlent affectueusement ».

⁵⁹⁵ Enki et l'ordre du monde : 100-107. ETCSL c.1.1.3

⁵⁹⁶ Une partie de génies est connue dans la littérature assyriologique par le nom d'*apkallu*, ou ABGAL, terme technique qui signifie « sage », dans le sens d'homme ayant des connaissances très complexes, donc, un expert. On trouve donc les *apkallu* fréquemment dans des contextes proches de la magie ou des rituels, occupant la position de prêtre ou exorciste. (CAD A, vol. II :171, Masetti-Rouault 2007: 38).

L'*apkallu* a essentiellement des fonctions et de qualités de protecteur ; comme les monstres, ces sages luttent contre le mal et la maladie, mais à la différence des monstres, ils conduisent leur lutte, non pas par la brutalité et la violence, mais par la force des rituels de purification qu'ils maîtrisent et qu'ils ont apporté avec eux de la profondeur pré-cosmogonique. Wiggermann 2011 : 307.

Dans quelques inscriptions royales du premier millénaire, on fait référence aux artisans royaux (*ummanu*) « qui connaissent le secret » -les « dieux artisans » comme Ninildu, Ninzadim, Ninagal, Ninkurra, Kusigbanda- des dieux patrons des forgerons, manifestations du dieu Ea, et aussi identifiés avec les *apkallu* antédiluviens.

⁵⁹⁷ À l'origine il est possible que le *lahmu* soit associé à une sorte d'esprit des rives, maître des animaux. L'eau est symbolisée par ses cheveux bouclés.

⁵⁹⁸ Le *lahmu* est l'un des monstres qui apparaît très tôt dans l'iconographie, plus précisément à l'Époque Dynastique Archaïque (Green 1994 :248), même l'époque Jemdet Nasr (Wiggermann 1992 : 165) surtout sur la glyptique. Son apparence reste inaltérée pendant ces époques, le monstre étant représenté comme un homme chevelu, avec des cheveux très longues et riches, parfois avec des boucles très élaborées. On pense que cette manière de rendre la chevelure bouclée du monstre est une référence aux eaux (les vagues) et à Enki. Le *lahmu* apparaît dans plusieurs hypostases comme un serviteur d'Enki, appartenant au cercle plus proche au dieu. Au début, il est représenté dans des scènes de duel. Il y retient, ou plutôt il empêche un couple de lions en train de s'attaquer, ou bien il serre dans ses bras des couples de ruminants (Green 1994 : 248. Plus rarement, il s'attaque à un autre *lahmu*. Pendant les époques Ur III et paléo-babylonienne, il est représenté en soutenant les voûtes célestes, ou comme gardien des portes de l'Apsû.

En relation avec les eaux, le monstre est souvent représenté sur les sceaux soit comme un pêcheur, soit en tenant dans ses mains des vases ou même des jets d'eau. Cette dernière manière de le représenter pourrait renvoyer à un thème introduit par le poème d'Atraḥasis, selon laquelle ces créatures ont laissé les poissons s'échapper pendant la famine et donc ils ont aidé la population contre la volonté divine (Dalley 1991 : 27).

Leur attachement au dieu Enki est mentionné aussi dans l'« hymne à Šamaš », d'époque paléo-babylonienne :

« *^dlah-mu š[u-u]t tâ[m]ti šá ma-lu-ú pu-luh-ta/ e-ri-ib tâ[m]ti ša apsâ i-ba-'-ú/ mi-šir-ti nāri ša ir-te-du-ú ^dsamas ina mah- [ri]-ka »⁵⁹⁹.*

« Les *lahmu* de la mer, les redoutables, les richesses de la mer, qui passent par l'Apsû, le produit de la rivière qui bouge, O Šamaš, devant toi ».

Bien que dans ces versets de l'hymne le rôle des *lahmus* ne soit pas très clair, et les lignes conservées ne permettent pas de se rendre compte de la nature de leur fonction, il est évident que cette créature a des liens forts avec l'eau, tant de la mer que des fleuves, ainsi qu'avec Ea, ici évoqué par la référence à l'Apsû. Des *lahmus* apparaissent également dans le poème de l'Atraḫasis⁶⁰⁰, où ils ont un rôle mieux défini : non seulement travaillent-ils au service d'Enki/Ea, mais ils sont aussi impliqués dans l'aide vers les hommes, pendant la famine provoquée par les dieux.

Dans les textes rituels comme le *bīt meseri*, les *apkallus*, recouverts par des écailles de poisson, son originaires de la rivière :

« Ce sont les sept brillants *apkallu*, les poissons *purādu* de la mer, sept *apkallu* développés dans la rivière, qui assurent le bon fonctionnement des plans du ciel et de la terre »⁶⁰¹.

« Ces Sept *apkallu*, carpes venant de la mer ... Ces sept *apkallu* créés dans la rivière, Pour assurer un bon fonctionnement des plans divins pour le ciel et la terre ... »⁶⁰².

Leur sagesse et leurs savoirs sont si importants que même Marduk, déplore leur disparition dans le poème d'Erra⁶⁰³:

« Où sont les Sept *apkallu* de l'Apsû, carpes saintes, qui, pareils à Ea, leur maître, ont été adornés par lui d'une ingéniosité extraordinaire... »⁶⁰⁴.

⁵⁹⁹ Hymne de Šamaš : 171-173. Cité dans Horowitz 1998 : 340.

⁶⁰⁰ Dalley 1991: 27

⁶⁰¹ Reiner 1961: 4.

⁶⁰² Reiner 1961:2.

⁶⁰³ Marduk envoie les sages dans l'Apsû, comme conséquence pour le Déluge, et les ordonne de ne jamais rentrer dans le monde. Voir Annus 2012 : 5.

⁶⁰⁴ Erra T I. 162-164; Reiner 1961:9. Voir aussi Dalley 1991.

L’Apsû n’est pas seulement la demeure des créatures appartenant à Enki/Ea. En effet, selon la tradition de l’Enūma eliš, les *mischwesen* qui ont lutté à côté de Tiamat, une fois battus, sont transférés dans ce domaine.

À la fin du combat, lorsqu’il construit le monde, Marduk place les statues des monstres qu’il avait conquis aux portes de l’Apsû :

« [.] iš-ten-eš-ret nab-nit-sa š. ti-amat ib-nu-u .-x-x/ [kak-k]i-šu-un iḫ-te-pa-a i-s.r še-pu-uš-šu/ ib-ni-ma šal-mi-š[u-nu bā]b ap-si-i .-š.-aš-[bit]/ [aḫ]-ra-taš la im-ma-š.-ʿa ši ʿi lu it-tu »⁶⁰⁵.

« Quant à ces onze créatures, qui avaient accompagnée (Tiamat), il a détruit leurs armes, et il les a attachés à ses pieds. Il a fait faire des images et il les a attachées aux portes de l’Apsû, afin que ça soit un rappel pour la suite ».

L’Apsû représente aussi le modèle selon lequel les Cieux sont construits :

« šam^ê i-bi-ir aš-ra-ta i-ḫi-ṭam-ma/ uš-tam-ḫi-ir mé-eḫ-ret ap-si-i šu-bat ^dnu-dim-mud »⁶⁰⁶.

« Il est passé sur les cieux, il a surveillé les choses célestes, et il les a ajustés, afin qu’elles correspondent à l’Apsû, la demeure de Nudimmud⁶⁰⁷.

L’Apsû apparaît donc comme le prototype du monde réel, tout ayant ses origines dans sa phase primordiale. Bien que les textes littéraires, comme l’Enūma eliš, établissent une différence entre l’Apsû comme partie masculine dans le couple primordial, et la masse d’eau domaine du dieu Ea, en réalité aussi l’eau douce participe directement au cycle de la création, qui aboutit au cycle de vie. Dans l’Enūma eliš, ce pouvoir de générer, de créer est par ailleurs reconnu de façon explicite surtout à l’eau salée, Tiamat, qui, dans l’histoire, est la mère et l’ancêtre non seulement de tous les dieux, mais aussi de tous les autres « monstres ».

⁶⁰⁵ Enūma eliš T V : 73-76.

⁶⁰⁶ Enūma eliš T IV : 141-142.

⁶⁰⁷ Voir aussi Horowitz 1999 : 262.

Une carte babylonienne du premier millénaire place les monstres de l'armée de Tiamat dans la mer,⁶⁰⁸ associant de façon explicite la mer et ses créatures au dieu Marduk :

« [... *tam-tum rapaštum^{tu}]*^m *šá i-bar-ru-ú^d marduk ti -tú-ri qé-r[eb-ša]*/ [... *b]i u ilānu^{meš} ab-tu-t[u]* *šá ina lib-bi tam-tim ú-še-[ši-bu]*/ [... *x]-x-šu iz-za-zu ba-aš-mu mušḫuššu rabû(muš.ḫuš gal) ina libbi/ an-zu-ú girt[ablullû](gír.t [ab.lú.ùlu^{lu}]* »⁶⁰⁹.

« La mer vaste que le dieu Marduk voit. Le pont à son intérieur...et les dieux vaincus, qu'il a installé dans la Mer...ils sont présents ; le *bašmu*, le *mušḫuššu*, l'*Anzû* et le *girtablullû* ». Ces monstres sont divisés en deux groupes, ceux qui habitent dans la mer (*ina libbi*), comme le *mušḫuššu* et le *bašmu*, tandis que les autres sont des monstres créés au niveau de la mer, comme l'*Anzû*, le *girtablullû* et le *kusarikkû*.⁶¹⁰

Dans la description de la lutte contre Marduk, puis de la création du monde, quelques informations sont données, quant à l'aspect et à la forme d'eau de Tiamat ; par exemple, on utilise le terme *rupuštu*⁶¹¹, qui signifie flegme, mais aussi écume, ce qui renvoie, évidemment à l'idée de vagues qui par leur mouvement produisent l'écume, ainsi que *kuppu*⁶¹², qui renvoie à l'idée de source d'eau de la montagne. Tiamat, par son corps est non seulement la matière qui rend possible la création du monde, mais aussi, en tant qu'eau, ce qui permet le développement de la civilisation, par le biais de la pluie, et de l'irrigation.

En perspective, on pourrait dire que le combat entre des générations différentes de divinités décrit dans l'*Enūma Eliš* a un rôle important dans le développement du monde. Les deux entités primordiales, les masses d'eau, ont des pouvoirs générateurs, mais elles sont aussi caractérisées par une sorte de léthargie qui bloque l'histoire, l'apparition du changement et de ce qui est nouveau. Les mises à mort de l'*Apsû* et de Tiamat, par Ea et Marduk, sont la condition nécessaire à l'ouverture d'une nouvelle phase des événements, ouvrant la possibilité de la construction du réel, de la vie et de la société des hommes.

⁶⁰⁸ Westenholz 2004: 12, Horowitz 1988: 159.

⁶⁰⁹ Carte Babylonnienne. Obv:3-5. Horowitz 1998: 22-23.

⁶¹⁰ Horowitz 1988: 160.

⁶¹¹ CAD Vol. R : 415. Voir aussi *Enūma eliš* T V : 47.

⁶¹² CAD Vol. K : 551. *Enūma eliš* T V : 58. En effet, Marduk utilise des parties du corps de Tiamat pour créer des puits qui puissent aider à la gestion de l'eau qui sort de la montagne.

II.4.g. Les **me**

La gouvernance divine sur le monde humain est concrétisée, dans la culture mésopotamienne, par le concept sumérien de **me**⁶¹³, traduit en akkadien par *parṣu*⁶¹⁴, ou *mû*⁶¹⁵. Dans les traductions modernes, les **me** sont traduits plutôt comme « pouvoir divin, décision divine » etc., mais aussi par « les arts de la civilisation »⁶¹⁶.

Si du point de vue politique et idéologique la gestion et le maintien de l'ordre dans la société et dans la nature aussi étaient le domaine d'action du roi, dans les mythes sumériens ils sont envisagés comme le résultat de l'organisation établie par les **me**⁶¹⁷. Toutefois, de mon point de vue, ce terme se caractérise par une traduction assez difficile et toujours interprétative, parce qu'il dénote tant des concepts que de réalités concrètes. Par exemple, dans le mythe « La descente d'Inanna aux Enfers », les **me** sont représentés dans deux formes différentes, d'une part comme des objets, sans doute symboliques et de l'autre, par ailleurs, comme des concepts et des forces⁶¹⁸ :

« **me 7-bi zag mu-ni-in-keše₂/ me mu-un-ur₄-ur₄ šu-ni-še₃ mu-un-la₂/ me dug₃ ĝiri₃ gub-ba i-im-ĝen/ tug₂-šu-gur-ra men edin-na saĝ-ĝa₂-na mu-un-ĝal₂ / ħi-li saĝ-ki-na šu ba-ni-in-ti /na₄za-gin₃ di₄-di₄-la₂ gu₂-na ba-an-la₂ »⁶¹⁹.**

« Elle a pris les sept pouvoirs divins. Elle rassembla les pouvoirs divins et les saisit dans sa main. Avec les bons pouvoirs divins, elle a continué son chemin. Elle a mis un turban, un couvre-chef pour le pays ouvert, sur sa tête. Elle a pris une perruque pour son front. Elle a accroché de petites perles de lapis-lazuli autour de son cou ».

Les rites aussi sont également considérés des **me**, ainsi que tout le matériel et la liturgie associées à la performance du culte, y compris les savoirs du personnel spécialisé⁶²⁰. La traduction akkadienne du mot, *parṣu*, confirme cet aspect du sens du mot **me**, qui renvoie à une

⁶¹³ L'ETCSL traduit le **me** comme « essence ». Voir aussi PSD, entrée **me**. Voir aussi Black&Green 1992 : 130.

⁶¹⁴ Terme qui fait référence plutôt au rite, ou règle de culte. CAD Vol P : 195- 202.

⁶¹⁵ Qui signifie aussi l'eau. CAD Vol. M : 149-156.

⁶¹⁶ Bahrani 2008 : 9.

⁶¹⁷ Michalowski 1990 : 164.

⁶¹⁸ Katz 2003 : 179.

⁶¹⁹ Descente d'Inanna aux Enfers : 14-19. ETCSL c.1.4.1.

⁶²⁰ Hruša 2015 : 35 ; Michalowski 2018 : 164.

idéalisation du rite primordial, associé à l'existence même des choses⁶²¹. En général, beaucoup de concepts et institutions importants pour la culture mésopotamienne sont représentés comme étant des **me**, par exemple la royauté, mais aussi la guerre et la violence⁶²². Les **me**, peuvent donc avoir une valeur aussi bien positive que négative.

Dans le mythe « Inanna et Enki » sont listés au moins cent **me**, tous transcrits dans des termes abstraits. Inanna, qui s'offusque du fait qu'Enki ne lui ait pas confié de mandat spécifique dans la gestion du monde, décide de lui rendre visite. Pendant les fêtes de bienvenue en honneur de la déesse, dès son arrivée à Eridu, où la bière coule à flots, Enki s'enivre, et, dans cet état offre en cadeau à la déesse les **me**, dont il a la garde et qui sont associés à son propre pouvoir divin :

« kug d[inana-ra] [dumu-ĝu10-ur2 ga-na-ab-šum2 ba-ra...]/ nam-ur-saĝ nam-kalag-ga nam-niĝ2-erim2 nam-niĝ2-/si\-[sa2 iri laḥ5 i-si-iš ĝa2-ĝa2 šag4 ḥul2-la]/ kug dinana-ke4 šu ba-<ti>/ mu a2-ĝa2 mu <abzu-ĝa2>/ kug dinana-ra dumu-ĝu10-ur2 <ga-na-ab-šum2 ba-ra...>/ lul-da kur ki-bal nam-dug3-ge kaš4 di-di ki-tuš gen6-na/ kug dinana-ke4 šu ba-<ti>/ mu a2-ĝa2 mu <abzu-ĝa2>/ kug dinana-ra dumu-ĝu10-ur2 <ga-na-ab-šum2 ba-ra...>/ nam-nagar nam-tibira nam-dub-sar nam-simug nam-/ašgab\ [nam-azlag2 nam-šidim nam-ad-KID]/ kug dinana-ke4 šu ba-<ti>/ mu a2-ĝa2 [mu abzu-ĝa2]/ kug dinana-ra dumu-ĝu10-ur2 <ga-na-ab-šum2 ba-ra...>/ ĝeštug2 ĝizzal šu-luḥ kug-ga e2-DAG.KISIM5×X-ra /ne\-[mur dub ĝa2 udu ni2 teĝ3-ĝe26 niĝ2-me-ĝar kur-ku]/ kug dinana-ke4 šu ba-<ti>/ mu a2-ĝa2 mu [abzu-ĝa2]/ kug dinana-ra dumu-[ĝu10-ur2 ga-na-ab-šum2 ba-ra...]/ LUL zu2 sis izi /mu2-mu2\ [izi ten-ten a2 kuš2-u3 KA.GAN2-ge im-ri-a gu2 ĝar-ra lu-lu-bu-na]/ kug dinana-[ke4] [šu ba-ti]/ mu a2-[ĝa2] mu [abzu-ĝa2]/ kug dinana-[ra] [dumu]-/ĝu10\-ur2 <ga-na-ab-šum2 ba-ra...>/ du14 [mu2-mu2 u3-ma] ad gi4-gi4 šag4 kuš2-u3 di [kud ka-aš bar]/ kug [dinana]-/ke4\ šu ba-<ti>/ mu a2-/ĝa2\ mu <abzu-ĝa2>/ kug d[inana-ra] /dumu\-\ĝu10-ur2 ga-na-ab-šum2 ba-ra-[...]/ AMA [X X]-ni nin KA X [...]/ X [X] X dab5-be2 X [...]

⁶²¹ Michalowski 2018 : 164.

⁶²² Voir « Enki et l'ordre du monde ». ETCSL c.1.1.3.

⁶²³ Inana et Enki, Section D : 1-27. ETCSL c.1.3.1.

« Je les donnerai à la sainte Inana, ma fille ; peut pas La sainte Inana a reçu l'héroïsme, le pouvoir, la méchanceté, la justice, le pillage des villes, des lamentations, des réjouissances." Au nom de mon pouvoir, au nom de mon abzû, je les donnerai à Inana, ma fille; Peut-être pas

La sainte Inana reçut la tromperie, les terres des rebelles, la gentillesse, le mouvement, la sédentarité. Au nom de mon pouvoir, au nom de mon abzû, je les donnerai à ma sainte Inana, ma fille ; peut-être pas

La sainte Inana a reçu le métier de charpentier, le métier de chaudronnier, le métier de scribe, le métier de forgeron, le métier de maroquinier, le métier de bourrelier, le métier de bâtisseur, le métier du roselier. Au nom de mon pouvoir, au nom de mon abzû, je les donnerai à ma sainte Inana, ma fille ; peut-être pas

La sainte Inana a reçu sagesse, attention, rites de purification sainte, la hutte du berger, entassant des charbons ardents, la bergerie, le respect, la crainte, le silence respectueux. Au nom de mon pouvoir, au nom de mon abzû, je les donnerai à ma sainte Inana, ma fille ; peut-être pas

La sainte Inana a reçu les dents amères (?), l'allumage du feu, l'extinction du feu, le dur labeur,, la famille rassemblée, les descendants. "Au nom de mon pouvoir, au nom de mon abzû, je les donnerai à ma sainte Inana, ma fille ; peut-être pas

La sainte Inana a reçu les conflits, les triomphes, les conseils, le réconfort, le jugement et la prise de décisions. Au nom de mon pouvoir, au nom de mon abzû, je les donnerai à ma sainte Inana, ma fille ; peut-être pas ».

L'actionnaire et responsable ultime des **me** est le dieu Enlil, chef du panthéon de Nippur, et aussi le seigneur qui détermine les destins, dont l'ordre ne peut être changé. C'est lui qui préside l'assemblée divine, lorsqu'on décide par rapport au monde divin et humain. C'est lui qui assigne les **me** aux dieux dans l'Ekur⁶²⁴, de façon telle que, par la suite, d'autres divinités en ont la charge de ces « objets », ayant donc le droit de les offrir. Par exemple, Ninurta offre des **me** à sa mère, lors de sa conquête du monstre Asakku⁶²⁵, et le dieu Suen/Sin les donne à sa fille Inanna⁶²⁶. Le dieu Enki, quant à lui, en tant que dieu de l'intelligence et de tous les savoirs,

⁶²⁴ Dans les textes issus de la tradition sumérienne, les dieux mésopotamiens (Enki, Nanna, Pabilsag) voyagent à Nippur, la demeure du dieu Enlil afin d'y obtenir des bénédictions et des **me**, pour les apporter dans leurs villes de résidence.

⁶²⁵ Lugal-e, T I 410, van Dijk 1983:116.

⁶²⁶ Šulgi X :45-46. ETCSL c.2.4.2.24

semble avoir une relation particulière avec les **me** ; c'est lui qui s'occupe de leur collection et il les conserve dans l'Abzû⁶²⁷ :

« **d**en-ki lugal abzu-ke₄ ni₂ gal na-kur-ku silim zid-de₃-eš na-e/ a-a-ĝu₁₀ lugal an ki-ke₄/ an ki-a pa e₃ ma-ni-in-ak/ pap-ĝu₁₀ lugal kur-kur-ra-ke₄/ me mu-un-ur₄-ur₄ me šu-ĝu₁₀-še₃ mu-un-ĝar / e₂-kur-re e₂ den-lil₂-la₂-ta/ abzu eridugki-ĝu₁₀-še₃ nam-galam mu-de₆ »⁶²⁸.

«Enki, le roi de l'Abzû, se réjouissant d'une grande splendeur, se loue à juste titre: "Mon père, le roi des cieux et de la terre, m'a rendu célèbre dans les cieux et sur la terre. Mon frère aîné, le roi de toutes les terres, a ramassé tous les pouvoirs divins et les plaça dans ma main. J'ai apporté les arts et les métiers de l'Ekur, la maison d'Enlil, dans mon Abzû à Eridu».

Dans le mythe « Inanna et Enki », ce dieu contrôle les **me** qui concernent tous les aspects de la vie, tandis que dans « Enki et l'ordre du monde » il a le rôle d'organiser le fonctionnement du monde civilisé⁶²⁹. Les dieux Anuna s'adressent au grand prince qui a traversé en voyage son propre pays :

« **da-nun-na-ke₄-ne mi₂ zid mu-un-ne-ne/ en me gal me sikil-la u₅-a/ me gal me šar₂-ra ĝiri₃ gub-ba/ an ki niĝ₂-daĝal-/ba\ zag ša₄-a/ eridugki ki kug ki /kal\-kal-la-aš me maĥ šu ti-a/ den-ki en an ki za₃-mi₂ »⁶³⁰.**

"Seigneur, qui chevauche les grandes puissances, les puissances pures, qui contrôle les grandes puissances, les puissances innombrables qui dominent dans toute la largeur du ciel et de la terre; les pouvoirs suprêmes dans Eridu, le lieu saint, le lieu le plus estimé, Enki, seigneur des cieux et de la terre - louange ! "

Mais les **me** n'est sont pas exclusivement destinés à la propriété et à l'usage des dieux. Au contraire, ils peuvent être offertes aussi aux hommes et aux cités. Dans plusieurs sources textuelles de typologie différente, le terme en question apparaît en relation avec les rites (**garza/paršu**), les règles (**giš- ĥur/ ušurtu**) et les rites de purification. (**šul- ĥu / šuluĥ- ĥu**)⁶³¹.

⁶²⁷ Ebeling et Meissner RLA 7 : 610. Hruša 2015 : 36.

⁶²⁸ Enki et l'ordre du monde : 61-67. ETCSL c.1.1.3.

⁶²⁹ Black et Green 1992 : 75.

⁶³⁰ Enki et l'ordre du monde 134-139. ETCSL c.1.1.3

⁶³¹ Hruša 2015 : 36.

Le terme **giš-hur**, en particulier, montre une liaison entre les plans divins et la mise en œuvre de la civilisation⁶³².

Il est indubitable que ces **me** contiennent un pouvoir intrinsèque très puissant qui est intéressant pour toute une série de divinités, ou de créatures, qui veulent avoir tout ce pouvoir dans leurs mains. Le cas d'Inanna, qui est à la recherche perpétuelle des connaissances et des pouvoirs est plus qu'évident.

II.4. g.1. *Le vol des me*

Comme nous l'avons vu dans le mythe « Inanna et Enki », la déesse « vole » - dans le sens qu'elle en prend possession immédiate - les **me**, dont, par ailleurs, le dieu lui a promis le don, profitant du sommeil d'Enki, enivré :

« **kug dⁱⁿana me mu-un-ur₄-ur₄ ma₂ an-na bi₂-in-u₅/ ma₂ an-na kar-ra zag bi₂-in-tag**»⁶³³.

« Mais la sainte Inanna avait rassemblé les pouvoirs divins et s'était embarquée sur le Bateau Céleste. »

En général, le thème de l'enlèvement des « pouvoirs » ou attributs divins est un type de récit assez répandu dans la littérature mésopotamienne. Comme nous l'avons vu, Inanna vole les **me**, l'Anzû vole la Tablette des Destins, Gilgameš vole le *melammu* de Humbaba, Enki/Ea vole le *melammu* de son père, Apsû. Tous ces compositions ont certainement quelque chose en commun, le vol étant en fait une métaphore pour la transmission d'une fonction divine, d'une entité à l'autre.

Cette fonction divine, comme on l'a vu, se manifeste généralement par un pouvoir absolu, ou par une force surnaturelle, capable de détruire tout ce qui s'en oppose. Mais en même temps, je considère que ce pouvoir est soutenu et entretenu par un répertoire de connaissances primordiales. Ce sont les premières connaissances qui ont existé bien avant l'apparition du

⁶³² Black et Green 1992 : 130.

⁶³³ Inana et Enki, Section F : 7-8. ETCSL c.1.3.1.

monde divin, et qui ont été enrichies génération après génération, par l'apport de chaque divinité qui les a eus dans sa possession.

Si l'association des **me** avec le dieu Enlil montre le pouvoir absolu, celle avec le dieu Enki renvoie plutôt à la civilisation et à la culture.

Enki est un dieu important dans la mythologie mésopotamienne, mais son pouvoir réside dans son attachement à la culture, aspect qui est explicite dans le mythe « Enki et l'ordre du monde ».

D'ailleurs, dans les mythes et les épopées où le dieu Enki participe sans en être le protagoniste évident, il influence l'action par ses interventions et par ses conseils donnés aux autres. Enki ne se retrouve jamais dans des contextes où il doit actionner du point de vue physique.

D'une manière, on peut le considérer comme un « *trickster* »⁶³⁴, parce qu'il utilise ses connaissances et des secrets divins bien conservés à l'intérieur du panthéon, afin d'aider les autres à résoudre un problème⁶³⁵.

On pourrait, donc, considérer que par ses actions, le dieu Enki transmet aux générations plus jeunes des secrets de jadis, qui aident au bon fonctionnement et développement du monde.

Un autre point qui serait intéressant d'accentuer est le moyen par lequel ces connaissances sont transmises d'une entité à l'autre.

Comme on a vu dans le premier chapitre, la déesse Inanna est un personnage qui, en dépit de son caractère difficile, se remarque par sa curiosité et par son besoin d'apprendre des choses nouvelles.

Ainsi, la dynamique entre la déesse et le dieu Enki, comme relatée dans le mythe « Inana et Enki » pourrait être analysée aussi comme une lutte pour gagner des connaissances, et pas seulement du pouvoir.

De l'autre côté, l'épisode du vol marque aussi un conflit ouvert entre deux générations différentes. Le changement de propriété des **me**, par exemple, signifie une modification structurelle du panthéon⁶³⁶, mais aussi la fin d'une époque cosmique, et le début d'une nouvelle⁶³⁷.

⁶³⁴ Voir Jung 1981.

⁶³⁵ Par exemple, dans l'Atraḫasis, Enki conseille les dieux à créer l'humanité, afin qu'ils puissent se libérer de tous les travaux, ensuite quand l'humanité devient trop bruyante, et que le dieu Enlil décide de provoquer le Déluge, c'est Enki qui prévient Atraḫasis de ce qu'il va se passer, et qu'il doit se préparer, afin qu'il survive le Déluge.

⁶³⁶ Katz 2003: 180.

⁶³⁷ Ataç 2007: 308.

II.4.h. *L'Anzû, La Tablette des Destins, et la transmission des pouvoirs.*

La « Tablette des Destins » (*tuppi šīmāti*) est un objet symbolique qui apparaît dans plusieurs motifs attestés dans les compositions mythologiques, parmi lesquelles les plus importantes sont sans doute, le mythe d'Anzû et l'Enūma eliš. La « Tablette des Destins » représente un emblème et un réceptacle du pouvoir divin, comparée par A. George avec les *rikis Enlilūti*, le « nœud du pouvoir (royal) d'Enlil », qui apparaît aussi dans une inscription de Sennacherib⁶³⁸ :

« [t]uppi šimati^{meš} ri-kis ^den-lil-ú-[ti]/ be-lu-ut ili^{meš} šá šamê ù er-s[e-ti]/ šarru-ú-ut ^di-gì-gì ù ^da-nu[n-na-ki]/ p] i-riš-ti šá-ma-mu ù èš-m[aḥ- (ḥi)] »

« La Tablette des Destins, le lien du pouvoir suprême, souveraineté sur les dieux aux Cieux et aux Enfers, la souveraineté sur les Igigi et les Anunnaki, le secret des Cieux et des Enfers »⁶³⁹.

A. George décrit cette tablette comme l'outil par lequel le pouvoir légitime est exercé ; le pouvoir investi dans le gardien légitime de la Tablette est celui de chef de l'assemblée divine, celui qui décide les destins, impliquant la souveraineté sur les dieux⁶⁴⁰. La possession de la « Tablette » offre ainsi le pouvoir absolu, par ailleurs sans garantir automatiquement la légitimité de celui qui la détient, s'il ne l'a pas reçue selon un protocole correct.⁶⁴¹

Le cas exposé dans l'Enūma eliš est plus que pertinent. Lorsque, tué, Apsû disparaît, Tiamat offre le pouvoir suprême à Qingu, en faisant son époux, bien que ce dieu soit pratiquement inconnu dans les traditions mésopotamiennes⁶⁴². Le texte n'offre aucune explication quant aux raisons du choix de Tiamat, sauf que Qingu se retrouve à la tête de l'armée des monstres créés par Tiamat :

« ú šá-áš-qa ^dqin-gu ina bi-ri-šu-nu šá -a-šú uš-rab-bi-šu/ a-li-kut maḥ-ri pa-an um-ma-ni mu-
'-ir-ru-tu pu-[ú]ḥ-ru/ na-še-e ^{giš}kakki ti-iṣ-bu-tu de-ku-u a-na-an-ta/ šu-ut tam-ḥa-ru ra-ab
sik-kát-tu-tu »⁶⁴³.

⁶³⁸ Annus 2002: 148-152, George 1986: 138. K 6177 + 8869

⁶³⁹ George 1986 : 133-134.

⁶⁴⁰ George 1986: 138, Sonik 2012: 387.

⁶⁴¹ Sonik 2012: 387.

⁶⁴² Lambert 2013: 221-224.

⁶⁴³ Enūma eliš T I : 148-151. Lambert 2013 : 58-59.

« Elle a loué le dieu Qingu, il l'a agrandi parmi eux/ La direction de l'ensemble de l'armée, la direction de porteur ; / La portée des armes, la campagne, la mobilisation du conflit/ Le pouvoir exécutive dans la bataille, la commande suprême il lui a donné. »

« *id-din-šum-ma tuppi šīmāti^{mes} i-ra-tuš ú-šat-mi-ih/ ka-ta qibūt(dug⁴-ga)-ka la in-nen-na-a li-kun [ši]-it pi-i-k[a]/ in-na-nu^a qin-gu šu-uš-qu-ú le-qu- e-nu-tú/ an ilāni mārē^{mes}-šu ši-ma-[ta] iš-ti-ma »⁶⁴⁴.*

« Elle lui a donné la Tablette des Destins et l'a attaché à sa poitrine⁶⁴⁵/ (disant) Que ton ordre ne soit pas discuté, que ton discours soit ferme/ Après Qingu a été élevé, et qu'il a conquis le pouvoir de l'Apsû/ Il a décrété les destins des dieux, ses fils (de Tiamat) »

Pourtant, à la fin de la bataille entre Marduk et Tiamat, le pouvoir de Qingu n'est plus valide ; le pouvoir de la Tablette est dans ce cas-là nul, parce qu'elle ne se trouve pas dans les bonnes mains :

« *ù^a qin-gu šá ir-tab-bu-u i-na bi-ri-šu-un/ ik-mi-šu-ma it-ti^a uggê(ug^s-ga-e) šu-a-ṭa¹ im-ni-šu/ i-kim-šu-ma tuppi šīmāti^{mes} la si-ma-ti-šu/ i-na ki-šib-bi ik-nu-kám-ma ir-tuš it-muḥ / iš-tu lem-n-e-šé ik-mu-ú-sa-du »⁶⁴⁶.*

« Maintenant Qingu, qui avait été élevé parmi eux/ Il (Marduk) l'a lié et il l'a envoyé à côté des dieux morts/ Il a retiré la Tablette des Destins, qui n'était pas à lui/ Il l'a scellée et l'a attaché à sa poitrine ».

La condition que le dieu qui détient de façon légitime la Tablette doit être choisi par ses qualités, sa descendance et sa position dans le cadre du panthéon⁶⁴⁷ est expliquée par l'évolution dans le récit du personnage de Qingu. Même s'il conserve sur lui la Tablette des destins pour une courte période et il dirige l'armée des monstres, il n'a manifestement aucune légitimité sur

⁶⁴⁴ Enūma eliš T I: 157-160. Lambert 2013: 58-59.

⁶⁴⁵ Le motif apparaît deux fois dans l'Enūma eliš, une fois, lorsque Qingu reçoit la Tablette, et la deuxième fois, lorsque Marduk sort victorieux de la bataille contre Tiamat. Selon A. George, le motif de la garde auprès de la poitrine signifierait que l'objet était perçu comme l'emblème du pouvoir, et qu'il avait la forme d'une amulette portée au cou. Voir George 1986 : 139.

⁶⁴⁶ Enūma eliš T IV : 119-123. Lambert 2013 : 92-93.

⁶⁴⁷ Sonik 2012:387.

le panthéon, et la génération plus jeune des dieux, représentée par Enki, qui conteste avec véhémence les choix de Tiamat.

Dans le cas du mythe de l'Anzû, par contre, le motif apparaît dans une forme différente, parce que, même si l'Aigle usurpe le pouvoir d'Enlil, lui ayant soustrait, subrepticement, la Tablette en question, la narration semble lui reconnaître une certaine légitimité : en effet, l'assemblée divine reconnaît la position élevée et le pouvoir de l'Anzû, et c'est pour celle-là qu'elle décide que Ninurta doit s'en opposer, afin de récupérer les pouvoirs divins. Parmi la population de monstres qu'on connaît dans la littérature mésopotamienne, l'aigle léontocéphale représente sans doute une exception, parce qu'il passe d'une fonction à l'autre, légitime puis illégitime et agressive, revenant ensuite à l'intégration dans le panthéon. Au début du récit, l'Anzû est dans le service d'Enlil. Dans le mythe, Enlil, conseillé par Ea, prend le monstre dans son service, mais ensuite, envieux du pouvoir de son maître, symbolisé par les *me*, l'Aigle décide de voler ces attributs royaux du dieu, pour acquérir le même pouvoir. Par ce vol, le monstre perd sa position de membre de l'entourage d'Enlil et devient un traître, responsable du mal et du chaos.⁶⁴⁸ Après la bataille avec Ninurta et sa défaite il récupère son poste de « serviteur » des dieux, pour toujours.

D'autre part, la possession momentanée de la Tablette des Destins assure à Anzû le contrôle du combat avec Ninurta, ayant le pouvoir suprême, au moins au début du conflit. Le dieu pourra le battre seulement après que Ea, le dieu de l'intelligence et des savoirs magiques, lui ait donné des conseils sur la procédure à suivre⁶⁴⁹.

Dans le mythe d'Anzû, la relation entre l'aigle et le dieu Enlil commence sous des bons augures, mais elle se détériore progressivement, car le monstre est envieux du pouvoir qu'Enlil a déjà. L'objet de son désir, la « Tablette des destins » peut être considérée, dans ce sens, un objet interdit - un tabou - ce qui fait qu'il devient de plus en plus désiré, jusqu'au point où pour la personne qui la désire, il est impossible de s'abstenir de la volonté de se l'approprier, et tout jugement, toute sagesse sont complètement oubliés.

L'Anzû n'est pas content avec la responsabilité offerte, et il considère qu'il devrait avoir plus de pouvoir. A ce point-là, il prend la décision de voler la Tablette des Destins.

⁶⁴⁸Annus, 2002, p. 125.

⁶⁴⁹Feltd 2013: 25.

« *ir-tam-muk KU₃-MEŠ A-MEŠ ma-ḥar-šu/ ep-šet^dEN.LIL^{u₂ti} i-na-aṭ-ṭa-la i-na-šu/ a-ge-e be-lu-ti-šu na-al-ba-aš₂ i-lu-ti-šu₂/ DUB NAM-MEŠ ša₂ ŠU-MIN-šu an-zu-u₂ it-ta-aṭ-ṭal-ma/ it-ta-aṭ-ṭal-ma a-bi DINGIR-MEŠ^dDUR.AN.KI/ uk-kuš^dEN.LIL^{u₂ti} iṣ-ša-bat ina lib₃-bi-šu₂/ an-zu-u₂ it-ta-aṭ-ṭal-ma a-bi DINGIR-MEŠ^dDUR.AN.KI/ uk-kuš^dEN.LIL^{u₂ti} iṣ-ša-bat ina lib₃-bi-šu₂/ lul-qe₂-e-ma DUB NAM-MEŠ DINGIR-MEŠ a-na-ku/ u₃ te-re-e-ti ša₂ DINGIR-MEŠ ka-li-šu₂-nu lu-uḥ-mu-um/ lu-ug-mur-ma^{giš}GU.ZA lu-be-li par-ši/ lu-ma-a[’]-ir kul-lat ka-li-šu₂-nu^di-gi₄-gi₄ »*

« Il prenait des bains dans les eaux purs devant lui. Il regardait les faits de suprématie divine avec ses yeux. Anzû regardait la couronne noble, son voile divin. Anzû regardait la Tablette des destins dans ses mains⁶⁵⁰. Il regardait le père des dieux, les Duranki, dans son cœur il s’est décidé de saisir et de partir avec le pouvoir suprême :

Je vais prendre moi-même la Tablette des Destins des dieux, et les instructions des dieux, dans leur totalité, je vais les réunir, je vais détruire le trône et je vais mettre fin au pouvoir, je vais commander la totalité des Igigi ».

Le monstre passe toute de suite à l’action, et profite d’un moment où le dieu Enlil est le plus vulnérable, car il n’a pas sur lui les objets, l’apparat qui manifestent son pouvoir royal et qui lui appartiennent ; au moment il se prépare à la lustration, il est nu, et dépossédé aussi du *melammu*, la « splendeur » qui le protège⁶⁵¹. C’est le moment choisi par Anzû, qui vole la Tablette, et il s’envole avec elle dans les montagnes :

« *DUB NAM-MEŠ ik-šu-da qa-tuš-šu/^dEN.LIL^{u₂ta} il-te-qe₂ na-du-’u₂[’] [par-ši]/ an-zu-u₂ ip-pa-riš-ma KUR-us-’su[’] [ig-guš]/ it-ta-ak-bak ša₂-ḥur-ra-tu₄ ša₂-kin ‘qu[’][lu]/ a-bu ma-lik-šu-nu šu-ḥar-ru-ur^dEN.LIL₂/ ki-iṣ-šu iṣ-ta-ḥaṭ na-mur-ra-su/ DINGIR-MEŠ ma-a-ti i-sa-na-ḥu-ru a-na ṭe₃-mi/ da-num pa-a-šu DU₃-ma i-qab-bi »⁶⁵².*

« Il a pris le contrôle de la Tablette des destins, il a pris la suprématie divine, il a jeté l’ordre. Anzû, il s’est envolé vers la montagne. Un silence de mort s’est étendu, le silence s’est

⁶⁵⁰ La prise en main (*qatu sabatu*) de la tablette est bien attestée dans les textes littéraires : Ee I 157, IV 122, Erra IV 44, Anzû II 66, 80, 96. Voir George 1986 : 139.

⁶⁵¹ Anzû T I : 79-80. Oracc Q002769.

⁶⁵² Anzû T I : 81-87.

installé⁶⁵³, le père Enlil, le conseiller, est immobile dans le silence, le sanctuaire a été privé de sa radiance éblouissante, les dieux du pays se tournaient pour trouver un plan ».

Dès ce moment, l'Anzû n'appartient plus au dieu Enlil. Il n'appartient non plus au cercle des divinités, car il devient un traître. Ayant volé la Tablette des Destins, tout d'un coup, il se retrouve projeté à l'extérieur du monde divin, revenant, dans une certaine manière, vers son lieu d'origine, la montagne, ainsi que vers sa liminalité originale. De l'autre côté, il a désormais le pouvoir absolu, donc sa liminalité n'est plus une liminalité négative. Il a des pouvoirs tellement puissants, que ses adversaires sont transformés en argile dans un seul mot.

Lors de la rencontre entre le monstre et Ninurta, l'Anzû a déjà le discours et l'attitude d'un roi qui ne peut pas être vaincu, qui a tout le pouvoir :

« [it-tab-ši ši-it] pi^Li-šu₂ ki-i DINGIR^dDUR.AN.KI/ [iq-bi-ma ša₂ ir-ra]-ru im-mi^L [ti-iš]/ [a-na ši-it pi-i]-š^Lu^L DINGIR-MEŠ^L [i-šah-ḫu-ḫu] »⁶⁵⁴.

« Son discours est devenu semblable au celui des dieux Duranki, s'il est en charge, celui qu'il maudit va se transformer en argile ».

« at-ta-bal-ma kul-lat ka-li-šu₂-nu par-ši/ u₃ te-re-e-tu₂ ša₂ DINGIR-MEŠ^L ka-li-šu₂-^Lnu um^L te-er »⁶⁵⁵.

« J'ai ramassé tous les pouvoirs divins, et je confie les devoirs à tous les dieux ».

À la fin de la bataille, Ninurta récupère et prend en main la Tablette des Destins, pour la rendre à son possesseur légitime :

« qar-ra-du^dMAŠ DUB NAM.TAR-MEŠ DINGIR.DINGIR qa-tuš-šu₂ ut-tir »⁶⁵⁶.

⁶⁵³ Comme on peut voir, le thème du silence réapparaît dans ce contexte, où la population divine se retrouve dans la situation d'avoir perdu tous les pouvoirs. Le silence, comme c'était le cas dans l'Enūma eliš, marque ici l'antithèse entre passif et actif. Comme la Tablette des destins est disparue, les dieux retournent impuissants à un état de stagnation, où rien ne peut se passer. Ce silence apparaît en forte divergence avec le bruit produit par l'aigle Anzû, qui est maintenant le possesseur de tous les pouvoirs.

⁶⁵⁴ Anzû T I : 111-113.

⁶⁵⁵ Anzû T II : 40-41.

⁶⁵⁶ Anzû T III : 21.

« Le dieu Ninurta a pris la Tablette des Destins dans ses mains ».

Dans le mythe d'Anzû on ne trouve pas une description concernant la façon par laquelle Ninurta réussit à acquérir la Tablette des Destins, mais on sait, car le texte le souligne, qu'il ne peut pas la garder, parce qu'elle doit être rendue à son possesseur légitime, le dieu Enlil. Dans un mythe appartenant à la tradition sumérienne, « Ninurta et la Tortue » la narration de l'épisode concernant la récupération de la tablette est beaucoup plus explicite et détaillée. Dans ce mythe on explique comment le monstre Anzû a perdu la Tablette, suite à sa défaite :

« **dug₄-ga-ni-ta** ^{ĝiš}**tukul-zu ħul-a mu-ni-in-tag / me šu-ĝa₂ šu ba-ba-ĝu₁₀-ne me-bi abzu-še₃ ba-an-gi₄/ ĝiš-ħur šu-ĝa₂ šu ba-ba-ĝu₁₀-ne ĝiš-ħur-bi abzu-še₃ ba-an-gi₄ /dub nam-tarra-/bi\ abzu-še₃ ba-an-gi₄ me ab-la₂-e-en** »⁶⁵⁷.

« À sa commande, l'arme m'a touché violemment/ J'ai donné de mes mains les **me**/Les **me** se sont rentrés dans l'Abzu/ J'ai donné de mes mains les plans divins/ Ces plans divins sont rentrés dans l'Abzû/ La Tablette des destins est rentrée dans l'abzû, pour y rester ».

Le fait que ces **me**/ la Tablette des destins sont le porteurs divins qui assurent le pouvoir divin est indiqué même par le dieu Ninurta, qui déçu de ne pas avoir pu garder la Tablette, que pourtant il avait récupéré de Anzû, se lamente de sa perte :

« **ĝe₂₆-e me-bi šu-ĝu₁₀-uš li-/bi₂\-kur₉ nam-en-bi nu-ak-e[ĝe₂₆-e] e-ne-gin₇ /eš₃-e?\ abzu-a nu-mu-un-til** »⁶⁵⁸.

« Et moi ? Les pouvoirs divins ne sont pas dans mes mains. Je ne pourrai pas exercer leur autorité, je ne pourrai pas vivre, comme lui, dans le sanctuaire, dans l'abzû ».

La Tablette, par son pouvoir, a une influence extraordinaire sur le porteur. Celui qui a cet objet veut donc le garder, afin d'avoir le pouvoir absolu. Ninurta lui-même manifeste ce sentiment, envisageant, de quelque manière, de ne pas la rendre à Enlil, son propriétaire de droit. Il l'a gagné par l'intermédiaire du combat, c'est au fond son droit de la garder :

⁶⁵⁷ Ninurta et la tortue : 1-4. ETCSL c.1.6.3

⁶⁵⁸ Ninurta et la tortue : 7-8. ETCSL c.1.6.3

«^dNIN.URTA KA²[šū i-pu-šam-ma a-na^dbir-du i-qab-bi]/ mi-na-a¹šaš²[x x x x x]/ ki-i ša²
 ma²[x x x x x]/ [DUB] NAM.TAR-MEŠ-ma u²-[x x x x x]/ [mi-na]-a¹[x x x x x]/ [x
 x x]-ma¹a-šak-kan¹[x x x x]/ [x x] x pa-ni-ša¹[x x]»⁶⁵⁹.

« Ninurta a ouvert la bouche, et il a dit à Birdu : qu'est-ce que...comment... La tablette de destins...je vais la placer...devant »

La récupération de ces objets symboliques, à la fin du mythe de combat, peut être interprétée sur deux niveaux différents. D'un part, on peut la considérer comme le résultat normal d'une séquence ordre/ rébellion et chaos/ conflit/ retour à l'équilibre. Mais, d'autre part, on peut mettre en évidence le fait que si le monstre, en tant que rebelle, acquiert par le vol quelque chose qui n'était pas pour lui, puis il va le perdre, aussi le héros vainqueur apparaît, à la fin, de la même façon, comme le détenteur d'un privilège qui ne lui appartient pas.

Comme on l'a déjà remarqué, en référence à la nature primordiale attribuée à la créature hybride, elle ne ferait alors qu'essayer de récupérer ses droits. C'est le dieu donc qui défend une appropriation illégitime.

Dans l'Enūma eliš cette situation est plus claire que dans l'Anzû, parce que Tiamat occupe ici le rôle de force créatrice originaire, étant partie des réalités avant-création ; avant même d'avoir généré l'armée de monstres, elle a déjà donné naissance à l'ensemble de dieux. Selon la même logique, c'est elle qui, comme représentant d'un état de la nature avant l'organisation du monde par les dieux, est le porteur des connaissances. Une fois menacée, elle va transférer une partie de ses pouvoirs à Qingu, en lui offrant la Tablette des Destins, en transférant aussi ses connaissances primordiales, et l'ensemble des **me** de la civilisation.

À son tour, Qingu est dépouillé de cet attribut au final du combat, Marduk, lui prenant la Tablette, acquiert le contrôle des créatures primordiales, mais aussi des connaissances.

Dans le mythe de l'Anzû, l'hybride, porteur provisoire de la tablette, est surtout le moteur du transfert du pouvoir et des connaissances. À la fin du combat, l'assemblée divine décide, qu'après avoir battu le monstre, Ninurta a le droit d'apprendre le secret des dieux, le *pirištu*⁶⁶⁰.

⁶⁵⁹ Anzû T III : 70-76. ORACC Q002771.

⁶⁶⁰ Lenzi 2008 pour une discussion sur le concept de *pirištu*. L'assemblée divine est vue, en principe, comme la version mythologique de l'assemblée secrète royale (*pirištu*). Cette analogie explique pourquoi la connaissance divine est censée être secrète, et la raison pour laquelle la divination formait un lien spécial entre les deux domaines. Voir l'importance de la syntagme *pirišti šamê u ersetim* « secret du ciel et de la terre », *piristi ili* « secret des dieux », ou *bizn kanak ušurat šamê u ersetim* « les plans scellés du ciel et de la terre. Il y a aussi le syntagme

Comme on a vu dans le premier chapitre, le fait de transmettre le secret divin à Ninurta, représente une sorte de récompense pour avoir sauvé le monde divin.

Le secret divin est dans ce contexte la façon par laquelle les connaissances primordiales sont transmises d'une génération à l'autre.

Le texte semble indiquer le fait que ce genre d'information n'est pas disponible pour toutes les divinités, mais seulement pour une partie privilégiée de la population divine. Afin d'apprendre le secret, il faut se remarquer par des faits héroïques.

D'ailleurs, Ninurta est connu comme « *šemi pirišti* », celui qui a entendu le secret, ou « *bel pirišti* », maître du secret⁶⁶¹; à la fin du mythe d'Anzû, Ninurta est nommé « EN AD.ḪAL », qui signifie aussi maître de la tradition secrète⁶⁶².

Gilgameš est lui aussi un personnage qui arrive à connaître un secret qui n'est pas disponible que pour lui, et pour le survivant du Déluge, Utnapištim.

Comme on a pu voir dans le premier chapitre, cet aspect-là crée un parallélisme entre Gilgameš et Ninurta.

Les auteurs de l'épopée de Gilgameš ont réussi à transmettre l'idée essentielle que pour arriver à connaître des secrets divins, le protagoniste doit toujours passer par un processus difficile de maturation, et qu'il doit être digne d'avoir cette possibilité.

II.4.i. *Le Melammu*

Le *melammu* est un concept important dans la mythologie et la représentation des dieux dans la culture mésopotamienne⁶⁶³. En principe, il s'agit d'un attribut, d'une force caractéristique de la divinité, une auréole éblouissante, ou un halo qui l'entoure et la protège⁶⁶⁴. L'énergie puissante et efficace de cette radiance, de nature divine, ne réside juste dans sa

pirišti largar « secret des eaux souterrains », pas compréhensible dans les détails. Largar est un lieu associé à l'Apsû, peut-être juste en référence à ses liens avec le concept de sagesse. Voir le CAD 2005 vol 12 : 398-401 pour les diverses connotations de *piristu*. Le terme akkadien *niširtu* se traduit également par « secret », cf. CAD 1980, N, vol. 11, part II : 276-279, avec une référence aux « connaissances exclusives concernant le ciel ». *Nisirti ummâni pirsti samê*. Le terme a aussi le sens de « trésor ».

⁶⁶¹ van Dijk 1983: 6. Selon Annus, dans le mythe Lugal-e : 153, *še-uraš* pourrait être interprété comme *šemi pirišti*. Annus 2002 : 82.

⁶⁶² Annus 2002: 82.

⁶⁶³ Emelianov 2010: 1109.

⁶⁶⁴ Oppenheim 1943 : 31.

luminosité, qui a d'ailleurs des fonctions ambivalentes⁶⁶⁵, mais plutôt dans sa nature primordiale et dans ses fonctions intrinsèques. En effet, toute forme intense de vitalité et d'énergie, tout ce qui déborde de vie, qui est intègre et parfait, se manifeste par une émanation éblouissante de lumière⁶⁶⁶.

Le *melammu* est forcément un attribut divin par défaut, puisqu'on le retrouve chez toutes les divinités, ainsi qu'auprès des monstres présents dans les mythes de combat.

Cette radiance est partagée aussi par toutes les entités douées avec un pouvoir divin, ou pour celles sanctifiées par la divinité : les armes saintes et les symboles divines, ainsi que les temples et leurs chapelles.

Cette lumière, douée des valences fortement magiques⁶⁶⁷ a le rôle de protéger et de donner des pouvoirs surnaturels, cosmiques, à son porteur, ce qui explique, sans doute sa transmission à des créatures originalement non-divines, ou demi-divines⁶⁶⁸. Si c'est donc possible que cet attribut soit transféré à des créatures hybrides, la transmission à des humains semble être limitée aux rois, avec d'autres qualités associées à la fonction de la royauté⁶⁶⁹.

La caractéristique « divine » du *melammu* implique aussi une relation forte avec la cosmologie et des aspects plus métaphasiques⁶⁷⁰. En fait, elle renvoie à une existence pré-cosmogonique et primordiale.

Dans l'Enūma eliš, le *melammu* est attesté bien avant la création du monde et l'apparition de la première génération des divinités. Comme on l'a vu, le couple divin Apsû-Tiamat est le premier à apparaître, les plus anciens êtres évoqués dans la narration de l'Enūma Eliš, à l'origine de l'apparition d'autres couples de divinités ainsi que, en perspective, de la création du monde. Le *melammu* était déjà présent, et associé à eux : en effet, le texte spécifie que, après sa mise à mort, l'Apsû perd son *melammu*, pris par Ea, qui fait partie de la génération nouvelle des divinités :

« *me-lam-mi-šu it-ba-la šu-ú ú-ta-di-iq/ ik-mi-šu-ma apsâ i-na-ra-áš-šu* »⁶⁷¹.

⁶⁶⁵ Voir la dichotomie offensive/ défensive comprise dans le *melammu* et le *puluhtu*. Malgré cette dichotomie, ni l'un, ni l'autre, ne doivent pas être perçus dans un sens strictement agressif. Voir Ataç 2007 : 296.

⁶⁶⁶ Cassin 1968 : 121.

⁶⁶⁷ Cassin 1968 : 64.

⁶⁶⁸ Transmission faite par l'intermédiaire de la relation de parenté et d'engagement qu'on trouve entre les divinités du panthéon mésopotamien et les monstres ou démons qui agissent dans leur service.

⁶⁶⁹ Oppenheim 1943 : 31, Cassin 1968 : 65-82.

⁶⁷⁰ Ataç 2007 : 295.

⁶⁷¹ Enūma eliš T I : 68-69. Lambert 2013 : 54.

« Il a emporté son *melammu*, et il l'a attaché à lui. Il a abouti et il a tué Apsû ».

Il n'est pas très clair si le *melammu* est attaché seulement à l'Apsû, ou si Ea est doué lui aussi avec cet attribut ; le texte ne fait aucune référence à cet aspect. Mais ce qui est évident dans cette première manifestation d'une lutte entre les générations, est que le *melammu* semble être la condition pour la création du domaine primordial de l'Apsû, où le dieu Ea établit sa demeure permanente, donc il peut être considéré une sorte de « matière » nécessaire à la formation de ce lieu spécifique.

Il semble aussi que c'est l'attribut qui permet à l'entité primordiale, Apsû d'être vivante ; c'est son essence primaire. Une fois qu'Ea retire le *melammu* de son corps, il devient vulnérable et victime.

Ensuite, le récit présente la naissance de Marduk - divinité appartenant à la dernière génération de divinités - au centre de l'Apsû ; lui aussi apparaît doué avec ce *melammu*, et aussi du *puluhtu*, ce qui indiquerait qu'il avait emprunté des attributs de l'Apsû.

À la fin de son combat contre Tiamat, Marduk arrive à récupérer les symboles divins, y compris son *melammu* ce qui lui permet d'entrer en contact avec des éléments primordiaux au-delà de la matière du corps de Tiamat, utilisée pour créer le monde. Ce *melammu* récupéré de Tiamat sert d'une manière à compléter les pouvoirs primordiaux, dans le sens que maintenant, le dieu Marduk est en possession des deux pouvoirs qui ont servi ces entités, et qui sont désormais attachés à une seule divinité.

Toutefois, Marduk n'est pas le seul possesseur de cet attribut primordial, parce que le *melammu* apparaît mentionné aussi lors de la description de l'armée de Tiamat.

Le *melammu*, associé au *puluhtu*, apparaissent comme des attributs des « monstres » créés par Tiamat pour se battre contre les dieux, donc comme des réalités présentes avant la création du monde et des hommes :

« *ušumgalli* ^{mes} *na-ad-ru-ti pul-ḥa-ta ú-šal-biš-ma/ me-lam-mi uš-taš-ša-a i-li-iš um-taš-ši-il* »⁶⁷².

« Elle revêtit les épouvantables *ušumgallu* d'effroi, elle les a donnés une auréole, elle les a rendus divins ».

Ainsi, le fait que les monstres possèdent cette radiance divine spéciale peut impliquer

⁶⁷² Enūma eliš T I: 137-138. Lambert 2013: 58.

qu'ils sont des divinités archaïques les identifiant, étant l'un de leurs attributs⁶⁷³. En plus, même si ces créatures sont créées par Tiamat après la naissance du dieu Marduk, elles ne font pas partie de la même génération.

Leur génératrice reste la mère primordiale, donc, dans un sens généalogique, les monstres font plutôt partie de la première génération de dieux, et non pas de la dernière, comme c'est le cas de Marduk.

Dans ce sens, le fait que les monstres reçoivent les armes divines y compris le *melammu* et le *puluhtu* de la part de Tiamat est un signe que le transfert des aspects primordiaux se fait par l'intermédiaire de ces créatures hybrides.

À la fin du combat, lors de la défaite de Tiamat et de son armée de monstres, le *melammu* qui était attaché à ces créatures entre dans la possession de Marduk. Cette fois-ci, il ne s'agit pas d'un transfert proprement dit – vu que les monstres sont toujours vivants – mais plutôt d'une délégation des pouvoirs. Marduk peut s'en servir du *melammu* des monstres, mais en réalité il reste attaché à ces créatures.

L'Anzû est lui aussi doué du *melammu* ; comme on a remarqué précédemment, il est lui-aussi une créature primordiale, son origine étant liée au début du monde, quand les aspects culturels et civilisateurs n'étaient pas encore définis.

Dans son cas, comme celui des *mischwesen* de Tiamat, le *melammu* représente une arme, mais aussi une façon de se protéger :

« *ik-šu-uš ki-ma u₄-mu me-lam-ma-šu KUR-e ik-tum₃* »⁶⁷⁴.

« Il a grincé ses dents comme le démon de la tempête, il a couvert la montagne avec sa radiance terrifiante ».

Ces deux termes, le *puluhtu* et le *melammu*, sont souvent mentionnés ensemble, et considérés des expressions presque synonymes, dans la mesure où ils évoquent tous les deux les sentiments de terreur et d'angoisse qui paralysent et bloquent ceux qui les perçoivent, se révélant ainsi des armes très efficaces pour ceux qui les détiennent. Cependant, les textes religieux font distinction nette ; *puluhtu* correspond apparemment à un objet représenté comme un type de vêtement, tandis que le *melammu* est vu comme une sorte de couronne ou de masque,

⁶⁷³ Ataç 2007 : 307.

⁶⁷⁴ Anzû T II: 37. ORACC Q002770.

parce qu'il couvre le visage, cachant ainsi l'identité de celui qui le porte⁶⁷⁵. En outre, le *puluhtu* est, en général, un sentiment marqué par le respect et la crainte éprouvé devant toute manifestation de pouvoir, divin comme royal⁶⁷⁶.

Le *melammu*, par contre, a dans la littérature mésopotamienne, une existence plus autonome, comme manifestation de la puissance divine et arme, objet magique indépendant, un accessoire qui transmet des pouvoirs à son possesseur⁶⁷⁷, comme c'est souligné dans le cas de l'Enūma eliš. E. Cassin, dans son étude remarquable, a constaté que, bien que souvent mentionnés comme armes maniées aussi par des « monstres », le *melammu* et le *puluhtu* ne sont pas connotés comme des pouvoirs maléfiques ou agressifs, dans la mesure où elles appartiennent surtout aux dieux, qui, par définition, agissent de façon juste et positive. Les monstres qui utilisent ces armes- l'Asakku, l'Anzû, Humbaba, ou les monstres créés par Tiamat - sont les antagonistes tant des dieux, comme Ninurta et Marduk, que des rois, comme Gilgameš.

Ninurta ne peut pas vaincre initialement l'Asakku, justement à cause de son *melammu*, de sa radiance, et dans le mythe d'Anzû les ailes du monstre sont l'endroit où réside le *melammu* :

« *šu-ni-iḫ-šu-ma ina mit-ḫur me-ḫe-e a-par-šu₂ lid-di/ li-ʿqe ʿe-ma be-lum ana ar₂-kat₃ šu-ku-di-ka/ nu-ʿuk-kis ʿab-re-e-šu im-na šu-me-la ru-ʿi-im/ liṭ-ṭul-ma kap-pa-a-šu₂ ʿlit ʿba-la zi-kir pi-i-šu₂/ kap-pa a-na kap-pi i-šes-si i tap-laḫ₃-šu₂»⁶⁷⁸.*

« Fatigue-le, pour qu'il laisse ses ailes tomber dans le sens opposé du vent. O, maître, saisis tes flèches, coupe le bout de ses ailes et frappe-les à gauche et à droite, laisse-le regarder ses ailes, afin qu'elles enlèvent sa parole ».

Plus tard, Ninurta suit les conseils reçus et coupe les ailes du monstre ; l'Anzû perd alors ses pouvoirs, et finalement, sa vie :

⁶⁷⁵ Oppenheim 1943: 31. Voir aussi le CAD, vol M : 9-12, et P: 505-509.

⁶⁷⁶ CAD vol. P :505-509. Voir aussi le verbe *palāhu*, qui signifie avoir peur, et qui est souvent utilisé dans les inscriptions royales. Voir CAD vol. P : 37-49.

⁶⁷⁷ Ataç 2007 : 295 ; Cassin 1968 :64.

⁶⁷⁸ Anzû T II : 106-110. Annus 2001.

« *iṭ-ṭul¹-ma kap-pa-šu it-ba-la zik-ri pi-i-šu₂/kap-pa ana kap-pa ki-i il-su-u qa-nu-u i-še-’a₄-aš₂-šu₂/šil-ta-ḥu i-bi-ra bu-un lib₃-bi-šu* »⁶⁷⁹.

« Il a regardé ses ailes, quand il les a appelés, la flèche a volé contre lui ».

Dans le passage du poème concernant la rencontre de Gilgameš et Ḥumbaba, le héros réussit à tuer le monstre seulement après l'avoir dépouillé de ses « sept radiances » qui lui donnaient ses pouvoirs. Il est intéressant de remarquer que, dans la version de l'expédition à la Forêt des Cèdres dans le cycle en sumérien, la manière de Gilgameš de s'approprier du *melammu* de Ḥumbaba – lui faisant une impossible proposition de mariage, par exemple - occupe une place importante dans le récit, donnant lieu à un intermède presque comique, ou satyrique⁶⁸⁰.

Une fois que Ḥumbaba n'est plus en possession de ses *melammu*, il ne peut plus se protéger, et devient la victime de Gilgameš :

« **ni₂ te-a-ni 7-kam-ma mu-un-na-til-la-ta da-ga-na ba-te/ muš gar₃ ḡeštīn-na-gin₇ murgu-na {im-ta-du-du} {(1 ms. has instead:) šu im-ta-du₇-du₇}/ ne mu-un-su-ub-ba-gin₇ te-na tibir-ra ba-ni-in-ra** »⁶⁸¹.

« Quand Ḥuwawa lui a donné enfin sa septième splendeur, Gilgameš s'est rendu à côté de Ḥuwawa. Il a fait comme s'il voulait l'embrasser, mais il lui a donné un coup de poing ».

Dans le cas d'Ḥumbaba, l'utilisation de ce type d'armes à un but éminemment défensif, afin de résister à l'intrusion et à l'attaque de Gilgameš et d'Enkidu, mais aussi de protéger la forêt, espace sacré⁶⁸². C'est à ce fin qu'Enlil, le maître de la Forêt des Cèdres, le lui a confiées, pour qu'il veille à la conservation de son bien :

« *aš-šum šu-ul -lu-m[u^{giš} erēni]/ pu-ul-ḥi-a-tim 7 i-š[-im-šum^d en-lil]* »⁶⁸³.

« Les sept *pulḥâtum* qu'il a reçus jaillissent apparemment de la tête de Ḥumbaba ».

⁶⁷⁹ Anzû T III : 12-14.

⁶⁸⁰ Gilgameš and Ḥuwawa (Version A): 136-148 AAA. ETCSL c.1.8.1.5.

⁶⁸¹ Gilgameš and Ḥuwawa (Version A): 149-151. ETCSL c.1.8.1.5.

⁶⁸² Cassin 1968 : 56.

⁶⁸³ George 2003 : 200, T. Yale III : IV.

Gilgameš a en effet peur que le meurtre du monstre, et l'arrêt consécutif de son *melammu*, pourraient plonger la forêt dans l'obscurité :

« *me-le-em-mu i-ḥa-li-qú i-na qí-ši-im/ me-le-em-mu i-ḥa-[a]l-li-qú-ma nam-ri-ru i-ru-pu/ a-na er?-pi* »⁶⁸⁴.

« Les éclats terrifiants disparaîtront de la forêt, les éclats disparaîtront, alors la lueur s'assombriera pour la nuit »⁶⁸⁵.

Ḫumbaba dispose par ailleurs d'autres armes, comme son puissant rugissement, qui déjà pourrait suffire à éloigner les adversaires⁶⁸⁶. Ce pouvoir de sa voix est mentionné dans les deux versions, en particulier le *rigmu* (voix, cri, rugissement, tonnerre)⁶⁸⁷. Le thème du « bruit excessif, épouvantable » comme attribut des monstres appartenant à l'état chaotique est d'ailleurs bien attesté dans la culture mésopotamienne⁶⁸⁸, comme indiqué aussi dans le chapitre précédent. Toutefois, le *melammu* a manifestement une importance particulière : dans la version sumérienne, après la mort de Humbaba, Enlil distribue les sept *melammu* détachés de sa tête mais encore fonctionnant correctement, à sept entités différentes, parmi lesquelles la montagne, le fleuve, le lion et la déesse Nungal.

La conclusion de cet épisode, exprime ainsi l'idée qu'il ne faut pas que se répète, jamais, ce que Gilgameš a fait, en tuant Ḫumbaba. Le *melammu* de ce monstre ne peut pas être pris et acquis par celui qui a gagné le combat, même si Gilgameš a un caractère héroïque, dans ce contexte, il n'est pas victorieux⁶⁸⁹. Par contre, la version akkadienne, malgré le traitement rapide de ce thème, offre une autre lecture de l'épisode, dans la mesure où Gilgameš et Enkidu réussissent à garder les sept *melammu*, représentés par des branches⁶⁹⁰.

Dans l'épopée de Gilgameš, dans sa version « Standard Babylonian », le passage de la montagne Māšu, en tant que frontière du monde chthonien, est gardé par un couple de

⁶⁸⁴ George 2003 : 262, T. Ishchali:12-13.

⁶⁸⁵ Tournay et Shaffer 1993 : 124-125.

⁶⁸⁶ Voir par exemple les cris de l'Asakku dans le Lugal-e, qui ont comme but d'effrayer l'adversaire.

⁶⁸⁷ CAD Vol R : 329-334.

⁶⁸⁸ Voir aussi le *rigmu* dans le contexte rituel, qui lui aussi est censé à repousser l'ennemi ; cf. Barbu et Rendu-Loisel 2009 : 316.

⁶⁸⁹ Civil 2003 : 85.

⁶⁹⁰ Gilgameš T V : 267-268. George 2003: 612.

Girtablullû- qui sont eux aussi doués du *melammu* - décrits de la même façon que le monstre Humbaba, ou l'Asakku :

«*gír-tab-lú-u₁₈-lu i-na-aš-ša-ru bāb (ká)-šu/ ša ra-áš-bat pu-ul-ḫat-nu-ma im-rat-su-nu mu-tú/ gal-tu mi-lam-mu-šu-nu ša-ḫi-ip ḫur-sa-a-ni/ ana a-se-(e) ^dšamši (utu)^{si} u e-reb ^dšamši i-na-aš-ša-ru ^dšamši^{si} -ma* »⁶⁹¹.

« Des hommes-scorpion gardaient sa porte (de la montagne), dont la terreur était la peur et le regard était la mort, dont la radiance était terrifiante, enveloppant les montagnes/ ils gardent le soleil à la sortie ainsi qu'à l'entrée ».

La rencontre de Gilgameš avec les *girtablullû* peut être considérée comme le début d'une expérience religieuse et surtout initiatique, qui change et transforme les facultés humaines. Les *girtablullû* reconnaissent Gilgameš comme un être semi-divin parce que, d'une part, le héros leur raconte son histoire, ainsi que les expériences difficiles, et, de l'autre, parce qu'ils sont eux-aussi des créatures semi-divines, capables d'identifier leur interlocuteur. Leur dialogue est déjà un état initial d'une épiphanie.⁶⁹²

Le fait que le *melammu* est une qualité inhérente du *girtablullû*, de Humbaba, mais aussi de l'Asakku et de l'Anzû, montre que ce type de radiance est associée à des êtres qui résident dans les parties liminales du monde⁶⁹³. Étant donné la puissance extrême, du *melammu*, sa présence dans les régions liminales peut servir aussi comme témoin et mémoire de la supériorité ancienne de ces lieux, par rapport au nouveau système géographique qui se mettra en place, après le combat. La victoire du dieu guerrier sur ce monde antique provoque des changements profonds : les espaces où vivaient les « monstres », entourés par la lumière et tous les savoirs sont privés de leurs attributs et se transforment en chaos. Ils sont remplacés par le monde connu, où vivent aussi les dieux.

C'est difficile de comprendre pourquoi, dans cette perspective qui se met progressivement en place dans les textes mythologiques, les monstres et les démons, en tant que créatures qui ne sont pas des divinités, sont doués d'attributs et des forces qui,

⁶⁹¹ George 2003 : 668 T IX : 42-45.

⁶⁹² Ataç 2007 : 297-298 ; Cassin 1968 : 60.

⁶⁹³ Ataç 2007 : 308.

normalement, identifient plutôt les dieux du panthéon. En tant que créatures « primordiales », ils sont aussi vieux, même plus vieux que les premiers dieux, comme la présence du *melammu* chez eux l'indique. Comme on a déjà essayé de le montrer, dans cette situation spécifique, le mythe de combat assume alors une autre valeur et une double signification. Le dieu héros qui lutte contre le chaos se trouve paradoxalement dans le rôle de l'usurpateur, de celui qui se bat pour prendre définitivement possession d'un monde qu'il a enlevé, par force ou par la ruse, à ses habitants originaires, et qui le défend des essais de ces anciens maîtres légitimes, les « monstres », de le récupérer.

Même si les monstres dans les mythes et les autres compositions littéraires sont des adversaires dangereux, ils gardent un aspect au fond vénérable, parce que, de quelque manière appartiennent à la même catégorie d'être des dieux, et ils leur sont apparentés. Puisqu'ils possèdent, parmi leurs attributs, la même radiance « divine », on peut supposer que, à l'époque de la composition tant de l'Enūma eliš que de la version « standard » de l'épopée de Gilgameš, les intellectuels mésopotamiens ont commencé à considérer les monstres aussi comme des divinités archaïques⁶⁹⁴.

D'autre part, les dieux eux-mêmes sont parfois représentés, en particulier dans les mythes, comme des êtres parfois agressifs, malveillants et sans respect ni pitié, pas totalement différents des « monstres ». Aussi leur aspect – par exemple celui de Marduk dans l'Enūma eliš – sans jamais être « hybride », a des caractéristiques qui sont, au moins partiellement, « monstrueuses »⁶⁹⁵.

Considérant cet aspect de la narration mythologique, qui souligne le transfert du *melammu* entre les dieux/ le héros et les « monstres » - qui par ailleurs, partagent un certain niveau de « parenté » - on peut l'interpréter comme étant une façon de représenter l'échange de « pouvoir cosmique » de l'entité archaïque vers une autre génération divine⁶⁹⁶. Ceux qui sortent victorieux des luttes décrites dans les mythes de combat, dérivent ainsi leur pouvoir et leur autorité des symboles et des forces – comme la Tablette des Destins, ou le *melammu* – appartenant de façon légitime à leurs adversaires « archaïques ». Le combat serait ainsi l'occasion et l'opportunité de les récupérer.

⁶⁹⁴ Ataç 2007 : 307.

⁶⁹⁵ Voir dans l'Enūma eliš T I : 95-96, où Marduk est décrit comme ayant 4 yeux et 4 oreilles. Quand il parle, il y a du feu qui sort de sa bouche.

⁶⁹⁶ Ataç 2007 : 307.

II.4.i.1. *Le melammu aux Enfers*

Considérant l'extension des « lieux primordiaux », en particulier en référence à la présence de « monstres » et des démons qui l'habitent, selon différentes traditions mythologiques et rituelles, il est peut-être utile d'analyser aussi le monde infernal, le **kur**, le pays s'où on ne revient pas. Dès la fin de l'époque paléo-babylonienne, la littérature akkadienne représente les Enfers sous la double domination du couple Nergal/ Ereškigal, situation qui replace la vision traditionnelle plus ancienne, où Ereškigal seule était leur reine. Après la « descente » forcée de Nergal aux Enfers, qui se conclue avec leur mariage ils partagent la royauté sur ces lieux terribles⁶⁹⁷. Les deux divinités, ayant une position importante dans le panthéon sont douées de *melammu* qui parfois rend leur vision insoutenable, même impossible⁶⁹⁸.

Cette situation, cette difficulté à apercevoir, à voir les rois des Enfers semble contredire la valeur initiatique des « descentes » que nous avons déjà eu l'occasion de mentionner, évoquant même la possibilité qu'il s'agisse des formes de « rites de passage ». En effet, leur aboutissement devrait correspondre à la contemplation d'une épiphanie divine, comme c'est le cas dans la composition littéraire d'époque néo-assyrienne, la « Vision aux Enfers d'un Prince Assyrien », où initialement Kumma ne peut pas voir ce qu'il y a aux Enfers, à cause de la lumière très puissante⁶⁹⁹. Dans ce récit, l'épiphanie des dieux des Enfers et de leur cour est encore plus puissante et détaillée que celles attestées dans le cycle d'Ištar, marquée par l'expression d'un sentiment très fort de crainte et d'horreur, destiné à permettre la transformation du protagoniste⁷⁰⁰.

À la même époque, la littérature officielle de la chancellerie royale assyrienne offre d'autres renseignements supplémentaires par rapport à la « radiance divine », et aux changements dans la façon de la comprendre et représenter.

Par exemple, Assarhaddon souligne dans l'une de ses inscriptions, que Nergal, le dieu des Enfers, lui a offert le *šalummatu*, une autre forme de la « radiance »:

⁶⁹⁷ Nergal et Ereškigal T IV-V. Ponchia & Lukko 2013. Voir aussi Foster 1996, Gurney 1960: 105-131.

⁶⁹⁸ Nergal et Ereškigal T III : 1'-5'. Foster 1996 : 420.

⁶⁹⁹ Vision aux enfers d'un Prince Assyrien : r.1. Livingstone 1989 : 71.

⁷⁰⁰ Ataç 2007 : 300.

«^d Nergal dan-na-ni ilâni uz-zu na-mur-ra-tum ù ša-lum-ma-tum iš-ru-kà ši-rik-ti »⁷⁰¹.

« Nergal, le plus puissant des dieux, m'a donné le fier éclat et le halo lumineux ».

Il est à noter que, dans les inscriptions royales, les symboles et les fonctions liés à la royauté sont offerts au roi Assarhaddon par des divinités, explicitement attachées au concept de royauté (Enlil, Ninurta, Aššur). Par contre, la « splendeur », la « radiance », sont le cadeau de Nergal, le dieu guerrier et meurtrier, mais aussi associé à la royauté des Enfers⁷⁰².

C'est donc, dans ce même sens que doit être comprise la présence du *melammu* aux Enfers, ainsi que son association aux créatures semi-divines monstrueuses, comme H̄umbaba, Anzû, Asakku et les *Mischwesen* générés par Tiamat.

II.4.i.2. *Le regard lumineux*

Selon A. Leo Oppenheim, le *melammu* pourrait être aussi une sorte de masque⁷⁰³ qui rendait le porteur invisible, tout en lui donnant une grande puissance⁷⁰⁴. Dans le cas de H̄umbaba le *melammu* et le *puluhtu* se manifestent dans le récit plutôt comme des faisceaux de lumière émanant de sa tête. L'analyse du traitement iconographique de H̄umbaba offre la possibilité d'élargir l'interprétation des concepts de *melammu* et *puluhtu*, dans la mesure où l'iconographie met en évidence la valeur du visage et du « regard » de H̄umbaba⁷⁰⁵.

À partir de l'étude de Jacques Lacan⁷⁰⁶ sur le regard⁷⁰⁷, qui indique sa relation et sa dépendance du désir du sujet, on peut considérer que le regard du monstre gardien de la Forêt des Cèdres, est également une manifestation de son *melammu*. Son regard, qui enveloppe les deux héros fonctionne tant comme une manifestation de son « désir » que comme,

⁷⁰¹Cassin 1968 : 7, Note 32.

⁷⁰²Ataç 2007 : 304.

⁷⁰³Théorie contestée par Cassin 1968 qui considère que le concept de « masque » n'est pas applicable aux personnages divins. Par rapport au masque comme objet traduisant le concept de *melammu*, voir aussi Graff 2012 : 146-147, qui fait la relation entre ce concept et les plaquettes et les masques en argile de H̄umbaba.

⁷⁰⁴Oppenheim 1943 : 32.

⁷⁰⁵Voir chapitre III pour l'analyse des images de H̄umbaba.

⁷⁰⁶Lacan 1999 : 67-90.

⁷⁰⁷Voir aussi Sonik 2013 : 285-300, sur la question de frontalité des personnages monstrueuses dans l'iconographie de l'espace mésopotamien, et de son impact puissant sur le récepteur. Voir aussi Winter 2000 : 22-44.

potentiellement, un piège mortel⁷⁰⁸, parce qu'il est aussi une arme, une lumière aveuglante. En tant que sujet du regard, Humbaba affronte un monde fait de choses visibles. Dans le regard qu'il dirige vers Gilgameš et Enkidu⁷⁰⁹, quelque chose s'échappe et est transmise, toujours déjouée en elle-même⁷¹⁰. La fugacité du regard humain est en contraste avec le visage de Humbaba, dont le regard est fixé et tout puissant. Il est effrayant et surnaturel en caractère, et non pas humain⁷¹¹.

Le regard conscient de Humbaba - l'éclat de lumière très puissante - vers l'objet « extérieur » à lui, Gilgameš, puisqu'il rencontre sa résistance, se transforme en un sentiment d'inhibition, revenant vers lui comme une anxiété, déterminée par la réaction de son objet extérieur.

C'est dans ces conditions que Humbaba transmet à Gilgameš des connaissances et des pouvoirs, par le biais de son même regard, lui permettant d'acquérir la connaissance et la totalité des savoirs primordiaux. Le meurtre du monstre, et la prise en possession de ses *melammu* offrent ainsi à Gilgameš le lien vers une réalité nouvelle, le monde non-humain qui a précédé la création des hommes.

II.4.j. *Monstruosité et liminalité*

Comme signe de l'Autre –par rapport au cosmos mis en place par les dieux - les monstres sont représentés dans la littérature toujours comme des êtres liminaux, différents de ce que la nature produit.

Vivant isolés, dans des régions lointaines, du point de vue géographique⁷¹², ils sont donc dans une relation d'opposition avec le centre, l'espace culturel⁷¹³. Comme nous l'avons vu, ils appartiennent toutefois aussi au monde divin, de par leur « parenté » ainsi que leur association avec des divinités diverses, sans que ces liens puissent assurer leur intégration définitive dans le panthéon—établi par la religion. Le monde reste le domaine des dieux de la nouvelle

⁷⁰⁸ Graff 2012 : 152.

⁷⁰⁹ Voir aussi l'importance du regard dans l'Enuma eliš, où Marduk est beaucoup plus puissant, et il connaît plus de choses que les autres divinités, grâce à une deuxième paire de yeux. Voir aussi Bottéro 1998 : 131.

⁷¹⁰ Lacan 1999 : 73.

⁷¹¹ Graff 2012 : 151.

⁷¹² Sonik 2013: 103.

⁷¹³ Wiggermann 1996: 211-212.

génération, toujours vainqueurs dans les situations de crise et dans les conflits qui se déclarent. Les *mischwesen*, hybrides, monstres et démons ont le droit d'y entrer et de se manifester seulement dans des situations particulières, comme par exemple lors d'un triomphe, ou bien dans des contextes rituels. L'analyse des traditions mythologiques a montré que seulement l'Anzû semble avoir été traité de façon différente, arrivant à garder une position plus forte et centrale dans le monde divin, grâce à sa proximité du dieu Enlil.

Ces monstres qui résident au loin de la civilisation, dans des endroits liminaux et de passage entre dimensions diverses du réel, peuvent être capturés ou vaincus par le dieu qui s'oppose à eux seulement après un déplacement ou un voyage⁷¹⁴, car le combat a toujours lieu dans l'espace personnel ou choisi par le monstre. La menace qu'ils représentent est surtout un danger concernant le monde divin, plus rarement le monde humain⁷¹⁵.

Dans ce contexte spatial, les monstres, en tant que gardiens des lieux, ne sont pas là seulement pour bloquer la route. Au contraire, ils peuvent également faciliter le passage d'un monde à l'autre, justement par leur propre ambivalence et appartenance double, qui leur permettent de transiter entre les deux, sans être punis. K. Sonik parle d'ailleurs d'un concept de *Zwischwesen*, qui signifie « entre deux »⁷¹⁶: le monstre se positionnerait entre deux mondes, mais cela impliquerait qu'il n'a pas de demeure, ce qui finalement est, à mon avis, faux, vu qu'en tant que créatures primordiales, les monstres, les hybrides ont bien des lieux de résidence préférentielle, correspondant d'ailleurs à leur lieu d'origine.

Ces espaces propres aux monstres et aux hybrides ne sont pas familiers, ni n'appartiennent au dieu qui se bat contre eux. Dans la narration mythologique, la divinité guerrière ne va pas y rester longtemps - juste le temps nécessaire - il ne fait que les traverser. Il s'agit, pour lui, juste d'un passage qui pourrait être considéré, d'un certain point de vue, comme une transgression.

Comme nous l'avons remarqué, le concept de passage pourrait renvoyer aussi à l'idée d'un « rite de passage ». En effet, le dieu, par les expériences du voyage et du combat forme et clarifie sa personnalité, obtenant la maturité nécessaire à exercer pleinement ses pouvoirs et ses fonctions.

⁷¹⁴ Annus 2002 : 119.

⁷¹⁵ Dans la plupart des mythes, au moment du combat, l'humanité n'est pas encore créée, mais, par exemple, le cas de l'attaque du Taureau Céleste contre la population d'Uruk, qui demande l'intervention de Gilgameš reste une exception.

⁷¹⁶ Sonik 2013: 103-116.

Le rôle du monstre en tant que « autre », dangereux et ambigu, est inscrit dans son propre corps, un mélange de caractéristiques anthropomorphiques et thériomorphiques⁷¹⁷. Il est l'« autre » en premier lieu à cause de sa monstruosité, qui le différencie des êtres produits par la nature. Sa monstruosité physique révèle, au moins dans quelque cas, un esprit également malformé, tordu et méchant. Un des exemples plus clairs de cette conception est le personnage de l'Asakku, dans le mythe du cycle de Ninurta « Lugal-e ». Il est représenté par des traits négatifs très marqués : il est une « pustule », manifestation d'une maladie, il est le *šennitu*, une maladie qui sort du nez ; il parle de façon embrouillée, ce qui indique une origine étrangère ; il descend dans un nuage, chasse les onagres, fait tourbillonner les sables ; il est un *lillû*, un esprit du néant, le vent du nord, un esprit maléfique qui tue les animaux dans le bercail ; il n'a pas d'âme dans le corps⁷¹⁸.

« *d*nin-urta be-lum mar *d*en-lil ki-ma u₄-mi re-ti-ka/ bu-bu-'-tú šá a-šu-šu la ta-a-bu/ še-en-ni-tum šá ina ap-pi a-š[u-š]u la dam-qu/ [be-lum a-wa-tum it-gu-u]r-tum a-na li[b-bi ul i-š-ad-da-ad]-ka »⁷¹⁹.

« Ninurta, Seigneur, fils d'Enlil, il (Asakku) est massif comme une tempête/ il est une pustule dont la suppuration sent mauvais/ comme le lupus qui sort du nez, il est une difformité/ Seigneur, il a un parler embrouillé, rien de toi il ne prend à cœur ».

La description de l'Asakku ressemble beaucoup à celle de Humbaba⁷²⁰. Dans la version sumérienne, Humbaba a les caractéristiques d'un dragon, d'un lion et du déluge :

«ur-saĝ ka-ga₁₄-ni ka ušumgal-la-kam/ gi-ni igi piriĝ-ĝa₂-kam/ĜIŠ.GABA-a-ni a-ĝi₆ du₇-du₇-dam/saĝ-ki-ni ĝiš-gi bi₂-gu₇-a lu₂ {nu-mu-da-teĝ₃-ĝe₂₆-e-dam} »⁷²¹.

On retrouve le même type de discours dans la version Standard Babylonian :

⁷¹⁷ Sonik 2013: 292.

⁷¹⁸ Van Dijk 1983 : 23.

⁷¹⁹ Van Dijk 1983: 85.

⁷²⁰ Forest 2009 : 48.

⁷²¹ Gilgameš & Ĥuwawa A : 100-103. ETCSL c.1.8.1.5, Foster 2001 : 109.

«*na-šir*^{giš} [*qišti* (tir)^{giš} *erēni* (eren)...-*šu rit-pa-šá*]/^d *ḥum-ba-ba ri-ma-šu a-bu-bu/pi-i-šú*^d *girru* (gira)^l-*um-ma na-pis-su mu-tú* »⁷²².

« Le gardien de la Forêt des Cèdres/ son don est le déluge/ sa bouche est le feu, son souffle est la mort ».

De l'autre côté, dans le mythe de l'Anzû l'aigle aussi est monstrueux :

« *i-mur-šu-ma an-zu-ú i-ru-ba-áš-šu/ ik-šu-uš ki-ma UD-mu me-lam-ma-šu KUR-e ik-tum/ ut-ta-a'-àr ki lab-bi le-qí uz-za/ i-na ug-ga-ti ŠÀ-bi-šú il-sa-a [a-na qar]-ra-du/ at-ta-bal-ma kul-lat ka-li-šú-nu par-ši/ ù te-re-e-tú šà DINGIR.MEŠ ka-li-šú-n[u-u]mte-er/ man-na at-ta šá ana ta-ha-zi-ia tal-li-ka [t]e₄-en-ka id-na/ i-ri-ih-šum-ma ú-ša-a-šú zi-kìr pi-i-šu »⁷²³.*

« Anzu et Ninurta se sont rencontrés sur le flanc de la montagne. Anzu le vit et devint furieux contre lui. Il grinça des dents comme un démon de la tempête et recouvrit la montagne de son effroyable rayonnement. Dominé par sa colère, il rugit comme un lion. Dans la colère de son cœur, il a appelé le héros. "J'ai pris pour moi tous les pouvoirs divins et j'ai assigné leurs fonctions à tous les dieux. "Qui es-tu, qui es venu combattre avec moi ? Donne ta raison." (Ainsi), il s'avança de manière agressive contre lui et lui adressa ses paroles ».

Dans l'Enūma eliš, les monstres de l'armée de Tiamat appartiennent à la même typologie :

« *um-ma ḥu-bur pa-ti-qat ka-la-mu/ [u]š-rad-di kak-ku la maḥ-ri it-ta-lad mušmahḥi*^{mes}/*zaq-tu-ma šin-ni la pa-du-u at-ta-`i/ im-tu ki-ma da-mu zu-mur-š.-nu uš-ma-al-li/ ušumgalli*^{mes} *na ad-ru-ti pul-ḥa-ta ú-šal-biš-ma/ me-lam-mi uš-taš-ša-a i-li-iš um-taš-ši-il* »⁷²⁴.

« La mère Hubur, celle qui a tout créé, se dota d'une armée sans pareille en enfantant des Dragons : Leurs dents sont acérées, leurs mâchoires sans pitié, elle avait empli leurs corps de

⁷²² George 2003 : 566 ; T. II, 220-222.

⁷²³ Anzu T II : 36-43. Annus 2001 : 23.

⁷²⁴ Enūma eliš T I : 133-138 ; Lambert 2013 : 58.

venin au lieu de sang. Les féroces Serpents Géants, elle les revêtit de terreur ils étaient chargés d'aura divine, car elle les avait rendus semblables à des dieux »⁷²⁵.

Tout ce langage fortement métaphorique est, sans doute, utilisé afin de construire un discours qui culpabilise l'ennemi, en lui « reprochant » tous les aspects hors norme. Mais en même temps, dans la plupart des mythes analysés, on peut remarquer que le dieu qui s'oppose à ces monstres doit lui aussi avoir une sorte de monstruosité.

Comme nous l'avons déjà montré dans le premier chapitre, Ninurta doit être au moins aussi « monstrueux » que l'Asakku, afin qu'il puisse le vaincre⁷²⁶ :

« **d**nin-urta saġ-kal usu-mah-tuku kur a-ga-a[n ?]-na lah-x lah-x/ [a]-má-uru₅ mir-ša₄ nu-kúš-ù ki-bala ġá-ġá »⁷²⁷.

« Ninurta, dieu sans paire, doué de force supérieure, qui a lui seul pillé la Montagne Le déluge, le Constrictor, qui ne se relâche pas, qui se précipite contre le pays en révolte... ».

« šu₆-nun-e a-za-ġin ru-a ušum ní-ba gur-gur/ Zà-pirig-e muš-e-eš eme-è-dè kur-kur-ra si-il-lá »⁷²⁸.

« Engendré par celui qui porte la barbe princière de lapis-lazuli, le dragon qui tourne sur lui-même, force de lion, qui pointe la langue vers un serpent, ouragan qui éclate »

Dans le Lugal-e, la caractérisation de Ninurta est également marquée par des métaphores ; le dieu a des attributs des monstres, des phénomènes météorologiques⁷²⁹. La caractérisation des deux combattants dans le sens d'une monstruosité soulignée implique sans doute une sorte d'influence réciproque, et d'un échange entre les deux parties.

Dans le mythe d'Anzû, aussi, on fait des références à la monstruosité de Ninurta :

« gal-la-niš liš-ta-an-nu-u bu-nu-ka / šu-ši im-ba-ra zi-mu-ka a-a u₂-ad-di »⁷³⁰.

⁷²⁵ Talon 2005 : 82.

⁷²⁶ Voir aussi Feldt 2011 : 123-163.

⁷²⁷ Lugal-e 2-3. ETCSL c.1.6.2

⁷²⁸ Lugal-e 10-11. ETCSL c.1.6.2

⁷²⁹ Feldt 2011: 141.

⁷³⁰ Anzu T II: 11-12.

« Que tes traits deviennent changés, comme ceux d'un (démon) *gallu* ».

Cette monstruosité, qui d'ailleurs est présente aussi chez Marduk, permet au dieu de se positionner à l'égalité avec le monstre. Le combat entre les deux est cosmique justement à cause de cette monstruosité, et finalement, le dieu guerrier réussit à vaincre son opposant par ses traits hors norme.

Dans le même esprit on pourrait faire référence au cas d'Ištar et son opposante, *Agušaya* -discuté dans le premier chapitre-, qui elles aussi sont construites sur une relation en opposition, mais qui en réalité se caractérise par un effet de miroir, ce qui signifie que les deux sont en fait très semblables.

La narration mythologique donne une grande importance au moment de la rencontre effective du dieu avec le monstre, situation marquée surtout par le dialogue entre les deux combattants, comme c'est le cas de l'Anzû et Ninurta, de Tiamat et Marduk, de Gilgameš et Humbaba. Comme on l'a mis en évidence, est aussi parfois souligné le regard frontal échangé entre les deux pendant cette interaction, et le pouvoir des yeux. Ce geste, de la part du « monstre », semble établir une connexion particulière avec l'objet de son intérêt, une forme de communication entre son propre monde intemporel, primordial, et le monde de son opposant⁷³¹.

Cette analyse a permis de montrer que le combat entre le dieu/ héros et un monstre a une fonction plus large que celle attribuée normalement au *Chaoskampf*, le rétablissement de l'ordre dans le monde, ainsi que la fondation de l'institution monarchique. Les différentes phases du « mythe de combat » - le voyage vers le lieu de rencontre avec le monstre, l'interaction, le duel, enfin la solution de la crise - déterminent aussi la transformation, l'évolution vers la maturité du héros protagoniste. Ce changement dans la nature et de la position du héros/dieu guerrier dépend de sa relation complexe avec le monstre.

La structure narrative de ces épisodes ne semble pas indiquer le fait que le dieu/héros est, dès le départ, supérieur au « monstre », parce qu'il est plus fort, plus expérimenté, mieux armé – justement parce qu'il est un dieu. Au contraire, les textes indiquent qu'il s'agit plutôt, sans doute, d'une relation d'égalité, car les deux opposants sont, en fait, semblables et au fond équivalents dans leurs forces potentielles.

⁷³¹ Sonik 2013: 290.

II.5. Conclusion

Malgré une présence évidente du danger dans les mythes de combat, le rôle des créatures qui agissent comme antagonistes du dieu guerrier est assez complexe et intéressant.

Comme on a pu voir dans ce chapitre, grâce à une histoire individuelle de la plupart des monstres, on a pu repérer quelques motifs et thèmes qui facilitent la construction d'un discours plutôt positif par rapport à ces créatures.

La caractéristique la plus importante de ces *mischwesen* est, sans doute, la primordialité, qui se manifeste par plusieurs aspects.

D'un part, l'appartenance à une époque très lointaine, du temps jadis permet à ces créatures à fonctionner comme des agents qui gardent des connaissances et des pouvoirs qui ont appartenu aux premières entités qui ont existé bien avant la création du monde.

Le *melammu*, par exemple, représente, de mon point de vue, un élément très important, parce que, de par sa fonctionnalité, il permet à ses possesseurs d'avoir des pouvoirs divins et primordiaux.

Les monstres, en tant que possesseurs du *melammu* ont la possibilité de s'en servir, en les utilisant comme des armes, mais en même temps, ils peuvent transmettre ces pouvoirs à une autre entité, dans notre cas, les dieux guerriers.

Aussi, leur attachement aux **me** de la civilisation leur permet d'avoir un contact avec les secrets divins et les connaissances qui devront appartenir seulement aux divinités de haut rang. Le cas de l'Anzû est, à mon avis, plus qu'évident ; en dépit d'une histoire tumultueuse, il garde une position privilégiée justement grâce à son contact avec les **me** intégrés dans la Tablette des Destins.

Quant à la fonction civilisatrice des *mischwesen*, il faut aussi rappeler le fait que les *apkallu*, les créatures du dieu Enki/Ea retirent leurs pouvoirs et connaissance de l'eau, sans doute, grâce à l'association avec l'Apsû.

Comme on a pu voir dans ce chapitre, la plupart des monstres ont leurs origines dans les sources d'eau, et cela implique aussi un attachement à une possible fonction civilisatrice.

Finalement, les *mischwesen* se retrouvent aussi aux Enfers, lieu avec un potentiel initiatique (dans le sens d'un rituel de passage), de par l'association avec toutes les générations qui ont vécu à une époque primordiale.

La caractéristique principale des *mischwesen*, la monstruosité, ne sert pas seulement à créer une image négative par rapport à ces créatures.

Par contre, elle met en évidence l'ambivalence de ces créatures, en les comparant avec leurs opposants, les dieux, qui au moment du combat se remarquent par la même monstruosité exacerbée.

Par l'intermédiaire du combat, par le regard et par le contact avec le monstre, le dieu guerrier entre en possession d'un nouvel set de pouvoirs et connaissances qui l'aident à arriver à une sorte de maturité.

Si le « mythe de combat » représente, dans la théorie générale, la lutte contre le chaos - et pour cette raison les dieux impliqués dans cette lutte remplissent la même fonction que les rois mésopotamiens, (en particulier les rois assyriens) dans l'histoire -, à la fin de l'analyse qu'on vient de présenter il semble désormais possible de proposer qu'aussi les monstres, les étrangers et les créatures dangereuses qui s'opposent à eux, sont eux aussi, des images, reflétées en miroir, tant des dieux guerriers et défenseur de l'ordre, que des rois eux-mêmes. Dans ces conditions, il est sans doute possible de considérer les « mythes de combat » aussi comme une sorte de mise en scène, de représentation de la lutte interne de chaque dieu, de chaque roi – peut-être, de chaque personne - contre ses démons personnels, ses monstres. Les « mythe de combat », et d'une manière plus générale, toute représentation, ou récit de la guerre, ne seraient alors que des formes ou parties d'un « rite de passage », identifiant ainsi un moyen d'arriver à la maturité, à la plénitude, entendues comme des concepts métaphysiques.

III. Chapitre III -L'idéologie royale et la diffusion du mythe de combat

III.1. *Introduction*

Le mythe de combat, comme on l'a pu voir dans les deux premiers chapitres, n'est pas spécifique à la production littéraire mythologique. En effet, le thème de la bataille entre le dieu guerrier et les monstres redoutables est présent également dans les textes non-littéraires et dans la production artistique issue à la cour royale, aussi bien qu'ailleurs, dans les différentes régions qui ont été intégrées dans l'Empire Assyrien. D'ailleurs, le moyen principal de transmission du message idéologique du roi assyrien, les inscriptions royales, semblent très souvent être une « copie », une transcription d'un mythe de combat, ayant la même structure et le même langage.

La présence du thème de combat dans ces contextes est probablement moins visible dans la production iconographique, où d'ailleurs la correspondance texte-image⁷³² peut s'avérer très difficile à percevoir. Toutefois, je considère qu'une relation entre le texte mythologique et l'image représentée sur les reliefs palatiaux existe bel et bien, d'autant plus qu'elle facilite la diffusion des concepts royaux et idéologiques. La scène de combat n'est pas la seule qui puisse véhiculer des thèmes et des épisodes concrets. Par exemple, les images des divinités, comme celles de Marduk sur le *mušhuššu*, renvoient, sans être narratives, à l'épisode décrit dans l'*Enūma eliš* où Marduk a combattu le chaos personnifié par Tiamat⁷³³.

L'art Mésopotamien, s'inscrit dans une tradition orientale, caractérisée par le symbolisme, le non réalisme et le non-mimétisme⁷³⁴. La représentation en Mésopotamie est un système construit sur plusieurs strates de signification qui interagissent avec le temps historique et les signes magiques, ce qui implique que l'idéologie n'est jamais une simple manipulation politique,

⁷³² Porada 1987, Reiner 1987, Wiggermann 1992.

⁷³³ Sonik 2014 : 285.

⁷³⁴ Brown 2014 : 532. Selon des concepts occidentaux, le symbole est l'élément principal de l'art. Celui-ci appartient à l'espace oriental. Hegel 1975, 303: « The symbol, in the meaning of the word used here, constitutes the beginning of art, alike in its essential nature and in its historical appearance, and is therefore to be considered only, as it were, as the threshold of art. It belongs to the East, and only after all sorts of transitions, metamorphoses and intermediaries does it carry us over into the genuine actuality of the ideal as the classical form of art. » Voir aussi Gombrich 1960 et Bahrani 2003 :86.

tout au contraire, elle contient un entier appareil de représentation, en étant fondée sur le surnaturel⁷³⁵.

La notion même que la représentation artistique est un moyen d'imiter la réalité doit être mise à côté quand on parle de l'art mésopotamien, car elle ne fonctionne pas selon le modèle du mimétisme⁷³⁶. Par ailleurs, la représentation en Mésopotamie, n'importe pas la forme (visuelle, écrite ou sous toutes ses formes) n'était pas du tout envisagée comme une copie de la nature, mais comme une partie intégrante de celle-ci, une force qui pouvait bien influencer le monde d'une manière magique et surnaturelle. En tant qu'élément composant d'un système de pensée dans lequel le signe et le symbole ont un rôle extrêmement important, l'image est pour le connaisseur mésopotamien un signe qui peut, et doit, être déchiffré. Au moins à l'époque néo-assyrienne, les savants de la cour, spécialisés dans le *tupšarūtū* (art scribal), étaient convaincus que l'univers entier est composé des signes dont l'interprétation peut être trouvée⁷³⁷, l'image y comprise.⁷³⁸

La civilisation mésopotamienne a été connue à travers l'histoire, jusqu'à l'époque moderne, pour son aspect belliqueux et sa violence. Quand on pense à l'empire assyrien, par exemple, on évoque immédiatement des images de guerre, de déportations, de violence contre l'étranger. Influencés par la tradition biblique, l'Ancien Testament, et par le contexte socio-politique des premières découvertes archéologiques en Mésopotamie du Nord, on a, même aujourd'hui, la tendance à percevoir l'empire Assyrien plutôt comme une structure « monstrueuse » qui a pu se développer seulement par les guerres interminables, violentes et, de notre point de vue, souvent inutiles⁷³⁹. Bien évidemment, cette perception, même si elle est sans doute fondée sur des éléments historiques, se révèle à présent visiblement incohérente et simpliste, car même si l'empire assyrien s'est bâti sur la guerre, les Assyriens ont réussi à prospérer et à garder le contrôle du territoire et des sociétés conquises, également grâce au réseau bien structuré de leur administration, organisée par provinces, gouvernées par des individus choisis expressément par le roi et par ses proches⁷⁴⁰. La doctrine expansionniste a, en

⁷³⁵ Bahrani 2003 : 65.

⁷³⁶ Bahrani 2003 :122.

⁷³⁷ Voir aussi l'importance de la divination dans la culture mésopotamienne.

⁷³⁸ Bahrani 2008 :57-58.

⁷³⁹ Bohrer 2003 :43, Collins 2014 : 620, Fales 2010, Radner 2014 :105.

⁷⁴⁰ À part la royauté, les institutions politiques assyriennes ne sont pas bien connues. Pour la période dont Assur était une cité-état, on perçoit une composition mixte, qui comprend le roi, le pouvoir monarchique, le *limum*, le pouvoir aristocratique, et l'assemblée de la cité, le pouvoir démocratique. Ces trois pouvoirs perdurent jusqu'à la

tout cas, une place importante dans le programme idéologique assyrien. Pendant la cérémonie de leur couronnement les rois se voyaient confier par les prêtres d'Aššur, selon l'ordre du dieu poliade, la tâche d'agrandir les frontières de l'Assyrie, qu'ils devaient accepter⁷⁴¹. Le succès de l'impérialisme assyrien ne dépendait pas exclusivement de l'habileté des rois à gagner les guerres et à conquérir des nouveaux territoires ; sans doute, était plus importante sa capacité d'intégrer les régions conquises dans la superstructure impériale⁷⁴².

Depuis le règne du roi Tiglat-phalazar III, (milieu du 8^e siècle), l'état/empire assyrien était organisé en provinces, le pouvoir local restant entre les mains des gouverneurs provinciaux, qui, à leur tour, étaient nommés par le roi, choisis entre les membres de la cour. Ils habitaient dans des palais bâtis dans les capitales provinciales- le terme *ekallu* étant associé exclusivement à la résidence royale⁷⁴³. Dès cette époque, une stratégie centrale dans l'accomplissement de la cohésion de l'état a été l'abolition totale des dynasties locales dans les nouvelles provinces intégrées, remplacées par des gouverneurs, qui, souvent eunuques, n'avaient pas des prétentions dynastiques⁷⁴⁴. Cette stratégie de l'empire assyrien pour garder le contrôle au-delà des frontières de son centre, territorial et idéologique, devait avoir aussi des conséquences profondes dans la diffusion de la culture et de la production artistique. D'ailleurs, la production artistique et artisanale de style assyrien, avec toutes ses spécificités, ne doit pas être ignorée, car elle a sans doute aidé à renforcer les efforts de bâtir un état, en tant que communauté des courtisans partageant la même culture⁷⁴⁵.

Le style « assyrien » officiel, qui caractérise en particulier les œuvres commanditées par le roi et son cercle d'intellectuels, est imité par le style provincial, utilisé dans les territoires de l'Empire Assyrien, mais il est aussi adapté par le style défini comme « assyrianisé »⁷⁴⁶, création des artistes dans les régions soumises récemment, qui gardent, pour cette raison, des

fin de l'empire ; à la fois ils changent afin de mieux servir les besoins de l'empire, mais la manière dont les pouvoirs changent est encore inconnue. Voir Radner 2014 : 107. La structure de l'élite et leur interaction entre eux et avec le roi est très peu connue, parce que les inscriptions royales les mentionnent très peu. Cependant, on trouve des allusions dans la Chronique Babylonienne, et dans des textes comme « The Sin of Sargon » Landsberger, Parpola et Tadmor 1989.

Asarhaddon, aussi mentionne dans ses inscriptions les officiels qui ont conspiré contre lui. Voir Pongratz-Leisten 2013 : 285.

⁷⁴¹ Larsen 1979: 90.

⁷⁴² Allen 2005 : 76, Oded 1992:7, Parker 2003, Parpola 2007, Postgate 1979.

⁷⁴³ Radner 2014: 103.

⁷⁴⁴ Radner 2014: 105.

⁷⁴⁵ Feldman 2014 : 79-80.

⁷⁴⁶ Wicke 2015: 565.

caractéristiques idiomatiques locales ⁷⁴⁷.

Néanmoins, la critique historique est unanime quand elle affirme que la guerre est pour les Assyriens une seconde nature, les études caractérisant très souvent leur civilisation comme belliqueuse, surtout quand on la compare à la babylonienne contemporaine, qui est perçue comme plus pacifiste et intéressée d'abord à la culture et à la religion⁷⁴⁸. Selon Grayson, par exemple, le militarisme est la caractéristique principale de la société assyrienne qui lui a permis la conquête des territoires étrangers, l'Assyrie étant une nation de guerriers⁷⁴⁹. Dans la société assyrienne, la guerre est devenue tellement importante qu'on la considérait un outil non seulement de la conquête, mais aussi du maintien de l'ordre aux frontières de l'empire, et, plus en général, de la stabilité même de l'état⁷⁵⁰. Cette perception est transposée dans la création artistique, notamment dans la littérature mythologique, où le motif du combat, le « *Chaoskampf* » occupe une place prépondérante dans la production littéraire, surtout à l'époque néo-assyrienne.

Dans les inscriptions royales, la chancellerie met l'accent sur le fait que le roi, pendant ses expéditions, assume de fait la même position qu'un dieu. Il va dans des endroits très éloignés et parfois sauvages ; il est celui qui ouvre le nouveau chemin vers des zones périphériques et exotiques, qui construit des villes nouvelles et qui apporte la civilisation dans des lieux sauvages et chez des populations auparavant barbares. Dans le discours idéologique développé dans les inscriptions on perçoit sans doute un parallèle entre l'image royale et celle des dieux des mythes de combat, comme Ninurta et Marduk, qui utilisent les cadavres des ennemis comme matière première pour une nouvelle création et construction du paysage, et un nouvel ordre⁷⁵¹.

D'autre part, la guerre peut être considérée aussi comme un acte de *hybris*, toutefois nécessaire à l'histoire : sans la guerre on ne peut pas avoir de la paix. Toutes les bonnes relations se construisent par l'intermédiaire de la bataille, selon l'épopée de Tukulti-Ninurta :

« *ul [iš-ša-ka-an sa-li-mu ba-lu mi-it-hu-se/i ka-al [x x x]/ ul ib-bq-áš-ši tu-ub-tu ba-lu ši-it-nu-*

⁷⁴⁷ Voir Feldman 2014 pour la discussion sur le style Assyrien et son influence dans le développement de l'Empire Assyrien.

⁷⁴⁸ C'est pourtant un peu ironique que cette culture ait été copiée et assimilée complètement par les Assyriens.

⁷⁴⁹ Grayson 1995: 95.

⁷⁵⁰ Rede 2018 : 101.

⁷⁵¹ Ataç 2013 :394, Liverani 1990 :98.

ne/ i a-di la-a [x x x] »⁷⁵².

« La paix ne sera pas faite sans le conflit, tous les.../ Des bonnes relations ne seront pas établies sans un combat, jusqu'au... ».

La présentation de la guerre comme un acte qui établit la paix, l'ordre et la stabilité, l'abondance et la sécurité dans le chaos qui entoure et menace l'état, remonte à une idée impérialiste très ancienne présente déjà pendant le règne du roi sumérien Lugalzagesi (2360-2335)⁷⁵³. Désormais, la déclaration que la guerre est menée afin de construire la paix, et que l'hégémonie est exercée pour le bien-être de la population, sera typique pour les rois qui ont centré leur politique sur la domination directe des pays étrangers. L'hégémonie assyrienne est établie sur des intérêts et des bénéfices partagés.

III.2. *L'idéologie assyrienne : origine, particularité, cible, audience*

Sujet aujourd'hui encore assez complexe, l'« idéologie » assyrienne peut poser de nombreux problèmes en ce qui concerne son interprétation. Qui est son « auteur, son créateur, qui est son récepteur, son audience, voire son public, quel est son message : voici quelques-unes des questions que les assyriologues et les historiens du Proche-Orient ancien se posent désormais depuis plus de 50 ans, à partir des travaux de M. Liverani et de l'« école de Rome »⁷⁵⁴, et encore aujourd'hui⁷⁵⁵. L'idéologie représente l'ensemble des idées et pratiques utilisées par des groupes particuliers pour créer une solidarité⁷⁵⁶ partagée et/ ou pour justifier des actions⁷⁵⁷.

Qu'une volonté de propagande ait existé, c'est plus que vraisemblable : les rois de l'Assyrie ont tous cherché à camper la figure du souverain idéal, à qui on a confié l'autorité

⁷⁵² Tukulti-Ninurta T III : A 15-16. Machinist 1978 : 90.

⁷⁵³ Oded 1992: 107.

⁷⁵⁴ Liverani 1979,1990, 2013, 2014, Fales 2010.

⁷⁵⁵ Bahrani 2003, Frahm 2013, Nadali 2005, 2013, Pongratz-Leisten 2013, Reade 1979b, Winter 2010.

⁷⁵⁶ Solidarité avec le roi assyrien. Voir Bachelot 1991 : 116 et Reade 1979 : 329-343.

⁷⁵⁷ Parker 2011.

suprême⁷⁵⁸. Les palais, en tant que bâtiments monumentaux⁷⁵⁹, et comme lieux d'exposition de l'iconographie officielle, représentent les réussites du roi assyrien, qui exerce son pouvoir politique en manipulant le système bureaucratique et administratif, ainsi que celui religieux et symbolique⁷⁶⁰. Ces constructions, sur les citadelles des capitales constituent un corpus énorme de propagande qui reflète l'idéologie royale⁷⁶¹.

Les reliefs en pierre qui ornent les salles des palais royaux assyriens sont caractérisés par une manière distinctive de représentation conventionnelle, focalisée sur la personne du roi et de son entourage⁷⁶². Les images de guerre, ou de chasse, qui dans la littérature assyriologique sont nommées des « images narratives »⁷⁶³, ou « *machtkunst* », sont en général et habituellement perçues comme des images véhiculant l'idéologie royale⁷⁶⁴, mais l'aspect narratif du récit « historique » n'est pas le seul à être intégré dans ce type d'image. En effet, ces représentations véhiculent aussi, de façon parfois cachée, pas immédiatement perceptible, des thèmes mythologiques, qui sont incluses de manière allusive et référentielle⁷⁶⁵. Le moyen utilisé pour transmettre des contenus narratifs qui se réfèrent à des traditions mythologiques est plutôt indirect ou symbolique et allusif, implicite en nature⁷⁶⁶, même si parfois on repère des éléments et des personnages qui peuvent s'avérer être, d'une part, une référence à des événements réels, et, de l'autre, à des épopées divines.

Par ailleurs, l'image du souverain joue toujours sur une dichotomie, sur une dualité ; la personne du roi, en tant que « berger du peuple » et de représentant de l'assemblée divine, fait constamment référence à sa fonction militaire, ainsi que, en même temps, à celle sacerdotale. Son image acquiert ainsi des dimensions métaphysiques⁷⁶⁷, puisqu'elle fait référence à un symbolisme cosmique, à la mythologie, et à la transcendance, au moins pour ceux qui savent lire et déchiffrer l'image elle-même. Par exemple, dans une des représentations les plus connues de la royauté de l'empire assyrien (Fig. 6), le roi Aššurnasirpal II est représenté par une image dédoublée, touchant l'arbre sacré⁷⁶⁸, accompagné par une paire d'*apkallu*, des génies

⁷⁵⁸ Garelli 1982:19-20.

⁷⁵⁹ Kertai 2011.

⁷⁶⁰ Oppenheim 1979: 111-118.

⁷⁶¹ Reade 1979: 331, Winter 2010: 31.

⁷⁶² Ataç 2006 : 69.

⁷⁶³ Collins 2014 : 620, Winter 1981: 12.

⁷⁶⁴ Sonik 2014: 269.

⁷⁶⁵ Battini 2013: 36, Sonik 2014: 282.

⁷⁶⁶ Sonik 2014: 280.

⁷⁶⁷ Ataç 2006 :84.

⁷⁶⁸ Parpola 1993b: XV

apotropaïques. Il s'agit ici d'une royauté terrestre, illustrée par le roi à gauche, qui présente des caractéristiques séculières - comme par exemple les protomes animaux sur ses bras, l'orientation de son doigt vers les branches de l'arbre sacré, son bâton -, tandis qu'à droite, le roi a des caractéristiques presque transcendantales -il dirige son doigt vers l'image du dieu Aššur, dans le cercle ailé, un geste d'adoration et de soumission. Sont ainsi représentées ensemble, comme deux faces d'une même médaille, une royauté terrestre, qui se soutient sur l'immanence, et une royauté céleste qui se soutient sur la transcendance⁷⁶⁹.



Fig. 6 : Scène rituelle avec *apkallu*, Palais d'Aššurnaširpal, Nimrud, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

Ce langage visuel et hiératique semble concerner des notions fondamentales, philosophiques et religieuses, qui imprègnent la conception de la royauté assyrienne et la théocratie. Bien qu'une interprétation définitive de cette configuration visuelle ne soit pas possible, leur forme constante et presque mathématique, le traitement et leur occurrence dans les reliefs devraient être traités comme des indices d'une relation visuelle basée sur la signification et la connotation. Ces formes ont une qualité emblématique standardisée qui les fait sortir de l'espace ordinaire, pour les transférer dans une rhétorique hiératique, ou les conférer un caractère cosmique⁷⁷⁰.

⁷⁶⁹ Ataç 2006 : 86.

⁷⁷⁰ Ataç 2006 : 69.

La plupart du corpus de l'art mésopotamien – non seulement assyrien - peut être caractérisé comme « *Machtkunst* »: c'est l'art officiel désigné à fonctionner au service de la politique et de l'autorité régnante. Les programmes décoratifs pour l'art, dédiés aux temples et palais royaux devaient être décrits, définis et dictés de façon détaillée par la chancellerie royale au moment de leur commande aux artistes et aux artisans, ensuite vérifiés et, dans des cas particuliers, examinés et évalués par le roi même⁷⁷¹. De ce point de vue, pratiquement, tout l'art visuel est un art officiel, commandité et financé par le roi et par son entourage, et représentant donc réellement l'idéologie royale officielle⁷⁷². Par l'acte de la représentation, les rois ont créé un manifeste, établissant ainsi l'institution de la royauté⁷⁷³.

Les textes issus de la chancellerie royale en font foi aussi, les inscriptions royales n'étant pas seulement des chroniques de chaque roi et de son règne, mais aussi un effort de la part du souverain de justifier sa politique et ses stratégies sociales et économique utilisant le discours idéologique courant. L'activité symbolique, traduite dans ce contexte par l'iconographie et par la « littérature » officielle, est un outil préférentiel du roi et de l'élite de la cour pour communiquer l'idéologie du pouvoir, grâce à la nature même du « matériel » de propagande, qui est plus malléable, aussi plus perceptible et visible par les fonctionnaires, les nobles et les cercles lettrés qui fréquentent le palais.

L'idéologie s'intègre et sans doute facilite la création des systèmes de pensée, en structurant les connaissances déjà acquises, afin de pouvoir générer des idées particulières, destinés à des groupes ciblés de personnes⁷⁷⁴, rendant ainsi possible la « systématisation du déséquilibre »⁷⁷⁵, une dynamique selon laquelle un groupe élitiste relativement petit, minoritaire, arrive à exercer une dominance sur une population plus grande et diverse⁷⁷⁶. Le système idéologique assyrien se soutient, donc, sur deux agents : l'élite centrale (responsable de la création du système idéologique), et l'élite provinciale (les agents de la diffusion idéologique)⁷⁷⁷. Cependant, il faut remarquer que l'idéologie, au Proche-Orient ancien, et surtout en Mésopotamie, n'est pas créée pour l'ensemble de la population⁷⁷⁸ ; pour que la

⁷⁷¹ Sonik 2014 : 269.

⁷⁷² Suter 2014 : 546.

⁷⁷³ Winter 1998: 377.

⁷⁷⁴ Parker 2011 : 358, Pollock 1999:17.

⁷⁷⁵ Liverani 1979 : 279.

⁷⁷⁶ Matthews 2003 : 141, Winter 1997: 376.

⁷⁷⁷ Liverani 1979 : 299.

⁷⁷⁸ Liverani, par contre, considère que les messages idéologiques sont créés pour la population dans son ensemble, car c'est la population qui assure le matériel pour la guerre et pour la production.

population entière soit « manipulée » dans un sens idéologique, il est nécessaire qu'elle ait accès à toutes les formes du discours royal, les textes, et l'iconographie. Or, dans une société où la plupart des citoyens étaient illettrés⁷⁷⁹, et résidant loin des centres du pouvoir, on ne peut pas parler de propagande politique au sens primaire de l'expression. Les textes et les images sont créés exclusivement pour la partie « instruite », savante, de la société⁷⁸⁰, fréquentant les mêmes espaces et lieux où le pouvoir est installé.

La mythologie, contrairement à nos attentes, n'est donc pas la « langue » universelle du Proche-Orient, la façon générale d'expression d'une culture et d'une religion. Ce genre de narration semble être plutôt le domaine des scribes, des intellectuels et des maîtres des écoles où on apprenait l'écriture cunéiforme - et d'une manière plus générale, de la cour royale. Il faut aussi souligner le fait que, dans le cadre mésopotamien antique, une œuvre littéraire dans le sens propre du mot n'existe pas, parce que les narrations, qui n'ont jamais d'« auteurs » connus, subissaient une réécriture parfois radicale, avec des modifications importantes apportées par les éditeurs - les membres des écoles sribales – qui recopiaient les textes à chaque période, les adaptant aux besoins et aux questionnements de leur époque. Non seulement donc le processus éditorial était très long et complexe, mais de plus les textes ont été conservés d'une façon très aléatoire, comme le montre l'état de fragmentation des certaines compositions littéraires découvertes jusqu'à présent ; en fin de compte, ce qu'on étudie aujourd'hui est un collage des fragments retrouvés à travers le Proche Orient⁷⁸¹.

La création littéraire écrite ne représente ainsi pas un simple moyen de promouvoir l'idéologie royale dans un monde presque illettré ; le décodage des textes est impossible pour la majorité des mésopotamiens, même si parfois une tradition orale concernant les mythes et les épopées existait⁷⁸². Par contre, les images pourraient, elles seules, être interprétées de façon ponctuelle, mais alors très superficiellement ; même si l'image visuelle est reconnue universellement comme le moyen standard de transmettre une idée, une histoire, des sentiments, comme on l'a vu, le système d'expression de l'iconographie mésopotamienne impose un contenu fortement symbolique. Les scènes avec un contenu cultuel et mythologique impliquent ainsi des savoirs et une compréhension très élargies et approfondies pour être comprises

⁷⁷⁹ Fales 2010 : 64.

⁷⁸⁰ Bachelot 1991 : 115, Liverani 1979 : 302. Voir aussi Uehlinger 2000: XV-XVI, pour une discussion sur la portabilité des arts mineurs, mais qui ne sont pas disponibles pour toutes les catégories sociales.

⁷⁸¹ Michalowski 1989 :25

⁷⁸² Sonik 2014: 226.

correctement, car les images ont un aspect, aussi qu'un contenu, symbolique élevé.

Une connaissance préalable du sujet est obligatoire⁷⁸³, car la réceptivité du message et son impact dépendent non pas seulement de ses qualités intrinsèques, notamment la clarté, mais aussi des compétences cognitives du récepteur, c'est-à-dire de ses connaissances antérieures relatives aux scènes représentées, et de son habileté à comprendre les signes⁷⁸⁴. Cela est une évidence même dans les cercles intellectuels autour du roi assyrien, qui, en particulier dans la dernière période de l'empire néo-assyrien ont une tendance à éliminer certains thèmes avec un contenu symbolique, mystique et religieux élevé, pour les remplacer avec des sujets plus immédiatement compréhensibles, toujours relatifs à l'idéologie royale, comme par exemple la diminution des scènes représentant le roi en compagnie des *apkallu*, et l'augmentation des reliefs avec des scènes de bataille. Ces scènes peuvent en effet être comprises et interprétées aussi par des non-Assyriens, comme les ambassadeurs à la cour du roi assyrien, qui deviennent de plus en plus nombreux au VIII^e et VII^e siècle av.n.è⁷⁸⁵.

Si les textes et les images retrouvées dans l'espace mésopotamien ne sont pas destinées au grand public, l'idéologie et la propagande, comment fonctionnent-elles ? Qui est, finalement le public auquel tout ce discours est adressé ? Pourquoi écrire des textes, ou créer des images qui ne peuvent pas être déchiffrées ? Peut-être le terme de « propagande » ne réussit pas à capturer et rendre la vraie finalité du discours royal, et peut-être qu'on faudra utiliser un autre mot, plus adapté à la réalité mésopotamienne. Le terme de ré-endoctrinement, ou « self-indoctrination » proposé par Mario Liverani et repris par Frederick Mario Fales⁷⁸⁶ serait, peut-être plus indiqué, mais le problème est que, lui aussi, implique une certaine complexité, avec, en plus, des connotations qui restent assez négatives.

Je pense que l'expression qui mieux s'applique dans cette situation c'est tout simplement « transmission » ou « diffusion des connaissances », parce que, finalement, c'est ce que les rois assyriens font : ils écrivent des inscriptions pour la postérité, où ils partagent leurs connaissances et leur savoir-faire.

⁷⁸³ Porter 2010 : 143, Winter 2010 : 39. Voir aussi Schapiro 1973 :9, cité en Winter, qui expose la théorie de « reductive imagery », où les textes, qu'ils soient écrits ou orales, doivent être connus, afin de comprendre les images.

⁷⁸⁴ Bachelot 1991, 115. Voir aussi Winter 2010: 36-39. Quelques textes sont aussi marqués par un colophone en akkadien « *mūdû mūdâ likallim lā mūdû lā immar ikkib DN* », traduit par « l'initié peut montrer à l'initié, le non-initié ne peut pas voir ». Parfois, les textes sont même marqués par « *pirištu ša ilāni rabûti* », ce qui veut dire « le secret des grands dieux » Voir Ataç 2010 : 86.

⁷⁸⁵ Winter 2010 : 42.

⁷⁸⁶ Fales 2010.

Écrire pour les générations qui suivent c'est un aspect très important de la culture Mésopotamienne, car c'est ainsi que le renom va perdurer. Le nom (*šumu*) et la gloire (*tanattu*) du roi se perpétuent par ses actions héroïques contre les ennemis barbares et dangereux, actions qui doivent être ultérieurement inscrites sur des stèles de célébration, sur des tablettes, sur des reliefs⁷⁸⁷. La postériorité n'est pas la seule à occuper le rôle de récepteur de l'idéologie Assyrienne ; les divinités mésopotamiennes, et en général, le panthéon, l'assemblée divine, sont aussi visés par le discours royal⁷⁸⁸. Les rois assyriens choisissent parfois, pour y inscrire ou représenter leur discours, des endroits très peu visibles, presque inaccessibles à la plupart de la population. Les palais royaux, qui contiennent une grande partie du programme iconographique ne sont pas non plus faciles d'accès : les seuls qui ont le droit d'y entrer sont le roi, la famille royale, les personnes de l'entourage et la cour, bien qu'ils soient également fréquentés par des hauts fonctionnaires, des gouverneurs, des émissaires de puissances étrangères. Aussi des rois ennemis vaincus par le roi assyrien, sont présents dans les palais et y resteront pour l'éternité, représentés sur les reliefs, signes et symboles de la punition qu'ils ont subie, à cause de leur propre méchanceté.

Dans ces conditions, on pourrait se demander si une partie importante du discours royal, surtout celui soutenu par la production iconographique, ne soit pas dédiée aux dieux, et pensée pour eux. Pourquoi installer un relief au sommet de la montagne, dans un endroit très peu fréquenté et visible, très difficile à trouver, si personne ne peut le voir ? On peut interpréter ce choix comme l'expression de la volonté du roi assyrien de démontrer sa piété et sa dévotion devant les dieux assyriens. D'ailleurs, sur des stèles retrouvées dans des endroits qui marquent les frontières, comme c'est le cas de la Stèle de Zincirli d'Assarhadon (Fig.7), le roi se représente toujours en « montrant du doigt » - accomplissant un geste d'adoration - les dieux ou les symboles divins figurés en haut de la stèle.

⁷⁸⁷ Liverani 2014a: 373.

⁷⁸⁸ Liverani 2014a: 373.



Fig. 7: Stèle de Zincirli, et détail, VIIème siècle, Vorderasiatisches Museum, photo auteur. © Staatliche Museen zu Berlin, Vorderasiatisches Museum.

Malgré le fait que les Mésopotamiens n'avaient pas un mot qui pourrait désigner le concept de « historiographie », le corpus de littérature cunéiforme dite « historiographique » s'avère remarquable. Dans le cadre de leur culture, la ligne séparant les sphères mythologiques et historiques est très fine, en opposition avec la tradition historiographique classique caractéristique aux civilisations plus récentes⁷⁸⁹. Si les actions héroïques des rois dans les conquêtes ou les récits de constructions des temples et palais étaient fixés par l'écriture cunéiforme depuis le milieu du troisième millénaire, c'est seulement à partir du règne de Tiglath-Pileser Ier, à la fin du deuxième millénaire, que les inscriptions royales assyriennes commencent à se structurer selon un critère chronologique, comme des annales⁷⁹⁰.

Ce qui caractérise la royauté assyrienne par rapport aux autres cultures proche-orientales et mésopotamiennes, n'est pas seulement sa nature impérialiste et agressive, qui était une attitude commune à toutes les sociétés, mais plutôt la prise de conscience de sa propre idéologie guerrière, et ses pratiques violentes et meurtrières qui sont systématiquement enregistrées et

⁷⁸⁹ Glassner 2004: 3.

⁷⁹⁰ Grayson 1991 : 7.

mises en évidences dans les inscriptions royales.

Les événements de guerre, torture et conquête y sont décrits en détail, ne laissant à côté aucun acte de violence, dans le but de glorifier la guerre et l'empire, tant par l'écriture, dans les inscriptions royales et les annales, que dans l'iconographie des reliefs⁷⁹¹. Les récits de guerre manifestent une conscience historique extraordinaire, caractéristique de l'antiquité mésopotamienne⁷⁹², car les rois assyriens représentaient et archivaient leur ascension au pouvoir politique, la conquête et la soumission des étrangers, et leur contrôle sur l'entier Proche-Orient, préférentiellement par le biais du traitement des corps des vaincus. Leur représentation n'établissait pas seulement les événements finaux de la bataille, mais elle symbolisait aussi l'identité même du roi et de l'empire⁷⁹³.

D'autre part, comme on le remarquait au début du chapitre, les inscriptions royales semblent être structurées sur le même modèle que les mythes de combat, étant souvent structurées en cinq parties: 1) le prologue avec le nom du roi, ses titres, généalogies et épithètes, l'éloge de ses restaurations du temple et des bénédictions divines; 2) un compte rendu de ses affaires militaires victorieuses 3) la commémoration du bâtiment, projet pour lequel l'inscription a été préparée; 4) des instructions, des bénédictions et des malédictions pour les futurs rois qui rencontreraient l'inscription; et 5) une formule citant le nom en fonction du haut fonctionnaire, éponyme de l'année respective. La structure de base du mythe de combat commence également, dans la plupart des cas attestés, avec un prologue élogieux, où les actions héroïques et victorieuses du dieu sont listées. Ensuite, la narration proprement dite commence avec l'introduction de l'antagoniste qui perturbe l'ordre établi. Comme dans les inscriptions, le dieu procède à l'attaque, d'où il sort toujours victorieux. La fin du mythe est réservée pour un nouvel éloge.

⁷⁹¹ Bahrani 2008: 14.

⁷⁹² Bahrani 2008: 16.

⁷⁹³ Bahrani 2008: 19.

III. 3. *La guerre et la culture mésopotamienne*

La guerre est perçue par les Assyriens comme un facteur de civilisation, et catalyseur de l'empire. Dans les textes littéraires⁷⁹⁴, la guerre est décrite comme faisant partie des **me** de la civilisation :

« **kug** ^d**inana-[ra] [dumu]-/ĝu₁₀\-ur₂ <ga-na-ab-šum₂ ba-ra-...>/ du₁₄ [mu₂-mu₂ u₃-ma] ad gi₄-gi₄ šag₄ kuš₂-u₃ di [kud ka-aš bar] »⁷⁹⁵.**

« La sainte Inana a reçu les conflits, les triomphes, les conseils, le réconfort, le jugement et la prise de décisions ».

En outre, selon Bahrani⁷⁹⁶ la guerre en tant que violence organisée permet aux individus de ressortir des comportements qui dans des contextes normaux auraient été considérés tabou, mauvais ou interdits ; c'est un phénomène qui fait sensation et qui interrompt le sens de la vie normale. L'individu se positionne à l'extérieur de son espace familial et, donc, il participe à un rite de passage⁷⁹⁷. Au moment où il entreprend une nouvelle campagne contre les ennemis, le souverain est détaché du contexte social dans lequel il est normalement inséré, et se trouve rattaché à un organisme mobile qui constitue, à partir de ce moment-là, son unique soutien et l'instrument grâce auquel il pourra manifester sa valeur, en suivant un itinéraire qui modifie la substance même des lieux. Ces lieux, par la suite, ne seront plus les mêmes justement parce que le souverain les a traversés, ou parce qu'ils ont été traversés par ses prédécesseurs⁷⁹⁸.

Le cadre de la guerre permet la construction d'un espace et d'un temps dans une réalité parallèle où, à part les lois de la guerre, il n'y a aucune règle, aucune interdiction, et où la manifestation de la violence pure est, non seulement permise, mais aussi commanditée par la divinité.

Je considère que, dans le cadre de la guerre, tous les participants ont le droit de s'identifier avec le dieu guerrier, comme par exemple Ninurta, ou plus tard Marduk et Aššur.

⁷⁹⁴ Inanna et Enki ETCSL c.1.3.1, Enki et l'ordre du monde. ETCSL c.1.1.3.

⁷⁹⁵ Inanna et Enki Section D : 21-22 ETCSL c.1.3., Bahrani 2008 : 9.

⁷⁹⁶ Bahrani 2008 :13.

⁷⁹⁷ Voir la discussion sur le rite de passage, dans le deuxième chapitre.

⁷⁹⁸ Favaro 2007: 112.

En abattant l'ennemi chaque soldat reconstruit et revit les actes divins, et si le roi assyrien est le seul qui a le droit de se représenter en tant que tel, cela ne signifie pas qu'on doit ignorer le vécu des membres de l'armée. Les armées assyriennes s'adaptent, elles aussi, à la sauvagerie du milieu.

Sur les reliefs palatiaux, la violence est surtout le domaine des soldats assyriens, qui très souvent sont représentés en train de commettre des atrocités contre leurs ennemis. Ils se conforment aux ordres imposés par le roi, mais en même temps leur nature violente remonte à la surface, car dans la guerre tout acte violent contre l'ennemi est permis, et bien perçu par le roi. Les soldats sont comparés à des aigles, à des chèvres de montagne, tandis que le souverain est un ouragan destructeur. Il s'agit là d'une sorte de « régression momentanée » ; il semble indispensable que les soldats s'identifient au milieu hostile et chaotique contre lequel ils combattent, afin de pouvoir en triompher et d'être en mesure de ramener l'ordre, comme le dieu Ninurta ramène l'ordre dans la montagne après l'avoir soumise⁷⁹⁹.

Le soldat lui aussi, comme les *mischwesen*, est un transgresseur, et un être qui fait la liaison entre deux mondes. Une partie de l'armée⁸⁰⁰ est formée par des soldats étrangers, qui sont intégrés dans celle-ci comme mercenaires, ou troupes spécialisées. Ce sont eux qui se retrouvent en dehors de leur espace personnel, dans un monde inconnu. D'une manière, ils sont des transgresseurs même au centre de l'Empire, parce qu'en réalité, ils ne sont plus chez eux, et ils ne sont pas devenus des Assyriens non plus. Le soldat étranger est perçu premièrement comme un ennemi naturel, et seulement ensuite marqué comme un auxiliaire. Il acquiert une partie des qualités civiles assyriennes une fois qu'il est intégré dans l'armée assyrienne, sous l'administration du roi⁸⁰¹. Très souvent, dans les narrations et dans les représentations iconographiques, les soldats se retrouvent dans des espaces sauvages et très peu accessibles, loin de leurs maisons, privés de leurs sens et de la compréhension que leur culture pourrait leur donner ; ils se trouvent, donc, dans la liminalité.

Un exemple de liminalité représentée dans l'iconographie est un relief daté à l'époque d'Aššurnasirpal II (Fig. 8) L'image présente la traversée d'une rivière par des troupes.

En haut du relief on voit deux soldats assyriens qui traversent la rivière, nus, l'un d'entre eux

⁷⁹⁹ Favaro 2007: 126.

⁸⁰⁰ La cavalerie et les soldats dans les chars étaient toujours des assyriens (des concentrations très grandes des assyriens dans l'armée, avec une composante qui sert comme symbole de pouvoir et aristocratie), tandis que les soldats étrangers sont admis seulement dans l'infanterie. Voir Nadali 2005 :224.

⁸⁰¹ Liverani 1979:306-309, Nadali 2005: 230.

s'agrippant à un récipient en cuir, probablement pour contenir de l'eau. La rivière, comme on l'a vu dans le chapitre antérieur, a des connotations tant positives que négatives, pouvant par conséquent représenter dans ce contexte le concept de liminalité, car elle lie deux rives, et assure la liaison entre deux espaces différents. Leur nudité fait aussi référence à une sorte de primordialité, - en référence par exemple à la création d'Enkidu, qui, dans l'épopée de Gilgamesh, au début est nu et pas encore civilisé, ou bien au héros-nu, en service du dieu Enki⁸⁰². Également, l'évidence du corps nu nous indique un caractère liminal, car la vulnérabilité des corps nus les place à la frontière entre nature et culture, mais aussi entre la sécurité et le danger⁸⁰³.



Fig. 8 : Relief représentant la traversée d'une rivière, IX siècle, palais d'Aššurnaširpal, Nimrud, British Museum, source internet, © The Trustees of the British Museum.

Les inscriptions royales assyriennes donnent l'impression que la guerre était le seul intérêt, la priorité la plus importante, et finalement, une réalité omniprésente⁸⁰⁴ mais il faut se rendre compte du fait que, pour les Mésopotamiens, l'art de la guerre, le pillage et le butin étaient les marques d'un comportement civilisé. La guerre est présentée dans les inscriptions royales comme une conséquence directe des actes dépravés et illogiques de l'ennemi, dont les délits le qualifient de criminel et de hors-la-loi. Entrer en guerre contre lui est donc un acte tout

⁸⁰² Wiggermann 1983: 90.

⁸⁰³ Ataç 2010 : 22, Collins 2014 : 628.

⁸⁰⁴ Oded 1992:7.

à fait légal, également imposé par les dieux⁸⁰⁵. Par l'intermédiaire des inscriptions, la guerre menée par les Assyriens est en définitive la conséquence de l'usurpation de l'ennemi, et de la violation de son serment.

On repère trois typologies de causes utilisées par le roi pour justifier la guerre : le commandement de la divinité, la punition d'ennemis malfaisants, la réponse aux hostilités. Le reste des causes représentent la réutilisation de ces thèmes⁸⁰⁶. Les Assyriens ne sont jamais ni responsables ni coupables du déclenchement de la guerre : pour eux, l'attaque est toujours un acte défensif, jamais agressif, ou bien, parfois, ils infligent aux ennemis une punition justifiée par leur attitude hostile. C'est à l'ennemi qui revient la responsabilité du déséquilibre : dans les inscriptions royales, les étrangers sont décrits comme des traîtres, des bandits, des parias de la société :

« ^{md}AMAR.UTU-IBILA-SUM.NA LUGAL KUR. Kár-dun-[iq-aš a-a-bu lem]-nu ba-ra-nu-ú ka-raš sur-ra-a-ti e-piš le-mut-ti ša an-zil-la-šu lit-tu »⁸⁰⁷.

« Marduk-apla-iddina, roi de Karduniaš, un ennemi malfaisant, un rebelle, un esprit de traître, un scélérat dont les actes infâmes sont réels ».

Pour les Assyriens, très souvent le déclenchement de la guerre n'était donc que, plus spécifiquement, la réponse faite à la violation d'un traité de paix précédemment garanti par un serment solennel prêté devant les dieux. Dans ces conditions, l'attitude de l'ennemi, sa résistance représentent une violation non seulement politique, mais aussi religieuse et un péché, constituant un *casus belli* valable. Ce malfaiteur est parfois connoté comme *mār lā mamman* « fils de personne »⁸⁰⁸. Il est ainsi associé aux démons mésopotamiens, qui eux aussi sont caractérisés comme des créatures sans parentage⁸⁰⁹. Le motif de la transgression et de la rupture d'un traité/ serment, était utilisé surtout pendant la période néo-assyrienne :

« ina šal-ši ger-ri-ia UGU mba-'a-li MAN KUR.šur-ri/ a-šib MURUB₄ tam-tim lu-u al-lik áš-šú a-mat LUGAL-ti-ia/ la iṣ-ṣu-ru la iṣ-mu-u zi-kir NUNDUM-ia/ URU.ĤAL.ŠU.MEŠ UGU-šu

⁸⁰⁵ Oded 1992: 49.

⁸⁰⁶ Oded 1992: 7.

⁸⁰⁷ Grayson et Novotny 2012 :

⁸⁰⁸ Oded 1992: 69.

⁸⁰⁹ Voir Utūkkū lemmutu. Geller 2007.

ú-rak-kis »⁸¹⁰.

« Lors de ma troisième campagne, j'ai avancé contre Ba'alu, le roi du pays de Tyre, qui habite dans un lieu entouré par la mer. Puisqu'il n'a pas honoré mon ordre royal, et puisqu'il n'a pas obéi à ma parole, j'ai bâti des avant-postes contre lui ».

Les récits des inscriptions royales assyriennes s'efforcent à mettre en évidence la méchanceté des étrangers, en opposition avec le comportement des Assyriens, qui sont toujours corrects et bienveillants :

« *la iš-šu-ru ib-ru-ti* »⁸¹¹. « Il n'a pas respecté mon amitié ».

Que cela soit vrai ou faux, du point de vue des représentations idéologiques, l'engrenage qui faisait passer les relations politiques de la paix à la guerre met en action toutes les forces du cosmos contre les malheureux transgresseurs⁸¹².

Chercher la vengeance n'est pas seulement légitime, mais aussi un droit, soutenu par la divinité, même un devoir. Les rois assyriens font la guerre pour punir les actes de trahison, mais également ils sont prêts à récompenser un comportement loyal (*kīnūtu*)⁸¹³. D'un autre point de vue, l'idéologie royales semble se fonder sur une idée, parfois implicite, que la guerre, apanage de l'humanité, est toujours commanditée par les dieux (*ina qibīt*)⁸¹⁴, d'une façon ou de l'autre, déclenchée en réponse à un ordre divine.

Ce motif apparaît pour la première fois dans le discours de Samsi-Adad I⁸¹⁵, roi amorrite de Mésopotamie du Nord au début du deuxième millénaire, et devient une récurrence du discours royal. Rien ne peut bouger sans l'accord préalable de la divinité. Seulement les dieux ont le droit d'initier la guerre. Une guerre, ou une action militaire commencée sans le soutien explicite des dieux est considérée impie et illégitime⁸¹⁶.

Une des caractéristiques de la guerre c'est la reconfiguration de l'espace⁸¹⁷, qui ne se réduit pas seulement à une expansion territoriale, étant déterminée aussi, parfois, par les

⁸¹⁰ Ii 38 Aššurbanipal 003. Oracc.

⁸¹¹ iv 17 Aššurbanipal 003. Oracc.

⁸¹² Fales 2010 : 227.

⁸¹³ Oded 1992: 139.

⁸¹⁴ La commande divine est transmise par le biais de l'oracle (*tērtum*), par la divination (*bīru*), révélations et présages.

⁸¹⁵ Voir Grayson 1991 :125, 157

⁸¹⁶ Oded 1992: 10.

⁸¹⁷ Bahrani 2008 : 160.

mouvements des peuples et des situations sociales et économiques particulières.

La réorganisation de l'espace (ou, peut-être de l'espace et du temps), ne se limite pas seulement à la prise de contrôle d'un territoire, dans une perspective impériale. Il s'agit plutôt d'une production, d'un acte créatif, constitutif d'un espace nouveau et d'un ordre nouveau, permettant d'établir des contrats sociaux et organiser des d'états⁸¹⁸.

III.4. *L'épopée de Tukulti-Ninurta et l'émergence de l'idéologie royale Assyrienne.*

Selon Beate Pongratz-Leisten, le règne de Tukulti-Ninurta I⁸¹⁹ est un moment formatif central dans le développement de l'idéologie royale assyrienne, introduisant la représentation du roi en tant que participant actif dans l'établissement de l'ordre cosmique en relation avec le monde divin.⁸²⁰ C'est aussi le règne le mieux documenté pendant la période médio-assyrienne⁸²¹, car il constitue le sommet de l'ascension assyrienne au pouvoir dans la zone syro-mésopotamienne⁸²², représenté par la construction d'une nouvelle capitale, Kār Tukulti-Ninurta, en face de la cité d'Assur, sur l'autre rive du Tigre. Se manifestent alors également les premières références à l'universalité de la royauté assyrienne, par l'introduction de l'expression « roi des quatre quarts du monde ». Créée à l'époque de l'empire d'Akkad, elle est utilisée pour la première fois par Tukulti-Ninurta I dans les inscriptions assyriennes⁸²³.

C'est à partir de son règne que l'image du dieu Ninurta, le dieu guerrier qui se bat contre le **kur** et les forces occultes du **ki-bal**, est introduite dans les inscriptions royales, comme représentation de la royauté suprême⁸²⁴. C'est toujours à partir de son règne qu'on commence à utiliser des termes comme *abūbu* (déluge) et *ašamšūtu* (tempête de poussière) des myèmes prises directement des mythes comme le Lugal-e et l'Anzû, afin de connoter, métaphoriquement, l'activité et la puissance royales. Bien que dans ses inscriptions royales, le nom du dieu Ninurta n'apparaisse pas de façon récurrente, l'importance de ce dieu ressort d'abord à travers le nom même du roi, puis aussi dans l'utilisation des termes comme « le favori

⁸¹⁸ Bahrani 2008 : 181.

⁸¹⁹ « Ma confiance est dans le dieu Ninurta ».

⁸²⁰ Pongratz-Leisten 2015: 8.

⁸²¹ Gilibert 2008 : 177. Voir aussi Eickhoff 1985: 48, Jakob 2003: 1-2.

⁸²² Postgate 1992: 247-249; Jakob 2003: 9-10, 565

⁸²³ Bloch & Peri 2016-2017 : 20.

⁸²⁴ Pongratz-Leisten 2001: 226.

du dieu Ninurta »⁸²⁵, ou bien « l'arme de Ninurta »⁸²⁶. Le roi commence à se décrire par rapport à l'image du dieu Ninurta, en utilisant des termes comme *gašru* (le fort) et *mutir gimil māt Aššur* (le vengeur de l'Assyrie), jusqu'à ce moment-là réservés au dieu Ninurta⁸²⁷.

L'épopée de Tukulti-Ninurta est un texte littéraire, analysé par P. Machinist en tant qu'« épopée ». Le protagoniste n'est ni un dieu, ni un héros. Ce n'est même pas un récit des événements fantastiques ou légendaires, comme c'est le cas dans l'épopée de Lugalbanda, ou celle de Gilgameš. Il s'agit bien des événements qui se sont passés - le conflit contre le roi babylonien Kaštiliaš - extensivement racontés dans les inscriptions royales⁸²⁸ attribuées au roi Tukulti-Ninurta⁸²⁹. Le texte de l'épopée s'encadre, de fait, dans le modèle des inscriptions royales assyriennes, dont la structure était déjà établie, articulée autour du récit des activités militaires des rois, dans des régions autour de l'espace central assyrien, qu'on retrouve dans la même typologie textuelle, jusqu'aux textes produits à la fin de l'époque impériale néo-assyrienne. On peut considérer les inscriptions de Tukulti-Ninurta I comme les précurseurs de toutes les formidables narrations des rois du septième siècle.

Dans l'épopée de Tukulti-Ninurta, le roi est décrit en exerçant ses capacités guerrières, correspondant à celles des deux dieux guerriers principaux, Adad et Ninurta, et aussi en utilisant l'attribut *melammu*, qualité divine qui apparaît chez les rois humains dès l'époque de Tukulti-Ninurta⁸³⁰. Le *melammu* qui entoure le roi est le signe manifeste des propriétés et pouvoirs qui, propres aux dieux, ont été attribués, à leur discrétion, au roi. Le corps même du roi est décrit comme la chaire des dieux « *šēr ilāne* ». Dans le cas de Tukulti-Ninurta I, l'attribut divin, le *melammu*, se manifeste et devient opérationnel dans les moments liés à des actions militaires⁸³¹.

La partie plus originale et innovatrice dans les inscriptions de ce roi se manifeste dans l'introduction d'un motif standard de la description des ennemis, qui était spécifique aux textes mythologiques. Bien sûr, le choix de raconter comment les étrangers dangereux ont été soumis

⁸²⁵ Grayson 1987 : 272. A.0.78.23 : 20.

⁸²⁶ Machinist 1978 : 69. Tukulti-Ninurta T I : 15'.

⁸²⁷ Pongratz-Leisten 2001: 226.

⁸²⁸ Voir Grayson 1987 : 231-299.

⁸²⁹ Machinist défend son choix et aussi d'autres auteurs (voir Campbell Thomson 1933 : 116, Weidner 1939 - 1941 : 110, Lambert 1957-1958 : 38) de cataloguer le texte comme une épopée, en faisant référence aux poèmes grecques l'Iliade et l'Odyssée, qui eux aussi racontent des événements historiques. Voir Machinist 1978 : 44.

⁸³⁰ Machinist 2011: 411.

⁸³¹ Winter 2008: 84.

n'est pas un motif qui vient d'être introduit dans le discours royal. Il apparaît bien avant le règne de Tukulti-Ninurta : le motif de la bataille contre les ennemis dans les montagnes est déjà attesté dans les inscriptions de ses prédécesseurs, les rois Adad-Nirari I et Salmaneser I. La nouveauté dans le discours de Tukulti-Ninurta se remarque plutôt dans la façon de décrire les étrangers, et par l'introduction d'une raison précise comme justification d'un acte de guerre mené contre d'autres populations. Dans l'Épopée, Tukulti-Ninurta met, dès le début du récit, l'accent sur la méchanceté des étrangers, et sur leur incapacité de respecter un traité. On retrouve des termes avec une connotation très négative, voir par exemple, *targīgu* (scélérat), ou bien *lā šemû* (désobéissant). Le roi veut donc, dès le début, exposer la problématique de ce conflit (TI 10'-11' B Obv). Une autre idée très importante est la transgression *etēqu* (TI 21' B Obv) de l'ennemi. Sa transgression est tellement grande et grave, que même les divinités sont affectées par ce genre de comportement. Le dieu Enlil est tellement contrarié qu'il abandonne Nippur, Marduk abandonne Babylone, Ea Eridu, Ištar Uruk (TI 36'-46' B Obv).

Ce genre de discours sur l'imprévisibilité de l'ennemi est présent aussi dans les compositions mythologiques développées autour de la personnalité du dieu Ninurta. Par exemple, dans le mythe d'Anzû, la question de la transgression de l'oiseau Anzû est discutée dans le début du mythe, où le monstre vole la Tablette des Destins et usurpe la fonction royale du dieu Enlil. Aussi, dans le Lugal-e, le monstre Asakku, auto-proclamé le roi des pierres, crée une ligue et semble également s'opposer comme roi alternatif, par rapport à la position d'Enlil, à la tête du panthéon. Une autre particularité de l'épopée de Tukulti-Ninurta, qu'on retrouve aussi dans les mythes du cycle de Ninurta, est la différence, mise en évidence par la description, opposant les ennemis à l'image du roi assyrien. Le roi kassite / babylonien, avec ses mauvais traits, n'a pas des ennemis à conquérir, parce qu'il ne peut pas respecter le serment qu'il avait prêté devant les dieux - motif pour lequel, sans doute, Marduk, la divinité poliade de l'état des Babyloniens, décide de l'abandonner. On observe ainsi un contraste très fort entre Kaštiliaš et Tukulti-Ninurta, qui est le roi parfait, choisi par les dieux, image d'Enlil dans le monde humain, et arme de Ninurta (T I 10'-19' A Obv). Tout au long de cette composition on retrouve des termes qui dénotent le sacrilège, les crimes commis par les Kassites /Babyloniens, et le roi assyrien qui s'efforce de les mettre sous un jour le moins favorable possible.

Un autre point qui est mentionné dans l'épopée et qui a des résonances également dans les inscriptions royales, c'est l'importance de consigner par l'écriture les actions des ennemis, pour qu'elles restent dans l'histoire, et pour que tout le monde sache qu'ils ont rompu le serment

divin, et qu'ils ont ignoré le traité signé avec Tukulti-Ninurta. Les crimes des ennemis – et les inscriptions les décrivant – ne doivent pas être effacés, car si l'écrit se conserve, elles restent véridiques pour toujours :

« *ša]-ak-na ul ip-pa-sasa ele(UGU)-šu* » : « ses péchés sont établis, et ne doivent pas être effacés pour lui »⁸³².

De l'autre côté, il s'agit aussi d'une conception plus complexe, qui est spécifique à la mentalité proche-orientale, liée au concept de *šalmu* - que nous avons analysé précédemment - dans le sens d'une « représentation » qui évoque la présence par la reproduction⁸³³. Si les crimes des Kassites sont écrits, ils restent pour l'éternité, et ne pourront jamais être effacés. Le roi s'assure ainsi d'avoir une double exposition sur l'ennemi, projetant sa victoire dans le futur.

Un dernier point qu'on peut souligner par rapport au parallélisme entre la mythologie de Ninurta et l'épopée de Tukulti-Ninurta est la reconfiguration de l'espace après la défaite des ennemis. Bien évidemment, ce sujet est attesté fréquemment dans la mythologie mésopotamienne, ainsi que dans les inscriptions royales du premier millénaire. D'habitude, cette reconfiguration de l'espace se fait par la destruction de ce qui existe déjà, suivie par une nouvelle organisation du territoire, parfois suivi par le transfert des personnes d'une région à l'autre. Tukulti-Ninurta I, dans le récit de son épopée, choisit par contre de réaliser cette reconfiguration par l'intermédiaire du Déluge, ce qui est une des armes du dieu Ninurta, en tant que forme du dieu de l'Orage, dans le Lugal-e (T IV 17'-25' C Rev), ainsi que d'Enlil, dans le poème de l'*Atraḥasis*. Comme on a vu dans le deuxième chapitre, le Déluge est aussi un élément purificateur qui ouvre la chaîne d'un nouveau cycle de l'histoire. Le roi acquiert ainsi non seulement la possibilité d'être identifié explicitement avec le dieu Ninurta, et donc de donner à sa royauté une qualité divine, mais aussi d'être représenté comme héros et démiurge capable de refaire le monde et de le purifier.

⁸³² Machinist 1978: 72-73. TI 32' A Obv.

⁸³³ Bahrani 2003 : 131.

III.5. *Dichotomie Nature/Culture. L'Assyrien et l'Autre*

On peut se demander, si l'altérité était considérée tellement menaçante, pourquoi l'idéologie et la littérature créées par la chancellerie royale assyrienne éprouvent le besoin de la représenter continuellement. Son absence, ne deviendrait-elle, au contraire, le signe le plus clair du pouvoir du roi ? En réalité, effacer du récit la présence et l'activité de l'ennemi aurait comme effet immédiat la destruction de la mémoire de la maîtrise de l'Assyrie sur l'Autre. L'Autre doit rester présent, pour justifier la mémoire de sa soumission⁸³⁴, et la violence menée contre lui doit être publique et visible, afin qu'elle soit valide.

Le système politique assyrien est constamment en contact avec d'autres états ou formations sociales diverses, toujours connotées, par leur différence culturelle, comme étrangers. D'autre part, même des communautés intégrées depuis un certain temps dans l'empire peuvent continuer à être perçues comme étrangères. Il s'agit là d'un phénomène social par lequel des groupes marginaux sont séparés et éloignés par des normes spécifiques. Ces normes peuvent être transgressées par une ethnicité différente, par une religion différente, par un style de vie différent⁸³⁵. La particularité la plus visible de la civilisation assyrienne est l'opposition entre sa propre culture « civilisée » et la barbarie des étrangers, connotés systématiquement comme des sauvages, et hors-norme.

Dans les inscriptions des rois assyriens, si probablement le terme le plus souvent employé est *nakāru*⁸³⁶(ennemi), la narration développée par chaque roi s'articule surtout autour des termes comme *nabalkutu*⁸³⁷ (franchir une frontière/ mais aussi se révolter), *kašādu*⁸³⁸ (conquérir), *kašāru*⁸³⁹ (restaurer). Tous ces termes ont, sans doute, un rôle très important non seulement dans la construction d'un discours centré sur l'antithèse entre le monde assyrien et les étrangers, mais aussi dans le développement d'un parallélisme entre l'idéologie royale et le mythe de combat, qui devient un sujet de plus en plus utilisé à l'époque de l'empire.

⁸³⁴ Feldman 2014: 92.

⁸³⁵ Pongratz-Leisten 2001 : 196.

⁸³⁶ CAD Vol N: 159-171.

⁸³⁷ CAD Vol N: 10-20.

⁸³⁸ CAD Vol K: 271-283.

⁸³⁹ CAD Vol K: 284-285.

La géographie même de la Mésopotamie a pu créer un sens d'« intérieur », et d'« extérieur », de « connu », et d'« inconnu », de « centre » et de « périphérie »⁸⁴⁰, et ces conceptions ont ensuite influencé aussi la culture assyrienne. Le centre et la périphérie sont en même temps différents et interconnectés : le centre est perçu comme une unité distincte, symbolique et organisationnelle, tandis qu'il essaie d'extraire les ressources de la périphérie, de la pénétrer et la reconstruire. Au Proche-Orient ancien, tous les symboles de l'ordre cosmique et les éléments de la civilisation sont concentrés au niveau de la cité. Ainsi, tous les choses en dehors de celle-ci appartiennent au domaine de l'ambivalence et de l'antagonisme⁸⁴¹.

En comparaison avec l'espace limité occupé par l'Assyrie, à l'origine juste une cité et ses terres sur les rives du Moyen-Tigre, les montagnes dans le nord et les marais dans le sud, le désert syro-arabique, avaient des dimensions énormes et écrasantes, en perspective. L'espace « intérieur » est toujours clair, lumineux, tandis que la périphérie est sombre, illisible, inconnue, même, sans doute, irréaliste. L'intérieur est structuré, tandis que l'extérieur est chaotique⁸⁴². C'est sur la base de cette opposition, de cet antagonisme, que les rois assyriens construisent leur discours idéologique, faisant appel à toutes les sources et ressources possibles⁸⁴³. Un autre aspect important de l'antithèse entre les Assyriens et les autres, les barbares, consiste dans le fait que les Assyriens sont toujours unifiés et unis sous la guidance de leur roi, tandis que les ennemis sont isolés et divisés, sauf quand ils surmontent leur séparation pour s'allier de façon malhonnête, pour former une coalition en fonction anti-assyrienne (*puhru*)⁸⁴⁴.

III.5.a .*La représentation de l'Autre dans les sources textuelles et iconographiques*

Les arts de cour assyrienne, de manière cohérente et utilisant des styles différents, représentent l'Autre toujours dans une situation où il est enfin vaincu et impuissant, en mettant en valeur la mémoire de sa capture. Cet intérêt dans l'art mésopotamien dans la représentation des étrangers comme ennemi vaincus remonte jusqu'au troisième millénaire, et la « stèle » de Naram-Sîn en est un exemple célèbre⁸⁴⁵.

⁸⁴⁰ Horowitz 1998, Liverani 1990, Michalovski 1986, Parker 2003.

⁸⁴¹ Pongratz-Leisten 2001 : 196.

⁸⁴² Liverani 1979 : 306.

⁸⁴³ Bahrani 2008: 19.

⁸⁴⁴ Liverani 1979 : 310.

⁸⁴⁵ Voir Winter 2002.

Pendant le règne de Aššurnasirpal II⁸⁴⁶, plus de mille ans après, ces motifs et thèmes redeviennent centraux dans l'iconographie royale, quand les représentations de guerre et d'assaut deviennent de plus en plus utilisées. À cette époque, au de-là de la représentation des corps meurtris des soldats vaincus et des morts, l'image de l'étranger est assez souvent utilisée dans l'iconographie aussi dans d'autres contextes bien définis, comme des scènes de versements de tributs, de bataille, ou encore de déportation. Leur image (Fig. 9) est étudiée et exploitée de manière plus attentive, et le traitement des visages, vêtements et coiffures révèle un certain goût pour l'exotisme⁸⁴⁷. L'attention aux détails concernant les différences entre les groupes ethniques représentés est censée mettre en évidence les contrastes et les oppositions, pour construire en face, finalement, l'image d'une identité « assyrienne » parfaite⁸⁴⁸.



Fig. 9 : Représentation d'un étranger, IXème siècle, Palais d'Aššurnasirpal, Nimrud. British Museum. Source internet. ©The Trustees of the British Museum.

Ces repères ethniques, comme les cheveux et les vêtements, identifient ces individus comme des non-assyriens, souvent intégrés dans des compositions très complexes. Leurs gestes

⁸⁴⁶ Brown 2014 : 520.

⁸⁴⁷ Brown 2014: 520.

⁸⁴⁸ Brown 2014: 536.

et postures signalent une évaluation négative, dans le contexte des normes sociales assyriennes. Les gestes spécifiques, comme le dos voûté, accroupi, ou les poings serrés devant le nez, sans doute signalaient aux Assyriens – comme d’ailleurs à nous aussi – la nature sinistre et perverse de ces personnages, anormaux et serviles, en contraste avec la posture droite, rigide, adoptée par les soldats assyriens (Fig.10)⁸⁴⁹.



Fig. 10 : Scène de guerre, Palais d' Aššurnasirpal II, British Museum, photo auteur, © The Trustees of the British Museum.

Dans les représentations concernant les étrangers leur aspect hors norme est marqué par ces spécificités qu’on vient de lister. Bien sûr, il n’est pas question d’un aspect monstrueux, mais il me semble que parfois la construction de l’image et l’exposition du sujet est faite d’une manière expresse, afin que le récepteur puisse voir dans ce genre d’image aussi des références à un mythe de combat, ou, en tout cas, à un épisode qui concerne un dieu guerrier et un monstre, comme c’est le cas dans l’image illustrée sur un sceau-cylindre où Marduk semble être représenté en train de chasser le monstre marin, Tiamat (Fig. 11).

⁸⁴⁹ Feldman 2014 : 92.



Fig.11 : Scène mythologique, Marduk et Tiamat ? sur un sceau-cylindre, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

Une autre manière d'identifier les étrangers est par l'intermédiaire du paysage, le monde auquel les étrangers sont associés, car montrant la nature, il est plus facile de faire ressortir la différence, et créer d'exotique, du point de vue assyrien. Pendant le règne d'Aššurbanipal la représentation des étrangers et leur différenciation des Assyriens devient plus sophistiquée, et les paysages sont décrits et caractérisés de façon plus précise et claire⁸⁵⁰.

Même s'ils gardent sans doute des signes de leur culture originaire, donc de leur « étrangeté », les étrangers semblent tous accepter, une fois intégrés dans le système, une certaine « assyrianisation », du point de vue du comportement et du style, afin d'être « homologués » et acceptés par la cour assyrienne.

La représentation de l'autre, de l'altérité, fournit le principe, la norme pour définir un « roi assyrien », par un processus donc d'assyrianisation inverse, qui vide l'autre de son propre identité stylistique⁸⁵¹.

Il faut comprendre le changement de la manière de représenter les étrangers (du général vers le plus spécifique) dans la perspective déterminée par le développement de l'empire assyrien ; vers la fin de cette époque, les populations d'étrangers sont enfin de plus en plus caractérisées comme des membres bien intégrées dans la structure de l'empire⁸⁵².

⁸⁵⁰ Brown 2014 : 528.

⁸⁵¹ Feldman 2014: 80.

⁸⁵² Brown 2014: 532.

Le soldat étranger, perçu d'abord et toujours comme un ennemi, dès qu'il est intégré dans le système militaire assyrien, est ensuite marqué comme un auxiliaire. Il acquiert des qualités civiles typiquement assyrienne, sous l'administration du roi. Il est ainsi intégré dans un micro-cosmos assyrien qui, à son tour, représente la manifestation d'un macro-cosmos⁸⁵³.

Une fois incorporé dans l'armée assyrienne, il ne lutte plus contre l'Assyrie, mais pour elle. Il est censé oublier son origine, et, peut-être même à lutter contre ses proches, afin de servir l'empire. D'autres étrangers, qui ne peuvent pas lutter, ou qui n'ont pas une carrière militaire, influencent également, par leur même existence, le développement de l'empire. Aussi les femmes, les enfants, les invalides, sont tous des « outils » dans la construction de l'état, en tant que tels.

Dans cette perspective idéologique, on peut voir que même les rois ennemis, ces étrangers méchants, qui provoquent des guerres sans fin, ont leur rôle à jouer dans cette dynamique. Les plus dangereux finissent par mourir, et leur mort sert comme signe de l'altérité, ou même d'un tabou. D'autres, une fois vaincus, sont intégrés dans le système et dans la culture assyrienne, étant absorbés dans des réseaux provinciaux.

Quand ils sont représentés incarcérés ou renfermés dans des cages, les rois ennemis deviennent des monuments temporaires installés aux portes de la cité, où tout le monde peut observer leur humiliation⁸⁵⁴.

Le traitement de l'image de l'ennemi, surtout dans les reliefs, mais également dans les textes des inscriptions royales néo-assyriennes, permet de mettre en évidence, encore une fois, une forte ressemblance dans la composition de ces textes avec celle des ouvrages littéraires, notamment avec l'Épopée de Gilgameš. Dans l'épopée, Enkidu est l'étranger par excellence, mais qui arrive à être intégré dans l'espace intérieur, spécifique à la civilisation, de la cité d'Uruk et celui du palais de son ami. Son cas est assez particulier, mais, il me semble, très pertinent dans l'analyse de l'étranger, parce qu'Enkidu arrive non seulement à être intégré dans la civilisation urukéenne, celle des habitants de la cité, mais, de plus, il assume rapidement un rôle important dans la prise de décisions et l'administration du pouvoir, étant proche du roi, assumant la position d'un conseiller à la cour royale.

La comparaison et la relation mises en évidence entre Enkidu et le roi étranger/ennemi, peut-être ressentie comme excessive et inutile, mais je considère que, derrière le personnage littéraire et mythologique d'Enkidu se cachent tous les (rois) étrangers, intégrés ou non, qui

⁸⁵³ Nadali 2005: 230.

⁸⁵⁴ Nadali 2013 : 91.

influencent, d'une façon ou d'autre, le développement de l'empire assyrien.

III.5.b. *Enkidu et l'Etranger*

L'épisode de la rencontre et du duel entre Gilgameš et Enkidu a été compris comme le point de départ pour introduire l'idéologie du pouvoir royal, selon laquelle la différence entre le bien et le mal est visible par le fait d'être associé, ou pas, à la culture de la civilisation mésopotamienne⁸⁵⁵. L'homme et la culture ne sont pas des entités séparées, au point tel qu'un homme sans culture, ou à un stage primitif, est considéré comme un être sous-humain, au fond une bête. La culture, les savoirs et les savoir faire, avaient une existence indépendante avant d'être remise aux humains par les dieux⁸⁵⁶.

C'est à partir de l'analyse comparative sur les deux versions du poème de Gilgameš – le cycle sumérien et le texte akkadien - qu'on peut se rendre compte du fait que la construction de l'image d'Enkidu représente un point de départ pour l'interprétation de l'épisode comme un mythe de combat. Dans la version sumérienne, Enkidu occupe la position de serviteur à la cour royale de Gilgameš ; on devine toutefois que sa position est particulière, puisqu'il est très proche du roi, dont il est le conseiller. Dans la version akkadienne - y comprises celles plus anciennes, mais notamment dans la version standard - par contre, Enkidu est présenté dans une situation et avec un rôle complètement différent. Il est un personnage central, introduit dans la narration dès la moitié de la première tablette, et le récit donne beaucoup d'importance au processus de sa création, de sa mise au monde par les dieux, dans la steppe. L'épisode en question a été construit avec une finalité bien précise, pour le mettre en accord avec le contenu idéologique de l'ensemble du récit⁸⁵⁷. Dans ce contexte, l'apparition d'Enkidu dans la steppe véhicule un symbolisme idéologique très fort.

Enkidu est, sans doute, le prototype même de l'homme de la steppe, de l'homme qui parcourt le désert⁸⁵⁸, donc le représentant de la nature et de la vie sauvage ; d'autre part, il est facilement reconnaissable aussi comme celui qui, dans les récits royaux assyriens et implicitement, dans la conception de la chancellerie royale, serait l'ennemi, le sauvage, le

⁸⁵⁵ Westenholz & Koch 2000 : 443.

⁸⁵⁶ Westenholz & Koch 2000 : 438.

⁸⁵⁷ Lambert 1960 : 51.

⁸⁵⁸ Finet 1996 : 46.

« bédouin » pas encore domestiqué par la civilisation et par la culture de la cité. Transférant Enkidu d'Uruk à la steppe, et l'associant à des troupeaux d'animaux herbivores, on souligne la relation profonde existant entre la cité sumérienne et les hautes terres/ les plateaux de la steppe.

Enkidu est, au moins au début, « l'homme primordial » (*lullû amēlu*)⁸⁵⁹ par excellence : « *i-mur-šu-m[a]* ^f *šam-ḥat lul-la-a amēla* (lú) »⁸⁶⁰, « Šamḥat a vu l'homme primordial, l'homme sauvage », qui après son entrée à Uruk, devient un « homme cultivé ». De ce point de vue, on pourrait dire aussi que l'apparition d'Enkidu permet, de revenir vers, de faire des allusions à la nature sauvage, et au monde d'où il provient, en opposition avec la culture de la cité. La création d'Enkidu, dans la première tablette, se fait d'une manière non-copulative, non-sexuelle et non-personnelle. Il ne s'agit pas d'une « naissance », mais plutôt, presque, d'une émergence de l'inorganique. À la demande d'Anu, c'est la déesse Aruru qui procède à la création d'Enkidu ; elle prend un morceau d'argile, façonne le héros, et le jette dans la steppe (*ina šēri*). La séquence de ces épisodes présente une forte similarité avec deux autres compositions littéraires qui discutent des origines de l'humanité, d'une part le récit de sa création dans le plus ancien poème de l'Atraḥasis, de l'autre, évidemment, la création d'Adam et d'Eve⁸⁶¹ dans le livre de la Genèse.

Le cas de l'Atraḥasis est encore plus important pour cette parallèle, car la déesse Aruru y est aussi présente, comme divinité créatrice. La question de l'homme primordial revient encore une fois, puisque dans le mythe de l'Atraḥasis, le *lullû*⁸⁶² est façonné, lui aussi, de l'argile et le sang d'une divinité secondaire. Cette similarité offre beaucoup de renseignements sur la nature d'Enkidu, l'homme sans mère, et qui n'a pas encore de culture.

La création d'Enkidu n'est pas une création « ex-nihilo », puisque elle répond à une exigence concrète, à un besoin, comme dans l'« Atraḥasis ». Enkidu, l'homme primordial, « noble sauvage », est toutefois le symbole d'un nouvel ordre. Si on fait une comparaison avec la Genèse, et surtout avec les grands mythes de création de la culture mésopotamienne, on se rend compte qu'Enkidu, lui aussi, est la conséquence, mais aussi la solution trouvée pour répondre à un « état de chaos ». L'épisode de l'oppression d'Uruk de la part de Gilgameš peut être envisagé comme ce moment de chaos, puisque l'ordre que le roi d'Uruk devrait assurer, n'existe pas, et c'est le roi le responsable du désordre social. Comme l'homme est créé dans

⁸⁵⁹Moran 1992 : 19 ; voir aussi CAD, vol L, 242.

⁸⁶⁰George 2003 : 548 ; T I : 178.

⁸⁶¹Tigay 1982 : 193.

⁸⁶²Terme qui d'habitude est utilisé dans la littérature akkadienne quand il décrit un homme qui vient d'être créé. Voir Tigay 1982 : 202.

l'Atrahasis pour mettre fin à la situation dégradante dans laquelle les dieux se trouvent, et éviter ainsi une crise globale du panthéon, Enkidu aussi, est créé pour mettre fin à la tyrannie de Gilgameš⁸⁶³.

Le caractère impersonnel de la naissance d'Enkidu est amplifié par le fait qu'on ne mentionne pas le nom de l'être qui l'aurait généré, mais on fait sans doute référence à lui par l'expression *ilitti qūlti ki-šir nin-urta*⁸⁶⁴ « la progéniture de la silence, nœud de Ninurta »⁸⁶⁵. La syntagme « *ilitti qūlti* », créature du silence, est difficile à interpréter, mais on peut proposer qu'il y ait aussi une référence aux Enfers.⁸⁶⁶ En effet, dans la série *Utukkū Lemnūtu*⁸⁶⁷, on trouve une description des démons qui reprend le thème du silence et des Enfers : « Ils restent en silence sur les chemins et ils sont dispersés ci-dessous, aux Enfers »⁸⁶⁸.

Enkidu est, dès le début, décrit en antithèse avec Gilgameš ; si du point de vue physique, les deux sont très semblables, du point de vue culturel, ils sont à des pôles opposés. Tout d'abord, Enkidu ne sait rien, il n'a pas de famille, il ne peut pas nommer son origine, il ne connaît pas la nourriture cuisinée ou les vêtements⁸⁶⁹, avant sa rencontre avec la « prostituée », la « femme fatale » Šamḫat. Il n'appartient non plus à une classe sociale définie, et il n'a apparemment aucune conscience du concept de pays⁸⁷⁰. Jusqu'au moment où il connaît et parle avec la femme, il ignore l'existence des structures, telle comme un pays : « la *i-de ništ meš u ma-tam-ma* »⁸⁷¹ il ne connaît pas l'humanité, la société, ni un pays. Une autre différence entre Gilgameš et Enkidu, et peut-être importante pour l'analyse développée ici, est le fait que les deux héros jugent les actions de Gilgameš d'une manière opposée. Si pour le roi d'Uruk ses choix tyranniques sont parfaitement justifiés, pour Enkidu le comportement de Gilgameš n'est ni correct ni moral. Même s'il n'est pas habitué aux règles et aux mœurs de la société civilisée, Enkidu manifeste, dans la logique du récit, une attitude plus morale et sage, par rapport à ce qu'on peut ou on ne peut pas faire.⁸⁷²

⁸⁶³Tigay 1971 : 177-178 ; Lambert 1960 : 51.

⁸⁶⁴Gilgameš T I 104. George 2003 : 544.

⁸⁶⁵Wasserman 2005 : 594-595.

⁸⁶⁶Surtout si on envisage le rôle d'Enkidu dans la version sumérienne et sa descente aux Enfers pour récupérer les « jouets » de Gilgameš. De l'autre côté, on pourrait interpréter le terme de silence en relation avec le sommeil et le rêve, et donc, finalement avec la divination.

⁸⁶⁷Série trouvée à Ninive, dans la bibliothèque d'Aššurbanipal et qui, en fait représente une copie d'œuvres plus anciennes répandues en Assyrie, Babylonie et même en dehors de l'espace mésopotamien, comme par exemple Boğazköy, Ugarit ou Sultan Tepe (voir Geller 2007 : XI)

⁸⁶⁸Geller 2007 : XV 18.

⁸⁶⁹Symboles de la culture, de la civilisation.

⁸⁷⁰Kilmer 2002 : 284.

⁸⁷¹Gilgameš T I 108. George 2003 : 544.

⁸⁷²Voir aussi Finet 1996 : 46.

La nature étrange d'Enkidu, expliquée par l'absence d'une origine connue et d'une famille, et son apparition dans le milieu de la nature sauvage, mettent le héros dans une catégorie spéciale, et marginale. De ce point de vue, Enkidu est décrit d'une façon qui rappelle celle utilisée pour définir les démons dans la culture mésopotamienne. Par exemple, la série *Utukkū Lemnūtu* présente comme l'une des caractéristiques principales des démons le manque d'une famille et d'une maison : « Cependant, les petits démons dirent aux gros : Vous autres, démons implacables, / Sans père, ni mère, ni sœur, / Ni frère, ni femme, ni enfants... ».⁸⁷³ Ce type de description s'encadre bien dans la mentalité mésopotamienne, qui percevait les étrangers comme des sauvages qui n'ont pas des maisons, qui ne mangent pas du pain etc. L'absence d'une famille et de la nourriture souligne le fait qu'il est un « étranger ».

La nature particulière d'Enkidu est reflétée aussi, plus tard dans l'épopée, par la malédiction d'Humbaba⁸⁷⁴. Dès que les deux héros rencontrent Humbaba dans la Forêt de Cèdres, le monstre en colère reproche à Enkidu le fait que, lui aussi, est un étranger par rapport au monde dans lequel il a été intégré, grâce à une sorte d'adoption, de la part de Gilgameš et de sa mère, la déesse Ninsun. Selon Humbaba, Enkidu est lui aussi une créature de la steppe :

« *alka* ^d*enkidu* *mār nūni šá la idū abašú/ [a]tam raqqu ù šelepê šá la iniqu šizib ummišu* »⁸⁷⁵.

« Viens Enkidu, progéniture d'un poisson, qui n'a pas connu son père/ bébé d'une tortue qui n'a pas tété le lait de sa mère »⁸⁷⁶.

Finalement, sa nature sauvage et son origine inconnue sont encore une fois rappelées par l'intermédiaire de Gilgameš ; une fois qu'Enkidu avait reçu la punition qui lui a été infligée par l'assemblée divine, une condamnation à mort, Gilgameš décrit son ami :

« ^d*en-[ki-dù šá ummaka] ša-bi-ti / ù [akkannu abūka...]* *x-ka ka-a-šá/ šá si[r-ri-mu ina šizbīšina ú]-rab-bu-ka ka-a-šá / u bu-u[l šeri ...k]a-lu me-er-e-ti* »⁸⁷⁷.

« O, Enkidu, dont ta mère, une gazelle, / et ton père un âne sauvage (a créé), / qui les ânes

⁸⁷³Bottero & Kramer 1989 : 47-50.

⁸⁷⁴Wasserman 2005 : 595.

⁸⁷⁵George 2003 : 606 ; T V 87-88.

⁸⁷⁶Il est intéressant de voir que le même syntaxe est utilisée dans la version A de Gilgameš.

⁸⁷⁷George 2003 : 650 ; T VIII 3-6 ; voir aussi Parpola 1997 : 99.

sauvages ont élevé avec leur lait, / et auquel les animaux (de la steppe) ont enseigné tous les pâturages ».

Plus tard, dans la tablette VIII, il ajoute :

« [ibrī ku-d]a-ni ʔa-rid ak-kan-nu šá šadī(kur)ⁱ nim-ru šá šēri(edin) /^d en-ki-dù ku-dan-nu ʔar-du a-ka-nu šá [.....] »⁸⁷⁸.

« O, mon ami, une mule repoussée, âne sauvage de la montagne, léopard de la steppe ».

Une autre possible référence à la nature d'Enkidu se trouve dans le discours de Ninsun. Elle décrit Enkidu comme un corps étrange venu du ciel⁸⁷⁹ :

« il-la-kak-kúm-ma dan-nu tap-pu-ú mu-še-zib ib-ri/ ina māti da-an e-mu-qi i-[šu]/ ki-ma ki-šir šá^d a-nim du-un-nu-nu e-mu-qa-a-šú »⁸⁸⁰.

« Un fort compagnon viendra pour libérer son ami, il est le plus fort du pays, il a de la vigueur, sa vigueur est puissante comme celle d'un corps céleste ».

III.5.c. *Ḫumbaba et l'ennemi imprévisible*

Si Enkidu est l'image de l'étranger par défaut, Ḫumbaba est l'image de l'ennemi dangereux et imprévisible. Comme on a pu voir dans le premier chapitre, le rôle d'Ḫumbaba est très important dans le développement du récit de Gilgamesh, car il représente un moment décisif pour le roi d'Uruk, mais aussi pour son ami, Enkidu. D'ailleurs, l'iconographie créée autour de l'image d'Ḫumbaba est importante aussi dans le contexte royal, car elle présente des thèmes et des motifs iconographiques qui sont amplement utilisés dans l'art palatial, ainsi que dans la glyptique. L'iconographie⁸⁸¹ qui représente l'épisode du combat contre Ḫumbaba, est

⁸⁷⁸ George 2003 : 654 ; TVIII 50-51.

⁸⁷⁹ Parallèle renforcée aussi par l'épithète « *kišir Ninurta* », traduit ici par nœud, mais qui pourrait être traduit aussi par météorite. Voir aussi CAD, vol. K : 441.

⁸⁸⁰ George 2003 : 554 ; T I 268-270.

⁸⁸¹ Comme c'est le cas pour toute l'iconographie de l'espace proche-oriental, les analyses sur les images concernées

très limitée⁸⁸², mais, dans les exemples concernés, le moment de la mort du monstre est le thème le plus récurrent, surtout dans la glyptique⁸⁸³. D'ailleurs, en opposition avec d'autres compositions littéraires, comme l'Enuma eliš et l'Anzû, l'épopée de Gilgameš réussit à produire une quantité de représentations iconographiques, en abordant plusieurs thèmes repérés dans la narration : le combat entre Gilgameš et Enkidu, le combat contre Ĥumbaba, le combat contre le Taureau Céleste.

En analysant des images diverses, on arrive à une classification des thèmes, selon les épisodes définis dans la tablette cinq. Ainsi, on repère, au moins au niveau hypothétique, trois types de représentation, qui selon moi, sont attachées au thème du meurtre de Ĥumbaba : 1) le moment où on poignarde le monstre, image fréquente dans les sceaux-cylindres, 2) le moment de la « présentation », et 3) le triomphe. Une catégorie à part d'images est constituée par les représentations de la tête ou du visage de Ĥumbaba, soit sur des sceaux-cylindres, soit sur des artefacts divers, comme des plaquettes, des vases etc., image interprétée en unanimité comme étant apotropaïque. En effet, l'image de Ĥumbaba se diffuse dans l'espace proche-oriental à travers ces deux types de représentation : sa tête, identifiée par Graff comme « iconic image », et celle du combat, identifiée comme « narrative image »⁸⁸⁴. Pour la présente recherche, seulement l'image narrative va être prise en compte et analysée, mais, il serait peut-être utile de considérer aussi, brièvement, le type « iconique ».

L'image « iconique » de Ĥumbaba (fig. 12) se caractérise par un visage monstrueux, grimaçant, très ridé, rappelant la masse des intestins, avec des yeux très grands, des sourcils proéminents, et une bouche large avec des très grosses dents. Ce type de représentation n'est pas utilisée seulement pour Ĥumbaba ; au contraire, dans l'espace mésopotamien, deux autres hybrides sont représentés presque de la même manière, le démon Pazuzu et son opposant, Lamaštu, eux aussi étant associés aux pratiques apotropaïques⁸⁸⁵.

sont plutôt subjectives. La discussion sur la relation texte-image reste toujours problématique. La recherche en question tend plutôt vers une interprétation des images diverses en tant que représentations explicites de l'épisode du meurtre du monstre-gardien. Comme on va voir dans l'analyse, il y a une série d'éléments qui donnent à cette interprétation, si non une certitude, au moins une faisabilité.

⁸⁸² Lambert 2010:109.

⁸⁸³ L'épisode du meurtre de Ĥumbaba est, peut-être le seul motif littéraire épique ou mythologique qui peut être reconnu en tant que tel dans la glyptique, qui d'abord a un caractère plutôt héraldique, symbolique et rituel. Voir Burkert 1987 : 26.

⁸⁸⁴ Graff 2012 : 17.

⁸⁸⁵ Voir les plaquettes et les statuettes de Pazuzu, utilisées à des buts apotropaïques.



Fig.12: Image Iconique Humbaba sur une plaquette d'époque Ur III. University of Pennsylvania Museum, source internet. © Penn Museum

L'image du monstre est connue dans la culture mésopotamienne depuis la fin du troisième millénaire. La multitude de représentations du type iconique de Humbaba, trouvées à peu près partout dans l'espace sud de la Mésopotamie, surtout pendant la période paléo-babylonienne, au début du deuxième millénaire, dénote la grande popularité et une forme de standardisation de ce type d'image apotropaïque⁸⁸⁶. Sa diffusion est due, sans doute, à la nature même de ce type de symbole apotropaïque, faisant référence à une religion non officielle ou établie, mais traditionnelle, domestique et familiale.

L'image « narrative » attachée à Humbaba reste, sans doute, une des plus connues et répandues, parmi les représentations qui ont une relation avec l'épopée de Gilgameš. Peut-être la plus ancienne portant ce thème, elle est datée à l'époque akkadienne⁸⁸⁷, apparaissant sur un sceau-cylindre actuellement introuvable (Fig. 13), mais qui se trouvait à British Museum. La scène représentée devient dès lors une sorte de modèle prédéfini, de l'histoire des trois personnages de l'épopée : Gilgameš, Enkidu et Humbaba. L'image présente, en tout, cinq personnages, parmi lesquels une figure divine. Les deux personnages représentés dans la partie gauche sont difficilement interprétables, mais, comme la lecture se fait de gauche à droite, on peut leur attribuer une certaine ligne narrative. Donc, on peut supposer que dans la partie gauche on représente un moment différent de celui à droite, et donc l'interprétation la plus probable est que les deux personnages sont respectivement Gilgameš et le dieu UTU/Soleil⁸⁸⁸. Selon la

⁸⁸⁶ Graff 2012 : 30.

⁸⁸⁷ Voir Steymans 2011. Pour d'autres exemples, voir Frayne 2010 : 185, fig. 13-14, mais qui ne semblent pas être vraiment des représentations de l'épisode concerné.

⁸⁸⁸ Voir aussi Ornan 2010 : 240 qui identifie le dieu avec Šamaš/ Utu grâce aux rayons de soleil représentés derrière, et la petite montagne, dont le dieu monte.

version sumérienne, Gilgameš accomplit les rituels nécessaires à son entreprise, et c'est lui qui adresse les prières au dieu UTU. Dans cette version, l'attitude du dieu est plus nuancée, parce qu'il aide le roi d'Uruk, lui donnant des armes utiles. Dans cette image le dieu UTU est représenté surmontant une montagne, dans le geste d'offrir une hache à l'autre personnage.

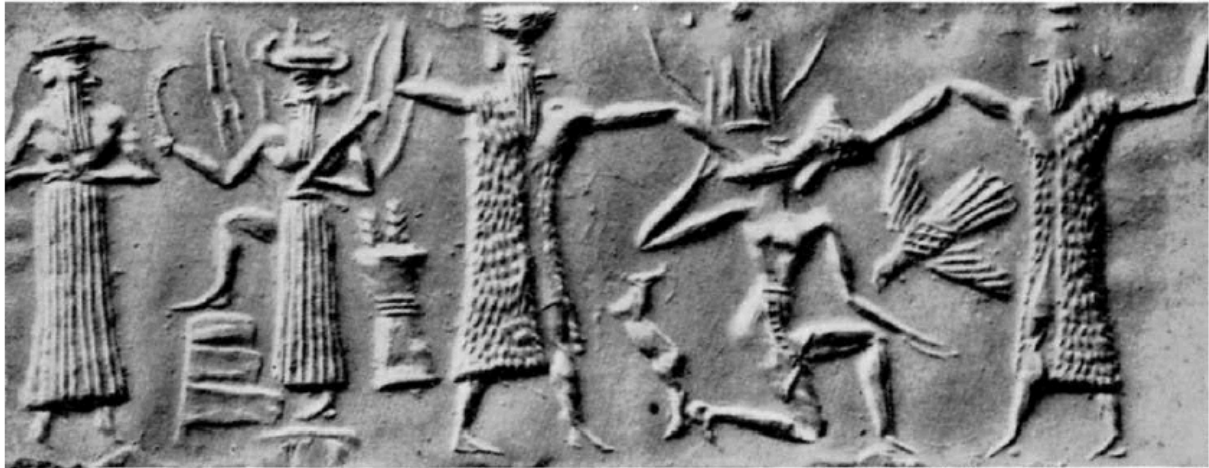


Fig. 13 : Scène de combat sur un sceau-cylindre, époque akkadienne. Actuellement perdu. ©Ornan 2010 :240.

Une autre typologie fréquente de représentation est celle dite « standard », avec trois personnages. Celui situé au centre, et agenouillé, est entouré par deux personnages debout, presque identiques⁸⁸⁹, qui posent leurs mains, dans une position d'attaque, au-dessus de sa tête. C'est la façon habituelle et traditionnelle de représenter le moment où le monstre est tué⁸⁹⁰. En mettant l'accent sur l'angoisse et la violence de l'épisode, aussi que sur son résultat, ce type d'image se révèle utile pour exprimer l'idéologie royale. La structure de ces images « narratives » est équilibrée, avec une composition symétrique, fondée sur les trois personnages, le génie Humbaba au centre et les deux héros de chaque côté. Selon Dominique Collon, ces scènes peuvent être intégrés dans le type « composition des trois figures »⁸⁹¹.

À l'époque Ur III, l'aspect violent de la composition devient de plus en plus explicite. Le contexte social est ressenti comme étant de plus en plus dangereux et menaçant : désormais, pour vaincre le monstre, il faut deux héros. On commence alors à voir les premiers signes de la standardisation de la représentation du combat : les héros se tiennent debout, avec les pieds ou

⁸⁸⁹ Ils sont quand même différenciés par le fait que la victime regarde vers la gauche, ce qui, peut-être, offre à ce personnage plus d'importance. Voir Ornan 2010 : 240.

⁸⁹⁰ Opificius 2010 : 353, Lambert 2010 : 355-366, Steymans 2010 : 435-443.

⁸⁹¹ Pour la « composition des trois figures » voir Collon 1982 : 37 ;2010 : 114 ; voir aussi Burkert 1987 : 26.

les genoux sur la tête de l'ennemi vaincu⁸⁹². Même si le thème de combat et l'iconographie associée existent depuis le début du troisième millénaire, les scènes dont le contenu se réfère à l'épopée de Gilgameš se remarquent par leur précision et par leur structure dépendante d'un modèle bien défini, ce qui les différencie beaucoup de l'ensemble de la production iconographique générale.

Elles se remarquent toujours par des détails, comme par exemple la présence de deux héros, dissociés dans leur statut social par les vêtements⁸⁹³, mais aussi par la présence du monstre, en position centrale, un genou posé sur la terre, en position « *knielauf* »⁸⁹⁴, tandis que les deux personnages anthropomorphes posent un pied sur la victime⁸⁹⁵. Chaque fois, un des deux héros tient un poignard, et l'autre une hache/un deuxième poignard. Dans ce cas, la correspondance avec les textes est directe, car dans l'épisode correspondant, le roi tient dans sa main le poignard. D'une époque à l'autre, on remarque une alternance concernant le héros qui tue le monstre : au niveau visuel, c'est comme si on a affaire avec une image en miroir, car les personnages sont représentés dans les mêmes postures, mais les actions diffèrent au fil du temps. Parfois c'est Gilgameš qui donne le coup mortel, parfois c'est Enkidu⁸⁹⁶. Le roi d'Uruk⁸⁹⁷ est facilement reconnaissable grâce aux vêtements royaux, et parfois grâce à sa coiffure particulière.

Cette alternance est importante dans le contexte de notre recherche, parce qu'elle représente un argument de plus en faveur de l'interprétation proposée. Si dans la version sumérienne de l'épopée, c'est Enkidu qui tue le monstre, on trouve une correspondance au niveau visuel, car les images mentionnées sont presque toutes une production ancienne, d'époque akkadienne ou paléo-babylonienne. On peut donner comme exemple une plaquette en argile (Fig. 14a et 14b), du Musée de Berlin, qui représente une scène de combat entre les deux héros et le monstre Humbaba, image reprise sur d'autres plaquettes, ainsi que sur un sceau-cylindre de la même époque (Fig. 15).

⁸⁹² Collon 1982 : 88-89.

⁸⁹³ Il semble qu'à la fin du troisième millénaire et au début du second, la figure enturbannée du roi vainqueur (Naram-Sîn) puisse être considérée comme l'héritière de celle du « roi-prêtre » prédynastique. C'est sous cet aspect que se présente Gilgameš sur des terres cuites illustrant sa victoire contre Humbaba ; leur identification est assurée par l'aspect caractéristique et bien connu du visage du vaincu. Le vainqueur, assisté parfois d'acolytes, est tantôt représenté en pleine action, tantôt debout, sur la tête coupée du monstre. Voir Amiet 1960 : 170

⁸⁹⁴ Graff 2012 : 25.

⁸⁹⁵ Lambert 2010 : 99 souligne bien le fait que la position du monstre dans les représentations ne trouve pas une correspondance textuelle, ni dans la version sumérienne, ni dans celle standard.

⁸⁹⁶ Dû à la différence entre la version sumérienne, où Enkidu est celui qui tue le monstre, et la version akkadienne, où c'est Gilgameš qui donne la coupe meurtrière. Voir aussi Lambert 1987 : 48-49 ; Graff 2012 : 15.

⁸⁹⁷ Dans les représentations de la lutte contre Humbaba, on peut se rendre compte qu'il s'agit de Gilgameš et non pas de Ninurta ou même Marduk, par le fait que l'image présente toujours deux héros, et non pas un seul, comme c'est le cas des dieux. Voir Frayne 2010 : 182.

On voit bien que c'est Enkidu qui utilise le poignard pour tuer le monstre, tandis que Gilgamesh tient un bâton dans sa main droite.



Fig. 14a : Plaquette avec scène de combat, époque Paléo-babylonienne Vorderasiatisches Museum. ©Vorderasiatisches Museum der Staatlichen Museen zu Berlin.

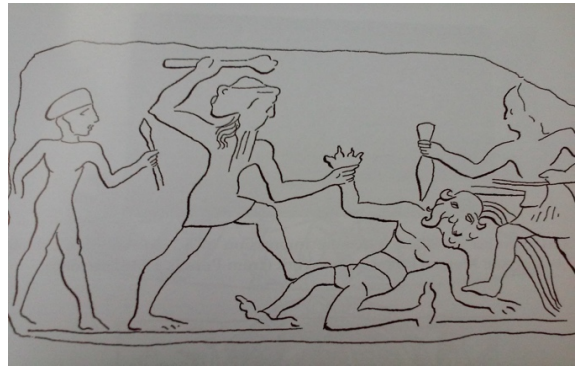


Fig. 14b : Plaquette avec scène de combat © Ornan 2010: 244-246.

À la différence de l'iconographie des sceaux-cylindres, où les personnages sont plutôt schématisés, surtout dans le cas de Humbaba, sur cette plaquette on distingue bien les caractéristiques du monstre, et encore une fois on peut relever la correspondance avec les sources textuelles sumériennes. Dans la plaquette du Musée de Berlin, Humbaba est représenté avec des pattes de lion à la place des mains et des griffes d'oiseaux à la place des pieds. C'est important de souligner cette correspondance, car la version sumérienne est la seule qui fournit une description complète du monstre. Plus tard, la version standard utilisera plutôt des métaphores pour indiquer la nature monstrueuse de Humbaba.



Fig. 15 : Sceau-cylindre avec une scène de combat. Époque paléo-babylonienne, Metropolitan Museum, source internet. ©The Metropolitan Museum.

Le rapport texte-image, au moins à l'époque paléo-babylonienne, est renforcé par la présence d'un quatrième personnage sur la plaquette, qu'on retrouve aussi dans la glyptique (Fig.15). En effet, le texte en sumérien offre, encore une fois, la réponse : c'est la seule version

qui mentionne des compagnons de Gilgameš et de Enkidu dans leur quête. Ce personnage qui semble nu, avec une parure ronde, comme celle de Gilgameš, et qui porte une arme à la main, pourrait être l'un des jeunes d'Uruk qui accompagnent les héros dans la Forêt de Cèdres⁸⁹⁸.

À l'époque néo-assyrienne, qui est la plus riche dans des représentations de l'épisode de la tablette V, la composition devient plus aérée et beaucoup plus structurée. La symétrie de la construction visuelle remplace le chaos qui définit des compositions plus anciennes⁸⁹⁹. Cette symétrie impose par ailleurs une minimisation apparente de la particularisation des personnages humaines. En réalité, elle ne fait que souligner, encore une fois, le symbolisme fort de l'art, car les deux personnages peuvent être reconnus et différenciés par les lecteurs avisés⁹⁰⁰.

L'apparence de Humbaba est traitée de manière plus soignée ; à part la position agenouillée, on remarque la frontalité du monstre, ce qui implique la disparition du visage ridé. Sur des sceaux-cylindres du Bronze Récent, il est représenté comme un géant⁹⁰¹ (Fig. 16).

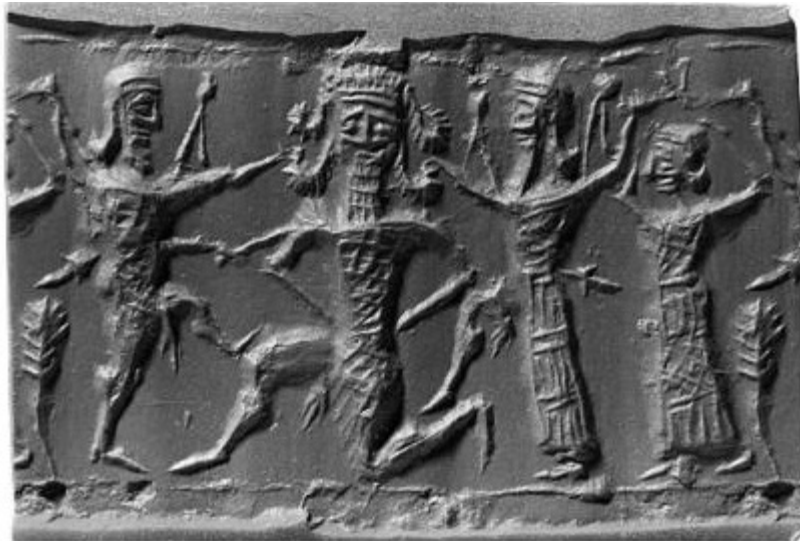


Fig. 16 : Scène de combat, époque néo-assyrienne, X-VIIIème siècle. Morgan Library. © Pierpont Morgan Library

Par rapport à la position « *knielauf* », tant dans l'iconographie de l'époque néo-assyrienne que sur celle des plaquettes d'époque paléo-babylonienne, les deux héros posent les pieds sur la figure agenouillée du monstre. Ce type de construction visuelle rappelle des

⁸⁹⁸ Lambert 2010 : 99.

⁸⁹⁹ Graff 2012 : 53.

⁹⁰⁰ Graff 2012 : 53.

⁹⁰¹ Collon 2010 : 131 considère que l'accent mis sur la position agenouillée du monstre indique des caractéristiques gigantesques, et que donc, il s'agit plutôt d'une convention stylistique.

contenus fortement idéologisés, de tradition très ancienne⁹⁰². On peut donner comme exemple la stèle de Naram-Sîn et la stèle de Daduša, où le roi vainqueur pose son pied sur la figure de l'ennemi vaincu⁹⁰³. L'iconographie autour de Gilgameš fournit des représentations dans ce sens, comme par exemple les figurines en terre cuite, où le héros pose ses pieds sur la tête coupée de H̄umbaba (Fig. 17). Par rapport à ce type d'image de la violence et du traitement de l'ennemi impuissant, Zainab Bahrani remarque l'aspect fortement idéologique de ce genre visuel, différenciant d'un côté la représentation de la victoire du roi, et donc de sa position oppressive avec le pied écrasant le corps de l'ennemi, ou sur sa tête, qui marque un pouvoir intrinsèque sur la vie et la mort⁹⁰⁴, et, de l'autre côté, la représentation de la lutte entre des combattants, qui cette fois-ci sont sur des positions à peu près égales, typique du style des sceaux-cylindres d'époque akkadienne. Tandis que la première image implique la supériorité évidente du roi après la défaite incontestable de l'ennemi, la deuxième se fonde plutôt sur la dynamique de la lutte entre des forces équivalentes, qui exercent le même type de puissance⁹⁰⁵.



Fig. 17 : Statuette en terre cuite, Héros sur la tête de H̄umbaba, époque paléo-babylonienne. Musée du Louvre, source internet. ©Musée du Louvre.

⁹⁰² Apparemment, l'image du roi vainqueur qui implante son pied sur la figure de l'ennemi tombé disparaît vers la moitié du II^e millénaire av. J.C. Voir Miglus 2008 : 233.

⁹⁰³ On trouve une correspondance de cette image aussi dans les inscriptions royales assyriennes, comme par exemple, celle de Tukulti-Ninurta I, où il raconte sa victoire contre Kastiliaš, le roi kassite : « *i-na qe-reb tam-ḫa-ri šá-a-tu/m kaš-til-a-šu MAN kaš-ši-i/ qa-ti ik-šud GŪ be-lu-ti-šú/ ki-ma gal-tap-pi i-na GĪR.MEŠ-ia* ». Au milieu de la bataille, j'ai pris Kastiliaš, le roi des kassites, et j'ai posé mon pied sur son col royal, comme s'il était un repose-pied. Voir Grayson 1987 : 244, 59-62. Voir aussi Kravitz 2010 : 124-125.

⁹⁰⁴ Bahrani 2008 : 113-114

⁹⁰⁵ Bahrani 2008 : 233

C'est cette deuxième typologie qui prévaut dans les représentations concernant le combat (sauf quelques exceptions). Les héros posent les pieds sur le corps de Humbaba, mais cette fois-ci, le monstre les attaque à son tour (Fig. 18). En effet, il est souvent représenté en train de saisir les mains, ou les pieds de ces deux héros, impliquant maintenant qu'il y a eu un vrai effondrement, donc une lutte beaucoup plus dure et difficile pour les deux. Le dynamisme du combat est beaucoup plus évident⁹⁰⁶.



Fig. 18 : Sceau-cylindre avec une scène de combat, époque néo-assyrienne. British Museum, source internet.

©The Trustees of the British Museum

Même si le moyen de représenter le/les héros, diffère, et que donc on ne met pas l'accent sur la position supérieure et victorieuse du roi, le message idéologique y est bien présent. En effet, le mélange entre les personnages n'évoque pas seulement une activité violente, ou bien l'antagonisme du monstre en tant qu'adversaire redoutable, mais paradoxalement, il finit par amplifier le pouvoir de Gilgameš et d'Enkidu. Humbaba aussi perd le caractère ridé de l'image de son visage. On peut supposer que ce type de composition est dû à une « perte » de modèle provoquée par le contexte social et historique. Edith Porada suggère que les artisans ne connaissaient plus l'identité du personnage, ou bien qu'ils étaient indifférents. Ils représentaient Humbaba de façon telle que le personnage puisse être confondu avec le « héros nu chevelu »⁹⁰⁷.

Seulement à l'époque néo-assyrienne Gilgameš et Enkidu, les deux héros, sont différenciés clairement dans les images liées au combat avec le monstre. L'identification de chacun d'entre eux est facilitée par une construction visuelle plus structurée, l'image devenant

⁹⁰⁶ Graff 2012 :54.

⁹⁰⁷ Porada 1944 /45 : 60-61.

très centrée, et concentrée sur le combat. Gilgameš se distingue d'Enkidu, surtout par ses vêtements et ses attributs royaux, rendus avec une attention plus fine dans la représentation des détails, surtout au niveau vestimentaire, comme la montre, par exemple le sceau cylindre qu'on vient de mentionner (Fig. 18). Gilgameš, à gauche, est habillé avec un habit royal, une tunique longue, ouverte devant, portée avec une « jupe » courte ; il a aussi des armes, deux carquois pleins de flèches. Sur la tête, il porte la parure spécifiquement royale de l'époque assyrienne, comprenant aussi les cornes signalant la divinité. Ses cheveux sont coiffés dans un chignon, tandis que sa barbe est bien rangée. Enkidu, qui a un statut inférieur, est représenté avec une jupe courte, le torse nu, avec une bande pour porter les armes. Les cheveux sont laissés libres. Humbaba, comme dans la plupart de représentations, est nu, avec une tête représentée de façon frontale, sans les rides. C'est la stylisation de ses cheveux, très riches, qui permet dans ce contexte son identification. En correspondance avec la version standard à cette époque, c'est Gilgameš qui porte le poignard et qui se prépare à frapper le monstre.

Les deux héros et le monstre sont les seuls à être représentés dans ces scènes, mais dans certains cas, une autre figure, parfois féminine, y est introduite, rendant la lecture de l'image plus difficile. D'autre part, les personnages sont parfois associés à des symboles bien connus à l'époque, comme par exemple l'arbre sacré, le symbole de Marduk (le *marru*, la bêche), ou même le symbole de Nabû (le stylet). Dans ce contexte on peut se demander s'il s'agit d'un personnage lié au culte, d'un adorant, ou bien d'une divinité. Un sceau-cylindre d'époque néo-assyrienne (Fig. 19) qui se trouve au Metropolitan Museum est encore plus étrange ; ce personnage est en effet représenté comme un *apkallu*-poisson, qui tient dans ses mains le cône et le seau. Ce type d'image est relativement fréquente dans l'art monumental de cette époque, ainsi que dans la glyptique, où elle est associée au roi, ou à l'arbre de vie. Cette scène⁹⁰⁸, dans son ensemble, est inattendue, parce que même les personnages principaux, Gilgameš et Enkidu, sont rendus comme des hybrides (*girtablullû* et *ugallû*) appartenant à l'armée de Tiamat. Même si on reconnaît bien un épisode de l'épopée, on ne peut pas être sûrs qu'il s'agit vraiment d'une figuration explicite des aventures de Gilgameš.

⁹⁰⁸ Toutefois, cf. sur la « stèle de Terqa », il y a une scène de lutte entre le dieu de l'orage et le serpent, en présence d'un *apkallu*. Voir Masetti-Rouault 2001.



Fig. 19 : Scène de combat sur un sceau-cylindre, époque néo-assyrienne. Metropolitan Museum.

©Metropolitan Museum.

D'autre côté, en admettant que la représentation sur ce sceau-cylindre est vraiment conforme à l'épisode du combat dans la Forêt des Cèdres, alors on peut interpréter ces « anomalies » comme des choix intentionnelles. À l'époque néo-assyrienne, le symbolisme devient de plus en plus présent dans la production artistique et aussi textuelle, et on peut supposer qu'à cette époque-là, l'épopée de Gilgameš, qui est déjà un texte « canonique », peut être exploitée, commentée et élargie aussi par l'iconographie, ce qui implique une utilisation maximale des thèmes y rattachées. L'insertion des symboles qui ne sont pas liés à la tradition de Gilgameš devient, de cette façon, un moyen de représenter un système sémantique interconnecté⁹⁰⁹. Selon Ataç, la présence d'un *apkallu* dans cette scène peut être comprise comme une référence à la conception particulière de *šangûtu* (sacerdoce) dans la mesure où l'épisode évoque l'idée de la défaite de la mort⁹¹⁰.

Mis à part les scènes rattachées à l'épisode du combat, l'image de Humbaba est attestée aussi dans une série de représentations qui, selon le modèle de construction, renvoient au thème dit de la « présentation »⁹¹¹. Ces images, presque toutes datées d'époque paléo-babylonienne, se remarquent par l'apparition récurrente du visage de Humbaba, sous son aspect « iconique » et frontal. Dans le contexte de la recherche actuelle, ces représentations ont un lien possible avec un épisode attesté seulement dans la version sumérienne, qui cite la présentation de la tête coupée de Humbaba à Enlil⁹¹². Cependant, cette interprétation reste hypothétique, les relations

⁹⁰⁹ Ataç 2010 : 263.

⁹¹⁰ Ataç 2010 : 282.

⁹¹¹ Voir Collon 1995 :81. Thème connu depuis l'époque akkadienne. Fréquent à l'époque de Gudea, et perpétué jusqu'à l'époque néo-assyrienne. Ce type de représentation se caractérise par une expression parfois exagérée de la piété. Le roi se présente à la divinité, selon les principes de l'idéologie royale à l'époque d'Ur III. Pour imposer un nouvel ordre, le roi se représente dans la position de fidèle devant la divinité, plutôt que comme guerrier se battant au nom des dieux.

⁹¹² Gilgameš et Humbaba A : 181-186. ETCSL c.1.8.1.5

avec le texte écrit étant faibles ; les typologies repérées soit sont trop générales, soit elles ne s'encadrent pas du tout dans le contexte textuel. Certains sceaux-cylindres (Fig. 20) comportent l'image d'une divinité, reconnaissable par la tiare à cornes, et celle d'une figure humaine, qui semble être royale, parfois portant un poignard. La tête du monstre est d'habitude encadrée des deux figures. Parfois, un personnage nu apparaît.



Fig. 20: Sceau cylindre avec une scène de présentation, époque paléo-babylonienne. British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

Ce genre d'image pourrait être une simple représentation mésopotamienne, qui intègre des images qui parfois n'ont pas de sens spécifique, mais une fonction évocatrice, parfois difficile à comprendre. Dans ce cas, l'insertion de la tête du monstre dans la scène servirait juste comme apotropaïa. Toutefois, de par la qualité de l'exécution, on ne peut pas s'empêcher de voir ce genre d'image comme une construction intentionnelle. Malgré sa structure incompréhensible, la scène semble toutefois correspondre à l'expression d'un thème précis. Un autre aspect qui rend difficile son interprétation est le fait que, dans la plupart des cas, la figure divine est en fait féminine, identifiée comme une déesse Lama⁹¹³, une divinité protectrice qui introduit le fidèle auprès d'une divinité majeure, reconnaissable dans l'iconographie grâce à sa posture vers la gauche, en attitude de prière⁹¹⁴. Pourtant, l'interprétation reste très peu convaincante, même si on retrouve dans la scène des éléments qui indiquent la présence des deux héros de l'épopée.

Sur ce sceau-cylindre de Tell Ahtana⁹¹⁵ le visage grimaçant de Humbaba est situé entre la déesse Lama et une figure royale, tandis que, dans la partie droite, il y a un personnage nu. Il y

⁹¹³ Collon 1990 : 53.

⁹¹⁴ Spycket 1983 : 453-455.

⁹¹⁵ Attribué à Qarradum, fils de Iddin-Deritum, servant de Aqba-hammu, XVIIIe siècle av. n.è.

a aussi une série de symboles, astraux, comme la demi-lune, le soleil et une étoile, mais aussi le *marru* (la bêche de Marduk).

Selon Collon, la tête du monstre, sous son aspect apotropaïque peut être interprétée en rapport avec les orthostates de Tell Rimah,⁹¹⁶ qui portaient sculptés sur une de leurs côtés, la tête de Humbaba. Le visage de Humbaba est brisé, et donc, on n'a qu'une moitié de son visage grimaçant, mais sa position à l'entrée pourrait indiquer une fonction de protection⁹¹⁷. L'apparition des objets étranges, derrière la figure du héros nu, la balle et le bâton identifiés soit comme un montant de porte, soit comme une balance, ou un instrument pour le tissage⁹¹⁸ pose des problèmes d'interprétation. Cet objet pourrait être la représentation même des *pukku* et *mekku*, « le bâton et la balle » mentionnées dans la version sumérienne de « Gilgameš, Enkidu et les Enfers », puisqu'une reproduction similaire a été déjà interprétée dans ce sens, selon le récit en sumérien⁹¹⁹.

La superposition de ces objets, avec l'image du héros nu et de la figure royale, devant la divinité, pourrait permettre l'identification des deux personnages humains respectivement comme Gilgameš et Enkidu.

Pourtant la glyptique n'est pas la seule forme artistique à fournir des images liées au combat contre le monstre Humbaba. Comme on a déjà vu au début de l'analyse, il y a toute une série de reproductions, comme par exemple les plaquettes en argile (Fig. 21), où Gilgameš est représenté sur un char triomphal, auquel sont associées des images de la tête de Humbaba, mais aussi des statuettes de Gilgameš, debout sur la tête de Humbaba⁹²⁰. Cette série de plaquettes en argile, distribuées dans plusieurs musées du monde, comporte parfois des représentations assez étranges, mais, toutefois très intéressantes, surtout dans le contexte de cette analyse. Elles comportent la même représentation et le même type de disposition, et les similarités et la symbolique sont tellement évidentes, qu'il est presque automatique d'y reconnaître l'image de Gilgameš triomphant, rentrant à Uruk sur un char décoré de ses trophées de « guerre »⁹²¹. Les

⁹¹⁶ Collon 1990 : 54.

⁹¹⁷ Barrelet 1968 : 206-214. Pour l'image voir plaquette LXXV a.

⁹¹⁸ Collon 1990 : 53.

⁹¹⁹ Voir Frayne 2010 : 178 ; George 2003 : 898 (référence à la création de ces objets de l'arbre *huluppu*, le *pukku* de la branche et le *mekku* de la base de l'arbre, qui pourraient être interprétés comme un bâton et une balle). Voir aussi Collon 1982 : 101 qui voit l'objet rond comme un testicule, interprétation pas tout à fait fautive, si on tient en compte les connotations sexuelles que ces objets ont dans la version sumérienne (selon Kilmer 1982 : 129).

⁹²⁰ Amiet 1960 : 170 ; Maul 2008 : 351 ; Opificius 2010 : 351-352.

⁹²¹ Il faut néanmoins rappeler le fait que pendant le III^e millénaire, le motif de triomphe, avec le roi dans un char est très peu connu, bien qu'il soit attesté dans la littérature, comme par exemple dans le « Angim ». Voir Miglus 2008 : 234.

plaquettes sont divisées en deux registres iconographiques : dans le registre supérieur on représente un personnage masculin, barbu, avec une parure ronde autour de la tête, similaire à la couronne des rois d'époque akkadienne, Ur III et même paléo-babylonienne (voir par exemple les représentations de Sargon, Gudea et Hammurabi). Sur l'épaule gauche il porte une sorte d'écharpe⁹²² qui ressemble beaucoup aux *kaunakès* portés par les Sumériens. Ce type de vêtement rappelle sans doute la fonction de berger du roi, dans les traditions plus anciennes.



Fig. 21: Scène de triomphe, Gilgameš dans un char triomphal, sur une plaquette en terre cuite, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum

Dans quelques cas le personnage tient dans la main gauche l'une des insignes royales, le bâton cérémonial, associé à la royauté. On exclut, pourtant, l'hypothèse selon laquelle le personnage représenté dans le registre supérieur puisse être l'une des divinités associées au

⁹²²Barrelet 1982 : 170 interprète l'objet vestimentaire plutôt comme un filet, interprétation pas totalement incorrecte, si on prend en considération aussi la tablette d'Ischali, où on mentionne que Gilgameš utilise le filet pour ramasser les morceaux de la victime : « En piétinant les morceaux, ils détruisirent les éclats pour les tuer tous les sept/ Un filet de deux talents, une épée de de huit talents/ une charge de dix talents, il emporta...et s'engagea dans la forêt » Tournay & Shaffer 1994 : 126.

mythe du combat, donc Ninurta ou Marduk⁹²³. D'un côté, il ne peut pas s'agir de Marduk, considérant la datation de ces plaquettes d'époque paléo-babylonienne, quand la personnalité de Marduk en tant que dieu guerrier, et chef du panthéon n'était pas encore développée⁹²⁴. De l'autre côté, le symbole divin par excellence, la tiare à cornes, n'est pas du tout représentée sur les plaquettes, et le personnage central doit être humain, et royal, sans doute.

Derrière Gilgameš on remarque aussi une série de symboles, sans doute des armes, peut-être des haches, qu'on connaît dans d'autres représentations. Dans l'ensemble, il s'agit clairement d'une scène de triomphe, le roi montrant les armes utilisées pour tuer ses ennemis, ou le monstre. D'autre part ces représentations étranges peuvent aussi indiquer les « radiances », que Gilgameš vient d'acquérir, après la mort de Ĥumbaba. D.Frayne les a identifiées comme des « *Krummbeile* ». Dans l'épopée, à la fin de la cinquième tablette, ces « radiances » sont qualifiées comme des « branches »⁹²⁵, retirées, l'une après l'autre du corps de Ĥumbaba⁹²⁶, et données aux guerriers de Gilgameš à la base de la montagne⁹²⁷. L'interprétation de ces symboles comme des armes semble probable, d'une part par leur similarité aux haches, et de l'autre, parce que, dans le registre inférieur, on trouve la représentation de Ĥumbaba lui-même.

La partie inférieure de ces plaquettes présente une autre série de personnages, disposés sur toute la longueur du registre ; en tout sept personnages, et deux visages de Ĥumbaba. L'identification du personnage central reste problématique, plusieurs interprétations sont possibles. Il pourrait s'agir d'Enkidu, parce que, à la fin de la sixième tablette, les deux héros apparaissent ensemble dans leur promenade triomphale dans les rues d'Uruk⁹²⁸. Derrière lui, les armes, utilisées pour tuer le monstre : le *namšaru* (épée), la *hašinnu* (hache), et la *pāšu* (hachette)⁹²⁹. Le personnage est accompagné par quatre animaux, apparemment des lions, et par le visage de Ĥumbaba (visage grimaçant, rides, bouche large et dents très grands), répété deux fois, ainsi que par deux figures humaines, à la base, qui peuvent être identifiés comme des « prêtres », des spécialistes du rituel. M. T. Barrelet considère que l'individu du registre

⁹²³ Voir Barrelet 1982 : 407-409, où elle expose les différentes interprétations de ces images, comme par exemple Legrain 1930, Smith 1933-1934, Opificius 1961.

⁹²⁴ Néanmoins, Dalley 1991 : 228-229 considère que l'« Enuma eliš » est rédigée déjà à l'époque paléo-babylonienne.

⁹²⁵ Plutôt que des branches on voit dans le terme *šinnu* le sens de dents, ce qui donne beaucoup plus de sens ; étant donné qu'ils sont retirés de Ĥumbaba, qui dans le domaine visuel est représenté avec des dents très accentués. Voir aussi le CAD.

⁹²⁶ T V : 267-269.

⁹²⁷ Frayne 2010 : 183.

⁹²⁸ T VI : 169-170.

⁹²⁹ Voir George 2003 : 604, T V : 53-56.

inférieur est une autre hypostase de Gilgameš⁹³⁰, mais la façon de représenter ses vêtements semble contredire l'hypothèse. En effet, si Gilgameš possède presque toutes les insignes royales, Enkidu est représenté avec une jupe, le torse nu, et, sur quelques plaquettes sans aucun type de parure. Cette façon de représenter les habits de Enkidu est présente aussi dans la glyptique. Enfin, on pourrait avoir, dans ces représentations, des hypostases différentes de Humbaba ; en effet, le nombre de symboles correspond avec le nombre de *melammu* que le monstre possédait, et le visage du personnage n'est pas bien défini. Les armes représentées au-dessous/ derrière le personnage pourraient alors servir comme rappel du meurtre de Humbaba, et son visage grimaçant à chaque extrémité renforce l'idée de la tête coupée. Toutefois, aussi cette interprétation semble peu plausible, parce que, d'une part, on ne peut pas expliquer la présence de deux personnages qui ressemblent aux prêtres, et de l'autre, parce que les *melammu* de Humbaba, ne sont jamais décrits comme des armes, ou des objets réels.

Ces représentations de triomphe de Gilgameš sont de toute manière associées à la présence du visage du monstre, vu aussi comme une tête coupée, qui devient un élément fortement symbolique, avec un impact très grand sur l'idéologie⁹³¹. Surtout à l'époque néo-assyrienne, la représentation de la tête coupée prend beaucoup d'importance, et devient un élément central dans l'élaboration du discours idéologique de l'iconographie royale.

Pour pouvoir documenter cette interprétation, prenons, par exemple, l'image bien connue de la défaite du roi élamite, Teumman (Fig. 22), représentation souvent citée et analysée dans le contexte des études sur l'idéologie royale. Ce type d'image, utilisée, dans ce cas-là, par le roi Aššurbanipal, a le but de transmettre une idée très importante, et surtout, bien plantée dans le domaine de la métaphore.

Cette image est bâtie, à mon avis, par une bonne association des thèmes du triomphe, grâce à la représentation de la tête coupée du roi élamite, qui apparaît plusieurs fois dans les reliefs, pour finir avec le célèbre relief du banquet du roi assyrien, où la tête coupée est pendue dans un arbre, tandis que le roi et la reine font la fête, dans un cadre idyllique et intime (Fig. 24).

Comme Bahrani le remarque, elle aussi, la série met l'accent sur la récurrence de la tête coupée. Selon elle, la mise à mort d'un roi, par le biais de l'exécution publique, représente, en soi, un acte extraordinaire, dans n'importe quelle théologie politique. Puisque le roi est condamné et

⁹³⁰ Barrelet 1982 : 408.

⁹³¹ Cf. Dolce 2004:121-132 ; Bahrani 2008:23-55 ; Bonatz 2004 : 100 ; Glassner 2006 : 50.

considéré en dehors de la loi, sa mise à mort est toujours exceptionnelle⁹³².



Fig.22 : La décapitation de Teumman (détail) dans le relief de la bataille de Til Tuba. Palais d'Aššurbanipal à Ninive. British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

La décapitation, dans les reliefs concernant Til-Tuba, mais aussi dans le cas de la glyptique associée au combat de Gilgameš contre Ĥumbaba, a une importance centrale dans l'iconographie de l'époque. C'est, tout d'abord, un des messages que ces scènes véhiculent, qui dans ce cas-là, domine le texte. La tête du roi mort ainsi que celle de Ĥumbaba représentent un symbole, beaucoup plus que la tête elle-même⁹³³. Sa tête devient un signe, un message transmis par une partie du corps, indiquant la défaite d'un pays entier⁹³⁴. Gilgameš, en tuant le monstre, devient d'un coup le Maître des Cèdres, mais aussi de tout le territoire couvert par la forêt. Comme dans le cas de la tête de Teumman, portée en triomphe dans les villes principales de l'empire assyrien, y compris Arbil et Ninive, la tête du monstre Ĥumbaba est portée dans un char, à Nippur, pour être exposée dans le temple d'Enlil. Encore une fois, la correspondance avec le cycle de Ninurta - plus précisément avec le moment de triomphe exposé dans le mythe Angim - est plus qu'évidente.

⁹³² Bahrani 2008 : 35.

⁹³³ Voir aussi le concept de « *šalmu* », où la représentation a parfois la tendance de remplacer et de devenir l'objet lui-même ; Bahrani 2003 : 125 ; Winter 2010 : 307-331, parle, elle aussi de la capacité de la représentation de devenir un objet, par l'intermédiaire de l'« agency » et par la dichotomie du signe en tant que connoté et dénoté. Voir aussi la discussion sur ce concept typique mésopotamien dans le chapitre sur l'iconographie.

⁹³⁴ Bahrani 2008 : 48 ; voir aussi Nadali 2013 : 91.

La citation ou l'exploitation iconographique de la tête coupée de l'ennemi ne sont pas attestées uniquement à l'époque néo-assyrienne ; en effet, au moins deux images diffusant le discours idéologique royal, qu'on a déjà mentionnées auparavant dans l'analyse, montrent que ce type de représentation est connue dans la culture mésopotamienne depuis l'âge du Bronze moyen, au début du second millénaire. On retrouve cette image, sur la « Stèle des Vautours » et sur la « Stèle de Daduša »⁹³⁵(Fig. 23) répétée avec une précision presque dérangeante pour les observateurs modernes. L'iconographie de la « Stèle des Vautours » produit un impact encore plus fort, car les têtes des ennemis sont attaquées et emportées par des vautours, tandis que sur la « Stèle de Daduša » leur collocation répétitive dans le registre inférieur assure non seulement l'aspect violent de la scène, mais aussi une volonté explicite de communiquer un symbole et une idéologie spécifique à travers le récit du traitement du corps de l'ennemi vaincu. Dès qu'ils sont représentés comme des prisonniers enchaînés, les ennemis, nous l'avons déjà vu, deviennent des monuments temporaires installés aux portes de la cité, pour que tout le monde puisse voir l'humiliation de celui qui a été conquis⁹³⁶.



Fig. 23 : Stèle de Daduša, époque paléo-babylonienne. National Museum of Iraq. © The Iraq Museum.

⁹³⁵ Voir aussi Dolce 2018 sur le sujet de la tête décapitée.

⁹³⁶ Nadali 2013 : 91.

Ce type d'image utilisée par le roi assyrien représente toujours, selon les conceptions idéologiques de l'empire⁹³⁷, le moyen de s'identifier avec une figure légendaire, dans ce cas, avec le roi d'Uruk Gilgamesh⁹³⁸. Il faut aussi remarquer l'importance de l'image de la tête suspendue, et sa fonction apotropaïque, visible en particulier dans l'art et l'artisanat liés aux rites. Comme on l'a déjà mentionné au début de l'analyse iconographique, la présentation de « tête de Humbaba » se développe, depuis le troisième millénaire, en tant que symbole apotropaïque. On a eu souvent tendance à analyser les deux images liées à Humbaba comme ayant une histoire et surtout un développement complètement séparés, mais, ce genre d'interprétation n'est pas forcément correct. En effet, à part le fait que l'image « narrative » précède, peut-être, l'apparition de celle « iconique », il faut prendre en considération aussi le traitement des autres créatures qui apparaissent dans les compositions de combat. Par exemple, selon l'interprétation faite à partir de l'Enūma eliš, on remarque que les monstres constituant l'armée de Tiamat ont tous une double fonction dans la culture mésopotamienne. Ils sont des soldats effrayants dans la lutte contre le dieu Marduk, mais – sans doute plus important - ils ont, tous, une fonction apotropaïque développée depuis très longtemps. Les dépôts de figurines associés à des contextes domestiques mais aussi rituels soulignent l'aspect de protection que les créatures composites acquièrent⁹³⁹.

Dans le cas de Humbaba, dont l'image iconique est, en tout cas, plus présente que celle narrative, l'opinion générale des historiens⁹⁴⁰ est que sa fonction apotropaïque a été influencée par le développement de son histoire dans les deux versions textuelles qu'on connaît. Comme dans le cas des monstres pris comme butin par Marduk dans l'Enūma eliš, Humbaba acquiert lui aussi un rôle de protecteur, sans doute passant par son statut de démon conquis et soumis par le pouvoir de son adversaire⁹⁴¹. On assiste ainsi à une inversion des signes ; une fois mort et décapité, les forces vitales et hostiles de l'ennemi se muaient en forces propitiatoires⁹⁴². C'est son pouvoir intrinsèque, en tant que gardien protecteur de la Forêt des Cèdres, qui lui confie, par le passage au-delà de la mort, la possibilité de survivre en tant qu'entité qui repousse le mal. Son aspect initial, y compris la possession des forces associées au *melammu*, lui permet d'avoir la puissance nécessaire pour occuper une position de gardien. Cet aspect est transposé, si on

⁹³⁷ Bonatz 2004 : 93-101, Dolce 2014: 121-132.

⁹³⁸ Miununno 2008 : 250.

⁹³⁹ Reiner 1961.

⁹⁴⁰ Graff 2012, Lambert 2010, Ornan 2010.

⁹⁴¹ Thureau-Dangin 1925 : 26.

⁹⁴² Glassner 2006 : 50.

veut, aussi sur les plaquettes déjà prises en examen, ainsi que sur des représentations qu'on trouve en dehors de l'espace mésopotamien central propre, comme par exemple, à Tell al Rimah, dans la Jézire, au Nord-Ouest de l'Iraq. Dans le cas des figurations d'Ḫumbaba en tant qu'image iconique, l'avantage qu'elles présentent est qu'elles sont bien identifiables, grâce à la standardisation de l'image – dont on repère une multitude de représentations, tandis que cela n'est pas vrai pour les autres monstres ayant des fonctions apotropaïques.

La tête d'Ḫumbaba n'est pas seulement un symbole de l'ennemi conquis, soumis, transformé en serviteur de la royauté mésopotamienne, mais aussi un symbole de l'exotique. Comme sur le relief du « banquet d'Aššurbanipal » (fig. 24), où la tête de Teumman, accompagnée par une série d'objets tout à fait exotiques, provenant de différents pays, signifie l'universalité à laquelle les rois assyriens accèdent, en incorporant les diverses cultures étrangères⁹⁴³, la tête de Ḫumbaba représente la culture de la région d'où elle vient, l'ouest - ou l'est, selon les deux versions de l'épopée. Cette universalité implicite de la tête de Ḫumbaba, peut être vue aussi dans l'autre sens, c'est-à-dire, dans l'iconographie issue de l'est, de la Syrie, comme les orthostates de Tell al Rimah en font foi⁹⁴⁴.

Ainsi Ḫumbaba, grâce à ces représentations, reste le symbole de l'Autre, qui dans l'art mésopotamien, surtout dans celui d'époque néo-assyrienne, occupe une place essentielle dans la construction de l'idéologie royale.



⁹⁴³ Feldman 2014 : 101.

⁹⁴⁴ Graff 2012 : 93.



Fig.24 : Relief de Banquet d'Assurbanipal, et détail tête coupée de Teumman, roi élamite, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

III.6. *Le Voyage*

Comme on a pu voir dans les deux premiers chapitres, le voyage vers des parties liminaires du monde, ou dans des endroits très peu accessibles, est l'un des thèmes repérés dans la plupart des textes mythologique et épiques, où il participe à la structure narrative du *Chaoskampf*. Je considère ce sujet très important, car il fait partie d'un raisonnement qui, probablement, sans être spécifique à la civilisation mésopotamienne, la définit. Afin que le dieu ou le héros puissent arriver à une maturité, il faut qu'ils traversent une multitude de zones et d'espaces, pour arriver à destination. La maturité est acquise une fois parvenus dans des lieux qui, comme on l'a vu, sont marqués par la présence d'une série de formes et d'éléments signifiant ou évoquant les fonctions de transmetteurs de connaissances et des pouvoirs.

Dans la plupart des cas, il ne s'agit pas d'un voyage simple. Au contraire, le héros/ le protagoniste doit faire des efforts énormes et des sacrifices pour y arriver, risquant parfois de perdre tout ce qu'il avait acquis. Par exemple, dans l'épopée de Gilgameš, le voyage a un sens fatal et un développement dramatique. Gilgameš lui-même est un personnage tragique, qui en dépit de tous ces efforts, après la mort de son ami, n'arrive pas à obtenir ce qu'il cherchait.

D'autres héros sont plus chanceux, comme c'est le cas du roi Etana, qui semble être

arrivé à avoir un fils, après son ascension aux cieux sur les ailes de l'aigle⁹⁴⁵, ou bien aussi Lugalbanda, qui acquiert, grâce à un don de l'aigle⁹⁴⁶ des pouvoirs surnaturels. Mais eux aussi doivent passer par un voyage dangereux et très long, plein de vicissitudes complexes.

Le roi assyrien est, lui-aussi, un personnage qui a de la chance, car c'est lui qui ressort victorieux à la fin de chaque voyage, grâce au soutien que les dieux lui garantissent en toute occasion. Son image reproduit celle du dieu guerrier qui se bat contre les monstres de la montagne. Si le thème du voyage vers des parties liminaires du monde est manifestement un thème qui implique un contenu fortement idéologique, en même temps, je pense que le roi veut s'identifier aussi avec la figure de Gilgameš, qui échue d'un côté, mais qui gagne de l'autre. De ce point de vue, il me paraît que le discours de la royauté n'est pas complètement défini par les conceptions « idéologiques » - dans le sens d'acquérir la gloire par la défaite de l'ennemi - mais aussi par une volonté de trouver un sens sur la vie. L'entier voyage que le roi doit entreprendre chaque année, à l'occasion de chaque campagne militaire, correspond aussi à une certaine vision universelle associée à la stratégie de l'empire assyrien, car chaque année les frontières s'élargissent, chaque année il y a de plus en plus des peuples qui sont intégrés dans l'« état » assyrien.

C'est par l'intermédiaire du récit de voyage que l'idéologie royale réussit à exprimer de façon convaincante les thèmes liés à l'agrandissement et à l'enrichissement de du pays assyrien, non seulement éloignant toujours plus du centre ses frontières physiques, mais imposant sa culture et sa conception de l'ordre et de la civilisation. Le voyage devient héroïque à partir du moment où c'est le désir de gloire, de recherche de prestige et d'immortalité qui pousse le souverain à partir. En faisant référence à l'épopée de Gilgameš, on peut considérer que la raison qui est à l'origine de ce type de voyage est le pressentiment de la fin inévitable qui attend l'homme. Les voyages héroïques représentent pour le roi – pour chaque roi, d'un point de vue psychologique et intellectuel, non seulement idéologique - une manière d'éviter la mort et de se prolonger dans le temps et dans l'espace, à travers des manifestations de son pouvoir et de son rang⁹⁴⁷.

⁹⁴⁵ Etana T IV. Foster 1996 : 454.

⁹⁴⁶ Lugalbanda 167-202. ETCSL c.1.8.2.2

⁹⁴⁷ Favaro 2007:103.

Les voyages se constituent dans une dimension culturelle dont il faut tenir compte. Les confins du monde, en effet, sont ceux de la géographie cosmique, les grandes étendues de la mer supérieure et inférieure qui délimitent le « continent », l'espace central où agissent les souverains. Les éléments géographiques créent aussi un lieu autre, marqué par des parcours qui trouvent dans la mythologie et la religion des significations particulières⁹⁴⁸. Le souverain qui part pour la guerre passe, accomplit ses actions, laisse sa trace dans les lieux qu'il a traversés, et le contexte géographique n'est pas négligeable pour la mise en scène de ses gestes. Le paysage se définit au moment du passage du roi, et c'est justement dans le conditionnement réciproque entre figure héroïque et lieux traversés qu'il faut chercher le mécanisme de mythisation du protagoniste, parce que c'est ce conditionnement qui offre la possibilité d'inscrire l'événement dans une dimension mythique, c'est-à-dire originelle, et donc de lui attribuer une stabilité et une sacralité dans le temps. Les événements qui se sont produits dans le temps mythique ne peuvent pas se répéter dans le temps historique, mais c'est dans ce temps historique que les événements deviennent immortels. Aucun souverain ne sera jamais Lugalbanda ou Gilgameš, mais ce sont eux qui représentent les prototypes du roi parfait que les rois historiques éternisent et qui garantissent l'existence de l'autorité royale.⁹⁴⁹

III.7. *La royauté « divine » : association avec les dieux guerriers, Ninurta et Marduk.*

La royauté en Mésopotamie était toujours sacrée, mais très rarement divine⁹⁵⁰, même si dans les traditions sumériennes, elle apparaît liée à la royauté divine, dans le panthéon céleste⁹⁵¹. L'idéologie proche-orientale possède aussi une dimension cosmologique, car l'institution réglant les pouvoirs des rois, et leurs affaires politiques, en général, avaient des contreparties, comme dans un miroir, dans des phénomènes célestes, ou plus précisément dans les divinités⁹⁵². Ainsi, les rois essayent assez souvent à s'identifier avec des figures divines⁹⁵³.

⁹⁴⁸ Favaro 2007:103.

⁹⁴⁹ Favaro 2007:108.

⁹⁵⁰ Cooper 2008 : 261.

⁹⁵¹ Annus 2002: 13.

⁹⁵² Frahm 2013: 99.

⁹⁵³ Voir Pongratz-Leisten 2015, Sonik 2015.

On remarque une évolution de l'image de la victoire sur le chaos et sur l'inconnu : au début c'est le dieu qui est en charge de la lutte et qui obtient la victoire. Par exemple, sur la « Stèle des Vautours » (fig. 25), commanditée par Eannatum, **ensí** de Lagaš, suite à son victoire contre les voisins d'Umma, vers 2460 av.n.è, sur la face dite « mythologique », le personnage qui remporte la victoire, et qui garde dans sa main le filet rempli d'ennemis conquis est le dieu Ningirsu, pas le roi Eannatum⁹⁵⁴, même si la réalité historique, soutenue aussi par l'inscription sur l'autre face de la stèle, montre que le responsable de cette victoire est le roi.

Indubitablement, le protagoniste est le dieu Ningirsu, parce que c'est lui qui présente la victoire du roi, mais aussi parce que sur la face mythologique, lui et sa mère, Ninhursag⁹⁵⁵ sont les seuls personnages à être représentés dans cette scène de triomphe⁹⁵⁶, en marquant, donc, un contraste avec l'autre face de la stèle, où le roi de Lagaš est représenté d'une proportion plus petite, et accompagné par d'autres personnages.



Fig 25 : Stèle des Vautours, époque des dynasties archaïques. À gauche, la face mythologique, à droite la face historique. Musée du Louvre, source internet. © Musée du Louvre.

Pourtant, même à cette époque-là on retrouve des références à une prétention royale au statut divin. Selon Tallay Ornan, ce même filet plein d'ennemis tués renvoie à un transfert des

⁹⁵⁴ Bahrani 2008: 154, Winter 1985.

⁹⁵⁵ Winter 1985: 15.

⁹⁵⁶ Voir la reconstitution de la stèle faite par Elizabeth Simpson, dans Bahrani 2008 : 148-149. Fig. 5.3 et 5.4.

attributs divins⁹⁵⁷, dans un sens métaphorique et fortement symbolique. La présence du dieu Ningirsu sur la stèle valide les actions d'Eannatum sur le champ de bataille, et démontre qu'en fait la guerre n'est peut pas être menée contre les ennemis, sans avoir l'accord de la divinité.

Cette représentation du triomphe comporte aussi des allusions à la finalité du mythe de combat, telle comme elle est présentée amplement dans le mythe Angim, où le dieu Ninurta/Ningirsu rentre à Nippur, suite à sa victoire contre l'Asakku et les pierres.

La représentation sur la stèle d'Eannatum semble compléter la narration dans le mythe Angim. Le dieu, est présenté en tenant le filet plein d'ennemis, soutenu par son animal emblème, l'Anzû⁹⁵⁸.

Dans le registre inférieur, le dieu est représenté dans le char triomphal orné, de nouveau, avec l'image de l'Anzû⁹⁵⁹.

Il me semble que l'utilisation de ce genre d'image n'est pas fortuite, car elle renvoie, à une identification volontaire avec la figure divine, par la représentation de la guerre comme acte défensif et libérateur.

Avec Naram-Sîn, la situation change encore plus, car il est le premier roi dont la façon d'écrire le nom en cunéiforme révèle une aspiration à être divinisé⁹⁶⁰. Il est aussi le premier à se faire représenter avec les cornes divines (fig. 26) dans la stèle trouvée à Suse, désormais au Louvre, tandis que sa représentation au sommet de la montagne, en piétinant son ennemi vaincu, indique une prétention d'universalité, en introduisant le thème de la montagne et des peuples de la montagne⁹⁶¹. Il ouvre ainsi le chemin pour les rois suivants, surtout les rois assyriens, qui utilisent l'image de leur victoire contre l'étranger pour aborder le thème de la divinité en question dans leur discours⁹⁶². L'image de l'ennemi piétiné par le roi renvoie également aux celles de Gilgameš qu'on vient d'analyser.

⁹⁵⁷ Ornan 2013: 573.

⁹⁵⁸ Black et Green 1992: 86.

⁹⁵⁹ Voir Angim: 62. ETCSL c.1.6.1

⁹⁶⁰ Amiet 1992, Bahrani 2008: 154, Cooper 2008 : 261, Nadali 2013 : 224.

⁹⁶¹ La stèle de Naram-Sîn représente la victoire contre les Lullubi, des peuples du Zagros, au nord de la Mésopotamie. Voir aussi Collon 2000 :15 qui considère que l'image du paysage, notamment de la montagne commence à être utilisé en tant qu'outil de propagande à partir du règne de Naram-Sîn.

⁹⁶² Ornan 2014: 580-589.



Fig. 26 : Stèle de Naram-Sîn, Musée du Louvre, source internet, © Musée du Louvre.

Même si la condition divine n'était pas accordée aux rois de façon explicite leurs représentations narratives et visuelles, sont souvent organisées pour montrer qu'ils occupaient une place dans la société qui méritait des attributs, des qualités et un statut divin⁹⁶³.

Dans son analyse sur l'épopée de Tukulti-Ninurta I, Machinist affirme que le roi est représenté en ayant un statut inégalé devant les dieux⁹⁶⁴. Pourtant les traces d'une prétention divine y sont présentes. Par exemple, le *melammu* qui entoure le roi est un signe de pouvoirs des divinités, conférés au roi. Son corps est décrit comme « la chaire des dieux », « *šēr ilāne* »⁹⁶⁵.

Pendant la période néo-assyrienne, les références à la divinité du roi deviennent plus symboliques ; elle commence à être suggérée par l'intermédiaire des modèles iconographiques symboliques.

La divinité ne doit pas être comprise dans le sens primaire, mais plutôt dans un sens vraiment

⁹⁶³ Winter 2008: 75.

⁹⁶⁴ Machinist 1978.

⁹⁶⁵ Ornan 2013: 583.

métaphorique. Le roi assyrien ne veut pas indiquer une origine divine, mais plutôt une affinité avec la figure divine.

Le symbolisme se manifeste par le fait que le roi n'est pas représenté avec la tiare à cornes, ou avec d'autres attributs divins évidents, et on choisit de renoncer, peu à peu, à associer son image à celle des *apkallu*⁹⁶⁶.

Une autre manière de rendre la nature semi-divine du roi est la représentation des armes divines, comme par exemple sur la statue de Aššurnaširpal II et de son fils Salmaneser III. Ils sont représentés en tant qu' *išippu*, des prêtres purificateurs, portant dans les mains des épées en forme de demi-lune, identifiés avec le *gamlu* d'Aššur, et qui ressemblent beaucoup à l'arme portée par Ninurta sur le relief de Nimrud⁹⁶⁷. L'appropriation de ces armes divines cherche à assimiler le pouvoir de la divinité, et insinuer leur ressemblance, illustrée par le terme *tamšīlu*⁹⁶⁸. Le terme, utilisé pour la première fois par Aššurnaširpal II, après Naram-Sîn, dénote l'égalité et la similarité entre le roi et le dieu⁹⁶⁹.

La présence des certains *mischwesen*, notamment ceux de l'armée de Tiamat, associées aux représentations royales en dehors du palais assyrien, comme par exemple sur les stèles, révèle sans doute une intention d'évoquer une sorte de divinité du roi.

Si dans le cas des reliefs palatiaux les monstres ont une position apotropaïque et si dans la glyptique ils sont représentés surtout du point de vue mythologique, dans les représentations en dehors du contexte palatial leur image a une autre signification, ainsi que, d'ailleurs, un autre type de représentation.

J'ai l'impression que ce type de représentations n'est pas souvent analysé dans le contexte de l'art mésopotamien, bien que le message qu'il transmet a la même importance que le reste des reliefs dans les palais.

Les reliefs de Maltaï ainsi que l'inscription de Bavian⁹⁷⁰ sont associés à un système d'irrigation nommé, dans la littérature assyriologique, « The Northern System »⁹⁷¹.

⁹⁶⁶ Ornan 2013: 585.

⁹⁶⁷ Ornan 2013: 585.

⁹⁶⁸ Voir CAD vol. T : 147-149.

⁹⁶⁹ Ornan 2013: 586.

⁹⁷⁰ Bonacossi 2018, Fales 2015, Reade 1978, Ur 2005.

⁹⁷¹ Bonacossi 2018, Ur 2005.

Si les reliefs de Maltai sont attribués à Sennacherib par des considérants stylistiques⁹⁷², ceux associés à l'inscription de Bavian font des références directes à la construction de ce système par Sennacherib.

Les reliefs les mieux conservés et les plus visibles sont aujourd'hui celles de Maltai, près de Dohuk, réalisés directement sur la roche de la montagne. Le choix d'une telle manière de rendre l'image du roi, dans des endroits qui ne sont pas très accessibles ni très visibles invoque des questions, de nouveau, sur le destinataire de ce genre de représentation, les dieux. Ces reliefs apportent aussi des éléments nouveaux et innovateurs ; le roi, probablement influencé par les nouvelles tendances venant de l'Ouest, surtout de Syrie⁹⁷³ commence à se faire représenter en compagnie des divinités, cette fois indiquées non pas sous la forme d'un symbole, comme c'était le cas pour les époques plus anciennes, mais sous une forme anthropomorphique.⁹⁷⁴ Un autre élément innovateur, dénotant également une influence étrangère, probablement hittite et syrienne⁹⁷⁵, est visible dans la scène des divinités qui accompagnent le roi, toutes représentées sur leurs animaux -emblèmes⁹⁷⁶.

Les reliefs rupestres de Maltai (Fig.27 et Fig.28) représentent une succession d'images, développées autour de la personne du roi et d'un groupe bien défini de divinités assyriennes. L'image du roi sur le relief est doublée, c'est-à-dire, il est représenté une fois devant la « procession » de divinités et une autre fois derrière eux, comme s'il faisait partie du même cortège, sans toutefois avoir de monture. Le choix n'est pas du tout fortuit, parce que le jeu avec les différentes composantes de la scène donne la possibilité de poser l'image du roi en position élevée. Par rapport à la divinité, le roi devrait être inférieur, afin de mettre en évidence sa piété.

⁹⁷² Ornan 2007 :163.

⁹⁷³ Colins 2005, Winter 1982.

⁹⁷⁴ Ornan 2007:164.

⁹⁷⁵ Voir par exemple les reliefs de Carchemish (Syrie) et Yasilikaia (Anatolie).

⁹⁷⁶ Winter 1982: 367; Ornan 2007:164.



Fig. 27 : Relief de Maltaï, photo auteur.

Dans le relief de Maltaï, le roi se trouve presque au même niveau que les autres divinités. Comme dans le cas des inscriptions royales, où la présence de la divinité est une condition nécessaire pour justifier la position de roi du monde (comme son représentant dans la société), dans l'iconographie l'image d'un dieu ou d'une déesse a la même fonction. Sur le relief de Maltaï, Sennachérîb se fait représenter en compagnie de sept divinités, trois d'entre elles les plus importantes du panthéon assyrien. Juste devant le roi, sur deux animaux emblèmes, il y a Aššur, le chef du panthéon et vrai roi d'Aššur, selon la théologie assyrienne. Derrière lui il y a Ninlil, l'épouse d'Aššur, appelée Mullissu dans les textes assyriens, assise sur un trône, suivie par le dieu Sin. Les quatre dernières divinités ne sont pas bien identifiables, mais d'après les symboles on peut supposer que le sixième est Adad (avec les foudres dans la main gauche). La dernière, une déesse, pourrait être Ištar⁹⁷⁷ identifiable par le lion qui l'accompagne. Le roi, en tant que serviteur fidèle, est de cette manière situé à proximité de ceux qui tiennent dans les mains les symboles de la royauté, l'anneau et le bâton⁹⁷⁸. Ninlil tient dans sa main gauche seulement l'anneau, la main droite étant élevée pour la bénédiction, en miroir avec le roi, qui lui aussi tient le bâton dans la main gauche. Aššur et Sin, par contre, ont tous les symboles, le bâton, l'anneau mais aussi la hache dans la main droite. Débout en face d'eux, le roi les reçoit et les honore.

⁹⁷⁷ L'iconographie est celle d'Ištar, tandis que la position est celle de Mullissu/Ninlil, la consorte d'Aššur. De tout façon, les trois déesses peuvent être facilement confondues à cause du syncrétisme bien connu dans la période néo-assyrienne. Voir aussi Winter 2010: 121.

⁹⁷⁸ Slanski 2007 :38.

En ce qui concerne les animaux emblèmes, Aššur est représenté, comme d'habitude, installé sur le *mušhuššu*, comme Marduk à Babylone, mais aussi sur un lion cornu⁹⁷⁹ (Fig.28), tandis que dans le cas de Ninlil l'image est plus complexe et plus intéressante.



Fig. 28: Relief de Maltai, détail avec le *Mušhuššu* et le *lion-dragon*, photo auteur.

Le trône sur lequel la déesse est assise reste à son tour sur un lion, mais le trône lui-même, contient d'autres symboles, des créatures fantastiques, qui pour leur part ont des liens avec la royauté (Fig.29). D'ailleurs, ce type d'image apparaît aussi dans le relief où Sennacherib passe en revue les armées (Fig.30).



Fig.29: Relief de Maltai, détail avec le trône de Ninlil, photo auteur.



Fig. 30 : Détail relief Sennacherib et les armées à Lachiš. British Museum. © The Trustees of the British Museum

⁹⁷⁹Cet type de représentation semble être spécifique pour l'époque de Sennacherib, parce que l'on trouve aussi sur les autres monuments inscrites dans le "Northern System" et sur les *adê*, les « Traités de Vassalité » de son fils Esarhaddon qui utilise le sceau de son père pour sceller le traité.

Les deux registres développés sur la partie inférieure du trône comportent en total sept personnages, parmi lesquels trois sont humains. Sur le premier registre, un couple de *girtablullû* est accompagné par deux hommes, tandis que le deuxième registre présente deux griffons marchants et une autre figure humaine derrière eux. Les deux *girtablullû* se trouvent dans la position classique - celle représentée aussi sur la glyptique⁹⁸⁰, avec les bras élevés vers le haut, comme s'ils soutiennent quelque chose. Dans la glyptique, d'habitude, ils soutiennent le disque solaire, mais dans ce cas ils semblent engagés dans l'action de transporter le trône de la déesse. De cette manière, même si le disque solaire n'est pas représenté, l'allusion reste de toute façon visible, leur présence évoquant la relation très étroite de Ninlil avec la royauté, par l'intermédiaire de son époux Aššur.⁹⁸¹ En ce qui concerne le personnage humain, on peut supposer qu'il s'agit de l'image du roi en miniature, hypothèse renforcée par la même représentation à l'intérieur de l'anneau tenu par les premières divinités.⁹⁸²

Encore une fois, l'image du roi se superpose avec celle de la divinité d'une manière implicite, plus ou moins cachée, mais qui souligne l'importance que le roi donne à ce type de représentation idéologique. Les deux scènes, celle avec les *girtablullû* et celle à l'intérieur de l'anneau donnent au roi la possibilité de s'intégrer, de nouveau, dans le même contexte que les créatures fantastiques et les dieux eux-mêmes. D'ailleurs, dans le cas de l'image du roi sur le trône de Ninlil, la représentation peut aussi faire allusion au fait que, tout comme les êtres hybrides et apotropaïques, le roi aussi, protège la déesse, et implicitement toute l'assemblée divine.

Le même type d'image est attestée dans le relief à Khinis, mais dans un cadre mineur. Cette fois-ci, l'image du roi, toujours doublée – devant, et suivant le cortège - entoure juste les deux divinités, Aššur et Ninlil (Fig.31), elles-mêmes accompagnées par les animaux emblèmes, comme dans le cas de Maltai. Le nombre réduit de divinités représentées à Khinis met l'accent sur l'image royale renforçant l'idée de la légitimité de son règne. Par contre, l'image est inversée dans un autre relief à Khinis découvert à l'origine du canal et citée dans le sceau-cylindre de Sennachérib (Fig.32) utilisé par Assarhaddon sur les Traités de Vassalité⁹⁸³. L'image du roi, cette fois, n'est plus doublée. Il est seul, à l'intérieur d'un espace carré formé par les figures d'Aššur et Ninlil sur les animaux fantastiques et avec les symboles royaux. Si à l'époque de

⁹⁸⁰Amiet 1956: 215, Ornan 2005: 123-124, Wiggermann 1992:179.

⁹⁸¹Huxley 2000: 126.

⁹⁸²Ornan 2007: 166.

⁹⁸³Voir Parpola & Watanabe 1988: 28, Wisemann 1958; Winter 2010:121-123.

Sennachérib, cette manière spécifique de rendre l'image de la divinité, sous la forme anthropomorphe et accompagnée par son animal emblème, représente sans doute une innovation, par la suite, depuis le règne d'Assarhaddon elle se standardise dans toutes représentations du roi, surtout sur les stèles. Peut-être, on peut voir cette reprise de l'image du roi avec les dieux en forme anthropomorphe, et non symbolique, comme une sorte de continuation d'une tradition, transmise du père au fils.



Fig.31 : Relief de Khinis, Ornan 2007: 178.



Fig. 32 : Reproduction du sceau du dieu Aššur sur le Traité de Vassalité d'Assarhaddon. Parpola & Watanabe 1988 :28.

Par exemple, sur la stèle de Zinjirli (Fig.7) qui commémore la victoire d'Assarhaddon contre les Égyptiens, on observe l'utilisation de la même image typique, avec un fort message

idéologique. Sur la stèle, le roi se représente cette fois-ci sur toute la hauteur du monument, soulignant bien la différence de stature entre lui et l'ennemi vaincu (représenté au pieds du roi, dans une attitude de supplication). En haut de la stèle, dans la partie droite, est représenté aussi un groupe de divinités sur leurs animaux emblème. Comme dans le cas de Maltai, Aššur est le premier, suivi par Ninlil, toujours assise sur le trône, et dans le registre inférieur une autre divinité, suivie par Adad. Le contraste entre les proportions de l'image royale et celle des divinités est encore plus grand, et donc la fonction de transmission idéologique de la représentation plus visible.

Bien que dans les cas cités précédemment l'image du monstre et son rôle soient plutôt diminués en faveur de celle du roi, à la fin de l'époque néo-assyrienne ce type de créature reste par ailleurs un symbole tant de la divinité que de la royauté. Paradoxalement, la représentation de la divinité sous sa forme anthropomorphique souligne de façon plus marquée cet aspect parce que, si on a déjà une image anthropomorphique de la divinité, pourquoi a-t-on besoin d'un autre symbole, comme le monstre ? Comme dans le cas du redoublement de l'image du roi, celle de la divinité est à son tour redoublée par celle du monstre/animal emblème. L'insertion de l'image du dieu à plusieurs endroits, est, elle aussi, importante, car elle indique surtout l'implication du divin dans le monde terrestre. Le roi ne se détache pas de cette image ; en effet, le dieu est le vainqueur dans la bataille⁹⁸⁴. Par exemple, la position du roi dans le char, dans les scènes de lutte, est doublée par celle du dieu, représenté dans l'étendard (Fig. 33).



Fig. 33: Scène de guerre et détail, Palais d' Aššurnaširpal II, British Museum, photo auteur, © The Trustees of the British Museum.

⁹⁸⁴ Winter 2010: 27.



III.8. *La Chasse Royale*

Un aspect très important de la royauté est la chasse des animaux, notamment des lions. Dans le contexte de ce travail de recherche, je considère que ce thème se développe aussi en relation avec des manifestations du mythe de combat, ainsi que d'un rituel de passage, où le roi s'identifie avec les dieux guerriers⁹⁸⁵ et s'oppose aux animaux sauvages, les doubles des monstres dans les mythes analysés dans le premier chapitre.

La chasse royale est très importante dans le discours idéologique, car elle permet au roi de présenter sa position par rapport à la nature de sa royauté, ainsi qu'à la nature tout court, qu'il domine comme il domine la société. Sa nature est, ou devient divine, par l'association avec le dieu guerrier, Ninurta, ainsi qu'avec Gilgameš, au centre de la bataille cosmique. Elle reste par ailleurs toujours royale dans la mesure où le roi obtient sa victoire contre l'ennemi sauvage⁹⁸⁶. La chasse permet aussi au roi de s'assurer que le mal et le danger, incarnés par l'animal sauvage, sont éliminés pour toujours.

La qualité symbolique de la chasse royale, et la nature démoniaque de la proie, sont mises en évidence dans un poème assyrien, composé peut-être pendant le règne de Tiglath-Pileser I, où le roi assyrien, en tant que chasseur, est mis en scène pendant qu'il se prépare pour l'attaque contre des ânes sauvages, décidés de s'opposer à son avancée, et qui se sont cachés dans les montagnes⁹⁸⁷.

⁹⁸⁵ Pongratz-Leisten 2001: 227, Watanabe 2000: 1150.

⁹⁸⁶ Ataç 2010, Albenda 1972:167-178, Watanabe 2000: 1150.

⁹⁸⁷Voir Cassin 1981, Hurowitz et Goodnick Westenholz 1990 : 46, Wiggermann 1996: 220. Voir aussi les inscriptions royales concernant la chasse des animaux.

Le thème de la chasse apparaît très tôt dans l’iconographie Mésopotamienne, avec une première représentation d’une chasse des bovidés datée à l’époque d’Uruk (3100 av.n.è)⁹⁸⁸, où un personnage masculin est représenté en train de chasser quatre animaux, avec un arc et des flèches. Derrière lui, le symbole de la déesse Inanna, un montant de porte fabriqué avec des roseaux⁹⁸⁹, pourrait indiquer que cette chasse est cautionnée directement par la déesse, et les animaux chassés destinés à son temple.

Ensuite, le thème apparaît dans les sources littéraires et iconographiques avec une récurrence assez faible. On retrouve, par exemple, à l’époque Ur III, des inscriptions du roi Šulgi (2094 – 2047 av.n.è), où il décrit ses activités liées à la chasse:

« **ur-maḥ ug ušumgal edin-na-ke⁴/ me-da im-ti-ba me-a ḡen-na-ba/ u₃ nam-ur-saḡ-ḡa₂-bi-ir edin-na ḡa₂-la ḡa-ba-ni-dag-dag** »⁹⁹⁰.

« J’ai mis fin aux rugissements héroïques des lions et des dragons de la plaine ».

C’est à partir de l’onzième siècle av.n.è, que le thème de la chasse royale ressurgit, d’une façon déjà assez élaborée, pendant le règne Aššurnasirpal I (1049-1031 av.n.è), qui emploie ces scènes, d’une manière répétitive, sur l’Obélisque Blanc (Fig. 34)⁹⁹¹. Aššurnasirpal ouvre ainsi la longue liste des rois assyriens qui exploitent de façon récurrente le thème de la chasse dans leurs inscriptions et représentations iconographiques⁹⁹², et parmi les plus productifs dans ce domaine, on peut citer, à l’époque néo-assyrienne, Aššurnasirpal II, Salmaneser III, et Aššurbanipal. La chasse des animaux sauvages (le lion), ou des animaux qui représentent la steppe (le taureau), ainsi que, plus rarement, la pêche de grands poissons dans la mer, fait partie d’une très ancienne tradition.

⁹⁸⁸ Watanabe 2000 : 1151. Pour l’image du sceau-cylindre, voir Collon 1995 : 52, fig.35 a. Voir aussi Bachelot 1991 : 111.

⁹⁸⁹ Black&Green 1992: 108, Hruša 2015: 52.

⁹⁹⁰ Hymne Šulgi B: 59-61. ETCSL c.2.4.2.02. Voir aussi May 2013:202.

⁹⁹¹ C’est sans doute aussi une influence de la nouvelle idéologie royale présentée par le roi Tukulti-Ninurta I, où le dieu Enlil est remplacé par le dieu national, Aššur.

⁹⁹² Ataç 2010: 16.



Fig. 34 : Scène de chasse sur l'obélisque dit « blanc » du roi Aššurnaširpal I, XIème siècle. British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

Vu l'ancienneté de ce genre d'image, il est difficile de trouver une corrélation entre la représentation de la chasse et le mythe de combat, vu que les premières formes de ce type de structure narrative remontent au deuxième millénaire, tandis que les images repérées sont plus anciennes. Mais déjà dans le cas de Šulgi, l'identification avec un mythe de combat est plus qu'évidente. En effet, dans l'hymne de Šulgi, le roi fait des références directes au récit de Gilgameš et le Taureau Céleste :

« niĝ₂ šu₂(MAN) a₂-ta ri-a-ĝa₂ ^{ĝi^s}gag-pan ħe₂-ni-ib-ri-en/ am gal gud an-na sumun₂ alim gu₃ ib₂-de₂-de₂-e/ kur-ur₂-ra saĝ bal-e-da-bi »⁹⁹³.

« Le grand taureau sauvage, le Taureau Céleste, la vache sauvage et le bison... mon bras fort les a attaqués avec des flèches barbelées, sur les contreforts de la montagne ».

Dans ses inscriptions, le roi assyrien Salmaneser III, au 9^{ème} siècle, se réfère aux scènes de chasse des taureaux sauvages tués dans les montagnes de l'Amanus, après avoir coupé des cèdres :

« ^dnin-urta ù ^dIGI.DU ša SANGA-ti i-ra-am-mu MĀŠ.ANŠE EDIN ú-šat-li-mu-ni-ma e-peš ba-'ri iq-bu-ni 3 ME 73 GU₄.AM.MEŠ₃ ME 99 UR.MAH.ME Š ina GIŠ.GIGIR.MEŠ-IŪ pa-tu-te ina qi-it-ru-ub met-lu-ti-ia a-duk 29 AM.SI.MEŠ ina šub-ti a-di »⁹⁹⁴.

⁹⁹³ Hymne Šulgi B : 83-85. ETCSL c.2.4.2.02.

⁹⁹⁴ Shalmaneser III A.0.102; Grayson 1995: 41.

« Les dieux Ninurta et Nergal, qui aiment ma prêtrise, m'ont donné des bêtes sauvages et ils m'ont ordonné de les chasser. Depuis mon char, par l'attaque courageux, j'ai tué 373 taureaux sauvages et 399 lions. J'ai conduit 29 éléphants dans l'embuscade ».

Il me semble clair que Salmanaser III est ainsi identifié avec Gilgameš, au milieu de la bataille cosmique avec le Taureau Céleste, ce qui est une manière de développer l'aspiration de la royauté assyrienne vers l'universalité, par l'introduction des animaux extraordinaires et exotiques, comme les éléphants. Cette dimension universelle du pouvoir assyrien est cautionnée par Ninurta et par Nergal.

D'ailleurs, certains reliefs assyriens peuvent être interprétés à partir des passages de l'épopée de Gilgameš concernant la mise à mort de Humbaba et celle du Taureau Céleste.

Certains reliefs assyriens peuvent être interprétés à partir des passages de l'épopée de Gilgamesh concernant la mise à mort du Taureau Céleste⁹⁹⁵.

Le relief bien connu du palais Nord-Ouest d'Aššurnaširpal (Fig. 35) à Nimrud, où le roi, installé sur son char, attaque au poignard un taureau, le frappant entre les cornes a été déjà analysé comme une sorte de parallèle avec le combat de Gilgameš contre le Taureau Céleste⁹⁹⁶. Dans le cadre de la même série de reliefs, le roi est représenté aussi pendant qu'il tue un autre taureau avec un arc et des flèches. Dans ce cas, le taureau est pris par le coude par un autre personnage, peut être un serviteur, ou un simple participant à la chasse. Est ainsi récréée une scène de l'épopée, quand le Taureau Céleste est pris par Enkidu par sa queue, afin que Gilgameš puisse le frapper entre les cornes :

« *i-šū-dam-ma^d en-ki-dù ana ku-tal alê (gu₄.an.na)/ [i]š-bat-su-ma ina [ku-bu]r zib-ba-ti-šú/ [i]š-ku]n šēp (gir)^{min} -šú i[na ar-kà]t ? siq-qí-šú/ [ina.....] x ħi-is-su/ ù^d GIŠ-gim-maš ki-i^l [tā] biĥi (gír-lá) [(x x)] qar-di ù [le]-'-i/ ina bi-rit ti-ik-ki qar-ni ù n[a]p-la-ki patar (gír)-šú [um-mid] »⁹⁹⁷.*

« Enkidu tournant autour du dos du Taureau Céleste/ il l'a pris par l'épaisseur de sa queue/ il a mis son pied sur le dos de la cuisse/ dans la...il a.../ et Gilgameš, comme un boucher vaillant et compétent/ il l'a écrasé avec le poignard entre le garrot des cornes ».

⁹⁹⁵ Ornan 2010 : 234, Watanabe 2002 : 75.

⁹⁹⁶ Ornan 2010.

⁹⁹⁷ George 2003: 626, T VI : 141-146.



Fig. 35 : Scène de chasse, palais d'Aššurnaširpal II à Nimrud, IXème siècle. British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

Aussi dans l'épopée de Gilgameš la chasse a une importance majeure avec deux fonctions principales : d'une part, il s'agit d'une activité typiquement royale, confirmant la nature et la fonction du héros, et de l'autre, elle signifie une série de valeurs et significations métaphoriques et métaphysiques.

Dans le poème, la première expérience de chasse, celle contre Humbaba, reflète la vie d'un jeune appartenant à une classe sociale élevée, qui se caractérise par l'optimisme, la recherche d'expériences nouvelles, et le renom. La deuxième expérience, par contre, est motivée par le désespoir, l'épreuve, presque la mort⁹⁹⁸. Gilgameš fait par la suite, après la mort d'Enkidu, un deuxième voyage vers une autre partie liminale du monde. Dans sa quête de l'immortalité, il arrive littéralement à la limite du monde. En tant qu'humain, il est le seul à franchir les barrières qui le séparent de la sphère divine. Si dans la quatrième et la cinquième tablette Gilgameš et Enkidu étaient arrivés à la Forêt de Cèdres, qui se trouve dans les montagnes, sans doute vers la côte (méditerranéenne), dans la neuvième tablette Gilgameš, après une longue pérégrination dans la steppe, parvient enfin aux Montagnes *Māšu*, qui servent comme des « portes » entre les deux mondes, s'ouvrant vers les eaux souterraines de la Mort.

Une autre possible association entre la chasse royale et la mythologie de combat, en particulier celle dont le dieu Ninurta est le protagoniste, peut être relevée dans une inscription⁹⁹⁹

⁹⁹⁸ Abusch 2008 : 13.

⁹⁹⁹ L'inscription sur l'obélisque est cassée, mais datée à l'époque de Tiglath-pileser I, ou Assur-bel-kala, XII-XIème siècle av.n.è.

sur l' « Obélisque Cassé » où il y a une référence à une arme nommée *gišnar'amtu*, utilisée pour tuer des lions¹⁰⁰⁰. Le mot dérive du verbe *ru'umu*, qui signifie « couper », terme utilisé dans la version akkadienne du mythe d'Anzû¹⁰⁰¹ pour dénoter l'action de Ninurta sur les ailes du monstre¹⁰⁰².

Les correspondances avec la mythologie de Ninurta sont visibles surtout dans l'iconographie issue à l'époque néo-assyrienne, attestée dans les palais royaux, ainsi que sur les sceaux-cylindres. La scène de chasse proprement-dite, qu'on connaît grâce aux reliefs, est réservée à l'image du roi (Fig.36) et se caractérise par une violence très évidente. Le roi, dans son char, est représenté en position d'attaque, l'arc dans la main, prêt à lancer les flèches. L'animal, en position de victime, est figuré soit devant son char, soit déjà blessé, ou, sous le char. Un relief provenant du temple de Ninurta à Nimrud, construit par Aššunaširpal, lors de la fondation de sa nouvelle capitale, est fondé sur le récit d'un épisode du mythe d'Anzû (Fig.37). Le dieu Ninurta, identifié par la paire de foudres qu'il a dans les mains, est évoqué dans la même position, avec l'arc prêt, tandis que le monstre, en fuite, est dans une position défensive, regardant en arrière¹⁰⁰³. L'élément inédit est l'apparition d'un autre monstre, le *lion-dragon* qui sert comme support pour le dieu. De cette façon, le char est remplacé dans les compositions mythologiques par une créature hybride. La même structure iconographique se retrouve sur des sceaux-cylindres, surtout d'époque néo-assyrienne, diffusés sur tout le territoire de l'empire, où les deux personnages sont représentés dans la même configuration, parfois simplifiée aux éléments principaux.

¹⁰⁰⁰ Curtis 2007, Ornan 2007.

¹⁰⁰¹ Anzû T III : 11.

¹⁰⁰² Watanabe 1998 : 442.

¹⁰⁰³ Black & Green 1992: 36 identifient la scène comme un épisode de Lugal-e, considérant que le monstre représenté est l'Asakku. Toutefois, cette interprétation ne semble pas être correcte, puisque l'Asakku n'est pas représenté dans l'art Mésopotamien.

De fois, le relief a été interprété aussi comme la représentation d'un épisode de l'Enūma eliš. Voir Ataç 2010 :243, notes 41.



Fig. 36 : Scène de chasse, palais d'Aššurnaširpal à Nimrud, IXème siècle. Vorderasiatisches Museum, photo auteur. © Vorderasiatisches Museum.



Fig. 37 : Scène mythologique. Ninurta chassant l'Anzû ?, sur un relief du palais d'Aššunaširpal à Nimrud, IXème siècle, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

À l'époque néo-assyrienne il semble que le sujet mythologique construit autour de la personnalité du dieu Ninurta est assez souvent utilisé, surtout dans la glyptique, comme par

exemple un sceau-cylindre (Fig. 38) qui représente une image en miroir de celle illustrée sur le relief palatial à Nimrud.



Fig.38 : Scène mythologique, Ninurta et Anzû, sur un sceau-cylindre, Pierpont Morgan Library, source internet. © The Morgan Library & Museum.

Les reliefs et les sceaux-cylindres qui ont un contenu historique-narratif, la chasse et la guerre, présentent leur sujet selon la même disposition. Que le personnage chassé soit un animal, ou qu'il soit un soldat étranger, ils sont toujours représentés dans une posture similaire : l'ennemi adopte une position de peur, se repliant pour signaler sa soumission, tandis que le roi se tient debout, fière, presque parfait. (Fig. 39). Les éléments comparables entre ces deux types d'image sont frappants, et c'est pour cette raison qu'on peut imaginer une double influence.



Fig.39 : Scène de guerre sur un sceau-cylindre, IXe siècle, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

Si la structure narrative des compositions littéraires assimilables à des mythes de combat, a pu inspirer la composition des inscriptions royales, le même processus peut être reconnu également dans la production artistique, respectivement dans la relation existante entre les reliefs et la glyptique. D'autre part, les sujets reproduits sur les sceaux-cylindres semblent être inspirés plutôt par des images plus simples, ou moins symboliques.

Comme dans le cas des textes analysés dans le premier chapitre, on peut penser que ces deux types d'images, laissant à côté les composantes symboliques, reflètent la conception que les Assyriens avaient par rapport aux étrangers et aux ennemis. La scène de chasse et les scènes mythologiques se trouvent sur le même niveau compositionnel que les scènes de guerre, où l'ennemi est représenté déjà vaincu, blessé et parfois sous le char du roi. Les scènes de guerre et les scènes mythologiques présentent des structures semblables et comparables entre elles.

La chasse royale a, d'autre part, aussi un aspect fortement rituel, à cause de l'implication religieuse de ce genre d'activité, qui est imposée par l'intervention des dieux¹⁰⁰⁴. Dans l'iconographie néo-assyrienne, des nombreux éléments suggèrent que la chasse est une prestation de plus en plus ritualisée du roi, en association avec la procession triomphale ultérieure à la victoire du combat¹⁰⁰⁵. Dans un relief d'Aššurbanipal (fig.40) on retrouve la représentation d'un moment rituel. Après la finalisation de la chasse, le roi verse une libation de vin sur un lion tué, thème iconographique qu'on retrouve aussi dans les représentations concernant la mise à mort du roi élamite Teumman. Par ce dernier acte, le roi s'assure d'avoir éliminé pour toujours le danger et le mal, mais il accomplit aussi un devoir royal, celui de purification.

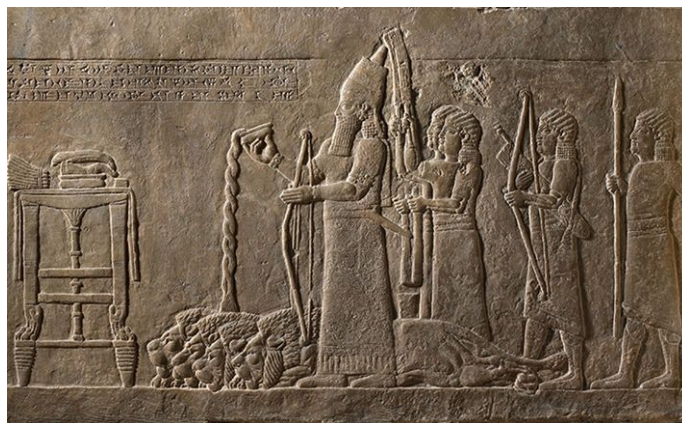


Fig. 40 : Scène de libation, Aššurbanipal, VIIème siècle. British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

¹⁰⁰⁴ Cassin 1981: 353-401.

¹⁰⁰⁵ Rede 2018:83. Voir aussi Weissert 1997 ; 348.

Pourtant, la chasse des animaux sauvages, notamment des lions, n'a pas seulement des évocations négatives. Dans les inscriptions royales, le lion et le taureau sont qualifiés par les termes *edku /edû*¹⁰⁰⁶, qui signifie « féroce », un des épithètes royales, par exemple « prédateur féroce ». Dans l'inscription standard d'Aššunarširpal II, le roi est décrit comme « prince attentif, fidèle des dieux, prédateur féroce, conquérant des cités et des régions montagneuses »¹⁰⁰⁷. La parallèle linguistique montre que le roi est aussi féroce et puissant que les animaux sauvages qu'il chasse¹⁰⁰⁸.

En s'appropriant la férocité du lion, le roi ou le héros deviennent eux-mêmes un lion, l'image du fauve étant alors exploitée comme la représentation de la royauté et du pouvoir¹⁰⁰⁹. Le rôle du lion est ainsi de permettre une sorte de visualisation des caractéristiques agressives du roi, fonction bien visible dans l'iconographie, notamment dans la glyptique, où le roi assyrien est souvent représenté en combat direct, tête-à-tête avec le lion (Fig.41), dans une position en miroir (le roi debout, et le lion dressé sur les pattes arrière), afin de montrer un contact plus personnel, plus intime.



Fig.41 : Scène de chasse, Aššurbanipal, VIIème siècle. British Museum, source internet. The Trustees of the British Museum.

De l'autre part, le verbe *edû*, utilisé pour la description des lions, signifie aussi « connaitre », ou, en tant que participe, « celui qui connaît »¹⁰¹⁰.

On peut ainsi voir une parallèle très forte avec le roi surtout avec Aššurbanipal, qui s'efforce à

¹⁰⁰⁶ CAD Vol. IV: 34-36.

¹⁰⁰⁷ Aššunaširpal A.O. 101.23: 3. Grayson 1991: 275.

¹⁰⁰⁸ Ataç 2006 : 73.

¹⁰⁰⁹ Ulanowski 2015: 258.

¹⁰¹⁰ Voir aussi la parallèle avec Enkidu, où le verbe est utilisé pour le décrire.

de glorifier son intellect, rappelant qu'au cours de sa formation il avait acquis des savoirs appartenant à la tradition antédiluvienne¹⁰¹¹. D'autre part, le lion pourrait occuper la même fonction qu'un *mischwesen*, plus précisément celle d'un transmetteur des connaissances, vu que lui aussi est une créature liminaire douée du *melammu*. La lutte tête-à-tête entre le roi et le lion n'a pas seulement un caractère personnel, mais aussi le contacte physique, ainsi que le regard face à face, facilite un transfert des messages des deux côtés.

Lorsqu'il procède à la chasse, le roi dit « Je suis le lion ». En conquérant l'animal, il domine et conquiert son propre mal, sa partie sauvage, pour ressortir de l'épreuve comme un grand prêtre, un vrai roi¹⁰¹². Cette dynamique est révélée aussi par la manière de représenter le lion dans les reliefs. Bien qu'il soit un ennemi, et une victime à la fin de la chasse, le lion est toujours représenté avec beaucoup d'attention, et traité avec du respect pour ses qualités, tandis que les ennemis sont habituellement représentés en position humiliante, accroupis, maîtrisés par les soldats assyriens. L'animal incarne certes des aspects du roi et de la royauté, comme la majesté et le pouvoir¹⁰¹³, mais c'est toujours le souverain qui est décrit comme un lion, jamais à l'inverse¹⁰¹⁴. Par ailleurs, dans la culture mésopotamienne, le lion est, lui aussi, un récipient du *melammu*. Dans des sources sumériennes Enlil est montré en train de distribuer ses radiances, et la quatrième a été donnée au lion¹⁰¹⁵.

III.9. *La fin de la guerre et le « rituel de purification »*

La fin de la guerre apporte la paix bien méritée, et l'ordre spécifique à la civilisation mésopotamienne. C'est un moment de pure joie, quand le souverain assyrien s'identifie le plus avec les dieux guerriers de la tradition mythologique. À ce moment-là, le roi est la personne la plus importante de l'empire, le héros d'une nation, le sauveur suprême, le plus proche possible de l'Assemblée divine, qui lui est reconnaissante pour ses victoires contre les ennemis sauvages, les adversaires de la culture et de la civilisation. C'est aussi le moment où il faut répertorier,

¹⁰¹¹ Voir May 2013 : 199-210.

¹⁰¹² Ataç 2010:275.

¹⁰¹³ Watanabe 2000a, 40 ; Ulanowski 2015, 258.

¹⁰¹⁴ Ataç 2010 : 275, Watanabe 2002 :42.

¹⁰¹⁵ Voir Bilgameš and Huwawa, George 2000: 160-161

ou passer en revue, toutes les réussites des Assyriens, et quelle meilleure manière de montrer sa victoire existe qu'exhibant le corps de l'ennemi vaincu ? La conquête complète sur l'ennemi se manifeste notamment par la violence apportée sur son corps, soit par la torture, soit par la décapitation ou autres formes de mise à mort. La représentation de cette violence, est bâtie sur des traditions attestées dans la production littéraire, ainsi qu'iconographique¹⁰¹⁶, expression du message du roi assyrien qui se perpétue. D'ailleurs, pour que la violence soit validée, elle doit être toujours publique, elle doit être lue et vue par les Assyriens ainsi que par les autres.

La torture, en opposition avec l'exécution et la mort immédiate, devient à un moment donné de l'époque néo-assyrienne un sujet récurrent dans les scènes de guerre. Décapiter, écorcher, empaler, et d'autres formes de torture physique apparaissent dans les scènes de bataille en Assyrie. Dès lors, ces types d'images deviennent tellement communes dans les représentations de victoire, que la torture elle-même peut être lue comme un moyen narratif dénotant tout court la conquête de l'autre¹⁰¹⁷. La torture n'est pas représentée avant cette période; en effet, c'est un thème qui est spécifique à cette époque-là, sans avoir des correspondances dans la littérature mythologique ou épique. Sans doute, son introduction, a été provoquée ou facilitée par la stratégie politique de plus en plus violente de l'empire assyrien, mais aussi par une sorte de limitation du point de vue iconographique par rapport aux sujets abordés. Quand le corpus des images qui font références aux étrangers devient assez limité, ce thème est introduit comme nouveau moyen de représenter la violence. La forme de violence la plus représentée dans l'iconographie assyrienne, ainsi que dans les annales royales, reste toutefois la décapitation de l'ennemi, suivie par la scène de comptage de toutes les têtes¹⁰¹⁸. En réalité, le moment précis de l'exécution n'est pas représenté très souvent, sauf quelques exceptions, comme par exemple le relief de Sennachérib avec le siège de Lachiš, ou le relief d'Aššurbanipal, avec la bataille de Til Tuba (Fig.22). Le point focal dans les reliefs qui traitent ce sujet est, en fait, la tête décapitée, comme un élément singulier, qui a le pouvoir d'attirer le regard, et en même temps de transmettre plusieurs messages.

Aššurnaširpal est le premier roi assyrien qui introduit le thème de la tête coupée (Fig.42), mais c'est à partir du règne de Tiglath-Pileser III que le sujet est de plus en plus utilisé, avec des représentations retrouvées dans les reliefs palatiaux de Sargon II, de Sennachérib et

¹⁰¹⁶ Bachelot 1991 :109, Bahrani 2008: 14, Collins 2014:620.

¹⁰¹⁷ Bahrani 2008: 19.

¹⁰¹⁸ Bonatz 2004 : 93.

Aššurbanipal ¹⁰¹⁹. Si l'image de la tête de l'ennemi est tellement importante, c'est parce que en tant qu'objet, elle peut montrer et transmettre plusieurs idées et conceptions spécifiques à la culture assyrienne.



Fig. 42 : Scène de guerre avec des soldats qui transportent les têtes des ennemis IXème siècle. British Museum, photo auteur. © The Trustees of the British Museum.

La question de l'utilisation de la tête de l'ennemi mort évoque le fait qu'il est d'abord une sorte de démon, et sa tête fonctionne comme celle d'un démon.

En effet, dans les inscriptions royales, Aššurbanipal essaie de mettre en évidence la méchanceté de Teumman, en le comparant à des démons :

« *ar-ka mte-um-man tam-šil GAL₅.LÁ ú-šib ina GIŠ.GU.ZA m^{ur}-ta-ki* »¹⁰²⁰.

« Après, Teumman, l'image d'un démon *gallû*, s'est installé sur le trône d'Urtaku »

C'est, donc, le devoir d'Aššurbanipal d'aller confronter Teumman dans un combat qui imite la lutte entre le dieu Ninurta et le monstre Asakku, qui, lui aussi, essaie d'usurper le trône. Il s'agit de son devoir le plus important, parce que même le dieu Aššur est bouleversé par cette situation. Finalement, c'est le roi lui-même qui a l'honneur de donner le coup mortel qui transforme le roi Élamite dans un corps sans identité :

¹⁰¹⁹ Dolce 2004: 124.

¹⁰²⁰ Aššurbanipal 003. IV:68. RINAP 5.

« *SAG.DU* ^m*te-um-man LUGAL KUR.ELAM.MA.KI ina qí-bit/ AN.ŠÁR u* ^d*AMAR.UTU DINGIR.MEŠ GAL.MEŠ EN.MEŠ-ia/ 'ak* ^l*kis ina UKKIN ERIM* »¹⁰²¹.

« Par l'ordre des dieux Aššur et Marduk, grands dieux, mes maîtres, j'ai coupé la tête de Teumman, le roi de l'Élam, au milieu de l'armée ».

Aššurbanipal semble dans ce texte se charger personnellement de cette décapitation, même si sur le relief représentant le même épisode c'est un simple guerrier qui tue Teumman. La narration s'efforce l'identifier davantage au dieu Ninurta, qui, dans les mythes d'Anzû, et du Lugal-e, donne les coups qui tuent les monstres.

En présentant la tête de son ennemi Teumman, Aššurbanipal se compare ainsi avec Gilgameš, qui avait vaincu Humbaba, et avait ensuite dédié sa tête au dieu Enlil¹⁰²². La tête de Teumman est, peut-être, la seule qui est représentée dans les reliefs des palais assyriens de façon récurrente. Elle y apparaît plusieurs fois, et dans des contextes différents¹⁰²³, comme par exemple sur le champ de bataille, puis en train d'être transportée vers Arbela, dans la scène de libation, et finalement dans le célèbre relief de banquet¹⁰²⁴. On retrouve en effet la tête coupée de Teumman à Arbela dans un relief où le roi est représenté en versant une libation sur la tête de son ennemi¹⁰²⁵. L'analogie est évidente ; on reconnaît la répétition d'une scène similaire, où Aššurbanipal, à la fin de la chasse aux lions, verse une libation sur la victime (voir ci-dessus). La tête acquiert ainsi une fonction rituelle¹⁰²⁶ non seulement parce que le roi est représenté dans l'acte de réaliser une libation sur la tête coupée, mais aussi à cause de la répétitivité avec laquelle la scène est reproduite. Sa multiplication induit un mouvement constant qui provoque des réactions tant chez les artistes que chez les spectateurs¹⁰²⁷.

Le dernier contexte où on retrouve la tête de Teumman est sur le relief qui montre le banquet d'Aššurbanipal (fig.24). L'image présente un contexte presque idyllique : le roi assyrien est représenté en compagnie de sa femme dans un jardin. Le couple adopte une posture très relaxée, tandis que des serviteurs du palais sont à l'œuvre s'occupant des besoins et des désirs de la famille royale. La sérénité du moment et de la séquence des images est interrompue

¹⁰²¹ Aššurbanipal 003. V:93-95. RINAP 5.

¹⁰²² Miununno 2008: 250.

¹⁰²³ Bonatz 2004 : 98, Nadali 2013 : 87.

¹⁰²⁴ Gillibert 2018.

¹⁰²⁵ Bonatz 2005: 96.

¹⁰²⁶ Winter 1992, Bonatz 2005

¹⁰²⁷ Rede 2018: 104.

par l'apparition de la tête de Teumman, suspendue à une branche d'un des arbres exotiques dans le jardin d'Aššurbanipal. Dans ce contexte, la tête acquiert un aspect fortement apotropaïque, puisqu'elle renvoie à toutes les images des monstres placées aux portes et dans de lieux de passage afin d'interdire l'entrée des démons.

D'ailleurs, un autre message important que ce relief véhicule est l'universalité de la royauté assyrienne¹⁰²⁸, qui, en dépit de l'hostilité des étrangers, arrive à intégrer toutes les cultures à l'intérieur de l'Assyrie. En sont une démonstration et une preuve les différents arbres exotiques représentés sur le relief, provenant des parties différentes et éloignées de l'empire, ainsi que les serviteurs, qui ne sont pas des Assyriens, mais qui ont été intégrés dans la société assyrienne.

À la fin de la guerre il n'est pas suffisant de rentrer tout simplement dans la capitale, ni de fêter le triomphe où on parade les ennemis vaincus. Le roi doit aussi accomplir des rituels de purifications, à travers lesquels il se rend digne de continuer à être le roi¹⁰²⁹. Pour le roi chaque guerre est un rituel de passage, un rituel de maturation. Les faits héroïques des rois assyriens, ainsi que les mythes de combat, se déroulent selon les trois phases d'un rite de passage, repérées par Arnold Van Gennep¹⁰³⁰ : la phase préliminaire, de séparation, pendant laquelle le héros/le roi est séparé de sa communauté d'une manière symbolique ainsi que matérielle (il n'exerce plus ses pouvoirs dans l'endroit standard, voir le palais, et il n'est plus entouré ni par ses proches, ni par l'assemblée royale. Il reste toujours le roi, mais en même temps il ne l'est pas dans un contexte normal). Le voyage royal a une structure cyclique : c'est un tour, un circuit, qui prévoit un point de départ et un point d'arrivée qui coïncident. Cette structure circulaire a un sens, car le voyage est conçu comme un déplacement qui doit fixer dans l'espace et dans le temps l'identité, le nom et la gloire d'un souverain, afin de perpétuer un ordre social et un pouvoir dans les lieux où l'entreprise se déroule, dans les monuments, dans le souvenir des hommes¹⁰³¹.

La deuxième phase est celle de liminalité, où le roi arrive à la limite du monde connu. Les guerres et les combats se déclenchent toujours en dehors de l'empire, et jamais au centre

¹⁰²⁸ Feldman 2014:101.

¹⁰²⁹ Capomacchia 2014 : 173.

¹⁰³⁰ Voir Mouton et Patrier 2014 sur l'analyse du rite de passage.

¹⁰³¹ Favaro 2007: 104.

du monde civilisé. Le héros doit sortir de son espace personnel et connu, afin de vaincre le mal et le chaos. Le participant au rituel passe d'une existence normale vers une autre sphère, qui appartient à l'hors-norme, à l'extraordinaire. Il doit se positionner sur le même niveau que son ennemi. C'est aussi une étape où le héros perd ses caractéristiques. Maintenant, en dépit du fait qu'il fasse la guerre pour la « bonne cause », le protagoniste est lui-même un transgresseur, parce qu'il entre dans un espace qui n'est pas à lui. Il est positionné entre deux mondes, en dehors de la réalité, dans le *limen*¹⁰³².

La dernière phase est celle d'agrégation ou de la ré-accommodation, post-liminale, quand le héros doit revenir au point de départ, sauf que, désormais, les choses ne sont plus comme au début. Quelque chose à l'intérieur du protagoniste, ainsi qu'à l'extérieur, a irrévocablement changé : il vient d'acquérir des connaissances et d'expériences nouvelles. C'est à cause de ce changement que le roi doit passer par un rituel de purification, qui lui facilite le retour au normal. Lorsqu'il fête le triomphe, à l'intérieur de la cité, le roi exorcise le mal et tous les points négatifs du passage. Pour pouvoir se réintégrer complètement, l'ennemi, l'inconnu et le monde sauvage, en tant que représentants du chaos, doivent être réorganisés.¹⁰³³ Le roi doit se transposer dans le domaine mythique, la dimension où le dieu guerrier vient de battre le monstre, le représentant du chaos. On voit apparaître ce genre de transposition dans deux circonstances montrant le roi qui performe de rituels de purification et il offre des libations, en versant du vin sur la tête de la victime : c'est le rituel post guerre, et le rituel post chasse, qui ne sont pas simplement une manifestation de violence au nom de la propagande coercitive à travers la terreur d'un acte violent. Il s'agit plutôt de l'accomplissement d'un oracle, le destin de la victoire du roi décrétée par les dieux¹⁰³⁴.

¹⁰³² Ataç 2010 : 47.

¹⁰³³ Capomacchia 2013:

¹⁰³⁴ Bahrani 2008 : 41.

III.10. *Le Palais Assyrien et l'Armée de Tiamat*

Les monstres de l'armée de Tiamat, et en général tous les *mischwesen*, apparaissent, assez souvent, dans l'iconographie attachée à l'idéologie royale¹⁰³⁵. Dans les contextes palatiaux ces représentations sont moins visibles, en opposition avec la production des sceaux-cylindres¹⁰³⁶, où les créatures monstrueuses sont attestées depuis l'époque Uruk et jusqu'à la fin de l'empire assyrien¹⁰³⁷. Je considère qu'il est très utile de mettre en évidence le rôle des monstres dans les reliefs palatiaux, surtout dans le contexte de cette thèse, parce que, comme on a pu le voir, les représentations de la chasse renvoient au thème de combat exposé dans la mythologie de Ninurta et dans l'épopée de Gilgameš. Alors, quel est le rôle des monstres de Tiamat, et comment utilisent les rois assyriens les « armes » les plus redoutables du dieu Aššur¹⁰³⁸?

Une partie des figures qui apparaissent sur les reliefs assyriens sont des *mischwesen*, à cause de leur apparence composite, et qui incorpore des parties différentes, animales et humaines. Il est bien évident que les *mischwesen* qui apparaissent le plus souvent sur les reliefs palatiaux sont en fait les *apkallu*, qui ne font pas partie de l'armée de Tiamat, et qui d'ailleurs ne participent pas de façon active dans les compositions mythologiques¹⁰³⁹. Toutefois, leur rôle, en tant que créatures apotropaïques est très important, surtout dans le contexte palatial, car on voit, très souvent, des représentations de l'*apkallu* à côté du roi. Cette typologie d'image a été analysée très exhaustivement¹⁰⁴⁰, mais, dans le contexte de ce travail, il sera peut-être utile d'en

¹⁰³⁵ Les représentations des *mischwesen* se divisent en deux catégories : celle qui renvoie aux textes mythologiques, et de l'autre côté, celle qui renvoie à l'aspect rituel. Dans le contexte de ce travail de recherche, la deuxième catégorie, celle qui correspond aux amulettes et aux figurines créés pour être utilisés dans des rituels apotropaïques, n'est pas prise en compte, parce que je considère que tous ces objets ne représentent pas une création artistique, mais plutôt rituelle, et donc, avec un fort contenu religieux. Pour plus de renseignement sur le sujet des *mischwesen* sous la forme de statuettes dans les dépôts de fondations et dans les rituels apotropaïques, voir Green 1983 et 1986, Masetti-Rouault 2007, Nakamura 2008, Reiner 1987, Wiggermann 1992.

¹⁰³⁶ En opposition avec l'art palatial, qui se caractérise par un aspect idéologique très fort, les sceaux-cylindres peuvent véhiculer des sujets plus diversifiés, comme par exemple le domaine religieux. Ceci est possible grâce à la nature propre du sceau-cylindre, notamment à ses dimensions qui facilitent un mouvement plus facile. Voir Amiet 1977: 253.

¹⁰³⁷ Green 1994, 1995, Porada 1979, 1987, 1995, Westenholz 2004, Wiggermann 1992.

¹⁰³⁸ À l'époque de Sennacherib, suite au développement extraordinaire de l'Assyrie, et la conquête de la Babylonie, le roi impose le remplacement du dieu Marduk avec Aššur, le dieu national de l'Assyrie. Lambert 1987 : 77-79.

¹⁰³⁹ Les *apkallu* apparaissent de façon limitée dans la mythologie, par exemple dans le mythe d'Erra, qui est déjà tardif, dans le mythe d'Adapa, et aussi dans un autre mythe qui concerne le dieu Enki/Ea, mais qui n'a pas pu être recouvert. Voir Bottéro & Kramer 1989 : 198.

¹⁰⁴⁰ Albenda 1986, 1996, Annus 2012, Ataç 2004, 2010, Dalley 2008, Masetti-Rouault 2007, Ornan 2004, Russell 2001, Winter 2010.

rappeler quelques théories. Les *apkallu*, comme on a vu dans le deuxième chapitre, sont perçus d'une manière positive, non seulement grâce à leurs capacités protectrices, mais surtout parce qu'ils sont associés au dieu Enki/Ea, et avec les temps primordiaux.

Comme ils sont des créatures d'Enki/Ea, ils ont un rôle civilisateur, aspect qui ressort dans plusieurs traditions littéraires. Dans la SKL, chaque roi antédiluvien est attaché à son propre *apkallu* qui assure le rôle de conseiller (spirituel), tandis que les rois appartenant à l'époque postdiluvienne ont leurs *ummānus*¹⁰⁴¹. Les correspondants des *apkallu* dans le monde humain, et surtout à l'époque post déluge, sont le *ummānus*, les héritiers de ces créatures très intelligentes et capables de partager la sagesse et les connaissances primordiales. Le rôle de ces *ummānus* est de continuer le travail des *apkallu*, et, du point de vue idéologique, d'aider le roi dans son développement personnel. D'autre part, à la cour royale, l'*ummānu* est un haut-officiel¹⁰⁴², ou bien le scribe principal, avec les pouvoirs et les responsabilités les plus importants¹⁰⁴³ : probablement c'est pour cette raison que les images des *apkallu* à côté du roi sont si nombreuses à l'époque néo-assyrienne. Ils représentent, sans doute, les symboles les plus simples par lesquels le roi peut, d'un côté, s'identifier avec ses prédécesseurs antédiluviens, et de l'autre, montrer qu'il est le seul capable à recevoir des informations sacrées et confidentielles, perpétuant ainsi la culture et la civilisation. Dans les reliefs néo-assyriens, et sur les sceaux-cylindres, les *apkallu* sont souvent représentés en association avec « l'arbre sacré » (Fig. 43), qui symbolisait l'ordre divin¹⁰⁴⁴. En arrosant l'arbre avec de l'eau sacrée, les sages lui transmettent leur propre sainteté, maintiennent l'harmonie cosmique, et ainsi assurent le fonctionnement correct des cieux et de la terre. Peu à peu toutefois les images des *apkallu* deviennent plus rares, ou bien, elles sont remplacées par celles des monstres créés par Tiamat. Cette transition débute autour du règne de Sargon II, dont le palais de Dur-Sharrukin montre un intérêt particulier pour l'*ugallu* et le *lahmu*¹⁰⁴⁵.

¹⁰⁴¹ Ataç 2010: 150, Reiner 1961: 6-7.

¹⁰⁴² Reiner 1961: 8

¹⁰⁴³ Parpola 1987: 257.

¹⁰⁴⁴ Annus 2012: 14, Parpola 1993: XX.

¹⁰⁴⁵ Ataç 2004: 39.



Fig. 43 : Deux *apkallu* arrosant l'arbre sacré, palais d'Aššurnaširpal à Nimrud, IXème siècle. Vorderasiatisches Museum, photo auteur. © Vorderasiatisches Museum.

Toutefois, bien avant le règne de Sargon II, on trouve des représentations de certains *mischwesen* dans les reliefs d'Aššurnaširpal II, comme par exemple le *girtablûllu* dans le palais de Nimrud (Fig. 44). Même si les reproductions des monstres y sont présentes de façon minimale, cependant on peut remarquer l'utilisation des objets symboliques qui renvoient aux et identifient les images des monstres. Celle du *mušhuššu* est privilégiée sur des objets spécifiques, comme des bracelets portés par les *apkallu*, ou les ornements des harnachements¹⁰⁴⁶(Fig.45). À l'époque de Sargon II, les images se diversifient, avec une présence plus visible des *mischwesen* sur les reliefs palatiaux. On remarque la préférence pour le *mušhuššu*, toujours sur les objets décoratifs, mais en plus sont attestés désormais aussi des *lahmu*, connectés aux eaux cosmiques¹⁰⁴⁷ et des *kusarikkû*¹⁰⁴⁸. D'autres monstres apparaissent dans des compositions de plus grandes dimensions, dans les reliefs palatiaux qui ont comme sujet les travaux ou le transport par voie maritime des matériaux vers les villes de l'empire, comme le *kulullû* et le *lamassu*¹⁰⁴⁹ attestés dans le relief avec le transport de cèdre.

¹⁰⁴⁶ Ataç 2004 : 172.

¹⁰⁴⁷ Lambert 2013 : 230.

¹⁰⁴⁸ Le *lahmu* et le *kusarikkû* les deux *mischwesen* qui apparaissent le plus souvent sur les sceaux-cylindres d'époque akkadienne ; Lambert 1985 : 191. Ataç voit dans cette correspondance une sorte de volonté de la part du roi Sargon II à s'identifier avec son ancêtre, Sargon le Grand. Ataç 2010 : 174.

¹⁰⁴⁹ Certains *lamassu* sont représentés avec des écailles de poisson. Ataç propose une identification du *lamassu* avec *kusarikkû* mentionné dans le mythe d'Anzû (T I : 12), tué par Ninurta au milieu de la mer. Ataç 2010 : 117.



Fig. 44 : *Girtablullû* sur un relief du palais d'Aššurnasirpal à Nimrud, IX^{ème} siècle, Musée de Louvre, photo auteur. © Musée du Louvre.



Fig. 45 : Détail avec le *Mušhuššu*, Palais de Sargon II, Khorsabad, Musée de Louvre, photo auteur. © Musée du Louvre.

C'est seulement à l'époque de Sennachérib, et ensuite d'Aššurbanipal que les *mischwesen* réapparaissent sur les reliefs palatiaux avec une récurrence plus perceptible, notamment l'*ugallu* et le *lahmu*. L'introduction ascendante des images des monstres de Tiamat a été, sans doute influencée par l'intégration de l'Enūma eliš dans la culture assyrienne, suite à la conquête de Babylone et à sa destruction de la part de Sennachérib, en 689 av.n.è.

L'*ugallu* est, peut-être, le *mischwesen* le plus présent dans les contextes palatiaux, avec des dizaines de représentations dans les palais de Sennachérib, Assarhadon et Aššurbanipal¹⁰⁵⁰.

Comme on peut le voir, à l'époque néo-assyrienne les palais royaux accueillent dans les reliefs qui les ornent, une diversité d'images des monstres de l'armée de Tiamat, phénomène qui atteste d'une ample adoption du « mythe de combat » dans les cercles intellectuels à la cour royale. Ces images ont sûrement un aspect idéologique, qui ne réside pas dans la façon de rendre le sujet, mais dans le symbolisme derrière l'image. Comme on l'a déjà remarqué lors de l'analyse des images de guerre et de chasse, on ne trouve pas, dans les palais assyriens, des représentations inspirées d'un mythe de combat. Cependant, je considère que les images des *mischwesen* placées à l'intérieur du palais, montrent la volonté de la part du souverain de s'identifier avec le dieu Marduk, lorsqu'il avait gagné le combat cosmique contre Tiamat et ses monstres. D'autre part, l'appropriation de ce thème de combat, et l'utilisation de l'image du *mušhuššu* ou du *girtablûllu* sont sans doute l'expression symbolique et narrative de la prise de contrôle et de la souveraineté des Assyriens sur le monde babylonien, avec leur culture, leur dieu suprême Marduk, en gros, avec tout ce qui avait amené à la civilisation.

Mais tous ces représentations ont aussi un sens beaucoup plus complexe et important, sans parler de leur fonction apotropaïque qui, évidente¹⁰⁵¹, a été analysée plusieurs fois dans des articles et études cités précédemment. On se réfère ici plutôt aux aspects qui renvoient à la transmission des connaissances et à la maturation des personnages en contact direct avec ces entités monstrueuses et fantastiques. Dans ce sens, il y a trois créatures monstrueuses dont l'exemple est plus que pertinent à ce propos : l'*ugallu*, le *lahmu*, et le *girtablûllu*. Comme les représentations de l'*ugallu* sont très nombreuses à l'époque néo-assyrienne, on peut se demander les raisons de cette récurrence, ainsi que pourquoi les créateurs du discours iconographique ont-ils choisis de privilégier son image parmi les autres possibles.

L'*ugallu*¹⁰⁵² est un monstre assez particulier, qui habite dans l'entourage de plusieurs dieux : Utu, Ninurta, Adad et plus tard Marduk. Toutefois, l'association la plus visible et la plus importante est avec le dieu Nergal, le dieu des Enfers. Pour cette raison, comme on l'a vu dans

¹⁰⁵⁰ Reade 1979: 39.

¹⁰⁵¹ D'ailleurs, il faut remarquer que les représentations des *mischwesen* se trouvent exclusivement aux portes au dans les passages d'une chambre à l'autre. Ornan 2004 : 83-92.

¹⁰⁵² Le lion-démon est représenté comme un homme avec une tête et oreilles de lion (UR.MAH), qui se métamorphosent dans des oreilles plus allongées, plus probablement d'âne. Au début, il apparaît avec de pieds et mains humains, mais plus tard ils sont remplacés par des pattes d'oiseau. Cependant, les éléments aviaires ne représentent pas une constante pour l'image de l'*ugallu*, car dans la période akkadienne, le monstre est représenté avec des pattes d'oiseau et des mains humains ou vice-versa. Black & Green 1992, Green 1986: 150, Westenholz 2004, Wiggermann 1992.

le deuxième chapitre, on retrouve l'*ugallu* assez souvent dans les compositions littéraires qui font des références aux Enfers. Sa relation avec Nergal est la seule pour laquelle on trouve des attestations dans l'iconographie et dans la littérature¹⁰⁵³. Le dieu est parfois représenté avec ses attributs, le cimenterre¹⁰⁵⁴ ou le bâton achevé en tête de lion ou même de lion-démon¹⁰⁵⁵. La relation de l'*ugallu* avec les Enfers est importante, car, comme on a vu précédemment, les Enfers sont perçus dans la société mésopotamienne comme un lieu primordial, où sont conservées et disponibles, pour une partie privilégiée de la société, les connaissances d'avant le déluge, ainsi que les **me** de la civilisation.

Le monstre, comme représentant des Enfers, amène toutes ces qualités dans le palais, où il sert comme gardien des portes et des passages. Désormais sa férocité n'est plus au service ni de Nergal, ni de Tiamat, mais elle est exploitée par le roi assyrien, le correspondant terrestre du dieu Aššur. La posture la plus fréquente de l'*ugallu* est celle qu'on attribue souvent au « smiting god » (Fig.46), surtout pendant l'époque néo-assyrienne : son corps est représenté de façon frontale, tandis que les pieds et la tête sont en profil. Pour souligner sa posture en train de frapper, on lui attribue aussi des armes, comme le poignard ou la hache, mais aussi un bâton. Son torse est en général nu, et il est habillé d'une jupe courte ; quand il est totalement nu, il a alors une queue de lion.



Fig. 46 : Paire d'*ugallu*, Palais de Sennacherib, Ninive, VIIème siècle, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

¹⁰⁵³ Dans les textes rituels, l'*ugallu* apparaît comme l'assistant du dieu Nergal aux Enfers, comme porteur des maladies et de la mort. Green 1994: 251

¹⁰⁵⁴ La présence iconographique des monstres qui portent des poignards peut être comprise aussi comme une référence à une notion exclusive d'initiation, en acceptant l'expert et en rejetant le méchant et l'inepte. Voir Ataç 2010: 197.

¹⁰⁵⁵Green 1994: 251.

Le deuxième personnage privilégié dans les reliefs palatiaux est le *lahmu* (fig. 47), *mischwesen* avec une importance majeure dans la diffusion des connaissances primordiales. Avant de faire partie de l'armée de Tiamat, le *lahmu* était au service d'Enki, dieu de la sagesse et de la civilisation. La relation entre le monstre et le dieu est bien attestée dans une multitude de sources textuelles qu'on avait analysé dans le deuxième chapitre de la thèse. L'association du *lahmu* avec l'eau¹⁰⁵⁶, qui dans le monde Mésopotamien est considérée comme une source génératrice de vie importante, est également largement attestée dans la même documentation. Au-delà de leur fonction de transmetteur des connaissances et de la civilisation, les *lahmu* participent aussi à la sauvegarde du monde, pendant le Déluge¹⁰⁵⁷ ; pour cette raison, ils sont considérés comme des héros et des démiurges.

Comme l'*ugallu*, le *lahmu* apparaît sur les reliefs palatiaux placés dans des points stratégiques, aux portes, et près des lieux de passage, ce qui indique, pour eux aussi un pouvoir protecteur.



Fig. 47: *Lahmu*, sur un relief de Sennacherib, Ninive, Palais Sud-Ouest, VIIème siècle, British Museum, source internet. © The Trustees of the British Museum.

¹⁰⁵⁶ Qui est rendue aussi dans l'iconographie, où très souvent ses cheveux sont stylisés comme s'ils étaient des sources d'eau. Green 1994: 248.

¹⁰⁵⁷ Dalley 1991 : 27.

Le dernier *mischwesen* qu'on peut mentionner dans cette même série est le *girtablullû*, bien que, par rapport aux deux premiers, il soit attesté de manière beaucoup plus réduite dans les reliefs néo-assyriens (Fig.44). Néanmoins, il s'agit d'un des monstres les plus anciens de la culture mésopotamienne, avec des représentations dans l'iconographie qui remontent au quatrième millénaire¹⁰⁵⁸. Il représente aussi une exception parmi les monstres mésopotamiens, car il est le seul à être représenté en couple, avec une femme-scorpion. D'ailleurs, ce type de représentation est doublée dans les sources textuelles, comme, par exemple, l'Épopée de Gilgameš, où la montagne Mašu (terme qui signifie « double », « jumelle »), située à la frontière du monde connu, est gardée par un couple de *girtablullû*¹⁰⁵⁹, ou bien dans les textes rituels¹⁰⁶⁰.

Avant de faire partie de l'armée de Tiamat, le *girtablullû* est associé au dieu soleil, Utu. L'iconographie, au moins à partir l'époque akkadienne, présente un homme-scorpion qui soutient le disque solaire¹⁰⁶¹. L'association avec le dieu soleil est marquée aussi par le fait que le couple de *girtablullû* garde la montagne Mašu, relief où le dieu soleil va se retirer, à la fin de son voyage dans le ciel.

Comme on a vu dans le chapitre précédent, la montagne Mašu pourrait représenter aussi une sorte d'entrée aux Enfers, car elle est localisée non pas seulement à la frontière du monde connu, mais aussi à l'endroit où le soleil séjourne pendant la nuit. Le *girtablullû* et sa femme seraient, donc, des gardiens des Enfers qui bloquent le passage d'éventuels intrus par leur *melammu* puissant et effrayant¹⁰⁶². En même temps, ils guident Gilgameš dans son voyage et dans sa quête pour trouver le seul survivant du Déluge, Utnapishtim, et implicitement l'immortalité. Le *girtablullû* offre à Gilgameš des informations vitales pour continuer son voyage, et le bénit¹⁰⁶³.

D'ailleurs, la description de la montagne Mašu, dans la tablette IX de l'épopée de Gilgameš peut être comparée avec celles des montagnes décrites dans les inscriptions royales. Au 8^e siècle, dans le texte de la « Huitième campagne » de Sargon II, dans le passage décrivant

¹⁰⁵⁸ Voir la Lyre provenant de tombes royales d'Ur. Wiggermann 1992: 180.

¹⁰⁵⁹ Gilgameš T IX :7-50.

¹⁰⁶⁰ Wiggermann 1992: 180.

¹⁰⁶¹ Ornan 2005: 123.

¹⁰⁶² Gilgameš T IX:43-44.

¹⁰⁶³ Gilgameš T IX : 80-135. Voir aussi Ataç 2010 :182.

l'arrivée du roi à la montagne Simirriya, sur son chemin vers Urartu, le récit indique que ce relief a le sommet dans les cieux, et la base aux Enfers¹⁰⁶⁴. Dans la mesure où ces expressions et images sont tout à fait parallèles, on peut en déduire un essai explicite d'identifier Sargon II et ses expériences à celles de Gilgameš. Comme les deux autres *mischwesen*, le *girtabullû* garde lui-aussi, dans le palais, des lieux précis, les entrées, contrôlant le passage vers l'intérieur du palais.

La présence de ces monstres sur les reliefs assyriens indique aussi une grande connaissance des traditions mythologiques, la conscience de leurs valeurs, ainsi que la capacité de s'approprier certains thèmes, afin de les réutiliser, pour communiquer des idées et des conceptions idéologiques.

Le roi assyrien reproduit la liminalité de ces créatures, afin de souligner sa propre universalité. D'ailleurs, le palais assyrien, à toute époque, peut être perçu aussi comme le correspondant terrestre de l'Apsû.

Dans l'Enūma eliš, le dieu Marduk place les représentations des *mischwesen* conquis sur les portes de l'Apsû, la résidence souterraine de son père Ea, donc, d'une manière, il réintègre tous ces créatures dans leur lieu d'origine primordial. Dans cette perspective, le palais royal assyrien, devient alors comme le correspondant terrestre de l'Apsû.

Sans doute, le roi assyrien choisit d'imiter le dieu Marduk, et de mettre les images des monstres sur les portes de son palais, pour indiquer qu'ils sont chez eux, incluses dans le cosmos primordial représenté par le palais royal, orienté selon les points cardinaux, et bâti par le roi selon un schème cosmique¹⁰⁶⁵. Le palais, centre symbolique de l'empire¹⁰⁶⁶, représente l'image terrestre des cieux, non seulement de l'Apsû, tout en étant un cosmos primordial.

Ce que le plan visuel montre est que la rhétorique ainsi développée va au-delà de la conception selon laquelle le roi est un point de liaison entre le monde humain et celui divin. Elle montre surtout une dualité fondamentale, ou une rupture entre des opposants complémentaires, mais aussi une interdépendance mutuelle, et une réconciliation de ces deux opposants-donc une dimension métaphysique¹⁰⁶⁷.

¹⁰⁶⁴ Horowitz 1998: 98.

¹⁰⁶⁵ Winter 2010. Voir aussi Ataç 2006, 2013, Eckart 2013.

¹⁰⁶⁶ Liverani 1979, Winter 1981, 1983.

¹⁰⁶⁷ Ataç 2010: 84.

De la même manière par laquelle les batailles historiques sont représentées dans la littérature comme des luttes entre un héros surnaturel et un rival monstrueux, dans l'iconographie, les images liées à la royauté peuvent être comprises dans un contexte mythologique¹⁰⁶⁸. L'inclusion du temps historique dans le temps cosmique implique que, à la fin, seulement le temps cosmique survit, étant celui qui donne du sens aux événements historiques¹⁰⁶⁹.

III.11. *Conclusion*

Établir une possible équivalence et un réseau de significations partagées, entre, d'une part, la production des mythes de combat à contenu « religieux » et, de l'autre, celle de textes « historiques » de la chancellerie des palais – les inscriptions royales – ainsi que les reliefs palatiaux, pourrait sembler une opération inutile et une méthode infondée. Est-ce qu'on peut réellement retrouver la structure du « mythe de combat » partout dans la culture assyrienne ? Ou bien est-ce que cette impression d'échanges, des contacts et d'influences réciproques qu'on ressent souvent analysant la littérature et l'art akkadiens et assyriens ne dépend pas plutôt du partage d'un dépôt culturel commun, d'où les Assyriens ressortent tous leurs conceptions sur la vie, sur la mort, le pouvoir ? En analysant l'idéologie assyrienne, et en remarquant comment la diffusion du discours royal est faite, il est très difficile de tracer une ligne invisible entre le contexte mythologique et celui non-mythologique. Je me suis demandée si le mythe de combat a influencé la production de la chancellerie royale, ou bien si, au contraire, ce sont les besoins de la chancellerie royale, qui doivent justifier la politique du roi, qui ont influencé, au cours du temps, la structure et les contenus d'un mythe de combat.

Je considère que la réponse, ou la vérité, sont quelque part au milieu. Vu que le thème de combat fait partie d'un dépôt culturel très étendu, presque universel, et l'annihilation du mal représenté par un monstre est faite par un dieu guerrier dans l'espace syro-mésopotamien, aussi bien qu'aux Amériques, on aurait la tendance à dire que c'est l'idéologie mise à point par la chancellerie royale qui s'inspire du mythe de combat.

¹⁰⁶⁸ Collins 2004 : 626, Porada 1995 : 2702-2703.

¹⁰⁶⁹ Battini 2013 : 40.

Mais d'autre part, la façon de présenter l'ennemi (qu'il soit un étranger ou un monstre), est assez particulière à l'espace mésopotamien et assyrien. Dans ce cas-là, il est bien possible que la chancellerie royale ait une influence dans la construction du discours sur l'Autre. Ce qui est désormais plus clair, de mon point de vue, est que la présence des « monstres » est attestée aussi bien dans les compositions mythologiques et épiques, ainsi que dans la réalité de la société assyrienne. Même si c'est sous une forme métaphorique, le mythe de combat est présent dans le palais assyrien et ailleurs. Tous les rois assyriens, de Tukulti-Ninurta Ier, jusqu'à Aššurbanipal présentent un discours où ils essaient de s'approcher à des figures divines comme Ninurta, Marduk, Aššur, de fois même Ištar, en luttant contre tous les ennemis de l'Assyrie.

Comme on l'a vu dans ce chapitre, les structures narratives des inscriptions royales ressemblent beaucoup à celles d'un mythe de combat. Le roi assyrien est parfait comme un dieu ; lorsqu'il participe à la bataille, il est censé à lutter contre un Autre semblable, mais aussi très différent. La description des ennemis, des étrangers, semble parfois être excessive, pleine de métaphores, justement afin de rendre équivalente leur image à celles des monstres.

Le contenu iconographique des reliefs retrouvés dans le contexte palatial, mais aussi ailleurs, présente en principe un sujet séculaire, lié au roi, à ses fonctions et à ses activités, - mais qui très souvent peut être interprété dans un sens mythologique et fortement symbolique. Les modèles, la façon de représenter des moments clé de l'histoire du roi - comme la lutte, le triomphe, les positions des personnages dans les représentations -, pourraient tous renvoyer au mythe de combat. Dans ce sens, je considère que la lecture dépend exclusivement de la personne qui regarde ces reliefs, notamment de ses qualités cognitives, de sa culture et de ses savoirs, ainsi que de sa perception sur la société contemporaine.

Conclusion

La présente étude propose une approche différente pour l'exploration du « mythe de combat » ainsi que de l'image du *Mischwesen* dans l'espace littéraire mésopotamien antique cunéiforme. Elle ne vise pas l'exhaustivité, ni veut développer une polémique par rapport à la vision traditionnelle de ces thèmes dans les savoirs assyriologiques modernes. Au contraire, j'ai rédigé cette thèse dans le respect des méthodes de la recherche en histoire des religions et des mentalités antiques, dans l'esprit d'apporter aux débats en cours sur ces sujets une interprétation renouvelée, mûrie par mes réflexions, afin d'aider à comprendre de façon plus ample, plus claire et approfondie certains aspects de la culture mésopotamienne antique.

Le sujet que j'ai choisi s'est avéré être, en fin des comptes, plus complexe mais aussi plus enrichissant que je ne l'avais prévu au départ, parce qu'en analysant le mythe de combat, j'ai réalisé que son rôle n'est pas seulement d'exposer une mythologie de la violence et de la bataille perpétuelle entre le bien et le mal, ni de se « modeler » exclusivement sur l'idéologie royale proche-orientale, mais aussi d'analyser, d'englober et de discuter des points essentiels de la culture cunéiforme en général.

À partir de là, l'objectif de cette thèse a été, de quelque manière, multiplié et s'est développé selon trois perspectives diverses: en premier lieu, j'ai essayé de montrer que le mythe de combat, et plus en général, la littérature qui utilise et développe ce thème, pourrait être considérée et interprétée dans un sens que je définirais comme plus transcendantal, dans la mesure où elle aborde des sujets « universels » -comme par exemple le sens de la vie, la maturation, la mort, - tout en gardant la composante idéologique, repérée depuis le début de l'Assyriologie.

En deuxième lieu, j'ai proposé une interprétation de l'image du *mischwesen* - compris jusqu'à présent comme l'antagoniste du dieu guerrier, et donc comme le représentant du chaos - basée plutôt sur les caractéristiques positives de ces créatures, en accentuant leur rôle complexe dans la narration du mythe de combat, dans la culture mésopotamienne. Dans une

troisième phase de ma recherche, je me suis finalement intéressée en particulier à la présence du *mischwesen* dans les contextes iconographiques propres à l'espace mésopotamien, et notamment dans l'art et l'architecture de l'empire assyrien, en essayant de trouver une correspondance entre le texte et l'image, dans le but de lier le contenu mythologique à la narrativité et à l'historicité de la création artistique royale.

L'analyse des textes littéraires développée dans le premier chapitre de la thèse a permis de repérer l'existence d'un motif narratif spécifique qui se perpétue dans la plupart des textes mythologiques et épiques issus de la tradition cunéiforme mésopotamienne. Cette découverte m'a poussée à explorer l'idée de l'existence d'un fonds culturel commun et partagé par tout l'espace proche-oriental ancien. D'autre part, la récurrence de ce thème, celui du « mythe de combat », dans des contextes différents, et à des époques diverses, indique aussi sans doute sa popularité continue dans l'espace mésopotamien. Cela pourrait être le symptôme d'une possible angoisse par rapport à l'inconnu, à l'« autre », toujours dangereux, qui se trouve de l'autre côté de la montagne ou sur l'autre rive du fleuve.

Malgré cette présence inquiétante du mal, le bien ressort toujours victorieux de tout conflit ; dans les mythes analysés, le dieu guerrier qui occupe la position du protagoniste est l'« élu » et le bien aimé des autres dieux du panthéon, et se battant contre une longue série d'ennemis, il réussit à sauver le monde et à apporter la paix. Le chemin vers la victoire est toujours difficile et exténuant, mais c'est le voyage qui a un rôle fondamental dans la formation de la personnalité du dieu.

Si, dans ce type d'histoire, le dieu guerrier est toujours gagnant, et si le mythe de combat exprime la supériorité de la culture en face de la sauvagerie de la nature, il reste à comprendre et à définir quel est le rôle du *mischwesen* dans le récit, et pour quelle raison apparaît-il si souvent dans les mythes et les autres compositions littéraires aussi bien que dans l'iconographie associée à la cour royale. Je me suis donc demandée s'il est exclusivement, de par sa monstruosité, le représentant du chaos, l'image du Léviathan biblique, ou bien au contraire, s'il est l'un des agents qui facilitent la création du monde, et la transmission des connaissances. Dans le deuxième chapitre j'ai ainsi concentré la recherche sur le *mischwesen*, comme il apparaît dans les textes littéraires. Si le premier chapitre a été dédié uniquement aux mythes de combat, dans cette deuxième partie du travail j'ai choisi de citer et d'exploiter aussi d'autres compositions littéraires, afin de mieux démontrer le rôle positif de ces créatures, ainsi que leur

qualité d'êtres primordiaux. Grâce à ces sources littéraires qui font des références à des concepts très importants de la culture mésopotamienne, leur caractère primordial peut désormais être comprise non seulement comme le signe de leur appartenance à une époque très lointaine – qui remonte au début du monde - mais aussi comme une accumulation des fonctions essentielles qui sert à faciliter le passage de la « non-culture » à la culture. Finalement, ces créatures peuvent être perçues non seulement comme les dépositaires de la transmission ; ils sont surtout les gardiens des concepts qui ont existé depuis jadis, et qui ont participé à la construction du monde.

Ma réflexion c'est ensuite portée sur la question de l'introduction et de la manifestation de ces thèmes, qui apparaissent de façon explicite dans les compositions littéraires, dans la production artistique. Dans cette perspective, j'ai essayé de considérer la question de l'adaptation de la mythologie à la cour royale et à ses besoins idéologiques, et de la manière dans laquelle les chancelleries royales, et les intellectuels qui en dépendent, ont réussi à gérer cette transition, me demandant, finalement, quel était l'objectif de cette entreprise. J'ai essayé de répondre à ces questions dans le troisième chapitre de la thèse, où j'ai traité notamment la production iconographique et à son adaptabilité à la mythologie.

Il est indubitable que l'art mésopotamien, notamment à l'époque néo-assyrienne, est fortement narratif¹⁰⁷⁰ et sert à transformer le discours royal en images. Plus que la littérature, qui de par sa forme et son format est moins disponible, à ceux qui la reçoivent, l'art réussit sans doute à capturer la vraie essence de l'idéologie royale, et à transmettre le message non seulement à ses contemporaines, mais aussi à la postérité, en se comportant comme la presse du front, pendant une période de guerre¹⁰⁷¹, où la violence est devenue synonyme de la victoire sur l'Autre, sur l'ennemi.

Au-delà de ces considérations, à partir de mes analyses j'ai pu mettre en évidence le fait, par ailleurs bien connu, que l'art assyrien est très symbolique, dans le sens qu'il travaille et exploite de façon systématique la métaphore, construisant des images et des expressions qui peuvent être comprises seulement par des intellectuels, des spécialistes, donc une partie réduite de la population. On peut considérer que l'art assyrien est un art « pensé » et commandité par l'élite des technocrates, ou, de façon encore plus précise, par les « initiés », c'est-à-dire ceux qui ont eu contact avec des connaissances très anciennes et secrètes. Des formes et des contenus

¹⁰⁷⁰ Winter 1981.

¹⁰⁷¹ Bahrani 2003.

tellement symboliques ne peuvent pas être compris que par les « initiés », mais pas nécessairement ceux d'une génération postérieure. Je suis arrivée à la conclusion qu'on pourrait même considérer les « créateurs » de ces contenus iconographiques comme leur même public, auquel ils sont destinés¹⁰⁷². Dans ce contexte, j'ai alors pu proposer une image du *mischwesen* déclinée de manières différentes, ayant identifiés trois niveaux de représentations. Ainsi, les monstres associés au « mythe de combat » sont quelquefois représentés dans l'art royal, surtout dans la glyptique associée à l'entourage du roi ; par contre, on répète souvent que, sauf quelques exceptions, « le mythe de combat » n'est pas représenté dans l'art palatial. Pourtant, analysant une série d'images appartenant à la catégorie narrative et idéologique, j'ai proposé la lecture des images de guerre et de chasse attestées dans les inscriptions royales d'un point de vue mythologique. En m'appuyant sur la qualité symbolique et même ésotérique de l'art assyrien, et en repérant aussi un motif structurel récurrent dans la construction de l'image, j'ai interprété ces images aussi comme une possible référence au « mythe de combat », où le roi assyrien s'identifie avec le dieu guerrier, tandis que l'image de l'ennemi se superpose à celle du monstre.

En dehors du contexte palatial, les *mischwesen* sont présents dans des endroits de passage, sur des reliefs et sur des stèles. Leur image, installée à côté de celle du roi assyrien, aide à la construction d'un discours qui vise la divinité de la figure royale. Il est toutefois très important de souligner que le caractère divin attribué à la royauté se manifeste, encore une fois, de façon fortement symbolique, car le roi essaye de s'identifier avec le dieu, non pas de le remplacer, d'aucune manière. Enfin, le troisième niveau se concentre exclusivement sur la qualité primordiale des *mischwesen*, en accentuant leur rôle dans les palais royaux.

En conclusion de cette thèse, ce que voudrais souligner, ce qui me paraît intéressant et en même temps important est que, malgré toutes les idées préconçues exposées par rapport à la civilisation mésopotamienne, et plus en particulier par rapport à celle assyrienne, il faut réaliser qu'elles ont été construites sur plusieurs niveaux de complexité, et que souvent les messages qu'elles transmettent à la postérité et au monde sont à lire sur plusieurs plans divers, étant plus symboliques que l'on pense. En tant que des destinataires modernes de ces « messages », c'est notre responsabilité de les écouter et les entendre par une approche objective et ouverte, renonçant à des préjugés savants modernes.

¹⁰⁷² Ataç 2010: 201.

Dans la mesure où il représente une approche interdisciplinaire, ce travail de recherche m'a obligée non seulement à courir des risques intellectuels, mais aussi à accepter des contraintes. Comme l'arc chronologique couvert par l'étude du mythe de combat s'étend sur plus de trois millénaires, il a été vraiment difficile de prendre en considération tous les compositions littéraires ayant un possible contenu mythologique de combat. D'autre part, l'analyse centrée sur ces compositions mythologiques, et finalement aussi sur l'art, a été développée en parallèle, en faisant appel à des sources multiples provenant de deux traditions différentes, la sumérienne et l'assyrienne. Malgré le fonds culturel commun, il faut aussi reconnaître les différences existantes entre ces deux cultures : les interprétations fournies étaient parfois justifiées et valables seulement pour une des deux, pas pour l'ensemble des traditions. Dans ce contexte, il me semble que ce sera peut-être intéressant d'approfondir la recherche sur la mythologie du combat en approchant exclusivement la tradition sumérienne, en particulier travaillant sur la mythologie de la déesse Inanna. Cette recherche, sans doute pourra fournir des résultats nouveaux et intéressants.

La complexité même du sujet choisi pour le développement de ce travail de recherche ouvre la voie pour considérer des possibilités multiples pour des futurs travaux dans le domaine. Un approfondissement de l'étude sur les *mischwesen* – qui dans le contexte de cette thèse représente surtout une enquête préliminaire - et sur leur rôle dans la production iconographique issue à la cour royale assyrienne, pourra ouvrir des nouvelles questions et débats, ainsi qu'apporter des nouvelles interprétations. C'est une voie qui serait intéressante à suivre, afin d'avoir des réponses plus convaincantes, complexes et riches aux problèmes posés par la production iconographique dans l'espace mésopotamien antique.

Bibliographie

ABUSCH, Tzvi

- 2001, « The Epic of Gilgamesh and The Homeric Epics », in Whiting, R.M. ed., *Mythology and Mythologies. Methodological Approaches to Intercultural Influences*, The Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki, pp. 1-6.
- 2008, « Hunting in the Epic of Gilgamesh: Speculations on the Education of a Prince », in Cogan, Mordechai, Kahn, Dan'el, eds., *Treasures on Camels' Humps. Historical and Literary Studies from the Ancient Near East Presented to Israel Eph'al*, The Hebrew University Magnes Press, Jerusalem, pp. 11-20.

ALBENDA, Pauline

- 1986, *The Palace of Sargon, King of Assyria*. Editions Recherche sur les Civilisations, Paris.
- 1996, « The Beardless Winged Genies from the Northwest Palace at Nimrud », in *State Archives of Assyria Bulletin*, vol. X, pp. 67-78.

ALLEN, M.

- 2005, «Power is in the Details : Administrative Technology and the Growth of Ancient Near Eastern Cores», in : C. Chase-Dunn & E. N. Anderson (edd.), *The Historical Evolution of World-Systems*, Basingstoke, pp. 75-91.

ALTES, Liesbeth Korthals

- 2007, « Gilgamesh and the Power of Narration », in *Journal of the American Oriental Society*, vol. 127, no. 2, pp. 183-193.

ALSTER, Bendt

- 1971, « Ninurta and the Turtle, UET 6/1 2 », *Journal of Cuneiform Studies*, vol. XXIV, no. 2, pp. 120-125.
- 1990, « Lugalbanda and the Early Epic Tradition in Mesopotamia », in Abusch, Tzvi et all., eds., *Lingering over Words. Studies in Ancient Near Eastern Literature in Honor of William L. Moran*, Scholars Press, Atlanta, pp. 59-72.
- 2004, « Gudam and the Bull of Heaven », in Dercksen, J.G., ed., *Assyria and Beyond. Studies Presented to Mogens Trolle Larsen*, Nederlands Instituut Voor Het Nabije Oosten, Leiden, pp. 21-45.

AMBOS, Claus

- 2013, *Rites of Passage in Ancient Mesopotamia: Changing status by moving through space: bit rimki and the Ritual of the Substitute King*, in Ambos, Claus and Verderame, Lorenzo, eds., *Approaching Rituals in Ancient Cultures*, Fabrizio Serra Editore, pp. 39-55.

AMIET, Pierre

- 1953, « Les Combats Mythologiques dans l'Art Mésopotamien du troisième et du début du second millénaires », in *Revue Archéologique*, XLII, pp. 129-164.
- 1956, *Le Symbolisme Cosmique du Répertoire Animalier en Mésopotamie*, in *Revue d'Assyriologie et d'Archéologie Orientale*, Volume L, no.3, pp. 113-126.
- 1960, « Le problème de la représentation de Gilgameš dans l'art », in *Gilgameš et sa légende. Études recueillies par Paul Garelli à l'occasion de la VIIe Rencontre Assyriologique Internationale*, Imprimerie Nationale, Paris, pp. 169-174.
- 1877, *L'Art Antique du Proche Orient*, Éd. Lucien Mazon, Paris.
- 1980, *La glyptique mésopotamienne archaïque*, Éd. CNRS, Paris.
- 1992, « Le dieu de l'orage dans l'iconographie des sceaux-cylindres d'Ugarit », in Meijer, Diederik J. W., ed, *Natural Phenomena. Their Meaning, Depiction and Description in the Ancient Near East*, Amsterdam, pp. 5-18.
- 1995, « La Naissance des dieux. Approche iconographique » in *Revue Biblique*, vol. 102, no. 4, pp. 481-505.

ANDRÉ-SALVINI, Béatrice

- 1998, « La Conscience du Temps en Mésopotamie », in Briquel-Chatonnet, F., Lozachmeur, H., eds., *Actes*

de la Table-ronde du 15 novembre 1997 organisée par l'URA 1062 « Etudes Sémitiques », Librairie d'Amérique et d'Orient. Jean Maisonneuve, pp. 29-37.

ANNUS, Amar

- 2001a, « Ninurta and the Son of Man »; in Whiting, R.M. ed., *Mythology and Mythologies. Methodological Approaches to Intercultural Influences*, The Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki, pp. 7-17.
- 2001b, *The Standard Babylonian Epic of Anzu*, State Archive of Assyria Cuneiform Texts, The Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki.
- 2002, *The God Ninurta in the Mythology and Royal Ideology of Ancient Mesopotamia*, State archive of Assyria Studies, vol. XIV, The Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki.
- 2009, « Some otherworldly journeys in Mesopotamian, Jewish, Mandaean and Yezidi traditions », in *Studia Orientalia* 106, pp. 315-326.
- 2012, « The Antediluvian Origin of Evil in the Mesopotamian and Jewish Traditions », in *Ideas of Man in the Conceptions of Religion*, Tarmo Kulmar & Rudiger Schmitt, Ugarit-Verlag, Munster, pp. 1-43.

ANNUS, Amar, SARV, Mari

- 2015, « The Ball Game Motif in the Gilgamesh Tradition and International Folklore », in Rollinger, Robert, van Dongen, Erik, eds., *Mesopotamia in the Ancient World. Impact, Continuities, Parallels*, Ugarit-Verlag, Münster, pp. 285-296.

ANTHONIO, Stéphanie

- 2012, « De la mort qui sépare à celle qui unit : le message et la formation de l'épopée de Gilgamesh », in Durand, Jean-Marie, Romer, Thomas, Hutzli, Jurg, eds., OBO, Academic Press Fribourg, Vandenhoeck et Ruprecht Gottingen, pp. 79-92.

ATAÇ, Mehmet-Ali

- 2004, « The Underworld Vision of the Ninivite Intellectual Milieu » in *Iraq* 64, pp. 67-77.
- 2007, « The *melammu* as Divine Epiphany and Usurped Entity » in *Ancient Near Eastern Art in Context*, Brill, Leiden.
- 2006, « Visual Formula and Meaning in Neo-Assyrian Relief Sculpture, » *Art Bulletin* vol 38, No. 1, pp. 69-101.
- 2007, « The Melammu as Divine Epiphany and Usurped Entity », in Chang, Jack, Feldman, Marian H., eds., *Ancient Near Eastern Art in Context. Studies in Honor of Irene Winter by Her Students*, Brill, Leiden, pp. 295-317.
- 2010a, *The Mythology of Kingship in Neo-Assyrian Art*, Cambridge University.
- 2010b, « Time and Eternity in the Northwest Palace of Ashurnasirpal II at Nimrud » in Cohen, A., Kangas, S. E., Eds., *Assyrian Reliefs from the Palace of Ashurnasirpal II*, University Press of New England, Hanover, pp. 159-180.
- 2013a, «The Changing Approaches to History in the Neo-Assyrian Palace Reliefs », in Feliu L. et all., eds., *Time and History in the Ancient Near East*, Winona Lake, Indiana, Eisenbrauns, pp. 595-610. Press.
- 2013b, « Imaginal Landscapes in Assyrian Imperial Monuments », in Hill, Jane, A et all., ed., *Experiencing Power; Generating Authority. Cosmos, Politics, and the Ideology of Kingship in Ancient Egypt and Mesopotamia*, University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology, Philadelphia, pp. 383-423.
- 2018, *Art and Immortality in the Ancient Near East*, Cambridge University Press.

ATTINGER, Pascal

- 1984a, « Remarques à propos de la Malédiction d'Akkade », *Revue d'Assyriologie* Vol. 78, pp. 99-121.
- 1984b, « Enki et Ninursaga », *ZA* 74: pp 1-52
- 1998, « Inanna et Ebiḫ », *Zeitschrift für Assyriologie und Vorderasiatische Archäologie* vol. 88, no. 2, pp. 164-195.

AVERBECK, E. Richard

- 2003, « Myth, Ritual, and Order in "Enki and the World Order" », in *Journal of the American Oriental Society*, Vol. 123, No. 4, pp. 757-771.

BACH, Johannes

- 2018, « A Transtextual View on the " Underworld Vision of an Assyrian Prince »; in: Strahil V. Panayotov / Luděk Vacín (eds.): *Mesopotamian Medicine and Magic* (HV Markham Geller), pp. 69-92.

BACHELOT, Luc

- 1991, « La fonction politique des reliefs néo-assyriens », in D. Charpin et F. Joannes ed., *Marchands, Diplomates et Empereurs*, Éditions Recherche sur les Civilisations, Paris, pp. 109-128 .
- 2012, « À propos du poème d'Agušaya : note sur la fonction du double », in Lanfranchi G.B., et all., eds., *Leggo ! Studies presented to Frederick Mario Fales on the Occasion of his 65th Birthday*, Harrassowitz Verlag, Wiesbaden, pp. 53-64.

BAHRANI Zainab

- 2000, « The Extraterrestrial Orient: Colonizing Mesopotamia in Space and Time », in Milano, L. et all, eds., *Landscapes. Territories, Frontiers and Horizons in the Ancient Near East. Papers Presented to the XLIV Rencontre Assyriologique Internationale, Venezia, 7-11 July 1997. Part III: Landscape in Ideology, Religion, Literature and Art*, Sargon Srl, Padova, pp. 5-10.
- 2003, *The Graven Image. Representation in Babylonia and Assyria*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.
- 2007, « The Babylonian Visual Image », in *The Babylonian World*, Routledge, London, pp. 155-170.
- 2008, *Rituals of War; The Body and Violence in Mesopotamia*, Zone Books.

BARJAMOVIC, Gojko

- 2012, « Mesopotamian Empires », in Bang, P. F., and Scheidel, W., eds., *The Oxford Handbook of the State in the Ancient Near East and Mediterranean*, Oxford University Press, pp. 120-160.

BARRELET, Marie-Thérèse

- 1962, *Figurines et Reliefs en Terre Cuite de la Mésopotamie Antique*, Paris, Librairie Orientaliste Paul Geuthner.
- 1968, « Remarques sur une découverte faite à Tell al Rimah. Face de Humbaba et conventions iconographiques », in *Iraq*, vol. 30, pp. 206-214.

BARNETT, Richard David

- 1976, *Sculptures from the North Palace of Ashurbanipal at Nineveh (668-627 B.C)*, The Trustees of the British Museum, London.

BARNETT, Richard David, BLEIBTREU, Erika, TURNER, Geoffrey

- 1998, *Sculptures from the Southwest Palace of Sennacherib at Nineveh*, vol. I et II, British Museum Press, London.

BARTL, Peter

- 2009, « Marduk » in *Iconography of Deities and Demons: Electronic Pre-Publications*, pp. 1-10.

BARUCHI-UNNA, Amitai

- 2008, « Crossing the Boundaries: Literary Allusions to the Epic of Gilgamesh in the Account of Esarhaddon's Egyptian Campaign », in Cogan, Mordechai, Kahn, Dan'el, eds., *Treasures on Camels' Humps. Historical and Literary Studies from the Ancient Near East Presented to Israel Eph'al*, The Hebrew University Magnes Press, Jerusalem, pp. 54-65.

BATTINI, Laura

- 2013, « Time Pulled Up in Ashurbanipal's Reliefs », in Feliu L. et all., eds., *Time and History in the Ancient Near East*, Winona Lake, Indiana, Eisenbrauns, pp. 35-46.

BATTO, Bernanrd F.

- 2013, « The Combat Myth in Israelite Tradition Revisited », in Scurlock, Joann, Beal, Richard H, eds., *Creation and Chaos. A Reconsideration of Hermann Gunkel's Chaostkampf Hypothesis*, Winona Lake, Eisenbrauns, pp. 217-236.

BECKMAN, Gary

- 2003, « Gilgamesh in Ḫatti », in Beckman G, Beal R, McMahon G, eds., *Hittite Studies in Honor of Harry A. Hoffner Jr on the Occasion of his 65th Birthday*, Eisenbrauns, Winona Lake, Indiana, pp. 37-57.

BLACK, Jeremy

- 2000, « Les Bêtes qui Parlent. Les animaux dans les récits mythologiques sumériens », in *Topoi*, Suppl. 2, pp. 367-382.

BLACK, A. Jeremy et GREEN Andrew

- 1988, « The Slain Heroes- Some Monsters of Ancient Mesopotamia », *Bulletin for The Society for Mesopotamian Studies*, 15, pp. 19-25.
- 1992, *Gods, Demons and Symbols of Ancient Mesopotamia: an illustrated dictionary*, University of Texas Press.

BLOCH, Y., PERI, Laura A.

- 2016, « The Great Inscription of Tukulti-Ninurta I, King of Assyria, from the Collection of David and Cindy Sofer », *Israel Museum Studies in Archaeology* 8 (2016-2017), pp. 2-55.

BONACOSSO, Daniele Morandi,

- 2018, « Water for Nineveh. The Nineveh Irrigation System in the Regional Context of the 'Assyrian Triangle': A First Geoarchaeological Assessment », in H. Kühne (ed.), *Water for Assyria*, *Studia Chaburensia* 7, Harrassowitz, Wiesbaden, pp. 77-115

BONATZ, Dominik

- 2004, « Ashurbanipal's Headhunt: An Anthropological Perspective », in *Nineveh, Papers of the XLIXe Rencontre Assyriologique Internationale London 2003*, Iraq LXVI, pp. 93-101.

BORDREUIL, Pierre, PARDEE, Dennis

- 1993, « Le combat de *Ba'lu* avec *Yammu* d'après les textes ougaritiques », in *Mari. Annales de Recherches Interdisciplinaires*, vol 7, Éditions Recherche sur les Civilisations, Paris, pp. 63-70.

BÖRKER-KLÄHN, Jutta

- 1982, *Alt Vorderasiatische Bildstelen und Vergleichbare Felsreliefs*, Verlag Philipp von Zabern, Mainz am Rhein.

BOTTÉRO, Jean

- 1992, *L'Épopée de Gilgamesh. Le grand homme qui ne voulait pas mourir*, Éditions Gallimard, Paris.
- 1998, *La Plus Vieille Religion. En Mésopotamie*, Gallimard, Paris.

BOTTÉRO, Jean et KRAMER Samuel Noah

- 1989, *Lorsque les dieux faisaient l'homme*, Gallimard, Paris.

BROWN Brian

- 2010, *Kingship and Ancestral Cult in the Northwest Palace at Nimrud*, Brill, Leiden.
- 2014, « Culture on Display: Representations of Ethnicity in the Art of the Late Assyrian Style », in Feldman, M., Brown, B., Eds, *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, De Gruyter, Boston, pp. 515-542.

BRUSCHWEILER, Françoise

- 1985, *Inanna. La Déesse Triomphante et Vaincue dans la Cosmologie Sumérienne. Recherche Lexicographique*, Thèse de Doctorat-Faculté des Lettres, Université de Genève.

BURKERT, Walter, GIRAUD, René, SMITH, Jonathan, Z.

- 1987, *Violent Origins. Ritual Killing and Cultural Formation*, Stanford University Press.

BURKERT, Walter

- 1995, « The Orientalizing Revolution: Near Eastern Influence on Greek Culture in the Early Archaic Age », Cambridge (Ma.), Harvard University Press [1992].

CAGNI, Luigi

- 1977, *The Poem of Erra, Sources and Monographs. Sources from the Ancient Near East*, Volume 1, Fascicle 3, Undena Publications, Malibu.

CAPOMACCHIA, Anna Maria G, RIVALORI Marta

- 2008, « The Knowledge of Tradition: A Textual and Iconographic Interpretation » in Biggs, Robert D. et al, eds., *Proceedings of the 51st Rencontre Assyriologique*, The Oriental Institute of the University of Chicago, no. 62, Chicago, pp. 247-262.
- 2014, « Peace and War: A Ritual Question » , in Neumann, Hans et. All, eds., *Krieg und Frieden im Alten Vorderasien*, 52e Rencontre Assyriologique Internationale, Ugarit-Verlag, Munster, pp. 171-187.

CAPOMACCHIA, Ana Maria Gloria, VERDERAME, Lorenzo

- 2011, « Some Considerations about Demons in Mesopotamia » in *Demoni mesopotamici. Studi et Materiali di Storia delle Religioni* 77/2, Morcelliana, pp.291-297.

CASSIN, Elena

- 1960, « Le Sceau, Un Fait de Civilisation dans la Mésopotamie Ancienne » , in *Annales. Économies, Sociétés, Civilisations*, 15e année, pp. 742-751.
- 1968, *La Splendeur Divine*, Collection Civilisations et Sociétés, no.8, Éd. Mouton&Co, Paris-La Haye.
- 1981, « Le roi et le lion » dans *Revue de l'histoire des religions*, Vol. 198, pp. 355-401.

CASSIRER, Ernst

- 1957, *The Philosophy of Symbolic Forms*, Yale University Press, Binghamton N.Y.

CAVIGNEAUX, Antoine

- 1993, « Gilgameš et Taureau de Ciel (Šul-Mè-Kam) (Textes de Tell Haddad IV) », in *Revue d'Assyriologie et d'Archéologie Orientale*, vol. 87, no. 2, pp. 97-129.
- 2014, « Une version sumérienne de la légende d'Adapa (Textes de Tell Haddad X) », *Zeitschrift für Assyriologie* Vol. 104/ 1, pp. 1-41.

CAVIGNEAUX, Antoine, AL-RAWI, N.H. Farouk

- 1993, « Gilgameš et Taureau de Ciel (Šul-Mè-Kam) (Textes de Tell Haddad IV) », in *Revue d'Assyriologie et d'Archéologie Orientale*, vol. 87, no. 2, pp. 97-129.

CHEN, Y. S

- 2013, *The Primeval Flood Catastrophe. Origins and Early Development in Mesopotamian Traditions*, Oxford University Press.

CIVIL, Miguel

- 2002, « The oldest Semitic loanwords in Sumerian », paper presented at the 48th Rencontre Assyriologique Internationale on 2 July 2002, Leiden.
- 2003, « Reading Gilgameš II : Gilgameš and Ħuwawa », in Sallaberger, Walther et al, eds., *Literatur, Politik und Recht in Mesopotamien. Festschrift für Claus Wilke*, Harrassowitz Verlag, Wiesbaden, pp. 77-86.

CLUZAN, Sophie

- 2016, *De Sumer à Canaan. L'Orient Ancien et la Bible*, Éditions du Seuil, Paris.

COLLINS, Paul

- 2014, « Gods, Heroes, Rituals, and Violence : Warfare in Neo-Assyrian Art », in Feldman, M., Brown, B., Eds, *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, De Gruyter, Boston, pp. 619-644.

COOLEY, Jeffrey L

- 2014, « Propaganda, Prognostication, and Planets », in Lenzi, Alan, Stökl, Jonathan, eds., *Divination, Politics, and Ancient Near Eastern Empires*, Society of Biblical Literature, Atlanta, pp. 7-32.

COLLON, Dominique

- 1982, *The Alalakh Cylinder Seals: A New Catalogue Of The Actual Seals Excavated By Sir Leonard Woolley At Tell Atchana, And From Neighbouring Sites On The Syrian-Turkish Border*. B.A.R., 1982
- 1995, *Ancient Near Eastern Art*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles.

- 2000, « The Extraterrestrial Orient: Colonizing Mesopotamia in Space and Time », in Milano, L. et al., eds., *Landscapes. Territories, Frontiers and Horizons in the Ancient Near East. Papers Presented to the XLIV Rencontre Assyriologique Internationale, Venezia, 7-11 July 1997. Part III: Landscape in Ideology, Religion, Literature and Art*, Sargon Srl, Padova, pp. 5-10.
- 2001, *Catalogue of Western Asiatic Seals in the British Museum. Cylinder seals. V, Neo-Assyrian and Neo-Babylonian periods*, British Museum Press.
- 2005, *First Impressions. Cylinder Seals in the Ancient Near East*, The British Museum Press.
- 2006, « The Iconography of Ninurta » in Taylor, Paul, *The Iconography of Cylinder Seals*, Warburg Institute Colloquia 9, The Warburg Institute-Nino Aragno Editore, London, pp. 101-109.
- 2010, « The Depiction of Giants », in Steymans, Hans Ulrich, *Ikonographie eines Helden*, Academic Press Fribourg ; Vandenhoeck & Ruprecht Göttingen, pp.113-133.

COOPER, Jerold S

- 1978, « Angim dīm-ma: The Return of Ninurta to Nippur » in *Analecta Orientalia* 52, Pontificium institutum biblicum, Roma.
- 1983, *The Curse of Agade, composite text, score transliteration, translation, photograph, handcopy, commentary*, The John Hopkins University Press, Baltimore.
- 1997, « Gendered Sexuality in Sumerian Love Poetry » *Sumerian Gods and Their Representations*, ed. I. Finkel and M. Geller. Groningen: Styx, pp. 85-97.
- 2008, « Divine Kingship in Mesopotamia, a Fleeting Phenomenon », in Brisch, Nicole ed., *Religion and Power: Divine Kingship in the Ancient World and Beyond*, The Oriental Institute of the Chicago Oriental Institute Seminars, no. 4, Chicago, pp. 261-266.

CORDOBA, Joaquin Maria

- 2008, « Le Visage de la Bataille. La Pensée Militaire Classique et l'Etude de la Guerre et du Combat au Proche-Orient Ancien » in Abrahami, Philippe, Battini, Laura, eds., *Les Armes du Proche-Orient Ancien (IIIe-Ier mill. av. J. C)*, BAR International Series 1855, pp. 135-149.

CRAWFORD, Cory D.

- 2014, « Relating Image and Word in Ancient Mesopotamia », in Feldman, M., Brown, B., Eds, *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, De Gruyter, Boston, pp. 241-264.

CROUCH, Carly L.

- 2013, « Ištar and the Motif of the Cosmological Warrior: Assurbanipal's Adaptation of Enūma eliš » in 'Thus Speaks Ishtar of Arbela': Prophecy in Israel, Assyria and Egypt in the Neo-Assyrian Period, edited by R.P. Gordon and H.M. Barstad. Winona Lake, Ind.: Eisenbrauns, pp. 129-141.

DALLEY, Stephanie

- 1991, *Myths from Mesopotamia: Creation, The Flood, Gilgamesh and Others*, Oxford University Press.
- 2001, *Myths from Mesopotamia*, Oxford University Press.
- 2008, « Apkallu » in *Iconography of Deities and Demons: Electronic Pre-Publication*, pp. 1-7.
- 2013, « First Millenium BC Variation in Gilgamesh, Atrahasis, the Flood Story and the Epic of Creation : What was available to Berossus ? », in Haubold J. et al., eds., *The World of Berossos*, Harrassowitz Verlag, Wiesbaden, pp. 165-176.

DANREY, Virginie

- 2004a, « Winged Human-headed bulls at Nineveh: genesis of an iconographic motif » in *Iraq* 66, pp.133-139.
- 2004b, *Recherche sur les êtres fantastiques dans la glyptique mésopotamienne : de la fin de l'époque d'Obeid au milieu du 1er millénaire av. J.-C.* Thèse soutenue en 2004, à l'Université de Lyon 2.

DAVENPORT, Tracy

- 2007, *An Anti-Imperialist Twist to the « Gilgamesh Epic »*, in Azize, Joseph, Weeks, Noël, éd., *Gilgamesh and the World of Assyria*, Peeters, pp. 1-23.

DELNERO, Paul

- 2011, « Inana and Ebih and the Scribal Tradition », in Frame, Grant et al., eds., *A Common Cultural Heritage: Studies on Mesopotamia and the Biblical World in Honor of Barry L. Eichler*, CDL Press.

DICKSON, Keith

- 2007, « Looking at the Other Gilgamesh », in *Journal of the American Oriental Society*, vol. 127, no. 2, pp. 171-182.

DOLCE, Rita

- 2004, « The "Head of the Enemy" in the Sculptures from the Palaces of Nineveh : an Exemple of "Cultural Migration ? " », in *Nineveh, Papers of the XLIXe Rencontre Assyriologique Internationale London 2003, Iraq LXVI*, pp. 121-132.
- 2018, *Losing One's Head. Interpretation and Meaning of Decapitation*, Routledge, London.

DOMINIQUE, Charpin

- 1995, *Avant le Déluge*, Les Dossiers de l'Archéologie, no. 204, pp.

DOUMET Claude

- 1992, *Sceaux et Cylindres Orientaux: la Collection Chiha*, Universitat Fribourg. Vandenhoeck& Ruprecht, Gottingen.

DUMEZIL, Georges

- 1986, *Mythe et Épopée*, Editions Gallimard.

DURAND, Jean-Marie

- 1993, « Le mythologème du combat entre le dieu de l'orage et la mer en Mésopotamie », in *Mari. Annales de Recherches Interdisciplinaires*, vol 7, Éditions Recherche sur les Civilisations, Paris, pp. 41-6.

EISENSTADT, S., N.

- 1979 « Observations and Queries about Sociological Aspects of Imperialism in the Ancient World », in Larsen T.M, *Power and Propaganda*, Academisk Forlag, pp. 21-35.

ELIADE, Mircea

- 1963, *Myth and Reality*, Harper&Row, New York.

ELLIS, Maria deJong

- 1981, « Gilgamesh' Approach to Huwawa : A New Text, in *Archiv Für Orientforschung*, vol 28, pp.123-131.

EMELIANOV, Vladimir V.

- 2010, « On the Early History of melammu », in Kogan, L. et al., eds., *Language in the Ancient Near East. Proceedings of the 53e Rencontre Assyriologique Internationale*, Vol. 1, Part 2, Eisenbrauns, pp. 1109-1119.

ESPAK, Peeter

- 2015, *The God Enki in Sumerian Royal Ideology and Mythology*, Philippika 87, Harrasowitz Verlag, Wiesbaden.

FALES, Frederik Mario

- 2009, « Art, Performativity, Mimesis, Narrative, Ideology and Audience: Reflections on Assyrian Palace Reliefs in the Light of Recent Studies » in *Rivista di storia, ambienti e culture del Vicine Oriente Antico* vol. 6, pp.237-295.
- 2010, *Guerre et Paix en Assyrie. Religion et Impérialisme*, Editions du Cerf, Paris.
- 2013, « Ethnicity in the Assyrian Empire : A View from Nisbe, (I) : Foreigners and Special Inner Communities », in Vanderhooft, D., Winitzer A., eds., *Literature as Politics, Politics as Literature. Essays on the Ancient Near East in Honor of Peter Machinist*, Winona Lake, Indiana, Eisenbrauns, pp. 47-74.
- 2015, « Looking the God in the Eye : Sennacherib's Bond with Destiny, from Rock Reliefs to Cylinder Seals », in Rollinger, Robert, van Dongen, Erik, eds., *Mesopotamia in the Ancient World. Impact, Continuities, Parallels*, Ugarit-Verlag, Münster, pp. 543-559.

FAVARO, Sabina

- 2007, *Voyages et Voyageurs à l'époque néo-assyrienne*, The Neo Assyrian Text Corpus Project, State Archives of Assyria Studies XVIII.

FELDMAN, Marian. H. et CHENG, Jack

- 2007, *Ancient Near Eastern Art in Context* (éd.), Brill, Leiden.

FELDMAN, Marian H.

- 2005, « Mesopotamian Art » in SNELL, Daniel, *A Companion to the Ancient Near East*, Blackwell Publishing pp. 281-302.
- 2014, *Communities of Style. Portable Luxury Arts, Identity, and Collective Memory in the Iron Age Levant*, The University of Chicago Press, Chicago.

FELDT, Laura

- 2010, « Heralds of the Heroic. The functions of Angimdimma's Monsters » in *Your Praise is Sweet. A Memorial Volume for J. Black from Students, Colleagues and Friends*, British Institute for the Study of Iraq, pp. 69-92.
- 2011, « Monstrous Identities: Narrative Strategies in Lugale and some Reflections on Sumerian Religious Narrative », in Hagen, Fridrik, ed., *Narratives of Egypt and the Ancient Near East. Literary and Linguistic Approaches*, Uitgeverij Peeters, Leuven, pp. 123-163.
- 2012, « Wilderness in Mythology and Religion », in L. Feldt, ed. *Wilderness in Mythology and Religion - approaching religious spatialities, cosmologies and ideas of wild nature*. Berlin: Walter de Gruyter 2012, pp.1-23.
- 2013, « Myths and Narratology: Narrative Form, Meaning and Function in the Standard-Babylonian Epic of Anzû », in *Bulletin for the Study of Religion*, Vol, 42, No. 4, pp. 22-29.
- 2015, « Religion, Nature and Ambiguous Space in Ancient Mesopotamia - The Mountain Wilderness in Old-Babylonian Religious Narratives » in *Numen - International Review of the History of Religions*, pp. 1-36.
- 2016, « Myth, Space, and the History of Religions: Reflections on the Comparative Study Of Ancient Wilderness Mythologies from Mesopotamia, the Hebrew Bible, and Early Christianity », in Geertz, A.W and Rothstein, M., eds., *Comparative Views on Comparative Religion in Celebration of Tim Jensen's 65th Birthday, Equinox*, pp. 85-97.

FELDT, Laura et KOCH, Ulla Susanne

- 2011, « A Life's Journey-Reflections on Death in the Gilgamesh Epic », in Barjamovic, Gojko et al., *Akkade is King. A Collection of Papers by Friends and Colleagues presented to Aage Westenholz on the Occasion of his 70th Birthday of May 2009*, Nederlands Instituut Voor Het Nabije Oosten, Leiden, pp.111-126.

FERRARA, A.J.

- 2006, « A Hodgepodge of Snippets: Some Thoughtson Narrative Now and Then », in Michalowski, P., Veldhuis, N., eds., *Approaches to Sumerian Literature*, Brill, Leiden.

FINET, André

- 1996, « La lutte entre Gilgameš et Enkidu », in Tunca, Ö, Deheselle, D., *Tablettes et Images aux Pays de Sumer et d'Akkad ; Mélanges offerts à Monsieur H. Limet*, Association pour la Promotion de l'Histoire et de l'Archéologie Orientales, Liège, pp. 45-50.

FINKELSTEIN J.J

- 1974, « The West, the Bible and the Ancient East : Apperceptions and Categorisations », *Man*, 9, 4, p. 591-608.

FLEMING, Daniel E, Milstein, Sara J.

- 2010, *The Buried Foundation of the Gilgamesh Epic. The Akkadian Huwawa Narrative*, Brill, Leiden.

FOREST, Jean-Daniel

- 2007, « L'Épopée de Gilgameš, ses origines et sa postérité », in Azize, Joseph, Weeks, Noël, éd., *Gilgameš and the World of Assyria*, Peeters, pp. 25-36.
- 2009, « Le Cycle de Ninurta ou les Heurs et Malheurs d'un Héros Divin », in Faivre, Xavier et all., eds., *Et il y eut un esprit dans l'Homme. Jean Bottéro et la Mésopotamie*, De Boccard, pp. 41-54.

FORSYTH, Neil,

- 1981, « Huwawa and his Trees : a Narrative and Cultural Analysis », *Acta Sumerologica*, Vol. 3, pp. 13-29.

FOSTER, Benjamin R,

- 2001, *The Epic of Gilgamesh*, Norton & Company, London.
- 2005, *Before the Muses: An Anthology of Akkadian Literature*, CDL Press, Maryland.
- 2016, *The Age of Agade. Inventing Empire in Ancient Mesopotamia*, Routledge.

FOSTER, Benjamin R. & POLINGER FOSTER, Karen

- 2009, *Civilizations of ancient Iraq*, Princeton University Press.

FOUCAULT, Michel

- 1977, *Discipline and Punishment: The Birth of Prison*, New York Vintage, New York.
- 2010, « Similes in the Gilgamesh Epic », in Kogan, L, et al., ed., *Language in the Ancient Near East, Proceedings of the 53 Rencontre Assyriologique Internationale*, Vol 1, Part 1, Eisenbrauns, Winona Lake, pp. 313-321.

FRAHM, Eckart

- 2005, « Nabû-zuqup-kenu, Gilgamesh XII, and the Rites of Du'uzu », in *Nouvelles Assyriologiques Brèves et Utilitaires* 2005, no. 5, pp. 4-5.
- 2008, « The Great City: Nineveh in the Age of Sennacherib » in *Journal of the Canadian Society for Mesopotamian Studies* (2008), pp. 13-20.
- 2013, « Rising Suns and Falling Stars : Assyrian Kings and the Cosmos », in Hill, Jane, A et al., ed., *Experiencing Power, Generating Authority. Cosmos, Politics, and the Ideology of Kingship in Ancient Egypt and Mesopotamia*, University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology, Philadelphia, pp. 97-121.

FRAYNE, Douglas

- 2010, « Gilgameš in Old Akkadian Glyptic », in Steymans, Hans Ulrich, *Ikonographie eines Helden*, Academic Press Fribourg ; Vandenhoeck & Ruprecht Göttingen, pp. 165-208.
- 2013, « The Fifth Day of Creation in Ancient Syrian and Neo-Hittite Art », in Scurlock, Joann, Beal, Richard H, eds., *Creation and Chaos. A Reconsideration of Hermann Gunkel's Chaokampf Hypothesis*, Winona Lake, Eisenbrauns, pp. 63-97.

FRANKFORT, Henri

- 1954, *The Art and Architecture of the Ancient Near East*, Penguin Books, London.
- 1965, *Cylinder seals: a documentary essay on the art and religion of the ancient Near East*, London, Gregg Press. Gibson McGuire, Biggs Robert D.

FRANKFORT, Henri, LLOYD, Seton, JACOBSEN, Thorkild

- 1940, « The Gimilsin Temple and Palace of the Rulers at Tell Asmar », in OIP 43.

FUCHS, A.

- 2011. « Assyria at War: Strategy and Conduct », In K. Radner and E. Robson (eds), *The Oxford Handbook of Cuneiform Culture*, pp. 380-401

GADOTTI, Alhena

- 2014, *Gilgamesh, Enkidu, and the Netherworld and the Sumerian Gilgamesh Cycle*. De Gruyter.

GARELLI, Paul

- 1960, *Gilgameš et sa légende. Études recueillies par Paul Garelli à l'occasion de la VIIe Rencontre Assyriologique Internationale*, Imprimerie Nationale, Paris.
- 1979, « L'état et la légitimité royale sous l'empire assyrien » in Larsen T.M, *Power and Propaganda*, Akademisk Forlag, pp. 319-328.
- 1982, « La propagande royale assyrienne », in *Akkadica*, vol 27, pp.16-29.

GARRISON, B. Mark

- 2014, « The Impressed Image : Glyptic Studies as Art and Social History », in Feldman, M., Brown, B., Eds,

Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art, De Gruyter, Boston, pp. 481-513.

GELLER, M.L.

- 2000, « The Landscape of the «Netherworld» », in Milano, L. et al., eds., *Landscapes. Territories, Frontiers and Horizons in the Ancient Near East. Papers Presented to the XLIV Rencontre Assyriologique Internationale, Venezia, 7-11 July 1997. Part III : Landscape in Ideology, Religion, Literature and Art*, Sargon Srl, Padova, pp. 41-50.
- 2010, « Late Babylonian Lugale », in Baker, Heather D., Robson, Eleanor and Zolyomi, Gabor, ed., *Your Praise is Sweet. A Memorial Volume for Jeremy Black From Students, Colleagues and Friends*, British Institute for the Study of Iraq, pp. 93-100.

GEORGE, A. R.

- 1986, *Sennacherib and the Tablet of Destinies*, Iraq vol. 48, pp. 133-146.
- 1998, « The Day the Earth divided : a geological aetiology in the Babylonian Gilgameš Epic », in Erkanal, Hayat et al., eds, XXXIV ème Rencontre Assyriologique, pp. 179-183.
- 2003, *The Babylonian Gilgameš Epic: Introduction, Critical Edition and Cuneiform Texts*, Oxford University Press.
- 2007a, « The Civilizing of Ea-Enkidu : An Unusual Tablet of the Babylonian Gilgameš Epic », in *Revue Assyriologique* vol. 101, pp. 59-80.
- 2007b, « Gilgameš and the Literary Traditions of Ancient Mesopotamia », in Leick, Gwendolyn ed., *The Babylonian World*, Routledge, New York.
- 2016, « Die Kosmogonie des alten Mesopotamien », in: Marion Gindhart and Tanja Pommerening (eds.), *Anfang & Ende: vormoderne Szenarien von Weltentstehung und Weltuntergang* (Darmstadt: von Zabern, 2016) pp. 7–25, 132–33, 140.

GEORGE, Andrew, AL-RAWI, F. N. H.

- 2014, « Back to the Cedar Forest : The Beginning and the End of Tablet V of the Standard Babylonian Epic of Gilgameš », *Journal of Cuneiform Studies*, Volume 66 , pp. 69-90.

GILAN, Amir

- 2013, « Once Upon a Time in Kiškiliša. The Dragon-Slayer Myth in Central Anatolia », in Scurlock, Joann, Beal, Richard H, eds., *Creation and Chaos. A Reconsideration of Hermann Gunkel's Chaaskampf Hypothesis*, Winona Lake, Eisenbrauns, pp.98-111.

GILIBERT, Alessandra

- 2008, « On Kār Tukultī-Ninurta: Chronology and Politics of a Middle Assyrian Ville Neuve », In *Fundstellen Gesammelte Schriften zur Archäologie und Geschichte Alt Vorderasiens ad honorem Hartmut Kühne*, Harrassowitz Verlag, Wiesbaden, pp. 177-188.

GIOVANI, Mariana

- 2007, *The Assyrian Sacred Tree. A History of Interpretations*, Orbis Biblicus et Orientalis, Academic Press Fribourg, Vandenhoeck & Ruprecht Göttingen.

GLASSNER, Jean-Jacques

- 2004, *Mesopotamian Chronicles*, Society of Biblical Literature, Atlanta.
- 2006, « Couper des têtes en Mésopotamie » in D'Onofrio, Salvatore, Taylor, Anne-Christine, *La Guerre en tête*, Éditions de l'Herne, pp. 47-55.

GRAFF, Sarah

- 2012, *Humbaba*, Humbaba/Huwawa, Ph.D. dissertation, Institute of Fine Arts/NYU, New York.

GRANDPIERRE, Véronique

- 2010, *Histoire de la Mésopotamie*, Gallimard, Paris.

GRAYSON, A. Kirk

- 1987, *Assyrian Rulers of the Third and Second Millennia BC (To 1115 BC)*, University of Toronto Press.
- 1991, *Assyrian Rulers of the Early First Millennium BC I (1114-859 BC)*, The Royal Inscriptions of Mesopotamia, Assyrian Periods, University of Toronto Press, London.

- 1995, « Eunuchs in Power: Their Role in the Assyrian Bureaucracy ». in *Vom Alten Orient zum Alten Testament: Festschrift für Wolfram Freiherrn von Soden* (Alten Orient und Altes Testament 240), eds. Manfred Dietrich and Oswald Lorenz. Neukirchen-Vluyn: Verlag Butzon and Bercker Kevelaer, pp. 85–98.
- 1999, « The Struggle for Power in Assyria : Challenge to Absolute Monarchy in the Ninth and Eighth Centuries B.C., in Watanabe Kazuko, ed., *Priest and Officials in the Ancient Near East*, Universitätsverlag C. Winter, Heidelberg, pp. 253-270.

GRAYSON, A. Kirk et NOVOTNIG Jamie

- 2012, *The Royal Inscriptions of Sennacherib, King of Assyria*, Eisenbrauns.

GREEN Andrew

- 1983, « Neo-Assyrian Apotropaic Figures » , in *Iraq* 45, pp. 87-97.
- 1984, « Beneficent Spirits and Malevolent Demons », in *Visible Religion*, vol. III, pp. 80-105.
- 1985, « A Note on the Scorpion-Man and Pazuzu » in *Iraq* 47, pp. 75-82.
- 1986, « The Lion Demon in the Art of Mesopotamia and Neighbouring regions », in *Baghdader Mitteilungen*, vol. 17, pp. 141-254.
- 1988, « A Note on the Lion-Demon » in *Iraq* 50, pp. 167-168.
- 1994, *Mischwesen. B. Archäologie. Mesopotamie c.a.* Löwenadler, Löwendrache, Löwenmensch und Menschenlöwe » in E. Ebeling *et alii* (éds.), *Reallexikon der Assyriologie und Vorderasiatischen Archäologie*, vol. VIII, Berlin & New York, pp. 245-264.
- 1995, « Ancient Mesopotamian Religious Iconography », in SASSON, Jack M. (éd), *Civilizations of the Ancient Near East*, Charles Scribner's Sons, New York, pp. 1837-1855.
- 2003, *The Storm-God in the Ancient Near East*, Biblical and Judaic Studies from the University of California, Vol. 8, Eisenbrauns.

GREENFIELD, J. C. ,

- 1999, « Apkallu in K. van den Toorn, B. Becking », and P.W. van der Horst (eds.), *Dictionary of Deities and Demons in the Bible*, 2nd edn, Leiden: Brill, pp 72-74.

GROTTANELLI, G.

- 2001, « The Story of Combabos and the Gilgamesh Tradition » in Whiting, R.M., ed., *Mythology and Mythologies*, The Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki, pp. 19-27.

GURNEY, O.R

- 1960, « The Sultantepe Tablets (Continued): VII. The Myth of Nergal and Ereshkigal », in *Anatolian Studies*, Vol. 10, pp. 105-131

GUTERBOCK, Hans Gustav

- 1951, « The Song of Ullikummi: Revised Text of the Hittite Version of a Hurrian Myth », *Journal of Cuneiform Studies*, pp. 135–161.

HALLO, William W.

- 1970, « Antediluvian Cities », in *The Journal of Cuneiform Studies*, Vol. 23, No. 1-2, pp. 57-67.

HANSMAN, J.

- 1976, *Gilgamesh, Humbaba and the Land of the Erin-Trees*, in *Iraq* 38, pp. 23-35.

HARMANŞAH, Ömür

- 2007, « Upright Stones and Building Narratives: Formation of a Shared Architectural Practice in the Ancient Near East » in *Ancient Near Eastern Art in Context*, pp. 69-99.
- 2012, « Beyond Aššur: New Cities and the Assyrian Politics of Landscape », in *Bulletin of the American Schools of Oriental Research* 365, pp. 53-77.

HAUBOLD, Johannes

- 2015, « Shepherds of the People. Greek and Mesopotamian Perspectives », in Rollinger, Robert, van Dongen, Erik, eds., *Mesopotamia in the Ancient World. Impact, Continuities, Parallels*, Ugarit-Verlag, Münster, pp. 245-254.

HAUBOLD J.H., ET AL. (DIR.)

- 2013, *The World of Berossos : Proceedings of the 4th International Colloquium on « The Ancient Near East between Classical and Ancient Oriental Traditions »*, Hatfield College, Durham 7th-9th July 2010, Wiesbaden, Harrassowitz (coll. *Classica et Orientalia*, 5).

HAWTHORN, Ainsley

- 2015, « 'You are just like Me', The Motif of the Double in the epic of Gilgamesh and the Agushaya Poem », in *Kaskal. Revista di storia, ambienti e culture del Vicino Oriente Antico*, vol. 12, LoGisma editore, pp. 451-466.

HEINZ, Marlies, FELDMAN, Marian H.

- 2007, « Representation-Tradition-Religion », in Heinz, Feldman, eds., *Representations of Political Power: Case Histories from Times of Change and Dissolving Order in the Ancient Near East*, Winona Lake, Indiana, Eisenbrauns, pp. 1-21.

HOLLOWAY, Steven W.

- 2002, *Aššur is King ! Aššur is King. Religion in the Exercise of Power in the Neo-Assyrian Empir !*, Brill, Leiden.

HOROWITZ, Wayne

- 1988, « The Babylonian Map of the World », in *Iraq* 50, pp. 147-165.
- 1990, « The Isles of the Nation : Genesis X and Babylonian Geography », in Emerton, J.A, ed., *Studies in the Pentateuch. Supplemets to Vetus Testamentum*, vol. 41, pp. 35-43.
- 1998, *Mesopotamian Cosmic Geography*, Eisenbrauns, Winona Lake, Indiana.

HRŮŠA, Ivan

- 2015, *Ancient Mesopotamian Religion: A Descriptive Introduction*, Ugarit-Verlag, 2015.

HUROWITZ, Victor B.

- 2007, « Finding New Life in Old Words : Word Play in the Gilgameš Epic », in Azize, Joseph, Weeks, Noël, éd., *Gilgameš and the World of Assyria*, Peeters, pp. 67-78.

HUXLEY, Margaret

- 2000, « The Gates and Guardians in Sennacherib's Addition to the Temple of Assur », in *Iraq* 62, pp. 109-137.

IZRE'EL, Shlomo

- 1991, « Some Thoughts on the Amarna Version of Adapa », in De Meyer, L. et Gasche H., eds., *Mesopotamian History and Environment. Mesopotamie et Elam, Rencontre Assyriologique Internationale XXXVIème*, pp. 211-220.
- 1998, « The Initiation of Adapa in Heaven », in Prosecký, Jirí, ed., *Intellectual Life of the Ancient Near East*, RAI 43, Prague, pp. 183-187.

JAKOB, S.

- 2003, *Mittelassyrische Verwaltung und Sozialstruktur: Untersuchungen (Cuneiform Monographs 29)*, Leiden – Boston.

JACOBSEN, Thorkild

- 1961, *Formative tendencies in Sumerian Religion, in The Bible and the Ancient Near East*, Doubleday & Company, New York, 1961.
- 1968, « The Battle between Marduk and Tiamat », *Journal of the American Oriental Society*, Vol. 88, No. 1 (Jan. - Mar., 1968), pp. 104-108.
- 1976, *The Treasures of Darkness. A History of Mesopotamian Religion*, Yale University Press, London.
- 1987, *The Harps that once...*, Yale University Press, London
- 1990, « The Gilgamesh epic : Tragic and Romantic Vision », in Abusch, T., Huehnergard, J., Steinkeller, P., eds., *Lingering over Words. Studies in Ancient Near Eastern Literature in Honor of William L. Moran*, Scholars Press, Atlanta, pp.231-249.

JACOBSEN, Thorkild, ALSTER, Bendt

- 2000, « Ningsizida's Boat-Ride to Hades », in George, Finkel, *Wisdom, Gods and Literature. Studies in Assyriology in Honour of W.G. Lambert*, Winona Lake, Eisenbrauns, pp. 315-344.

JUNG, C.G

- 1981, *The Archetypes and The Collective Unconscious*, Collected Works, 9 (2 ed.), Princeton, NJ: Bollingen

KARAHASHI, Fumi

- 2004a, « Fighting the Mountain : Some Observations on the Sumerian Myths of Inanna and Ninurta » ; in *Journal of Near Eastern Studies*, vol. 63, no. 2, pp.111-118.
- 2004b, Lugal-e and the song of the Ullikummi; A structural comparison, *Ex Oriente Lux, Journal of the Ancient Near Eastern Society*, no. 38, Leiden, pp. 77- 82.

KATZ, Dina

- 2003, *The Image of The Netherworld in the Sumerian Sources*, CDL Press.
- 2010, « The Naked Soul. Deliberations on a Popular Theme », in Stackert, J, Nevling Porter, B., Wright, David P., *Gazing on the Deep. Ancient Near Eastern and Other Studies in Honor of Tzvi Abusch*, CDL Press.
- 2013, « Time in Death and Afterlife : The Concept of Time and the Belief in Afterlife », in Feliu L.et all., eds., *Time and History in the Ancient Near East*, Winona Lake, Indiana, Eisenbrauns, pp.117-125.

KERTAI, David

- 2011, « Kalhu's Palaces of War and Peace: Palace Architecture at Nimrud in the Ninth Century BC », *Iraq* 73, pp. 71-85.

KILMER, Anne Draffkorn

- 1987, « The Symbolism of the Flies in the Mesopotamian Flood Myth and some further Implications », in Rochberg-Halton, Francesca, ed., *Language, Literature and History : Philological and Historical Studies presented to Erica Reiner*, American Oriental Institute, New Haven, pp. 175-180.
- 1996, « Crossing the Waters of Death: The "Stone Things" in the Gilgamesh Epic » *Wiener Zeitschrift für die Kunde des Morgenlandes*, Vol. 86, pp. 213-217.
- 2002, « The Investiture of Enkidu in the Epic of Gilgamesh Tablet III », in Parpola, S., Whiting, R. M, eds, *Sex and Gender in the Ancient Near East, The Neo-Assyrian Text Corpus Project*, Helsinki, pp. 283-288.

KLEIN, Jacob

- 2000, « Problems of Geography in the Gilgameš Epics : The Journey to the Cedar Forest », in Milano, L. et all, eds., *Landscapes. Territories, Frontiers and Horizons in the Ancient Near East. Papers Presented to the XLIV Rencontre Assyriologique Internationale, Venezia, 7-11 July 1997. Part III : Landscape in Ideology, Religion, Literature and Art*, Sargon Srl, Padova, pp. 63-74.
- 2002, « A New Look at the « Oppression of Uruk » Episode in the Gilgameš Epic », in Abusch, Tzvi, ed. *Riches Hidden in Secret Places. Ancient Near Eastern Studies in Memory of Thorkild Jacobsen*, Eisenbrauns, Winona Lake, Indiana, pp. 187-202.
- 2011, « A New Look at the Theological Background of the Mesopotamian and Biblical Flood Stories », in Frame G. et all, eds., *A Common Cultural Heritage. Studies on Mesopotamia and the Biblical World*, CDL Press, Maryland, pp. 151-176.

KLEIN, Jacob, and KATHLEEN, Abraham

- 2000, « Problems of Geography in the Gilgameš Epics: The Journey to the 'Cedar Forest' », In *Landscapes: Territories, Frontiers and Horizons in the Ancient Near East. Part III*. Ed. L. Milano, S. de Martino, F.M. Fales and G.b. Lanfranchi. Padova: sargon srl, pp 63-73

KOCH, Ulla Susanne

- 2013, « Concepts and Perception of Time in Mesopotamian Divination », in Feliu L.et all., eds., *Time and History in the Ancient Near East*, Winona Lake, Indiana, Eisenbrauns, pp. 127-142.

KRAGERUD, A.

- 1972, « The Concept of Creation in Enuma Elish », in *Ex Orbe Religionum. Studia Geo Windengren oblata*, Brill, pp. 39-49

KRAMER, S. N.

- 1944, *Sumerian Mythology*, University of Pennsylvania Press.
- 1947, « Gilgamesh and the Land of the Living », ASOR.
- 1984, « Ninurta's Prides and Punishment », in *Aula Orientalis*, vol. 2, pp. 231-237.

KRAVITZ, K.F.

- 2010, « Tukulti-Ninurta I Conquers Babylon : Two Versions », in Stackert, J. et al., eds., *Gazing on the Deep: Ancient Near Eastern and other Studies in Honor of Tzvi Abusch*, Bethesda, CDL, pp.121-129.

LACAN, Jacques

- 1999, *Écrits I. Texte Intégral*, Éditions du Seuil.

Kvanvig, H.S.

- 1988 « Roots of Apocalyptic: The Mesopotamian Background of the Enoch Figure and of the Son of Man » (WMANT, 61; Neukirchen-Vluyn: Neukirchener Verlag).

LABAT R.

--2002 : Manuel d'épigraphie akkadienne : signes, syllabaire, idéogrammes, Paris, Paul Geuthner (coll. Geuthner Manuels) [1952].

LAMBERT W.G

- 1960, « Gilgameš in Religious, Historical and Omen Texts and the Historicity of Gilgameš », in *Gilgameš et sa légende. Études recueillies par Paul Garelli à l'occasion de la VIIe Rencontre Assyriologique Internationale*, Imprimerie Nationale, Paris, pp. 39-56.
- 1966a, « Ancient Near Eastern Seals in Birmingham Collections », *Iraq* 28, , pp. 64-84.
- 1966b, *Enuma Eliš. The Babylonian Epic of Creation. The Cuneiform Text*, Oxford.
- 1979, « Near Eastern Seals in the Gulbenkian Museum of Oriental Art, University of Durham », in *Iraq* 41, pp.1-47.
- 1985, « The Pair Lahmu-Lahamu in Cosmology », in *Orientalia* 54, pp. 189-202.
- 1980-1983, « Kosmogonie, in *Reallexikon der Assyriologie* », in Band 6, pp. 218-222.
- 1987, « Lugal-irra and Meslamta-ea », in E. Ebeling *et alii* (éds.), *Reallexikon der Assyriologie und vorderasiatischen Archäologie*, vol. VII, Berlin & New York.
- 1990a, « Ancient Mesopotamian Gods. Superstition, philosophy, theology » in *Revue de l'histoire des religions*, 207, pp.115-130.
- 1990b, « A New Babylonian Descent to the Netherworld », in Abusch, T., Huehnergard, J., Steinkeller, P., eds., *Lingering over Words. Studies in Ancient Near Eastern Literature in Honor of William L. Moran*, Scholars Press, Atlanta, pp. 289-300.
- 1997, « The Assyrian Recension of Enūma Eliš », in Waetzoldt, H., Hauptman, H, eds., *Assyrien im Wandel der Zeiten. XXXIXe Rencontre Assyriologique Internationale*, Heidelberger Orientverlag, pp. 77-79.
- 1998, « Technical Terminology for Creation in the Ancient Near East », in Prosecky, Jiri, ed., *Intellectual Life in the Ancient Near East*, RAI 43, Prague 1998, pp. 189-193.
- 2000, « The Apsû », in Milano, L. et al., eds., *Landscapes Territories, Frontiers and Horizons in the Ancient Near East. Part III Landscape in Ideology, Religion, Literature and Art*, Sargon Srl, Padova, pp. 75-77.
- 2010, « Gilgamesh in Literature and Art: The Second and First Millenia » in Steymans, Hans Ulrich, *Ikonographie eines Helden*, Academic Press Fribourg ; Vandenhoeck & Ruprecht Göttingen, pp.91-112.
- 2013, *Babylonian Creation Myths*, Eisenbrauns, Winona Lake.

LAMBERT, W.G. & MILLARD, A.R.

- 1969, *Atra-Ḥašis: The Babylonian Story of the Flood*, Oxford University Press.

LAPINKIVI, Pirjo

- 2010, *The Neo-Assyrian Myth of Ištar's Descent and Resurrection*, State Archives of Assyrian Cuneiform Texts, vol. VI, The Neo-Assyrian Text Corpus Project.

LARSEN, M. T.

- 1979, *The Tradition of Empire in Mesopotamia* » in Larsen T.M, *Power and Propaganda*, Akademisk Forlag, pp.75-106.

LE GOFF

- 2013, *L'Imaginaire medieval*, Éditions Gallimard.

LEICK, Gwendolyn

- 1994, *Sex and Eroticism in Mesopotamian Literature*, Routledge.
- 2007, *The Babylonian World*, Routledge, London.

LENZI, Alan

- 2008, *Secrecy and the Gods. Secret Knowledge in Ancient Mesopotamia and Biblical Israel*, State Archives of Assyria Studies, Volume XIX, The Neo-Assyrian Text Corpus Project, University of Helsinki.

LEVI-STRAUSS

- 1974, *Structural Anthropology*, Basic Books Inc, Publishers, New York.

LEWIS, Theodore J

- 1996, « CT 13.33 and Ezekiel 32:Lion-Dragon Myths », in *Journal of American Oriental Society*, Volume 116, Number 1, pp. 28-47.

LITKE, Richard L

- 1998, A Reconstruction of the Assyro-Babylonian God-Lists, An: ^dA-nu-um and An : Anu Šá Amēli, Yale Babylonian Collection, New Haven.

LISMAN, Jan J.W.

- 2013, *Cosmogony, Theogony and Anthropogony in Sumerian Texts*, *Altes Orient und Altes Testament*, Band 409, Ugarit-Verlag, Münster.

LIVERANI, Mario

- 1979, « The Ideology of the Assyrian Empire » in LARSEN M. T, eds, pp. 297-317.
- 1990, *Prestige and interest: international relations in the near East ca. 1600-1100 B.C.*, *History of the Ancient Near East/ Studies Vol. 1*, Padua: Sargon srl.
- 1996, « Ancient Propaganda and Historical Criticism » in COOPER Jerrold S. and SCHWARTZ Glenn M. (éd.), *The Study of the Ancient Near East in the Twenty-First Century*, Winona Lake, Eisenbrauns, pp.283-289.
- 2004, « Adapa, Guest of the Gods », in Bahrani, Zainab, Van de Mieroop, Marc, eds., *Myth and Politics in Ancient Near Eastern Historiography*, Equinox, London, pp. 3-23.
- 2013, « Literary-Political Motifs in the Assyrian Royal Inscriptions: Measuring Continuity versus Change », in Vanderhooft, David S., Winitzer, Abraham, eds., *Literature as Politics, Politics as Literature. Essays on the Ancient Near East in Honor of Peter Machinist*, Eisenbrauns, pp. 269-284.
- 2014a, « The King and his Audience », in Gaspa S. et al, eds., *From Source to History. Studies on Ancient Near Eastern Worlds and Beyond*, Ugarit-Verlag, Münster, pp. 373-385.
- 2014b, « Image, Ideology and Politics : A Historical Consideration of the Message of Neo-Assyrian Reliefs », in Gaspa S. et al, eds., *From Source to History. Studies on Ancient Near Eastern Worlds and Beyond*, Ugarit-Verlag, Münster, pp. 387-404.

LIVERANI, Mario, BAHRANI, Zainab, Van de MIEROOP, M, eds

- 2003 *Myth and Politics in Ancient Near Eastern Hystoriograh*y, Ithaca, NY. Cornell University Press.

LIVINGSTONE, Alastair

- 1986, *Mystical and Mythological Explanatory Works of Assyrian an Babylonian Scholars*, Claredon Press, Oxford.
- 1989, *Court Poetry and Literary Miscellanea*, State Archives of Assyria, vol. III, Helsinki University Press, Helsinki.
- 1990, « The Magic of Time » in *Mesopotamian Magic. Textual, Historical and Interpretative Perspectives*, Styx Publications , Groningen.

LO PICCOLO, Claudia, ZISA, Gioele

- 2013, « Quando l'eroe disturba il "mostro". Uno studio comparativo sulla figura del "mostro-custode" : Ĥubaba, Ladone e il serpente della Colchide », in Baglioni, Igor, ed., *Monstra. Costruzione e Percezione delle Entità Ibride e Monstruose nel Mediterraneo Antico*, Edizioni Quasar di Severino Tognon, Roma, pp. 129-147.

LUKENBILL, Daniel David

- 1924, *The Annals of Sennacherib* OIP 2, University of Chicago Press.

LUMSDEN, Stephen

- 2004, « Narrative Art and Empire : The Throneroom of Aššurnasirpal II », in Dercksen, J.G., ed., *Assyria and Beyond. Studies Presented to Morgens Trolle Larsen*, Nederlands Instituut Voor Het Nabije Oosten, Leiden, pp. 359-385.

MACHINIST, Peter

- 1978, *The Epic of Tukulti-Ninurta*, Yale PhD Dissertation
- 1984, « Rest and Violence in the Poem of Erra », in Sasson, Jack, M., ed., *Studies in Literature from the Ancient Near East*, American Oriental Society, New Haven, Connecticut, pp. 221-226.
- 2006, « Kingship and Divinity in Imperial Assyria » in Gary Beckman and Theodore J. Lewis, eds., *Text, Artifact, and Image. Revealing Ancient Israelite Religion* (Providence: Brown Judaic Studies vol. 346, pp. 152-188.
- 2011, « Kingship and Divinity in Imperial Assyria », in Renger, Johannes ed., *Assur-Gott, Stadt und Land*, Harrassowitz Verlag, Wiesbaden, pp. 405-430.

MANDELBAUM, Allen

- 2013, *Ovid Metamorphoses*, Everyman's Library Classics Series.

MANDER, Pietro

- 1999, « Space-Time Connections in Aspects of Kingship in Ancient Mesopotamia », in *Anthropology & Philosophy* 3/1, pp. 6-13.
- 2013, « *Mischwesen* nella religione mesopotamica », in Baglioni, Igor, ed., *Monstra. Costruzione e Percezione delle Entità Ibride e Monstruose nel Mediterraneo Antico*, Editizioni Quasar di Severino Tognon, Roma, pp. 149-159.

MARCUS, Michelle I

- 1987, « Geography as an Organizing Principle in the Imperial Art of Shalmaneser III, in *Iraq* 49, pp. 77-90.
- 1995, « Geography as Visual Ideology : Landscape, Knowledge and Power in Neo-Assyrian Art », in Liverani Mario, eds., *Neo-Assyrian Geography*, Roma, pp. 193-202.

MARÍK, Tomáš

- 2006, « Qui êtes vous, Monsieur Gilgamesh ? », in Charvát, Petr et al., ed., *L'État, le pouvoir; les prestations et leurs formes en Mésopotamie ancienne. Actes du Colloque assyriologique franco-tchèque, Paris, 7-8 novembre 2002*, Univerzita Karlova v Praze, pp. 33-42.

MASETTI-ROUAULT, Maria Grazia

- 2001, « Cultures locales du Moyen-Euphrate. Modèles et événements, IIe-Ier millénaires av. J.-C », Turnhout, Brepols (coll. Subartu, VIII)
- 2004, « Pour le bien de mon peuple »: Continuité et innovation dans l'Idéologie du Pouvoir au Proche-Orient à l'Âge de Fer », in MAZOYER Michel CASABONNE, Olivier, *Mélanges offerts au Professeur René Lebrun: Studia Anatolica et varia*. Vol. II, Collection Kubaba. Série Antiquité V. Paris. L'Harmattan, p. 113-132.
- 2007, « L'*Apkallu*-Poisson et son image: Notes sur la conservation et la diffusion de l'éléments de la culture mésopotamienne au Proche-Orient à l'époque préclassique » in *Semita* 52, pp.37-55.
- 2008, « Armes et armées des dieux dans les traditions Mésopotamiennes », in Abrahams, Philippe, Battini, Laura, eds., *Les armées du Proche-Orient ancien (IIIe-Ier mill. av. J.-C.)*, BAR International Series 1855, pp. 219-229.
- 2009a, « Cultures in contact in the Syrian Lower Middle Euphrates Valley: Aspects of the Local Cults in the Iron Age II » in *Syria*, Vol. 86, pp. 141-147.
- 2009b, « Femmes, mythes et cultes dans la culture mésopotamienne ancienne », dans F. Briquel-Chatonnet, L.Denooz, S. Fares, B.Lyon, C.Michel (éds), *Femmes, cultures et société dans les civilisations méditerranéennes et proche-orientales d'hier à aujourd'hui*", *Topoi Suppl.* 10, 2009, pp.129-144.
- 2009c, « Du bon usage de la mythologie mésopotamienne », in X. Faivre, B. Lion, C. Michel (dir.), *Et il y eut un esprit dans l'Homme : Jean Bottéro et la Mésopotamie*, Paris, De Boccard (coll. Travaux de la Maison René-Ginouvès, 6), p. 19-29.

- 2013a, « Fragments d'art mésopotamien : aux origines des empires », in L. Feliu et al. (dir.), *Time and History in the Ancient Near East. Proceedings of the 56e Rencontre Assyriologique Internationale at Barcelona, 26-30 July 2010*, Winona Lake, Eisenbrauns, pp. 405-412.
- 2013b, « Le dieu de l'orage, la grêle et le « Grand Froid ». Notes sur la continuité de la culture syrienne antique et ses relations avec la civilisation du Proche-Orient ancien », in Loretz, Oswald et al., eds., *Ritual, Religion and Reason. Studies in the Ancient World in Honour of Paolo Xella*, AOAT 404 Ugarit Verlag, pp. 397-406.

MATOUŠ, L.

- 1960, « Les rapports entre la version sumérienne et la version akkadienne de l'épopée de Gilgameš », in *Gilgameš et sa légende. Études recueillies par Paul Garelli à l'occasion de la VIIe Rencontre Assyriologique Internationale*, Imprimerie Nationale, Paris, pp. 83-96.

MATTHEWS, Donald

- 1990, *Principles of composition in Near Eastern Glyptic of the later second millenium B.C.*, Universitätsverlag Freiburg Schweiz, Vandenhoeck& Ruprecht Gottingen.
- 1991, « Middle Assyrian Glyptic From Tell Billa », in *Iraq* 53, pp. 17-43.

MATTHEWS, R.

- 2003, *The Archaeology of Mesopotamia: Theories and Approaches*, London, Routledge.

MAUL, Stefan

- 2008, « L'Épopée de Gilgamesh », in André-Salvini, Beatrice, ed., *Babylone, Hazan, Musée du Louvre Éditions*, Paris, pp. 348-351.

MAY, N. N.

- 2013, « "I Read the Inscriptions from before the Flood..." Neo-Sumerian Influences in Ashurbanipal's Royal Self-Image », in Feliu L. et al., eds., *Time and History in the Ancient Near East*, Winona Lake, Indiana, Eisenbrauns, pp. 199-210.

MAZON P.

- 1947 : *Théogonie – Les travaux et les jours – Le bouclier*, Paris, Les Belles Lettres.

MCINTOSH, Jane R.

- 2005, *Ancient Mesopotamia. New Perspectives*, ABC Clío, Oxford.

MENARGUES RAJADELL, Angel

- 2013, « Mesopotamian Idea of Time Through Modern Eyes (Disruption and Continuity) », in Feliu L. et al., eds., *Time and History in the Ancient Near East*, Winona Lake, Indiana, Eisenbrauns, pp. 211-228.

MEUSZINSKI, Janusz

- 1981, *Die Rekonstruktion der Reliefdarstellungen und Ihrer Anordnung im Nordwestpalast von Kalhu (Nimrud)*, Verlag Philipp von Zabern, Mainz am Rhein.

Michalowski, Piotr

- 1990, « Presence at the Creation », in Abusch, Tzvi et al., eds., *Lingering over Words. Studies in Ancient Near Eastern Literature in Honor of William L. Moran*, Scholars Press, Atlanta, pp. 381-396.
- 2005, « Mesopotamian Vistas on Axial Transformations », in Arnason et al., eds., *Civilizations and World History. Jerusalem Studies in Religion and Culture*. Brill, Leiden, pp. 157-181.
- 2010a, « Masters of the Four Corners of the Heavens: Views of the Universe in Early Mesopotamian Writings », in Raaflaub, Kurt A., ed., *Geography and Ethnography*, pp. 147-168.
- 2010b, « Maybe Epic: The Origins and Reception of Sumerian Heroic Poetry », in *Epic and History*, ed. David

MIGLUS, Peter A.

- 2008, « Kings go into Battle. Representations of the Mesopotamian Ruler as a Warrior », in Abrahami, Philippe, Battini, Laura, eds., *Les Armes du Proche-Orient Ancien (IIIe-Ier mill. av. J. C)*, BAR International Series 1855, pp. 231-246.

MILLER II, Robert D

- 2013 « What are the Nations Doing in the Chaokampf? », in Scurlock, Joann, Beal, Richard H., eds., *Creation and Chaos. A Reconsideration of Hermann Gunkel's Chaokampf Hypothesis*, Winona Lake,

Eisenbrauns, pp. 206-216.

MILSTEIN, Sara J.

- 2015, « The Origins of Adapa », *Zeitschrift für Assyriologie*, vol. 105/ 1, pp. 30-41.

MINUNNO, Giuseppe

- 2008, « La mutilation du corps de l'ennemi », in Abrahams, Philippe, Battini, Laura, eds., *Les armées du Proche-Orient ancien (IIIe-Ier mill. av. J.-C.)*, BAR International Series 1855, pp. 247-256.

MIRELAMAN, Sam

- 2017, A new Manuscript of Lugal-E, Tablet IV, in *Iraq* 79, pp. 155- 162.

MOBEY, Gregory

- 2014, « First Glimpses of the Liminal Hero », in Mouton, A., Patrier, J., eds., *Vivre, Grandir et Mourir dans l'Antiquité : Rites de Passage Individuels au Proche-Orient Ancien et ses Environs*, Nederlands Instituut Voor Het Nabije Oosten, Leiden, pp. 521-530.

MORAN, L. William

- 1987, « Some Considerations of Form and Interpretation in Atra-ḫasis », in Rochberg-Halton, Francesca, ed., *Language, Literature, and History : Philological and Historical Studies Presented to Erica Reiner*, American Oriental Society, New Haven, pp. 245-255.
- 1988, « Notes on Anzû », *Archiv für Orientforschung*, Vol. 35, pp. 24-29.
- 1992, « The Epic of Gilgamesh : A Document of Ancient Humanism », in *The Canadian Society for Mesopotamian Studies Bulletin* 22, pp. 15-22.

MOUTON, A., PATRIER, J., eds.,

- 2014, *Vivre, Grandir et Mourir dans l'Antiquité : Rites de Passage Individuels au Proche-Orient Ancien et ses Environs*, Nederlands Instituut Voor Het Nabije Oosten, Leiden.

NADALI, Davide

- 2005, « The Representation of Foreign Soldiers and their Employment in the Assyrian Army » in Von SOLDT ed. *Ethnicity in Ancient Mesopotamia*, Nederlands Instituut Voor Het Nabije Oosten, pp. 222-244.
- 2010, « Neo-Assyrian State Seals: An Allegory of Power » in *State Archives of Assyria Bulletin* 28, pp.215-245.
- 2013, « Outcomes of the Battle: Triumphal Celebrations In Assyria » in SPALINGER, A., ARMSTRONG, J. Eds, *Rituals of Triumph in the Mediterranean World*, Brill, Leiden, pp. 75-91.
- 2016, « Images of War in the Assyrian Period: What They Show and What They Hide », in Battini, Laura, ed. *Making Pictures of War Realia et Imaginaria in the Iconology of the Ancient Near East*, Archaeopress, pp. 83-95.

NAKAMURA ,Carolyn M

- 2008, *The Matter of Magic: Material Figures of Memory and Protection in Neo-Assyrian Apotropaic Figurine Rituals (First Millennium)*, Columbia University, 2008.

NATHAN-YULZARY

- 2010, « Divine Justice or Poetic Justice? The Transgression and Punishment of the Goddess Anath » in 'the Aqhat Story'—A Literary Perspective", *Ugarit-Forschungen* 41 (Internationales Jahrbuch für die Altertumskunde Syrien-Palästinas), pp. 581-599.

NEMET-NEJAT, Karen

- 2014, « The Epic of Gilgamesh », in Chavalas, Mark W., *Women in the Ancient Near East*, Routledge, London, pp. 175-194.

NYS, Nadine

- 2014, « Scorpion-People. Deadly or Protective ? », *Studia Mesopotamica. Jahrbuch für altorientalische Geschichte und Kultur*, Band 1, pp. 199-270.

NIGRO, Lorenzo

- 1998, « Visual Role and Ideological Meaning of the Enemies in the Royal Akkadian Relief », in Prosecky, Jiri, ed., *Intellectual Life in the Ancient Near East*, RAI 43, Prague 1998, pp. 283-297.

ODED, Bustenay

- 1979, *Mass Deportations and Deportees in the Neo-Assyrian Empire*, Dr. Ludwig Reichert Verlag, Wiesbaden.
- 1992, *War, Peace and Empire. Justifications for War in Assyrian Royal Inscriptions*, Dr. Ludwig Reichert Verlag, Wiesbaden.

OFFNER, G.

- 1960, « L'épopée de Gilgamesh a-t-elle été fixée dans l'art ? », in *Gilgamesh et sa légende. Études recueillies par Paul Garelli à l'occasion de la VIIe Rencontre Assyriologique Internationale*, Imprimerie Nationale, Paris, pp. 175-181.

OPPENHEIM, A. Leo

- 1943, « Akkadian *pul(u)htu* and *melammu* », *Journal of the American Oriental Society*, Vol. 63, no. 1, pp. 31-34.
- 1964, *Ancient Mesopotamia. Portrait of a Dead Civilization*, University of Chicago Press.
- 1979, Neo-Assyrian and Neo-Babylonian Empires, in Laswell, H, ed., *Propaganda and Communication in World History*, University Press of Hawaii, pp. 111-144.

ORNAN, Tallay

- 2004, « Expelling Demons at Nineveh: on the Visibility of Benevolent Demons in the Palaces of Nineveh » in *Iraq* 66, pp. 83-92.
- 2005, *The Triumph of the Symbol. Pictorial Representation of Deities in Mesopotamia and the Biblical Image Ban*, OBO 213, Academic Press Fribourg,
- 2007a, « Who is Holding the Lead Rope ? The Reliefs of the Broken Obelisk », in *Iraq* 69, pp. 59-72.
- 2007b, « The Godlike Semblance of a King: The Case of Sennacherib's Rock Reliefs » in *Ancient Near Eastern Art in Context*, Brill, Leiden, pp.161-178.
- 2010, « Humbaba, the Bull of Heaven and the Contribution of Images to the Reconstruction of the Gilgamesh Epic », in Steymans, Hans Ulrich, *Ikonographie eines Helden*, Academic Press Fribourg ; Vandenhoeck & Ruprecht Göttingen, pp. 229-260.
- 2013, « A Silent Message : Godlike Kings in Mesopotamian Art », in Feldman, M., Brown, B., Eds, *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, De Gruyter, Boston, pp. 569-595.

PARKER, Barbara

- 1962, « Seals and Seals Impressions from the Nimrud Excavations », in *Iraq* 24, pp. 26-40.
- 1975, « Cylinder Seals from Tell-al-Rimah », in *Iraq* 37, pp. 21-38.
- 1977, « Middle Assyrian Seal Impressions from Tell al Rimah », in *Iraq* 39, pp.257-268.

PARKER, Bradley J

- 2003, « Archaeological Manifestations of Empire: Assyria's Imprint on Southeastern Anatolia », *American Journal of Archaeology*, Vol. 107, No. 4 (Oct., 2003), pp. 525-557.
- 2011, « The Construction and Performance of Kingship in Neo-Assyrian Empire » in *Journal of Anthropological Research*, vol. 67, pp. 357-386.

PARPOLA, Simo

- 1993a, *Letters from Assyrian and Babylonian Scholars*, State Archives of Assyria, vol. X, Helsinki University Press.
- 1993b, « Assyrian Tree of Life : Tracing The Origins of Jewish Monotheism and Greek Philosophy » , In *Journal Of Near Eastern Studies* 52, pp. 161-208.
- 1997a, *Assyrian Prophecies. State Archives of Assyria 9*, Helsinki University Press.
- 1997b, *The Standard Babylonian Epic of Gilgamesh*, State Archives of Assyria Cuneiform Texts 1. Helsinki: The Neo-Assyrian Text Corpus Project, 1997.
- 2000 « Monotheism in Ancient Assyria » in Barbara Nevling Porter, ed., *One God or Many? Concepts of Divinity in the Ancient World* (Transactions of the Casco Bay Assyriological Institute 1, Casco Bay), pp. 165-209.

PARPOLA, Simo and Tadmor, Hayim

- 1989, *The Sin of Sargon and Sennacherib's Last Will*, SAAB III/1

PARPOLA, Simo, WATANABE Kazuko

- 1988, *Neo-Assyrian Treaties and Loyalty Oaths*, State Archives of Assyria, Volume II, Helsinki.

PAUL, S. M.

- 1995, « "Emigration" from the Netherworld in the Ancient Near East », in Van Lerberghe, K., Schoors, A., eds., *Immigration and Emigration Within the Ancient Near East*. Festschrift E. Lipinski, Uitgeverij Peeters en Departement Oriëntalistiek, Leuven, pp. 221-227.

PIRNGRUBER, Reinhard

- 2015, « šulmu jāši libbaka lu ṭābka. The Interaction between the Neo-Assyrian King and the Outside World », in Rollinger, Robert, van Dongen, Erik, eds., *Mesopotamia in the Ancient World. Impact, Continuities, Parallels*, Ugarit-Verlag, Münster, pp. 317-329.

PITARD, Wayne T

- 2013, « The Combat Myth as a Succession Story at Ugarit », in Scurlough, Joann, Beal, Richard H, eds., *Creation and Chaos. A Reconsideration of Hermann Gunkel's Chaaskampf Hypothesis*, Winona Lake, Eisenbrauns, pp. 199-205.

POLINGER FOSTER, Karen

- 2000, « Volcanic Landscapes in Lugal-e », in Milano, L. et al., eds., *Landscapes. Territories, Frontiers and Horizons in the Ancient Near East. Papers Presented to the XLIV Rencontre Assyriologique Internationale, Venezia, 7-11 July 1997. Part III: Landscape in Ideology, Religion, Literature and Art*, Sargon Srl, Padova, pp.23-40.

PONCHIA, Simonetta, LUKKO, M.

- 2013, *The Standard Babylonian Myth of Nergal and Ereskigal*, State Archives of Assyria Cuneiform Texts, 8.

POLLOCK, S.

- 1999, *Ancient Mesopotamia: The Eden that never was*. Cambridge University Press.

PONGRATZ- LEISTEN, Beate

- 2001, « The Other and the Enemy in the Mesopotamian Conception of the World », in Whiting, R.M. ed., *Mythology and Mythologies. Methodological Approaches to Intercultural Influences*, The Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki, pp. 195-231.
- 2013, « All the King's Men : Authority, Kingship, and the Rise of the Elites in Assyria, in Hill, Jane, A et al., ed., *Experiencing Power, Generating Authority. Cosmos, Politics, and the Ideology of Kingship in Ancient Egypt and Mesopotamia*, University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology, Philadelphia, pp.285-310.
- 2015, *Religion and Ideology in Assyria*, Studies in Ancient Near Eastern Records, Volume 6, De Gruyter.

PORADA Edith

- 1947, *Mesopotamian Art in Cylinder Seals of the Pierpont Morgan Library*, Morgan Library and Museum.
- 1948, *Corpus of Ancient Near Eastern Seals in North American Collections*, Volume I, The Pierpont Morgan Collection, Pantheon Books.
- 1980, *Ancient Art in Seals*, Princeton University Press.
- 1981, *The Cylinder Seals Found at Thebes in Boeotia*. Archiv Für Orientforschung, Vol. 28, pp. 1-70.
- 1987, *Monsters and Demons in the Ancient and Medieval Worlds*, Philipp von Zaburn, Mainz am Rhein.
- 1995a, *Man and Images in the Ancient Near East*, Moyer Bell, London.
- 1995b, « Understanding Ancient Near Eastern Art: A Personal Account » in Sasson M. Jack, Ed., *Civilizations of the Ancient Near East*, Charles Scribners's Sons, New York pp. 2702-2703.

PORTER, Anne

- 2014, « When the Subject is the Object : Relational Ontologie, the Partible Person and Images of Naram-Sîn », in Feldman, M., Brown, B., Eds, *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, De Gruyter, Boston, pp. 597-615.

PORTER Barbara N

- 2003, *Trees, Kings and Politics. Studies in Assyrian Iconography*, OBO, Academic Press Fribourg.

Vanderhoeck& Ruprecht, Gottingen.

- 2009, *What is a God? Anthropomorphic and Non-Anthropomorphic Aspects of Deity in Ancient Mesopotamia*, The Casco Bay Assyriological Institute.
- 2010, « Decorations, Political Posters, Time Capsules, and Living Gods », in Cohen, A., Kangas, S. E., Eds, *Assyrian Reliefs from the Palace of Ashurnasirpal II*, University Press of New England, Hanover, pp. 143-158.

POSTGATE, John Nicholas

- 1992, « Early Mesopotamia: Society and Economy at the Dawn of History », London: Routledge, p. 367.
- 1997, « Middle Assyrian to Neo-Assyrian : The Nature of the Shift », in Waetzoldt, H., Hauptman, H, eds., *Assyrien im Wandel der Zeiten. XXXIXe Rencontre Assyriologique Internationale*, Heidelberger Orientverlag, pp. 159-168.

RADNER, Karen

- 2014, « The Neo-Assyrian Empire », in Gehler, Michael, Rollinger, Robert, eds., *Imperien und Reiche in der Weltgeschichte*, Harrassowitz Verlag, Wiesbaden, pp. 101-120.

RAKIC, Yelena

- 2014, « Impressions of the Contest Scene : Glyptic Imagery and Sealing Practice in the Akkadian Period », in Feldman, M., Brown, B., Eds, *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, De Gruyter, Boston, pp. 185-205.

READE, Julian E.

- 1978, « Studies in Assyrian Geography. Part I. Sennacherib and the Waters of Nineveh ». *Revue archéologique* 72, 47-72; 157-180.
- 1979a, « Assyrian Architectural Decoration: Techniques and Subject Matter », in *Baghdader Mitteilungen* 10, pp. 17-49.
- 1979b, « Ideology and Propaganda in Assyrian Art », in Mogens Trolle Larsen *Power and Propaganda*, Akademisk Forlag, pp. 329-343.

READE, Julian E, GALTER, Hannes J, LEVINE, Louis D

- 1986, *The Colossi of Sennacherib's Palace*, British Museum.

REED, Stephanie

- 2007, « Blurring the Edges. A Reconsideration of the Treatment of Enemies in Ashurbanipal's Reliefs », in *Ancient Near Eastern Art in Context*, pp. 101-132.

REINER, Erica

- 1961, « The Etiological Myth of the Seven Sages » in *Orientalia* 30, fascicule 1, pp. 1-11.
- 1987, « Magic Figurines, Amulets and Talismans » in FARKAS (éd.) et all, *Monsters and Demons in the Ancient and Medieval Worlds, Papers presented in Honor of Edith Porada*, Phillip von Zabern, Mayence, pp. 27-36.

RENDU LOISEL, Anne-Caroline

- 2011a, « Gods, Demons and Anger in the Akkadian Literature » in *Demoni mesopotamici. Studi et Materiali di Storia delle Religioni* 77/2, *Morcelliana*.
- 2011b, *Bruit et émotion dans la littérature akkadienne*. Archéologie et Préhistoire. University of Geneva.

REISMAN, Daniel

- 1971, « Ninurta's Journey to Eridu », *Journal of Cuneiform Studies*, vol. XXIV, no. 1, pp. 3-10.

RITTER, Nils C.

- 2008, « Human-headed winged bull » in *Iconography of Deities and Demons: Electronic Pre-Publication*, pp.1-6.

ROAF, Michael

- 2013, « Mesopotamian Kings and the Built Environment » in Hill, Jane, A et all., ed., *Experiencing Power, Generating Authority. Cosmos, Politics and the Ideology of Kingship in Ancient Egypt and Mesopotamia*, University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology, Philadelphia, pp. 331-359.

ROBSON, Eleanor

- 2011, « Empirical Scholarship in the Neo-Assyrian Court », in Selz, ed., *The Empirical Dimension of Ancient Near Eastern Studies*, Institut für Orientalistik der Universität Wien, Band 6, LIT Verlag, pp. 603-629.

ROLLINGER, Robert

- 2007, Assyria in Classical Sources, in: Eckart Frahm (ed.) *A Companion to Assyria* (Blackwell Companions to the Ancient World), Malden: Wiley Blackwell 2017, 570-582.

RÖMER, Thomas

- 2013, « La création des hommes et leur multiplication. Lecture comparée d'Athra-Hasis, de Gilgamesh XI et de Genèse 1 : 6-9 », in *Semítica*, vol 55, pp. 147-156.

ROUX, Georges

- 1995, *La Mésopotamie*, Éditions du Seuil, Paris.

RUBIO, Gonzalo

- 2009, « Sumerian Literature », in C.S. Ehrlich (dir.), *From an Antique Land : An Introduction to Ancient Near Eastern Literature*, Lanham, Rowman & Littlefield, p. 11-75.
- 2011, « Gods and Scholars: Mapping the Pantheon in Early Mesopotamia » in PONGRAZ-LEISTEN, Beate (éd.), *Reconsidering the Concept of Revolutionary Monotheism*, Winona Lake, Eisenbrauns, pp. 91-116.
- Rubio, Gonzales, 2012, « Reading Sumerian Names, II : Gilgameš », *Journal of Cuneiform Studies*, Volume 64, pp. 3-16.
- 2013, « Time before Time : Primeval Narratives in Early Mesopotamian Literature », in Feliu L. et al., eds., *Time and History in the Ancient Near East*, Eisenbrauns, pp. 3-17.

RUSSELL, John Malcolm

- 1991, *Sennacherib's Palace Without Rival at Nineveh*, University of Chicago Press.

RUTZ, Matthew

- 2013, *Bodies of Knowledge in Ancient Mesopotamia. The diviners of Late Bronze age Emar and their Tablet Collection*, Brill, Leiden.

SAGGS, H.W. F.

- 1986, « Additions to Anzû », *Archiv für Orientforschung*, Vol. 33, pp. 1-29

SASSON, M. Jack

- 1995, *Civilizations of the Ancient Near East*, Vol. IV, Charles Scribner's Sons, Macmillan, New York.
- 2008a, « Another Wrinkle on Old Adapa », in van der Spek R.J., ed., *Studies in Ancient Near Eastern World View and Society*, CDL Press, Bethesda, pp. 1-10.
- 2008b, « Time and Mortality. Creation Narratives in Ancient Israel and Mesopotamia », in Cingano, E., Milano, L., eds., *Papers on Ancient Literatures : Greece, Rome and the Near East*, S.A.R.G.O.N. Editrice e Libreria, Padova, pp. 489-509.
- 2013, « Prologues & Poets. On the Opening Lines of the Gilgamesh Epic » in Billie Jean Collins and Piotr Michalowski (eds), *Beyond Hatti. A Tribute to Gary Beckman*, pp. 265-277.

SCHWEMER, Daniel

- 2008, « The Storm-Gods of the Ancient Near East: summary, Synthesis, Recent Studies », Koninklijke Brill NV, Leiden, 2008

SCURLOCK J. A

- 2012, « Marduk and his Enemies: City Rivalries in Southern Mesopotamia », in Wilhelm Gernot, ed., *Organization, Representation, and Symbols of Power in the Ancient Near East*, Eisenbrauns, pp.369-376.
- 2013, « Chaokampf Lost- Chaokampf Regained. The Gunkel Hypothesis Revisited. », in Scurlock, Joann, Beal, Richard H, eds., *Creation and Chaos. A Reconsideration of Hermann Gunkel's Chaokampf Hypothesis*, Winona Lake, Eisenbrauns, pp. 257-268.

SEIDL, Ursula

- 1968, « Die Babylonischen Kudurru-Reliefs » in *BaM*, Vol. 4, pp. 7-220.

SELZ, Gebhard J.

- 2004, « Composite Beings : Of Individualization and Objectification in Third Millenium Mesopotamia », *Archiv Orientální*, Vol. 72, no. 1, pp. 33-53.
- 2011, « Remarks on the Empirical Foundation and Scholastic Traditions of Early Mesopotamian Acquisition of Knowledge », in Selz, ed., *The Empirical Dimension of Ancient Near Eastern Studies*, Institut für Orientalistik der Universität Wien, Band 6, LIT Verlag, pp. 49-70.

SEUX, M. J

- 1967, *Épithètes Royales Akkadiennes et Sumériennes, Letouzey et Ané*, Paris.
- 1976, *Hymnes et Prières aux Dieux de Babylonie et d'Assyrie*, Éd. du Cerf, Paris.

SHAFER, Ann

- 2014, « The Assyrian Landscape as Ritual », in Feldman, M., Brown, B., Eds, *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, De Gruyter, Boston, pp. 713-739.

SHIELDS, Martin A.

- 2007, « To Seek but not to Find : Old Meanings for *Qohelet* and *Gilgameš* », in Azize, Joseph, Weeks, Noël, éd., *Gilgameš and the World of Assyria*, Peeters, pp. 129-146.

SJÖRBERG, Åke W

- 2002, « In the Beginning », in Abusch, Tzvi, ed., *Riches Hidden in Secret Places. Ancient Near Eastern Studies in Memory of Thorkild Jacobsen*, Eisenbrauns, Winona Lake, pp. 229-247.

SLANSKI, Kathryn E.

- 2003, « Representation of the Divine on the Babylonian Entitlement Monuments (kudurrus): Part I: Divine Symbols » in *AfO*, Vol.50, pp. 308-323.
- 2007, « The Mesopotamian Rod and Ring : Icon of Righteous Kingship and Balance of Power between Palace and Temple », in Crawford Harriet, ed., *Regime Change in the Ancient Near East and Egypt. From Sargon of Agade to Saddam Hussein*, The British Academy, Oxford University Press, pp. 37-60.

SNELL, C. Daniel

- 2005, *A Companion to the Ancient Near East*, Blackwell Publishing, Oxford.

SONIK, Karen

- 2008, « Bad King, False King, True King : Apsû and His Heirs », in *Journal of the American Oriental Society*, vol. 128, no. 4, pp. 737-743.
- 2012a, « The Tablet of Destinies and the Transmission of Power in *Enuma eliš* », in Gernot Wilhelm ed., *Organization, Representation and Symbols of Power in the Ancient Near East*, Eisenbrauns, pp. 387-395.
- 2012b, « Breaching the Boundaries of Being: Metamorphoses in the Mesopotamian Literary Texts », *Journal of the American Oriental Society* 132. 2, pp. 385-393.
- 2013a, « Mesopotamian Conceptions of the Supernatural : A Taxonomy of *Zwischesen* », *Archiv für Religionsgeschichte* 14, pp. 103-116.
- 2013b, « The Monster's Gaze : Vision as Mediator between Time and Space in the Art of Mesopotamia », in Feliu L. et al., eds., *Time and History in the Ancient Near East*, Eisenbrauns, Indiana, pp. 285-300.
- 2013c, « From Hesiod's Abyss to Ovid's *rudis indigestaque moles*. Chaos and Cosmos in the Babylonian « Epic of Creation » », in Scurlock, Joann, Beal, Richard H, eds., *Creation and Chaos. A Reconsideration of Hermann Gunkel's Chaokampf Hypothesis*, Winona Lake, Eisenbrauns, pp.1-25.
- 2014, « Pictorial Mythology and Narrative in the Ancient Near East », in Feldman, M., Brown, B., Eds, *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, De Gruyter, Boston, pp. 265-293.
- 2015, « Divine (Re-)Presentation: Authoritative Images and a Pictorial Stream of Tradition in Mesopotamia. » In *The Materiality of Divine Agency*, edited by B. Pongratz-Leisten and K. Sonik. Berlin and New York: de Gruyter, pp. 142-194.

SPYCKET, A.

- 1983, « Lamma/ Lamassu B. Archäologisch » *RIA* 6, pp. 453-455.

STRECK, M.P.,

- 2010, « Notes on the Old Babylonian Hymns of *Agušaya* », in *Journal of the American Oriental Society* Vol. 130, pp. 561-57.
- 2017, *Zeit* (time). A. In *Mesopotamien, Reallexikon der Assyriologie und Vorderasiatischen Archäologie* vol. 15/5-6, pp. 246-248.

STRINE, C.A

- 2014, « *Chaoskampf* against Empire : YHWH's Battle against Gog (Ezekiel 38-39) as Resistance Literature », in Lenzi, Alan, Stökl, Jonathan, eds., *Divination, Politics, and Ancient Near Eastern Empires*, Society of Biblical Literature, Atlanta, pp. 87-108.

STUCKEY, H. Johanna

- 2001, « Inanna and the Huluppu Tree. An Ancient Mesopotamian Narrative of Goddess Demotion », in F. Devlin-Glass, L. McCredde, eds., *Feminist Poetics of the Sacred : Creative Suspicions*, Oxford, pp. 91-105.

SUTER, Claudia E.

- 2014, « Human, Divine or Both ? The Uruk Vase and the Problem of Ambiguity in Early Mesopotamian Visual Arts », in Feldman, M., Brown, B., Eds, *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, De Gruyter, Boston, pp. 545-568.

TALON, Philippe

- 2001, « Enūma Eliš and the Transmission of Babylonian Cosmology to the West », in Whiting, R.M. ed., *Mythology and Mythologies. Methodological Approaches to Intercultural Influences*, The Neo-Assyrian Text Corpus Project, Helsinki, pp. 265-277.
- 2005, *Enuma Elis*, State Archives of Assyria Cuneiform Texts. The Neo-assyrian Text Corpus Project, Helsinki.

TAYLOR, Jon

- 2010, « On the Interpretation of Two Critical Passages in *Gilgameš and Humbaba* » in Baker, Heather D., Robson, Eleanor and Zolyomi, Gabor, ed., *Your Praise is Sweet. A Memorial Volume for Jeremy Black from Students, Colleagues and Friends*, British Institute for the Study of Iraq, pp. 351-360.

TEISSIER Beatrice

- 1984, *Ancient Near Eastern Cylinder Seals from the Marcopolic Collection*, University of California Press.

TIGAY, Jeffrey H.

- 1982, *The Evolution of the Gilgamesh Epic*, University of Pennsylvania Press, Philadelphia.

THOMASON, Allison Karmel

- 2014, « The Impact of the Portable : Integrating Minor Arts », in Feldman, M., Brown, B., Eds, *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, De Gruyter, Boston, pp. 133-158.

TOURNAY, Raymond Jacques, SHAFFER, Aaron

- 1994, *L'épopée de Gilgamesh*, Éditions du Cerf, Paris.

TÖYRÄÄNVUORI, Joanna

- 2013, « The Northwest Semitic Conflict Myth and Egyptian Sources From the Middle and New Kingdoms », in Scurlock, Joann, Beal, Richard H, eds., *Creation and Chaos. A Reconsideration of Hermann Gunkel's Chaoskampf Hypothesis*, Winona Lake, Eisenbrauns, pp. 112-126.

UEHLINGER, Christoph

- 2000, *Images as Media. Sources for the cultural history of the Near East and the Eastern Mediterranean (1st Millenium BCE)*, University Press Fribourg Switzerland, Vandenhoeck & Ruprecht Göttingen.

ULANOWSKI, Krzyswtof

- 2013, « Divine or Human Creation of Time ? The Issue of Time as a Factor Determining the Relationship of Man to God », in Feliu L. et al., eds., *Time and History in the Ancient Near East*, Winona Lake, Indiana, Eisenbrauns, pp. 341-354.
- 2015, « The Metaphor of the Lion in Mesopotamian and Greek Civilization », in Rollinger, Robert, van Dongen, Erik, eds., *Mesopotamia in the Ancient World. Impact, Continuities, Parallels*, Ugarit-Verlag, Münster, pp. 255-284.

UR, Jason

- 2005: "Sennacherib's Northern Assyrian Canals. New Insights from Satellite Imagery and Aerial

Photography". Iraq 67, 335–339

VAN BUREN, E, Douglas

- 1932, *The Flowing Vase and the God with Streams*, Hans Schoetz & Co.

VAN GENNEP

- 1960, *The Rites of Passage*, University of Chicago Press.

VAN DE MIEROOP, Marc

- 2015, « Metaphors of Massacre in Assyrian Royal Inscriptions », *Kaskal. Revista di storia, ambienti e culture del Vicino Oriente Antico*, vol. 12, LoGisma editore, pp. 291-317.
- 2016, *Philosophy before the Greeks. A Pursuit of Truth in Ancient Babylonia*, Princeton University Press.

VAN DIJK, J.

- 1960, « Le dénouement de « Gilgameš au bois de cèdres » » in *Gilgameš et sa légende. Études recueillies par Paul Garelli à l'occasion de la VIIe Rencontre Assyriologique Internationale*, Imprimerie Nationale, Paris, pp. 69-82.
- 1969, « Vert Comme Tispak » in *Orientalia* 38, pp. 539-547.
- 1983, *Lugal Ud Me-Lam bi Nir-Gal*, Brill, Leiden.

VANSTIPHOUT, H

- 1997, « Why did Enki organize the World ? » in Finkel I. L., Geller M. J., eds., *Sumerian Gods and their Representations*, Styx Publications, Groningen, pp. 117-134.
- 2002, « Sanctus Lugalbanda », in Abusch, T., ed., *Riches Hidden in Secret Places. Ancient Near Eastern Studies in Memory of Thorkild Jacobsen*, Eisenbrauns, Winona Lake, Indiana, pp. 259-289.

VEENHOF K.R.

- 1986 : « Cuneiform Archives : An Introduction », in K.R. Veenhof (dir.), *Cuneiform Archives and Libraries. Papers read at the 30e Rencontre Assyriologique Internationale, Leiden, 4-8 July 1983, Istanbul, Nederlands Historisch-Archaeologisch Instituut*, pp. 1-36.

VERDERAME, Lorenzo

- 2013, « Osservazioni a margine dei concetti di "ibrido" et "mostro" in Mesopotamia », in Baglioni, Igor, ed., *Monstra. Construzione e Percezione delle Entità Ibride e Monstruose nel Mediterraneo Antico*, Edizioni Quasar di Severino Tognon, Roma, pp. 161-172.

VILLARD, Pierre

- 2008, « Les Cérémonies Triomphales en Assyrie », in Abrahami, Philippe, Battini, Laura, eds., *Les Armes du Proche-Orient Ancien (IIIe-Ier mill. av. J. C)*, BAR International Series 1855, pp. 257-270.

VON SODEN, W. G

- 1974 « Sprache, Denken und Begriffsbildung im Alten Orient » (= AbhMainz G 973 / 6).

WASSERMAN, Nathan

- 2005, « Offspring of Silence, Spawn of a Fish, Son of a Gazelle... : Enkidu's Different Origins in the Epic of Gilgameš », in Sefati, Yitschak et al. ed., *An Experienced Scribe Who Neglects Nothing*, CDL Press, pp. 593-599.
- 2011, « The Distant Voice of Gilgameš : The Circulation and Reception of the Babylonian Gilgameš Epic in Ancient Mesopotamia », in Weszeli, Michaela, ed., *Archiv Für Orientforschung*, vol. 52, pp. 1-14

WATANABE, Chikako Esther

- 1998, « Symbolism of the Royal Lion Hunt in Assyria », in Prosecky, Jiri, ed., *Intellectual Life in the Ancient Near East*, RAI 43, Prague 1998, pp. 439-450.
- 2000, « The Lion Metaphor in the Mesopotamian Royal Context », in Topoi, Suppl. 2, pp. 399-409.
- 2000, « Mythological Associations implied in the Assyrian Royal Bull Hunt », in Graziani, Simonetta ed., *Studi sul Vicino Oriente Antico dedicati alla memoria di Luigi Cagni*, Vol II, Napoli, pp. 1149-1162.
- 2014, « Styles of Pictorial Narratives in Assurbanipal's Reliefs » in Feldman, M., Brown, B., Eds, *Critical Approaches to Ancient Near Eastern Art*, De Gruyter, Boston, pp. 345-367.

WATANABE, Kazuko

- 1999, « Seals of Neo-Assyrian Officials », in Watanabe Kazuko, ed., *Priest and Officials in the Ancient Near East*, Universitätsverlag C. Winter, Heidelberg, pp. 313-366.

WEEKS, Noel K.

- 2007, « Assyrian Imperialism and the Walls of Uruk », in Azize, Joseph, Weeks, Noël, éd., *Gilgameš and the World of Assyria*, Peeters, pp. 79-90.

WESTENHOLZ, Aagem

- 1977, « Old Akkadian School Texts: Some Goals of Sargonic Scribal Education », in *AfO* vol. 25, pp.95-110.

WESTENHOLZ, Joan Goodnick (éd.)

- 1996, « Symbolic Language in Akkadian Narrative Poetry : The Metaphorical Relationship Between Poetical Images and the Real World », in Vogelzang M.E, Vanstiphout, H.L.J, eds., *Mesopotamian Poetic Language : Sumerian and Akkadian*, Cuneiform Monographs 6, Styxs Publications, Groningen, pp. 183-206.
- 2004, *Dragons, monsters and fabulous beasts*, Bible Land Museum, Jerusalem.

WESTENHOLZ, Aagem, KOCH-Ulla

- 2000, « Enkidu- the Noble Savage ? », in George, A. R, Finkel I. L.,eds, *Wisdom, Gods and Literature. Studies in Assyriology in Honour of W. G. Lambert*, Eisenbrauns, pp. 437-451.

WHITTAKER, Gordon.

- 2005, « The Sumerian Question : Reviewing the Issues », in Van Soldt, ed., *Ethnicity in Ancient Mesopotamia. Papers read at the 48th Rencontre Assyriologique Internationale*, Leiden, 1-4 July 2002. Leiden, pp. 409-429.

WIGGERMANN, F.A.M

- 1983, « Exit Talim! Studies in Babylonian Demonology », *JEOL* 27, pp.90-105.
- 1989, « Tispak, his seal and the dragon *mushussu* » in *To the Euphrates and Beyond. Archaeological studies in honor of Maurits N. van Loon*, Brookfield.
- 1992, *Mesopotamian Protective Spirits. The ritual texts*, Styx&PP Publications, Groningen.
- 1994, « Mischwesen. A. Philologisch. Mesopotamien » , in E. Ebeling *et alii* (éds.), *Reallexikon der Assyriologie und vorderasiatischen Archäologie*, vol. VIII, Berlin & New York, pp. 222-244.
- 1996, « Scenes from the Shadow Side », in Vogelzang M.E, Vanstiphout, H.L.J, eds., *Mesopotamian Poetic Language : Sumerian and Akkadian*, Cuneiform Monographs 6, Styxs Publications, Groningen, pp. 207-230.
- 1998-2001, *Nammu*, *Reallexikon der Assyriologie*, vol. 9, pp. 135-140.
- 2011, « The Mesopotamian Pandemonium. A provisional Census. The Primeval Monsters: brute force in the service of order » in *Demoni mesopotamici. Studi et Materiali di Storia delle Religioni* 77/2, *Morcelliana*, pp. 298-322.

WILCKE, Claus

- 1976, « 20 Formale Gesichtspunkte in der sumerischen Literatur ». In: *Sumerological Studies in Honor of Thorkild Jacobsen on his seventieth Birthday, June 7, 1974* = *Assyriological Studies* 20, Chicago: The Oriental Institute of the University of Chicago, pp. 205-316.

WILCKE C. G

1982, « Zum Geschichtsbewußtsein im alten Mesopotamien », in: H. Müller Karpe (ed.), *Archäologie und Geschichtsbewußtsein* (= *AVA Koll.3*), 3G–52.

- 1987-1990, « Lugalbanda » in *Reallexikon der Assyriologie* 7. Edzard, Dietz Otto (ed). pp. 117-132.

WICKE, Dirk

- 2015, « Assyrian or Assyrianized. Reflections on the Impact of Assyrian Art in Southern Anatolia », in Rollinger, Robert, van Dongen, Erik, eds., *Mesopotamia in the Ancient World. Impact, Continuities, Parallels*, Ugarit-Verlag, Münster, pp. 561-601.

WINTER, I. J.

- 1981, « Royal Rhetoric and the Development of Historical Narrative in Neo-Assyrian Reliefs » in *Studies in Visual Communication* 7, pp.2-38.

- 1991. Reading Concepts of Space from Ancient Mesopotamian Monuments. Concepts of Space: Ancient and Modern. K. Vatsyayan (ed.). New Delhi, Indira Gandhi National Centre for Arts: 57-73.
- 1993. « » Seat of Kingship » / » A Wonder to Behold » : The Palace as Construct in the Ancient Near East. » in *Ars Orientalis* 23, pp. 27-55.
- 1995, « Aesthetics in Ancient Mesopotamia » in SASSON (éd), pp.2569-2582.
- 1996, « Fixed, Transcended, and Recurrent Time» in the *Art of Ancient Mesopotamia. Concepts of Time, Ancient and Modern*. K. Vatsyayan (ed.). New Delhi, IGNC, pp. 325-338.
- 1999, «Trees on the Mountain. Landscape and Territory on the Victory Stele of Naram-Sîn of Agade » in Milano L, Fales F.M, Lanfranchi G. B, eds., *Landscapes. Territories, Frontiers and Horizons in the Ancient Near East*, Padova, pp. 63-76.
- 2002, Defining « Aesthetics » for Non-Western Studies: The Case of Ancient Mesopotamia. Art history, Aesthetics, Visual Studies. M. A. Holly and K. Moxey (eds.). Williamstown, Mass., Sterling and Francine Clark Art Institute: 3-28.
- 2004, « The Conquest of Space and Time : Three Suns on the Victory Stele of Naram-Sîn », in in Dercksen, J.G., ed., *Assyria and Beyond. Studies Presented to Morgens Trolle Larsen*, Nederlands Instituut Voor Het Nabije Oosten, Leiden, pp. 607-628.
- 2005, « Sennacherib's Expert Knowledge: Skill and Mastery as Components of Royal Display » in *Proceedings of the 51st Rencontre Assyriologique Internationale*, pp. 333-338.
- 2008, « Touched by the Gods : Visual Evidence for the Divine Status of Rulers in the Ancient Near East », in Brisch, Nicole ed., *Religion and Power. Divine Kingship in the Ancient World and Beyond*, The Oriental Institute of the Chicago Oriental Institute Seminars, no. 4, Chicago, pp. 75-102.
- 2010, *On Art in the Ancient Near East*, Ed.Brill, Leiden.
- 2016, Representation and Re-Presentation: The Fusion of the Religious and the Royal in the Ideology of the Mesopotamian State - A View from the Monuments. Proceedings of the 3rd International Congress on the Archaeology of the Ancient Near East: 2002, Paris. J. Margueron (ed.). Published electronically by Eisenbrauns, Winona Lake IN. pp. 23-37.

WISEMAN D. J.

- 1958, « Vassal Treaties of Esarhaddon » , dans *Iraq*, 20, 1958.

WOODS, Christopher

- 2009, « At the Edge of the World : Cosmological Conceptions of the Eastern Horizon in Mesopotamia », *JANER* 9.2, Brill, Leiden, pp. 183-239.

WUNENBURGER, Jean-Jacques

- 2003, *L'imaginaire*, PUF, Paris.

WYATT, Nicolas

- 1998, *Religious Texts from Ugarit. The Words of Ilmilku and his Colleagues*, The Biblical Seminar 53, Sheffield: Sheffield Academic Press.

ZIEGLER, Nele

- 2011, « Gilgameš : le roi héroïque et son ami », in Durand, Jean-Marie, Römer, Thomas, Langlois, Michel éd. , *Le jeune héros. Recherches sur la formation et la diffusion d'un thème littéraire au Proche-Orient ancien*, Academic Press Fribourg, Vandenhoeck & Ruprecht Göttingen, pp. 289-305.

Sources internet :

<https://cdli.ucla.edu>
etesl.orinst.ox.ac.uk
<http://oracc.museum.upenn.edu/>
www.louvre.fr
www.metmuseum.org
<https://www.penn.museum/>
[www.themorgan](http://www.themorgan.org)

Liste des abréviations

AfO- Archiv für Orientforschung

BaM- Baghdader Mitteilungen

CAD- Chicago Assyrian Dictionary

<https://oi.uchicago.edu/research/publications/assyrian-dictionary-oriental-institute-university-chicago-cad>

CDLI- Cuneiform Digital Library Initiative

<https://cdli.ucla.edu/>

ETCSL- The Electronic Text Corpus of Sumerian Literature, University of Oxford.

<http://etcsl.orinst.ox.ac.uk/>

ORACC- Open Richly Annotated Cuneiform Corpus

<http://oracc.museum.upenn.edu/>

PSD- The Sumerian Dictionary of the University Museum of the University of Pennsylvania, Philadelphia.

<http://psd.museum.upenn.edu/>

RA- Revue d'Assyriologie

RIMA-Royal Inscriptions of Mesopotamia. Assyrian Periods, 2002, Toronto, The University of Toronto Press [1987-1996].

RIME- The Royal Inscriptions of Mesopotamia. Early Periods, 1990-1998, Toronto, The University of Toronto Press.

RINAP- Royal Inscriptions of the Neo-Assyrian Period 2011-2014, Winona Lake, Eisenbrauns

<http://oracc.museum.upenn.edu/rinap/>

RIA - The Reallexikon der Assyriologie und vorderasiatischen Archäologie, Berlin/New York, De Gruyter.

SAAB- State Archives of Assyria Bulletin

ZA- Zeitschrift für Assyriologie und Vorderasiatische Archäologie

RÉSUMÉ

Le mythe de combat, l'un des plus analysés sujets de la culture Mésopotamienne, est très souvent interprété comme un outil pour la diffusion de l'idéologie royale assyrienne. Pourtant, le message transmis peut avoir des significations plus riches et plus diverses.

Cette thèse s'intéresse notamment à la dimension métaphysique du mythe de combat, en particulier au rôle des *Mischwesen* qui y apparaissent, et auxquelles s'opposent les dieux guerriers, afin de combattre le chaos qui risque de détruire le monde divin.

En analysant des sources textuelles appartenant aux traditions sumérienne et akkadienne, notamment celles attachées à la mythologie du dieu Ninurta, on repère une série de thèmes qui apparaissent de façon récurrente, et qui présentent un transfert des connaissances d'une entité primordiale et antédiluvienne aux générations plus jeunes du panthéon, représentées d'habitude par des dieux guerriers, ou de la tempête.

Les mythes ne sont pas les seules compositions littéraires à être interprétées ; par exemple l'étude de l'Épopée de Gilgameš représente un point central dans ce travail de thèse, car on y repère plusieurs thèmes attachés au combat et à la transmission des connaissances.

Le *Mischwesen* représente aussi l'image d'un ennemi, identifié dans les textes issus de la chancellerie royale comme un Autre dangereux, imprévisible et barbare. Il est intéressant de voir comment les deux traditions développées quasiment en parallèle (la mythologie et l'idéologie) présentent le même sujet, sous une forme différente, et arrivent, à un moment donné, à s'influencer réciproquement.

Le mythe de combat est présent aussi dans le palais royal, et en général dans l'iconographie, quoique d'une manière moins visible, plutôt symbolique. Les images de guerre et de chasse, peuvent être très facilement interprétées aussi en se rapportant au thème de combat.

MOTS CLÉS

Textes littéraires, Mythe de combat, Mischwesen, Idéologie, Iconographie, Transmission des connaissances

ABSTRACT

The combat myth, one of the most studied topics of the Mesopotamian culture, is often interpreted exclusively as a tool in disseminating the Assyrian royal ideology. However, the message transmitted may have richer and more diverse meanings.

This thesis is concerned with the metaphysical dimension of the combat myth, in particular with the role of the *Mischwesen* in it, opposed by the warrior gods, in order to save the divine world from the chaos.

By analyzing textual sources belonging to the Sumerian and Akkadian traditions, notably those related to the mythology of the god Ninurta, we can identify a series of themes that appear recurrently, and which display a transfer of knowledge from a primordial and antediluvian entity to the younger generations of the pantheon, usually represented by warrior gods, or by storm gods.

Myths are not the only literary compositions to be interpreted; for example, the study of Gilgameš's Epic is a central point in this thesis, as it contains several themes related to the battle and the transmission of knowledge.

The *Mischwesen* also represents the image of an enemy, identified in the royal inscriptions as a dangerous, unpredictable and barbarous Other. It is interesting to see how the two traditions developed almost in parallel (the mythology and the ideology) present the same subject, in a different form, and at one point in time, manage to influence one another.

The combat myth is also present in the royal palace, and in the iconography in general, though in a less visible, rather symbolic way. Images representing the war and the royal hunt can also be easily interpreted by referring to the theme of combat.

KEYWORDS

Literary Texts, Combat Myth, *Mischwesen*, Ideology, Iconography, Transmission of Knowledge.