



GILGAMESH

l'Homme qui ne voulait pas mourir

d'après l'Épopée de Gilgamesh
(Tentative de dépoussiérage de l'Épopée)

TEXTE du SPECTACLE

LE SPECTACLE

Cinq fois millénaire, *L'ÉPOPÉE DE GILGAMESH* n'en reste pas moins un texte d'une étonnante actualité. Du fond des âges il nous parle encore aujourd'hui de notre humaine condition et de notre impérieuse nécessité de quête de sens, de quête de soi.

Lorsque nous avons décidé d'adapter à la scène cette œuvre qui appartient tant à notre patrimoine culturel qu'artistique, notre souhait a été de la rendre accessible au plus grand nombre : petits et grands, public lettré ou public profane (en particulier aux jeunes collégiens des classes de 6^{ème} au programme desquels figure le texte).

C'est pourquoi nous avons fait le choix d'une forme hybride, à mi-chemin entre l'exposé didactique et le récit épique : la Conférence/Spectacle.

Renouant avec son oralité originelle, un conteur seul en scène raconte dans un langage très contemporain - simple et familier - l'histoire du roi Gilgamesh. Afin de préserver une forme de spontanéité et de fraîcheur, le conte est ici plus ou moins improvisé, « réécrit » par l'artiste à chaque représentation, à partir d'un canevas très précis.

Par moments, le récit s'interrompt pour laisser place au texte littéraire, au verbe, au chant des mots. Le conteur s'accompagne alors des quelques instruments traditionnels persans dont il s'est entouré : *Setâr, Santour, Daf, Duduk...*

Parfois il en joue de manière traditionnelle, parfois de manière plus surprenante en introduisant des rythmiques contemporaines : reggae, rap... tissant un pont musical et invisible entre le passé de l'histoire et le présent de la représentation.

La présente adaptation est donc le canevas du spectacle où figure le « plan » des parties improvisées et les extraits conservés du texte original.

LE TEXTE du SPECTACLE

- *Gilgamesh* est l'histoire écrite la plus ancienne retrouvée à ce jour.
- Le roi Gilgamesh a réellement existé et régné en Mésopotamie il y a environ 5000 ans.
- De l'histoire de ce roi est née une épopée, d'abord transmise à l'oral puis retranscrite sur 12 tablettes en argile il y a 3800 ans environ.
- Ensuite, les tablettes ont été dispersées et perdues, le texte oublié et seulement retrouvé et traduit en français en 1872.

MUSIQUE : Setâr

Gilgamesh a été crée par les dieux qui lui accordèrent la beauté et la vaillance. Pour deux tiers il est dieu, pour un tiers il est homme. Il est semblable à un taureau sauvage, sa force est incomparable, ses armes invincibles. Quand il commença à régner sur *Ourouk*, *Gilgamesh* ne connaissait pas les limites de sa force. Il était arrogant et insolent, son orgueil devint si démesuré qu'il se mit à faire régner la terreur sur la ville. Dès qu'il sortait de son palais, on prévenait vite les jeunes filles pour qu'elles rentrent se cacher avec les femmes. Même les hommes les plus vaillants évitaient de croiser son regard, de peur de déclencher la colère du tyran.

MUSIQUE : Fin Setâr

Un jour les habitants d'Ourouk se réunirent en secret :

- « Qu'allons nous faire ? - se demandèrent-ils - *Gilgamesh* harcèle nos femmes, il déshonore nos filles et les plus forts d'entre nous se font maltraiter. Ne sommes nous pas d'honnêtes citoyens de la ville ? N'avons nous donc pas droit au respect ? ».

- « Le mieux, - proposa l'un d'entre eux - est de nous plaindre aux grands dieux ».

Ils leur firent donc des offrandes et lorsque les grands dieux finirent par entendre la plainte des habitants, ils allèrent trouver la déesse *Arourou*, la déesse créatrice des humains:

- « *Arourou* ! C'est toi qui créas cet homme qui terrorise *Ourouk*. Crée maintenant pour lui un rival qui lui soit par la force du corps et du cœur comparable. Qu'ils luttent sans cesse ensemble, ainsi *Ourouk* gagnera la paix et la tranquillité ».

La déesse *Arourou* écouta leurs conseils. Après avoir trempé ses mains dans l'eau, elle prit un morceau d'argile et le déposa dans la steppe. Elle travailla l'argile pour façonner une créature : les jambes, le torse, les bras, la tête sortirent de ses mains expertes. La créature d'argile se mit à vivre, et c'est ainsi que dans la solitude de la steppe naquit *Enkidou*, l'homme sauvage.

MUSIQUE : Setâr

Le corps d'*Enkidou* était couvert de poils, les touffes de ses cheveux poussaient comme des épis de blé. *Enkidou* ne connaissait ni les hommes, ni les pays. Sa seule compagnie était l'animal. Avec les gazelles il broutait l'herbe, avec les cerfs il s'abreuvait aux points d'eau. Au près des sources, en compagnie des bêtes sauvages, le cœur d'*Enkidou* se réjouissait.

MUSIQUE : Fin Setâr

- *Enkidou* vécut ainsi jusqu'à ce qu'un jour, un chasseur le vit se désaltérant au près d'un point d'eau. Impressionné par sa carrure, il se dit qu'il avait enfin trouvé un adversaire à la hauteur du tyran *Gilgamesh*.
- Un jour, il se débrouille alors pour faire venir *Enkidou* à la ville. où *Gilgamesh* est justement sur le point de déshonorer une jeune fille. *Enkidou* qui a le cœur pur, car il a toujours vécu dans la nature, s'interpose et un terrible combat commence. Les deux hommes sont de force égale. *Gilgamesh* est grand et fort, *Enkidou* est plus petit mais encore plus robuste.
- Les deux hommes luttent des heures, des jours, pour finalement, épuisés, tomber dans les bras l'un de l'autre. Au lieu de devenir rivaux, *Gilgamesh* et *Enkidou* deviennent les meilleurs amis du monde.
- *Enkidou* est alors convié à vivre au palais. Mais le temps passant, *Enkidou* sombre dans la tristesse. Rien ne le réjouit plus. La vie sauvage commence à lui manquer. *Gilgamesh*, préoccupé par l'état de son nouvel ami, lui propose alors de relever un défi qui scellerait leur amitié pour toujours. Quelque chose à la limite de l'impossible qui les lierait à la vie, à la mort. Il lui propose d'aller affronter *Houmbaba*, le gardien de la forêt de cèdres. *Houmbaba* était un monstre aux pattes de taureau, à la tête de lion, sa bouche crachait le feu et son souffle rependait la mort.
- Après plusieurs semaines de préparatifs, au cours desquels les artisans de la ville forgent des armes et après avoir consulté les anciens d'*Ourouk* pour qu'ils les accompagnent de leurs prières, *Gilgamesh* et *Enkidou* se mettent en route.

MUSIQUE : *Tombak*

En trois jours, malgré leur lourd équipement, les deux amis parcourent la distance qu'un voyageur ordinaire franchit en un mois et demi. Ils marchent, s'arrêtent pour manger, reprennent leur route et s'arrêtent de nouveau le soir pour camper, sous la protection des grandes étoiles. Ils marchent ainsi des jours et des jours.

Un midi ils aperçoivent enfin la forêt qui tapissait toute la montagne. Elle était si vaste qu'elle paraissait s'étendre au delà de l'horizon. La forêt était si épaisse et les arbres si hauts que seul *Shamash*, le dieu Soleil, du haut du ciel, pouvait y plonger son regard. C'était un endroit terriblement sombre où aucun homme n'aurait pu y construire sa demeure. Seul, tel une araignée géante au milieu de sa toile, *Houmbaba* y avait son repaire. Il captait les bruits portés par le vent, les odeurs, le frissonnement des arbres. Qu'un pauvre fou essaie d'y franchir la lisière, le monstre apparaissait.

Enkidou et *Gilgamesh* s'allongent à la lisière de la forêt pour scruter l'ombre des arbres. Leurs yeux s'habituant à l'obscurité, ils voient qu'aux endroits où le géant avait l'habitude de passer, des chemins bien droits s'étaient formés. C'était par là qu'*Houmbaba* avait son repaire. Alors, ensemble, ils se saisissent de leurs armes et prennent l'un des chemins fréquentés par le géant pour s'enfoncer dans la forêt. Mais soudain, dans l'ombre se dresse la haute silhouette du gardien de la forêt.

MUSIQUE : Solo *Daf*

- Ici, il y a une tablette entière qui raconte ce combat de titans.
- *Houmbaba* était très fort et les deux amis n'arrivent pas à le vaincre et il faut finalement l'intervention du dieu *Shamash* (le dieu du soleil) qui déclenche une tornade pour déséquilibrer le géant et permettre à *Gilgamesh* et *Enkidou* de lui asséner le coup fatal.
- Au moment même où le géant s'effondre, de profondes ténèbres recouvrent la forêt.
- *Gilgamesh* et *Enkidou* ont vaincu le géant de la forêt.
- Ils rentrent ensuite à Ourouk où ils sont acclamés comme des héros par la foule. Même les dieux sont impressionnés par l'exploit des deux amis, notamment la déesse *Ishtar* - déesse de l'amour - qui est follement tombée amoureuse de *Gilgamesh*.
- Alors, un soir elle descend sur Terre et se présente devant lui.

MUSIQUE : Setâr / Chanson *Ishtar*

Viens *Gilgamesh*, viens donc auprès de moi.
Tu seras mon mari. Personne au monde ne sera plus riche que toi.
Viens *Gilgamesh*, viens donc auprès de moi.
Je te donnerai en cadeau un char aux roues en or massif.
Des chevaux de course, des étalons fougueux.
Viens *Gilgamesh*, viens donc auprès de moi.
Nous vivrons tous les deux dans un palais en bois de cèdre rose.
Tous les gens qui me servent dans mon temple, mes prêtres et mes prêtresses
seront à tes pieds.
Les princes de la Terre se prosterneront ; ils te combleront de cadeaux.
Viens *Gilgamesh*, viens donc auprès de moi.
Tu seras propriétaires de troupeaux de chèvres et de moutons, d'ânes et de mulets.
Tes bœufs seront les plus résistants du pays.
Viens *Gilgamesh*, viens donc auprès de moi.
Viens *Gilgamesh*, viens donc auprès de moi.

- Mais *Gilgamesh* ne se laisse pas amadouer par ce doux chant car il se souvient que la déesse *Ishtar* a l'habitude de jeter un sort à ses amants lorsqu'elle se lasse d'eux, et elle se lasse très vite d'eux.
- *Gilgamesh* lui répond par ces mots (ou plus exactement lui aurait répondu ainsi s'il vivait de nos jours) :

MUSIQUE : Setâr +Tombak samplé / Chant Gilgamesh (Rap)

Toi *Ishtar*, Quel est celui de tes amants que tu as aimé pour toujours ?

Toi *Ishtar*, Que devrais-je te donner qui convienne à ta divinité ?

Toi *Ishtar*, tu n'es qu'un foyer qui s'éteint en hiver,

Une sandale qui blesse le pied.

La porte ouverte qui ne protège ni du vent, ni de la tempête,

Ishtar, Tu es un palais qui extermine ses hôtes,

Tu es le turban qui étrangle celui qui s'en coiffe,

Ishtar, Tu es une outre qui inonde son porteur,

Tu es de la chaux qui lézarde les murs,

Ishtar, tu es une amulette de jade qui attire et séduit l'ennemi,

Toi, *Ishtar*.

- *Ishtar* fut très vexée du refus de *Gilgamesh* et comme elle ne peut l'atteindre directement, elle se venge en jetant un sortilège sur son ami *Enkidou* qui dans la nuit est frappé par une fièvre subite.
- Sentant ses forces l'abandonner, il va se coucher et reste ainsi alité pendant douze jours et douze nuits, avant d'être finalement emporté par la mort.

MUSIQUE : Duduk + Surpeti

- *Gilgamesh* veille son ami défunt pendant six jours et sept nuits. Il tourne autour de lui comme un aigle, il va et vient, inquiet comme une lionne à qui l'on a volé ses petits. Finalement au matin du septième jour, quand les vers commencent à lui sortir du nez, il se rend à l'évidence.
- Il fait alors appeler les artisans de la ville, et leur demande de construire une statue magnifique d'or et de lapis-lazuli à la mémoire d'*Enkidou* son ami défunt.
- Quant à lui, il se coupe les cheveux, déchire ses habits, et quitte la ville d'*Ourouk* pour les steppes désertiques.
- *Gilgamesh* passe ainsi plusieurs semaines dans le désert à errer sans but. Il est en train de traverser une grande crise existentielle, ou si vous préférez de se faire une MEGA déprime. D'une part il n'arrive pas à se remettre de la mort de son ami, et surtout cette disparition lui fait prendre conscience que lui aussi, comme tous les hommes, est voué à mourir un jour. Et cette perspective lui est insupportable.
- Finalement, au hasard de ses errances, il se retrouve au pied d'une étrange montagne, formé de deux sommets entre lesquels s'ouvre un défilé bordé de falaises abruptes. Il se rappelle alors que là-bas, de l'autre côté de cet étroit défilé, au delà ces hautes montagnes, par delà les mers, loin de tous les hommes, sur une île perdue au milieu de l'océan vit *Outa-Napishtim*. *Outa-Napishtim*, l'Immortel, le seul homme sur terre qui ait reçu des dieux la récompense de l'immortalité.
- *Gilgamesh* reprend alors espoir et décide de partir sur le champ, à la rencontre du sage afin de découvrir auprès de lui le secret de la vie éternelle.
- S'armant de courage, il s'engage dans cet étroit corridor entre les deux montagnes où régnait une profonde obscurité.

MUSIQUE : Santur

Au bout de deux lieues, puis de quatre lieues, l'obscurité est totale. Il n'y a aucune lumière. Il ne peut voir ni devant, ni derrière lui.

Il marche cinq lieues, six, sept et huit lieues, l'obscurité est totale. Il n'y a aucune lumière. Il ne peut voir ni ce qui est devant lui, ni ce qui est derrière lui.

Au bout de neuf lieues, il sent le vent du sud frapper son visage, mais l'obscurité est encore épaisse. Il ne peut voir ni ce qui est devant lui, ni ce qui est derrière lui. Alors il marche dix lieues. A onze lieues l'aube commence. A douze lieues le soleil règne.

MUSIQUE : Santur (suite)

Et *Gilgamesh* voit devant lui un jardin merveilleux dont les arbres portent des pierres précieuses au lieu de fruits. Il voit les rubis, les cornalines, les lapis-lazuli qui pendent en grappe. Au milieu du jardin se dresse une petite maison entourée d'un enclos garni de jarres remplies de vin. Depuis le seuil de la porte, une très belle femme regarde s'approcher le voyageur. C'est *Sidouri*, la cabaretière qui abreuve de vin les dieux. Elle s'adresse ainsi à *Gilgamesh* :

MUSIQUE : Setâr + Duduk / Chant Cabaretière (Reggae)

Où vas-tu *Gilgamesh* ? La vie que tu cherches tu ne la trouveras pas.

Lorsque les dieux créèrent les hommes,

Et tous les animaux de la planète,

Ils leur ont fait cadeau de la mort.

Ils ont gardé pour eux la vie éternelle.

Mais toi *Gilgamesh*, que sans cesse ton ventre soit repu,

Sois joyeux nuit et jour.

Danse et joue.

Fais de chaque jour de ta vie,

Une fête de joie et de plaisir.

Flatte l'enfant qui te tient par la main,

Réjouis l'épouse qui est dans tes bras.

Voilà les seuls droits que possèdent les hommes

Où vas-tu *Gilgamesh* ? Où vas-tu *Gilgamesh* ?

- En résumé, *Sidouri* dit à *Gilgamesh* de profiter de la vie simplement, en acceptant qu'il finira par mourir un jour.
- Mais *Gilgamesh* n'écoute pas *Sidouri* et poursuit son chemin jusqu'au bout de la terre ferme.
- En face de lui la mer immense. Sur la plage, une barque à côté de laquelle se tient un homme *Our-shanabi* - le passeur.
- *Gilgamesh* arrive à convaincre *Our-shanabi* de lui faire traverser l'océan pour rejoindre l'île d'*Outa-Napishtim*
- Alors, *Our-shanabi* demande à *Gilgamesh* de prendre sa hache et de couper dans la forêt 120 perches de trente mètres, et de les charger sur sa barque.
- *Gilgamesh* et le passeur prennent la mer et naviguent un long moment jusqu'à ce que la barque s'immobilise au milieu de l'océan. *Our-Shanabi*

explique alors à *Gilgamesh* qu'ils se trouvent face aux eaux de la mort, dont une seule goutte est fatale. Le passeur dit alors à *Gilgamesh* de prendre une première perche en faisant attention de ne pas recevoir d'éclaboussure sur sa peau.

- *Gilgamesh* prend la perche de 30 mètres et l'enfonce dans l'eau jusqu'à ce qu'elle touche le fond de la mer. Il pousse, pousse et quand l'eau arrive à ses mains, il lâche la perche. Puis il fait de même avec une deuxième, une troisième, une quatrième perche. Il la plante dans le fond de la mer, pousse et la lâche avant que l'eau n'arrive à ses mains. Et à la 120^e perche, ils ont franchi les eaux de la mort.
- *Gilgamesh* enlève alors ses vêtements et descend dans l'eau pour pousser la barque jusqu'à la terre qu'on aperçoit au loin.
- Debout sur la plage se tient *Outa Napishtim* qui lui demande :

- « Qui es-tu étranger ? Que fais-tu dans ces régions où aucun être humain s'aventure ? Pourquoi ces joues maigres ? Cette peau crevassée ? Pourquoi cette peur dans tes yeux ? ».

MUSIQUE : Santour / Réponse *Gilgamesh* (Poème)

On m'appelle *Gilgamesh* et je suis le roi d'*Ourouk*,
Comment mes joues ne seraient-elles pas creuses, ma barbe sale et ma peau ridée ?
Comment le chagrin ne serait-il pas dans mon cœur ?
Comment la fatigue et l'épuisement ne marqueraient-ils pas mon visage défait pareil
au visage de celui qui a fait un long voyage ?
Le destin des hommes a atteint mon compagnon,
Mon petit frère, celui qui a vaincu tous les obstacles.
Enkidou, celui que j'ai aimé si fort, celui qui m'accompagnait dans toutes les
épreuves est devenu ce que tous les hommes deviennent.
Je l'ai pleuré, je me suis lamenté sur lui six jours et sept nuits en me disant qu'il se
lèverait par la force de mes prières.
Je n'ai pas voulu le livrer au tombeau.
Après sa mort je n'ai plus retrouvé la vie.
Par peur de la mort me voici errant dans le désert.
Ce qui est arrivé à mon ami me hante.
Comment pourrais-je trouver le repos ?
Comment pourrais-je me taire ?
Mon ami que j'aimais si fort est devenu argile, et je ne veux pas devenir argile à mon
tour.
Moi aussi devrais-je me coucher et ne plus jamais me relever ?
Il m'a fallu franchir les déserts, les montagnes, traverser les eaux de mort pour
arriver jusqu'à toi.
Me laisseras tu repartir sans me révéler ce que tu sais sur la vie et sur la mort ?

Outa-Napishtim le regarde un instant, puis lui répond avec sagesse :

Gilgamesh, la mort de ton ami t'a fait perdre ta lucidité.
Dès qu'il vient au monde, tout nourrisson reçoit pour destinée de mourir un jour.
Qui de nous bâtit des maisons indestructibles ?
Qui de nous scelle des contrats éternels ?
La mort, personne n'a jamais vu son visage et pourtant elle est là près de nous.

Elle est notre compagne de route. Nous recevons en héritage les biens de nos pères, mais un jour nous seront vieux à notre tour et léguerons l'héritage à nos fils. Parce que nous ne voyons jamais son visage et que nous n'avons jamais entendu le son de sa voix, nous oublions la mort. Et pourtant elle nous surveille.

- Néanmoins, *Outa-Napishti* - ému par *Gilgamesh* qui était le premier homme à être parvenu jusqu'à lui - lui propose de relever un ultime défi et lui dit que s'il arrive à vaincre le sommeil durant six jours et sept nuits - le sommeil qui le petit frère de la mort - il demandera aux dieux de bien vouloir lui accorder la vie éternelle.
- *Gilgamesh* accepte immédiatement et s'assoit en tailleur, la tête bien haute et les yeux grands ouverts. Mais très vite son regard se trouble, sa tête s'incline et il s'endort.
- La femme d'*Outa-Napishtim* voulut alors le réveiller, mais le sage l'en empêche, lui expliquant que s'ils le réveillent maintenant il ne les croira pas et qu'il leur dira qu'il a juste fermé les yeux un instant. Il demande alors à sa femme de cuire un pain chaque jour et de le déposer devant lui.
- Et ce n'est qu'au matin de la septième nuit, qu'*Outa-Napishtim* réveille *Gilgamesh*, qui immédiatement se défend et prétend n'avoir eu qu'un instant de somnolence. Le sage lui répond alors :

Compte les pains qui se trouvent devant toi *Gilgamesh* :

- Le premier pain est desséché.
- Le deuxième n'est plus mangeable.
- Le troisième est encore humide.
- La croûte du 4e est blanchie.
- Le 5e est encore frais.
- Le 6e vient d'être cuit.
- Et pour le septième te voici réveillé.

Gilgamesh dut alors se rendre à l'évidence. S'il n'était capable de lutter contre le sommeil et de rester éveillé pendant 6 jours et 7 nuits, il ne pouvait pas espérer un jour vaincre la mort et encore moins prétendre à la vie éternelle.

Gilgamesh avait échoué dans sa quête, mais cette quête même - qui l'avait conduit des sables du désert jusqu'au bout du bout du monde - avait apaisé les tourments de son âme.

Alors *Oupa-Napishtim* demanda à sa femme de laver et peigner *Gilgamesh* et de le vêtir de beaux habits afin qu'il retrouve sa splendeur de roi, puis au passeur de le raccompagner jusqu'à *Ourouk*.

Et c'est ainsi que *Gilgamesh*, l'homme qui avait parcouru la terre entière en quête de sagesse et du secret de l'existence revint à *Ourouk* où - épuisé mais apaisé, fatigué et serein - il fit gravé sur la pierre long récit de son aventure.

GILGAMESH

L'Homme qui ne voulait pas mourir

Adaptation

Gilles CUCHE et Arnaud DELANNOY

Mise en scène

Gilles CUCHE

Interprète

Arnaud DELANNOY

Durée du spectacle

50 mn

Public recommandé

« Tout public » dès 9 ans

« Scolaire » CM1/CM2, Collège & Lycée

(L'Épopée de Gilgamesh est au programme des classes de 6^{ème})



Compagnie Atelier de l'Orage

Espace Culturel « La Villa »

Rue JC Guillemont - 91100 Villabé

Tel : 06.37.99.46.48

cieatelierdelorage@gmail.com

www.atelierdelorage.com