

Le jeu d'Enmerkar

Maurice Lambert

Citer ce document / Cite this document :

Lambert Maurice. Le jeu d'Enmerkar . In: Syria. Tome 32 fascicule 3-4, 1955. pp. 212-221;

doi : <https://doi.org/10.3406/syria.1955.5099>

https://www.persee.fr/doc/syria_0039-7946_1955_num_32_3_5099

Fichier pdf généré le 31/03/2018

LE JEU D'ENMERKAR

PAR

MAURICE LAMBERT

Le texte sumérien reconstitué par S. N. Kramer, sous le titre *Enmerkar and the lord of Aratta*, nous paraît se rattacher, comme les aventures d'Aḫīqar, à ce genre spécial, mais universel, que sont les énigmes ⁽¹⁾; aussi préférons-nous le désigner comme « le jeu d'Enmerkar ».

C'est en effet le récit d'une joute entre deux princes, le roi d'Uruk et le seigneur d'Aratta, joute toute faite de problèmes et de devinettes dont l'enjeu est la fourniture, par la ville d'Aratta, des matériaux nécessaires à la construction des temples d'Uruk, et en particulier du sanctuaire de la déesse Inini. Au début du texte, à la ligne 30, il nous est dit que celle-ci sera finalement favorable au roi d'Uruk ⁽²⁾; pourtant vers les lignes 600 où le document, mutilé, s'arrête inachevé, la lutte entre les deux princes, qui s'adressent leurs défis par messenger spécial, est encore indécise, bien qu'il soit visible que le roi d'Uruk, Enmerkar, possède un net avantage.

Au vrai, il était vainqueur quand le dieu Ishkur est intervenu dans le jeu, et a redonné espoir au seigneur d'Aratta. Qu'on ne s'y trompe pas; cette intervention divine était nécessaire pour s'opposer, du moins un instant, aux succès d'Inini. Car derrière Enmerkar, c'est elle qui joue; mais une Inini que l'on connaît mal encore, une éloquente, une savante, moins et mieux que cela : une déesse pleine d'esprit qui jongle avec les mots. Lorsque Enmerkar lui demande un moyen pour obtenir des matériaux du seigneur d'Aratta, c'est elle-même qui lui propose de trouver un messenger, mais pas un messenger ordinaire; il convient qu'il soit versé « dans les grandes paroles de la déesse Inini experte en l'art des mots » (l. 72).

⁽¹⁾ Cf. *Syria*, XXX, p. 141.

⁽²⁾ Il est impossible de dire si la déesse est intéressée ou non à l'entreprise. Enmerkar a-t-il voulu ce jeu pour bâtir le temple d'Inini?

ou bien joue-t-il pour le plaisir de jouer, offrant une nouvelle demeure à sa déesse afin de s'en assurer l'aide et le soutien?

Ce passage, croyons-nous, est le fond même du poème; il l'explique et le soutient. Dans ce tournoi, la primauté va aux finesses des mots, aux roueries des définitions; deux hommes luttent d'ingéniosité, s'enveloppent mutuellement de phrases à double sens, de requêtes impossibles ou de questions sans solution; deux hommes qui sont deux rois, et qui, l'un et l'autre, sont soutenus par une divinité. Inini, la déesse de l'amour, ici surtout (était-ce déjà à l'époque un corollaire?) la dame aux paroles artificieuses, soutient Enmerkar. Ishkur, le fils tonitruant du dieu de la guerre Enlil, protège le seigneur d'Aratta. On comprend que celui-ci ait perdu.

Mais que cet aspect général, universel, du poème ne nous cache pas totalement les possibles prolongements que les gens de l'époque Isin-Larsa pouvaient y voir. En ce temps-là, la Mésopotamie du Sud hésitait entre les Elamites de Larsa et les Amorrhéens d'Isin descendus de Mari; hésitait, car le destin lui-même hésitait. Nul ne pouvait prévoir qu'après réflexion il abandonnerait Rim-Sin de Larsa pour l'un de ces deux petits chefs, de Babylone et d'Assur, que l'on distinguait parfois, quand le ciel leur était propice, à l'horizon. Est-ce un hasard si la déesse d'Uruk, la ville sainte du sud-mésopotamien, s'oppose à Ishkur, l'Adad cher aux peuples du Moyen-Euphrate, et gagne une victoire, par personne interposée, sur le prince d'Aratta, ville à chercher du côté de l'Elam? Que pouvaient représenter pour ces capitales de l'esprit qu'étaient Uruk, Nippur et Eridu, les triomphateurs douteux que poussaient des armées étrangères?

Dans les pages qui suivent, nous voudrions indiquer d'abord le plan général du récit, préciser ensuite les caractéristiques de sa composition qui en font presque, même dans le sens actuel du mot, une pièce de théâtre.

LE PLAN. L'écrivain rapporte essentiellement la joute qui oppose le roi d'Uruk au seigneur d'Aratta. Tout est sacrifié à cette unité d'action. Le plan, qui est chronologique si l'on excepte les quelques indications préliminaires de ce qu'on pourrait appeler « l'Avertissement », est fourni par la forme même du jeu : plusieurs manches sont débattues, et à la fin de chacune d'elles, tantôt le Conseil d'Aratta, tantôt le seigneur d'Aratta lui-même, indique le vainqueur. Ce qui est conservé du texte donne le schéma suivant :

I. a) le messenger d'Uruk propose une énigme au seigneur d'Aratta et triomphe grâce à un jeu de mots (ll. 188-236);

b) le prince d'Aratta impose au roi d'Uruk l'obligation de couvrir de céréales le parvis d'Aratta; le messenger d'Uruk agit suivant les directives de son roi et triomphe (ll. 267-358);

c) le conseil d'Aratta juge la manche gagnée par Enmerkar (ll. 372-376).

II. a) le messenger d'Uruk propose une nouvelle énigme; le seigneur d'Aratta la perçoit et triomphe (ll. 379-400);

b) nouvelle exigence du seigneur d'Aratta; dix ans seront nécessaires au roi d'Uruk pour la satisfaire (ll. 401-444);

c) le seigneur d'Aratta admet sa défaite (ll. 445-454).

III. Le plan est ici bouleversé par l'intervention du dieu Ishkur; on y retrouve cependant les divers éléments, mais disposés d'autre façon.

a) Le seigneur d'Aratta propose une énigme (ll. 457-460) et présente une exigence (ll. 461-462);

b) le roi d'Uruk, que l'on nous montre sûr de la victoire, triomphe de l'énigme (ll. 471-477) et, à son tour, en propose une (ll. 519-536); l'intervention d'Ishkur donne la victoire à Aratta (537-557);

c) le seigneur d'Aratta proclame sa victoire (ll. 558-563).

IV. L'affaire est loin d'être terminée, puisque Enmerkar accomplira (ll. 578 ss.) l'exigence formulée précédemment par le seigneur d'Aratta (ll. 461-462).

LES POSSIBILITÉS SCÉNIQUES. En relisant le « Jeu d'Enmerkar » où l'unité d'action est si nettement visible, où l'unité de lieu même existe, nous avons été étonné de ses qualités scéniques. Nous avons admis précédemment que ce texte, dont six exemplaires au moins ont été retrouvés, était lu et récité au temps des rois d'Isin et de Larsa, et que si la langue populaire était l'accadien, l'élite connaissait assez le sumérien pour le lire et le comprendre couramment ⁽¹⁾. Nous irons jusqu'à dire maintenant que ce texte était joué. Voici, résumé de ce point de vue, comment il apparaît. Nous admettrons comme élément essentiel l'existence d'un récitant; c'est lui qui fera le lien entre le spectateur et l'acteur, entre la pièce écrite et la pièce jouée. Il annoncera les personnages, relatera les événements qui se passent hors scène, ou commentera les scènes muettes du jeu. Nous ne

⁽¹⁾ Cf. *Syria*, XXX, p. 142 et *RA*, 48, 94, *Wandel und Kontinuität* (1954), p. 24.
n. 2. Sur ce même sujet, lire F. R. KRAUS :

lui ferons dire rien qui ne soit dans le texte. Sa part est tout ce qui n'est pas parlé. Naturellement c'est lui qui, le premier, entre en scène pour l' « Avertissement ».

LE RÉCITANT (1-32) : il expose le sujet; il dit les temples d'Uruk et les sanctuaires du quartier Kulab, et, en ce temps-là, le manque de commerce et le besoin de pierres et de métaux. Il dit que « le seigneur d'Aratta portait la tiare sainte, mais que la déesse Inini ne lui fut pas aussi favorable qu'au seigneur de Kulab : (c'est pourquoi) Aratta livra ses pierres pour l'Eanna, (et c'est pourquoi Enmerkar) construisit les temples de la pure Inini ».

Scène I. Le Récitant, Enmerkar, Inini.

LE RÉCITANT (33-37) : puis il enchaîne, remontant brusquement dans le passé et comme ouvrant la scène « en ce temps-là! » (*ud-ba*), et il annonce le Choisi d'Inini, le fils du Soleil, Enmerkar, et l'intention du roi de prier Inini.

ENMERKAR (38-64) : à sa sœur Inini il dit son désir de lui bâtir des temples, avec de l'or et de l'argent, avec des pierres précieuses. Aratta a tout cela; mais comment obliger son seigneur à livrer ses richesses? comment le forcer à révéler les rites des constructions?

LE RÉCITANT (65-68) : il décrit Inini, indique son intention de répondre à Enmerkar.

ININI (69-104) : elle conseille à Enmerkar d'envoyer un messenger à Aratta par delà les lointaines montagnes; mais que ce soit un messenger versé « dans les grandes paroles de la déesse Inini experte en l'art des mots » (p. 72). Et Aratta, assure-t-elle, fera des charges de bois pour Uruk; son peuple fouillera la montagne à la recherche de pierres. Uruk ainsi aura tous ses temples, le dieu-Soleil sera content et « l'on chantera la gloire d'Enmerkar, fils du dieu-Soleil! »

Scène II. Enmerkar, le Messenger, le Récitant.

LE RÉCITANT (105-107) : il dit Enmerkar mettant en action les plans d'Inini, choisissant son messenger, lui inculquant « les grandes paroles de la déesse Inini experte en l'art des mots » (l. 107).

ENMERKAR (108-156) : il indique au messenger le but du voyage à entre-

prendre : Aratta, loin par delà les montagnes et par delà les sables, et tout ce qui devra être dit au seigneur de cette ville.

Le messenger sort et revient en tenue de voyage ⁽¹⁾.

LE RÉCITANT (157-158) : « pour la seconde fois, à son messenger partant pour l'étranger, le seigneur (d'Uruk) ajoute pour Aratta. »

ENMERKAR (159-160) : il presse son messenger de partir aussitôt, de marcher nuit et jour.

LE RÉCITANT (161-176) : il décrit le voyage, la traversée des sept montagnes, l'arrivée sur Aratta, les pas du messenger sonnante joyeusement sur le parvis de la lointaine cité.

Scène III. Le Messenger, le seigneur d'Aratta.

LE MESSENGER (177-178) : « C'est ton père, mon roi, qui m'envoie vers toi; c'est le seigneur d'Uruk, le seigneur de Kulab qui m'envoie vers toi! »

LE SEIGNEUR D'ARATTA (179) : « Ton roi, qu'a-t-il dit? »

LE MESSENGER (180-218) : il expose une longue histoire dans laquelle il est beaucoup parlé d'Enmerkar, de ses titres, de sa puissance, dans laquelle aussi intervient Inini ⁽²⁾; en conclusion, il demande avec beaucoup d'insistance une réponse rapide.

LE SEIGNEUR D'ARATTA (220-227) : sa réplique est habile, bâtie comme un syllogisme :

Inini est la reine de tous les décrets,
or Aratta est la terre des décrets,
donc Inini est pour Aratta ⁽³⁾;

⁽¹⁾ Jeu de scène restitué d'après les paroles du Récitant (ll. 157-158). Puisqu'il est évident qu'Enmerkar, aux ll. 108-156 et aux ll. 159-160, s'adresse à un seul et même messenger, la coupure des lignes 157-158 ne s'explique que par la précision donnée par le Récitant : « son messenger partant pour l'étranger ». Si donc la coupure est ainsi justifiée, c'est que le messenger, prêt à partir aux lignes 159-160, ne l'était pas aux lignes précédentes.

⁽²⁾ La signification de tout ce passage nous échappe totalement. Il y a sans doute une ruse, un piège, mais nous ne les voyons pas.

⁽³⁾ Le texte porte « la souveraine de tous les décrets, la pure Inini, m'a placé à Aratta, le pays des décrets purs; elle m'a ... (sens difficile); comment Aratta paierait-elle tribut à Uruk? Aratta ne fera pas à Uruk paiement de tribut! dis-le-lui (à Enmerkar)! ».

il ne se peut donc pas qu'Inini ait déclaré qu'Aratta paierait tribut à Uruk.

LE MESSAGER (230-236) : Inini a dit, précise-t-il en usant d'un à peu près sumérien : *gú ki-šè* « nuque à terre » au lieu de *gú giš* « tas de bois », elle a dit « Aratta se soumettra ⁽¹⁾ »!

LE RÉCITANT (237-242) : il décrit le trouble du seigneur d'Aratta qui pendant un temps ne sait que répondre.

LE SEIGNEUR D'ARATTA (243-294) : il accédera, explique-t-il, aux demandes du roi d'Uruk si celui-ci est capable de satisfaire à l'exigence suivante : inonder de grains le parvis d'Aratta.

LE RÉCITANT (295-339) : il décrit le voyage de retour du messager vers Uruk, son arrivée auprès d'Enmerkar; il dit le messager relatant les diverses phases de sa mission. Puis il montre Enmerkar s'affairant à une besogne étrange (étrange parce que nous ne comprenons pas le sens voilé des phrases) : il va et vient parmi des jarres, les unes grandes et comme debout, les autres petites et pareilles à des agneaux paissant; puis il va prier Nidaba et lance enfin une caravane vers Aratta.

Scène IV. Enmerkar, le Messager en costume de voyage.

ENMERKAR (340-347) : il dit à son messager l'énigme à poser au seigneur d'Aratta.

Scène V. Le peuple d'Aratta, le Messager, la caravane d'Enmerkar, les Anciens d'Aratta, le Récitant.

LE RÉCITANT (348-371) : il décrit la course du messager vers Aratta, puis cette ville avec son peuple, et puis, en plein parvis, l'accomplissement de l'exigence formulée par le seigneur d'Aratta : un déluge de grains ⁽²⁾.

LES ANCIENS (372-376) : ils reconnaissent la victoire d'Enmerkar; il convient donc de livrer à celui-ci une partie des matériaux demandés.

⁽¹⁾ Cf. *Syria*, XXX, p. 139.

⁽²⁾ Là encore il est possible de saisir les grandes lignes de l'événement; mais nous ne voyons pas avec précision les ressources d'ingé-

niosité qu'il a exigées; elles sont probablement voilées, sinon cachées, dans l'histoire des grandes et petites jarres à formes animales.

Scène VI. Le seigneur d'Aratta, le Messenger, le Récitant.

LE MESSAGER (379-380) : « C'est ton père, mon roi, qui m'envoie vers toi; c'est le seigneur d'Uruk, le seigneur de Kulab qui m'envoie vers toi! »

LE SEIGNEUR D'ARATTA (381) : « Ton roi, qu'a-t-il dit? »

LE MESSAGER (382-389) : il récite l'énigme que le roi d'Uruk lui a demandé de poser au seigneur d'Aratta (*supra*, 340-347) :

« de mon sceptre, sa base ce (sont) les décrets de principauté; son bâton, c'est ce qui fait protection sur Kulab,

son rameau flamboyant, c'est dans le temple Eanna la pure Inini qui s'attriste » ⁽¹⁾.

LE RÉCITANT (390-397) : il décrit les sentiments divers qui agitent le prince d'Aratta, puis sa joie débordante quand il a trouvé le sens de l'énigme.

LE SEIGNEUR D'ARATTA (398-412) : « le sceptre, dit-il, c'est du bois; et le bois (sous-entendu en sumérien dialectal) se prononce (comme le mot) « année » (dans le sumérien courant) » ⁽²⁾. Puis à son tour il propose une difficulté : il désire un sceptre, ou un bâton, d'un aspect particulier.

LE RÉCITANT (413-444) : il dit le retour à Uruk du messenger qui fait son rapport à Enmerkar, et celui-ci, auquel un dieu (Enki?) prête de l'intelligence, se mettant aussitôt à l'œuvre pour fournir au seigneur d'Aratta l'objet demandé. Il décrit le roi d'Uruk travaillant sur une espèce de roseau, forçant la nature, abusant tantôt du soleil, tantôt de l'ombre. Les années passent; cinq ans; dix ans. Puis il raconte les derniers soins d'Enmerkar et enfin, emportant ce sceptre rare, le messenger courant vers Aratta. Il en dit l'arrivée dans la ville, la surprise et le trouble du seigneur d'Aratta devant la création d'Enmerkar.

⁽¹⁾ Cette énigme est étudiée dans *RA*, 50 (1956), p. 37. Le sceptre désigne l'année; sa base est la fête du jour de l'an quand sont rendus les décrets; son bâton c'est le printemps quand Tammuz protège Kulab; son rameau flamboyant c'est l'hiver quand Tammuz attend de revenir à la vie, de sortir de l'arbre et qu'Inini est triste dans sa maison vide.

⁽²⁾ C'est un à peu près qui touche au calembour; en sumérien il se présente ainsi : le *gidru*

(« sceptre ») c'est le *gish* (« bois » et aussi « sceptre »), or *gish* se prononce *mu* (« bois » en sumérien dialectal et « année » en dialecte courant) ». Cela rappelle beaucoup le vers de Victor Hugo que l'on nous permettra de citer ici :

« Car le mot, c'est le verbe; et le Verbe c'est Dieu ».

Scène VII. Le seigneur d'Aratta, son préfet.

LE SEIGNEUR D'ARATTA (445-454) : il s'adresse à son préfet et admet sa défaite; il enverra des matériaux à Uruk.

Scène VIII. Le seigneur d'Aratta, le Messager.

LE SEIGNEUR D'ARATTA (457-462) : il présente une nouvelle exigence : qu'Enmerkar lui fasse amener un chien qui ne soit ni noir, ni blanc, ni brun, ni jaune (etc.) et qu'il le fasse combattre contre celui que détient le seigneur d'Aratta.

LE RÉCITANT (463-470) : rapidement il dit le retour du messager, son rapport, et Enmerkar s'apprêtant à répondre.

ENMERKAR (471-477) : il accepte la proposition du seigneur d'Aratta; il a un chien tel que le seigneur d'Aratta en désire voir un, mais son messager ne le présentera que lorsque le seigneur d'Aratta lui délivrera une étoffe ni noire, ni blanche, ni brune, ni jaune (etc.).

[Un temps] ⁽¹⁾

ENMERKAR (479-486) : il se plaint de la longueur de cette joute, mais enfin il touche au but : l'or, l'argent et les pierres précieuses s'entasseront bientôt pour la déesse Inini.

[Un temps]

ENMERKAR (488-497) : il indique au messager les formules qu'il devra réciter au seigneur d'Aratta.

LE RÉCITANT (498-515) : il décrit le messager impuissant à se souvenir des trois messages à lui confiés. Il montre alors Enmerkar prenant un morceau d'argile, inventant l'écriture, puis le messager volant comme un oiseau, sautant comme un cabri, traversant cinq, six, sept montagnes et arrivant sur Aratta avec sa tablette. Ses pas joyeux sonnent sur le parvis de la ville; ses appels proclament la grandeur de son roi ⁽²⁾.

⁽¹⁾ De la ligne 471 à 497, le texte porte un long discours d'Enmerkar à son messager. Ce discours est coupé en trois par deux lignes semblables : ligne 478 « une deuxième fois, il (= Enmerkar) lui dit, lui ajouta »; et ligne 487 « une troisième fois, il (= Enmerkar) lui dit,

lui ajouta ». Ce sont ces lignes que nous rendons par « un temps ».

⁽²⁾ Enmerkar sait qu'il a maintenant triomphé; rien ne peut plus s'opposer à sa victoire. Chaque phrase donne au lecteur et au spectateur le sentiment que tout est désormais

Scène IX. Le seigneur d'Aratta, le Messager.

LE MESSAGER (516-517) : « C'est ton père, mon roi, qui m'envoie vers toi; c'est le seigneur d'Uruk, le seigneur de Kulab qui m'envoie vers toi. »

LE SEIGNEUR D'ARATTA (518) : « Ton roi, qu'a-t-il dit? »

LE MESSAGER (519-536) : il dit au seigneur d'Aratta ce que représente cette tablette qu'il a en main et qu'il lui apporte; il lui demande d'en percer le secret; il exige une réponse.

LE RÉCITANT (537-557) : il montre le seigneur d'Aratta examinant, l'air, semble-t-il, désemparé, cette tablette du roi d'Uruk... quand soudain gronde au-dessus de la ville le dieu Ishkur, le fils d'Enlil, qui roule dans les cieux. Et voilà déjoués les plans d'Enmerkar! Le Récitant décrit le tumulte, et comment le seigneur d'Aratta assemble ses intendants et comment devant eux il toise le messager ⁽¹⁾.

LE SEIGNEUR D'ARATTA (558-563) : il est tout à sa joie et répète sans arrêt, sous des formes diverses, la même idée : Inini n'a pas abandonné Aratta; Inini n'a pas préféré Kulab ⁽²⁾.

Nous nous arrêterons ici; il y a encore 70 lignes mais la plupart sont mutilées et ne permettent pas une traduction suivie.

* * *

Certes, nous n'affirmons pas, nous disons seulement qu'il est possible que le « Jeu d'Enmerkar » ait été joué et représenté. Ce que nous avons voulu montrer dans les pages précédentes, c'est que le texte se prête remarquable-

décidé au profit du roi d'Uruk. Le discours que celui-ci vient de tenir à son messager se décompose ainsi : 1^o le problème posé par le seigneur d'Aratta est résolu, ou plus exactement brillamment esquivé; 2^o la joute a été longue, mais Enmerkar va bientôt obtenir ce qu'il désire; 3^o sont indiquées les formules à réciter au seigneur d'Aratta. Et maintenant le messager parade à Aratta, sûr de lui, fier de son maître. L'intervention du rageur Ishkur sera un coup de théâtre.

⁽¹⁾ Cette scène, dans le plan schématique établi p. 214, correspond à III c. Il s'agit de

la sentence à donner à cette troisième manche. La première avait été jugée par le Conseil d'Aratta, la seconde par le seigneur d'Aratta devant son préfet.

⁽²⁾ Exactement le contraire de ce que le Récitant nous a dit dans l'Avertissement! L'affirmation du seigneur d'Aratta perd de ce fait beaucoup du tragique qu'elle pourrait avoir pour un fidèle du parti d'Enmerkar; elle fait, de plus, passer le seigneur d'Aratta pour un homme plein d'illusions, et aveugle; car par le Récitant, le public sait que c'est Ishkur, et non Inini, qui vient de renverser la situation.

ment bien à une lecture dialoguée⁽¹⁾. Les personnages principaux sont peu nombreux, trois au plus : Enmerkar, le seigneur d'Aratta et le Messager. En réalité, le personnage premier est Inini, mais la déesse n'apparaît sur scène qu'épisodiquement, tout au début. Les décors eux-mêmes n'offrent aucune difficulté de mise en scène; l'action se déroule soit à Uruk, soit à Aratta, et l'on conçoit assez facilement (nous demandons que l'on accepte un instant notre hypothèse) la partie gauche de la scène représentant le palais d'Uruk, la partie droite le parvis d'Aratta, le centre les montagnes et les déserts qui séparent les deux villes. Ce serait là une unité de lieu que le théâtre connaît bien.

Mais la question est sans doute moins dans les possibilités scéniques du texte que dans la forme d'esprit que l'on donne aux individus cultivés de l'époque d'Isin-Larsa. Il est certain que l'on voit mal de graves princes, comme Lipit-Ishtar auteur d'un code, se divertir à ce « Jeu d'Enmerkar ». Mais ne les ferions-nous pas plus sérieux qu'ils n'étaient? Là encore n'est peut-être pas le fond véritable du problème; et ne faut-il pas réétudier le caractère, généralement religieux, toujours sévère, que l'on accorde aux documents de la bibliothèque de Nippur? Une civilisation aussi riche et aussi complexe que celle de l'époque d'Isin-Larsa n'aurait-elle pu nous laisser, à côté des écrits rapportant les problèmes religieux et moraux qui tourmentaient le monde d'alors, des textes d'un genre tout différent, reflétant l'autre face de l'esprit humain, celle que parfois le rire étire et délasse?

Maurice LAMBERT

(1) Rapprocher ce qu'écrit A. L. OPPENHEIM au sujet de la « descente d'Inini aux Enfers » dans *Orientalia* 19 [1950], p. 145, référence qui

nous a été aimablement communiquée par Mme M.-Th. BARRELET.