Epos van Gilgamesh

# Algemeen kader

* Sumerisch als geleerdentaal 🡪 alles wat belangrijk is is in het Sumerisch
	+ Wordt ook als taal beschreven 🡪 ° grammatica
	+ Sterft uit als gesproken taal tho
* Literaire teksten werden neergeschreven & verteld adhv muziek

Gilgamesh

* Koning uit Sumerische koningslijst (Uruk)
	+ Historisch niet betrouwbaar!
* Vader = koning moeder = godin
* Veel legendes over <-> wel in lijst
	+ Gemythiseerd of heeft echt bestaan?
		- Oplossen door in andere contexten weer te vinden
	+ Consensus: mythisch personage wellicht gebaseerd op koning die echt geregeerd heeft

Context epos

* Standaardversie ° begin 1e mil 🡪 veel later
	+ = 11 tabletten die elkaar opvolgen + een 12de
	+ Veel kopieën van
	+ Waren grote tabletten, meestal kapot, door vele versies + standaardversie kunnen reconstrueren
* Wellicht ° in 3e mil
	+ Oorsprong in Ur III periode? Gebruikte orale traditie voor koningspropaganda
* Men begint verhalen neer te schrijven, en dus ook propaganda
* We gebruiken hier het woord “epos” (heldendicht)
MAAR is moderne benaming, toen gewoonte om 1e paar worden te gebruiken als titel
* Evolutie: 3 archaïsche composities waarvan ze misschien begin waren van Epos
	+ Bilgames = Gilgamesh
	+ Bilgames reeks = 5 liederen, ° andere versies
* 2e mil + einde van ° verschillende versies, ° standaardversie

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 3e mil | 2e mil | 1e mil |
| Vroeg-dynastisch (3 arch. Compos.) | Ur II | Oud-Babylonisch | Midden-Babylonisch |  |
| Bilgames cyclus | STANDAARDVERSIE |
| Sumerisch | Akkadisch |

# Bilgames en Akka

Akka, koning van Kiš, belegert Uruk

•Bilgames, koning van Uruk vraagt raad aan stadsoudsten (negatief) en jonge mannen (positief)

•Bilgames zendt held uit die gevangen wordt door Akka

•troepen van Akka en Bilgames strijden: Bilgames bevrijdt Uruk, neemt Akka gevangen maar laat hem terugkeren naar Kiš

# Bilgames en Huwawa

Bilgames gaat met zijn dienaar Enkidu en 15 jonge krijgers naar het cederwoud om hout te kappen en heroïsche daden te stellen

•Bilgames vraagt bescherming aan Utu (=zonnegod)

•ze komen aan en vellen een cederboom waardoor Huwawa, bewaker van het woud, wakker wordt

•Huwawa gooit een stralenkrans naar Bilgames en Enkidu die in een magische slaap vallen

•bij het ontwaken kan Bilgames Huwawa overmeesteren mits een list

•Huwawa smeekt om zijn leven, maar Enkidu doodt hem

•Bilgames en Enkidu schenken Huwawa’s hoofd aan Enlil, maar die is boos omdat ze de omgangsregels overtreden hebben

# Bilgames en de Hemelstier

Inana (= godin liefde en oorlog) probeert Bilgames te verleiden, maar zijn moeder verbiedt hem in te gaan op haar avances en hij wijst haar af

•Inana is boos en vraagt aan haar vader An (= “leider der goden”) om de hemelstier zodat deze Bilgames kan doden

•An geeft toe en de hemelstier vernietigt de velden en watervoorraden van Uruk

•Bilgames en Enkidu gaan de hemelstier achterna, doden deze voor de ogen van Inana en gooien een lendestuk naar haar

•het vlees wordt verdeeld onder de armen en de hoornen worden opgedragen aan Inana in haar tem

# Bilgames en de Onderwereld

Inana vindt een wilg en plant deze in haar heiligdom om er meubels van de maken

•duivelse krachten nemen bezit van de boom en Inana vraagt Bilgames haar te helpen

•Bilgames verdrijft de duivelse krachten, maakt de meubels en maakt van het overgebleven hout twee stukken speelgoed voor zichzelf waarmee hij de jonge mannen van Uruk afpeigerde (B. speelt met mannen, hun vrouwen vinden dit niet leuk)

•door het gejammer van hun vrouwen vallen de stukken speelgoed in de onderwereld

•Enkidu stelt voor het speelgoed te gaan halen, maar hij gedraagt zich ongepast en moet in de onderwereld blijven

•met de hulp van Enki roept Bilgames de geest van Enkidu op die hem vertelt dat het leven van de mensen en de zorg door de nabestaanden voor de voorouderlijke geesten hun lot na de dood bepaalt (het leven na de dood is volgens hen niet leuk, je kan bv enkel eten wanneer je nabestaanden offeren)

# De dood van Bilgames

Bilgames is ziek en ziet in een droom hoe de goden zijn lot bepalen: Enki beslist dat Bilgames moet sterven daar hij een mens is (een droom is typisch om lot te weten / te communiceren met goden. Vrouwen zijn nrml de enigen die dromen kunnen uitleggen, Enkidu is een uitzondering)

•de goden sommen de heldendaden van Bilgames op: zijn verre reizen, het vellen van de ceders, de overwinning op Huwawa, de bouw van monumenten en tempels, de ontmoeting met Ziusudra en het herstel van de cultusregels

•de goden beslissen dat hij rechter wordt in de onderwereld en jaarlijks zal herdacht worden op de aarde

•sterfbed van Bilgames: zijn verzet tegen de dood, zijn begrafenis door zijn zoon Ur-lugal en zijn vertrek naar de onderwereld

•het volk bouwt Bilgames’ tombe in de bedding van de omgelegde Eufraat

# Standaardversie: Tablet 1

Lofzang op Uruk en haar stadswallen (gebouwd door B.)

Voorstelling Gilgamesh als tiran

* Vrouwen: Ius primae noctis (1e nacht van huwelijk)
* Mannen: Dwangarbeid (B. had hen “in zijn greep” 🡪 speelgoed)

Men gaat smeken bij de goden (“haal hem weg!”) 🡪 Goden scheppen Enkidu als gelijke

* Behaard, primitief, wilde dieren
* Vallenzetter

Shamḫat verleidt Enkidu

* Zeven dagen seks
* Dit is de eerste stap naar “mens worden”
* 2e en 3e stap: eten en drinken, baden (T. II)

# Standaardversie: Tablet 2

Ze brengt Enkidu naar herderskamp

* Enkidu eet brood en drinkt bier
* Enkidu baadt zich

Enkidu hoort over Gilgamesh & zijn misdaden, oa Ius Primae noctis

* Gevecht

Enkidu en Gilgamesh zijn elkaars gelijken en sluiten vriendschap

* Gilgamesh wil naar cederwoud (als friendship building)

# Standaardversie: Tablet 3

Gilgamesh zoekt zijn moeder Ninsuna

Ninsula adopteert Enkidu

Worden “broers” 🡪 niet enkel bro’s maar nu ook elkaars gelijke

# Standaardversie: Tablet 4

Tocht naar cederwoud in 5 etappes van 3 dagen (te voet en iedere nacht slapen in een tent)

Gilgamesh roept na elke etappe een droomorakel op (nachtmerries)

* vallende bergen, donderstormen, wilde stieren, vuurspuwende vogels
* Enk. geeft er telkens een positieve draai aan

# Standaardversie: Tablet 5

Humbaba (beschermer woud) ⬄ Gilgameshen Enkidu

* Shamash zendt 13 winden (H.’s macht wordt vastgeketend)
* Gilgamesh en Enkidu overwinnen
* Humbaba wordt gedood

Gilgamesh en Enkidu vellen cederbomen en keren huiswaarts met Humbaba’s hoofd

# Standaardversie: Tablet 6

Ishtar maakt avances (= Akkadische versie van de liefdes/oorlogsgodin)

Gilgamesh wijst haar af

Ishtar is boos, stuurt hemelstier (houdt water tegen 🡪 ° moeras en putten)

Gilgamesh en Enkidu doden hemelstier (🡪 300 man vallen in putten in de onderwereld)

Ishtar is woedend

Enkidu werpt achterbout van hemelstier naar Ishtar

Gilgamesh en Enkidu worden als helden onthaald in Uruk: groots feest (met bier drinken door rietjes lol)

# Standaardversie: Tablet 7

Enkidu krijgt een aantal negatieve dromen

Enkidu’s eerste droom

* Goden beslissen dat Enkidu moet sterven omdat ze Humbaba en de hemelstier gedood hebben

Enkidu’s tweede droom

* Enkidu wordt naar de onderwereld gebracht

Enkidu is 12 dagen ziek en sterft

# Standaardversie: Tablet 8

Gilgamesh rouwt, zijn leven is sad en leeg

Laat standbeeld van Enkidu vervaardigen, organiseert schitterende begrafenis

* Groots banket met offers voor de goden van de onderwereld

# Standaardversie: Tablet 9

Gilgamesh dwaalt rond in de wildernis verteerd door verdriet

Verteerd door de angst voor de dood besluit hij Utnapishtim (= enige onsterfelijke mens) te bezoeken om het eeuwige leven te vinden

Hij steekt bergpas over en doodt leeuwen

Bereikt dubbele top van Māšum berg aan het einde van de wereld

Tunnel onder berg wordt bewaakt door schorpioenman en -vrouw

Hij wordt toegelaten tot het Pad van de Zon

* 12 dubbele uren in duisternis

Hij bereikt paradijselijke tuin aan de oever van de zee

# Standaardversie: Tablet 10

Komt bij een café op een berg, cafébazin = Shiduri

Gilgamesh ontmoet waardin S̄̌iduri

* Is bang van G. want stinkt, zegt dat hij een bad moet nemen
* Ze praten, G. zegt haar wat hij wil doen, zij gelooft er niet in

Zij zendt hem naar schipper Uršanabi

Gilgamesh en schipper steken de Wateren des Doods over en bereiken het eiland waarop Utnapishtim woont

G. wil macho zijn en doodt stenen reuzen, maar dorp had ze nodig! 🡪 moet 300 bomen planten

Bereikt eindelijk Utnap.

# Standaardversie: Tablet 11

Utnapishtim vertelt het zondvloedverhaal (schandalig in tijd van ontdekking tablet, 1900 ofzo)

* God Enlil maakt mensen om het werk voor hem te doen
* Mensen maken geluid 🡪 Enlil kan niet slapen 🡪 “fuck mensen”
* Stuurt 6 dagen en 7 nachten een zondevloed
* Utnap. Bouwde een boot en overleeft
* Enlil legt er zich bij neer en geeft ze onsterfelijkheid
	+ “mensheid blijft bestaan maar mensen moeten sterven”

Hij daagt Gilgamesh uit om 6 dagen en 7 nachten wakker te blijven

* Lukt niet
* Leert dat hij zelf nooit onsterfelijk zal zijn, dat hij pas “onsterfelijk” zal zijn door de dingen die hij nalaat 🡪 wordt goede koning

Afscheidsgeschenk: verjongingsplant op bodem van zee

* Gilgamesh baadt en een slang steelt de plant

Gilgamesh komt aan in Uruk en prijst stadswallen

# Standaardversie: Tablet 12

Enkidu leeft plots lol

G. zijn bezittingen zijn in de onderwereld gevallen

Enkidu stelt voor deze terug te halen, maar doet verkeerde zaken en moet in de onderwereld blijven

Shamash maakt scheur in aarde waaruit Enkidu’s geest springt (hij vertelt hoe het daar echt sukt)

# Nieuw fragment tablet V te Suleimaniyah

Volgorde werd betwist, hierdoor opgelost + ontdekking nieuwe lijnen

Cederwoud = dichte jungle met exotische en luidruchtige dieren

Humbaba = koning met hofhouding van musicerende dieren

Schuldbesef na moord op Humbaba

7 ‘zonen’ van Humbaba (getuigen) worden vermoord

Thema ‘moord op goddelijke voorouder’: held moet komaf maken met oude wereldorde om nieuwe wereldorde te vestigen

* Enkidu keert zich totaal af van oorspronkelijke wereld = natuur = gesymboliseerd door Humbaba

Thema’s

* Dood = onontkoomvaar deel van menselijk leven
	+ Alle mensen moeten sterven maar mensheid blijft
* Liefde = verandering
	+ Platonische liefde
		- G. en Enk.
			* Enk: wild 🡪 nobel
			* G: tiran 🡪 held en goede koning
			* Enk. dood zet G. aan tot queeste naar onsterfelijkheid
	+ Erotische liefde
		- Enk. en Shamhat: temmen van Enk.
		- Gilg en Ishtar: begin van problemen

Motieven

* Duo’s/paren
	+ 2 mensen
	+ 2 strijden
	+ 2 queestes
	+ 2 schorpioenen
	+ 2 toppen van Mashum berg
* Verleiding
	+ Enk. en Shamhat 🡪 succesvol
	+ Gilg. en Ishtar 🡪 niet succesvol
* Reizen
* Baden
	+ Hernieuwing
	+ Hergeboorte van een persoon

Symbolen

* Doorgang 🡪 deuren 🡪 keuze protagonist / volgend bewustzijnsniveau
* Religieuze symboliek
* natuur <-> stad

Latere tradities

* vaak zaken overgenomen
* dat er beïnvloeding is op verschillende vlakken is duidelijk, maar Gilg. vinden we hem ok terug
	+ dode zeerollen: boek van giganten
	+ griekse geschriften
	+ in christelijke teksten
	+ in ME plakkaat tegen demonen
	+ ook vandaag nog