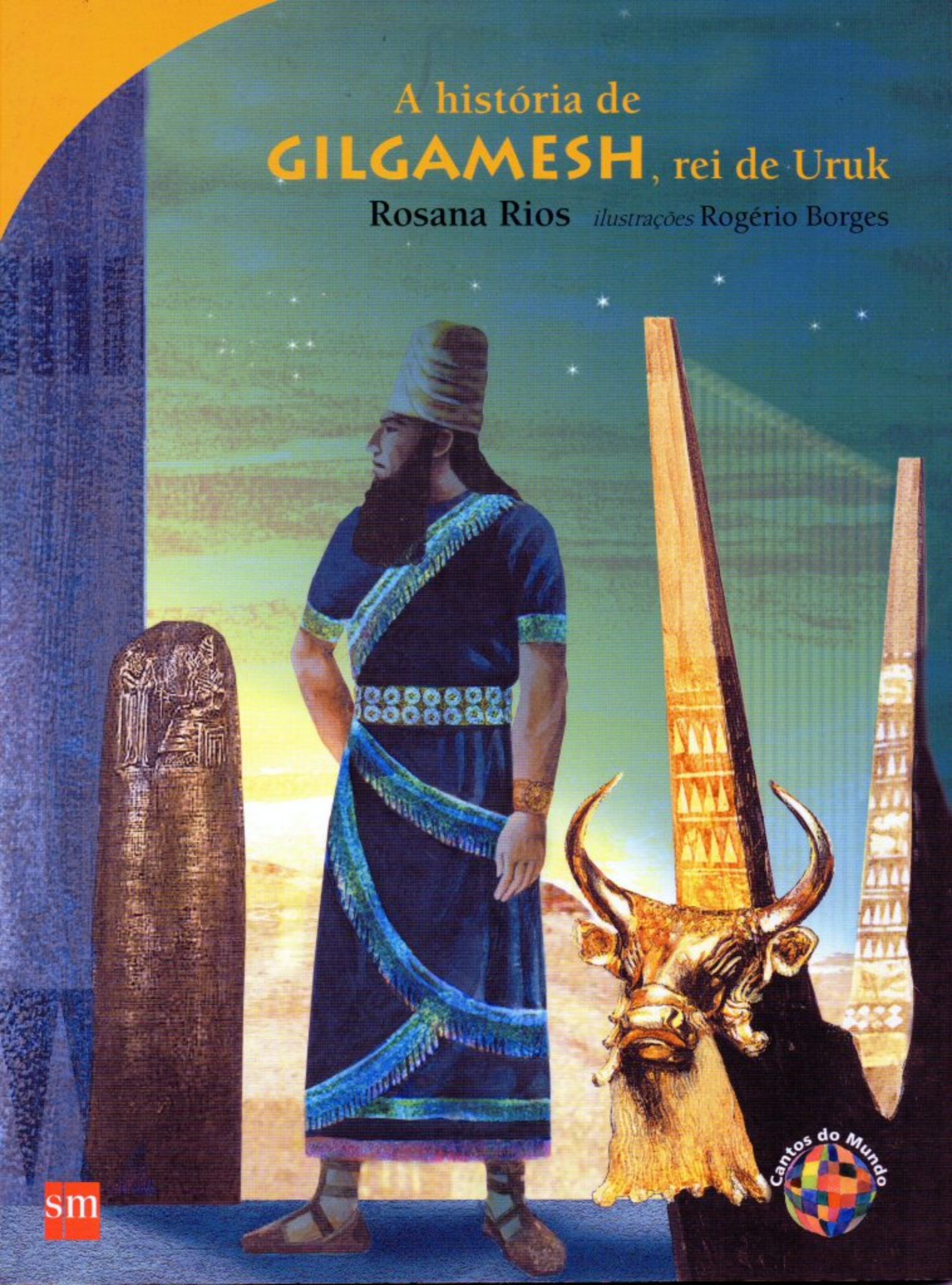


A história de
GILGAMESH, rei de Uruk

Rosana Rios *ilustrações* Rogério Borges



© Rosana Rios, 2006

Gerente editorial Maria Dolores Prades

Edição Cláudia Ribeiro Mesquita

Preparação Bruno Zeni

Revisão Carla Mello Moreira, Anabel Ly Magiar e Gislaine M. Silva

Capa Signorini sobre

ilustração de Rogério Borges

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Rios, Rosana

A história de Gilgamesh: o rei de Uruk / Rosana Rios ; ilustrações Rogério Borges. -- São Paulo : Edições SM, 2007. -- (Cantos do mundo)

Suplementado pelo manual do professor.

ISBN 978-85-7675-131-1

I. Literatura infanto-juvenil I. Borges, Rogério. II. Título. III. Série.

06-6346

CDD-028.5

Índices para catálogo sistemático:

1. Literatura infantil 028.5

2. Literatura infanto-juvenil 028.5

1ª edição fevereiro 2007

Todos os direitos reservados à

EDIÇÕES SM

Rua Gomes de Carvalho 1511 Mezanino

Vila Olímpia 04547-005 São Paulo SP Brasil

Tel (11) 3847-8920

edicoessm@grupo-sm.com

A história de
GILGAMESH, rei de Uruk

Rosana Rios *Ilustrações Rogério Borges*

CORTESIA DO EDITOR
VENDA PROIBIDA



sm

**MITOS DA
MESOPOTÂMIA**



Quase todos conhecem as histórias dos deuses gregos e romanos, que moravam no monte Olimpo e viviam intrometendo-se na vida dos seres humanos, dos heróis e dos semideuses da Hélade¹.

Mais antigos que os mitos gregos eram os egípcios; depois que arqueólogos encontraram tumbas dos faraós no Vale dos Reis e decifraram os hieróglifos das pirâmides, também se tornaram conhecidas as histórias dos deuses Ísis, Osíris, Hórus, Seth e tantos outros.

Antes mesmo dos gregos ou egípcios, houve povos que viveram na Mesopotâmia, a região entre os rios Tigre e Eufrates, onde hoje se localizam o Iraque, o Irã e o Kuwait.

Esses povos — sumérios, acádios, assírios, babilônios — tinham também os seus deuses e mitos, tão cheios de aventuras e intrigas quanto as histórias egípcias e gregas.

Suas narrativas eram gravadas em caracteres cuneiformes em tabuinhas de argila. Muitas delas foram resgatadas em escavações arqueológicas e são os textos mais antigos já encontrados. Quando lemos alguns desses mitos, vemos que vários de seus motivos foram parar em contos que apareceram bem mais tarde, nas civilizações semitas ou greco-romanas.

Vale a pena conhecer os deuses e heróis de uma época em que a humanidade estava começando a inventar o que hoje chamamos de “civilização”. São as primeiras histórias da humanidade registradas por escrito.

O herói de um dos mitos mais antigos que conhecemos chama-se Gilgamesh. Ele teria sido rei da cidade de Uruk, na Suméria. Não se sabe se existiu de verdade, mas sua história é inesquecível.

1. Designação em latim de toda a região da Grécia antiga (*hellas + adis* = terra dos helenos). (N. da E.)

Esta é a história de Gilgamesh, rei de Uruk, na Suméria. Filho de Lugalbanda², um rei, e de Ninsun³, uma deusa, ele era dois terços divino e um terço humano.

Alto e forte, era senhor da guerra e ergueu muros ao redor de Uruk para proteger o povo de seus inimigos.

Viajou por todas as terras e conheceu histórias antigas, dos tempos de antes do dilúvio. Toda a sabedoria que aprendeu ele trouxe para seu povo e gravou as histórias em pedra.

Esta é a história de Gilgamesh, que era jovem e rei, gostava de lutar e vivia desafiando os rapazes de Uruk, mas ninguém o vencia. Era um belo homem e namorava todas as moças da cidade.

O povo o admirava, mas tão briguento ele era que mães e pais se queixavam aos deuses:

— Gilgamesh não dá sossego! Vive lutando com nossos filhos e namorando nossas filhas. Um rei, pastor de seu povo, não deveria agir assim!

Tantas eram as queixas que foram ouvidas até por Anu, o deus dos céus, protetor da cidade de Uruk. Foi então que a deusa Aruru, a fazedora de

2. Um dos reis importantes citados nas listas dos reis da Suméria. (N. da A.)

3. Também chamada a Senhora Vaca Branca. Diz-se que ela tinha grande sabedoria e conhecia todas as coisas. Por ser filho dela, Gilgamesh possuía sangue divino. (N. da A.)

homens, resolveu mandar para a terra alguém tão forte quanto Gilgamesh, para atrair sua atenção e desafiá-lo.

A deusa pegou um punhado de argila e jogou-o na terra. O barro tomou a forma de um homem, e assim nasceu Enkidu, o guerreiro.

Enkidu era selvagem, forte e tinha o corpo coberto de pêlos. Passou a viver nas florestas, ignorando a vida na cidade. Comia mato e ia beber água nas nascentes, com os bichos. Desarmava as armadilhas dos caçadores e ajudava os animais a escapar dos homens.

Um dia, um caçador viu Enkidu e ficou apavorado; teve medo de continuar caçando naquela região. Foi falar com seu pai, que o aconselhou:

— Vá procurar nosso rei em Uruk, ele saberá o que fazer.

O rapaz foi até a cidade, onde se apresentou a Gilgamesh, e disse:

— Há nas colinas um homem forte e poderoso, que come mato e bebe água como um animal. Ele desarma nossas armadilhas e não nos deixa trabalhar.

Gilgamesh ficou pensativo, pois lembrou que naqueles dias ele tivera sonhos estranhos e os contara a sua mãe, a sábia Ninsun.

— Mãe, esta noite tive um sonho — contou ele. — Estava olhando o céu e vi uma das estrelas de Anu cair ao chão. O povo de Uruk se reuniu, admirado. Vi que era um grande meteoro e tentei erguê-lo, mas era pesado demais. Então eu o trouxe à sua presença, e você tratou a estrela caída como se ela fosse igual a mim.

Ninsun, que sabia interpretar os sonhos, explicou:

— Isso significa que os deuses vão mandar para cá alguém tão forte quanto você e que se tornará seu protetor e companheiro de aventuras.

Por isso, quando ouviu o caçador, Gilgamesh pensou que o homem selvagem poderia ser o tal enviado pelos deuses. E lhe disse:

— Volte para as colinas e leve com você uma das sacerdotisas de Ishtar, a deusa do amor. Ela conseguirá domar esse homem-fera.

O caçador fez o que o rei sugeriu: levou para sua terra uma mulher sábia chamada Sham-hat. Ela esperou, na beira do rio, que os animais viessem beber. Com eles veio Enkidu, o selvagem.

A mulher o atraiu com sua beleza; por seis dias e sete noites, conversou com ele e ensinou-o a se comportar como homem, a comer e a se vestir.

Depois de uma semana, ele quis voltar para junto dos animais; porém todos fugiram dele. Sham-hat lhe explicou:

— Você mudou, Enkidu. Por isso os animais não o aceitaram de volta. Você ganhou o conhecimento dos seres humanos e agora deve viver com eles na cidade. Venha comigo para Uruk. Lá reina Gilgamesh, que é belo e forte como você. Os deuses o protegem: Shamash, o deus-sol; Enlil, o senhor dos ventos, e Enki, o sábio deus das águas doces.

E Enkidu, que já havia aprendido a se vestir como os homens e a comer e beber da mesma forma que eles, respondeu:

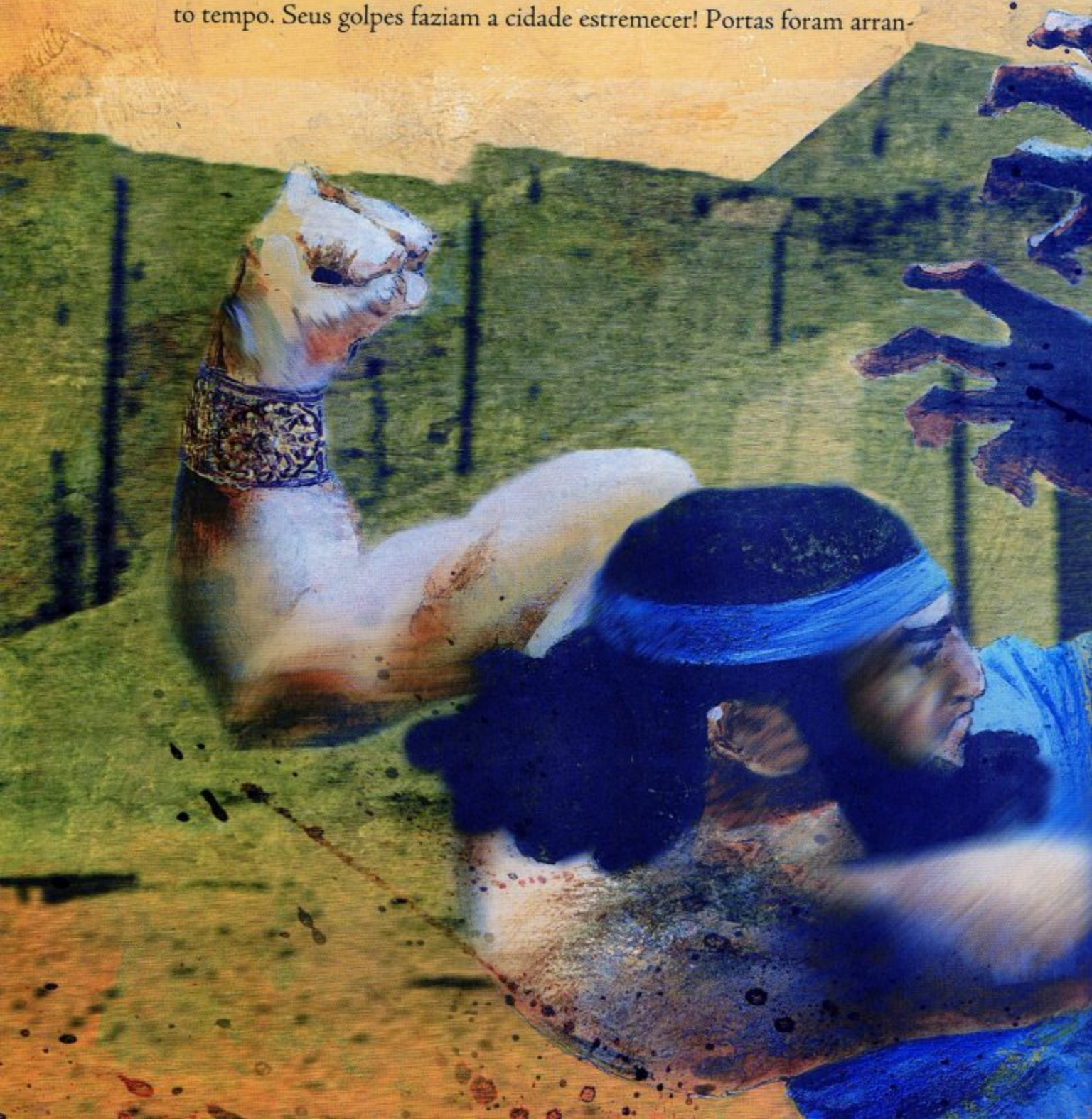
— Vamos, Sham-hat, para a cidade onde Gilgamesh é tão poderoso; lá eu o desafiarei, pois sou mais forte que ele.

Os dois então viajaram até Uruk, e no caminho todo o povo se admirava ao ver a poderosa figura de Enkidu.



Quando afinal chegou à cidade, o selvagem se postou no caminho em que o rei ia passar. Gilgamesh o viu e imaginou que aquele poderia ser o guerreiro de seu sonho e se alegrou, pois gostava de uma boa luta.

Os dois eram temíveis; como touros, enfrentaram-se e lutaram por muito tempo. Seus golpes faziam a cidade estremecer! Portas foram arran-



çadas e paredes foram sacudidas, mas a força dos dois era equivalente: por mais que se batessem, nenhum deles caía.

Finalmente, Enkidu foi derrubado e disse:

— Gilgamesh é o mais forte. Sua mãe, Ninsun, lhe deu a força dos deuses, e Enlil, o senhor dos ventos, o fez rei; ninguém pode vencê-lo.



Gilgamesh havia esgotado sua fúria na luta e ajudou o vencido a se erguer; a partir daquele dia, passou a considerar Enkidu como um irmão.

Decididos a ganhar fama e renome, os dois viveram muitas aventuras. Protegeram Uruk dos inimigos e derrotaram feras ameaçadoras. Um dia, Gilgamesh quis partir para a distante Floresta de Cedros⁴, para combater certo monstro chamado Humbaba, que aterrorizava as pessoas.

— Vamos à floresta destruir o malvado — disse ele. — Humbaba tem a boca feita de fogo e seu hálito espalha a morte.

— Eu conheço a Floresta de Cedros — respondeu Enkidu. — Passei por ela quando andava com os animais. É enorme, e Humbaba é o seu guardião; ele possui sete poderes que nenhum mortal pode vencer. Além disso, a terra dos cedros pertence a Shamash, o deus-sol.

— Então vamos pedir a proteção de Shamash.

Gilgamesh prestou homenagem ao deus-sol e suplicou que o protegesse.

Shamash ouviu o pedido do herói e decidiu atendê-lo; disse-lhe que convocaria os oito ventos, poderosas forças da natureza, para ajudar na batalha.

4. Considerada sagrada, essa floresta provavelmente se localizava nas montanhas do Líbano. O deus Enlil havia designado Humbaba para guardá-la e protegê-la, a fim de que as árvores não fossem derubadas. (N. da A.)



Depois de despedir-se de Ninsun, sua mãe, Gilgamesh armou-se com o machado chamado Poder dos Heróis⁵ e partiu, com Enkidu, rumo à montanha onde vivia o monstro.

Durante vários dias eles andaram e afinal chegaram à Floresta de Cedros, ao pé da montanha; dizia-se que no alto dela ficavam a morada dos deuses e o trono de Ishtar, a deusa do amor.

5. Nos mitos dos povos antigos era comum heróis e deuses nomearem suas armas; o martelo do deus nórdico Thor tinha o nome de *Mjollnir*, e a espada do rei Arthur, dos mitos celtas, de *Excalibur*. Gilgamesh batizou seu machado de *Poder dos Heróis*. (N. da A.)



Cortando cedros com o poderoso machado, os dois amigos chamaram a atenção do guardião. E ouviram a voz de Humbaba, clamando:

— Quem são os tolos que cortam o cedro de minha floresta?! Gilgamesh e Enkidu, o selvagem? São tão pequenos que, com uma mordida, eu os vencerei.

E o enorme monstro desceu a montanha, caindo sobre os heróis; apesar de possuir sete poderes, ele veio investido de apenas um e olhou para eles com os seus olhos de morte.

Nesse momento Shamash lançou os oito ventos, e eles eram tão fortes que não deixavam Humbaba se mexer, nem para a frente nem para trás. Então Gilgamesh o atingiu com o machado e Enkidu desferiu o segundo golpe.

Assim eles derrotaram Humbaba, o guardião da Floresta de Cedros, com a ajuda de Shamash. Mas Enlil, o deus dos ventos, lamentou sua morte.

Os dois voltaram para Uruk e foram festejados como heróis.

Gilgamesh, no palácio, trocou as roupas sujas da viagem pelas vestes reais e a coroa de soberano. Estava tão belo na sua majestade que até Ishtar, a deusa do amor, apaixonou-se por ele. Ela, que tinha um templo em Uruk, veio até o rei e pediu:

— Seja meu noivo, Gilgamesh. Se nos casarmos, você será o mais rico e poderoso rei de toda a terra; todos se curvarão diante de nós.

Porém o herói sabia que os amores de Ishtar duravam pouco e lhe disse:

— O que eu poderia dar de presente a uma deusa se me tornasse seu noivo? Além disso, todos os que já a amaram foram abandonados ou



morreram ou foram transformados em animais. Não, eu também seria tratado assim e por isso não posso ser seu marido, Ishtar.

A deusa ficou furiosa ao ser rejeitada pelo rei de Uruk. Procurou seu pai, Anu, o deus mais poderoso de todos, no alto dos céus. E lhe pediu:

— Meu pai, Gilgamesh me envergonhou. Deixe que eu lance sobre ele o Touro Celeste⁶, para castigá-lo por essa desonra e destruí-lo.

Anu a repreendeu:

— O que Gilgamesh disse é verdade, por que você deseja acusá-lo? E se o Touro Celeste descer à Terra, haverá uma grande seca e falta de trigo para o povo.

A deusa, porém, teimou com o pai e ameaçou:

— Se não me atender, abrirei as portas do Reino dos Mortos, onde governa minha irmã Ereshkigal, e deixarei os espectros invadir a Terra. Haverá mais mortos do que vivos!

Tanto ela insistiu que Anu permitiu que o grande Touro Celeste descesse dos céus.

Quando o imenso touro chegou às portas de Uruk, fungou furiosamente. E tão poderoso era ele que abriu uma brecha no chão, onde caíram cem homens. Fungou mais uma vez, e mais gente caiu no buraco, que se ampliou. Quando ele fungou pela terceira vez, o próprio Enkidu quase caiu na fenda cada vez maior. Mas ele saltou e agarrou o touro pelos chifres, chamando o amigo.

6. A constelação de touro. Os sumérios-babilônios achavam que se tratava de um touro poderoso chamado Gugalana. Consta que esse touro teria sido amado pela deusa Ereshkigal. (N. da A.)

Gilgamesh correu e, enquanto Enkidu segurava o monstro, golpeou-o no pescoço com sua espada. Assim, os dois derrotaram o Touro Celeste, que ninguém jamais havia vencido.

Eles festejaram mais essa vitória e reverenciaram os deuses, enquanto Ishtar reunia suas sacerdotisas e chorava pela morte do touro.

Mas os deuses não estavam satisfeitos. Pouco depois, Enkidu teve um sonho: viu todos eles reunidos em conselho, diante de Anu. O grande deus declarou que, para pagar pela morte de Humbaba e do Touro Celeste, um dos dois heróis deveria morrer. Shamash os defendeu, mas Enlil apoiou a sentença de Anu. E a morte de Enkidu foi decretada.

Naquele mesmo dia, ele caiu doente.

Durante doze dias foi enfraquecendo, lamentando-se por morrer na cama, envergonhado por não poder cair em batalha. E disse a Gilgamesh:

— Eu vi nos sonhos que serei levado para Aralu, a Terra dos Mortos, onde quem entra não pode mais sair. Vi reis e príncipes ao lado dos homens do povo, todos sob o domínio de Ereshkigal, a deusa do Reino Inferior. Lembre-se de mim, meu amigo, e não se esqueça de tudo o que passamos juntos!

Quando Enkidu morreu, Gilgamesh chorou pelo amigo, que considerava um irmão. Por sete dias e sete noites lamentou-se e mandou que fosse feita uma estátua para honrar o companheiro de aventuras.

— Assim como Enkidu, também morrerei um dia. Como posso ter paz, sabendo que todas as pessoas morrem?!

A idéia da morte passou a assombrá-lo. Então ele se lembrou de um antepassado, Ut-Napistim. Contavam que ele estivera diante dos deuses e que era o único homem que viveria para sempre.

Decidido a descobrir o segredo da imortalidade, Gilgamesh resolveu procurar Ut-Napistim, a quem chamavam de Longínquo. Soube que deveria seguir para a terra de Dilmun⁷, que ficava além da morada do sol e das águas da morte.

7. Os sumérios acreditavam que as terras de Dilmun ficavam a oeste, fora do mundo, para além de onde o sol se punha. Ut-Napistim e sua mulher foram enviados pelos deuses para lá porque, como se tornaram imortais, não podiam mais viver entre os humanos. (N. da A.)



Gilgamesh despediu-se de todos os que viviam em Uruk e partiu. Andou muito, até que chegou ao fim do mundo e parou diante dos desfiladeiros de uma grande montanha. Ali, foi atacado por leões.

Ele pediu a proteção de Sin, o deus-lua; com uma mão empunhou seu famoso machado e com a outra sacou do cinto a espada. Assim armado, lutou com os leões até derrotá-los.





Ele pôde, então, aproximar-se da montanha; ela era tão grande que seu pico tocava os céus e sua base chegava ao Aralu, a Terra dos Mortos.

Havia grandes portas ao pé da montanha, guardada pelos terríveis Homens-Escorpiões⁸. Apesar do medo, Gilgamesh se aproximou e acenou para eles.

Os Homens-Escorpiões perceberam que ele era filho de uma deusa e não o atacaram. Perguntaram-lhe:

— Quem é você, que vem de tão longe, e qual a razão de sua vinda?

— Eu procuro a morada de Ut-Napistim, meu antepassado — respondeu-lhes Gilgamesh. — Ele recebeu dos deuses a imortalidade, e desejo saber por quê.

— É impossível passar — advertiu um deles. — Sob a montanha existe um túnel escuro, onde não há luz, que se estende por mais de doze léguas⁹. Nenhum ser humano jamais conseguiu atravessá-lo.

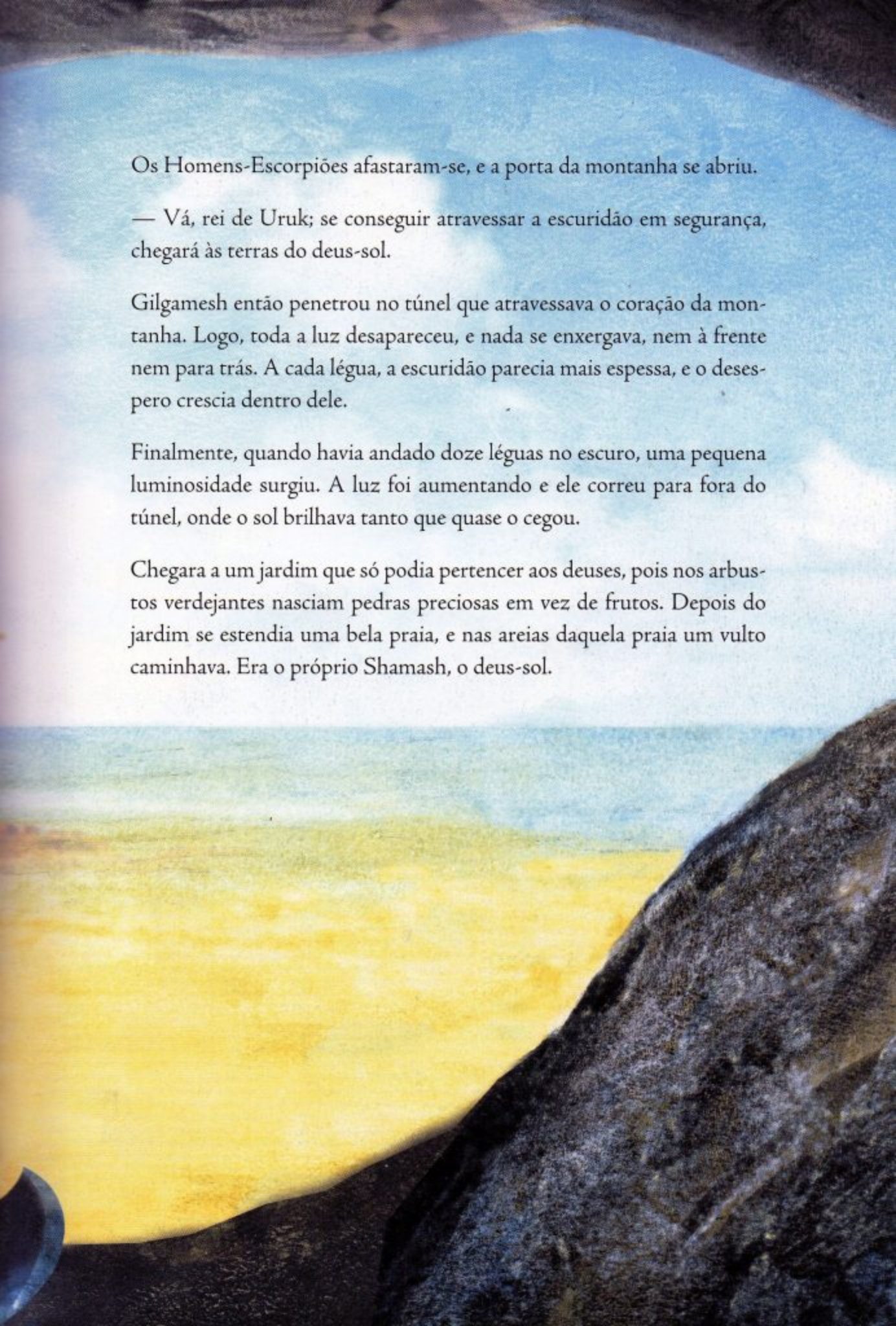
— Eu devo tentar — foi a decisão de Gilgamesh.

8. Os Homens-Escorpiões eram os guardiões dos portões de Mashu, uma montanha tão alta que o céu se apoiava em seu pico e o Aralu, a morada dos mortos, em suas fundações. Apenas o deus-sol, Shamash, passava por eles. Segundo o mito, os Homens-Escorpiões podiam aniquilar os intrusos com seu olhar da morte. (N. da A.)

9. Quase 80 quilômetros (1 légua equivale a 6,6 mil metros). (N. da E.)







Os Homens-Escorpiões afastaram-se, e a porta da montanha se abriu.

— Vá, rei de Uruk; se conseguir atravessar a escuridão em segurança, chegará às terras do deus-sol.

Gilgamesh então penetrou no túnel que atravessava o coração da montanha. Logo, toda a luz desapareceu, e nada se enxergava, nem à frente nem para trás. A cada légua, a escuridão parecia mais espessa, e o desespero crescia dentro dele.

Finalmente, quando havia andado doze léguas no escuro, uma pequena luminosidade surgiu. A luz foi aumentando e ele correu para fora do túnel, onde o sol brilhava tanto que quase o cegou.

Chegara a um jardim que só podia pertencer aos deuses, pois nos arbustos verdejantes nasciam pedras preciosas em vez de frutos. Depois do jardim se estendia uma bela praia, e nas areias daquela praia um vulto caminhava. Era o próprio Shamash, o deus-sol.

— É inútil prosseguir, Gilgamesh — disse o deus. — Nenhum mortal jamais percorreu este caminho.

— Mesmo assim, devo continuar — respondeu o herói.

Quando o deus-sol se retirou, Gilgamesh andou ao longo da praia, até que viu uma casa próxima a uma vinha. Ele sabia que lá morava Siduri¹⁰, a fazedora de vinho. Viu-a passar e aproximou-se, mas a mulher se afastou.

— Não fuja, Siduri — ele pediu. — Sou Gilgamesh, rei de Uruk, aquele que derrotou Humbaba na Floresta de Cedros, matou o Touro Celeste e acabou com os leões nos desfiladeiros da montanha.

Ela lhe disse, então:

— Se é verdade que você é o rei de Uruk e que fez tudo isso, por que seu rosto é tão triste, como se tivesse o coração cheio de desespero?

— Porque vi morrer meu amigo e irmão Enkidu. E agora o temor da morte me assombra. Por isso, atravesso o mundo à procura de meu antepassado, Ut-Napistim, em busca do segredo da imortalidade, para que eu não morra também.

Siduri teve pena do herói:

— Gilgamesh, você nunca encontrará o que procura. Quando os deuses criaram o homem, deram-lhe de presente a morte; mas a vida, essa ficou para eles. Desista e volte para a sua cidade, para festejar a vida, comer e beber, dançar e amar, pois para isso foi feito o homem.

10. Mulher sábia, que fabricava e distribuía a bebida mais apreciada pelos sumérios. Alguns autores dizem que não era vinho, mas cerveja. (N. da A.)



Ele pensou nos conselhos de Siduri, que eram sábios, mas havia caminhado tanto que não poderia desistir agora.

— Como posso festejar e dançar se meu melhor amigo foi levado pela morte? Não, Siduri, eu lhe peço, ensine-me o caminho para Dilmun, a terra em que vive Ut-Napistim, e seguirei para lá, mesmo que deva atravessar o mar.

— Então, que assim seja — respondeu a fazedora de vinho. — Mas saiba que nenhum mortal até hoje cruzou as águas da morte. Do outro lado do oceano vive Ut-Napistim, o Longínquo, e a única forma de atravessar o mar é pela embarcação de Urshanabi¹¹. Siga pela floresta junto à praia e encontrará o barqueiro esculpindo a proa de seu barco. Se ele deixar você acompanhá-lo, tome cuidado, porque as águas são mortais.

Gilgamesh seguiu os conselhos de Siduri e entrou na floresta. A certa altura, olhou para a praia e avistou Urshanabi esculpindo uma serpente em pedra.

Impulsivo, Gilgamesh correu para lá e atirou seu machado na direção dele. O machado atingiu a serpente que Urshanabi esculpia e quebrou-a.

— Homem tolo! — zangou-se o barqueiro. — O que quer aqui?

— Desejo atravessar o mar e encontrar as terras de Ut-Napistim, meu antepassado. Leve-me, barqueiro!

Urshanabi olhou, desolado, para a escultura da serpente quebrada.

11. Barqueiro de Ut-Napistim. Era o único que sabia como chegar a Dilmun atravessando as águas da morte, e esculpia amuletos para colocar no barco e proteger-se delas. (N. da A.)

— Você destruiu o amuleto que tornaria possível a viagem pelas águas da morte. Agora, terá de ir à floresta, cortar cento e vinte varas e prepará-las para servir de remos. É a única forma de podermos navegar para o outro lado em segurança.

Como não havia outro modo, Gilgamesh foi para a mata e se pôs a cortar longas varas de madeira, que preparou conforme as instruções de Urshanabi. Quando ficaram prontas, os dois embarcaram.

Depois de navegar por uma lua nova e uma lua cheia, atingiram as águas da morte.

O barqueiro mostrou ao herói como deviam manejar as varas, impulsionando o barco; mas cada uma só podia ser usada uma única vez, para impedir que as águas contaminassem suas mãos.



Usaram todas as cento e vinte varas e ainda não tinham atingido o outro lado do mar; Gilgamesh teve que despir as roupas e fazer de seus braços mastros e de suas roupas, velas, para que prosseguissem, levados pelo vento.

Afinal atingiram a praia, e Urshanabi deteve o barco: haviam chegado a Dilmun, a Passagem do Sol, no extremo oeste da Terra.

Ut-Napistim viu a barca se aproximando e foi recebê-los; queria saber quem era aquele desconhecido que vinha com Urshanabi.

— Quem é você, viajante que vem de tão longe? E por que parece tão triste e desesperado?

O rei de Uruk o saudou e falou de suas façanhas, do fim de Enkidu e de sua perplexidade diante da morte. E pediu:

— Vim pelas montanhas, florestas e pelo mar a sua procura, Ut-Napistim. Você é meu antepassado e o único homem que jamais morrerá.

Bondoso, o velho homem sorriu:

— Por que cultiva a tristeza, Gilgamesh? Desde que os deuses criaram os homens, a morte é inevitável. Tanto os reis como os homens tolos serão alcançados por ela. Esse é o destino de todos.

— Mas você é Ut-Napistim, o Longínquo, e não morrerá. Conte-me, como foi admitido na companhia dos deuses e contemplado com a vida eterna?

O antepassado então lhe disse:

— Vou lhe narrar uma história, um segredo que só os deuses conhecem.





E Ut-Napistim lhe contou que, havia muito, muito tempo, tinha morado em Shuruppak, uma cidade às margens do rio Eufrates. Naquela época, os deuses se sentiram perturbados com o barulho dos mortais, tão alto que não os deixava dormir. Enlil, o deus dos ventos, propôs:

— Vamos soltar as águas do mundo e afogar esse povo barulhento, que perturba nossa paz.

Todos concordaram: Anu, o deus dos céus; Shamash, o deus-sol; Sin, o deus-lua; Ishtar, a deusa do amor. E fizeram o juramento de não revelar a nenhum mortal o que aconteceria.

Mas Enki, o deus das águas doces, era amigo dos humanos. Ele foi a Shuruppak para revelar a vinda do dilúvio a Ut-Napistim, um homem bom e fiel aos deuses. Como não podia quebrar seu juramento e contar



a verdade a ele, usou um estratagema: não se dirigiu ao homem, mas a sua casa feita de juncos.

— Casa de juncos — disse Enki —, escute o que vou dizer. Diga ao homem de Shuruppak que o Cavaleiro da Tempestade¹² trará as chuvas, e as águas afogarão todas as pessoas e todos os animais. A única forma de sobreviver será construir um grande barco e colocar nele a semente de todas as coisas vivas.

E, sempre falando para a cabana de juncos, Enki explicou o formato e o tamanho que devia ter a embarcação.

Ut-Napistim entendeu a mensagem e obedeceu ao deus. Derrubou sua casa e em sete dias construiu um enorme barco. Nele, acomodou

12. Ser enviado pelos deuses para desencadear o dilúvio. (N. da A.)

toda a sua família, os trabalhadores da região e tudo o que possuía, além dos animais de criação e dos animais selvagens da floresta e dos campos.

Afinal, o Cavaleiro da Tempestade veio trazendo a chuva destruidora. O barco foi carregado pela água e pelo vento. Mortal como uma batalha, o temporal se abateu sobre as pessoas e as cidades. Vendavais varreram as florestas e a água furiosa a tudo cobriu. A violência era tanta que os próprios deuses se encolheram nos céus, com medo da fúria do dilúvio.

Depois de uma semana o temporal se acalmou; Ut-Napistim olhou para fora do barco e, com o coração dolorido, viu que toda a humanidade tinha voltado ao barro primitivo.

O barco encalhou no topo do monte Nisin, e dali o homem de Shuruppak soltou uma pomba. Mas ela não encontrou onde pousar e voltou; então, soltou uma andorinha, que também voltou. Por fim, soltou um corvo, que encontrou terra e não voltou. Ele e sua família desceram o monte e acenderam uma fogueira em homenagem aos deuses.

No alto do céu, os deuses estavam arrependidos por terem enviado o dilúvio e destruído os humanos e se reuniram como moscas em torno da fumaça da fogueira. Apenas Enlil se enfureceu por Ut-Napistim ter escapado e acusou Enki de tê-lo avisado. Mas Enki respondeu:

— Não revelei o segredo dos deuses ao homem de Shuruppak. Você é um dos deuses mais sábios e não percebe o erro do dilúvio? Se há maldade entre os homens, que eles sejam punidos. Que sejam atacados pelas feras ou pelas doenças, mas não destruídos.

Então Ishtar tirou do pescoço seu colar de pedras preciosas e estendeu-o pelo céu. Ali, ele brilhou em sete cores, e a deusa disse:

— Vejam! Pelo brilho do meu colar, prometo nunca me esquecer destes tempos em que quase todo o meu povo foi destruído.

Enlil afinal se acalmou. Chamou Ut-Napistim e sua mulher e os fez ajoelhar diante dele. Naquele dia, eles receberam de presente a imortalidade e passaram a viver longe dos outros humanos, na terra de Dilmun.

Ao ouvir essa história, Gilgamesh percebeu que não poderia tornar-se imortal da mesma maneira. E Ut-Napistim lhe disse:

— Se mesmo assim deseja a imortalidade, devo descobrir se é digno dela. Deverá submeter-se a uma prova: ficar acordado por seis dias e sete noites.

O herói aceitou, mas estava tão cansado da viagem que adormeceu já na primeira noite. A mulher de Ut-Napistim levava a ele, toda manhã, um pão recém-assado. Quando Gilgamesh acordou havia sete pães a seu lado, em diferentes estágios de dureza. Havia dormido sete dias. E fracassado...

— O que vou fazer agora, Ut-Napistim, meu antepassado? — ele se lamentou. — Onde quer que eu viva, a morte me encontrará.

O bondoso antepassado fez que ele se banhasse e fosse vestido com roupas novas. Urshanabi aprontou o barco e os dois subiram a bordo, para voltar às terras dos mortais. Então, a pedido de sua mulher, Ut-Napistim disse ao rei de Uruk:

— Você veio a esta terra cansado e desesperado, com grandes esforços. Vou dar-lhe um presente para levar à sua cidade, um segredo que ninguém conhece. Existe uma planta que tem espinhos como a roseira e cresce no fundo do mar. Se conseguir encontrar essa planta, saiba que ela é capaz de fazer todo homem velho voltar à juventude. Vá.

Urshanabi tocou o barco, e as águas agora eram inofensivas. Quando estavam no meio do mar, Gilgamesh lhe pediu que parassem. Amarrou pedras aos pés e mergulhou, até encontrar lá no fundo a planta espinhosa. Colheu alguns ramos, apesar de os espinhos ferirem suas mãos.

De volta ao barco, disse a Urshanabi:

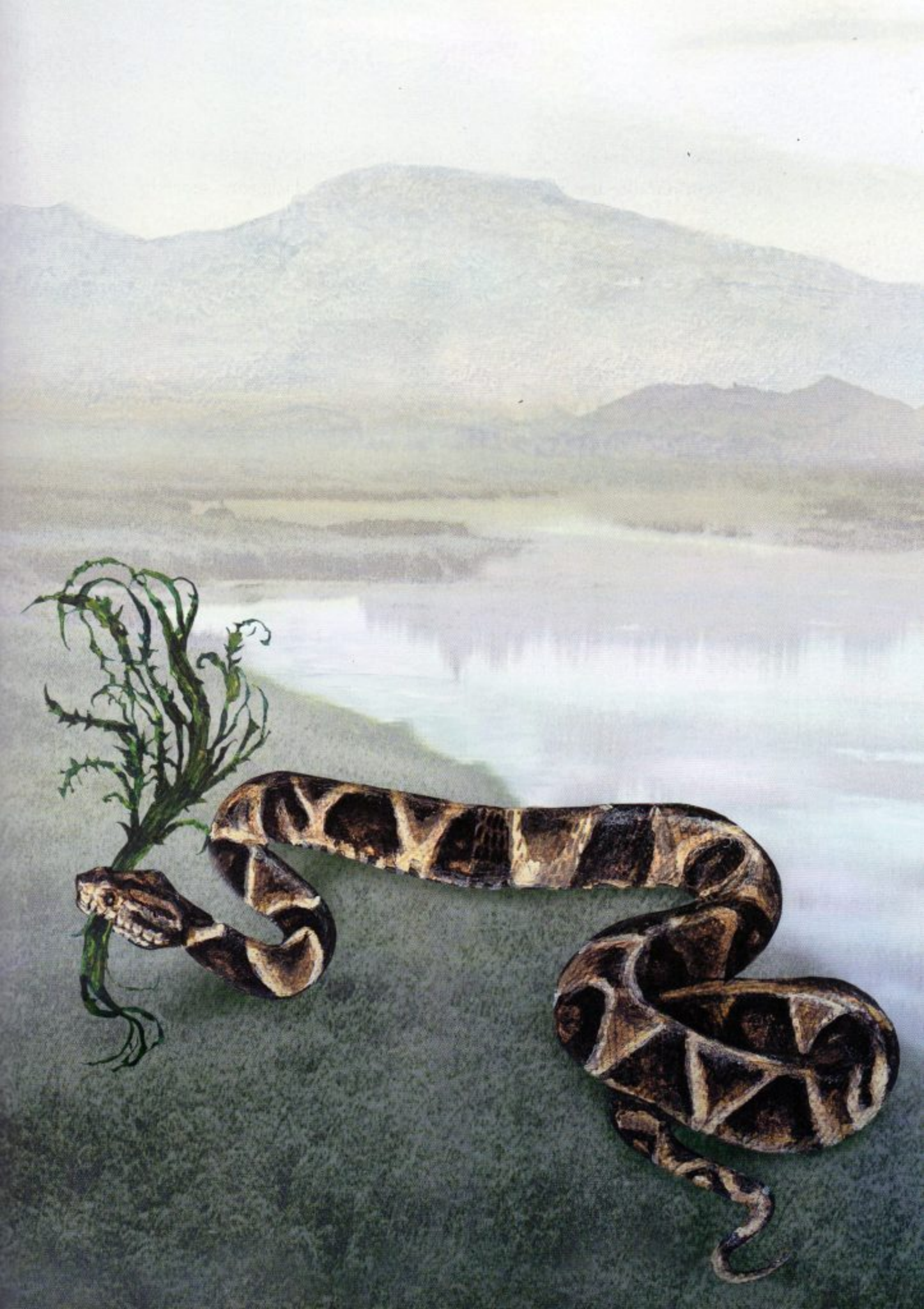
— Vamos voltar à minha terra, agora. Levarei esta planta e com ela alimentarei os velhos para que voltem à juventude. Eu também farei isso quando for velho e voltarei a ser jovem!

Depois de desembarcar, Gilgamesh seguiu pela estrada sob a montanha e tomou o caminho que levava a Uruk.

Parou para descansar junto a um poço; enquanto o herói se banhava, uma serpente saiu da água e roubou a planta que ele deixara nas margens entre suas roupas. É por isso que as serpentes são imortais e mudam de pele, enquanto a humanidade teve de permanecer mortal.

Gilgamesh ficou muito desapontado e disse:

— Deve ter sido um aviso para mim; de nada valeram todos os meus esforços e o cansaço, pois o que consegui a serpente me tomou. Não há nada que se possa fazer.



E voltou para sua cidade, onde continuou a reinar. Mas muito havia aprendido em sua viagem, e a morte já não o amedrontava tanto.

Sob seu reinado, a cidade se tornou uma potência na Suméria. Um terço de Uruk era cidade, um terço era campo, um terço era jardim. Em volta de tudo, havia a muralha protetora de tijolos, que foi chamada de Cerca de Ishtar.

Quando Gilgamesh morreu, o povo chorou pelo rei e herói que havia conhecido os confins do mundo e os segredos dos deuses, tornara-se sábio e deixara gravada a história do dilúvio em pedra¹³, para que todos a conhecessem.

13. A história de Ut-Napistim é, provavelmente, a narrativa mais antiga da humanidade. Em alguns textos o personagem principal se chama Atrahasis; em outros, Ziuzidra. Muito tempo depois apareceria a narrativa bíblica com Noé. (N. da A.)





CANTOS DA MESOPOTÂMIA





Babilônia

Kish

Nippur

Adab

Umma

Lagash

URUK

Ur

Eridu

montes Zagros

rio Tigre

rio Eufrates

golfo Pérsico



GILGAMESH EXISTIU DE VERDADE?



A história de Gilgamesh é muito antiga, tem mais de 4 mil anos. Ela é conhecida porque foi escrita em placas de argila, e pedaços dessas placas foram desenterrados por arqueólogos na região entre os rios Tigre e Eufrates, onde hoje ficam o Iraque, o Irã e o Kuwait. Outros fragmentos que continham trechos dos feitos de Gilgamesh foram recuperados nas ruínas dos palácios em que viveram os reis de Assur e Nínive, duas cidades da Babilônia.

Juntas, todas as partes dessa aventura formam uma narrativa épica. Ela descreve um mito em que se contam feitos grandiosos de heróis e deuses de uma época muito distante.

Segundo essa narrativa, Gilgamesh foi rei da cidade de Uruk, na Suméria. Os povos antigos acreditavam que ele realmente existira e governara a cidade.

Em algumas listagens com os nomes dos reis sumérios existem registros de um soberano chamado Gilgamesh, que teria reinado mais ou menos no ano 2700 antes de Cristo. Mas é difícil saber se ele é ou não o personagem da história deste livro, ou apenas alguém com o mesmo nome.

Gilgamesh foi um guerreiro que comandava a cidade, mas não governava sozinho: às vezes ia, por exemplo, pedir a opinião de sua mãe. Vários textos dizem ainda que o rei era ajudado por um Conselho de Anciãos, formado pelos homens mais sábios de Uruk. E o povo não aceitava tudo que seu rei fazia: logo no início da história, as pessoas se queixam aos deuses que Gilgamesh andava briguento demais.

Também não é possível saber se tudo o que se conta no épico aconteceu apenas com Gilgamesh ou se a história dele foi misturada com outros contos sobre heróis daqueles tempos.

Seja como for, essa é uma das narrativas mais antigas da humanidade.





QUEM FORAM OS SUMÉRIOS?

Esse povo, habitante da região da Suméria, migrou para a Mesopotâmia por volta de 4 mil ou 3,5 mil antes de Cristo. Aquela região foi chamada Mesopotâmia porque ficava entre dois rios: o Tigre e o Eufrates. Em grego, *potamos* significa “rio”, e *meso* quer dizer “entre”. Era um lugar que ficava “entre os rios”.

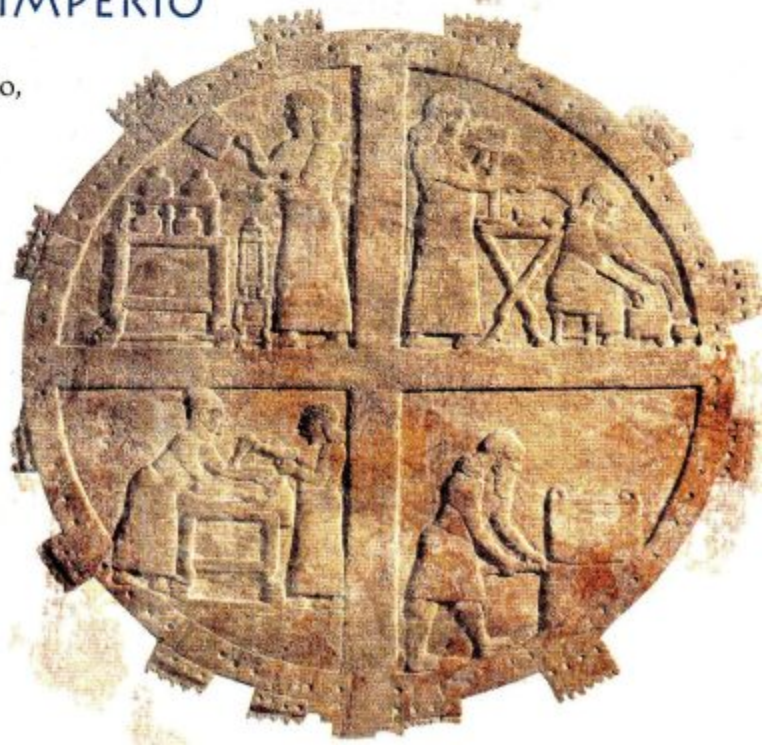
Morar perto de um rio era importante, pois os povos antigos viviam basicamente da agricultura – plantar e colher era a forma principal de obter alimentos. Para criar rebanhos, precisavam de pastos para alimentá-los. E os rios tornavam a terra fértil, boa para as plantações. Por isso, as terras da Mesopotâmia foram disputadas por muitos povos, que guerreavam para se apossar dos terrenos considerados bons para viver.

Os povos que moravam ali, então, tinham de pensar em formas de distribuir as plantações nos melhores locais; a sociedade precisou dividir o trabalho entre seus membros para que houvesse boas colheitas.

Assim surgiu uma sociedade organizada na Suméria, uma das primeiras de que se tem notícia. Havia agricultores, construtores de barcos, oleiros, sacerdotes, pastores, criadores de gado etc.

A ORGANIZAÇÃO DO IMPÉRIO

Na época em que a Suméria era um império, todos os povos daquelas cidades falavam a mesma língua e acreditavam nos mesmos deuses. Porém cada cidade tinha um deus ou uma deusa que os habitantes consideravam mais importante. Geralmente construíam um templo, chamado *zigurate*, para homenageá-los.



O *zigurate* era uma espécie de pirâmide feita de degraus. O templo era o centro da cidade suméria; cada um possuía vários sacerdotes, e o povo acreditava que seu deus ou sua deusa vivia no topo da pirâmide.

Em Uruk existia um templo onde se prestava culto a Ishtar, e outro a Anu. Em Nippur, o grande templo era dedicado a Enlil; em Eridu, o deus mais adorado era Enki, e assim por diante. Cada uma dessas divindades era considerada o verdadeiro governante da cidade.



E O QUE A BABILÔNIA TEM A VER COM ISSO?

Por volta de 2300 antes de Cristo, toda a Suméria foi dominada pelos semitas — povos muito antigos que deram origem aos hebreus, árabes, assírios e fenícios que ficaram conhecidos como acadianos. Mais tarde, outros povos tentaram conquistar aquelas terras: os amoritas, os elamitas, os assírios e, afinal, os babilônios.

As crenças e as criações dos sumérios permaneceram em todas essas culturas, especialmente na babilônica. Seus mitos e obras de arte chegaram até nós graças às pesquisas arqueológicas que encontraram tantos objetos nas ruínas de antigas cidades.

Hoje, as terras onde viveram os sumérios e babilônios fazem parte do Iraque, Irã e Kuwait, países próximos à Arábia Saudita e à Síria.



O QUE APRENDEMOS COM OS POVOS DA SUMÉRIA?

Os sumérios foram uma das primeiras civilizações e na Suméria se desenvolveram as primeiras cidades.

No mito de Gilgamesh, conta-se que o rei mandou cercar Uruk com um muro feito de tijolos. Fazendo uma cerca em volta de suas casas, eles podiam proteger-se das tribos nômades invasoras, e é possível que tenham sido os próprios sumérios os inventores dos primeiros tijolos de barro.

O barro era uma matéria-prima importante na região. Tanto que foi por causa dele que se criou a primeira forma de escrita: a cuneiforme.

Essa escrita era composta por sinais simples escavados nas placas de barro ou argila úmida. Para gravar os caracteres cuneiformes, usava-se um estilete feito de madeira ou osso de animal. Até hoje os arqueólogos encontram pedaços dessas plaquinhas, onde sumérios e acádios marcavam quantos animais possuíam ou registravam as narrativas míticas sobre seus deuses e heróis.

Talvez pela importância que a olaria — a arte de fabricar objetos de barro — tinha entre esse povo, um de seus principais deuses era Enki, o deus-oleiro. Em alguns mitos da Babilônia em que também aparece, esse deus teria criado o primeiro ser humano, modelando-o em argila. Em outras, quem gerou os homens foi sua esposa, Nin-Ur-Sag, que também criou Enkidu, o amigo de Gilgamesh.

Com o passar do tempo, a Suméria desapareceu e durante muitos séculos nem se sabia que essa civilização existira! Mas suas criações e tradições permaneceram entre esses povos e outros, inclusive entre os hebreus: o próprio mito de Ut-Napistim seria, mais tarde, recontado na Bíblia, tendo como personagem o patriarca Noé.

MITOS E DEUSES DA SUMÉRIA¹⁴

O povo sumeriano era politeísta; eles acreditavam em vários deuses.



ANU

O deus mais poderoso de todos, senhor dos céus. Uma espécie de rei e pai de outros deuses, também era chamado de An e morava no firmamento.



NANA

Deus da lua, também conhecido por Sin.



ENLIL

Considerado poderoso e sábio, ele era o senhor dos ventos e governava a Terra. Na Babilônia, Enlil foi chamado de Bel ou Baal.



NIN-UR-SAG

A deusa mais importante, também chamada de Aruru ou Nin-Tu, a deusa-terra ou Senhora Montanha. Mulher de Enki, era a “fazedora de homens”.

14. Os nomes destacados no título são de origem suméria. As outras ocorrências são de origem babilônia. Há casos em que os nomes permaneceram os mesmos nas duas culturas. (N. da A.)



INANA

Filha de Anu, conhecida como Ishtar, Deusa-Mãe, Rainha do Céu. Cultuada como a deusa do amor, da fertilidade e da guerra. Diziam que ela usava um cinto de pedras mágicas que ajudavam as mulheres na hora de ter filhos.



UTU

Deus do sol. Os antigos o chamavam de Shamash. Era o deus da justiça, pois via tudo o que se passava na Terra.



ENKI

O deus mais próximo dos seres humanos, conhecido também por Ea. Marido de Nin-Ur-Sag, era o deus da magia e o deus-oleiro, que reinava sobre as águas doces.



ERESHKIGAL

Deusa do reino subterrâneo, dos mortos, chamado de Aralu, o Grande Abismo. Às vezes recebia o nome de Irkalla. Irmã de Ishtar, Ereshkigal era assustadora.

Uma das primeiras histórias registrada por escrito, a saga de Gilgamesh é inesquecível. Rei de Uruk, pequena cidade da Suméria, Gilgamesh foi guerreiro e herói. Conheceu os segredos dos deuses, tornou-se sábio e deixou gravada, em pedra, a história do dilúvio. Não se sabe exatamente se ele existiu ou se faz parte da rica mitologia dos povos da Mesopotâmia. Vale a pena conhecer os deuses e os heróis de uma época em que a humanidade estava começando a inventar o que hoje chamamos de “civilização”!

Rosana Rios é escritora de literatura infantil e juvenil premiada. Especialista em mitologia, folclore e RPG, ela é uma fonte inesgotável de histórias, com mais de setenta títulos publicados. Artista plástica e roteirista de programas de televisão como *Bambalalão*, Rosana pertence a várias “sociedades”: de escritores, de autores de teatro e de jogadores de RPG. *A história de Gilgamesh* é seu primeiro livro pela Edições SM.

Rogério Borges nasceu em Ponta Grossa, Paraná. Escritor e ilustrador, ele se mudou para São Paulo em 1971. Atualmente, Rogério mora em Curitiba, onde mantém um estúdio. É lá que ele cria suas imagens, cercado de livros, CDs, tintas e pincéis. Já participou das exposições de ilustradores das feiras de Frankfurt e Bolonha e recebeu vários prêmios, entre eles o Jabuti em 1996.



Um passeio pelos cinco continentes para conhecer outros povos e um mundo de histórias.



ISBN 978-85-7675-131-1



9 788576 751311