DivinitÃ©s et mythes de MÃ©sopotamie

Eau & mythologie III - AprÃ¨s deux aventures Ã la dÃ©couverte des divinitÃ©s grÃ©co-romaines et Ã©gyptiennes de l'eau, voici une autre invitation Ã remonter, plus loin, le fil du temps au cœur de la MÃ©sopotamie, oÃ¹ sont nÃ©es et se sont succÃ©dÃ©es les premiÃ¨res grandes civilisations : Sumer, Akkad, Babylone et Assur et la plus ancienne Ã©popÃ©e connue : celle de Gilgamesh qui met en scÃ¨ne le plus ancien mythe du dÃ©luge. Un voyage sur les rives de deux fleuves, le Tigre et l'Euphrate, initiÃ© par Nicole MARI. H2o septembre 2009.

AprÃ¨s deux aventures Ã la dÃ©couverte des divinitÃ©s grÃ©co-romaines et Ã©gyptiennes de l'eau, voici une autre invitation Ã remonter, plus loin, le fil du temps au cœur de la MÃ©sopotamie, oÃ¹ sont nÃ©es et se sont succÃ©dÃ©es les premiÃ¨res grandes civilisations : Sumer, Akkad, Babylone et Assur et la plus ancienne Ã©popÃ©e connue : celle de Gilgamesh qui met en scÃ¨ne le plus ancien mythe du dÃ©luge.Â

un voyage sur les rives du Tigre et de l'Euphrate

initiÃ© par Nicole MARI

h2o - septembre 2009

Ã€ moi, le Roi,

le dieu de l'Orage

et le dieu Soleil

ont confiÃ© le pays et ma maison.

(Proclamation des rois Hittites)

La MÃ©sopotamie, dont le nom signifie en grec "le pays entre deux fleuves", est un monde sorti des eaux entre le Tigre et l'Euphrate, deux fleuves qui prennent leur source aux frontiÃ¨res actuelles de la Syrie et de la Turquie, traversent l'Irak pour se jeter dans le Golfe Persique. C'est exactement entre ces deux fleuves, qui dÃ©limitent un territoire d'une exceptionnelle fÃ©conditÃ©, dans les vallÃ©es fertiles, que naissent et se succÃ¨dent dans des citÃ©s-Ã‰tats rivales - Kish, Lagash, Ur, Uruk, puis Akkad et plus tard Babylone - quatre grandes civilisations :Â sumÃ©rienne, akkadienne, assyrienne et babylonienne.

Ces civilisations successives sont marquÃ©es par une surprenante continuitÃ© religieuse. RÃ©solument polythÃ©istes, les citÃ©s-Ã‰tats s'accordent autour d'un panthÃ©on commun, qui affiche une multitude de dieux, complÃ©tÃ© pour chacune par un panthÃ©on local. L'immense panthÃ©on babylonien compte ainsi plus de 2 000 divinitÃ©s, dont beaucoup sont issues de Sumer. La force des mythes est telle qu'Ã travers les siÃ¨cles, les mÃªmes divinitÃ©s rÃ©apparaissent sous des noms diffÃ©rents. Elles personnifient toujours une puissance naturelle Ã l'Ã©tat brut.

Dans ce monde ancien fortement dÃ©pendant des phÃ©nomÃ¨nes physiques, les croyances sont basÃ©es sur les Ã©lÃ©ments naturels : le Ciel, la Terre, l'Eau et le Feu qui dÃ©terminent la vie. Les divinitÃ©s primitives du Vent et de la Pluie, des Eaux et du feu sont associÃ©es Ã des phÃ©nomÃ¨nes cosmiques spectaculaires dont chaque Ãªtre humain fait l'expÃ©rience angoissÃ©e. Le sentiment religieux est dominÃ© par la crainte qu'inspirent ces puissances naturelles que l'homme ne peut maÃ®triser et qu'il divinise pour les amadouer. Les peuples servent des dieux terribles dont ils ont peur et qui exigent d'eux une servitude de tous les instants. Le rÃ´le des prÃªtres est d'apaiser les colÃ¨res divines.

L'eau primordiale

Â

Dans la mythologie mÃ©sopotamienne, comme l'atteste "le poÃ¨me de la naissance des dieux beaux et gracieux", retrouvÃ© Ã Ugarit en PhÃ©nicie, l'eau est Ã l'origine de la crÃ©ation du monde et de la vie. Les deux grands mythes fondateurs sont liÃ©s Ã l'eau : la crÃ©ation du monde Ã partir des eaux primordiales et le dÃ©luge qui gÃ©nÃ¨re la destruction et la renaissance de l'humanitÃ©.

Les MÃ©sopotamiens imaginent les origines du monde de la maniÃ¨re dont ils considÃ¨rent l'univers. Ki, la Terre est un disque flottant sur Apsou, l'Eau douce, qu'entoure un grand ocÃ©an bordÃ© de montagnes. L'ensemble est enfermÃ© dans une sphÃ¨re dont la partie supÃ©rieure constitue An, le Ciel, et la partie infÃ©rieure, le monde des Enfers. Cette sphÃ¨re baigne dans la mer primordiale.

Les versions varient selon les civilisations.

Chez les Akkadiens, par exemple, une cosmogonie fait apparaÃ®tre un enchaÃ®nement de causes : Anou crÃ©e le Ciel ; le Ciel engendre la Terre ; la Terre engendre Ã son tour les riviÃ¨res ; les riviÃ¨res crÃ©ent les canaux ; les canaux engendrent les bourbiers. Les bourbiers donnent naissance au ver qui, logÃ© dans la dent, est source de souffrance...

Mais la version la plus cÃ©lÃ¨bre est d'origine sumÃ©rienne et racontÃ©e dans l'EnÃ»ma Elis. Elle met en scÃ¨ne le dieu babylonien Mardouk qui vainc les Ã©lÃ©ments et donne au monde sa forme actuelle.

L'EnÃ»ma Elis ou l'Ã‰popÃ©e de la CrÃ©ation

Lorsque LÃ -haut le ciel n'Ã©tait pas encore nommÃ©,

Et qu'Ici-bas la terre-ferme n'Ã©tait pas encore appelÃ©e d'un nom,

Seul ApsÃ»-le-premier, leur progÃ©niteur

Et MÃ¨re-Tiamat, leur gÃ©nitrice Ã tous,

MÃ©langeaient ensemble leurs eaux.

L'EnÃ»ma Elis (qui signifie en assyrien : Lorsqu'en haut, premiers mots du poÃ¨me) est l'Ã‰popÃ©e de la CrÃ©ation, version Sumer. Ce poÃ¨me de 1 100 vers, rÃ©digÃ© sous le rÃ¨gne de Nabuchodonosor 1er (1124-1103 av. J.-C.), relate le rÃ©cit le plus cÃ©lÃ¨bre du mystÃ¨re des origines.

Au commencement Ã©tait Apsou, l'Eau douce, Ã©lÃ©ment masculin primordial, Ã©tendue infinie des eaux douces souterraines et son Ã©pouse Tiamat (terme akkadien dÃ©signant la mer), l'Eau salÃ©e, Ã©lÃ©ment fÃ©minin et maternel, composÃ©e de l'immensitÃ© des eaux salÃ©es. Ces deux entitÃ©s suprÃªmes indÃ©finies forment un Ã©lÃ©ment unique et indiffÃ©renciÃ©. Il n'existe en dehors d'elles avant que leurs eaux ne se mÃªlent. L'union de ces deux Ã©lÃ©ments liquides engendre de nouveaux Ã©lÃ©ments primordiaux d'oÃ¹ naissent les autres Dieux et d'oÃ¹ surgit la Terre qui va permettre le dÃ©veloppement de la vie humaine.

L'union d'Apsou et de Tiamat donne donc naissance au Tumulte des flots, Moummou, puis aux premiÃ¨res crÃ©atures divines, deux serpents monstrueux, Lahmou et Lahamou. Ces deux serpents enfantent Anshar, "Ciel Total", le principe mÃ¢le associÃ© au monde cÃ©leste, et Kishar, "Terre Totale", le principe femelle assimilÃ© au monde terrestre. De ces deux mondes naissent Anou, dieu du Ciel et deux autres sortes de divinitÃ©s : les Igigi, petits dieux qui peuplent le Ciel, et les Announaki, gÃ©nies des enfers. Cette plÃ©iade de nouveaux dieux se rÃ©vÃ¨le turbulente et bruyante. Elle trouble le repos de Tiamat, qui, appuyÃ©e par Apsou et Moummou, dÃ©cide de les anÃ©antir.

Le fils d'Anou, Ea, dieu des Eaux douces souterraines, informÃ© des projets de la dÃ©esse, jette un sort paralysant sur Moummou et enchaÃ®ne Apsou avant de le tuer. Dans les abysses aquatiques de l'Apsou, Ea installe son royaume souterrain et le peuple de ses crÃ©atures, tels les sept apkallu mi-hommes, mi-poissons, les lahmu et les enku. Il engendre avec Damkina un fils : Mardouk, futur dieu de Babylone.

Â

Tiamat, l'Ã©tendue d'eaux salÃ©es, s'unissant Ã Apsou, l'Ã©tendue infinie d'eaux douces souterraines.

Â

L'œuvre de Mardouk - Tiamat, que la mort d'Apsou rend folle de douleur et de rage, enfante des serpents Ã©normes et effroyables, des dragons hideux, des chiens furieux, des hommes-scorpions : toute une armÃ©e terrible qu'elle place sous le commandement de son fils, Qingou.

Pour affronter la vengeance de la dÃ©esse, Ea demande l'aide d'Anshar, le dieu du Monde cÃ©leste, qui dÃ©lÃ¨gue Anou, le dieu du Ciel. Mais celui-ci, effrayÃ©, se dÃ©robe. Les dieux font appel Ã Mardouk, qui accepte Ã condition d'obtenir l'autoritÃ© suprÃªme. Ils lui remettent donc le sceptre, le trÃ´ne et l'insigne de la royautÃ© ainsi qu'une arme lui permettant de repousser ses ennemis.

Mardouk peut ainsi provoquer Tiamat en combat singulier et la tuer. Il fend en deux son cadavre. De la premiÃ¨re moitiÃ© de Tiamat, il construit la voÃ»te du ciel. De l'autre moitiÃ©, placÃ©e sur les eaux, il fabrique le support de la Terre, une terre flottante qui abrite le sÃ©jour des hommes. Le monde repose donc sur une vaste Ã©tendue d'eau. C'est au centre de cette Ã®le instable que les MÃ©sopotamiens situent la citÃ© de Babylone.

Avec la poitrine de Tiamat, Mardouk crÃ©e les montagnes. De ses yeux sourdent le Tigre et l'Euphrate, les deux principaux fleuves mÃ©sopotamiens sont ainsi divinisÃ©s. De son Ã©cume jaillissent la neige et la pluie. Son œuvre achevÃ©e, Mardouk tranche la gorge Ã Qingou et, avec son sang, donne naissance Ã l'humanitÃ©.

Dans l'EnÃ»ma Elis, le Fleuve divin est Ã l'origine de tout. L'eau, qu'elle soit douce ou salÃ©e, joue un rÃ´le central. Le Tigre, qui naÃ®t dans les montagnes d'Assyrie, et l'Euphrate dans celles d'ArmÃ©nie ont permis grÃ¢ce Ã leurs eaux abondantes, l'Ã©mergence d'un croissant fertile sur leurs rives, si bien qu'ils apparaissent aux yeux des peuples mÃ©sopotamiens comme les crÃ©ateurs de toute chose.

Â

Les dieux offrent Ã Mardouk le sceptre, le trÃ´ne et l'insigne de la royautÃ©.

Mardouk coupant Tiamat en deux, d'une moitiÃ© sera le ciel, de l'autre, la terre.

Â

PoÃ¨me de la naissance des dieux beaux et gracieux

Ce poÃ¨me phÃ©nicien conte l'union du Soleil et de l'Eau, quand le Soleil fÃ©conde la Mer. De la rencontre de ces deux Ã©lÃ©ments primordiaux jaillit la vie, dÃ©bordante d'Ã©nergie.

Ã€ l'Ã©poque de l'annÃ©e oÃ¹ la vÃ©gÃ©tation dÃ©pÃ©rit, oÃ¹ le sol est stÃ©rile, le dieu solaire, El, s'avance vers la mer d'oÃ¹ proviennent de langoureux appels qui l'attirent irrÃ©sistiblement. Partant Ã la rencontre de sa parÃ¨dre AshÃ©rat, la dame de la Mer, il aperÃ§oit sur son rivage deux jeunes femmes qui font "monter l'eau". Ces crÃ©atures, incarnant Ã la fois la dÃ©esse AshÃ©rat et ses filles, l'appellent tantÃ´t "Ã©poux", tantÃ´t "papa", et l'implorent de les fÃ©conder. Le dieu Ã la force fÃ©condant cÃ¨de Ã leurs priÃ¨res, entre dans l'eau, Ã©tend ses bras et l'Ã©treint gÃ©nÃ©reusement.

Mais son fils MÃ´t, dieu de la sÃ©cheresse, qui personnifie la dualitÃ© de l'action du soleil, empÃªche l'union en bloquant, avec le sceptre de stÃ©rilitÃ©, la puissance virile d'El. Une lutte s'engage entre le pÃ¨re et le fils, qui s'incline sous l'action conjuguÃ©e de plus puissant des dieux et des jeunes filles des flots.

Sa puissance fÃ©condatrice restituÃ©e, le Soleil se penche sur les eaux et effleure de sa bouche les lÃ¨vres des jeunes femmes. En un baiser est conÃ§u un premier enfant, Shahar, l'Aurore, dont le nom Ã©voque le lever du Soleil. C'est le premier dieu "beau et gracieux". Un deuxiÃ¨me dieu est crÃ©Ã© : Shalem, le Soir, dont le nom dÃ©signe l'astre solaire au crÃ©puscule. Naissent en tout, l'un aprÃ¨s l'autre, "sept dieux beaux et gracieux" de l'union du Soleil et de la Mer. Le dernier fonde au milieu du dÃ©sert la citÃ© d'Asdod, devenant ainsi le gÃ©niteur du peuple phÃ©nicien.

Â

Le dieu El et sa parÃ¨dre AshÃ©rat, la dame de la mer.

El, le soleil, fÃ©condant AshÃ©rat, la mer.

Le mythe fondateur du dÃ©luge

Â

Puis le Seigneur leva DÃ©luge, sa Grand-Arme,

Et monta le terrifique Char, TempÃªte irrÃ©pressible.

(L'Enuma Elis, tablette IV.)

Mais si l'eau, Ã©lÃ©ment primordial, est Ã l'origine du monde, elle est aussi l'instrument de la colÃ¨re divine, l'outil qui provoque la fin. De tous les mythes de MÃ©sopotamie, le plus connu et le plus rÃ©current est celui du dÃ©luge, de l'anÃ©antissement de l'humanitÃ© engloutie sous les eaux. Nul ne sait exactement d'oÃ¹ il est nÃ©. Certains archÃ©ologues l'identifient aux pluies abondantes qui ont marquÃ© pendant des siÃ¨cles la pÃ©riode dite mÃ©solithique, aprÃ¨s la fin de la premiÃ¨re glaciation. Il aurait peut-Ãªtre aussi pour origine les crues massives du Tigre et de l'Euphrate qui, dans un temps trÃ¨s court, ont pu recouvrir de grandes Ã©tendues de terres. Une autre hypothÃ¨se, trÃ¨s contestÃ©e, fait du dÃ©luge le rÃ©cit mythique de l'envahissement de la mer Noire, jusqu'alors simple lac glaciaire, par les eaux de la MÃ©diterranÃ©e franchissant le dÃ©troit du Bosphore, environ 7 500 ans avant notre Ã¨re.

Mais qu'il soit inspirÃ© par une catastrophe naturelle ou par la fascination d'une civilisation agricole pour les crues Ã la fois bienfaisantes et destructrices, ce mythe souligne la finitude de l'homme et la puissance parfois nÃ©gative des dieux vengeurs. Une violente colÃ¨re divine et le monde est submergÃ© par les eaux, la race humaine est anÃ©antie. Face Ã cette implacable tentative d'extermination, l'homme montre cependant l'Ã©tendue de ses ressources. Il suffit d'un seul survivant pour que la vie reprenne. Le dÃ©luge mÃ©sopotamien est l'Ã©preuve qui permet la renaissance de l'humanitÃ©.

D'origine sumÃ©rienne, ce mythe universel existe sous plusieurs versions dans la mythologie mÃ©sopotamienne. L'histoire dÃ©bute toujours par la colÃ¨re des dieux face Ã l'indiscipline des hommes.

Le mythe d'AtrahasÃ®s, le Supersage

Que les eaux de la pluie soient retenues en haut ;

En bas, que les eaux ne surgissent plus de leurs sources.

Que le vent souffle et assÃ¨che le sol ;

Que les nuages s'Ã©paississent et retiennent la pluie.

(Enlil a recours Ã la sÃ©cheresse.)

Le plus ancien rÃ©cit est d'origine babylonienne et date du XVIIÃ¨me siÃ¨cle avant J.-C. Il met en scÃ¨ne le hÃ©ros AtrahasÃ®s, "le Supersage". Des annÃ©es aprÃ¨s avoir crÃ©Ã© l'humanitÃ©, les dieux s'inquiÃ¨tent de la surpopulation de la Terre et de l'Ã©volution des hommes, devenus particuliÃ¨rement bruyants et hargneux. Leur vacarme sur Terre empÃªche Enlil, Seigneur du Vent, de dormir.

Pour les obliger Ã se taire, Enlil dÃ©chaÃ®ne des flÃ©aux divers qui mÃ¨neront finalement au dÃ©luge.

Il lance d'abord l'Ã‰pidÃ©mie. Mais sur terre, AtrahasÃ®s le Supersage demande conseil Ã Enki/Ea, dieu de l'Intelligence et des Eaux souterraines, qui lui donne la solution pour endiguer le flÃ©au. Les hommes continuent de se multiplier bruyamment.

Enlil lance alors un second flÃ©au : la SÃ©cheresse. Il ordonne Ã Adad, le dieu de l'Orage, de stopper la pluie. Les supplications d'AtrahasÃ®s, qui s'adresse Ã lui sur les conseils d'Enki/Ea, font d'abord flÃ©chir Adad. Mais le vacarme humain ne cessant pas, une terrible sÃ©cheresse tombe sur la terre qu'AtrahasÃ®s, suivant toujours les conseils d'Enki/Ea, parvient Ã surmonter.

Le Seigneur du Vent, furieux, intensifie la SÃ©cheresse et demande l'aide de tous les dieux. Enki refuse et trouve encore le moyen de diminuer l'aridité. Mais il ne peut empÃªcher Enlil de recourir, avec l'assentiment des autres dieux, Ã un cataclysme radical : le DÃ©luge. Pour sauver la race humaine, il envoie un songe prÃ©monitoire Ã AtrahasÃ®s et lui commande de construire un bateau.

AprÃ¨s le dÃ©luge, une nouvelle humanitÃ© se reconstruit peu Ã peu, mais les dieux, rendus prudents par leur prÃ©cÃ©dente expÃ©rience, dÃ©cident de conserver le pouvoir sur terre. Avec la dÃ©esse Ishtar, maÃ®tresse de la SouverainetÃ©, Enlil part en quÃªte de l'homme le plus mÃ©ritant, apte Ã rÃ©gner sur le royaume terrestre. Ils fondent sur les rives de l'Euphrate la citÃ© de Kish et remettent les attributs de la royautÃ© Ã Etana, considÃ©rÃ© comme le plus sage d'entre les hommes.

On retrouve ce mÃªme rÃ©cit, avec quelques variantes, dans un texte babylonien considÃ©rÃ© comme le plus ancien texte littÃ©raire connu (fin du IIIÃ¨me millÃ©naire), l'Ã‰popÃ©e de Gilgamesh oÃ¹ le hÃ©ros se nomme Utanapishtim et dans un texte sumÃ©rien datant du IIIÃ¨me millÃ©naire, oÃ¹ le survivant du dÃ©luge est Ziusudra, roi de Suruppak, dont le nom signifie : "vie des longs jours" ou "vie des jours lointains".

Â

Â

Enlil, pÃ¨re de dieux et dieu sumÃ©rien des airs et du vent.

Â

L'Ã‰popÃ©e de Gilgamesh

Au premier point du jour, le lendemain,

Monta de l'horizon une nuÃ©e

Dans laquelle tonnait Adad,

PrÃ©cÃ©dÃ© de Sullat et de Hanis,

HÃ©rauts divins qui sillonnaient monts et plaines.

Nergal arracha les Ã©tais des vannes cÃ©lestes,

Et Ninurta se prÃ©cipita pour faire dÃ©border les barrages d'en-haut...

Les foules n'Ã©taient plus discernables dans cette trombe-d'eau...

Six jours et sept nuits durant,

Bourrasques, pluies battantes, ouragans et DÃ©luge ne cessÃ¨rent de ravager la terre.

Les dieux Ã©taient Ã©pouvantÃ©s par ce DÃ©luge...

L'Ã‰popÃ©e de Gilgamesh est la version la plus cÃ©lÃ¨bre du DÃ©luge. Elle retrace les aventures du jeune roi d'Uruk, "le gran homme qui ne voulait pas mourir", parti en quÃªte du secret de l'immortalitÃ©. L'Ã©lÃ©ment liquide, par le secours qu'il lui apporte ou le danger qu'il reprÃ©sente, est au cœur de sa quÃªte et de sa rÃ©demption.

AccablÃ© de douleur et de dÃ©sespoir d'avoir perdu son compagnon Enkidu, terrorisÃ© par la mort, Gilgamesh entreprend un long et pÃ©rilleux voyage pour trouver Utanapishtim et son Ã©pouse, les deux survivants du dÃ©luge, qui ont reÃ§u, des Dieux, le secret de la vie Ã©ternelle.

Pour parcourir les distances, surmonter les Ã©preuves, Ã©viter de mÃ©contenter les dieux, le hÃ©ros respecte, Ã chaque Ã©ta un rituel prÃ©cis de purification avec l'eau d'une riviÃ¨re ou d'un puits qu'il creuse. Parce qu'il prÃ©sente de l'eau pure et de la nourriture comme offrande au dieu-Soleil Shamash, il rÃ©ussit Ã gravir les vertigineux Monts-Jumeaux et Ã traverser le Jardin des Gemmes qu'aucun humain n'a jamais atteint. Il obtient ainsi l'aide d'Urshanabi, le batelier de Shamash, son

seul espoir de franchir, sain et sauf, l'Eau-mortelle, cette mer dÃ©mesurÃ©e au-delÃ de laquelle habite Utanapishtim et qu'aucun humain n'a jamais franchi.

L'eau est mortelle pour quiconque la touche. Pour faire avancer la barque, Gilgamesh coupe dans la forÃªt 120 perches de 30 mÃ¨tres, qu'il enfonce une Ã une dans l'eau. Lorsque l'eau menace de mouiller ses doigts, il lÃ¢che la perche et en empoigne une autre qu'il plante dans la vase. Il propulse ainsi l'embarcation en plantant obstinÃ©ment, une aprÃ¨s l'autre, les 120 perches sans jamais toucher l'eau de ses mains. La 120Ã¨me reste fichÃ©e dans l'eau. AprÃ¨s trois jours de traversÃ©e, le bateau et ses deux passagers atteignent l'autre rive sous le regard Ã©tonnÃ© d'Utanapishtim.

Â

Gilgamesh, roi d'Uruk, et le batelier Utanapishtim, "celui qui a trouvÃ© la vie".

Â

Un fabuleux dÃ©luge - Le vieil homme lui raconte ce fabuleux dÃ©luge qui fit de lui un immortel. Tout commence Ã Shurupak, sur les bords de l'Euphrate oÃ¹ les principaux Dieux sumÃ©riens, Anou, Enlil, Adad, etc. prennent la dÃ©cision de noyer la Terre sous un dÃ©luge d'eau pour anÃ©antir la race humaine qu'ils accusent de tous les maux. Saisi de pitiÃ©, Enki, le dieu de l'Apsou, l'Eau douce, tente de sauver les hommes en rÃ©vÃ©lant le chÃ¢timent divin au batelier Utanapishtim. Pour assurer sa survie, celui-ci entreprend immÃ©diatement la construction d'un navire sur lequel il fait monter sa famille, son bÃ©tail et tous les animaux qu'il peut rassembler.

Ã€ peine a-t-il achevÃ© qu'Adad, le dieu de l'Orage, dÃ©clenche le dÃ©luge. PrÃ©cÃ©dÃ© par Shullat et Hanish, les hÃ©rauts fait Ã©clater comme jamais le tonnerre tandis que Nergal, dieu des Enfers, de la destruction, de la guerre et des catastrophes naturelles, ouvre les vannes du Ciel, que Ninurta, dieu guerrier, fait dÃ©border les barrages et que les dieux infernaux incendient le pays.

Pendant six jours et six nuits, sans interruption, des pluies torrentielles engloutissent plaines et vallÃ©es. Les terres sont rapidement submergÃ©es. La fureur des eaux est telle qu'elle finit mÃªme par effrayer les dieux, responsables de la catastrophe, qui se rÃ©fugient dans le ciel d'Anou. Au septiÃ¨me jour, la tempÃªte s'apaise et la mer se calme. Tout est recouvert de boue. Tous les hommes ont pÃ©ri, sauf le batelier et son Ã©pouse qui pleurent devant l'Ã©pouvantable

spectacle.

De son bateau qui a dÃ©rivÃ© sur les flots dÃ©chaÃ®nÃ©s et Ã©chouÃ© au sommet du mont Nizir, le Mont du Salut, Utanapis dont le nom signifie "celui qui a trouvÃ© la vie", attend patiemment la dÃ©crue avant de regagner la terre. Il lÃ¢che une colombe, puis une hirondelle, qui reviennent, n'ayant trouvÃ© aucun endroit oÃ¹ se poser. Un corbeau, lÃ¢chÃ© plus tard, ne revient pas, signe de la dÃ©crue des eaux. Alors Utanapishtim foule le sol boueux et dÃ©pose une offrande sur le sommet de la montagne.

Enlil, le dieu de l'AtmosphÃ¨re, dÃ©couvrant le couple de rescapÃ©s, entre dans une rage folle. Il le convoque devant le Grand Conseil oÃ¹ les Dieux, terrorisÃ©s par la violence des pluies, prennent sa dÃ©fense et lui accordent l'immortalitÃ©. Choisi pour perpÃ©tuer l'espÃ¨ce humaine aprÃ¨s le dÃ©luge, le couple est conduit Ã l'embouchure des fleuves, oÃ¹ il demeure depuis.

L'Ã‰popÃ©e de Gilgamesh illustre le conflit entre les forces de la nature, la volontÃ© des dieux et celle des hommes. L'eau est au cœur de chaque Ã©preuve, elle a une portÃ©e mÃ©taphysique. Le dÃ©luge babylonien, qui prÃ©figure celui de la Bible, est l'instrument du chÃ¢timent terrible infligÃ© par les Dieux Ã l'humanitÃ©, mais aussi le rÃ©vÃ©lateur d'un Ãªtre nouveau, que l'Ã©preuve a rendu sage et capable d'assumer son destin.

Â

Pendant six jours et six nuits, sans interruption, des pluies torrentielles engloutissent plaines et vallÃ©es. Tous les hommes pÃ©rirent, sauf le batelier et son Ã©pouse qui se lamentÃ¨rent devant l'Ã©pouvantable spectacle.

Gilgamesh et Enkidu.

L'eau indomptable

Â

MÃªme si on ne sait pas comment, ce n'est pas par simple hasard que le mythe du dÃ©luge est nÃ© en MÃ©sopotamie, une rÃ©gion oÃ¹ l'Ã©lÃ©ment liquide occupe une place centrale et est la source de toute richesse. Dans la plupart des citÃ©s, l'eau est un bien rare et prÃ©cieux. Indispensable Ã la vie quotidienne des habitants et Ã la culture de la terre, elle a un caractÃ¨re sacrÃ© pour les vivants comme pour les morts. Elle joue mÃªme un rÃ´le essentiel dans les rituels funÃ©raires.

Mais ses bienfaits ne font pas oublier aux peuples qu'ils sont, en mÃªme temps, soumis aux caprices de deux grands fleuves et d'une nature toute puissante. Les hommes redoutent, tout Ã la fois, la sÃ©cheresse et la violence des pluies et surtout les tempÃªtes qui provoquent, au printemps, des crues soudaines, violentes et excessives. Leurs eaux gonflÃ©es par la fonte des neiges, le Tigre et l'Euphrate dÃ©bordent brusquement de leur lit, noient les vallÃ©es, dÃ©truisent les moissons et causent d'innombrables dÃ©gÃ¢ts. En anÃ©antissant les rÃ©coltes, l'Eau apparaÃ®t comme l'instrument de la justice divine.

Pour tempÃ©rer les excÃ¨s des dieux colÃ©reux et modÃ©rer les effets dÃ©vastateurs des crues, les hommes s'efforcent de maÃ®triser le cours des fleuves en construisant des digues et des canaux. Ils creusent des puits pour s'approvisionner dans les nappes phrÃ©atiques, amÃ©nagent des rÃ©seaux complexes de rigoles et de rÃ©servoirs pour rÃ©cupÃ©rer l'eau de pluie et irriguer les cultures. Ils placent toutes ces rÃ©alisations sous la protection de divinitÃ©s des Eaux, dont ils tentent de s'assurer la bienveillance par des priÃ¨res et des offrandes. Ils vÃ©nÃ¨rent ainsi d'innombrables divinitÃ©s associÃ©es Ã l'eau bienfaitrice, aux pluies destructrices, et mÃªme aux sources et aux cours d'eau.

Plusieurs dieux incarnent les eaux souterraines, celles qui surgissent de la terre et qu'il faut maÃ®triser, celles qui tombent du ciel et que l'on craint parfois. Le dieu Ennugi est le Seigneur des Canaux et des FossÃ©s. La dÃ©esse Nina, la "Dame des Eaux", veille sur les sources, dont elle modÃ¨re le jaillissement, et sur les canaux. Isharra, DÃ©esse des Eaux, contrÃ´le l'Ã©lÃ©ment liquide. Enkimdu, Seigneur des digues et des canaux, protÃ¨ge les digues Ã©levÃ©es le long des fleuves et, avec l'aide d'Ennugi et de Nina, garantit le bon fonctionnement des canaux d'irrigation. L'orage, la pluie ou la rosÃ©e s'incarne chacun en une figure spÃ©cifique. Le grand Adad, lui-mÃªme, gardien des vannes du Ciel, est intronisÃ© gugallu (Ã©clusier, titre donnÃ© aux fonctionnaires responsables des canaux) des cieux. Il alimente les riviÃ¨res et provoque les inondations. Dans cette rÃ©gion au climat chaud et sec, la moindre riviÃ¨re ou rÃ©surgence fait l'objet d'un culte local. Un seul et mÃªme cours d'eau est placÃ© sous la protection d'une multitude de dieux dont on ne connaÃ®t parfois que le nom.

Ce n'est qu'aprÃ¨s avoir rendu les honneurs Ã ces multiples divinitÃ©s pour amadouer l'eau indomptable, que les hommes peuvent enfin, sans risque, irriguer leurs cultures, naviguer sur les fleuves et consommer leur eau.

Â

Les divinitÃ©s des eaux.

Ea, seigneur de l'Apsou, reprÃ©sentÃ© debout avec des filets d'eau jaillissant de ses Ã©paules.

Le puissant dieu de l'Orage, maÃ®tre du PanthÃ©on

Â

C'est ainsi que dans la mythologie mÃ©sopotamienne, le dieu de l'Orage est le maÃ®tre du panthÃ©on. Il vient, par ordre d'importance, immÃ©diatement aprÃ¨s les grandes triades fondatrices. Il tient son pouvoir du partage effectuÃ© Ã l'origine du monde. MaÃ®tre du monde terrestre, il est Ã©galement, comme Anou, maÃ®tre des espaces cÃ©lestes.

Dieu de l'AtmosphÃ¨re, des MÃ©tÃ©ores, de l'Ouragan et de l'Orage, de la Neige, de la Foudre et de la TempÃªte, Seigneur de l'Air et du Vent, maÃ®tre des Eaux du ciel, il rÃ¨gne sur l'AtmosphÃ¨re, commande Ã l'Orage et aux phÃ©nomÃ¨nes naturels, crÃ©e les vents humides et le printemps. De lui tout procÃ¨de, notamment la vie des hommes auxquels il permet de respirer et de grandir. Symbole des forces de la nature et de la vie, dispensateur des bienfaits, il peut Ã©galement, en proie Ã de terribles colÃ¨res, semer la mort et la dÃ©solation.

FrÃ©quemment reprÃ©sentÃ© chevauchant un taureau fougueux figurant la force souveraine, ou debout sur un char, le dieu de l'Orage apparaÃ®t soudainement, perÃ§ant les nuages, brandissant la foudre et dÃ©clenchant le tonnerre de sa voix puissante. Cette incarnation divine d'un phÃ©nomÃ¨ne naturel personnifie les aspects Ã la fois bÃ©nÃ©fiques et destructeurs de l'eau.

Figure double, dispensant le bien comme le mal, il est respectÃ© et craint. Dans des rÃ©gions oÃ¹ l'agriculture dÃ©pend principalement des pluies, et pas de l'irrigation, le dieu, agissant sur les vents, dÃ©clenche la pluie Ã volontÃ©, procurant aux hommes les eaux bienfaisantes qui tombent du ciel et les inondations qui dÃ©posent sur le sol le limon fertile. Mais il peut aussi tarir les puits et les fleuves et provoquer de terribles sÃ©cheresses. Ses armes les plus redoutÃ©es sont la tempÃªte, l'inondation et le dÃ©luge. Lorsqu'il dÃ©cide d'ouvrir les vannes du ciel, il cause parfois des dÃ©gÂ¢ts irrÃ©parables. Pour punir ceux qui manquent de respect aux dieux, il provoque toute une sÃ©rie de catastrophes jusqu'Ã l'ultime, le dÃ©luge, censÃ© anÃ©antir l'espÃ¨ce humaine, tout en n'hÃ©sitant pas, pour la sauver, Ã s'attaquer Ã un terrible dragon venu de la mer.

ConsidÃ©rÃ© comme le maÃ®tre des destinÃ©es humaines, il rÃ©git la royautÃ© dÃ©volue aux hommes en disposant des asp gouvernementaux du pouvoir. Incarnant l'Ordre contre le Chaos, il est le protecteur des rois sÃ©culiers, Ã qui il envoie ses armes et les insignes de la royautÃ© lors de leur intronisation. Les rois, se conformant Ã ses prÃ©ceptes, ont un rÃ¨gne glorieux. Ce rÃ´le protecteur en fait le garant des traitÃ©s diplomatiques. Les nombreuses guerres livrÃ©es par les rois assyriens sont placÃ©es sous son patronage. Son nom est mÃªme donnÃ© Ã un corps d'armÃ©e.

Ã€ Alep, le dieu est vÃ©nÃ©rÃ© pour sa misÃ©ricorde : il fait rÃ©gner la justice, protÃ¨ge les faibles et accorde l'asile sur toute

partie supÃ©rieure du Croissant fertile.

Â

Baal Ã©crasÃ© par les taureaux du roi des dieux, El.

Â

Baal, le Seigneur - Le puissant dieu de l'Orage est l'une des divinitÃ©s les plus universelles du monde antique. TrÃ¨s populaire, son culte connaÃ®t une large diffusion et perdure de - 3 000 ans avant J.-C. jusqu'Ã la fin de l'Ã©poque romaine. Il possÃ¨de des temples Ã Assur, Ninive, Nippur, Dur-Sarrukin et Emar.

Selon les peuples et les civilisations, il revÃªt des visages, des attributs et des noms diffÃ©rents. Il se nomme Enlil ou Ishkur chez les SumÃ©riens, Adad chez les Assyriens et les Akkadiens, Hadad chez les AramÃ©ens et les CananÃ©ens, Adda dans la citÃ© d'Ebla, Addu chez les Amorites, Tarhon ou Teshub chez les Hittites et les Hourrites. Mais il est toujours dÃ©signÃ© par un mÃªme idÃ©ogramme : le signe cunÃ©iforme IM.

Lorsque les Babyloniens adoptent cette figure toute puissante puisqu'elle dÃ©tient l'arme suprÃªme, l'Amaru, le dÃ©luge, ils se contentent de la renommer BÃªl, "le Seigneur" en akkadien. En PhÃ©nicie, dans le pays de Canaan, il devient Ba'al, qui signifie "le MaÃ®tre" ou "l'Ã‰poux". Il dÃ©trÃ´ne le dieu solaire El Ã tÃªte du panthÃ©on sÃ©mite et devient le terme gÃ©nÃ sous lequel se cache la vÃ©ritable divinitÃ© dont le nom n'est jamais prononcÃ©, sauf par quelques initiÃ©s. Les PhÃ©niciens redoutaient que les Ã©trangers, apprenant la maniÃ¨re d'invoquer le dieu, ne s'en attirent les bienfaits.

Au Ier millÃ©naire avant J.-C., chaque citÃ© de PhÃ©nicie rend un culte Ã son Baal, son "Seigneur" ou Ã sa Baalat, sa "dame" Ce nom s'accompagne d'un qualificatif qui rÃ©vÃ¨le quel aspect de la puissance du dieu est adorÃ©. Il est Baal-BÃ©rith, "le Seigneur des alliances",Â des SchÃ©chÃ©mites, Baal-Tsaphon, "le Seigneur du Nord", dieu de la Vigilance d'Ugarit et Baal-Lebanon, "le Seigneur du Liban", de Baalbek, vÃ©nÃ©rÃ© dans toute la montagne libanaise. Il devient aussi Baal-Sor, puis Baal-Melkart, dieu tutÃ©laire de Tyr, BelphÃ©gor "Ba'al du mont Pe'or" chez les Moabites et Baal Shamen Ã Palmyre, oÃ¹ avec les dieux Yarhibal et Aglibal, il forme la triade suprÃªme. Il dÃ©signe sous le nom de Baal-Moloch, le dieu souverain de plusieurs peuples sÃ©mites d'Orient.

Ã€ Carthage, sous le nom de Baal-Hammon, son culte donne mÃªme lieu Ã de terribles sacrifices humains. L'historien grec Diodore de Sicile (v.90-v.20 avant J.-C.) raconte qu'en 310 avant J.-C., lorsque les Carthaginois, vaincus et assiÃ©gÃ©s par les Grecs, Ã©taient menacÃ©s de faim et de soif, les prÃªtres de Baal sacrifiÃ¨rent au dieu 500 enfants de la noblesse. Ces sacrifices de grande ampleur prirent le nom hÃ©breu de Moloch. Baal y rÃ©pondit par un orage qui s'abattit sur la ville, noyant la dÃ©mence collective sous les trombes d'eau et remplissant les citernes.

Cet holocauste fut rÃ©itÃ©rÃ© au lendemain de la premiÃ¨re guerre punique lorsque les mercenaires engagÃ©s pour combattre Rome, lassÃ©s d'attendre une solde cent fois promise et jamais payÃ©e, assiÃ©gÃ¨rent Carthage, en 240 avant J.-C. Ils crevÃ¨rent les tuyaux de l'aqueduc qui ravitaillait la citÃ© en eau potable. PlutÃ´t que de payer ses dettes, le Conseil des Anciens dÃ©cida alors de rÃ©itÃ©rer le Moloch. Chaque famille de Carthage, et non plus seulement les nobles, dut livrer un enfant pour le sacrifice. Le carnage eut lieu sous les cris de "Seigneur, mange !", "Verse la pluie, enfante !"... Les Carthaginois furent lÃ encore rÃ©compensÃ©s par un orage qui remplit les rÃ©servoirs. Le lendemain, les mercenaires levÃ¨rent le siÃ¨ge en pataugeant dans la boue. Carthage Ã©tait sauvÃ©e. Baal avait triomphÃ© de ses ennemis.

Â

BÃªl face au dragon surgi des flots.

Â

Un dieu universel - Le culte de Baal-Hammon prit fin avec le rasage de Carthage par Scipion. Les moloch avaient tant choquÃ© les Romains que le sol fut maudit et salÃ© pour que rien, jamais, n'y repousse. La haine romaine pour la vieille citÃ© punique Ã©tait telle qu'il fallut attendre prÃ¨s de 200 ans avant qu'Auguste ne refonde la citÃ©, dont le site Ã©tait excellent.

Les Ã‰gyptiens, qui commercent avec la PhÃ©nicie avant de l'occuper au XVIÃ¨me siÃ¨cle avant J.-C., intÃ¨grent Baal-Adad Ã leur panthÃ©on sous la forme du dieu guerrier Soutekh. En GrÃ¨ce, il est rÃ©cupÃ©rÃ© sous le nom de BÃ©los, puis Zeus-BÃ©los, avant d'Ãªtre assimilÃ© Ã Zeus. En 218, son grand prÃªtre, devenu empereur de Rome sous le nom de Marcus Aurelius Antoninus, impose son culte aux Romains sous le nom d'HÃ©liogabale.

Le culte de Baal-Melkart, dieu de Tyr, fut mÃªme adoptÃ© par les Celtes et les IbÃ¨res qui peuplaient l'Espagne et

l'importÃ¨rent en Grande-Bretagne. C'est ainsi que la religion des Celtes et des druides s'apparente aux anciens cultes phÃ©niciens.

Dans la Bible juive et l'Ancien Testament chrÃ©tien, Baal dÃ©signe le dieu des paÃ¯ens et des idolÃ¢tres en opposition Ã YahvÃ©, dieu des Juifs. Les HÃ©breux le confondent avec Moloch, le dieu cananÃ©en adoptÃ© par IsraÃ«l, mais condamnÃ© les prophÃ¨tes bibliques. Baal-Zebub "le Prince, Seigneur des mouches" adorÃ© par les Philistins devient, sous le nom de BelzÃ©buth, l'ennemi jurÃ© du peuple Ã©lu, l'avatar mÃªme des faux dieux (par opposition au vrai Dieu de la Bible). Il perdure aujourd'hui sous la forme de Satan, la version christianisÃ©e de Baal.

Les principales divinitÃ©s des Eaux

Â

Apsou - EntitÃ© primordiale akkadienne personnifiant les eaux douces souterraines qui encerclent la terre, Ã©poux de Tiamat, mis Ã mort par Ea. L'acte fondateur du monde chez les Akkadiens est l'union d'Apsou et de Tiamat, l'Eau salÃ©e, pour donner naissance aux dieux, puis au monde. Apsou paiera de sa vie d'avoir tentÃ© d'anÃ©antir les jeunes dieux turbulents.

Tiamat - EntitÃ© primordiale sumÃ©rienne personnifiant la Mer tumultueuse et les Eaux salÃ©es qui, en s'unissant Ã Apsou, engendre les grands dieux et les crÃ©atures monstrueuses. Toute puissante et infinie est la Mer avant la crÃ©ation, elle ne partage son pouvoir qu'avec Apsou, les Eaux douces. Rien n'existe en dehors d'eux avant que leurs eaux ne se mÃªlent. Ã‰lÃ©ment fÃ©minin et naturel, incarnant les flots marins, elle prÃ©existe Ã la crÃ©ation des dieux, du monde et des hommes

AshÃ©rat - DÃ©esse phÃ©nicienne de la Mer et mÃ¨re des dieux, parÃ¨dre du dieu suprÃªme El Ã qui elle donne plus de soixante-dix enfants, mÃ¨re de Baal, le dieu de l'Orage et de la Pluie.

"Dame de la Mer, crÃ©atrice des dieux, maÃ®tresse de l'abondance et de la fertilitÃ©", les surnoms d'AshÃ©rat attestent l'Ã©tendue de ses pouvoirs. Elle incarne une justice bienveillante et garantit l'unitÃ© et l'harmonie du cosmos. Tout vient de la mer, tout y revient : la dÃ©esse symbolise la stabilitÃ©, la permanence des choses qui rÃ©sistent, sans Ãªtre affectÃ©es, aux plus violents orages comme aux sÃ©cheresses les plus torrides. Rien n'entame sa sÃ©rÃ©nitÃ© dans un monde travaillÃ© par des forces chaotiques. Bons marins, les PhÃ©niciens, qui accordaient Ã la mer une importance primordiale, la rÃ©vÃ©raient comme leur dÃ©esse-mÃ¨re. On trouve son nom dans l'Ancien Testament, associÃ© Ã YahvÃ©, dieu suprÃªme du pays de Canaan.

Â

AshÃ©rat, dame de la mer, crÃ©atrice des dieux, maÃ®tresse de l'abondance et de la fertilitÃ©.

Ea, dieu de l'intelligence, des eaux douces souterraines, des sources et
des fleuves,

de la magie, seigneur de la terre et du sol,
personnification de la sagesse, divinitÃ© de l'eau civilisatrice.

Â

Ea/Enki - Ea, seigneur de l'Apsou, le gouffre sur lequel repose la Terre, est le nom donnÃ© par les Assyriens au dieu sumÃ©rien Enki Ã partir du XXIIIÃ¨me siÃ¨cle avant J.-C.

Fils d'Anou, le dieu du Ciel, et de Namnou, la dÃ©esse-mÃ¨re, Ã©poux de Damkina, pÃ¨re de Mardouk (Dieu de Babylone), il est le dieu de l'Intelligence, des Eaux douces souterraines, des Sources et des Fleuves, de la Magie, seigneur de la Terre et du Sol, personnification de la Sagesse, divinitÃ© de l'Eau civilisatrice. Ce dieu rusÃ© et ingÃ©nieux exerce la fonction technique du pouvoir. C'est toujours Ã lui que les autres dieux ont recours en cas de crise, car il trouve toujours la ruse, la solution pour rÃ©soudre tous les problÃ¨mes. Connu aussi sous les noms de Nudimmud, "celui dans l'affaire est de fabriquer et de produire" et de Ninshiku, il est le patron des tailleurs de pierre, des charpentiers et des orfÃ¨vres.

ReprÃ©sentÃ© debout avec des filets d'eau jaillissant de ses Ã©paules, Ea est associÃ© Ã l'Apsou, son royaume, qu'il a vaincu grÃ¢ce Ã l'aide de son fils Mardouk. Il rÃ¨gne sur cette masse abyssale d'eaux douces entourant le monde, d'oÃ¹ les MÃ©sopotamiens pensaient qu'Ã©taient issus les prÃ©cieux cours d'eaux qui permettaient d'irriguer les terres. Il personnifie l'un des Ã©lÃ©ments primordiaux, l'eau, source de vie, mais n'est pas une divinitÃ© marine.

Protecteur des hommes auxquels il a donnÃ© la vie, il est aussi un dieu civilisateur, sensible aux espoirs et aux misÃ¨res humaines. Il intervient Ã plusieurs reprises en leur faveur et tente de les sauver du dÃ©luge.

Ea est Ã©galement associÃ© aux principaux rites de purification pratiquÃ©s Ã Sumer. Il dÃ©tient des pouvoirs magiques inÃ©galÃ©s. Il prÃ©side aux incantations et aux procÃ©dures d'ordalie rÃ©alisÃ©es par immersion dans le dieu-fleuve.

Son principal sanctuaire se trouve dans la ville sainte d'Eridu, situÃ©e non loin d'Ur, sur la rive droite de l'Euphrate, en basse MÃ©sopotamie. Il se nomme "L'Apsou sur terre", car, selon certaines lÃ©gendes, les eaux douces de l'Apsou dÃ©boucheraient sur terre Ã Eridu. Cette citÃ© est, pour les SumÃ©riens, la plus ancienne de MÃ©sopotamie car la premiÃ¨re construite aprÃ¨s le dÃ©luge. Un culte fervent est rendu au dieu par des prÃªtres purificateurs appelÃ©s du nom mÃªme des serviteurs d'Ea dans l'Apsou : lahmu, enku et apkallu.

Â

El - Terme gÃ©nÃ©rique signifiant "dieu", El est le nom donnÃ© par la plupart des peuples sÃ©mites Ã leur divinitÃ© suprÃªme

Dieu suprÃªme des PhÃ©niciens, adorÃ© par les CananÃ©ens qui en font leur roi, incarnation du Soleil, il est Ã l'origine de toute forme de vie. DÃ©miurge, "CrÃ©ateur de toutes choses crÃ©Ã©es", il est l'incarnation mÃªme de la fÃ©conditÃ©.

DivinitÃ© solaire, il commande l'action et le dÃ©bit des fleuves qui se jettent dans l'ocÃ©an et celle du soleil sur la vÃ©gÃ©tation assurant ainsi la fertilitÃ© du pays. Il rÃ©git la succession des saisons. C'est pourquoi, lorsque ce Dieu vient Ã dÃ©laisser leur contrÃ©e, les PhÃ©niciens le supplient de revenir immÃ©diatement.

SurnommÃ© "le bienveillant" ou "le pÃ¨re des ans", il est maÃ®tre du temps dont il rÃ©git le cours. ReprÃ©sentÃ© tantÃ´t avec une barbe blanche symbolisant la sagesse, tantÃ´t sous la forme d'un taureau personnifiant la puissance, il est aussi appelÃ© "dieu taureau" ou "le taureau". Il n'hÃ©site pas Ã prendre les armes pour mener son peuple Ã la guerre.

Sa demeure est situÃ©e "au confluent des deux fleuves et des deux abÃ®mes", lÃ oÃ¹ les cours d'eaux rejoignent la mer. Il a pour parÃ¨dre AshÃ©rat, dÃ©esse de la Mer, et, pour fils, le dieu MÃ´t, dieu de la sÃ©cheresse, dont les pouvoirs mal maÃ®trisÃ©s sont redoutÃ©s par les humains.

Incarnation de la Bienveillance, de l'Ã‰quitÃ© et de la ResponsabilitÃ©, pÃ¨re et roi de tous les dieux, El rÃ¨gne, tout puissant, sur le panthÃ©on phÃ©nicien. Il tranche tous les diffÃ©rents et prend toutes les dÃ©cisions. Mais El doit repousser rÃ©guliÃ¨rement les attaques de Baal, le puissant dieu de l'Orage, et de son fils Aleyin, dieu des Sources, des Fleuves et des Pluies, qui contestent son autoritÃ© suprÃªme. Pour se dÃ©fendre, il engendre de redoutables taureaux sauvages qu'il lance sur ses adversaires pour les terrasser. Baal succombe avant de renaÃ®tre. Les deux divinitÃ©s se livrent aussi un combat sans merci par leurs fils interposÃ©s, MÃ´t, l'Esprit de la Moisson, et Aleyin, l'Esprit des Pluies, s'affrontent sans se vaincre, l'un prenant en alternance le dessus sur l'autre, pluies diluviennes et sÃ©cheresses effroyables se succÃ¨dent au rythme des saisons.

Personnification de la Sagesse et de la Justice, El est la divinitÃ© tutÃ©laire de nombreuses citÃ©s, qui se placent ainsi sous sa protection. Les hommes lui attribuent un immense pouvoir et font de lui le garant de la SouverainetÃ©. Lorsqu'ils oublient de l'honorer, les CananÃ©ens sont affaiblis lors des guerres. Sa popularitÃ© est aussi Ã l'origine de son dÃ©clin. Chaque citÃ© cananÃ©enne lui prÃªtant des attributs spÃ©cifiques, la figure du dieu perd son unitÃ© et sa force. Baal, dont le nom signifie "Le Seigneur", finit par le supplanter avant de connaÃ®tre le mÃªme sort. Toutefois El ne disparaÃ®t pas tout Ã fait. Il rÃ©apparaÃ®t dans le panthÃ©on hÃ©breu et dans la Bible oÃ¹ il est le dieu d'IsraÃ«l mais, lÃ aussi, il s'inclinera devant

tout-puissant YahvÃ©.

Â

Aleyin, dieu des sources et des cours d'eau. Les hommes le considÃ¨rent comme le garant de leur approvisonnement en eau.

Aleyin face Ã son adversaire, MÃ´t, le dieu de la sÃ©cheresse et de la mort.

Â

Aleyin - Fils ou figure de Baal, nÃ© de son union avec AshÃ©rat. Dieu des Sources, des RiviÃ¨res et des Fleuves, esprit des Pluies qui favorise la croissance de la vÃ©gÃ©tation, Aleyin alimente les cours d'eau.

Comme Baal, son pÃ¨re, AshÃ©rat-de-la-Mer, sa grand mÃ¨re, AshÃ©rat, sa mÃ¨re ou Anat, sa sœur, il rÃ¨gne sur un Ã©lÃ©me aquatique et assure ainsi la fertilitÃ© de la terre phÃ©nicienne. Son surnom tÃ©moigne de l'importance de sa tÃ¢che : il est le "Baal de la Terre" quand son pÃ¨re est le "Baal du Ciel", mais aussi la "Maison de l'Eau" ou la "Maison des eaux dans la Mer".

Dieu Ã part entiÃ¨re ou simple incarnation de Baal, le fils du dieu de la Pluie, et dieu de la Pluie lui-mÃªme, dispose de fonctions bien spÃ©cifiques : faire jaillir et alimenter les sources, assurer le dÃ©bit des cours d'eau et veiller Ã ce qu'aucun ruisseau, aucun fleuve ne tarisse. Aleyin s'efforÃ§ant de mener Ã bien chaque jour sa mission, les hommes le considÃ¨rent comme le garant de leur approvisionnement en eau. Dans un pays aussi aride que la PhÃ©nicie oÃ¹ la terre, avide d'eau, s'assÃ¨che dÃ¨s que le regard de Baal, la Pluie, se dÃ©tourne d'elle, cette fonction est essentielle. Chacun pense que la fertilitÃ© du sol et l'abondance de la vÃ©gÃ©tation dÃ©pendent du bon vouloir du dieu dont il faut gagner les faveurs. C'est une question de survie. Mais la mission et le pouvoir d'Aleyin sont fragiles car ils dÃ©pendent Ã©troitement de l'aide et de l'attention de son pÃ¨re, le dieu de la Pluie.

Le danger vient de son adversaire, MÃ´t, le dieu de la SÃ©cheresse et de la Mort, incarnation de l'aridité, qui, soutenu par son pÃ¨re, le puissant El, cherche l'affrontement en s'efforÃ§ant de stopper la Pluie pour assÃ©cher les riviÃ¨res. Dans cette lutte acharnÃ©e et sans fin, MÃ´t terrasse Aleyin qui, dÃ¨s le retour de son pÃ¨re Baal, revient Ã la vie, les saisons sÃ¨ches et humides se succÃ©dant ainsi en un cycle ininterrompu.

Plein de gratitude pour son pÃ¨re, Aleyin est son plus fidÃ¨le soutien. Quand le MaÃ®tre Baal doit affronter le redoutable MÃ´t, Aleyin le glorifie et chante sa victoire certaine : "Il brisera MÃ´t complÃ¨tement. La force de Baal frappera de ses cornes MÃ´t, comme les taureaux sauvages. La force de Baal dÃ©chirera MÃ´t, comme les taureaux de Basan".

Aleyin, surnommÃ© "celui qui chevauche les nuÃ©es" bÃ©nÃ©ficie Ã©galement pour accomplir sa mission de l'aide de sept compagnons dont il ne se sÃ©pare jamais. Parmi eux, sa grand-mÃ¨re, la puissante AshÃ©rat-de-la-Mer, sa mÃ¨re AshÃ©rat et sa sœur Anat, dÃ©esse de la RosÃ©e, qui rÃ©pand sur le sol la rosÃ©e, "graisse de la terre".

L'activitÃ© d'Aleyin est si vitale pour l'Ã©conomie phÃ©nicienne que le jeune dieu est l'une des principales et des plus populaires divinitÃ©s du panthÃ©on. Le moindre cours d'eau phÃ©nicien porte un nom lui faisant rÃ©fÃ©rence. Les Memnomia monuments Ã©rigÃ©s Ã l'embouchure des fleuves oÃ¹ sont cÃ©lÃ©brÃ©s les rites funÃ©raires, lui sont dÃ©diÃ©s. Il est Ã©ga connu et vÃ©nÃ©rÃ© sous le nom d'Amourrou, oÃ¹ sa sœur, qui lui reste Ã©troitement associÃ©e, est appelÃ©e Qadesh, "la sa Ils sont invoquÃ©s ensemble, en de multiples occasions, notamment lors du sacrifice destinÃ© Ã "raviver l'esprit de la vigne".

Sa renommÃ©e le fait adopter par les Ã‰gyptiens sous le nom de RÃ©shep (ou RÃ©shef). Son culte et celui de la dÃ©esse Qadesh, dÃ©sormais son parÃ¨dre, sont attestÃ©s, dÃ¨s le Nouvel Empire, dans les rÃ©gions oÃ¹ vivent des prisonniers asiatiques. Initialement dieu de la VÃ©gÃ©tation et de la FertilitÃ©, il est Ã©galement considÃ©rÃ© comme un guerrier rÃ©putÃ belliqueux.

Â

Anat, dÃ©esse cananÃ©enne de la rosÃ©e, tuant son frÃ¨re Mot.

Anat agenouillÃ©e devant la dÃ©pouille de Baal.

Â

Anat - DÃ©esse cananÃ©enne de la RosÃ©e gouvernant les saisons, Dame des eaux et des sources, protectrice de la fertilitÃ©, cette vierge guerriÃ¨re est parfois assimilÃ©e Ã Ashtart (l'Ishtar babylonienne), Hathor en Ã‰gypte et Ã Qadesh, confondue plus tard avec DercÃ©to, que les Grecs appellent Atargatis, ou avec la dÃ©esse AthÃ©na. Son culte sera introduit en Ã‰gypte par les Hyksos, en tant que parÃ¨dre du dieu Soutekh, identifiÃ© Ã Baal. Fille d'El, sœur et maÃ®tresse de Baal, Ã qui elle voue une fidÃ©litÃ© sans faille, elle aide son frÃ¨re Ã s'emparer du trÃ´ne suprÃªme.

Souvent reprÃ©sentÃ©e tenant dans ses mains un bouclier et une lance de combat, cette dÃ©esse au tempÃ©rament belliqueux et violent se garde pourtant de provoquer des conflits. Au contraire, elle apparaÃ®t surtout bÃ©nÃ©fique.

Incarnation de la RosÃ©e qui, en se rÃ©pandant, chaque matin, sur la terre aride de PhÃ©nicie apporte une humiditÃ© prÃ©cieuse nÃ©cessaire Ã la vie, elle assure le dÃ©veloppement de la vÃ©gÃ©tation, l'abondance des rÃ©coltes, garantit aux hommes la prospÃ©ritÃ© et aux dieux la subsistance. Elle n'hÃ©site pas Ã sacrifier les divinitÃ©s malÃ©fiques, comme MÃ´t. D une autre lÃ©gende, elle s'occupe de l'inhumation d'Aleyin et offre des sacrifices pour assurer la survie de son frÃ¨re MÃ´t dans les Enfers.

Les crÃ©atures aquatiques

Â

Apkallu - ÃŠtres hybrides, mi-hommes mi-poissons, premiers Sages de MÃ©sopotamie qui tiennent d'Ea le Savoir primordial. Les sept apkallu, d'origine divine, sont venus sur la terre, bien avant le dÃ©luge, pour enseigner aux hommes. Certains sont dotÃ©s de tÃªtes et d'ailes d'oiseaux, d'autres sont revÃªtus d'Ã©cailles de poisson. Ã€ leurs cÃ´tÃ©s, quatre apka de nature humaine sont les "gardiens des plans du Ciel et de la Terre". Leurs descendants seraient les ummÃ¢nu, considÃ©rÃ©s par les lettrÃ©s babyloniens du 1er millÃ©naire avant J.-C. comme leurs ancÃªtres mythiques.

Â

Adapa - CrÃ©Ã© par Ea, le dieu des Eaux douces souterraines, comme "modÃ¨le des hommes", pour rÃ©gner sur l'humanitÃ© c'est le premier et le plus cÃ©lÃ¨bre des apkallu. ÃŠtre hybride, mi-homme mi-poisson, il est envoyÃ© sur terre pour dispenser aux mortels la connaissance et les techniques qui apporteront la civilisation. Il enseigne Ã©galement les pratiques mÃ©dicales et magiques Ã©laborÃ©es par Ea, qui dÃ©livrent des maladies, notamment celles apportÃ©es par le Vent du Sud.

De son crÃ©ateur, dieu sage et civilisateur, ordonnateur du monde, Adapa hÃ©rite de dons inestimables. Ea le dote d'une oreille dÃ©mesurÃ©e, qui le rend attentif Ã la moindre dolÃ©ance de ses subordonnÃ©s, et d'une prudence extrÃªme pour le prÃ©munir des dangers menaÃ§ant ceux qui s'aventurent au-delÃ des limites terrestres. Il lui offre surtout la sagesse qui fait d'Adapa l'observateur le plus attentif et le juge le plus Ã©quitable donnÃ©s aux hommes.

Ces vertus en font le Premier des apkallu et le Premier "prÃªtre-purificateur" d'Eridu, ville sainte situÃ©e non loin d'Ur, sur la rive droite de l'Euphrate, en basse MÃ©sopotamie.Â Il pratique avec humilitÃ© le culte de son protecteur. Il s'efforce de subvenir aux besoins de ses serviteurs en partant chaque jour en mer pÃªcher le poisson qui nourrira la communautÃ©.

Un jour, le Vent du Sud se lÃ¨ve brusquement et renverse son bateau. JetÃ© Ã l'eau, Adapa s'enfonce rapidement dans la "maison des Poissons". Furieux et humiliÃ©, il brise les ailes du Vent du Sud qui ne peut souffler pendant sept jours.

Anou, dieu suprÃªme qui rÃ¨gne sans partage sur le Ciel, outragÃ© par un tel affront, convoque Adapa pour le punir d'avoir osÃ© lui Ã´ter une partie de ses pouvoirs. Ea, prÃ©voyant l'issue fatale de l'entretien, lui conseille de se revÃªtir d'habits de deuil, de se concilier les gardiens des Portes du Ciel, Tammouz et Nin Gishzida, et de n'accepter "du Seigneur des dieux aucun aliment, ni aucun breuvage", de refuser "le pain de mort" et "l'eau de mort".

GuidÃ© par Ilabrat, le fidÃ¨le messager d'Anou, Adapa parvient devant Tammouz et Nin Gishzida, qui l'interrogent sur son habit. Il rÃ©pond suivant les conseils d'Ea : "Dans le pays, deux dieux ont pÃ©ri ; c'est pourquoi d'un vÃªtement de deuil, je me suis revÃªtu". Les deux gardiens s'informant du nom des dieux, Adapa rÃ©pond : "Tammouz et Nin Gishzida". FlattÃ©s par une telle marque de respect, les gardiens le conduisent aussitÃ´t auprÃ¨s du grand Anou qui est sÃ©duit par l'humilitÃ©, la dÃ©fÃ©rence et la grandeur d'Ã¢me du hÃ©ros.

Sa colÃ¨re apaisÃ©e, le dieu du Ciel offre gÃ©nÃ©reusement Ã Adapa le pain et l'eau que, suivant toujours les conseils d'Ea, il refuse de goÃ»ter. Or les prÃ©sents qu'il dÃ©cline ne sont pas "le pain et l'eau de mort" annoncÃ©s par Ea, mais "le pain et l'eau de vie" qui donnent l'immortalitÃ©.

Ignorant qu'il vient de rejeter la vie Ã©ternelle, Adapa retourne sur Terre pour accomplir sa mission et fonder la lignÃ©e des apkallu.

Â

Adapa, le premier des apkallu, brise les ailes du Vent du Sud.

Â

Les gÃ©nies aquatiques - GÃ©nies bienveillants, rattachÃ©s Ã Ea, dieu de la Magie et de l'Exorcisme, le Lahmu est une crÃ©ature aquatique aux longs cheveux, le Suhurmassu est une sorte de poisson-chÃ¨vre, le KulullÃ» est un homme-poisson.

L'armÃ©e de Tiamat, dÃ©esse de la mer et de l'eau salÃ©e, est notamment constituÃ©e de Lahamu, monstres aquatiques en forme de serpents, nÃ©s de son union avec Apsou.

Les mythes des saisons

Â

Les MÃ©sopotamiens tentent d'expliquer le cycle des saisons Ã travers le fantastique combat des divinitÃ©s. En PhÃ©nicie, Baal et son fils Aleyin, qui gouvernent la pluie, et MÃ´t, qui apporte mort et sÃ©cheresse, symbolisent la succession immuable de l'hiver et de l'Ã©tÃ©. Baal, qui affronte la mort et renaÃ®t, inaugure le lien entre les puissances de rÃ©surrection de la nature au printemps et l'hypothÃ¨se d'une rÃ©surrection humaine. On retrouve cette allÃ©gorie de la nature dans le mythe hourrite du Grand Serpent ou celui hittite de TÃ©lÃ©pinou, qui raconte la disparition, puis le retour du dieu prÃ©sidant Ã la vÃ©gÃ©tation.

La LÃ©gende de Baal

Les dieux, comme les hommes, luttent pour le pouvoir. Un poÃ¨me phÃ©nicien, retrouvÃ© Ã Ugarit, chante la lÃ©gende de Baal et montre comment le dieu de l'Orage doit vaincre ses rivaux : Yam, le dieu de la Mer, et MÃ´t, le dieu de la Mort, pour devenir l'objet de la vÃ©nÃ©ration des hommes.

Dieu des Ouragans et des TempÃªtes, Baal est trÃ¨s puissant. Mais Ã la cour du roi des Dieux El, d'autres divinitÃ©s prÃ©tendent comme lui aux honneurs et Ã la gloire. Pour y accÃ©der, ils doivent obtenir du dieu suprÃªme, qui dÃ©cide de tout l'autorisation de construire un temple oÃ¹ les hommes apporteront leurs offrandes et cÃ©lÃ¨breront leur culte.

La querelle Ã©clate quand Yam, le dieu des Eaux salÃ©es, dÃ©cide de se faire construire un palais. Ã€ l'annonce de cette nouvelle signifiant que Yam devient plus puissant que lui, Baal entre dans une rage folle, insulte son rival, le maudit et menace de l'anÃ©antir. Le dieu des Eaux salÃ©es envoie ses messagers Ã la cour de El pour rÃ©clamer vengeance et demander que Baal lui soit livrÃ© en rÃ©paration de l'outrage subi. MalgrÃ© la consternation gÃ©nÃ©rale, El accÃ¨de Ã sa requÃªte et annonce : "Baal sera ton esclave, Ã´ Yam". Refusant de plier, le dieu des Ouragans dÃ©chaÃ®ne sa redoutable colÃ¨re contre les messagers de Yam mais sa sœur, la vierge et cruelle Anat, dÃ©esse de la violence guerriÃ¨re, retient son bras, l'empÃªchant de commettre l'acte sacrilÃ¨ge d'assassiner des messagers.

Retenu en captivitÃ© par le dieu de la Mer, Baal ourdit sa vengeance en appelant Ã l'aide son ami Kothar, dieu des Forges et de la Technique, architecte rusÃ© et forgeron divin, qui lui fabrique deux Ã©normes massues. Ces armes, maniÃ©es par le dieu de l'Orage et douÃ©es d'une vie autonome, terrassent Yam et assurent la libÃ©ration et le triomphe de Baal.

Baal charge alors sa sœur Anat de convaincre El d'accepter de lui dÃ©dier un Ã©difice. Ã€ cette fin, la vierge cruelle organise un gigantesque sacrifice de jeunes gens et fait des ablutions avec le sang recueilli. Mais MÃ´t, le dieu de la Mort qui assÃ¨che les plaines verdoyantes, ne peut accepter le rÃ¨gne de Baal qui menace sa propre existence. Il met fin aux sacrifices de la dÃ©esse guerriÃ¨re qui, malgrÃ© sa combativitÃ©, ne peut s'opposer longtemps au dieu infernal. Elle appelle Ã l'aide son frÃ¨re qui affronte, Ã son tour, MÃ´t sur le Septentrion (le Mont Liban) et parvient Ã repousser ses assauts.

Anat, pleine d'imagination, enduit de sang la grande barbe blanche d'El pour le rajeunir tandis que Baal lui offre un somptueux trÃ´ne en or et une table d'or garnie d'offrandes. Le roi des dieux devient alors favorable Ã Baal et permet la construction du temple, qui comporte une fenÃªtre sur le toit pour recueillir l'eau de pluie que le dieu de l'Orage fait tomber.

Devenu le dieu le plus puissant sur Terre, Baal s'engage Ã pourvoir aux besoins des dieux et des hommes, Ã leur fournir des vivres en abondance. Mais il doit, en contrepartie, cÃ©der son rÃ¨gne dans le Ciel Ã son ennemi MÃ´t et descendre sous terre. Tous les dieux en sont affligÃ©s. MÃªme El quitte son trÃ´ne pour accomplir les rites funÃ¨bres, se couvre la tÃªte de poussiÃ¨re et dÃ©chire ses vÃªtements en signe de tristesse. Anat inconsolable supplie MÃ´t, qui rÃ¨gle Ã prÃ©sent les destinÃ©es du monde, de ramener Baal. Il y a urgence : la terre se dessÃ¨che et les hommes meurent. L'indiffÃ©rence de MÃ´t dÃ©chaÃ®ne le courroux de la fiÃ¨re dÃ©esse qui saisit le dieu des Morts, le tue et rÃ©pand les parties de son corps sur les rÃ©coltes. Baal revient, les rÃ©coltes refleurissent et l'esprit des Moissons, enfermÃ© dans le grain, est sauvÃ©. Le dieu des Ouragans, des TempÃªtes et de la Pluie, rÃ¨gne Ã nouveau.

La lÃ©gende du combat sans fin d'Aleyin et de MÃ´t

Aleyin, dieu de la Pluie, Esprit des eaux de pluie fÃ©condant la mer, fils de Baal, est chargÃ© d'alimenter les sources et les cours d'eau et de veiller, Ã la saison des pluies, au dÃ©veloppement de la vÃ©gÃ©tation. Il fait couler les riviÃ¨res au printemps et Ã l'automne, il rÃ©pand l'eau sur la terre pour la fertiliser.

MÃ´t, dieu de la mort, des Moissons et de l'Ã‰tÃ©, incarnant la chaleur et la sÃ©cheresse, fils prÃ©fÃ©rÃ© du dieu El, ennemi Baal, incarne l'esprit de la moisson, qui permet aux rÃ©coltes de mÃ»rir, mais aussi la sÃ©cheresse qui compromet les rÃ©coltes et donc la mort.

Le combat, que se livre ces deux divinitÃ©s rÃ©gnant, tour Ã tour, six mois par an sur le monde, est racontÃ© dans un cÃ©lÃ¨b mythe phÃ©nicien.

Au dÃ©but du rÃ©cit, Aleyin vient de mourir Ã cause de MÃ´t, provoquant la douleur de Baal, son pÃ¨re. Lapton, fils du dieu d'El, demande Ã son pÃ¨re de donner un successeur Ã Aleyin. MÃ´t pÃ©rit Ã son tour, victime de la colÃ¨re et de la malÃ©diction de sa sœur, la dÃ©esse guerriÃ¨re Anat, protectrice de la fertilitÃ©. Alors Aleyin rÃ©apparaÃ®t, les pluies recommencent Ã tomber, la vÃ©gÃ©tation renaÃ®t. MÃ´t est condamnÃ© Ã descendre aux Enfers.

Par ce mythe se reproduisant chaque annÃ©e, les PhÃ©niciens expliquent l'alternance des saisons et le cycle de la vÃ©gÃ©tation.

Â

La dÃ©esse Inara invite Illuyanka Ã un banquet.

La panse dÃ©mesurÃ©ment enflÃ©e, leÂ terrible Illuyankase retrouve Ã la merci du dieu de l'Orage qui lui assÃ¨ne un coup fatal.

Â
Le mythe du grand serpent

Dans le mythe hittite du grand serpent, le dieu de l'Orage, maÃ®tre du PanthÃ©on, invoquÃ© pour que tombe la pluie, terrasse le redoutable Illuyanka, un serpent monstrueux qui absorbe les eaux de la terre, empÃªchant la rÃ©gÃ©nÃ©ration vÃ©gÃ©tale. Ce rÃ©cit fabuleux de la lutte entre le dieu de l'Orage et le terrible Illuyanka Ã©tait commÃ©morÃ© et racontÃ© ch annÃ©e, lors des purulli, la fÃªte du nouvel an. CÃ©lÃ©brÃ©e au cœur de l'hiver, cette fÃªte Ã©tait censÃ©e prÃ©parer l'arrivÃ printemps, la renaissance de la vÃ©gÃ©tation et une rÃ©colte abondante. Cet hommage au dieu de l'Orage devait garantir une annÃ©e prospÃ¨re, c'est-Ã -dire une pluie suffisante.

Le dieu de l'Orage, porteur de la pluie bienfaitrice, source de vie, ne peut cohabiter avec le Grand Serpent qui, retenant dans son corps gigantesque les eaux nÃ©cessaires au renouvellement de la nature, engendre la sÃ©cheresse et empÃªche la vie de se rÃ©gÃ©nÃ©rer. Le Grand Serpent anÃ©antit donc la mission du Dieu de l'Orage, qui ne peut tolÃ©rer cette humiliation. Un combat Ã mort va les opposer Ã Kiskilussa. Le maÃ®tre du Ciel n'hÃ©site pas Ã affronter son ennemi dans un corps Ã corps sanglant, mais sans parvenir Ã le vaincre.

Illuyanka gagne la premiÃ¨re manche en arrachant le cœur et les yeux du roi des dieux, qui, terrassÃ©, perd tous ses pouvoirs. DÃ¨s lors, l'avenir de l'Univers est en suspens.

Pour renverser la situation, le dieu de l'Orage doit d'abord rÃ©cupÃ©rer ses organes, puis tuer le serpent. Il Ã©chafaude un plan complexe. Il se rÃ©sout Ã engendrer un fils, auquel des sources donnent le nom de Nerik. DÃ¨s qu'il est en Ã¢ge de se

marier, Nerik est uni Ã la fille d'Illuyanka qui apporte en dot le cœur et les yeux du dieu de l'Orage.

Ayant rÃ©cupÃ©rÃ© toutes ses capacitÃ©s physiques et surnaturelles, celui-ci demande Ã Inara, dÃ©esse tutÃ©laire d'Hattous capitale de l'empire hittite, d'organiser un somptueux banquet en l'honneur de son ennemi. Inara requiert l'aide d'Hupasiya, un simple mortel, qu'elle met dans la confidence. Elle s'unit charnellement Ã lui pour lui transmettre une part de son essence divine.

Somptueusement parÃ©e, extrÃªmement sÃ©duisante, elle se rend jusqu'au trou oÃ¹ rÃ©side Illuyanka et l'invite au banquet. CharmÃ©, le serpent accepte et vient accompagnÃ© de ses enfants.

Le banquet, regorgeant de nectars et de mets dÃ©lectables, comble l'insatiable appÃ©tit du monstreÂ qui, repu, rampe jusqu'Ã son antre. Mais sa panse, dÃ©mesurÃ©ment enflÃ©e, l'empÃªche de glisser dans le trou. Hupasiya profite du dÃ©sarr du reptile pour le ligoter. Le terrible Illuyanka est alors Ã la merci du dieu de l'Orage qui lui assÃ¨ne un coup fatal.

Le Grand Serpent mort, l'Ã©quilibre de l'Univers est prÃ©servÃ©, la pluie se remet Ã tomber. Ce mythe raconte comment un univers harmonieux a pu prendre le pas sur le Chaos.Â .