

A mãe de todas as histórias

A "Epopéia de Gilgamesh", editada em versão para o público infanto-juvenil, recupera o prazer da leitura de uma aventura situada nos princípios da humanidade

REGINA ZILBERMAN *

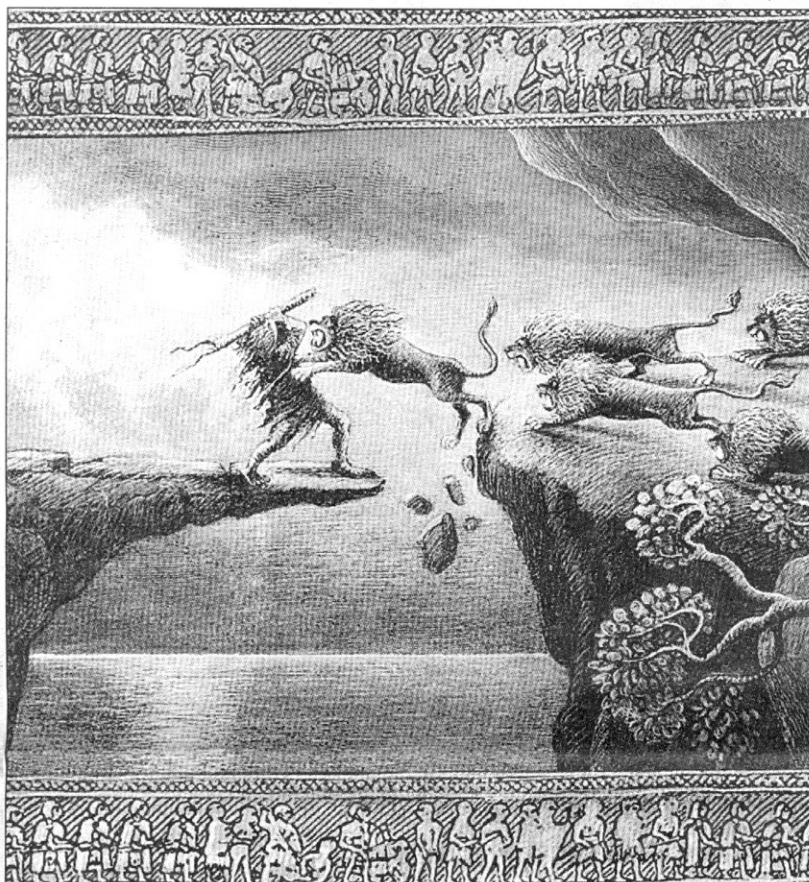
A *Epopéia de Gilgamesh* é provavelmente a obra literária mais antiga da humanidade, pois os poemas que contam as aventuras do herói do título provavelmente já estavam escritos nos primeiros séculos do segundo milênio antes de Cristo. Os relatos do *Pentateuco* ou *Torá*, a parte mais antiga do Velho Testamento, datam do primeiro milênio e as narrativas de Homero, *Iliada* e *Odisséia*, dos séculos 8 e 7 a.C. Sua origem é babilônica, mas foi o ilustrado rei assírio, Assurbanipal, no século 7 a.C., que, ao organizar uma biblioteca contendo os arquivos originários da Babilônia, Uruk e Nippur, copiou e traduziu para sua língua, o acadiano, o texto conhecido em sumério na Mesopotâmia.

O poema foi escrito em cuneiforme e fixado em 12 tabuletas de argila, encontradas há pouco mais de cem anos, época dourada da arqueologia e das escavações, nas ruínas de Nínive, local da famosa biblioteca organizada por Assurbanipal. Sua tradução foi completada em torno a 1930, permitindo aos historiadores da literatura, no século 20, reavaliarem a poesia épica da Antiguidade.

O argumento gira em torno das aventuras de Gilgamesh, rei de Uruk. No começo da história, ele é caracterizado como prepotente e mandão, até ser desafiado por Enkidu, criatura enviada pelos deuses para domar o tirano. Gilgamesh é vencido em combate singular por Enkidu, que o derruba e amansa seu temperamento dominador. Os dois se tornam grandes amigos, enfrentando novos desafios: o monstruoso Humbaba, que guardava os bosques sagrados da deusa Ishtar, e o touro selvagem, enviado pela divindade para se vingar da arrogância dos humanos que invadiram seu território, que não quisera tomá-la por amante.

Os dois heróis vencem a deusa e seus aliados animais, mas Enkidu não resiste: fenece e morre, o que deprime Gilgamesh, levando-o a sair em busca da fórmula da imortalidade. Depois de muito andar, ele encontra Utnapishtim, homem imortalizado pelos deuses de quem espera a revelação do segredo da eternidade. Utnapishtim primeiramente só conta como os deuses o escolheram para salvar os seres vivos, diante do dilúvio que consumiu a raça humana; depois, que aqueles o premiaram com a imortalidade. Gilgamesh insiste, e Utnapishtim cede, recomendando-lhe descer ao fundo do mar, em busca de uma flor mágica, capaz de rejuvenescer os homens. O herói alcança obter a planta, mas, cansado, adormece; uma serpente sente o cheiro da flor, apossa-se dela e muda a pele. Quando acorda, Gilgamesh descobre que falhou e volta decepcionado para casa.

No poema reconhece-se um tema caro às narrativas míticas, o do dilúvio, con-



A bravura de Gilgamesh na luta com animais fantásticos antecipou o herói Ulisses

sagrado pela trajetória de Noé, aqui travestido no generoso Utnapishtim. Mas Gilgamesh configura-se o típico herói buscador, ancestral de Ulisses, protagonista da *Odisséia*: enquanto o grego procura meios de voltar para casa, Gilgamesh vai atrás da planta da imortalidade, que chega a ter em mãos, mas que, dadas suas limitações humanas, perde para a serpente, o único animal que aparentemente realiza essa permanente aspiração da humanidade, a de poder recuperar a juventude.

Que Gilgamesh é o precursor de Ulisses sugerem-no também seus combates com animais fantásticos enviados pelos deuses, como Humbaba ou o touro mágico, equivalente do gigantesco ciclope que o rei da Ítaca vence valendo-se da esperteza. Alguns investigadores da literatura antiga crêem mesmo que o diligente Odisseu é a versão helênica do herói mesopotâmico; mas também autores modernos se inspiram na epopéia babilônica, como Jorge Luis Borges, que dá sua interpretação do mito no *Livro dos Sonhos*.

A atualidade do poema não reside só aí: em 1995, Antunes Filho, famoso pela encenação do *Macunaíma*, de Mário de Andrade, levou *Gilgamesh* para o palco, em celebrado trabalho de direção. E, agora, a editora Projeto lança o livro em versão infantil, repartindo a história em três belíssimos volumes.

A Projeto é um editora nova, pequena e de Porto Alegre que não quer, de modo algum, revelar perfil provinciano, no que

tem sido muito bem sucedida. Em 1995, ousou apresentar Machado de Assis em formato para crianças e foi elogiada; depois, ganhou prêmios nacionais com *Poesia Fora da Estante* e com a tradução do livro de José Antonio del Cañizo, *O Pintor das Lembranças*. Agora se depa-rou com o que talvez seja seu esforço editorial mais ambicioso, o lançamento do *Gilgamesh* em três volumes, adaptado para o público infantil.

A adaptação é de autoria da escritora tcheca radicada no Canadá, Ludmila Zeman, que fez igualmente as ilustrações. O tradutor é o consagrado Sérgio Capparelli, experiente em matéria de produzir livros para crianças e, ele mesmo, já várias vezes contemplado com prêmios de alcance nacional. O resultado dessa fusão foi muito bom, com acertos em vários pontos.

Em primeiro lugar, destaque-se a adaptação do enredo, que respeita a seqüência do mito original, procedendo aos cortes, que levam de um volume a outro, nos momentos certos. No primeiro volume, narram-se os destinos de Gilgamesh, o aparecimento de Enkidu, a vitória deste e o nascimento da amizade entre os dois heróis. O segundo dá conta dos combates entre os seres animais ameaçadores (primeiramente Humbaba, depois, o touro mágico) e Gilgamesh, com a ajuda de Enkidu, até a morte deste, o que leva o protagonista a buscar o segredo da imortalidade. O último apresenta as aventuras de Gilgamesh fora de Uruk, quando, apesar de ele mostrar a bravura necessá-

ria ao melhor dos heróis, sua busca se frustra, por perder a planta que traria de volta a juventude e a vida.

Como se vê, cada volume contém uma história completa, podendo ser lidos separadamente ou um depois do outro, conforme a ordem do mito. Este, por sua vez, está ali de modo integral, com pequenos acréscimos, como, ao final do terceiro volume, o reaparecimento de Enkidu, compensando a frustração de Gilgamesh. Mas a interpolação desse episódio justifica-se: nos três livros, mostra-se a importância da amizade, conquistada no primeiro, perdida no segundo por interferência da morte, mas recuperada no último, dando um fechamento positivo à narrativa.

Destaque-se igualmente a qualidade do texto, que se concentra no andamento da ação, conforme manda a melhor tradição da epopéia. A narração é enxuta, evitando comentar ou julgar as personagens, tarefa delegada ao leitor. Com isso, os eventos se sucedem com grande rapidez, suscitando interesse e atenção. Ressalte-se por último a ilustração, que acompanha o padrão da arte assíria, permitindo que o texto lide simultaneamente com dois tempos — o do passado, época das personagens e das ações, representadas pelas imagens que seguem o padrão artístico do mundo mesopotâmico; e o do presente, revelado pela linguagem moderna e pela temática, que, ao mostrar as proezas de Gilgamesh e de Enkidu, privilegia o valor da amizade e do local de origem (o país, a cidade, a casa, a família), para onde todos voltam, depois da aventura ou da peregrinação pelo mundo afora.

Epopéia situada nos princípios da história da humanidade, *Gilgamesh* sintetiza anseios que o tempo não apagou: o temor da morte, a importância da amizade, o valor da ação construtiva civilizatória. Por isso, ela pode ser consumida com prazer, quando destinada àqueles leitores que talvez estejam ainda nos princípios de sua própria história.

* Doutora em Letras, coordenadora do curso de Pós-Graduação em Letras da PUC/RS



O QUE: A Epopéia de Gilgamesh, em três volumes: O Rei Gilgamesh, A Vingança de Ishtar e A Última Busca de Gilgamesh. Adaptação de Ludmila Zeman. Tradução de Sérgio Capparelli. Editora Projeto

QUANTO: R\$ 16 cada volume