

La *Epopéya de Gilgamesh* y la definición de los límites humanos

DAVID CIFUENTES CABACHO*

Resumen: La lectura del mito de Gilgamesh a la luz del concepto *hybris* —término acuñado en la Grecia arcaica, pero cuya vigencia filosófica llega hasta nuestra época contemporánea— creo que nos ofrece la posibilidad de observar de que manera se empezaron a definir los límites de lo humano, en un momento tan alejado en el pasado del advenimiento de la filosofía como lo estamos nosotros en el futuro. La *Epopéya de Gilgamesh* —cuyo mito forma parte de los primeros textos escritos que conservamos, que se remontan a la civilización sumeria del cuarto milenio a. C.— nos plantea ya una cartografía del existir del hombre en el mundo no demasiado alejada de la que encontraremos en la mitología de la Grecia clásica: el hombre parece definirse como lo que es (lo que sea) en relación con unos límites que no puede traspasar —la inmortalidad de los dioses, por un lado; la inconsciencia de los animales, por otro—, pero frente a los cuales no puede por menos de enfrentarse con aquello que, en mi opinión, conforma la «esencia de su carácter», la *hybris* —esa inalienable tendencia a traspasar los propios límites.

Palabras clave: *Hybris*, mito, filosofía, inmortalidad, inconsciencia.

Abstract: The reading of Gilgamesh's myth considering the concept of *hybris* —a term minted in ancient Greece, but whose philosophical permanency lasts up until today— offers us the possibility to observe how the limits of «the human» begun to be defined in a time so distant to philosophy's birth as this is distant to our present. *Gilgamesh's Epopee* —whose myth is a part of the first written texts we preserve, that take us back to the fourth milenium b. C. Sumerian civilization— proposes already a map of the human existence in the world that doesn't lie far away from the one we could find in the classical greek mythology: humans define them selves as «something» (whatever that may be) in relation to certain limits that they cannot trespass —the immortality of Gods and the unconscienceness of animals—, in front of which they oppose the *hybris* —the «essence of human ethos»—, an inalienable propensivity to trespass the own limits.

Key words: *Hybris*, myth, philosophy, immortality, unconscienceness.

Afirmaba Aristóteles¹ que el ciudadano que no habita dentro de los límites humanos «o es una bestia bruta o es un dios». Sin embargo, no llegó a aclararnos qué define esos límites humanos entre la bestia bruta y el dios; dio por supuesto que el estado natural del hombre es la *polis*, sin siquiera llegar a formularse esa pregunta. Permitaseme echar mano de la poesía y colocar sobre el tapete una metáfora que puede ayudarnos a vislumbrar esos límites. Se trata de la metáfora en la que Manrique compara la vida humana con los ríos «que van a dar al mar, que es el morir», y me gustaría pensar que no es casual que una de las definiciones originarias la de *hybris* sea la de «desbordarse de un río».

* Dirección de contacto: Escipión 3, entlo. 3ª, 08023 Barcelona (España).

¹ ARISTÓTELES, *Política* I, 1253a.

Si se superponen la imagen poética con la de los dos lugares que Aristóteles define como fuera de los límites de lo humano, se pueden ver aparecer, en uno de los márgenes de ese río, el ámbito de la divinidad, y en el otro, el de la animalidad. Si a ese cauce de la vida se le añade la *hybris* —esencia del carácter humano— como un impulso por transgredir los límites, no será difícil imaginarse ese río desbordándose por uno u otro margen. Pero, dejando por un momento de lado las imágenes poéticas, veamos qué tiene que ver el mito de un héroe en busca de la inmortalidad —Gilgamesh— con la definición de los límites humanos.

Sin duda, entre las muchas diferencias que existen entre hombres, dioses y animales una de las más significativas es la mortalidad. Aunque, más que la mortalidad en sí, la diferencia esencial reside en el modo de enfrentarse a ella de esos tres tipos de «seres». Los dioses se diferencian esencialmente de los hombres por su inmortalidad, es decir, adolecen de conciencia de muerte; la muerte es, para ellos, un imposible. Por su parte, los animales, aun siendo mortales, carecen de conciencia de muerte ya que, al estar «atados al palo del instante», para ellos la muerte es un impensable. Frente a ese imposible y ese impensable, el hombre es un ser consciente de su propia muerte, consciente de su finitud. Esa conciencia de la propia muerte es uno de los mojones con los que se podrían marcar los límites entre lo humano, lo divino y lo animal. Si el saberse un ser para la muerte es la piedra angular sobre la que se construye su angustia existencial, el hombre habrá debido de enfrentarse a esa angustia desde que empezó a tomar conciencia de su propia finitud, desde que empezó a pensar. Y el pensamiento mítico no fue ajeno a esta angustia ante la muerte, como lo prueba la *Epopeya de Gilgamesh*.

Este mito se remonta al tercer milenio a.C., aunque suele darse como fecha más exacta para la redacción del texto original la del año 2.300 a.C. Copia de ese original serían las tablillas halladas en la biblioteca del rey Assurbanipal (668–626 a.C.), en Nínive, que hoy conservamos. Se trata de un poema asirio que debió de copiarse de textos acadios mucho más antiguos, a juzgar por la aparición de algunos de sus personajes en tablillas cuneiformes de la mitología sumeria, de donde debieron de ser extraídos y adaptados por los acadios. Gilgamesh, Enkidu y Humbaba aparecen ya en varios mitos sumerios de mediados del cuarto milenio a.C.

Los primeros versos de la epopeya² nos ofrecen una imagen de la ciudad de Uruk rodeada por una sólida muralla de siete capas. En Uruk reina Gilgamesh, «aquél que ha visto todo para darlo a conocer al país, que ha conocido todo para referirlo a todos» (T. I, c. I, 12), como un toro salvaje. «Dos tercios de él son dios, un tercio de él es hombre» (T. I, c. II, 1), «no tiene igual en el ímpetu de sus armas, sus compañeros están atados en su red» (T. I, c. II, 10–11).

Su gobierno, por lo que se ve, es tiránico y oprime a sus súbditos de tal modo que éstos elevan una queja a Anu³, el dios del cielo, quien decide poner al rey en su sitio. Para ello crea un héroe que pueda vencerlo: «Los lamentos hacen saber Anu a Aruru⁴, a la gran Aruru le gritó: “Tú, Aruru, que has creado al hombre, crea ahora una imagen suya; que a su tiempo sea él un retrato de Gilgamesh, lucharán entre sí y Uruk se calmará”. Cuando Aruru oyó esto formó en sí misma una imagen de Anu. Aruru se lavó las manos, cogió un pedazo de arcilla, la lanzó a la tierra, y con la arcilla creó

2 Para el texto de la «Epopeya de Gilgamesh» sigo la edición de G. Furlani, *Miti babilonesi e assiri*. Florencia, Sansoni, 1958. Asimismo, sigo la numeración de tablillas y columnas de dicha edición.

3 Anu, el cielo. Enlil, la tierra, y Ea, el agua, forman la triada cósmica en la mitología babilónica y sumeria.

4 Aruru era una de las divinidades que habían participado en la creación de los hombres. Diosa protectora de los nacimientos y de los niños, había creado al hombre amasando arcilla —del mismo modo que crea a Enkidu en este poema. Podemos ver, pues, en Enkidu, un ser paradigma de la humanidad creada antes por esta misma diosa.

al héroe Enkidu, progenie sublime, de la tropa del guerrero Ninurta⁵. Todo su cuerpo estaba cubierto de pelo, la compostura de su caballera era como la de una mujer; el crecimiento de su cabello era denso como Nisaba⁶. Él no conoce ni gente ni país, va vestido con una ropa como Sumuqan⁷ [como un pastor]» (T. I, c. II, 29–39).

De este modo nace Enkidu, un ser salvaje que vive en la estepa como los animales y en perfecta armonía con ellos: «Y él, Enkidu, su lugar de nacimiento era la montaña, junto a las gacelas comía la hierba, junto a las bestias bebía en los abrevaderos, junto al ganado se complacía en el agua» (T. I, c. IV, 2-5).

Cierto día, un pastor se encuentra con él, se asusta de su aspecto salvaje, y se enfurece porque Enkidu ha roto las trampas que éste ponía a los animales salvajes. Se dirige a su padre para relatarle lo sucedido y éste lo envía a pedir ayuda a Gilgamesh. El rey le aconseja distraer la atención de Enkidu en otra dirección, mandándole a una prostituta⁸ que lo seduzca y le haga abandonar la estepa y la vida salvaje. El pastor sigue el consejo del rey, y Enkidu se acuesta con la prostituta hasta quedar saciado: «Seis días y siete noches se acostó Enkidu con la prostituta y la poseyó. Cuando su voluntad estuvo saciada, se volvió hacia los animales, pero las gacelas, cuando vieron a Enkidu, corrieron de aquí para allá, los animales del campo se apartaron de su cuerpo. Enkidu se aterró, su cuerpo estaba como pegado, sus rodillas se detuvieron, su carrera ya no era como antes. Él se dio cuenta, y su inteligencia se despertó» (T. I, c. IV, 21–29). Consciente del cambio que se ha producido en Enkidu, la prostituta lo consuela diciéndole que ya no debe correr con los animales del campo, puesto que ahora es «como un dios» (T. I, c. IV, 34).

A continuación, la prostituta le enseña los rudimentos de la vida civilizada, haciendo que cambie de vestido, llevándole a comer con los pastores y dándole a tomar alimentos cocidos y licor, todo ello desconocido hasta entonces para él. Una vez introducido en los rudimentos de la vida social, lo lleva a la ciudad de Uruk. Hasta Enkidu llegan noticias de Gilgamesh y de su despótica forma de tratar a los súbditos, lo cual le enfurece y decide hacerle cambiar de actitud. Pero antes de enfrentarse con el rey, quiere demostrar a los pastores que ha cambiado de talante tomando «su arma para atacar a los leones; descansaban ahora los pastores por la noche. Apuñaló a los lobos, sometió a los leones; los grandes vigilantes ahora descansaban. Enkidu ahora era su protector» (T. II, c. III, 28–34).

Cuando llega a la ciudad es admirado por todos sus habitantes, quienes están convencidos de que por fin el rey encontrará la horma de su zapato. Entre tanto, a Gilgamesh le había sido anunciada en sueños la llegada de Enkidu, quien debería convertirse en su amigo inseparable. Cuando ambos héroes se cruzan, Enkidu trata de impedir que el rey cometa una de sus acostumbradas infa-

5 Ninurta es un dios de la guerra y de la caza; Enkidu es definido aquí como un guerrero.

6 Nisaba era la diosa del trigo. La abundancia de cabellos del héroe —esposos como espigas de trigo— pueden denotar tanto el valor como la «animalidad» de nuestro héroe.

7 Sumuqan era un dios de la vegetación, de las bestias y de la fecundidad. Esta definición de Enkidu, comparándolo con divinidades de la vegetación y la vida animal apuntan, sin lugar a dudas, al carácter salvaje de este héroe. Por otra parte, el hecho de haber sido creado por la diosa Aruru —aquella que creara a la humanidad— del mismo modo que se creó a los hombres, parece apuntar a un estado anterior de la humanidad toda similar al estado inicial de Enkidu al llegar a la Tierra; es decir, un estado de animalidad previo y anterior a la humanidad civilizada, a partir de la cual da inicio nuestra «historia como hombres», nuestra mitología y nuestro pensamiento.

8 Aunque algunos estudiosos de la mitología sumeria han querido ver en esta prostituta a una sacerdotisa del templo de Ishtar —las cuales ejercían la prostitución sagrada en los templos, en analogía con una de las principales ocupaciones de Ishtar entre los dioses—, para G. Furlani el que se la califique en este poema como «cortesana» denota que no se trataba de una de esas sacerdotisas, sino de una simple prostituta «laica».

mias, que consistía en haberse otorgado una especie de derecho de pernada sobre las muchachas que iban a desposarse. Enkidu se enfrenta con Gilgamesh y lo abate en la lucha. Gilgamesh reconoce entonces el valor de Enkidu y lo convierte en su único amigo. Tras haber cambiado su carácter, a causa de ese vaticinado encuentro, Gilgamesh decide poner fin, junto a su amigo, a todos los males que se abatían sobre su país y, en primer lugar, se dirige contra Humbaba, el monstruo que custodia el Bosque de los Cedros.

Se arman los dos héroes con los mejores pertrechos que se podían forjar en Uruk y se ponen en camino. Pero, antes de partir, a Enkidu le asalta la duda, ya que había conocido al monstruoso Humbaba cuando habitaba con los animales y sabe del terrible poder destructor del guardián del Bosque de los Cedros, colocado allí por el dios Enlil⁹. Los habitantes de la ciudad también tratan de disuadir al rey, pero Gilgamesh declara estar dispuesto incluso a sacrificar la vida con tal de llevar a cabo una acción lo suficientemente heroica como para conferirle nombre y fama eternos: «Si yo caigo —proclama Gilgamesh—, a pesar de ello instituiré mi nombre: “Gish ha caído en la lucha con el guerrero Humbaba”. Me aprestaré a entrar en el Bosque de los Cedros. Me haré un nombre eterno» (T. III, c. IV, 35 y 14–25).

Con este ánimo se ponen ambos héroes en camino y, tras algunas peripecias, logran dar muerte a Humbaba. Vuelven a Uruk victoriosos y allí son homenajeados por sus ciudadanos. Gilgamesh se lava y se cambia de ropa para purificarse después de matar al monstruo, como le habían aconsejado antes de partir los ancianos de Uruk.

Tras la purificación, Gilgamesh aparece tan bello y heroico que excita el deseo de Ishtar¹⁰, diosa del amor y de la guerra, de talante lascivo y casquivano. La diosa le hace proposiciones de matrimonio que Gilgamesh rechaza de manera desdeñosa, recordándole todos sus amoríos con hombres y animales, a los cuales la diosa había hecho luego desgraciados. Furiosa y deseosa de venganza, la diosa pide al dios Anu que cree un toro celeste para acabar con el altanero rey. Anu envía el toro a la Tierra y éste se dedica a aterrar a los hombres hasta que se da de bruces con nuestros dos héroes, quienes acaban con él en un abrir y cerrar de ojos. La diosa los maldice por ello y exige a los dioses que les envíen un castigo por haber dado muerte al toro celeste y al guardián Humbaba. Los dioses se reúnen en asamblea y deciden dar muerte a Enkidu, pero absolver a Gilgamesh. Enkidu tiene noticias en sueños de esta decisión de los dioses y, a continuación, cae presa de una enfermedad que le lleva lentamente a la muerte. En el lecho de muerte, consciente de su inexorable final, Enkidu maldice a la prostituta y al pastor que le habían llevado hasta la vida civilizada para acabar de una manera tan terrible, pero el dios Shamash le reprocha que hable así y le hace ver las virtudes de su nuevo estado.

Gilgamesh se siente desesperado por la muerte de su amigo, que no llega a aceptar hasta que, al cabo de varios días, ve caer un gusano de su nariz, síntoma de la descomposición que conlleva la muerte. En aquel momento, Gilgamesh se lamenta profundamente: «como una leona a la que le han quitado sus cachorros. Se inclina sobre el rostro de su amigo. Se arranca los cabellos y los deja sueltos, se rasga y arranca su bellos ropajes» (T. VIII, c. II, 15–22). Acto seguido, se envuelve en una

9 Esta divinidad, una de las tres principales del panteón babilónico, adorada ya en las principales ciudades sumerias, era hostil a la humanidad, como se desprende del relato del Diluvio, del cual Enlil es uno de los principales inspiradores.

10 Diosa del amor y de la guerra, en Babilonia y Asiria, se funde con la diosa Inanna, análoga entre los sumerios. Esta diosa era, en primer lugar, la diosa del amor lascivo, y ejercía de prostituta entre los dioses; pero, también era la diosa de la fecundidad. En el relato del Diluvio, esta diosa es la principal defensora de la humanidad, creada por ella según algunos mitos sumerios.

piel de león y se echa al monte con la intención de llegar hasta donde habita Utnapishtín¹¹, el héroe del diluvio universal, al que los dioses habían otorgado la vida eterna. El miedo a la muerte ha entrado en su corazón y trata de hallar la inmortalidad. «Gilgamesh, por su amigo Enkidu, amargamente lloraba y corría por el campo: Cuando yo muera, ¿no seré como Enkidu? El miedo ha entrado en mi ánimo, temo a la muerte y corro por el campo» (T. IX, c. I, 15).

Antes de llegar hasta Utnapishtín tiene que pasar por el monte Mashú¹², custodiado por los hombres escorpiones que guardan las puertas del Sol. Éstos le advierten que el camino que pretende recorrer es muy difícil, pero le indican cómo cruzar. A continuación, llega al jardín de la diosa Siduru¹³, a la que pregunta el camino para llegar hasta Utnapishtín. Siduru trata de hacerle desistir recomendándole que se conforme con los humanos placeres y no pretenda alcanzar un tipo de vida que está vedada a los hombres; pero, ante la insistencia del rey, se apiada de él y le indica el camino a seguir. Finalmente, llega a las orillas del Mar de la Muerte —al otro lado del cual existe una isla en la que habita el héroe del Diluvio— y allí encuentra a Urshanabi, el barquero de Utnapishtin, quien le lleva ante su presencia.

Una vez llegan a la isla, Gilgamesh narra su hazaña a Utnapishtín y hace que éste le cuente cómo obtuvo de los dioses el favor de la inmortalidad. Utnapishtín le narra de que modo ha obtenido la vida eterna, pero le advierte que la inmortalidad está reservada a los dioses y que todo lo que haga por conseguirla será inútil. Gilgamesh parece comprender por fin lo infructuoso de sus hazañas y sigue el consejo de Utnapishtín de que vuelva a Uruk. Antes de partir, Utnapishtin hace que el barquero Urshanabi lleve a lavar al héroe, que éste tire sus pieles al mar y se vista con «ropas nuevas que no pierdan su calidad hasta que llegue a la ciudad» (T. XI, 246).

A punto ya de embarcar de vuelta, una pequeña luz se enciende en el ánimo de Gilgamesh cuando, para no mandarlo a casa con las manos vacías, Utnapishtín le ofrece una planta que hace rejuvenecer: «Te revelaré, Gilgamesh, una cosa secreta, una cosa desconocida te diré: Existe una planta similar al espino blanco, su espina se clava en la mano como una rosa; si consigues esa planta con tu mano, la vida encontrarás». Cuando Gilgamesh oyó esto abrió un pozo y ató piedras pesadas a sus pies. Lo tiraron al abismo y él vio la planta. Cogió la planta y ésta pinchó sus manos. Cortó las piedras pesadas de sus pies y, de este modo, alcanzó de nuevo la playa: “Urshanabi [dijo Gilgamesh], ésta es una planta famosa, mediante la cual el hombre obtiene su aliento de vida. La llevaré a la amurallada Uruk, la haré comer, la haré crecer, la planta cortaré. Su nombre es: el viejo se hace joven. La comeré y, de este modo, volveré a mi juventud”» (T. XI, 266–284).

Pero de camino a Uruk, mientras el héroe se lava en las frescas aguas de un pozo, una serpiente le roba la planta, con lo que se disipa cualquier esperanza de vencer a la muerte. Vuelve al fin a su ciudad, de la que ya no saldrá hasta que, en el tiempo que los dioses han previsto para él, abandone este mundo como cualquier otro mortal. Acaba el poema con una exaltación de la memoria del héroe; un héroe cuyo nombre, como él deseó, parece haberse hecho eterno.

11 Utnapishtin y su mujer eran los únicos supervivientes del Diluvio. Se habían salvado construyendo una barca por consejo de Ea; y, una vez hubo perecido el resto de la humanidad, los dioses les concedieron la vida eterna.

12 Algunos estudiosos han visto en este monte la cadena montañosa que, en la cosmología palcomesopotámica, separaba los cielos de los infiernos. Estaba formada por siete cimas, cada una de las cuales contenía una entrada al infierno.

13 Este jardín, situado más allá de las puertas del sol, sería el último límite de la Tierra antes del Mar de la Muerte, más allá del cual habita la inmortalidad. Es éste un límite —el último— infranqueable para cualquier mortal. Gilgamesh —acaso gracias a sus dos tercios divinos— logrará franquearlo con la ayuda del barquero Urshanabi, pero tendrá que volver a cruzarlo de vuelta, sin haber conseguido la inmortalidad anhelada; aunque traiga de vuelta consigo una sabiduría que le hará ser recordado como «aquel que ha visto todo, aquel que ha conocido todo».

Se han planteado diversas interpretaciones de este mito, ya de por sí bastante explícito en su temática. La explicación más general es la de quienes lo definen como una alegoría que trata el problema del hombre ante la muerte y la búsqueda de la inmortalidad. Desde este punto de vista, el mito ejemplificaría mediante una sola figura las diferentes actitudes de los hombres frente a la muerte: aceptación teórica; rechazo al ser consciente de ella en la persona de alguien querido; repulsión ante la descomposición física; deseo de vencerla por cualquier modo, y una especie de resignación antes de un último intento de, cuando menos, retrasarla lo máximo posible.

Trascendiendo esa lectura casi textual, G.S. Kirk nos ofrece una interpretación bastante más sugerente¹⁴. Los presupuestos subyacentes en esta interpretación hay que buscarlos en la valoración de ideas contrapuestas que han hecho muchos pensadores, desde Rousseau hasta Levy Strauss, de los estados de naturaleza y de cultura. En el caso del filósofo antropólogo, éste trató de demostrar —mediante el estudio de los mitos de algunas tribus de Brasil central— que la diferenciación entre naturaleza y cultura es un tema presente y de profundo interés para la mentalidad mítica. (Sin duda fue también un tema a reflexionar para la cultura griega arcaica y clásica, que en la época sofística derivó en la discusión entre *physis* y *nomos*).

Parece que los hombres se han sentido siempre preocupados por su condición y por la relación que mantenían con su entorno. El contraste entre cultura y naturaleza resultaba chocante para la mentalidad mítica. Aunque en la antigua Mesopotamia la separación entre esos dos ámbitos no fuera tan clara como, por ejemplo, la que se daba en el entorno estudiado por Levy Strauss entre poblado y selva virgen, sin duda, la diferencia entre ciudades atestadas y desiertos vacíos, o entre la llanura y el fértil aluvión, era lo bastante brusca como para dar que pensar. No es de extrañar que, análogamente a como sucede en otras culturas, en los pueblos mesopotámicos se hubiese dado algún tipo de explicación mítica a la diferencia entre lo natural y lo cultural, y a sus relaciones. De hecho, algunos de sus mitos hacen referencia a las diferencias entre lo seco y lo regado, o entre los modelos de fecundidad culturalmente aceptable y los no aceptables, éstos últimos salvajes y de fatales consecuencias. Por ejemplo, en el mito de «Enlil y Ninlil»¹⁵ se penaliza el incesto como modelo de fertilidad culturalmente reprochable; un tabú común a todas las culturas, aun siendo una actitud bastante extendida en el estado de naturaleza.

A partir de estos presupuestos, Kirk interpreta la epopeya de Gilgamesh como una investigación mítica de las diferencias entre lo salvaje y lo civilizado. En primer lugar, subraya el salvajismo originario de Enkidu, al que se hace nacer en la estepa, con el cuerpo cubierto de pelo y alimentándose como los animales. Valdría la pena señalar también que, apuntalando aún más este salvajismo, algunas representaciones iconográficas mesopotámicas muestran a un supuesto Enkidu como un híbrido de hombre y toro, un ser con cabeza humana y la parte inferior y la cola de toro; una especie de Minotauro invertido.

Para Kirk, Enkidu no sólo es un salvaje, sino más concretamente la antítesis del hombre, tanto por su forma de obrar como por el hecho de ser una «imagen» (un reflejo invertido) de Gilgamesh. Cuando es iniciado por la prostituta en el amor, en la vida en comunidad y en el alimento cocido —es decir, cuando se le instruye acerca de los beneficios de la cultura—, Enkidu reniega del salvajismo en el que nació, cazando leones y lobos. Se ha vuelto completamente civilizado y lo demuestra rechazando a sus antiguos compañeros, que ya antes le habían rechazado a él.

14 G.S. KIRK, *El mito. su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*, Barcelona, Paidós, 1990, pp. 140-160.

15 Véase, R. BORGER, *Handbuch der Veilshriftliteratur*, vol. III, Berlin, 1975.

Pero, a pesar de los beneficios de este nuevo estado, Enkidu recordará con nostalgia su origen salvaje cuando, a causa de sus hazañas al lado de Gilgamesh, enferme mortalmente; y llegará a maldecir los pasos que le han llevado hasta su estado civilizado: el pastor que lo vio en la estepa y la prostituta que lo instruyó en la vida en comunidad. Kirk conjetura que el origen de esta maldición reside en que, para Enkidu, la principal causa de su agonía está en su paso de lo salvaje a lo civilizado.

Aunque acaso se debería matizar que, más que la «causa de su muerte», es la «conciencia de la muerte» lo que debe achacarse a su nuevo estado. No ha de olvidarse que, en el momento en que su fuerza disminuye y los animales lo abandonan, su inteligencia empieza a despertar. Así pues, el despertar de su inteligencia es anterior y, sin duda, causa de su civilización. La diferencia entre su anterior estado salvaje y su actual estado civilizado no reside en que antes pudiese eludir la muerte y ahora no, sino más bien en que ahora no puede eludir el sufrimiento que conlleva ser consciente de ella, esa angustia de saberse «un ser para la muerte». Sin duda, la frustración del impulso por transgredir el límite de la mortalidad —léase *hybris*— tiene mucho que ver con esta angustia.

Hasta aquí hemos visto cómo reflexiona el mito sobre el paso del estado de naturaleza al de cultura, con todo lo que este último tiene de positivo como le recuerda el dios Shamash a Enkidu en el lecho de muerte: sociabilidad, amistad, heroicidad, etc., pero también con la angustia que conlleva una inteligencia despierta; y, en concreto, la angustia ante la muerte, a pesar de haberse podido sentir «como un dios». Veamos ahora cuál es la reacción de Gilgamesh que al principio del poema parecía tan despreocupado por su propia muerte ante la muerte de su amigo.

Para Kirk, la reacción de Gilgamesh supone una especie de rito de paso equivocado. Se deja crecer el pelo, se viste con pieles y se pone a vagar por la estepa; es decir, imita el cambio que se había producido en Enkidu, pero al revés, tratando de pasar del estado de cultura al de naturaleza. Aunque esta actitud pueda estar en consonancia con algunos ritos fúnebres practicados en Mesopotamia, el carácter extremo de los mismo parece que, a juicio de Kirk, pretende señalar algo más. Precisamente Gilgamesh, la encarnación de la cultura, rechaza en ese momento el mundo civilizado y trata de hacer frente a su angustia ante la muerte, la de su amigo y la suya propia, de la que ahora se ha hecho consciente volviendo al estado salvaje del que procedía su amigo. Hay una analogía clara e inversa entre este rito y el llevado a cabo por Enkidu para realizar el paso contrario. Estos pasos de estado de naturaleza a estado de cultura, y viceversa, quedan ejemplificados en el mito mediante cambios de vestimenta: Enkidu se quita las pieles para entrar en la ciudad y Gilgamesh se las pone para salir de ella; también se pone vestidos nuevos para «purificarse» cuando vuelve de matar a Humbaba en «lo salvaje» del Bosque de los Cedros, y, como vimos, volverá a cambiar sus pieles por ropas nuevas cuando regrese definitivamente a la ciudad.

Cuando Utnapishtín convence a Gilgamesh para que vuelva a su estado civilizado hace que se lave, tire sus pieles y se vista con un traje nuevo que «no pierda su calidad hasta que llegue a la ciudad». Sin duda, en ese «no perder su calidad» debemos entender que ahora su vuelta al estado de cultura será ya definitiva, sin nuevos intentos de «ritos de paso equivocados», como los define Kirk.

La pregunta que Kirk se hace acerca de la actitud de Gilgamesh ante la muerte de su amigo es la siguiente: ¿por qué pretende salir del estado de cultura para «volver» al estado de naturaleza? Su respuesta es que, de esta forma, pretende expresar su preocupación y sentimiento de culpabilidad por la muerte de su amigo, que muere tras realizar el paso inverso de naturaleza a cultura. Kirk sugiere que su rechazo a la civilización simboliza su rechazo a la muerte. Afirma que, del mismo modo que Enkidu culpaba a la civilización de su trágico final, Gilgamesh rechaza la realidad de la muerte de Enkidu saliendo al mundo de la naturaleza, hacia ese estado que, a sus ojos, estaría ausen-

te de muerte y descomposición. Siguiendo ese hilo interpretativo, Kirk sugiere que el regreso a Uruk, lavado y con ropa nueva, no sólo representaría la resignación ante la muerte, sino también que no se puede culpar a la civilización por la enfermedad y la muerte. Y que, a pesar de la muerte, el hombre no puede prescindir de la cultura, y no tiene sentido tratar de alterar la propia vida por la angustia ante la muerte.

Es indudable que la interpretación de Kirk apunta hacia unos temas que no se deben pasar por alto en este mito. Los diversos pasos de estado de naturaleza a estado de cultura no sólo son innegables, sino una de las piedras angulares del mismo. Tampoco debe menospreciarse la importancia que estos diferentes estados tenían para el pensamiento mítico, así como para buena parte de la filosofía posterior. Pero creo que pasa por alto algunos detalles de especial importancia para la comprensión del mito.

En primer lugar, existen ciertas actitudes que indudablemente deben ser definidas como *hybris*¹⁶. La manera de gobernar de Gilgamesh refleja claramente aquella *hybris* que, según Solón, está especialmente presente en los tiranos (frags. 3, 79 y 5, 810 de la ed. de Rodríguez Adrados)¹⁷, la cual debía ser castigada por los dioses, como afirma Hesíodo¹⁸. En este caso, es una *hybris* que se sitúa aún dentro de los límites de lo humano. A partir de ahí, el nacimiento de Enkidu será el castigo de esa falta y pondrá en marcha el proceso que llevará de *hybris* a *diké* —para expresarlo al modo griego—, es decir, el tirano sufrirá una convulsión que le haga cambiar de actitud. Pero aparecerá aún una tercera *hybris*, en esta caso determinante para el desarrollo del relato. Me refiero a esa actitud de quienes pretenden igualarse a los dioses, que en algunos lugares se define como «no pensar humanamente» y que, de forma paradigmática, aquí se hace aparecer casi al unísono con el despertar del hombre a la razón, cuando Enkidu se siente como un dios tras haber despertado su inteligencia. Una actitud que sin duda es compartida por Gilgamesh.

También desearía llamar la atención sobre un detalle que creo que Kirk soluciona con demasiada rapidez. Ni Enkidu ni Gilgamesh pueden pretender que el estado de naturaleza está exento de muerte, ya que ambos conocen de sobra la mortalidad de los animales. Además, en el caso de Gilgamesh, no debemos olvidar que su «pretendido» paso al estado de naturaleza no es más que un camino para llegar hasta Utnapishtin, es decir, para tratar de alcanzar la inmortalidad de los dioses. El problema que se plantea Gilgamesh ante la muerte de su amigo no parece tener nada que ver con sentimientos de culpa civilizados o supuestos estados de naturaleza idealizada. No creo que el problema que aquí se plantea sea tanto la muerte como la conciencia de muerte, y ante ella de poco puede valerle al hombre la resignación. Las opciones que ante esa angustia nos plantea el poema son dos: o inconsciencia o inmortalidad.

Cuando Gilgamesh trata de superar la muerte volviendo al estado de naturaleza —un paso inverso al que él mismo y toda la humanidad habrían dado antes, representado aquí en la transformación de Enkidu—, su *hybris* le lleva a tratar de traspasar el límite que separa el vivir humano del vivir animal. Trata de volver a ese estado de inconsciencia anterior al pensamiento —el del Enkidu salvaje— para recuperar ese idílico estado que su amigo añora en el momento de morir; pero es un intento vano, porque esa vuelta a la animalidad es ya imposible.

16 Acerca de la *hybris* como «esencia del carácter humano», véase D. Cifuentes, «En el centro del laberinto: la *hybris* y el Minotauro», *Convivium*, núm. 9 (1996), pp. 38-48.

17 F. RODRÍGUEZ ADRADOS, *Líricos griegos*, Alma Mater, Barcelona, 1956.

18 HESÍODO, *Trabajos y días*, 223-248.

En su paso por el mundo salvaje —en «lo afuera» de las murallas de Uruk—, vagando por la estepa, comiendo como los animales y vestido con pieles, Gilgamesh no se convierte en un animal feliz e inconsciente. Muy al contrario, durante su camino sigue demostrando la angustia existencial que lo mueve. Repite cuatro veces la salmodia con la que se había lamentado por la muerte de su amigo: «Cuando muera, ¿no seré como Enkidu? El miedo ha entrado en mi ánimo, temo a la muerte y por ello vago por la estepa». Cuatro veces narra los acontecimientos que le han llevado a ese angustiado estado de ánimo: a los hombres escorpiones, a Siduru, a Urshanabi y a Utnapishtin. No hay duda de que en su vagar por la estepa no ha vuelto al estado de inconsciencia ante la muerte que se suponía propio del estado de naturaleza. Perder la consciencia de muerte, volver realmente al estado de naturaleza, sólo podría significar la disolución de lo humano, la vuelta a su originario estado animal. Y ese estado sólo podrá alcanzarse de manera transitoria, mediante aquel «éxtasis» momentáneo en el cual el hombre abandona su psique y se comporta como un animal, como sucedía, por ejemplo, en los ritos dionisiacos. Pero la permanencia en ese estado es imposible como esos mismos ritos demuestran —véase, por ejemplo, el caso de *Las bacantes*—, salvo que se suponga que cierta manía —léase si se prefiere sencillamente locura— puede ser un estado de permanente inconsciencia.

Se debe tener en cuenta que tanto Enkidu como Gilgamesh son figuras paradigmáticas de lo humano: el primero, del paso de naturaleza a cultura, con el componente de *hybris* que ello implica; el segundo, de la plasmación de la *hybris* en la pretensión de transgredir los límites humanos. En este sentido, Gilgamesh pertenece ya para siempre a un estado de cultura del que le es imposible salir. Por esa razón, volverá a habitar para siempre dentro de las murallas de Uruk, «muros hechos como de bronce, de siete capas, a los que ningún trabajo iguala». No por resignación ante la muerte, sino porque al ser derrotado en su heroica batalla contra el destino de los humanos mortales ha alcanzado un conocimiento mucho más alto. «Aquel que ha visto todo, aquel que ha conocido todo» sabe que el límite entre el hombre y el animal es insalvable, del mismo modo que aquello que le separa de los dioses, la muerte, es insoslayable.

Lo paradigmático de la actitud de Gilgamesh es el modo cómo su *hybris* le lleva a acometer una proeza absolutamente heroica, tratando de romper en una sola acometida los dos límites dentro de los cuales discurre el humano vivir. Gilgamesh es el río que se desborda por los dos márgenes. Intenta volver al estado de naturaleza y alcanzar a la vez la inmortalidad de los dioses, y, en su periplo por lo que queda fuera del estado de cultura, empieza a definir los límites humanos. Por debajo queda un estado animal al que ya es imposible volver, por encima la inalcanzable inmortalidad divina. Gilgamesh debe volver a habitar dentro de las murallas de Uruk, dentro de los límites de la humanidad, en el estado de cultura. Por ello, el poema acaba como empezó, dentro de las murallas de Uruk, con un Gilgamesh admirado de lo sólidos que son esos límites que le separan del resto del cosmos.

Desde nuestra realidad cultural de occidentales «racionales» solemos acercarnos al mito para descubrir en él un substrato primitivo de algunos de los temas que han fraguado la historia del pensamiento filosófico. Con esa suficiencia propia de filósofos no nos impresiona que, dos mil años antes de Aristóteles, un modelo de pensamiento anónimo hubiese reflexionado ya acerca de los límites del vivir humano con tanta lucidez como en el mito de Gilgamesh, intentando dar respuesta a una pregunta que Aristóteles ni siquiera llegaría a formular. Si pudiésemos retrotraernos a aquella época, en la que los discursos de saber aún eran eminentemente narrativos, acaso podríamos admirar toda la grandeza de ese pensamiento prerracional. En este mito vemos aparecer temas que iban a convertirse más tarde en tópicos filosóficos: el paso de naturaleza a cultura y el componente de

hybris implícito en la inteligencia humana; el desarrollo de esa *hybris* tratando de traspasar los límites de la mortalidad, y, en el fracaso de esa hazaña, una primera definición de los límites que separan a los hombres tanto de los animales como de los dioses. Pero más allá de la belleza épica del relato, este mito contiene también un excedente de saber, una carga de conocimiento prerracional que, por desgracia, nosotros ya no somos capaces de aprehender.

La filosofía renegó de lo mítico, pretendiendo poder acceder a un conocimiento más profundo del hombre y del mundo. Pero, al problematizar la pregunta por el hombre, centró su reflexión en investigar una supuesta esencia profunda y universal. Apareció así la pregunta por «qué» es el hombre, la pregunta por el ser, olvidando aquella triple cuestión —«quién», «cómo» y «dónde»— por la que debía pasar cualquier reflexión para el pensamiento mítico. En otras palabras, frente a lo único del ser, el pensamiento mítico nos proponía enfrentarnos con un saber narrativo, con un conocimiento del devenir de la existencia. Un tipo de pensamiento del que, desgraciadamente, la filosofía se alejó desde que puso el acento de su reflexión en un valor de verdad, olvidando por completo la cuestión del sentido. Aunque, sin duda, se trata de un conocimiento que los amantes del saber deberían empezar a buscar en alguno de esos ámbitos que la filosofía dejó fuera de sus límites¹⁹, expulsándolos más allá de sus murallas, del mismo modo como Platón echó de su república a los poetas.

Atenas, diciembre de 1999

19 En creaciones mitopoyéticas tan aparentemente alejadas de los ámbitos de la reflexión como el «séptimo arte» podemos hallar excedentes de conocimiento, que no deberían ser desechados por la filosofía. Véase, a este respecto, un ejemplo en D. Cifuentes, «*Blade Runner* o la lucha de Tesco contra el Minotauro», *Pensamiento*, vol. 54, núm. 210, (1988), pp. 449-456.