

بررسی آرکی تایپ‌های حماسه‌ی گیلگمش از منظر یونگ

فاطمه خداکرمی

استادیار دانشگاه آزاد اسلامی، تهران مرکزی

تاریخ پذیرش: ۹۲/۵/۱۸

تاریخ دریافت: ۹۲/۲/۱۵

چکیده

اسطوره «گیلگمش» به عنوان یک حماسه‌ی جهانی و یک اثر اگزیستالیستی بشری، داستان تکامل اندیشه‌ی انسانی، تلاش و رنج و در نهایت تن دادن به حیات اخروی را بیان می‌کند. تاثیر متقابل دو عنصر متضاد مرگ و جاودانگی، بن مایه‌ی اصلی این افسانه‌ی اساطیری و توجیه‌گر تلاش و تکاپوی درخور ستایش قهرمان اصلی حماسه برای یافتن گیاه جوانی و زندگی جاودانی است. در اسطوره‌ی گیلگمش جست و جو برای راز فرزانه‌گی، سفر به جهان مردگان در زیرزمین، ازدهاکشی، پیرفرزانه و رویاهای انکیدو در کنار دو اتفاق و رخداد طبیعی که در کتاب‌های آسمانی تورات و قرآن نیز به آنها اشاره شده است؛ اسطوره‌ی طوفان (وقوع طوفان نوح) و اسطوره‌ی خشکسالی (هفت سال

خشکسالی در داستان حضرت یوسف)، از جمله کهن الگوهایی هستند که شاید بشر کنونی به علت بیگانه شدن با این مفاهیم دیگر قادر به درک بار معنایی و آهنگ عاطفی نهفته شده در این نمایه های نمادینی نباشد. در مقاله‌ی حاضر، ضمن بررسی فرآیند مرگ در حماسه‌ی گیلگمش، به تحلیل صور اساطیری این اثر ادبی از منظر روانشناس سوئیسی کارل گوستاو یونگ پرداخته می‌شود.

کلید واژه‌ها: اسطوره، نامیرایی، آرکی تایپ و یونگ.

مقدمه

فلسفه‌ی حیات و مرگ از آغاز خلقت همواره برای انسان سؤال برانگیز بوده است. مرگ شاید تلخ‌ترین واقعیت گریزناپذیر زندگی هر موجود زنده است که برای آن نمی‌توان چاره‌ای اندیشید. البته انسان، اشرف مخلوقات، همواره درصدد یافتن راه گریزی از این واقعیت تلخ بوده، زیرا میل به نامیرایی از آن دسته از تمایلات غریزی است که به صورت فطری و ذاتی در وجود انسان نهفته است. به همین خاطر برخی به دنبال آب زلال حیات یا آب زندگانی و یا گیاه زندگی رفته اند، اما سرانجام مغموم و ناامید به دیار خود بازگشتند و پذیرای قطب دیگر زندگی یعنی مرگ شدند. اندیشه‌ی آب حیات به ویژه در قرون وسطی در سراسر اروپا رواج یافت و در فرهنگ بسیاری از ملت‌ها مطرح شد. در واقع جستجوی آب حیات یا گیاه زندگی تمثیلی است برای تلاش و تکاپوی انسان برای رسیدن به کمال معرفت. نویسنده‌ی مقاله‌ی «درنگی بر ناگزیری مرگ گیلگمش» حاصل سفر و تلاش گیلگمش برای کشف راز جاودانگی را علاوه بر مرحله‌ی ای از کمال اندیشه‌ی انسانی، نشانه‌ی عشق انسان به همانندی با خدایان می‌داند (کرمی، ۱۳۹۱: ۱۵۴). از آنجائی که دست یافتن به جاودانگی فیزیکی در این جهان خاکی امری محال است، انسان پذیرای مرگ می‌شود، اما نه به عنوان پایان حیات، بلکه مرگ را بعنوان پلی برای عبور از دنیای فانی به دنیای باقی می‌پذیرد^۱. به اعتقاد فیلسوف و عارف آلمانی تبار مایستر اکهارت (۱۳۲۷-۱۲۶۰) «تنها آنان که جرأت نیستی و

^۱ - در جهان بینی عرفا "فنا" نهایت قرب و درک عرش اعلی است:

هرکس دور ماند از اصل خویش بازجوید روزگار وصل خویش (مولانا دفتر اول ۱)

ترک تعلق را دارند می‌توانند جرأت ورود به ملکوت الهی را داشته باشند.^۲ عرفا منجمله عرفا و صوفیه اسلامی مرگ را پایان زندگی دنیوی و سرآغاز زندگی اخروی می‌دانند که در این زندگی به وصال معشوقه ازلی خود نایل می‌شوند، به عبارتی دیگر مرگ همانند پلی دوست را به دوست ازلی و ابدی پیوند می‌زند.^۳

اعتقاد به جهان پس از مرگ جزء اصول اساسی ادیان آسمانی است و هر مومن به حیات پس از مرگ، دوست دارد از سرای ابدی خویش اطلاعاتی کسب کند، به همین خاطر انسان سعی کرده به مدد قوه‌ی خیال بر بال‌های تخیل به جهان پس از مرگ سفر کند و واقعیت‌های آن جهان را با چشم‌های خیال ببیند و به تصویر بکشد، که خلق شاهکارهای ادبی چون کمدی الهی اثر دانته و حماسه‌ی گیلگمش حاصل همین خیال پردازیهاست.^۴

صور اساطیری یا آرکی تایپ از منظر روانکاوی یونگ

یکی از مفاهیم پر رنگ در حماسه‌ی گیلگمش، علاوه بر مفهوم مرگ و راز جاودانگی، رویاهای گیلگمش و انکیدو از جهان و سرنوشت مردگان است که علاوه بر مفهومی ظاهری دارای مفاهیمی پنهانی هستند که در قالب مضامین صور اساطیری معنا می‌یابند. جست‌وجو برای راز فرزندی، سفر به جهان مردگان در زیرزمین، تصاویر مربوط به بهشت و دوزخ (کمدی الهی دانته) ... از جمله مضامین صور اساطیری هستند که در آثار ادبی به چشم می‌خورند. مراد از صورت اساطیری یا آرکی تایپ^۵ (کهن‌الگو) که اصطلاح یونگ برای محتویات ناخودآگاه جمعی^۶ است، به آن دسته از افکار غریزی و مادرزادی و تمایل به رفتارها و پندارهایی اطلاق می‌شود که به صورت فطری و ذاتی در نوع انسان وجود دارد. در واقع ناخودآگاه جمعی مشتمل بر تصاویر کهن‌الگوی است که در خواننده عکس‌العمل و بازتاب

۲- هیچ کس را تا نگردد او فنا نیست ره در بارگاه کبریا (مولانا دفتر ششم ۴)

۳- عطار نیشابوری در تذکره الاولیا (۳۱۵) مرگ را پلی می‌داند که دوست را به دوست ازلی پیوند می‌زند.

۴- موضوع حماسه دینی - مذهبی کمدی الهی مسافرت به جهان آخرت و شرح حال ارواح پس از مرگ است. این مجموعه شامل صد سرود سه قسمتی است: دوزخ، برزخ و بهشت. قسمت اول این سفر در زیرزمین، یعنی در ظلمات طی می‌شود. دوزخ در دورترین نقاط زیرزمین قرار گرفته و سرای ابدی ارواحی است که تلاش نکردند تا روح خود را تعالی دهند. ارواح گناهکاران متناسب با اعمال بد و خصلت‌های غیرانسانی و غیر اخلاقی‌شان در طبقات هشت گانه دوزخ به سختی مجازات می‌شوند. منزلگاه دوم برزخ است که دارای هفت طبقه است. به اعتقاد دانته برزخ مرحله حدفاصل گناه و طهارت است. وضع گناهکاران در برزخ بهتر از دوزخیان است زیرا گناهکاران برزخ امید به نجات دارند تا با ندامت و توبه و کفاره به بهشت زمینی و بهشت آسمانی رهسپار شوند و هرگاه یکی از ارواح آموخته شود و به سوی خلدبرین رهسپار شود، کوهها به لرزه درمی‌آیند و همه خدا را ستایش و تعظیم می‌کنند.

5- archetype

6- collective unconscious

عمیقی ایجاد می‌کند (شمیسا، ۱۳۸۹: ۹۴).

واژه‌ی یونانی آرکی تایپ از جمله رایج‌ترین اصطلاحات در صد سال اخیر است که در حوزه‌های علمی از جمله روانشناسی، انسان‌شناسی و نقد ادبی کاربرد دارد و کاربرد وسیع آن در ادبیات به پیدایی شاخه‌ای از نقد، بنام «نقد کهن الگویی» یا «نقد نمونه‌ازلی» منجر شده است (داد، ۱۳۸۳: ۴۸۸). کهن‌الگو مشهورترین اصطلاح در مکتب روانشناس برجسته‌ی سوئیسی کارل گوستاو یونگ است. کارل گوستاو یونگ (۱۹۶۱-۱۸۷۵) روانپزشک و متفکر بنام سوئیسی است که با طرح مباحث مهمی چون ضمیر ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگوها نه تنها تحولات بنیادی در علم روانشناسی بوجود آورده، بلکه از منظری نو به کاوش و تفسیر اساطیر و پنداره‌ها و رویاها پرداخته است. یونگ معتقد است «تمام اساطیر کهن یک ملت در ناخودآگاه قومی آن ملت زنده و پابرجاست و رفتارهای کلی آن ملت را کنترل می‌کند». بنابراین می‌توان ادعان داشت که درک مفاهیم اساطیر کهن یک قوم می‌تواند در شناخت فرهنگ و رفتارهای قومی موثر باشد.^۷ یونگ در کتاب «چهار صورت مثالی» از کهن‌الگوهای چون مادر، روح، پیرخردمند، آنیما^۸ و ... نام می‌برد که تداعی‌کننده‌ی مفاهیم خاصی هستند. کهن‌الگوها را می‌توان در سه طیف متفاوت «تصاویر»، «نقش‌مایه‌ها» یا نظام‌های کهن‌الگویی و «ژانرهای ادبی» مورد نقد و بررسی قرار داد. تصاویر شامل معقولات و سمبل‌های جهانی مشترکی چون دریا، خورشید، اعداد مقدس و ... و نقش‌مایه‌ها یا نظام‌های کهن‌الگویی شامل مباحثی چون مرگ و زایش مجدد (تولد دوباره)، بازگشت به بهشت، فناپذیری و مفاهیم مربوط به دل‌آوری و جنگاوری قهرمان داستان و تحول و رستگاری او است (ر.ک. گروین، ۱۳۸۳: ۲۳۸).

در حماسه همواره صحبت از رشادت و جنگاوری قهرمان داستان است که به جنگ جانور مهبیی یا هیولایی می‌رود و او را از پای درمی‌آورد. اژدها که اساساً نماد شر و خواست‌های اهریمنی است، از مرسوم‌ترین جانورکشی در حماسه محسوب می‌شود. رستم و اسفندیار در

۷- الیاده معتقد است که فروید و یونگ خواسته‌اند اسطوره را به فرایندی ناخودآگاه تقلیل دهند، حال آنکه اسطوره، پدیده‌ای عالمگیر یا کلی است که بانی ساختاری واقعی و یا نوعی ساختار واقعیت و روشن‌گر وجود و فعالیت موجودات فوق‌طبیعی و الگویی دستوری برای سلوک آدمی است (ستاری، ۱۳۹۰: ۱۱۸).

۸- آنیما روان مونث درون مرد یا طبیعت زنانه مستقر در مرد است که در شعر و نقاشی و داستان بصورت معشوق رویایی تجلی می‌کند. بنظر یونگ یکی از کلیدی‌ترین مراحل سفر قهرمانان اسطوره، روبروشدن با آنیماست که در رسیدن فرد به مرحله کمال و خودشناسی نقش اساسی دارد.

هفت خوان ازدها و دیو سپید را می‌کشند. گیلگمش به جنگل سدر می‌رود تا هومبابا را از پای درآورد. کشتن هومبابا به منزلهٔ «برافکندن شر» در سراسر زاد بوم است (بلان، ۱۳۸۴: ۵۹). در اساطیر عرفانی دست و پنجه نرم کردن با ازدها و از میان بردن آن تمثیلی است برای نفس که انسان همواره در نبرد با نفس خود است:

نفس ازدرهاست او کی مرده است از غم بی‌آلتی افسرده است (مولانا دفتر سوم/۳۷)

در حماسه‌ی گیلگمش خواب دیدن گیلگمش و انکیدو، مودت و دوستی بین آن دو، ازدهاکشی، پیر فرزانه و سرانجام فرزاندگی و نامیرایی از جمله کهن‌الگوهایی هستند که شاید بشر کنونی به علت بیگانه شدن با این مفاهیم دیگر قادر به درک بار معنایی و آهنگ عاطفی نهفته شده در این نمایی‌های نمادینی نباشد. به اعتقاد یونگ از آنجائی که در دنیای کنونی انسان خود را جدای از کائنات احساس می‌کند و تماس خود را با طبیعت قطع کرده، بنابراین مشارکت عاطفی ناخودآگاه خویش را با پدیده‌های طبیعی از دست داده و بالطبع معنای نمادین پدیده‌های طبیعی نیز به مرور زمان از میان رفته است، به همین خاطر دیگر نه تندر به مفهوم آوای خشمگین خدایان است و نه آذرخش تیر انتقام آنان. دیگر نه رودخانه پناهگاه ارواح است و نه درخت سرچشمه‌ی زندگی انسان (یونگ، ۱۳۹۲: ۱۳۷). در خواب‌ها و رویاهای قهرمانان داستان گیلگمش از پدیده‌های طبیعی صحبت می‌شود که معنای نمادین و تعبیر آنها حاکی از ارتباط تنگاتنگ انسان آن زمان با طبیعت و ایمان او به رازهای نهفته شده در کائنات است. به همین خاطر در این داستان شاهد آن هستیم که لایه‌های پنهان ضمیر ناخودآگاه، در قالب رویا و خواب متجلی و به حقیقت می‌پیوندند.

محور اصلی حماسه‌ی گیلگمش

درباره‌ی آفرینش جهان و دنیای پس از مرگ آثار بسیار زیادی پدید آمده‌اند که برخی از این آثار از دیدگاه دینی به کندوکاو این مباحث پرداخته‌اند و برخی دیگر آثار تخیلی هستند برای پاسخ به بی‌شمار سوالات مردمان باستان در باب چگونگی پیدایش جهان و عالم پس از مرگ. اسطوره که حاصل فرهنگ و اندیشه‌های خلاق جوامع ابتدایی بشریت برای کشف مجهولات دنیای پیرامون است و در قالب داستان اساطیری با ماهیتی نظری و ذهن‌گرایانه

نمود می‌کند،^۹ در واقع پاسخی است به سوالاتی که همواره ذهن کنجکاو انسان را به خود مشغول کرده است. برخی از اقوام از جمله ایرانیان و یونانیان و هندیها این اندیشه های خلاق را پر و بال داده‌اند، که حاصل آن خلق سه حماسه بزرگ جهانی (حماسه های ملی - میهنی) شاهنامه، ایلید و گیلگمش است. «گیلگمش» حماسه‌ی مرگ و زندگی است و از نخستین تفکرات فلسفی در باب مرگ است که به سبک حماسی بیان شده و بیانگر جست و جویی با شکوه از برای زندگی جاوید و عظمت است (شمیسا، ۱۳۸۹: ۱۰۱).

محور اصلی این منظومه‌ی ادبی جستجو و تلاش در خور ستایش، اما بی فرجام قهرمان داستان برای دست یابی به زندگی جاوید و رهایی از مرگ است. ساندرز نویسنده‌ی کتاب «حماسه گیلگمش» (۱۳۷۶: ۱۰) گیلگمش را نخستین قهرمان تراژیک می‌داند که تلاش و تکاپویش برای زندگی و ادراک او از زندگی سرانجامی تراژیک داشته است. علت تراژدی بودن این اسطوره آن است که قهرمان به فناپذیری خود آگاه بوده، با این وجود برای یافتن اکسیری که او را از ویژگی خدایان بهره مند سازد دست از تلاش بر نمی‌دارد (کرمی، ۱۳۹۱: ۱۵۵).

در ادبیات حماسی بین النهرین می‌توان به سه اسطوره اشاره کرد.^{۱۰} «حماسه گیلگمش» جامع‌ترین و کهن‌ترین اسطوره‌ی بین النهرینی است که به سی زبان ترجمه شده است. دانش ما از نگرش بین النهرینی‌ها در باره‌ی فلسفه‌ی مرگ و زندگی پس از مرگ به علت اطلاعات کمی که از تاریخ بین النهرین در دست است، بسیار اندک است.^{۱۱} «به استناد اسطوره‌ها و اشعار حماسی می‌توان دریافت که بین النهرینی‌ها برخلاف مصر باستان به زندگی پس از مرگ امیدی نداشتند و مرگ را به عنوان واقعیت محتوم که باید تسلیم آن

۹- اسطوره و مایه‌های اساطیری از عناصر اصلی تشکیل دهنده حماسه محسوب می‌شوند. برخی از محققان حماسه را صورت تغییر یافته اسطوره و زاییده از بطن آن دانسته‌اند (آیدنلو ۱۳۸۸: ۲۴).

۱۰- حماسه و اسطوره دو مجموعه تنیده شده در هم هستند بطوریکه حماسه را نمی‌توان از اسطوره جدا دانست و یا اسطوره را از حماسه. زمانیکه سخن از اساطیر است بالطبع پای قهرمانان حماسی به میدان کشیده می‌شود و یا چون سخن از حماسه‌ها باشد، خواست خدایان و دخالت آنان مطرح می‌گردد (بهار ۱۳۷۶: ۷۶).

۱۱- بین النهرین که دره‌ای میان رودهای دجله و فرات است در واقع محل استقرار قدیمیترین حکومت‌های جهان بشمار می‌آید. "بین النهرین غنی‌ترین سرزمین خاور نزدیک و نیز کانون شکوفایی یکی از قدیمیترین تمدنهاست. [...] تاریخ بین النهرین تا قرن نوزدهم میلادی ناشناخته بود و دانش بشر از آن، تنها به حکایات نیمه افسانه‌ای نویسندگان یونانی و نوشته‌های تورات محدود می‌شد. ولی بعدها کشف آثار باستانی در شناخت این سرزمین کمک شایانی کرد. در مجموع، منابعی که دانش بشر را در باره بین النهرین افزایش دادند، به سه گروه تقسیم می‌شوند: متون یونانی و لاتینی، آثار باستانی و متونی که به زبانهای مردم مشرق زمین نگاشته شده‌اند. [...]» (بهبهجو، ۱۳۷۲: ۱۴۶)

شد، پذیرفته بودند» (مک کال، ۱۳۷۳: ۳۸). دنیای پس از مرگ در اساطیر بین النهرینی که دنیای هادس «دوزخ» نامیده می‌شود، دنیای تاریکی‌ها و زشتی‌هاست (آموزگار، ۱۳۸۷: ۵۸۵) که هیچ کس امید بازگشت از آنجا را ندارد، چون خدایان بیماری را بهره‌ی خود می‌دانند و میرایی و مرگ را سرنوشت آدمی. از دید اساطیری «سرزمین بی بازگشت» مکانی است که انسان‌ها پس از مرگ بدان جا هبوط می‌کنند. این منزلگاه در زیر زمین، فراسوی مفاک اِپسو واقع است و «خانه‌ای است که هر که بدان وارد شود، راه بازگشتی برای او نخواهد بود» [...] انسان برای ورود به آن می‌بایست به ترتیب از هفت دروازه گذر کند و در هر دروازه، بخشی از لباسش را درآورد. درواپسین دروازه، شخص خود را برهنه و برای همیشه در «منزل گاه سایه‌ها» زندانی می‌دید (ژیران، ۱۳۸۶: ۹۰).

در کنار اعتقاد به جهان زیرین به عنوان جایگاه نهایی انسان برای ادامه‌ی حیات، نظریاتی در باب تناسخ ارواح مطرح می‌شود که منشأ این دیدگاه درهند است.^{۱۲} انسان ابتدایی برای ارواح به دو اصل معتقد بود: یا به جاودانگی روح اعتقاد داشت و یا به تناسخ، که اکثر ملل روی زمین به جاودانگی روح پس از مرگ اعتقاد داشتند (فاطمی، ۱۳۷۴: ۷). کسانی که به تناسخ نظر داشتند بیشتر هندیان و قبایل آفریقایی و بعضی از فرق صوفیه بودند (همان). اعتقاد به تناسخ روح را می‌توان نشأت گرفته از واکنش‌های روانی به واقعیت تلخ و گریزناپذیر مرگ دانست که با مطرح نمودن آن ضمن ترغیب انسانها به عمل نیک، به طریقی ترس و نگرانی از مرگ را از روح انسان می‌زداید.

در افسانه‌ی گیلگمش، حماسه با معرفی گیلگمش به عنوان خداوندگاری با فراست آغاز می‌شود که رازها و نهفته‌ها را آشکار و زمان وقوع طوفان را پیش بینی می‌کرد، گیلگمش، سمبل پشتکار و تلاش، موجودی نیمه آسمانی است؛ دو سوم او آفرینش خدایی دارد و یک سوم انسانی است. گیلگمش از مادرش ایزد بانو قدرت، زیبایی و تحرک را به ارث می‌برد و از پدرش فناپذیری، خصلت آدمیان را. گیلگمش بر سرزمین اروک^{۱۳} فرمانروایی می‌کند. او پادشاهی مستبد و در عین حال پهلوان بی باکی است. در شهر سخن و کلام او قانون بود. تمامی اهالی اروک فقط در خدمت او بودند.

۱۲- مردمان بدوی در باره‌ی این که روان پس از مرگ به کجا می‌رود اعتقادهای گونه‌گون داشته‌اند. از جمله بعضی گمان می‌کردند که روان مرده به تن کسی دیگر یا به تن جانوری یا گیاهی در می‌آید و این همان است که در ادبیات میانه فارسی در متن‌های مانوی زادمرد خوانده می‌شود که تناسخ است (بهار ۱۳۷۶: ۲۲).

در انجیل با نام ارک از آن یاد شده است. 13- Uruk

اهالی اروک که از ستم گیلگمش به تنگ آمده بودند، از خدایان آسمان و خداوندان اروک مقدس خواستند تا موجود دیگری را بیافریند که در مقابل گیلگمش از آنان دفاع کند. خدایان برای پایان دادن به ظلم گیلگمش، صحرا گردی قدر را آفریدند به نام انکیدو تا غرور گیلگمش را در هم شکنند. در این روایت حماسی، انکیدو، زاده شده از گل رس، مردی وحشی است که هم سفره ی غزال ها است و با جانوران غول پیکر از یک آبگیر آب می نوشد - نه شهر را می شناسد و نه مردمان شهر را. انکیدو الگوی انسان بدوی و اولین انسان زاده ی جنگل است. صیادی که از انکیدو گریخته او را اینگونه وصف می کند:

از کوهستان های دور مردی آمده، بنیه ی او قوی است مانند سپاه آسمانی. قدرت او در سراسر دشت عظیم است، و دائماً در صحرا می چرخد. پاهای او پیوسته با گله در کنار آبشخوراند. نگریستن در وی وحشتناک است، دلم نمی خواهد نزدیک او بروم. نمی گذارد من چال تله ی خود را بکنم. تور پهن کنم، دام بگسترم. چاله های مرا پر کرده، جانوران صحرای مرا از دست من گریزانده. (منشی زاده، ۱۳۸۳: ۲۵)

پس به دستور گیلگمش یکی از زیارویان معبد مقدس ایشتر با صیاد راهی می شود تا این انسان اولیه، انکیدو را بفریبد. پس از شش روز و هفت شب که انکیدو از زیبای زن سیراب می شود به جانب جانوران وحشی می رود، اما در کمال تعجب می بیند که غزال ها با دیدن او می گریزند. زن معبد ایشتر به او پیشنهاد می کند که با وی به اروک بیاید و حیوانات را رها کند و به شهر و شادی ها رو کند و با گیلگمش آشنا شود. قبول این پیشنهاد بیانگر آغاز فرایند دور شدن انکیدو از اصل خود می باشد. گام به گام به انکیدو تعلیم داده می شود تا بداند چگونه لباس بپوشد و از غذای آدمیان بخورد و چوپان گوسفندان باشد و با گرگ و شیر بجنگد. بدل شدن انکیدو به انسان تمثیلی است از مراحل بشر در راه رسیدن به تمدن طی می کند؛ از وحشیگری به شبانی و سرانجام به زندگی شهری (ساندرز، ۱۳۷۶: ۳۵). البته بلان نویسنده ی کتاب « ناگریزی مرگ گیل گمش » (۱۳۸۴: ۲۵) قصد شکارچی را در « تمدن پذیر کردن » انکیدو نمی داند، بلکه معتقد است که شکارچی قصد داشته از یک سو انکیدو را رام کند تا بتواند در قلمروش راحت شکار کند و از سوی دیگر از ساده دلی انکیدو برای به فساد کشانیدن و بینوا کردن او سود بجوید، به همین دلیل از روسپی کام بخش کمک می گیرد. انکیدو سرانجام به همراه زن زیاروی معبد مقدس ایشتر راهی اروک می شود.

بررسی و تحلیل «ضمیر ناخودآگاه» قهرمانان حماسه فصل اول زندگی گیلگمش

زندگی قهرمان حماسه‌ی گیلگمش مبتنی بر دو مرحله است؛ مرحله‌ی نخست آشنایی گیلگمش با انکیدو و مرحله‌ی بعدی تلاش و جست و جوی راز بیمرگی بعد از آشنا شدن با فلسفه‌ی مرگ. گیلگمش قبل از آشنایی با انکیدو او را به گونه‌های نمادین در خواب می‌بیند. او رویاهای خود را برای مادرش حکایت می‌کند:

«توده‌ی بیحرکتی که اینجا افتاد، خواستم بلندش کنم: ولی برایم بسیار سنگین بود، خواستم بغلطانمش: نتوانستم از جا تکانش دهم، [...] انبوه مردم خاصه جوانان، این سنگ فرو افتاده را سجده کردند و تو آن را همتای من کردی» (بلان، ۱۳۸۴: ۳۱).

ایزدبانو که آگاه به رمز و راز خواب است، فرود آمدن ستاره‌ها را به آمدن کسی تعبیر می‌کند که گیلگمش به او دل خواهد سپرد و تبر ظاهر شده در رویای دوم را به یار و یاور و وفادار تعبیر می‌کند:

«زورمندی خواهد آمد که قدرت او برابر یک سپاه جنگی است. تو را به پیکار طلب می‌کند، به کشتی. [...] من او را به فرزندی می‌پذیرم، او برادر تو خواهد شد. او در معرکه رفیق تو و دوست تو خواهد بود.» (منشی زاده، ۱۳۸۳: ۳۰)

تحقق رویاهای گیلگمش، تحولی شگرف در زندگی او به وجود می‌آورند. دو پهلوان پس از دیدار، ابتدا با هم می‌جنگند، اما در این جنگ نه گیلگمش می‌تواند بر انکیدو غلبه کند و نه انکیدو بر او. سرانجام همانطور که ایزد بانو خواب را تعبیر کرده بود آن دو با هم دست دوستی و مهر می‌دهند و دوشادوش یکدیگر در نبردهایی حماسی شرکت می‌کنند. اتفاقات نیک و یا شومی که قرار است برای گیلگمش و انکیدو رخ دهند، پیشاپیش سایه‌ی خود را با بیدار کردن ضمیر ناخودآگاه در خواب می‌گسترانند.^{۱۴} گیلگمش قصد می‌کند به جنگ هومبابا^{۱۵}، نگهبان جنگل مقدس درختان سدر برود و مردم سرزمین خود را از شر او نجات دهد.^{۱۶} چند شب قبل از نبرد، گیلگمش در خواب می‌بیند که هردوی آنها در برابر قلعه‌ی کوه

۱۴- یونگ چند روز قبل از مرگ، خواب می‌بیند که برقله کوهی سنگی جای دارد. صبح روز بعد خوشحال بود و می‌گفت این خواب، نشانه نمونه وار آن است که زندگانش به پایان رسیده است (الیاده ۱۳۹۰: ۴۹).

15- Humbaba

۱۶- در آثار حماسی قهرمان داستان همواره برای نجات مردمان سرزمین خود به اقدامات مخاطره آمیزی دست می‌زند و همین رشادت‌ها و دل‌آوریها نام او را بلند آوازه و جاودانه می‌سازند. بلان (۱۳۸۴: ۵۶) هدف غایی رشادت و جنگاوری این قهرمانان را دست

ایستاده‌اند و صخره ای با طنین برق فرو می‌ریزد و یک نفر خرد می‌شود. انکیدوی زاده‌ی دشت و بیابان از راز نهفته در خواب آگاه است و بخوبی می‌داند که فرو ریختن کوه به چه معنا و مفهومی است، اما به رغم هشدارهای شوم تعبیر این رویا را نیک می‌داند و می‌گوید که آنها بر هومبابا حمله می‌کنند و او را می‌کشند. انکیدو به این امر واقف است که مراد از فروریختن کوه، جنازه‌ی هومبابا است و معنایش این است که سایه‌ی مرگ او بر ایشان خواهد افتاد و آنان تاوان کارشان را خواهند داد (بلان، ۱۳۸۴: ۷۵).

برتری گیلگمش و انکیدو در نبردهای متفاوت باعث بدخواهی خدایان می‌شود. شبی انکیدو در خواب می‌بیند که خدایان بزرگ انجمن کرده‌اند و طرح فنای او را می‌ریزند. عقابی با چنگال خود او را گرفته و با او به آسمان پرواز می‌کند و از او می‌خواهد که به زمین بنگرد. پرواز انکیدو که نماد سبکبالی روح است، به این معناست که روح، جسم خاکی و زمینی را ترک می‌کند و به آسمان که عرش الهی است، پرواز می‌کند. گیلگمش سعی می‌کند با قربانی کردن رفع بلا کند. اما سرنوشت خواب تحقق می‌پذیرد و انکیدو به بستر بیماری می‌افتد. در بسیاری از جوامع بدوی، مرگ طبیعی وجود ندارد و بی‌معناست و یا دست کم مظنون و مشکوک می‌نماید. حقیقت این است که انسان می‌میرد چون بدخواهی دارد و کینه اش را به دل گرفته است. آنان بیماری را به منزله‌ی تیری تلقی می‌کنند که از چله کمان خدایان پرتاپ شده است و این احساس به تنهایی کافی است که آدم بدوی تأثیرپذیری چون انکیدو را درمانده کند و او را از پای درآورد. آشفتگی روانی اش، جسمانی می‌شود. از ترس به حال مرگ می‌افتد و چشم به راه مرگ قریب الوقوع می‌شود (بلان، ۱۳۸۴: ۹۸=۹۷).

انکیدو به خواست خدایان ظهور می‌کند و به خواست آنها نیز بیمار می‌شود و پس از چند روز در منتهای درد ورنج و در آرزوی زندگی صحرائشینی خود می‌میرد. گیلگمش شش روز و شش شب بر مرگ انکیدو می‌گرید و روز هفتم او را به خاک می‌سپارد و به آهنگران، سنگ تراشان، گوهرتراشان و طلا کاران دستور می‌دهد تا تندیس با شکوه از دوستش بسازند و با افراشتن پیکره‌ی طلایی انکیدو، به وی زندگانی دوباره می‌بخشد و دوستش را تقریباً به مقام خدایی می‌رساند (بلان، ۱۳۸۴: ۱۰۴). بعد از مرگ انکیدو، نخستین رنج برگیلگمش که اکنون دیگر خوی انسانی گرفته است آشکار می‌شود. او به حقیقت مرگ، سرنوشت آدمی، پی

یافتن به اوج افتخار می‌داند. اومعتقد است که آنان می‌خواهند مانند خدایان، نامیرا و جاودان باشند و این جاودانگی که خصلت الهی است وجه تمایز انسان و خدایان است.

می‌برد و هراس مرگ در جان‌ش خانه می‌کند. با خود می‌اندیشد:
 آیا من نیز مانند انکیدو نخواهم مرد؟ من؟ درد، قلب مرا شوریده. من از مرگ
 ترسیده‌ام. (منشی زاده، ۱۳۸۳: ۷۱)

فصل دوم زندگی گیلگمش

پس از مرگ انکیدو، فصل جدیدی از زندگی گیلگمش آغاز می‌شود. او در می‌یابد که زندگی جاوید بهره‌آدمی نیست و مرگ غایت هر زندگی است و جاه و مقام و قدرت و افتخار نمی‌توانند جایگزین نامیرایی شوند. آنچه ازلی و ابدی است روح دمیده شده در کالبد فیزیکی است و جسم سرشته شده از خاک به خاک بر می‌گردد.^{۱۷} بنابراین در جایگاه انسانی برای گریز از سرنوشت محتوم بشری باید یکی از این دو راه را برگزیند، یا راه «تحتانی، یعنی سیر قهقرایی و بازگشت به حال و مقام حیوانی که انکیدو در بستر مرگ بر آن دریغ می‌خورد و یا مسیر فوقانی و ارتقاء به مقام ذات گوهر الهی یعنی افقی که همواره پایدار و ماندگار است» (بلان، ۱۳۸۴: ۱۰۹) بدین منظور تاج و تخت را رها می‌کند و به جست و جوی راز جاودانگی و بی‌مرگی برمی‌آید. او به امید یافتن راز بی‌مرگی آوارهی بیابان‌ها می‌شود، کوه و دشت‌ها را درمی‌نوردد و به خطرهای زیادی تن در می‌دهد. در سفرها و نبردهای گیلگمش از کهن‌الگو و صورت‌های مثالی چون گذر از آب (نماد گذشت از مرحله‌ای به مرحله دیگر و یا رسیدن به روشنایی)، پیر فرزانه (نماد کمک و حمایت و خرد ورزی)، کشتن هومبابا (نماد شر و پلیدی) و همچنین مضامین و نمادهای متعددی صحبت به میان می‌آید.

گیلگمش در پی راز فرزانی سفرها و نبردهای بسیار می‌کند و از همگان جویای راز بی‌مرگی می‌شود. شمش^{۱۸} خدای آفتاب به او می‌گوید:

گیلگمش، کجا می‌شتابی؟ زندگی بی، که تو می‌جویی، نخواهی یافت! (همان، ۷۶)
 شمش به او می‌گوید که به نزد سیدوری سابتو^{۱۹}، زن دانای کوه آسمان برود. سیدوری گیلگمش را از خطرهای راه آگاه می‌کند و از وی می‌خواهد به جای سفر بر دریای مرگ تا بدان جا که ممکن است از زندگی خود لذت ببرد و دم را غنیمت شمرد و از تلاش‌های بیهوده دست بردارد و این چند روز زندگی را به شادی بگذراند، چرا که مردم بین‌النهرین به

۱۷- چنین حسی قرن‌ها بعد در بودا هم هنگام مواجهه با مرگ بیرمردی ایجاد می‌شود (آموزگار، ۱۳۸۷: ۵۸۳).

18- Shamash

19- Siduri

یک زندگی ثابت و رو به کمال در آینده اعتقادی نداشتند (آموزگار، ۱۳۸۷: ۵۸۴):

گیلگمش کجا می‌روی؟ زندگی بی، که تو می‌جویی، نخواهی یافت. چون خدایان آدمیان را می‌آفرینند، مرگ را نصیب آدمیان کردند، زندگی را برای خود نگه داشتند. از این رو، گیلگمش، بنوش و بخور، از تن انباشتن دوری مجوی، شب و روز شاد باش! هرروز را جشن شادی بگیر! جامه‌های پاک بپوش. تن را در آب تازه صفا بده! از دیدار فرزندان که دست تو را می‌گیرند، لذت ببر! درآغوش زنان شادمانه باش! که راه آدمی جز این نیست (منشی زاده، ۱۳۸۲: ۸۲).

اما گیلگمش که در این مرحله از زندگی نماد فلسفه، یعنی حماقت متهورانه است (دورانت، ۱۳۷۶: ۲۹۸) سخنان سیدوری را نمی‌پذیرد و همچنان برخواسته‌ی خود که طلب حقیقت است اصرار می‌ورزد و هشدار سیدوری که باید از دریای مرگ بگذرد و تاکنون کسی سالم از این دریا عبور نکرده را نادیده می‌گیرد. تمامی حرف‌هایی که بین سیدوری و گیلگمش رد و بدل می‌شود اشاره به دریافتن «لحظه» دارد. پیام جملات سیدوری حاکی از میرا بودن انسان است، پس انسان بهتر است برای لذت بردن از زندگی که فرایندی گذرا و تکرار ناشدنی است، عمر را غنیمت شمارد. این توجه دادن به خوشی‌های آنی، جوهر تفکر بین‌النهرینی است (آموزگار، ۱۳۸۷: ۵۸۴). گیلگمش در طلب بيمرگی به نزد پیر فرزانه اوت ناپیشتیم^{۲۰} به راه میافتد تا از او راز فرزانی را جویا شود. او سعی می‌کند مرگ را برای گیلگمش معنا کند و می‌گوید:

هیچ کس مرگ را نمی‌بیند،

هیچ کس چهره مرگ را نمی‌بیند،

هیچ کس صدای مرگ را نمی‌شنود،

مرگ وحشی فقط انسان را بر زمین فرو می‌کوبد.

گاهی خانه ای می‌سازیم، گاهی آشیانه‌ای بر پا می‌کنیم،

سپس برادران آن را به ارث می‌برند و میان خود تقسیم می‌کنند،

گاهی خصومت بر زمین حاکم می‌شود،

سپس رودها طغیان می‌کنند و سیل جاری می‌شود.

سنجاقک‌ها دستخوش جریان آب رودخانه می‌شوند،

20- Utnapishtim (کسی که زندگی یافت)

و چهره آنها به چهره خورشید مانده است.

سپس ناگهان هیچ چیز وجود ندارد.

خوابیدن و مرگ درست مانند یکدیگرند،

تصویر مرگ را نمی توان کشید. (مک کال، ۱۳۷۳: ۶۵)

سپس برای گیلگمش تعریف می کند که چگونه از طوفانی که خدایان برای نابودی او

مقدر کرده بودند، جان سالم بدر برده و پیش کش جاودانگی را از ایزدان گرفته است.^{۲۱}

وقوع طوفان در حماسه ی گیلگمش

در حماسه‌ی گیلگمش از دو اتفاق و رخداد طبیعی حکایت می شود که در کتاب‌های

آسمانی تورات و قرآن نیز به آنها اشاره شده است. ژان بوترو^{۲۲} آشورشناس نامدار در کتاب

خود « حماسه‌ی گیل گمش: بزرگمردی که نمی خواست بمیرد» به این نکته اشاره می کند؛

داستان طوفان بزرگ نزدیک هزار سال پیش از تورات در حماسه‌ی گیلگمش آمده است

(ستاری، ۱۳۸۹: ۹۹). جزئیات طوفان در تورات و در اسطوره‌ی گیلگمش گاه به گونه‌ای

شگفت مشابه‌اند. اوت ناپیشتیم برای گیلگمش تعریف می کند که چگونه انا، خدای عمق

آب‌ها، او را از تصمیم خدایان- وقوع طوفان- آگاه می کند و به او می گوید:

خانه‌یی از چوب بساز، آن را در کشتی قرار ده! [...] انواع دانه‌های زندگی را در کشتی

بیار! پهنا و درازای آن متناسب باشند! کشتی را در همین لحظه بساز! آن را به دریای آب

شیرین ببر و بامی بر آن بنا کن! (منشی زاده، ۱۳۸۳: ۹۴)

اوت ناپیشتیم برای گیلگمش تعریف می کند:

همین که نخستین سپیده‌ی صبح درخشید، من همه چیز را آماده کردم. به طرف دریای

آب شیرین رفتم، چوب و قیر تهیه دیدم، کشتی را طرح ریختم و آن را رسم کردم. همه‌ی

کسان من قوی و ضعیف، همه دست به کار شدند. در ماه آفتاب بزرگ کشتی تمام شد. هرچه

داشتم بار کردم؛ سیم و زر بار کردم، دانه های زندگی بار کردم، زنان و کودکان را،

خویشاوندان و طایفه را در کشتی نشاندم. چارپایان بزرگ و کوچک را سوار کردم. صنعتگران

را از هر حرفه‌یی به کشتی بردم. در زمان معین خدای هوا، باران وحشتناکی نازل کرد. طوفان

۲۱- داستان طوفان در یک اسطوره‌ی اکدی دیگر نیز بیان شده است. اتره خسیس (خرد بیش از حد) پادشاه شوروپ پک (تل فره جدید

در بین النهرین میانه) و اوت ناپیشتیم هر دو طلایه داران "نوح" توراتی هستند (مک کال ۱۳۷۳: ۶۸).

وزیدن گرفت، آب ها به جوش و خروش در آمدند. شش روز و شش شب باران همچنان می بارید تا اینکه در روز هفتم از شدت طوفان کاسته شد.^{۲۳} دریا آرام شد و طوفان بلا از پای نشست و سرنشینان کشتی بر ساحل امن فرود آمدند (همان: ۹۵).

اوت ناپیشتیم نخست یک کبوتر و سپس یک چلچله را رها می کند، اما هر دو باز می گردند. سرانجام کلاغی را رها می کند که باز نمی گردد و این نشانه حاکی از این است که آبها فروکش کرده اند. در کتاب مقدس نیز به این موضوع اشاره شده که نوح پرنده ای را برای آگاهی از وضع و حال زمین و طوفان پرواز می دهد، اما پرنده هر بار به کشتی باز می گردد و زمانی که پرنده باز نمی گردد، نوح در می یابد که پرنده جایی برای فرود یافته و این نشانه ای پایان طوفان است.

اذا، خدای عمق آبها، انلیل^{۲۴}، خدای باد را به خاطر پدید آوردن طوفان که باعث نابودی همه ی مردم شده سرزنش می کند و به او می گوید:

هر که گناه می کند، بگذار به سزای خود برسد! آن که بزه می کند، بگذار کیفر ببیند. اما مراقب باش، تا همه نابود نشوند؛ بدان را مجازات کن، زنهار، همه را نیست نکنی! (همان: ۹۸)

در داستان انجیل نیز به ساختن کشتی، جمع آوری جانوران، وقوع سیل، رها سازی پرندگان و قربانی اشاره شده است (ساندرز ۱۳۷۶: ۴۶).

در قرآن در سوره ی مومنون آیه ۲۶ خداوند می فرماید:

ما به نوح وحی کردیم « کشتی را در حضور ما، و مطابق وحی ما بساز. و هنگامی که فرمان ما فرارسد، و آب از تنور بجوشد (که نشانه فرارسیدن طوفان است)، از هر یک از انواع حیوانات یک جفت در کشتی سوار کن؛ و همچنین خانواده ها را، مگر آنانی که قبلاً وعده هلاکشان داده شده [همسرو فرزند کافرت] و دیگر درباره ستمگران با من سخن مگو، که آنان همگی هلاک خواهند شد» (سوره مومنون، آیه ۲۶)

این بار هم به فرمان خدا آب به جوش و خروش در می آید تا وسیله ای برای مجازات ظالمین گردد. (سوره هود، آیه ۳۹)

۲۳- اعداد در اسطوره از اهمیت خاصی برخوردارند. یک عدد به عدد بعدی اضافه کردن در واقع به اوج رساندن آن عدد است. رقم شش روز با هفتمین روز پس از آن به اوج خود می رسد. برای همین بارها در این اسطوره عدد هفت تکرار شده است. گیلگمش در روز هفتم انکیدو را بخاک می سپارد و یا بعد از شش روز و شش شب خواب عمیق در روز هفتم از خواب بیدار می شود. نرگل و ارشکیگل شش روز و شش شب را با اشتیاق کنار یکدیگر سپری می کنند و روز هفتم زندگی واقعی شان از سر گرفته می شود.

خداوند به خواسته‌ی نوح برای نابودی مخالفین‌اش به آب فرمان جوشیدن و خروشدن می‌دهد. آب همواره نماد روشنایی و حیات است. به جوش و خروش در آمدن آب به اذن الهی باعث نجات و رستگاری نوح و سرنشینان کشتی‌اش می‌شود؛ اما از سوی دیگر همین آب خروشان که باعث نجات نوح و قوم و خویشان او شده، عامل نابودی مخالفین نوح می‌شود و آنها را به کام مرگ می‌کشد. کشتی نیز نماد نجات از خطر است (شیمل، ۱۹۸۴: ۶۱). لازم به ذکر است که هنگام بررسی آثار حماسی و مذهبی در می‌یابیم که همواره پادشاهان و پیامبران از آب می‌گذرند: فریدون برای گشودن پایتخت ضحاک از اروند رود می‌گذرد، زردشت برای رسیدن به دیدار هرمزد خدای از آب دائمی می‌گذرد، اردشیر برای رسیدن به سلطنت به کنار دریا می‌رود و از آن پس اردوان را بر او چیرگی نیست و یا به فرمان الهی آب دریا شکافته می‌شود و موسی از آن عبور می‌کند (بهار، ۱۳۷۶: ۳۸).

در بخشی از لوح ششم حماسه‌ی گیلگمش - همچون خواب پادشاه مصر - خبر از هفت سال گرسنگی و ذخیره کردن گندم مطرح می‌شود. ایشتر^{۲۵}، الهه‌ی نشاط عشق، عشق گیلگمش را طلب می‌کند، اما گیلگمش چون دو سومش، خدایی است برخلاف انکید و که تسلیم و سوسه‌ی روسپی معبد ایشتر شد، اسیر هوای نفسانی نمی‌شود و به دام این الهه نمی‌افتد. گیلگمش ایشتر را به خاطر خباثت‌هایش در عشق‌های قبلی‌اش شماتت می‌کند. ایشتر نزد انو^{۲۶}، پدر آسمانی خود می‌رود و از او می‌خواهد که گاو آسمان را که نماد خشکسالی و گرسنگی و قحطی است، نازل کند تا گیلگمش را فرو کوبد. انو به دخترش ایشتر می‌گوید:

اگر من، آن چه تو می‌جویی، بکنم، هفت سال گرسنگی پدید خواهد آمد. آیا به اندازه‌ی کافی گندم در انبارها فراهم آورده‌ی؟ آیا گیاه و علوفه به اندازه‌ی کافی برای حیوانات رویانده‌ی؟ (منشی زاده: ۵۵)

خدای آسمان خواهش ایشتر را اجابت می‌کند. از کوه خدایان، گاو آسمان را فرو می‌فرستد و او را به شهر اروک رهسپار می‌کند. گاو آسمان بر دانه‌ها و کشتزارها تاخت و تاز می‌کند. گیلگمش و انکیدو به مقابله‌ی گاو آسمان می‌روند و او را از پای در می‌آورند. در قرآن در داستان یوسف نیز موضوع خشکسالی مطرح می‌شود. در آیات سوره یوسف در قرآن آمده است:

25- Ishtar

26- Anu

پادشاه مصر در خواب می بیند که هفت گاو فربه هفت گاو لاغر را می خورند و هفت خوشه سبز را هفت خوشه خشک از بین می برند (سوره ی یوسف، آیه ۴۲)

تعبیر پیامبر خدا، حضرت یوسف، از خواب اینگونه است: پس از هفت سال سرسبزی و آبادانی، هفت سال قحطی کشور را فرا می گیرد و بعد از هفت سال سختی و مشقت، گشایش و رفعت از راه می رسد و سیمای فتح و پیروزی دوباره بر مردم مصر لبخند می زند. مسلماً علت اصلی قحطی و خشکسالی نباریدن الطافت الهی است؛ زیرا آب همواره مایه‌ی حیات و زندگی است. حضرت یوسف نوید فرارسیدن سالی را به مردم می دهد که مردم در آن به آسایش و وسعت و فراوانی نعمت بسربرند (همان، آیه ۴۸). مردم مصر با درایت و راهنمایی های پیامبر خدا و اعتمادی که پادشاه مصر به حضرت یوسف دارد با قناعت و تلاش مضاعف این دوران سخت را پشت سر می گذارند، در واقع حضرت یوسف منجی مردم مصر می شود. بنا بر آیات الهی خداوند مردم را به مصیب و بلایی ناگوار گرفتار می کند تا از آن نکته ها آموخته و عبرت بگیرند، همچنین خداوند بشارت داده است که بعد از هر سختی و مشقت، آسایش و راحتی از راه می رسد «ان مع العسر يسرا» (سوره انشراح، آیه ۷) که البته فراهم شدن این آسایش و رفاه به واسطه‌ی درایت و سعی و تلاش خود مردم تحقق پذیر است.

علاوه بر قرآن و اساطیر بین النهرینی، در تورات، در اساطیر کنعانی، در اساطیر آسیای غربی و حتی در اساطیر ایرانی به مسئله خشکسالی و روبه رو شدن انسان با خشکسالی مواجه می شویم. با بررسی مسئله خشکسالی در خواهیم یافت که نظام های خشکسالی در آسیای غربی در اسطوره ها به دو نحو منعکس می شوند، یکی به نحو یک ساله، که در یک فصل تابستان خشک داریم و پاییز و زمستان بارانی است و یکی به نحو هفت ساله مطرح می شود (بهار، ۱۳۹۰: ۲۶۹).

از این دو رخداد طبیعی می توان به این نکته اشاره کرد هر بار که امت ها از وظیفه انسانی خود تخطی می کنند و مرتکب معصیت و گناه می شوند؛ خداوند برای پایان دادن به وضعیت کنونی و برداشتن ظالمین از روی کره خاکی اسباب برچیدن شرایط کنونی را فراهم می سازد و فردی را مأمور نجات افراد صالح و نیکوکار می کند.

گیلگمش به حقیقت زندگی پی می برد

اوت ناپیشتیم فرزانه به مانند حضرت خضر که اسکندر را به چشمه‌ی آب حیات هدایت

کرد از گیلگمش می‌خواهد برای در آمدن به جرگه‌ی خدایان شش روز و شش شب را نخواست. اما خواب وجود گیلگمش را در بر می‌گیرد و او به خواب عمیقی که تصویر مرگ است فرو می‌رود (خواب به جز نماد مرگ می‌تواند نماد گذر از مرحله‌ای به مرحله دیگر مثل بلوغ باشد). اوت ناپیشتیم به جفت خود می‌گوید:

مرد قوی را ببین! او، که در طلب زندگی است، خواب بر او مانند بادی می‌وزد! (منشی زاده، ۱۳۸۳: ۱۰۰)

اشاره‌ی پیرفرزانه اوت ناپیشتیم به سستی و کرختی گیلگمش حاکی از این واقعیت است که طلب زندگی جاوید بسی برتر از توان و قدرت پهلوانی است. او از جفت خود می‌خواهد به نشان هر روز که گیلگمش خفته، نانی پخته و بالای سر او بگذارد. وقتی گیلگمش بیدار می‌شود و می‌گوید فقط چرتی زده، با دیدن شش نان در می‌یابد که شش روز در خواب بوده است (قرص نان نماد زمین است). گیلگمش از خواب خود به مانند مرگی که او را در برگرفته یاد می‌کند. لازم به ذکر است که حکایت دوران کودکی حضرت یوسف در قرآن نیز داستان نمادین مرگ و حیات مجدد است. برادرها یوسف را درون چاه می‌اندازند، تو چاه رفتن معرف جهان مردگان و زیرزمین است و بعد برآمدنش از چاه و به قدرت عظیم رسیدن یوسف در مصر، حیات مجدد است. این داستان بیانگر مضمون مرگ و حیات مجدد به اذن الهی است (بهار، ۱۳۹۰: ۲۶۹).

سرانجام اوت ناپیشتیم نشانی گیاهی را به گیلگمش می‌دهد که در ژرفای اقیانوس است و جوانی را بازمی‌گرداند. گیلگمش گیاه را می‌یابد اما آن را نمی‌خورد، بلکه بر آن می‌شود گیاه را به اوروک برده و با مردم سرزمینش در آن شریک شود.^{۲۷} ولی ماری در یک لحظه از غفلت او استفاده می‌کند و گیاه را می‌رباید و می‌خورد و پوست می‌اندازد و جوان می‌شود، از این روست که مار نماد جوانی، نامیرایی و جاودانگی است.^{۲۸} گیلگمش برزمین می‌نشیند و زار می‌گیرد و در می‌یابد که جاودانگی نصیب او نیست «من باید بمیرم.» گیلگمش خسته و درمانده از سفری ناکام به اوروک باز می‌گردد. کاهنان جادوگر و تسخیرکنندگان ارواح را حاضر می‌کند و از آنها می‌خواهد که روح انکیدو را فراخوانند. سالخورده‌ترین کاهنان به او

۲۷- در حماسه قهرمان داستان بدنبال گیاه است که خاصیت جادویی دارد. به روایتی اسفندیار با خوردن انار که از میوه های بهشتی است روئین تن می‌شود و از خون سیاوش گیاهی می‌روید بنام گیاه سیاوشان که خاصیت دارویی دارد.

۲۸- مار در داستان های اساطیری مثل حماسه آدم و حوا نقش مهمی دارد. مار مانند درخت چنار پوست می‌اندازد و شاید ازین رو جاودانه تصور شده است (شمیسا ۱۳۸۹: ۱۰۱).

می‌گوید، راه دروازه‌ی زیر خاک را در پیش گیرد و به خانه‌ی تاریک ایرکالا برود. گیلگمش به طرف منزل ایرکالا گام می‌نهد، آن جا، که هر کس یک بار داخل شده، دیگر برنگشته؛ راهی، که می‌رفت، راهی بود، که برگشت نداشت، به منزلگاهی، که ساکنین آن از روشنی محرومند، غبار زمین خوراک آنها است و خاک رس غذای آنها. روشنایی نمی‌بینند و در تاریکی می‌نشینند. تن آنها با پر پوشیده و مانند مرغان بال دارند (منشی زاده، ۱۱۰). گیلگمش به نزد دربان دروازه‌ی مرگ می‌رود و از او می‌خواهد که سایه‌ی انکیدو را به وی نشان دهد تا از او سرنوشت مردگان را جويا شود. انکیدو، دوست شفیق گیلگمش، به فرمان ایزدان از جهان زیرین فراز می‌آید تا آن چه را که در قلمرو سایه‌ها روی می‌دهد، برای دوستش بازگوید (ژیران، ۱۳۸۶: ۹۱). گیلگمش از دوستش می‌پرسید:

حرف بز، دوست من! حرف بز، دوست من! از قانون خاکی، که دیدی، اینک مرا

بیآگاهان!

و انکیدو در پاسخ می‌گوید:

نمی‌توانم، از آن به تو چیزی بگویم، رفیق، نمی‌توانم، چیزی بگویم. اگر قانون خاکی که دیده‌ام، بر تو بگویم خواهی نشست و خواهی گریست. ببین، رفیقی، که تو او را به دست می‌سودی و قلب تو خشنود می‌شد، کرم‌ها او را مانند جامه‌ی کهنه‌ی می‌خورند. انکیدو، دوست تو، که دست تو را می‌گرفت، مانند خاک رس شده، او غبار زمین شده. او در خاک افتاد و خاک شد (منشی زاده، ۱۱۱).

هرچند که گیلگمش درمی‌یابد مرگ نصیب اوست و جاودانگی فیزیکی در این دنیا امری محال است اما دل خوش است که خاطره‌ی ابدی او با ساختن بنایی با شکوه در اوروک همواره زنده خواهد ماند. در واقع قهرمان داستان به این نتیجه می‌رسد که حال که نمی‌توان جسم را جاوید کرد می‌باید روح را جاودانه ساخت، پس به دنبال نام نیک می‌رود. در حقیقت او هیچ‌گاه شکست نخورده است (شمیسا، ۱۳۸۹: ۱۰۱). بلان معتقد است که گیل گمش بر دیوارهای شهر اورک و برستون و الواح پوشیده از «روایت همهٔ پیکارهای سختش» به حیاتی سنگ شده، باقی و پایدار است. قهرمان داستان بر زمین تالار دراز می‌کشد تا بخوابد؛ اما خواب دنیوی‌اش مبدل به خواب ابدی می‌شود و به جهان مرگ می‌شتابد.

نتیجه

در این مقاله ضمن پرداختن به مسئله لاینحل سرنوشت آدمی یعنی مرگ و تلاش انسان برای دستیابی به کیمیای فرزاندگی، به تحلیل صور اساطیری حماسه گیلگمش از منظر یونگ پرداخته شد. گریز از مرگ و تلاش برای رسیدن به زندگی جاودانه همواره دغدغه اصلی انسانها در تمامی عصرها و نسلها بوده است و آثار بجای مانده از ملل گوناگون بیانگر این واقعیت است که هر انسانی سرانجام طعم مرگ را خواهد چشید و گریز از مرگ امری محال است. در تمامی این آثار تلاش های بشر برای رهایی از چنگال مرگ بی نتیجه بوده است، حتی قهرمانان برخی از آثار که به طریقی روئین تن شده به گونه‌ای پذیرای قطب دیگر زندگی، یعنی مرگ، شده اند. اما تنها کسی که توانسته است به چشمه آب حیات دست یابد و جامی از آن بنوشد و خود را در آن شستشو دهد و به زندگی جاوید دست یابد حضرت خضر است. در سایر آثار حماسی از جمله گیلگمش، جویندگان ابدیت پس از پشت سر گذاشتن مرارتهای سرانجام مغموم و ناامید به دیار خود برگشته و خود را برای زندگی پس از مرگ آماده کرده‌اند.^{۲۹}

در این داستان حماسی، قهرمان داستان قصد دارد از یک سو به شیوه‌ی آشیل و اسکندر نام خود را بلندآوازه کند، به همین دلیل به جنگ هومبابای شرور می‌رود و از سوی دیگر تلاش می‌کند همانند هراکلس به طلسم بیمرگی و جاودانگی دست یابد. تلاش گیلگمش برای یافتن گیاه زندگی تمثیلی است برای تلاش و تکاپو انسان برای کشف حقیقت و رسیدن به سر منزل مقصود. تلاش گیلگمش در راه کشف راز حقیقت جاودانگی تداعی کننده این گفته‌ی معروف روشنفکر آلمانی گوتهولد افرایم لسینگ (۱۷۸۱-۱۷۳۹)^{۳۰} است: «اگر خداوند در دست راستش تمامی حقیقت‌ها را و در دست چپش تنها جهد و تلاش در راه کسب حقیقت را، با این فرض که من همیشه در اشتباهم و به من بگوید انتخاب کن! با

۲۹- در حماسه آلمانی "سرود نیپلونگن"، زیگفرید قهرمان این حماسه، ازدهایی را می‌کشد، درخون او می‌غلتد، و روئین تن می‌شود. اما نقطه ای از بدنش، بین دوشانه، به سبب افتادن برگی، روئینه نمی‌شود، و از همان نقطه درصحنه نبرد آسیب می‌بیند و به کام مرگ فرو می‌رود، و یا در داستان حماسی "ایلیاد" اثر هومر، آشیل یکی از پهلوانان ایلیاد و از قهرمانان برجسته جنگ تروا بود. مادرش همواره دلهره مرگ او را داشت. او را در کودکی در رودی شستشو می‌دهد تا روئین تن نشود ولی آب به آن پاشنه که در دست مادر بود، نمی‌رسد و دشمن اش از نقطه ضعف آشیل آگاه و تیری بر پاشنه اش می‌کند و همین تیر باعث نابودی قهرمان داستان هومرمی‌شود. اسفندیار قهرمان روئین تن شاهنامه فردوسی نیز سرگذشتی مشابه آشیل داشته است.

خضوع و فروتنی به دست چپش خواهم افتاد و تلاش برای کسب حقیقت را طلب می‌کنم.»
 لسینگ ارزش آدمی را در تلاش خستگی ناپذیر او در راه درک حقیقت می‌داند. گیلگمش اگرچه به هدفش، جاودانگی فیزیکی، نمی‌رسد اما با تلاش بی وقفه‌اش به فلسفه‌ی حیات و راز آفرینش دست می‌یابد. علی‌رغم اینکه همگان به او می‌گویند که مرگ سرنوشت محتوم آدمیان است و بهتر است از زندگی و نعمت حیات لذت ببرد، اما از قصد خود دست بر نمی‌دارد و همچنان به تلاش خود ادامه می‌دهد و همین تلاش و تکاپو است که نام او را فرزانه و جاودان نگه می‌دارد.

در بخشی از این حماسه پیر فرزانه به گیلگمش می‌گوید؛ شرط جاودانگی در این است که او بتواند هفت شبانه روز در برابر خوابیدن مقاومت کند، اما خواب، گیلگمش را در برمی‌گیرد و او پس از شش شبانه روز از خوابی سنگین بیدار می‌شود. وقتی گیلگمش در می‌یابد که شش شبانه روز در خواب بوده، شکوه می‌کند که مرگ به مانند خواب تمام وجودش را در بر گرفته و به هر جا که می‌رود مرگ هم همانجاست و گریز از کمین مرگ امری محال است، بنابراین در می‌یابد که مقاومت در برابر مرگ به مانند خواب امری محال است و زندگی در مرگ معنا می‌یابد و یا بعبارتی مرگ با زندگی آغاز می‌شود. در واقع خواب سنگین گیلگمش تصویری از مرگ است و بیدار شدن او در روز هفتم، اشاره‌ای است به روز رستاخیز، که همه مردگان در موعد مقرر از خواب سنگینی برمی‌خیزند و به حساب و کتاب آنها رسیدگی می‌شود.

پی‌نوشت‌ها

- ۱- در جهان بینی عرفا « فنا » نهایت قرب و درک عرش اعلی است:
- هر کس دور ماند از اصل خویش باز جوید روزگار وصل خویش (مولانا دفتر اول ۱)
- ۲- هیچ کس را تا نگردد او فنا نیست ره در بارگاه کبریا (مولانا دفتر ششم ۴)
- ۳ - عطار نیشابوری در تذکره الاولیا (۳۱۵) مرگ را پلی می‌داند که دوست را به دوست ازلی پیوند می‌زند.
- ۴- موضوع حماسه دینی - مذهبی کم‌دی الهی مسافرت به جهان آخرت و شرح حال ارواح پس از مرگ است. این مجموعه شامل صد سرود سه قسمتی است: دوزخ، برزخ و بهشت. قسمت اول این سفر در زیرزمین، یعنی در ظلمات طی می‌شود. دوزخ در دورترین

نقاط زیرزمین قرار گرفته و سرای ابدی ارواحی است که تلاش نکردند تا روح خود را تعالی دهند. ارواح گناهکاران متناسب با اعمال بد و خصلت‌های غیرانسانی و غیر اخلاقی شان در طبقات هشت گانه دوزخ به سختی مجازات می‌شوند. منزلگاه دوم برزخ است که دارای هفت طبقه است. به اعتقاد دانته برزخ مرحله حفاصل گناه و طهارت است. وضع گناهکاران در برزخ بهتر از دوزخیان است زیرا گناهکاران برزخ امید به نجات دارند تا با ندامت و توبه و کفاره به بهشت زمینی و بهشت آسمانی رهسپار شوند و هرگاه یکی از ارواح آمرزیده شود و به سوی خلدبرین رهسپار شود، کوهها به لرزه درمی‌آیند و همه خدا را ستایش و تعظیم می‌کنند.

5- Archetype

6- collective unconscious

۷- الیاده معتقد است که فروید و یونگ خواسته‌اند اسطوره را به فرایندی ناخودآگاه تقلیل دهند، حال آنکه اسطوره، پدیده‌ای عالمگیر یا کلی است که بانی ساختاری واقعی و یا نوعی ساختار واقعیت و روشنگر وجود و فعالیت موجودات فوق طبیعی و الگویی دستوری برای سلوک آدمی است (ستاری، ۱۳۹۰: ۱۱۸)

۸- آنیما روان مونث درون مرد یا طبیعت زنانه‌ی مستقر در مرد است که در شعر و نقاشی و داستان بصورت معشوق رویایی^۱ تجلی می‌کند. به نظر یونگ یکی از کلیدی‌ترین مراحل سفر قهرمانان اسطوره، روبروشدن با آنیماست که در رسیدن فرد به مرحله‌ی کمال و خودشناسی نقش اساسی دارد.

۹- اسطوره و مایه‌های اساطیری از عناصر اصلی تشکیل دهنده‌ی حماسه محسوب می‌شوند. برخی از محققان حماسه را صورت تغییر یافته‌ی اسطوره و زاییده از بطن آن دانسته‌اند (آیدنلو ۱۳۸۸: ۲۴).

۱۰- حماسه و اسطوره دو مجموعه تنیده شده درهم هستند بطوریکه حماسه را نمی‌توان از اسطوره جدا دانست و یا اسطوره را از^۱ حماسه. زمانیکه سخن از اساطیر است بالطبع پای قهرمانان حماسی به میدان کشیده می‌شود و یا چون سخن از حماسه‌ها باشد، خواست خدایان و دخالت آنان مطرح می‌گردد (بهار، ۱۳۷۶: ۷۶).

۱۱- بین النهرین که دره‌ای میان رودهای دجله و فرات است در واقع محل استقرار قدیمی‌ترین حکومت‌های جهان بشمار می‌آید. «بین النهرین غنی‌ترین سرزمین خاور نزدیک و نیز کانون شکوفایی یکی از قدیمترین تمدنهاست. [...] تاریخ بین‌النهرین تا قرن نوزدهم

میلادی ناشناخته بود و دانش بشر از آن، تنها به حکایات نیمه افسانه‌ای نویسندگان یونانی و نوشته‌های تورات محدود می‌شد. ولی بعدها کشف آثار باستانی در شناخت این سرزمین کمک شایانی کرد. در مجموع، منابعی که دانش بشر را در باره بین‌النهرین افزایش دادند، به سه گروه تقسیم می‌شوند؛ متون یونانی و لاتینی، آثار باستانی و متونی که به زبانهای مردم مشرق زمین نگاشته شده‌اند. [...]. (بهجو، ۱۳۷۲: ۱۴۶).

۱۲- مردمان بدوی درباره‌ای این که روان پس از مرگ به کجا می‌رود اعتقادهای گونه‌گون داشته‌اند. از جمله بعضی گمان^۱ می‌کردند که روان مرده به تن کسی دیگر یا به تن جانوری یا گیاهی در می‌آید و این همان است که در ادبیات میانه فارسی در متن‌های مانوی زامرد خوانده می‌شود که تناسخ است (بهار، ۱۳۷۶: ۲۲).

13- Uruk

در انجیل با نام ارک از آن یاد شده است.

۱۴- یونگ چند روز قبل از مرگ، خواب می‌بیند که برقله ی کوهی سنگی جای دارد. صبح روز بعد خوشحال بود و می‌گفت این خواب، نشانه‌ی نمونه وار آن است که زندگانش به پایان رسیده است (الیاده، ۱۳۹۰: ۴۹).

15- Humbaba

۱۶- در آثار حماسی قهرمان داستان همواره برای نجات مردمان سرزمین خود به اقدامات مخاطره‌آمیزی دست می‌زند و همین^۱ رشادت‌ها و دلوریها نام او را بلند آوازه و جاودانه می‌سازند. بلان (۱۳۸۴: ۵۶) هدف غایی رشادت و جنگاوری این قهرمانان را دست یافتن به اوج افتخار می‌داند. او معتقد است که آنان می‌خواهند مانند خدایان، نامیرا و جاودان باشند و این جاودانگی که خصلت الهی است وجه تمایز انسان و خدایان است.

۱۷- چنین حسی قرن‌ها بعد در بودا هم هنگام مواجهه با مرگ پیرمردی ایجاد می‌شود (آموزگار، ۱۳۸۷: ۵۸۳)

18- Shamash

19- Siduri

20- Utnapishtim (کسی که زندگی یافت)

۲۱- داستان طوفان در یک اسطوره‌ی اکدی دیگر نیز بیان شده است. اتره خسیس (خرد بیش از حد) پادشاه شوروپ پک (تل فره جدید در بین‌النهرین میانه) و اوت ناپیشتم هر دو طلایه داران «نوح» توراتی هستند (مک کال، ۱۳۷۳: ۶۸).

22- Jean Bottero

۲۲- اعداد در اسطوره از اهمیت خاصی برخوردارند. یک عدد به عدد بعدی اضافه کردن

در واقع به اوج رساندن آن عدد است. رقم شش روز با هفتمین روز پس از آن به اوج خود می‌رسد. برای همین بارها در این اسطوره عدد هفت تکرار شده است. گیلگمش در روز هفتم انکیدو را بخاک می‌سپارد و یا بعد از شش روز و شش شب خواب عمیق در روز هفتم از خواب بیدار می‌شود. نرگل و ارشکیگل شش روز و شش شب را با اشتیاق کنار یکدیگر سپری می‌کنند و روز هفتم زندگی واقعی شان از سر گرفته می‌شود.

24- Enlil

25-Ishtar

26- Anu

۲۷- در حماسه قهرمان داستان بدنبال گیاه است که خاصیت جادویی دارد. به روایتی اسفندیار با خوردن انار که از میوه های بهشتی است روئین تن می‌شود و از خون سیاوش گیاهی می‌روید بنام گیاه سیاوشان که خاصیت دارویی دارد.

۲۸- مار در داستان‌های اساطیری مثل حماسه آدم و حوا نقش مهمی دارد. مار مانند درخت چنار پوست می‌اندازد و شاید ازین^۱ رو جاودانه تصور شده است (شمیسا، ۱۳۸۹: ۱۰۱).

۲۹- در حماسه آلمانی «سرود نیبلونگن»، زیگفرید قهرمان این حماسه، ازدهایی را می‌کشد، در خون او می‌گلتد، و روئین تن می‌شود. اما نقطه ای از بدنش، بین دوشانه، به سبب افتادن برگ، روئینه نمی‌شود، واز همان نقطه در صحنه نبرد آسیب می‌بیند و به کام مرگ فرو می‌رود، ویا در داستان حماسی «ایلیاد» اثر هومر، اشیل یکی از پهلوانان ایلیاد واز قهرمانان برجسته جنگ تروا بود. مادرش همواره دلهره مرگ او را داشت. او را در کودکی در رودی شستشو می‌دهد تا رویین تن شود، ولی آب به آن پاشنه که در دست مادر بود، نمی‌رسد و دشمن اش از نقطه ضعف اشیل آگاه و تیری بر پاشنه اش می‌کند و همین تیر باعث نابودی قهرمان داستان هومر می‌شود. اسفندیار قهرمان رویین تن شاهنامه فردوسی نیز سرگذشتی مشابه اشیل داشته است.

30- Gotthold Ephraim Lessing

منابع

- ۱- آموزگار، ژاله. (۱۳۸۷). *زبان فرهنگ اسطوره*. چاپ دوم. مهارت.
- ۲- آیدنلو، سجاد. (۱۳۸۸). *از اسطوره تا حماسه*. ترجمه محمد امین ریاحی. چاپ دوم. تهران: سخن.

- ۳- بهار، مهرداد. (۱۳۹۰). *از اسطوره تا تاریخ*. چاپ هفتم، تهران: نشر چشمه.
- ۴- ----- (۱۳۷۶). *جستاری چند در فرهنگ ایران*. چاپ سوم، فکرروز.
- ۵- بلان، یانیک. (۱۳۸۴). *ناگزیری مرگ گیل گمش*. ترجمه جلال ستاری، چاپ دوم، تهران: نشر مرکز.
- ۶- بهجو، زهره. فرهادپور، مراد. (۱۳۷۲). *ادیان جهان باستان*. جلد دوم، مصر و بین النهرین، موسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی (پژوهشگاه).
- ۷- ری یس، ژولین. (۱۳۹۰). *اسطوره و رمز در اندیشه ی میرچا الیاده*. ترجمه جلال ستاری، چاپ چهارم، تهران: مرکز.
- ۸- ژیران، ف. دلاپورت، ل. (۱۳۸۶). *اساطیر آشور و بابل*. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل پور. چاپ سوم، تهران: کاروان.
- ۹- داد، سیما. (۱۳۸۳). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*. چاپ دوم، تهران: مروارید.
- ۱۰- دورانت، ویل. (۱۳۷۶). *مشرق زمین گاهواره تمدن*. ترجمه احمد آرام و دیگران. چاپ پنجم، تهران: علمی و فرهنگی.
- ۱۱- ساندرز، ن. ک. (۱۳۷۶). *حماسه گیلگمش*. ترجمه اسماعیل فلزی، هیرمند
- ۱۲- ستاری، جلال. (۱۳۸۹). *جهان اسطوره شناسی آیین و اسطوره*. تهران: مرکز
- ۱۳- شمیسا، سیروس. (۱۳۸۹). *انواع ادبی*. چاپ چهارم، تهران: میترا.
- ۱۴- شیمیل، آنه ماری. (۱۳۸۳). *گل و ستاره دنیای تصویرها در شعر فارسی*. ترجمه سعید فیروزآبادی، پیام خاور.
- ۱۵- کرمی، محمدحسین. (۱۳۹۱). «درنگی بر ناگزیری مرگ گیل گمش و اسکندر». *مجله بوستان ادب دانشگاه شیراز*، سال چهارم شماره اول.
- ۱۶- گروین، ویلفرد. (۱۳۸۳). *درآمدی بر شیوه های نقد ادبی*. ترجمه علیرضا فرحبخش، تهران، رهنما.
- ۱۷- لونگ، شارل. (۱۳۹۰). *اسطوره و رمز در اندیشه میرچا الیاده*. ترجمه جلال ستاری، چاپ چهارم، تهران: مرکز.
- ۱۸- مک کال، هزینا. (۱۳۷۳). *اسطوره های بین النهرین*. ترجمه عباس مخبر، تهران: نشر مرکز
- ۱۹- منشی زاده، داوود. (۱۳۸۳). *گیلگمش کهن ترین حماسه ی بشری*. تهران: نشر اختران.