

نامیرایی و جهان پس از مرگ از دیدگاه ادبیات حماسی با نگاهی بر داستان گیل گمش

فاطمه خداکریمی^۱

چکیده

با آغاز زندگی، مرگ، بعنوان قانون هستی و حقیقت لاینفک حیات بشری، بر زندگی انسان ها سایه می افکند. به قول هایدگر هستی انسان آغشته به نیستی است. ترس و نگرانی از گذر زمان و به پایان رسیدن زندگی دنیوی همواره دغدغه اصلی بشر بوده است. رهایی از مرگ و یافتن آب حیات و گیاه جوانی برای نامیرا شدن بن مایه خلق اسطوره‌های جهانی شده‌اند. یکی از مسائل مطرح شده در اساطیر جهانی، تلاش بشر برای رهایی از رنج و ناکامی و رسیدن به روئین تنی و نامیرایی است. حماسه گیل گمش با قدمتی چهارهزار ساله، یکی از جامع ترین و زیباترین آثار ادبیات سومری و بابلی است که به عنوان یک حماسه جهانی و یک اثر اگزوستاشالیستی بشری، روایت گر تکامل "انکیدو" و در نهایت تن دادن "گیل گمش" به حیات اخروی است. کانون این افسانه اساطیری هراس از مرگ و تحمل رنج‌های بسیار برای یافتن گیاه جوانی است. قهرمان این کهن ترین حماسه بشری، به مانند سایر قهرمانان جاودانه جوی، در جستجوی راز جاودانگی و نامیرایی است. مقاله حاضر با روش تحلیلی- توصیفی ضمن پرداختن به تلاش نافرجام قهرمان داستان برای نامیرا شدن و آگاهی از حقیقت زندگی، به فلسفه جاودانگی و بقا روح و عالم پس از مرگ از منظر اسطوره می پردازد.

کلید واژه‌ها: گیاه جوانی، زندگی جاوید، جهان پس از مرگ، اسطوره بین‌النهرین، حماسه گیل گمش.

۱. استادیار گروه زبان و ادبیات آلمانی، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.

mkhodakt@yahoo.com

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۱/۱۲/۲۳ تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۲/۲/۳

مقدمه

فلسفه حیات و جهان پس از مرگ، از آغاز خلقت، همواره برای انسان‌ها سوال برانگیز بوده است. هگل تاریخ را محصول کنش بشر با مرگ می‌داند. در طول تاریخ بشر معانی گوناگونی برای مرگ قائل شده است. مرگ و زندگی را می‌توان به صورت یک شیء و تصویر آن در آینه مجسم کرد. مرگ، تصویر دیگر زندگی است (معمدی، ۱۳۷۲: ۱۷). بسیاری مرگ را تلخ‌ترین مرحله زندگی می‌دانند. توماس مان خالق رمان «کوه جادو» مرگ را جدا از زندگی و یا در تضاد با آن نمی‌داند، بلکه مرگ را قابل ستایش و به‌عنوان «گاهواره زندگی»، به‌عنوان آغوش مادرانه تجدید می‌داند. به اعتقاد قهرمان داستان کوه جادو، مرگ را بایستی به‌عنوان جزء و یکی از متعلقات، به‌عنوان شرط مقدس زندگی درک و احساس کرد. اگر مرگ را از زندگی جدا سازیم و در تضاد با آن قرار دهیم، تبدیل به شیخ می‌شود.

مرگ واقعیت‌گریزناپذیر و تقدیر همگان است. انسان، اشرف مخلوقات، همواره درصدد یافتن راه‌گریزی از این واقعیت‌گریزناپذیر بوده است. برخی در پی یافتن آب حیات و یا گیاه زندگی مرارت‌ها کشیده و سرانجام مغموم و ناامید به دیار خود بازگشتند و پذیرای قطب دیگر زندگی خود، مرگ، شدند. اندیشه آب حیات از قرون وسطی در فرهنگ بسیاری از ملت‌ها مطرح شده است. در میان متون دینی از جمله تورات، عهد جدید و قرآن نیز به صراحت از آب حیات یاد شده است.^۱ در واقع جستجوی آب حیات یا گیاه زندگی تمثیلی است برای تلاش و تکاپوی انسان برای رسیدن به کمال معرفت.

از آنجائیکه در این جهان خاکی دست یافتن به جاودانگی فیزیکی امری محال است، انسان پذیرای مرگ شد، اما نه به‌عنوان پایان حیات دنیوی، بلکه مرگ را به‌عنوان پلی برای عبور از دنیای فانی به دنیای باقی پذیرفت و به تصویر پردازی جهانی دیگر در ورای این دنیای فانی پرداخت، جهانی آرمانی که غایت آرزوی هر انسان است. اعتقاد به جهان پس از مرگ جزء اصول اساسی ادیان آسمانی است و هر مومن به حیات پس از مرگ، در طلب کسب اطلاعات از سرای ابدی خویش است، به همین خاطر انسان سعی کرده است به مدد قوه خیال بر بال‌های

۱- در روایات و داستان‌های اسلامی نیز نام سه تن آمده است که در پی آب حیات رفته‌اند. دو تن از ایشان از آن آشامیده و زندگی جاودان یافته‌اند و یکی ناکام بازگشته است: الیاس، خضر و اسکندر ذوالقرنین. به نقل از طبری ذوالقرنین هفت شبانه روز به دنبال آب حیات گشته، اما چیزی نیافته است. در قرآن به اصل ماجرای خضر و آب حیات اشاره شده است.

تخیل به جهان پس از مرگ سفر کند و واقعیت‌های آن جهان را با چشم خیال ببیند و به تصویر بکشد. خلق شاهکارهای ادبی چون کمدی الهی اثر دانته حاصل همین خیال پردازی است.

در باره آفرینش جهان و جهان پس از مرگ آثار بی‌شماری پدید آمده است. برخی از این آثار از دیدگاه دینی به کند و کاو فلسفه حیات و مرگ پرداخته‌اند و برخی دیگر آثار تخیلی هستند برای پاسخ به بی‌شمار سوالات مردمان باستان در باب چگونگی پیدایش جهان و عالم پس از مرگ. برخی از شاعران و نویسندگان برداشت خود از تجربه مرگ را به صورت تصویرهای ذهنی در قالب کلام بیان کرده‌اند. اسطوره از جمله آثار تخیلی است در پاسخ به سوالاتی که همواره ذهن کنجکاو انسان را به خود مشغول کرده است. اسطوره را می‌توان حاصل فرهنگ و اندیشه جوامع ابتدایی بشریت برای کشف مجهولات دنیای پیرامون خود دانست. داستان اسطوره‌ها که از دل فرهنگ‌های گوناگون شکل گرفته است، روایت گر جستجوی انسان برای کشف حقیقت است. جوزف کمبل اسطوره شناس بزرگ امریکایی اسطوره را ساخته بشر می‌داند که در سراسر جهان در همه ادوار و اعصار و در هر شرایطی جاری و ساری‌اند. به اعتقاد او اسطوره‌ها منبع الهام هر چیز دیگری هستند که در جسم و ذهن آدمی ریشه دارند. اسطوره را می‌توان حکایتی موسوم و شگفت، دارای منشایی مردمی و نااندیشیده دانست که در آن، عاملانی که در زمره اشخاص نیستند و غالباً قوای طبیعی‌اند، به سیمای اشخاص، نمودار گشته‌اند و اعمال و ماجراهایشان معنای رمزی دارد (باسیتد، ۱۳۷۰: ۴۵).

در بررسی اسطوره‌های ملت‌های مختلف به عناصر مشابهی دست می‌یابیم که در کتاب‌های دینی از جمله تورات و قرآن نیز به آنها اشاره شده است؛ مثلاً وقوع طوفان مهیب که به واسطه آن تمام جهان را آب فرا می‌گیرد و فقط افراد خاصی از این حادثه جان سالم به در می‌برند و بقیه هلاک می‌شوند (افسانه گیل گمش، ترجمه منشی زاده لوح یازدهم) و یا قحطی و خشکسالی که هفت سال به طول می‌انجامد (همان. لوح ششم).

در این مقاله به تحمل رنج‌ها برای رسیدن به جاودانگی و جهان پس از مرگ از منظر اسطوره پرداخته می‌شود. نکته قابل درنگ در این مقاله پذیرفتن مرگ و تن در دادن به سرنوشت نهایی از سوی خداوندگار با و فراست حماسه گیل گمش است. برای خداوندگاران صاحب شوکت و مکت و قدرت هم، از مرگ، گریزی نیست. گویی مولفه جاودانگی و نامیرا

بودن در طول تاریخ، نام نیکی است که بر جراید عالم ثبت و جاودانه می‌شود.

کوشم که ازین جهان پرخار مردانه برون شوم نه مُردار (نظامی)

پیشینه تحقیق

در برخی از اسطوره‌های جهانی، روئین تن شدن و نامیراشدن مطرح شده است. در حماسه آلمانی "سرود نیلونگن" زیگفرید قهرمان داستان برای روئین تن شدن اژدهایی را می‌کشد و در خون اژدها غوطه‌ور می‌شود، اما نقطه‌ای از بدن او بین دو کتف بخاطر افتادن برگ درختی روئینه نمی‌شود و از همان نقطه در نبرد آسیب می‌بیند و کشته می‌شود. در بخش‌های از کتاب اودیسه نیز به مرگ آشیل اشاره شده است. مادر آشیل، ایزدبانو تیس، فرزندش آشیل را در رودخانه استوکس که جهان مردگان پیرامون رودخانه را در برگرفته است، فرو می‌برد تا آشیل روئین تن شود. اما پاشنه پای آشیل که در دستان مادر بوده، روئینه نمی‌شود و در جنگ‌های تروا، آشیل با ضربه تبری به پاشنه پایش، کشته می‌شود. در باره این شخصیت‌های افسانه‌ای حماسی آثار پژوهشی با ارزشی نگاشته شده است. موضوع مرگ و نامیرایی گیل گمش و تقبل رنج و سختی برای فرزاندگی موضوع مقاله‌های متعددی شده است؛ از آن جمله می‌توان به ترجمه کتاب "پژوهشی در ناگزیری مرگ گیل گمش" (ستاری، ۱۳۸۴) و یا مقاله‌های "حماسه گیلگمش و روایت‌های مختلف" (موذنی و یعقوبی، ۱۳۸۲)، "درنگی بر ناگزیری مرگ گیل گمش و اسکندر" (کریمی، ۱۳۹۱)، "بررسی آرکی تایپ‌های حماسه‌ی گیل گمش از منظر یونگ" (خداکریمی، ۱۳۹۲) و "تجلی رنج در اساطیر، با نگاهی به اسطوره گیل گمش" (سعیدی، دادور، ۱۴۰۰) اشاره کرد.

مرگ و جهان پس از مرگ

در طول تاریخ، فلسفه مرگ و جهان پس از آن همواره دغدغه اصلی ذهن آدمی بوده است. با نگاهی به تاریخ ملل و اقوام گذشته درمی‌یابیم که از زمانهای قدیم تاکنون مردم همواره به نوعی به زندگی پس از مرگ اعتقاد داشته‌اند و آن را به گونه‌های مختلف بیان کرده‌اند. اکثر آنها معتقدند که انسان با مرگ نابود نمی‌شود، بلکه با تغییر محل زندگی از روی زمین به زیر زمین کوچ می‌کند و بخاطر همین باور در گورها به همراه مردگان خود آلات زندگی مورد نیاز را دفن می‌کردند. باور ادامه زندگی درون خاک مبین اعتقاد به حیات و بقای روح در جهان دیگر است؛ اما در کیفیت بقای روح در سرای دیگر اختلاف نظر وجود دارد. نویسنده

نامیرایی و جهان پس از مرگ از دیدگاه ادبیات حماسی ۷۹۱۱۱

کتاب جهان پس از مرگ معتقد است، ارواح بلافاصله پس از مرگ حالتی از آرامش نیمه-هوشیارانه را که دوره‌هایی متفاوت دارد سپری می‌کنند. آنان به هیچ وجه دردهای جسمانی را احساس نمی‌کنند. ارواح پس از دوره‌ای از زندگی که کوتاهتر از حد متوسط زندگی در این جهان است، به مرحله‌ای دیگر از حیات خود وارد می‌شوند. ارواحی که دارای اندیشه‌ها، ذوفها و احساسات مشابهند، باهم ارتقاء می‌یابند (کنان دوویل ۲۴۹: ۱۹۳۰). رضایی نویسنده کتاب آفرینش و مرگ در اساطیر ضمن مطرح کردن فلسفه آفرینش و خلقت و چگونگی پایان جهان و بحث جهان پس از مرگ و آئین مردگان، در فصلی از کتاب خود به درجات و تفاوت‌های مکانی برای مردگان می‌پردازد. از نگاه اسطوره‌ای مرگ به هیچ عنوان به معنای جدا شدن روح از بدن و ترک آن نیست. بلکه مرگ گذر از یک شکل وجودی به شکل دیگر است، به گونه‌ای که شکل جدید وجودی را می‌توان به صورت کاملاً حسی و مادی درک کرد (نک: معقولی، ۱۳۹۸). نکته قابل درنگ که از مطالعه اساطیر مربوط به جهان پس از مرگ به دست می‌آید، بیان عذاب و خوشی‌های آن جهان است. مجازات‌ها مانند مجازات‌های دنیوی هستند اما با شدت و حدت بیشتر و خوشی‌های ترسیم شده نیز غایت آمال تحقق نیافته انسانی است. آرتور کنان دوویل مرگ را دوره جدید از زندگی می‌داند که در این مرحله از زندگی، ارواح دارای پیکرهایی هستند که برای حواس ما قابل درک نیست، اما برای خود آنان محسوس است. به اعتقاد کنان دوویل برای ارواح سن و گذشت زمان، مطرح نیست، آنان رنج نمی‌کشند. آنان جامه‌هایی برتن دارند و از غذاهایی خاص تغذیه می‌کنند. (دوویل، ۱۳۸۸، ۲۴۹)

در کنار اعتقاد به جهان زیرین به عنوان جایگاه نهایی انسان برای ادامه حیات، نظریاتی در باب تناسخ ارواح مطرح می‌شود، که منشا این دیدگاه در هند است. انسان ابتدایی برای ارواح به دو اصل معتقد بود: یا او را جاودانه می‌پنداشت و یا به تناسخ معتقد می‌شد. کسانی که به تناسخ نظر داشتند، بیشتر هندیان و قبایل آفریقایی و بعضی از فرق صوفیه بودند، در حالیکه اکثر ملل روی زمین به جاودانگی روح پس از مرگ اعتقاد داشتند (فاطمی، ۱۳۷۴: ۷).

در باره چگونگی تناسخ از منظر هندیها دو دیدگاه مطرح است؛ در دیدگاه نخست کسانی که در طول عمر، کارهای خیر و عام‌المنفعه انجام داده‌اند، پس از مرگ راه نیاکان را در پیش می‌گیرند. در این راه، روح، پس از عبور از دود (هنگام آتش زدن جسد)، شب هنگام، نیمه

تاریک ماه، سرانجام به ماه می‌رسد و تا زمانی که آثار اعمال او بر جای است، در آنجا می‌ماند تا از طریق اثیر، باد، باران و بذر به زمین بازگشته، دوباره از طریق غذا جذب بدن آدمی و وارد بطن مادر شود و بدین ترتیب بار دیگر زاده می‌شود. اما کسانی که راه زهد و ایمان در پیش گرفته‌اند، پس از مرگ به راه خدایان قدم می‌گذارند و ارواح آنان با گذر از شعله (هنگام سوختن جسد)، به هنگام روز، نیمه روشن ماه، یا طلوع خورشید و آذرخش، سرانجام به برهمن می‌رسند و دیگر به جهان باز نمی‌گردند.

بر طبق نظریه تحول تناسخ، روح آدمی چون کرم ابریشم از برگی به برگ دیگر می‌رود و با دور انداختن بدن قبلی خود و رهایی از جهل، زندگی جدید را با بدنی دیگر آغاز می‌کند. آدمی [بر] طبق اعمال خود دوباره متولد خواهد شد. اگر کار نیک انجام دهد به صورت نیک و اگر به اعمال بد، دست یازد به صورتی بد متولد خواهد شد (اباذری و همکاران، ۱۳۷۲: ۲۵۵).

اعتقاد به تناسخ روح را می‌توان نشأت گرفته از واکنش‌های روانی به واقعیت تلخ و گریزناپذیر مرگ دانست که با مطرح کردن آن ضمن ترغیب انسانها به انجام عمل نیک، ترس و نگرانی از مرگ، به طریقی از روح انسان زودود می‌شود.

مرگ در داستان‌های اساطیری

حماسه کهن‌ترین اثر مدون تمدن‌های باستان جامعه بشری است. شاهنامه، ایلیاد و گیل‌گمش سه حماسه بزرگ جهانی هستند. داستان‌های اساطیری بیانگر مشغولیت ذهن و قوه خیالپردازی بشری هستند که زمانی مردمانی خاص آن را واقعی می‌پنداشتند. در واقع سرایندهگان داستان‌های اساطیری درصدد پاسخ به سوالاتی در باب راز آفرینش و مرگ بوده‌اند که همواره ذهن انسان را به خود مشغول کرده است. معمای مرگ و زندگی پس از مرگ، از آغاز بن‌مایه آثار برجسته ادبی جهان بوده است، بطوریکه نخستین کتابی که از تمدن‌های بزرگ باستانی برجای مانده است، کتاب مردگان مصر و نخستین افسانه، افسانه گیل‌گمش بابلی از اسطوره‌های بین‌النهرین می‌باشد.

بین‌النهرین دره‌ای میان رودهای دجله و فرات و محل استقرار قدیمی‌ترین حکومت‌های جهان با تاریخ دیرینه است. در واقع بین‌النهرین غنی‌ترین سرزمین خاور نزدیک و مرکز شکوفایی یکی از قدیمی‌ترین تمدن‌هاست. این سرزمین در جنوب غربی آسیا و نزدیک خلیج

نامیرایی و جهان پس از مرگ از دیدگاه ادبیات حماسی ۸۱۱۱۱

فارس، از مشرق به مرز باختری ایران (سلسله جبال زاگرس) از غرب به مدیترانه و صحرای عربستان، از شمال به کوههای قفقاز و از جنوب به خلیج فارس محدود است. [...] تاریخ بین‌النهرین تا قرن نوزدهم میلادی ناشناخته بوده است و دانش بشر از آن، تنها به حکایات نیمه افسانه‌ای نویسندگان یونانی و نوشته‌های تورات محدود می‌شد. کشف آثار باستانی در شناخت این کهن سرزمین بسیار تاثیرگذار بوده‌اند. از آن جمله می‌توان به متون یونانی و لاتینی، آثار باستانی و متونی که به زبانهای مردم مشرق زمین نگاشته شده‌اند، اشاره کرد (بهجو، فرهادپور، ۱۳۲۲: ۱۴۴-۱۴۶).

دانش ما از نگرش بین‌النهرینی‌ها در باره فلسفه مرگ و زندگی پس از مرگ به علت اطلاعات کم از تاریخ بین‌النهرین، بسیار اندک است. به استناد اسطوره‌ها و اشعار حماسی می‌توان به معنای مرگ از دید فرد بابلی پی برد. در اسطوره‌های بین‌النهرین برخلاف مصر باستان به زندگی پس از مرگ امیدی نبوده، و به نظر می‌رسد مرگ به عنوان یک واقعیت محتوم که باید تسلیم آن شد، پذیرفته شده بود. (مک کال، ۱۳۷۳: ۳۸).

در ادبیات حماسی بین‌النهرین می‌توان به حماسه "گیل گمش"، "فرود ایشتر به جهان زیرین" و "نرگل و ارشکیگل" اشاره کرد. در حماسه فرود ایشتر به جهان زیرین، الهه ایشتر برای دیدار با خواهر متوفی‌ایش به جهان زیرین می‌رود، اما به هنگام بازگشت دچار مشکل می‌شود. در اسطوره "نرگل و ارشکیگل" است، نرگل قهرمان داستان برای اغوای ملکه خود رهسپار سرزمین بی بازگشت می‌شود.

نگرشی بر ساختار حماسه گیل گمش

حماسه گیل گمش، طولانی‌ترین اسطوره بین‌النهرین، یکی از جامع‌ترین و کهن‌ترین آثار به جای مانده از ادبیات سومری و بابلی است. محور اصلی این منظومه ادبی تلاش برای یافتن راز جاودانگی و رهایی از مرگ است. عمر این حماسه به چهار هزار سال می‌رسد و کامل‌ترین متن آن مشتمل بر ۱۲ لوح گلی در کتابخانه آشوربانی پال پادشاه آشوریان در عراق کشف شده است. در این طولانی‌ترین اسطوره بین‌النهرین، قهرمان داستان، گیل گمش، موجودی نیمه آسمانی است؛ دو سوم او آفرینش خدایی دارد و یک سوم انسانی و بر سرزمین اوروک فرمانروایی می‌کند.

داستان حماسی با معرفی گیل گمش به عنوان خداوند گاری با فراست آغاز می‌شود که پرده از رازها و نهفته‌ها برمی‌داشت و زمان وقوع طوفان را پیش‌بینی می‌کرد. او اهالی اوروک را واداشته بود تا گرداگرد اوروک حصار بکشند. در شهر سخن و کلام او قانون بود. تمامی اهالی اوروک فقط در خدمت او بودند، بنابراین آه و ناله‌های مردم ستم‌دیده به درگاه خدایان بزرگ بلند شد و از خدایان آسمان و خداوندان اوروک مقدس می‌خواهند تا موجود دیگری را بیافریند که در مقابل گیل گمش از آنان دفاع کند. خدایان برای پایان دادن به ظلم گیل گمش، صحراگردی قدر را می‌آفرینند به نام انکیدو. در این روایت حماسی انکیدو، زاده شده از گل رس، مردی وحشی است که هم سفره‌غزال‌ها است و با جانوران غول پیکر از یک آبگیر آب می‌نوشد - نه شهر را می‌شناسد و نه مردمان شهر را. آوازه انکیدو به گوش گیل گمش می‌رسد، صیادی گریخته از انکیدو او را اینگونه وصف می‌کند:

"از کوهستان‌های دور مردی آمده، بنیه‌ی او قوی است مانند سپاه آسمانی. قدرت او در سراسر دشت عظیم است، و دائماً در صحرا می‌چرخد. پاهای او پیوسته با گله در کنار آبشخوراند. نگرستن در وی وحشتناک است، دلم نمی‌خواهد نزدیک او بروم. نمی‌گذارد من چال تله‌ی خود را بکنم. تور پهن کنم، دام بگستم. چاله‌های مرا پر کرده، جانوران صحرای مرا از دست من گریزانده." (گیل گمش، منشی‌زاده، لوح اول)

پس به دستور گیل گمش یکی از زیبا رویان معبد مقدس ایشتر با صیاد راهی می‌شود تا انکیدو را بفریبد. پس از شش روز و هفت شب که انکیدو از زیبای زن سیراب می‌شود به جانب جانوران وحشی می‌رود، اما در کمال تعجب می‌بیند که غزال‌ها با دیدن او می‌گریزند. زن معبد ایشتر به او پیشنهاد می‌دهد، حیوانات را رها کند، با وی به اوروک بیاید و با گیل گمش و تمئن و شادی‌های شهری آشنا شود. (اشاره به فلسفه دورشدن انسان از اصل خود).

آشننگی گیل گمش پس از مرگ انکیدو

دو پهلوان پس از دیدار، ابتدا با هم نبرد می‌کنند، اما در این نبرد نه گیل گمش می‌تواند بر انکیدو غلبه کند و نه انکیدو بر او. دو پهلوان پس از محک زدن یک دگر، با هم دست دوستی و اخوت می‌دهند و دوشادوش یکدیگر در نبردهای حماسی شرکت می‌کنند. گیل گمش که اکنون به صف نیکوکاران پیوسته است به جنگل سدر می‌رود تا با کمک دوستش انکیدو، نگهبان خطرناک جنگل سدر، خومبابا، که دشمن خدایان و مردم است را از پای درآورد.

نامیرایی و جهان پس از مرگ از دیدگاه ادبیات حماسی ۱۳۱۱

خدایان که از دوستی این دو پهلوان خشنود نیستند، تصمیم می‌گیرند انکیدو را از میان بردارند. انکیدو به خواست خدایان بیمار می‌شود و پس از چند روز در منتهای درد و رنج می‌میرد. گیل گمش شش روز و شش شب بر مرگ انکیدو می‌گرید و روز هفتم او را به خاک می‌سپارد. بعد از مرگ انکیدو نخستین رنج انسانی، بر جان و روح گیل گمش که اکنون دیگر خوی انسانی گرفته است، آشکار می‌شود. او که تازه پس از مرگ انکیدو به حقیقت مرگ پی برده است، ترس از مرگ، تمام وجودش را دربرمی‌گیرد.^۱ با خود می‌اندیشد:

"آیا من نیز مانند انکیدو نخواهم مرد؟ من؟ درد، قلب مرا شوریده. من از مرگ ترسیده‌ام."

(گیل گمش، منشی زاده، لوح نهم)

گیل گمش روح دوستش انکیدو را فرا می‌خواند تا از او در باره قانون خاکی جویا شود، انکیدو 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." (همان لوح دوازدهم)

گیل گمش علیرغم برخورداری از مکننت و قدرت و شکوت به محض روبرو شدن با حقیقت مرگ شوریده حال، برای رهایی از مرگ و نامیرا شدن به جستجوی زندگی جاوید کوه و دشت‌ها را در می‌نوردد.

گیل گمش در جستجوی جاودانگی

گیل گمش بر آشفته از مرگ همزادش انکیدو، تاج و تخت را رها می‌کند و به جست و جوی راز جاودانگی و بی‌مرگی برمی‌آید. برای یافتن راز نامیرایی سفرها و نبردهای بسیار می‌کند و از همگان جویای راز نامیرایی می‌شود. شمش خدای آفتاب به او می‌گوید:

"گیل گمش، کجا می‌شابی؟ زندگی بی، که تو می‌جویی، نخواهی یافت!" (گیل گمش، منشی زاده، لوح نهم)

به اصرار گیل گمش شمش به او می‌گوید به نزد سیدوری سائیتو، زن دانای کوه آسمان، برود. سیدوری، گیل گمش را از خطرهای این راه آگاه می‌کند و از وی می‌خواهد به جای سفر بر دریای مرگ تا جایی که می‌تواند از زندگی خود لذت ببرد و دم را غنیمت شمرد.^۲ زن

۱- بحران شناخت مرگ ممکن است به صورت احساس رنج آور، سردرگمی و گیجی همراه با ترس‌های نامشخص و اضطراب‌های وصف‌ناپذیر تجربه شود (معتمدی ۱۳۷۲: ۲۰).

۲- این عبارت که بعدها در فلسفه اپیکور مطرح شد یکی از اولین نمودهای تفکر خوش بودن و دم غنیمت شمردن در ادبیات جهان است که مولفه اشعار خیام نیشابوری است.

دانای کوه آسمان به گیل گمش توصیه می کند، به جای اندیشیدن به مرگ و تلاش های بیهوده برای نامیراشدن، بهتر است این چند روز زندگی را به شادی بگذرانند^۱:

"گیلگمش کجا می روی؟ زندگی یی، که تو می جویی، نخواهی یافت. چون خدایان آدمیان را می آفرینند، 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! هر روز را جشن شادی بگیر! جامه های پاک بپوش. تن را در آب تازه صفا بده! از دیدار فرزندان که دست تو را می گیرند، لذت ببر! در آغوش زنان شادمانه باش! که راه آدمی جز این نیست."^۲ (لوح دهم)

اما گیل گمش نمی پذیرد و همچنان برخواست خود اصرار می ورزد و هشدار سایتو را که برای یافتن راز نامیرایی باید از دریای مرگ بگذرد نادیده می گیرد و به سوی یکی از اجدادش، اوت ناپیشتم، به راه می افتد تا از او راز فرزاندگی را جويا شود. اوت ناپیشتم که به همراه همسرش پس از نجات از توفانی که خدایان برانگیخته بودند، جان سالم به در برده و به جاودانگی دسته یافته است، سعی می کند مرگ را برای گیلگمش معنا کند و می گوید:

"هیچ کس مرگ را نمی بیند،

هیچ کس چهره مرگ را نمی بیند،

هیچ کس صدای مرگ را نمی شنود،

مرگ وحشی فقط انسان را بر زمین فرو می وید.

گاهی خانه ای می سازیم، گاهی آشیانه ای بر پا می نیم،

سپس برادران آن را به ارث می برند و میان خود تقسیم می کنند،

گاهی خصومت بر زمین حاکم می شود،

سپس رودها طغیان می کنند و سیل جاری می شود.

سنجاقک ها دستخوش جریان آب رودخانه می شوند،

^۱ - نگاه خیامی؛ دم را غنیمت شمردن و بجای تپاه کردن لحظه های زندگی، باید آن را پاس داشت و از لحظه ها نهایت بهره را برد و زندگی را با لذت و شادکامی سپری کرد.

چون عهده نمی شود کسی فردا را
حالی خوش کن تو این دل شیدا را .

^۲ - نگاه خیامی؛ تنها راه رهایی از غم و اندوه این دنیای زودگذر و شاد زیستن پناه بردن به می و باده است.

تا کی غم آن خورم که دارم یا نه
وین عمر به خوشدلی گذارم یا نه

پر کن قدح باده که معلوم نیست
کاین دم که فروبرم برارم یا نه

و چهره آنها به چهره خورشید مانده است.

سپس ناگهان هیچ چیز وجود ندارد.

خوابیدن و مرگ درست مانند یکدیگرند،

تصویر مرگ را نمی‌توان کشید. " (مک کال، ۱۳۷۳: ۶۵).

گیل گمش به حقیقت زندگی پی می‌برد

اوت ناپیشتیم برای گیل گمش تعریف می‌کند که چگونه از توفان برانگیخته شده به دست خدایان جان سالم به در برده و به زندگی جاوید رسیده است. این پیرفرزانه از گیل گمش می‌خواهد برای درآمدن به جرگه خدایان، شش روز و شش شب را نخوابد. اما خواب وجود گیلگمش را در برمی‌گیرد و به خواب عمیقی فرو می‌رود. اوت ناپیشتیم به همسر خود می‌گوید:

"مرد قوی را بین! او، که در طلب زندگی است، خواب بر او مانند بادی می‌وزد!"

(گیلگمش، منشی‌زاده، لوح یازدهم)

او از جفت خود می‌خواهد به نشان هر روز که گیل گمش 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. گیلگمش از خواب خود به مانند مرگی که او را در برگرفته بود یاد می‌کند. سرانجام اوت ناپیشتیم به وی نشانی گیاهی را می‌دهد که در ژرفای اقیانوس است و جوانی را باز می‌گرداند. گیل گمش گیاه را می‌یابد اما از آن نمی‌خورد، بلکه بر آن می‌شود گیاه را با خود به اوروک برده و در خوردن آن با مردم سرزمین‌اش شریک شود. ماری در یک لحظه از غلفت او استفاده می‌کند و گیاه را می‌رباید و می‌خورد و پوست می‌اندازد و جوان می‌شود، از این روست که مار نماد جوانی و نامیرایی است. گیل گمش بر زمین می‌نشیند و زار می‌گیرد و در می‌یابد که جاودانگی نصیب او نیست.

گیل گمش خسته و درمانده از سفری ناکام به اوروک بازمی‌گردد. کاهنان جادوگر و تسخیرکنندگان ارواح را حاضر می‌کند و از آنها می‌خواهد که روح انکیدو را فرا خوانند. سالخورده‌ترین کاهنان به او می‌گویند راه دروازه زیر خاک را در پیش گیرد و به خانه تاریک ایر کالا برود. گیل گمش

"به طرف منزل ایر کالا 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. " (همان، لوح دوازدهم)

گیل گمش به نزد دربان دروازه مرگ می‌رود و از او می‌خواهد که سایه انکیدو را به وی نشان دهد تا از او سرنوشت مردگان را جویا شود. دربان سایه انکیدو را به وی می‌نماید. گیل گمش از سایه می‌پرسید:

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

و سایه انکیدو در پاسخ می‌گوید:

"بین، رفیقی، که تو او را به دست می‌سودی و قلب تو خشنود می‌شد، کرم‌ها او را مانند جامه‌ی کهنه‌یی می‌خورند. انکیدو، دوست تو، که دست تو را می‌گرفت، مانند خاک رس شده، او غبار

زمین شده. او در خاک افتاد و خاک شد. " (همان، لوح دوازدهم)

قهرمان داستان به این حقیقت پی می‌برد که زندگی جاوید بهره‌آدمی نیست، مرگ غایت هر زندگی است و جسم سرشته شده از خاک به خاک برمی‌گردد، بنابراین تسلیم سرنوشت خویش می‌شود. اگرچه گیل گمش درمی‌یابد که مرگ تقدیر همگان است و جاودانگی فیزیکی در این دنیا امری محال است، اما دل خوش است که خاطره‌آبدی او با ساختن بنا با شکوه اوروک همواره زنده خواهد بود. بر زمین تالار دراز می‌کشد تا کمی بیاساید؛ اما خواب دنیوی‌اش مبدل به خواب ابدی می‌شود و در کمال آرامش و فارغ‌البال به جهان مرگ می‌شتابد.

نتیجه‌گیری

در این مقاله ضمن پرداختن به مسئله‌ی لاینحل سرنوشت آدمی، مرگ، به تلاش انسان برای دست‌یابی به کیمیای جاودانگی و شناخت جهان پس از مرگ از دید اساطیری پرداخته شد. گریز از مرگ و تلاش برای رسیدن به زندگی جاودانه همواره دغدغه‌ی اصلی انسانها در تمامی اعصار و نسل‌ها بوده است. اشعار و آثار بجای مانده از ملل گوناگون بیانگر این واقعیت است که هر انسانی سرانجام طعم مرگ را خواهد چشید. به قول سیسرون مرگ کور است. پیر را از جوان تمیز نمی‌دهد و گریز از آن امری محال است.

همه مرگ رانیم پیر و جوان که مرگست چون شیر و ما آهوان (فردوسی)

در تمامی آثار و روایت‌های مطرح شده تلاش‌های بشر برای یافتن آب حیات و رهایی از

نامیرایی و جهان پس از مرگ از دیدگاه ادبیات حماسی ۸۷

چنگال مرگ بی نتیجه بوده است^۱، حتی در برخی از آثار، قهرمان داستان که به طریقی روئین تن شده به گونه‌ای پذیرای قطب دیگر زندگی، یعنی مرگ، شده است. در حماسه آلمانی "سرود نیلونگن"، زیگفرید قهرمان این حماسه ازدهایی را می‌کشد، در خون او می‌غلتد، و روئین تن می‌شود. اما نقطه‌ای از بدنش، بین دو شانه، به سبب افتادن برگ، روئینه نمی‌شود، و از همان نقطه در صحنه نبرد آسیب می‌بیند و به کام مرگ فرو می‌رود، و یا در سایر آثار حماسی جویندگان ابدیت پس از پشت سر گذاشتن مرارتها سرانجام مغموم و ناامید به دیار خود برگشته و خود را برای زندگی پس از مرگ آماده کرده‌اند.

داستان حماسی گیل گمش که از عمق و جذابیت خاصی برخوردار است، بیانگر نوع نگرش و چگونگی دید مردم بین‌النهرین به مرگ و جهان پس از مرگ است. نگرش مردم این سرزمین به مرگ بسیار ساده و سطحی است. از نظر مردم بین‌النهرین دنیای مردگان منزلگاهی تاریک و ظلمانی است که ساکنین آن از روشنی محرومند، و در این جهان خاکی غیر از گرد و خاک و ظلمت چیزی دیگری یافت نمی‌شود. خوراک مردگان غبار زمین است و خاک رس آذوقه آنها.

در بخشی از این حماسه، پیرفرزانه به گیل گمش می‌گوید؛ شرط جاودانگی در این است که او بتواند هفت شبانه روز در برابر خوابیدن مقاومت کند، اما خواب، گیل گمش را در بر می‌گیرد 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. گیل گمش در می‌یابد که مقاومت در برابر مرگ به مانند مقاومت در برابر خواب امری محال است و زندگی در مرگ معنا می‌یابد. در واقع خواب سنگین گیلگمش و بیدار شدن او در روز هفتم، اشاره‌ای است به مرگ و روز رستاخیز، که همه مردگان در موعد مقرر از خواب سنگینی برمی‌خیزند و به حساب و کتاب آنها رسیدگی می‌شود (سوره یس، آیه ۱۲). نکته قابل درنگ این اثر حماسی به تصویر کشیدن جنبه "انسانیت گیل گمش" است. گیل گمش این

۱- به نقل از طبری ذوالقرنین هفت شبانه روز به دنبال آب حیات گشته اما سرانجام چیزی نیافته و مغموم به دیار خود بازگشته است.

خداوندگار با فراست با تحمل تلاش‌ها و رنج‌های بسیار سرانجام گیاه جوانی را می‌یابد، اما "بشر بودن و بشردوست بودن"، او را از تمایز دانستن خود از دیگران بازمی‌دارد. در خوردن گیاه تعلل می‌کند، به این نیت که گیاه را با مردمان سرزمین‌اش تقسیم کند. دگر نکته‌حائز اهمیت در این داستان حماسی روایت تلاش بی‌وقفه گیل گمش برای یافتن راز حیات جاودانه است، که تمثیلی است از تلاش و تکاپو انسان برای رسیدن به سر منزل مقصود. اگرچه همگان به گیل گمش می‌گویند؛ مرگ تقدیرمختوم آدمیان است و بهتر است از زندگی و نعمت حیات لذت ببرد، اما او از قصد خود دست بر نمی‌دارد و همچنان به تلاش خود ادامه می‌دهد و تحمل رنج‌های بی‌شمار است که نام او را فرزانه و جاودانه نگه داشت است.

کتابشناسی

- اباذری، یوسف و همکاران (۱۳۷۲). *ادیان جهان باستان*، جلد اول. موسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی (پژوهشگاه). ص ۲۵۵.
- باستید، روزه (۱۳۷۰). *دانش اساطیر*. ترجمه جلال ستاری، انتشارات توس.
- بهجو، زهره، فرهادپور، مراد (۱۳۷۲). *ادیان جهان باستان*، جلد دوم، مصر و بین‌النهرین، موسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی (پژوهشگاه).
- مان، توماس (۱۹۸۲). *کوه جادو*، ترجمه دکتر حسن نکو روح، نگاه.
- دویل، آرتور کنان (۱۳۸۸). *جهان پس از مرگ*، ترجمه دکتر جلال‌الدین کزازی، دنیای کتاب، تهران.
- رضایی، مهدی (۱۳۸۳). *آفرینش و مرگ در اساطیر*، انتشارات اساطیر.
- فاطمی، سعید (۱۳۷۴). *اساطیر یونان و روم یا افسانه خدايان*، جلد اول. انتشارات دانشگاه تهران.
- گری، جان (۱۳۷۸). *اساطیر خاور نزدیک*، ترجمه باجلان فرخی، انتشارات اساطیر.
- واحددوست، مهوش (۱۳۸۱). *رویکردهای علمی به اسطوره‌شناسی*، انتشارات سروش.
- مک کال، هزینا (۱۳۷۳). *اسطوره‌های بین‌النهرین*، ترجمه عباس مخبر، نشر مرکز.
- معمدی، غلامحسین (۱۳۷۲). *انسان و مرگ*، نشر مرکز، تهران.
- معقولی، نادیا (۱۳۹۸). *سیمای مرگ در اساطیر*، مهرنوروز، تهران.
- منشی‌زاده، داوود (۱۳۸۳). *گیلگمش کهن‌ترین حماسه‌ی بشری*، نشر اختران.