

## گیل گمش، داستان بلوغ انسان

سومریان یکی از کهن ترین اقوام ساکن میانرودان (سرزمین میان دو رود دجله و فرات) بودند که از هزاره سوم تا هزاره دوم پیش از میلاد تمدنی درخشان پی ریختند که اثرات آن را هنوز هم می توان نه تنها در زندگی مردم آن منطقه، بل که بخش بزرگی از جهان مشاهده نمود. حکومت سومریان بعدها به دست آشوریان و سپس بابلیان افتاد و سرانجام کورش، پادشاه هخامنشی بر آنان تسلط یافت.

سومریان خط میخی را ابداع کردند و با آن می نوشتند. این خط بعدها به بابلیان و هخامنشیان به ارث رسید. در سال 1849 در شهر موصل (عراق) بر تپه ای که به "نمرود" مشهور است، "قصر نینوا" را کشف کردند. نینوا نشان از عظمت، شکوه و جلال سلطنت آشور بانیپال داشت، شهری که به دست "هوخشتره"، پادشاه ماد با خاک یکسان شد. در قصر نینوا کتابخانه ای عظیم یافتند که در آن سی هزار کتاب بر الواح گلی وجود داشت. این کتابخانه از آن آشور بانیپال بود.

در میان آثار کشف شده، حماسه گیل گمش یک از مشهورترین آنان است. این داستان را یکی از زیباترین و کهن ترین محصولات فکر بشر در تمامی مشرق زمین به شمار می آورند. منبع اصلی بسیاری از افسانه ها و روایت هایی ست که در تورات و دیگر کتاب های دینی آمده است.

پرداختن به گیل گمش و عظمت آن به عنوان اثری که می تواند از جوانب مختلف مورد بررسی قرار گیرد، آن گاه ملموس تر می شود که به پیش زمینه خلق آن توجه گردد:

### نخستین خالقان تمدن

کشاورزی و زراعت، کشف و بالندگی آن، تاریخی یکسان در مناطق مختلف جهان ندارند. تمدن در مصر و بین النهرین (میانرودان) به عنوان نخستین خالقان تمدن بشری نیز روندی یکسان نداشت.

پژوهشگران عرصه تاریخ اجتماعی بر این باورند که مجاورت این اقوام در کنار رودخانه های حاصلخیز علت ظهور تمدن در آن ها بوده است. می توان پذیرفت که مثلاً زیستن در کنار رودخانه یعنی داشتن زمین مناسب برای کشت، آب لازم برای آبیاری و آبادانی و راه آبی مناسب برای ارتباط و دادوستد، اما چنین زمینه ای در بسیاری از مناطق دیگر جهان نیز وجود داشت ولی در آن جاها این پدیده رخ نداد، پس می توان در کنار موقعیت جغرافیایی، موقعیت انسانی را نیز در نظر داشت. قدرت تفکر انسان های ساکن این دو منطقه تحولی ژرف را در زندگی سبب شد که میراثی جاوید برای بشریت به همراه داشت. آن چه در پی تحقیق و کاوش در سال های اخیر از زندگی مردم مصر و میانرودان آشکار گشته، میهوت کننده است.

مردم میانرودان با این که در کنار دو رودخانه بزرگ دجله و فرات ساکن بودند، در بهره برداری از آب، آبراهه ها ساختند، آبگیرها برپا کردند، بر رودخانه ها سد بستند، و در کنار این ها، خط ابداع کردند، قوانین به کار بستند که از آن میان قانون حمورابی شهره در جهان است. آنان شهر ساختند و اصول اداره شهر سامان دادند.

مردم میانرودان از هوش ریاضی بالایی برخوردار بودند. جدول ضرب و تقسیم را ابداع کردند، دایره را به 360 درجه تقسیم کردند و برای دست یافتن به مساحت اشکال هندسی قوانینی ابداع نمودند، تقویم ساختند، در علم نجوم پیشرفت هایی داشتند و می گفتند از طریق ستارگان فلکی و اجرام آسمانی می توان از خواست خدایان آگاه شد. هدف آنان از ستاره شناسی نیز بیشتر پی بردن به اراده خدایان بود تا از این طریق کار سیاست را پیش برند و بر مردم حکومت رانند.<sup>1</sup>

مردم امراض را از داده های خدایان می دانستند و در دفع آن به آیین های جادویی متوسل می شدند. نیایش و قربانی کردن برای خشنودی خدا انجام می پذیرفت تا بدینوسیله عنصر شرّ از فرد بیمار و جامعه ی مصیبت زده دور شود.

هزاران فاحشه مقدس در میان مردم میانرودان زندگی می کردند. آنان در شمار خادمان معابد به کار اشتغال داشتند. تصاویری برنزی از آنان به شکل لوحه هایی برجا مانده که در آن ها با کاهنان در محراب معبد به آمیزش مشغولند. این رفتار را "آمیزش مقدس" می دانستند که می بایست از باروری آن به عنوان نمادی برای باروری طبیعت استفاده می شد. چیزی که می تواند "جادوی تقلیدی" را به ذهن تداعی کند.

### دین و نقش آن در جامعه های نخستین

<sup>1</sup> - Dietz Otto Edzard, *Geschichte Mesopotamiens. Von den Sumerern bis zu Alexander dem Großen*, C.H. Beck, München 2004

در تمدن های نخستین، مذهب و تشکیلات آن نقشی اساسی در جامعه بر عهده داشتند. دین، علم عصر جادو بود. عالمان دین یعنی جادوگران، کاهنان و پادشاهان، چگونگی کارکرد طبیعت را برای مردم تفسیر می کردند. هم آنان بودند که به زندگی خدایان تکامل بخشیدند، دنیای پس از مرگ را کشف کردند، حکومت شاهان را توجیه می نمودند، از قوانین حکومتی احکام آسمانی ساختند تا انسان ها را مجبور به اطاعت از دستورات خدا کنند.

دین در عین حال نقش سازندگی داشت. مردم را در بنای ساختمان ها، راه سازی، شبکه های آبرسانی، تهیه ی غذا و دیگر امور جمعی سازماندهی می کرد. دین، نیای علم است، خلق هنر و ادبیات را نیز مشوق بود. دین به فرمانروایان و شاهان به عنوان نمایندگان خدا قدرت می بخشید و از این طریق شریک قدرت بود. به طور کلی، دین در تکوین تمدن های باستانی نقش داشت. تمدن اما خود امری مقدر نبود، دلیل این که؛ در همه ی جوامع هم زمان اتفاق نیفتاد، می توانست اصلاً اتفاق نیفتد، چنان چه اکنون نیز جوامعی نامتمدن با ادیانی از عصر جادو در جهان فراوان است.

تمامی کوشش های مردم میانرودان در زندگی، با دین در رابطه بود. دین، جهان را برای آنان توجیه و تفسیر می کرد، به شک های دنیاشناسی آنان پاسخ می داد. ایزدشاهان به عنوان نمایندگان خدایان با انسان ها در رابطه بودند، بر آنان حکم می لراندند. به روایتی دیگر؛ از این طریق مردم در سیاست، امور نظامی و حقوقی سازمان داده می شدند. ذهن خلاقه ی مردم نیز در رابطه با دین، هنر و ادبیات خلق می کرد. به طور کلی، هستی نمی توانست بدون حضور دین سامان گیرد. اگر جنگی در زمین بین دو قوم در می گرفت، به حتم خدایان دو قبیله آن را از آسمان ها هدایت می کردند، اگر بلایی طبیعی رخ می داد، خدایان در نزول آن دست داشتند، و اگر موفقیتی نصیب می گشت، حتماً اراده ای مافوق لطف کرده بود.

مردم میانرودان فکر می کردند، بشر به اراده خدایان زاده می شود، پس باید هم آنان را خدمتگزار باشد. نخستین آدم در باور سومریان از گل رس آفریده شده است و بعد خدا دل را در سینه ی او قرار داد. خون رگ های انسان خون قربانی ی اهدایی خداست. کاهنان در همین رابطه خون قربانی را مقدس می داشتند. بز، گاو و گوسفند قربانی می شدند تا خون آن ها در باروری ها و بلاگردان ها به کار گرفته شوند.

کاهنان و شاهان هر آن چه بر مردم روا می داشتند، آن را اراده خدا می دانستند و اگر به شکلی گرفتار می آمدند، با خدایان در نمان مشورت می کردند، زیرا خدایان نامرئی بودند و هر کس نمی توانست به دیدار آنان موفق گردد و یا صدایشان را بشنود.

در جهان باستان "شاهان از چندین لحاظ و نه فقط به عنوان کاهن، یعنی واسط بین انسان و خدا، بل که خود به عنوان خدا حرمت داشتند و می توانستند موهبت هایی را به رعایا و بندگان ارزانی دارند که معمولاً دور از دسترس آدمیان فانی پنداشته می شد و اگر بدست آمدنی باشد فقط با نیایش و پیشکش قربانی برای نیروهای فوق بشری و نامرئی بدست می آید."<sup>2</sup>

هر وجودی از هستی به خدایی پیوند داده می شد؛ آب، آتش، آسمان. آب و زمین و... جهان خوب و بد، خدایان خوب و بد می آفرید. خوب ها خوشی و شادی و برکت می آفرینند و بدها مرض و طوفان و سیل و مرگ. در پس هر خدایی روحی کشف می شد که کاهنان و جادوگران قبیله می توانستند طی آیین هایی، آدمیان را از شر روح های خبیث دور دارند.

هر کوشش آدمی را در زندگی، خدایان رقم می زدند. آنان قادر و آمر بودند و انسان ها مطیع. اکنون که به خدایان مردم میانرودان می نگریم، در وجود آنان بدخواهی، هوسبازی، کینه جویی را همراه با مهر و محبت، باهم می بینیم. خدایان گاه بوالهوس اند و گاه مهربان. طبیعی ست برای عده ای از مردم نیز می توانست این رفتار دوگانه پرسش برانگیز باشد و این که؛ خدایان از من چه می خواهند؟ برای خشنودی آنان من بنده چه باید بکنم؟ به نظر می رسد که آن ها نمی توانستند پاسخی برای این پرسش ها بیابند، پس می پذیرفتند که در اراده خدایان باید رمزی آسمانی نهفته باشد. چنین تشویش هایی در برابر جهان اسرارآمیز همیشه برای انسان خاکی به عنوان یک معما، هستی او را در چنگ خویش داشته است.<sup>3</sup>

مردم میانرودان به فرامین شاه به عنوان احکام آسمانی می نگرستند که خدا از طریق شاه به مردم ابلاغ می نمایند و شاه مسئول اجرای این قوانین بود. شکل مدون آن را می توان در "قانون حمورابی" (1750 تا 1792 پیش از میلاد) یافت که در سال 1901 توسط باستان شناسان فرانسوی کشف شد. حمورابی در این لوح ها مدعی ست که این قوانین از سوی خدایان نازل شده اند و هر کسی که از آن ها سرپیچی کند، دشمن خدا خواهد بود.<sup>4</sup>

این لوح ها از سویی دیگر بخش بزرگی از چگونه زیستن آدمیان را در آن سال ها بر ما آشکار می کنند. طبق همین قوانین است که می بینیم زنان در آن جامعه در مرتبه ای پایین تر از مردان قرار داشتند، با این همه مردان مجاز به آزار زنان و کودکان نبودند. خانواده را استحکامی بود و هر زناکاری را مجازات اعدام تهدید می کرد. سرعت و شهادت دروغ مجازات اعدام داشت. مقررات تجارت و روابط بازرگانی نیز در آن دیده می شود. جامعه میانرودان بر طبقات استوار بود.<sup>5</sup>

<sup>2</sup> - جیمز جرج فریزر، شاخه زرین، پژوهشی در جادو و دین، ترجمه کاظم فیروزمندی، انتشارات آگاه، تهران 1388، ص 84

<sup>3</sup> - Helmut Uhlig, Die Sumerer, Lübbe, Bergisch-Gladbach, 1992

<sup>4</sup> - Horst Klengel, Hammurapi von Babylon und seine Zeit, Deutscher Verlag der Wissenschaften, Berlin 1976.

## گیل گمش؛ کهن ترین اثر ادبی

با این پیش زمینه و بر چنین بستری ست که گیل گمش آفریده می شود. آن چه از "گیل گمش" به جا مانده، دوازده لوح گلی ست به زبان سومری. هر لوح شامل شش ستون سیصد سطر می باشد. نسخه هایی از آن نیز به زبان اکدی موجود است. تاریخ تحریر آن را هزاره سوم پیش از میلاد حدس می زنند.<sup>5</sup> این اثر در سال 1853 توسط "هرمزد رسامس" از آسوریان موصل کشف شد. جرج اسمیت، مورخ انگلیسی آن را ترجمه کرد. نخستین ترجمه ی فارسی آن توسط دکتر منشی زاده در سال 1332 منتشر شد.

گیل گمش پادشاه شهر اورک از سرزمین سومر بود. یک سوم او انسانی و دوسوم باقیمانده خدایی بود. پس از مرگ دوستش، انکیدو، به دنبال یافتن رمز جاودانگی و نامیرایی انسان راه سفر در پیش می گیرد. در بازگشت، رنج سفر او بر گل نیسته ای ثبت می شود.

گیل گمش نخستین اثری ست در جهان که قهرمان داستان با این که بیم زندگی گذشته و آینده دارد، در استقلال از خدایان عمل می کند. او به خود، به زندگی و به آینده می اندیشد و می کوشد تا بر چگونگی وجود خویش آگاه گردد. وجود خدایی- انسانی او را بعدها می توان در ادبیات دیگر سرزمین ها بازیافت؛ در ادبیات یونان در داستان تایتان ها، آنان فرزندان اورانوس و گایا هستند. در داستان ژئوس نیز با شخصیت های ایزدی- انسانی مواجه ایم. این رابطه را حتا می توان در استوره عیسا مسیح نیز دید که پسر خداست و ریشه در آسمان ها دارد. در شاهنامه ی فردوسی نیز می توان آن را فراوان بازیافت.

گیل گمش نیرویی مافوق طبیعی دارد، بی ترس و شکست ناپذیر است. بر اورک پادشاه میباشد، شخصی مستبد که مردم میآزارد. "در شهر سخن و کلام او قانون است." زنان که بار اصلی آبادانی شهر را بر عهده داشتند، شکایت به "ایشتار"، خدایانوی باروری و عشق، میبرند و او از "آرورا" خدای آسمان ها می خواهد چاره ای ببیند. "آرورا" انکیدو را از گل رُس به شکل انسانی وحشی خلق می کند و او را در صحرا با جانوران ول می کند. انکیدو با جانوران دوستی می کند و از آنان در برابر دام های مرگبار شکارچیان حمایت می کند. شکارچیان شکایت به گیل گمش می برند و از او می خواهند تا از "شامات" روسپی بخواهد با آمیزش با انکیدو، او را اغوا کرده، از حیوانات دور کند.

انکیدو با دیدن شامات شبنمه او می شود، پس از هفت شبانه روز عشق بازی، حمایت از حیوانات را فراموش می کند. شامات از او می خواهد که با وی به اورک بیاید. او را به غذاهای انسان ها آشنا می کند و لباس خویش بر وی می پوشاند. در ورود به شهر با گیل گمش روبرو می شود، پس از نبردی تن به تن و بدون پیروزی، آن دو باهم دوست می شوند و عهد می بندند کار پهلوانی را باهم پیش برند. این چیزی ست که البته مادر گیل گمش در تعبیر خوابی از او، به وی گفته بود.

در این میان گیلگمش عشق ایشتار را پس می زند. ایشتار نزد "آنو"، پدر آسمان می رود و از او می خواهد تا گاو مقدس را از آسمان برای کشتن گیل گمش به زمین فراخواند. گیلگمش و انکیدو به اتفاق گاو را می کشند. خدایان که این می بینند، مرض به جان انکیدو می افکنند و او می میرد.

گیل گمش بر جنازه انکیدو مویه سر می دهد. "پس روی رفیق خود پوشید، چنان که عروسی را بپوشاند." شش روز و شب گریست. روز هفتم جنازه را دفن می کند، در "ترس از مرگ" به سوی دشت می شتابد. "من نیز به سان انکیدو خواهم مرد؟" به خدایان روی می آورد تا چگونگی پایان زندگی خویش بداند. سرانجام می شنود که چون یک سوم او آدمی ست، راه آدمیان خواهد پیمود؛ "هنگامی که خدایان آدمیان را آفرینند/ مرگ را بهر آدمیان و جاودانگی را سهم خویش کردند." او در می یابد که؛ "مرگ وحشت آور است، غایت هر زندگی".

در جستجوی راز زندگی ست که به نزد "نایشتیم" راه می یابد. او همانی ست که عمری دراز دارد و یادآور نوح در تورات و قرآن است. از او که انسان است، می شنود که؛ به دستور خدایان، خانه ای از چوب بر کشتی ساختم، همه ی دانه های زندگی بر کشتی آوردم، هرچه داشتم، از زنان و کودکان و خویشان از طایفه را بر کشتی نشاند، چارپایان کوچک و بزرگ را سوار آن کردم، صنعتگران را از هر حرفه ای برگزیدم، آنگاه باران فروربارید، بر کشتی نشستم، توفان وزیدن گرفت، آب ها می خروشید. پس از شش روز شب هنگام از شدت توفان کاسته شد و دریا آرام گرفت. از کشتی پیاده شدم. مردم همه گل شده بودند، همه مردمان مرده بودند. "قرار بود هرکس گناه می کند، به سزای خود برسد." آنگاه خداوند او را تبرک نمود و در کنار دریای نیل، آن جا که رودها به دریا می ریزند، جای داد و او پیامبر شد.

هم اوست که به گیل گمش می گوید؛ به خاطر این که خوشبخت به وطن خویش بازگردی، من رازی را بر تو آشکار می کنم. "از گیاه اعجازآمیز پنهانی ای تو را آگاه می سازم... آن گیاه در اعماق دور زیر دریا می روید... اگر آن را به دست آوری و از آن بخوری، جوانی و زندگی جاودانی خواهی یافت."

<sup>5</sup> -Horst Klengel, *König Hammurapi und der Alltag Babylons*. Artemis Verlag, Zürich 1991.

<sup>6</sup> - Wolfgang Röllig, *Das Gilgamesch-Epos*, Reclam, Stuttgart 2009

گیل گمش سرانجام به آن گیاه دست می‌یابد، تصمیم می‌گیرد آن را به اورک برده، همه از آن بخورند و به قدرت جوانی و نامیرایی دست یابند. به راه بازگشت، استخری می‌بیند، تن به خنکای آب آن می‌سپارد. در این هنگام ماری بوی گیاه را می‌شنود، آن را می‌خورد، پوست می‌اندازد، جوان می‌شود و می‌رود. گیل گمش به گریه می‌نشیند. به ناچار دست خالی به اورک باز می‌گردد.

در دوازدهمین لوح که بخش ناتمام داستان بر آن حک شده، آمده است که گیل گمش در راه بازگشت از خدایان می‌خواهد تا حداقل سایه‌ی انکیدو را به وی بنمایانند تا او سرنوشت مردگان را از وی بپرسد. گیل گمش به دنیای زیرین می‌رود، به جهان مردگان. به خانه‌ی تاریک وارد می‌شود که هیچ کس تا کنون از آن بازنگشته بود. "ساکنین آن از روشنی محرومند، غبار زمین خوراک آن هاست و خاک رُس غذای آن‌ها، روشنایی نمی‌بینند و در تاریکی می‌نشینند. تن آنان با پر پوشیده و مانند مرغان بال دارند... از هفت دروازه می‌گذرد و سرانجام انکیدو را می‌بیند. از او می‌خواهد تا از واقعیت زیر خاک برایش بگوید."

انکیدو می‌گوید: "اگر قانون خاکی، که دیده‌ام، بر تو بگویم، خواهی نشست و خواهی گریست... کرم‌ها او را مانند جامه‌ی کهنه می‌خوردند... انکیدو، دوست تو که دست تو را می‌گرفت، مانند خاک رُس شده. او در خاک افتاد و خاک شد."

گیل گمش با غمی سنگین به اورک بازگشت، "بر زمین افتاد تا بخسبد. مرگ او را در تالار درخشنده قصر وی در آغوش کشید."

### گیل گمش؛ کنکاش در فلسفه‌ی هستی

در کشف فلسفه‌ی هستی، کنکاش در جهان موجود و دنیای ناشناخته‌ی پس از مرگ، نقش عمده‌ی دارند. آن‌جا که انسان نتواند پاسخی به چراهای زندگی بیابد، به استوره پناه می‌برد، امری که در گیل گمش حضوری ملموس دارد. گیل گمش موجودی انسانی-خدایی ست، رانده شده از آسمان‌ها و جهان یزدانی، مانده در دردهای زمینی که انگار پایانی ندارد. گیل گمش می‌تواند رابط بین انسان و خدا نیز باشد، بی آن که قادر متعال باشد.

بنا بر باور مردم میانرودان؛ خدایان انسان‌ها را می‌آفرینند تا خدمتکاران آنان باشند. در همین رابطه است که می‌بینیم گیل گمش بر اورک فرمانرواست و چون فکر می‌کند موجودی خدایی ست، بندگان همه باید در خدمت او باشند و ستم‌های وی تاب آورند.

با مرگ انکیدو رنج زمینی گیلگمش آغاز می‌شود. او در واقع همزاد خویش از دست می‌دهد. در پی دستیابی به زندگی جاوید راه سفر در پی می‌گیرد. همه او را به مرگ محتوم انسان‌ها هشدار می‌دهند و از او می‌خواهند شادی و سرور را در زندگی دنبال کند و از زندگی حال خویش لذت ببرد؛ "برو نان خود به شادی بخور/ و شراب خویش به خوش دلی بنوش."

گیل گمش داستان اعتراض انسان است به پایان زندگی، به پدیده مرگ که سرانجام به پذیرش آن می‌رسد. اعتراض به پایان ناخوش و ناخواسته‌ی زندگی که نیستی ست و در نهایت، تسلیم در برابر آن.

با مرگ انکیدو، گیل گمش سیمایی دیگر از زندگی را کشف می‌کند. پنداری خود را در آینه می‌بیند. انکیدو انگار همزاد اوست که اکنون دیگر از حیات چیزی در وجود خود ندارد. این حادثه‌ی وی را دچار آشفتگی روحی می‌کند. شاید این نخستین داستانی باشد که در آن از آشفتگی روحی انسان سخن به میان آمده است. گیل گمش نیمه‌ی مردانه و انکیدو نیمه‌ی زنانه یک شخص هستند، اگرچه در دو تن حضور دارند. این شکل از وجود را می‌توان در پیدایش حیات، در باور مردمان میانرودان نیز بازیافت.

در استوره‌های میانرودان زمین زن است و آسمان مرد. آن دو همدیگر را کامل می‌کنند و جهان را می‌سازند. در منظومه "انوما الیش (Enouma Elish) که کتاب آفرینش انسان است و هم چون گیل گمش از ادبیات به جا مانده از مردم میانرودان، آمده است که آب شور (تیامات) و آب شیرین (آپ سو) پیش از آفرینش جهان، هستی را تشکیل می‌دادند. مردوک خدای بابلیان پس از کشتن ایزدبانو، تیامات (Tiamet)، ماده هیولای دریاها، آب شور، بر پیکر بی جان او می‌نگرد، تصمیم می‌گیرد آن را دو شقه کند و در هر شقه چیزهایی قرار دهد. پس هیولا را هم چون صدف دریایی دو شقه کرد، از یک شقه آن آسمان را درست کرد، ستاره‌هایی بر آن قرار داد که صور فلکی از آن سر بر آوردند. "سال را تقویم کرد و از هر سال دوازده ماه برآورد." و چنین است که آب شیرین مرد است و آب شور زن. با این توضیح که واژه آب در زبان فارسی نیز به احتمال قوی یادگار زبان سومری از واژه "آپ سو" می‌باشد. شاید سو (آب) نیز در زبان ترکی از همین واژه آمده است.

در استوره ایرانی مشی و مشیانه، در پیدایش انسان، زن و مرد از دو بوته‌ی ریواس به هم چسبیده به وجود می‌آیند. در تورات خدا انسان را به شکل زن و مرد از موجودی با دو چهره آفرید. در انجیل خدا بشر را به صورت خودش می‌آفریند. در قرآن خداوند مرد را از خاک می‌آفریند و سپس برای این که تنها نباشد، از دنده‌ی چپ او زن را می‌آفریند.

دوپاره بودن شخصیت آدمی را در جهان بینی مولانا نیز می‌بینیم، با این تفاوت که از منظری سنتی و مذهبی به آن می‌نگرد و می‌کوشد، دریچه‌ی شناخت خویش بر همین منظر گسترش دهد. شیطان و فرشته دو نیمه از وجود هر

انسانی ست که هم چون اهریمن و اهورای زرتشت پیوسته ایام باهم در ستیزند. مولانا شیطان و فرشته را در خوی انسان هایی می جُست که نگاه به آسمان داشتند.

در فرهنگ چین باستان نیز مرد و زن دو نیم از یک دایره هستند و یکدیگر را کامل کرده، هستی را شکل می دهند. این دایره "تائو" نام دارد، نیم دایره ی نرینگی که به رنگ سپید است، "یانگ" و نیم دایره ی مادینگی که سیاه است، "یین" نامیده میشود.<sup>7</sup>

با توجه به این داده ها، انکیبدو می تواند نیمه ی دیگر گیل گمش نیز به حساب آید، به شکلی که بعدها به شکل آنیما و آنیموس خود را در آثار کارل گوستاو یونگ بازمی یابد. دویاره بودن شخصیت آدمی را نخست فروید با کشف "ناخودآگاه" در درون انسان طرح کرد. یونگ آن را گسترش داد. آنیما از نظر یونگ بخش زنانه مرد است در ناخودآگاه او. این پدیده گاه عاملی مزاحم است در بینش و رفتار آدمی، زیرا مرد زنی را در انتظار است که با ذهنیت او در تطابق باشد. آنیما تصویری از زن است در ضمیر مرد که در نگاه او به جهان، نقش دارد. می تواند مریم مقدس باشد و یا فاحشه ای. آنیما از طریق تعالیم مذهب و یا فرهنگ سنتی میتواند شکلی مشخص و کلیشه ای به خود بگیرد.

آنیموس بخش مردانه وجود زن است در ناخودآگاه او که می تواند مرد رؤیاهای او را شکل دهد. برای نمونه، پدر، شاهزاده و یا رهبر می توانند به عنوان یک کلیشه، نقشی مثبت و یا منفی در زندگی داشته باشند.<sup>8</sup> آنیما و آنیموس می توانند نمادهایی باشند ذهنی برای پیشداوری ها در دو جنس زن و مرد که در تقابل با ذهن خلاق قرار می گیرد. هم چون سایه ای با شخصیت آدمی در آمیخته، می تواند بر فردیت او تأثیر بگذارد. طبیعی ست این شخصیت مردانه و یا زنانه در ذهن ها با توجه به زمان، مکان و آگاهی تغییر کند.

انکیبدو را می توان بخش زنانه ی وجود گیل گمش دانست. او در ابتدای زندگی انسانی خویش، لباس زنانه ای را می پوشد که "شامات" به وی بخشیده. به روایتی دیگر لباس زنانه نخستین پوشش انسانی اوست. در متن نیز آمده است که "موی سر او مانند گیسوان زنان چین خورده و فرو ریخته از سر او" بود. مادر گیل گمش در تعبیر خواب او، می گوید؛ "کسی می آید که تو دل بدو می سپاری، آن سان که به زنی دل بسپاری." گیل گمش خود نیز بعدها به همراه انکیبدو در جنگ با "خوم بابا" به او می گوید؛ بگذار "من پیش بروم و تو از پی من بیا، زیرا من آقای تو هستم." پیش از آن نیز در نبرد با انکیبدو، آنگاه که تازه به شهر وارد شده بود، انکیبدو بر زمین می افتد و گیل گمش "او را مثل زنی می فشرد و چرخاند تا خود بر او افتد. او را بلند میکند و پیش پای مادر می اندازد."

تنهایی گیل گمش و دغدغه ی مرگ، هراس را به زندگی او می کشاند. می خواهد انسانی نامیرا بماند. مرگ انکیبدو باعث می شود که گیل گمش شکل زمینی مرگ را بشناسد و به آن ببیند. با این که دوسوم وجودش آسمانی ست، ترجیح می دهد زمینی بماند. آخرین فصل داستان در واقع جنگ بین خدا و انسان است.

## گیل گمش در افسانه و تاریخ

در ادبیات میانرودان یک چیز به روشنی تکرار میشود و آن این که؛ چرا باید فردی که بدکار نیست و اوامر خدا را اطاعت می کند، مورد خشم قرار گیرد و اسیر رنج و محنت گردد. گیل گمش موردی ست که می توان برای نمونه بر آن انگشت گذاشت. او از زمانی که دست انکیبدو را به دوستی فشرد، خدمتگزار مردم بود و آسیبی از او متوجه دیگران نمی شد ولی با این همه مورد خشم خدایان قرار گرفت و به آغوش مرگ کشانده شد. او مرثیه گوی دل دردمند خویش می شود. ادامه این گونه از ادبیات را می توان بعدها در ادبیات عبری به فراوانی پی گرفت. "رنج ایوب" نمونه ای ست مشهور.

در حماسه ی گیل گمش می توان نشانه هایی از تاریخ نیز یافت. گیل گمش پنجمین پادشاه از نخستین سلسله حاکم بر اورک بود. با توجه به تاریخ، او باید همان کسی باشد که دیواری به طول نه کیلومتر بر گرد شهر کشید. اورک در قرن چهارم تا سوم پیش از میلاد شهری بزرگ و آباد بود با معابدی بسیار. نخستین سنگ نوشته ها را نیز از خرابه های همین شهر کشف کرده اند.

شش روایت از داستان گیل گمش به جا مانده که کم و بیش به هم می مانند. همه در اصل به زبان سومری هستند و قدیمی ترین آن ها به قرن 26 پیش از میلاد تعلق دارد. این آثار گنجینه ی باارزشی هستند که می توان از ورای آن ها به چگونگی زندگی، باورها، رابطه ها، طبیعت و خشم آن، مرگ، جنگ و صلح مردم آن سامان پی برد. گیل گمش داستان رشد انسان و بالغ شدن اوست.

گیل گمش از یک داستان اصلی و چند داستان فرعی تشکیل شده. برای نمونه داستان او و ایشثار را می توان داستانی جنبی به حساب آورد. او تقاضای ازدواج را از سوی خدایانو ایشثار رد می کند؛

- "بیا گیل گمش محبوب من باش! نطفه ی خود را به من بیخش! تو مرد من باش، من زن تو باشم."

<sup>7</sup> - Sukie Colegrare, Yin und Yang, Fischer Taschen-Verlag, Frankfurt am Main, 1996

<sup>8</sup> - برای اطلاع بیشتر رجوع شود به؛ کارل گوستاو یونگ، انسان و سمبل هایش، ترجمه محمود سلطانی، فصل "عصر زنانه و عنصر مردانه"، صص 285-294، انتشارات جامی، تهران 1383

گیل گمش او را تحقیر کرده، فاسد می خواند. ایشتر بر او خشم می گیرد، شکایت به پدر آسمانی می برد که؛ "گیل گمش همه ی کرده های مرا بر من شمرد. رفتار او با من ننگ آور بود." از خدا می خواهد تا "گاو آسمان" را به وی بسپارد تا گیل گمش را "فرو کوبد" و تهدید می کند که اگر چنین نکند، "دروازه دوزخ را خرد می کنم. همه ی شیاطین زیرزمین بیرون می آیند." خدا می گوید اگر چنین کند، هفت سال خشکسالی پدید می آید. سرانجام به خواست او گردن می نهد. گاو بر زمین می آید. انکیدو و گیل گمش به اتفاق آن گاو را می کشند.

پیش بینی هفت سال خشکسالی را می توان بعدها در عهد عتیق، در داستان یوسف بازیافت. یوسف نیز در تعبیر خواب فرعون پیش بینی کرده بود که هفت سال خشکسالی بر کشور حاکم خواهد شد. این داستان را در قرآن نیز در روایت یوسف و ذلیخا می بینیم. یوسف عشق ذلیخا را تحقیر می کند و او را از خود دور می کند. داستان توفان بزرگ نیز یک روایت جنبی ست. داستان "توفان نوح" زاده تخیل آشوریان است، داستانی که به قول بورکهارت، پژوهشگر تاریخ سومر، در باره "آفرینش بهشت و نخستین توفان سهمناکی است که نتیجه گناه کاری یکی از پادشاهان قدیم پدید آمد و آن بهشت را در خود غرق کرد."

توفان در زمان سی زودرا (Zisudra) آخرین خدا-پادشاه سومری رخ می دهد. "انکی" که از خدایان است این خبر را به "ناپیشتم" می دهد و از او می خواهد یک کشتی بسازد تا در این توفان کشته نشود. او چنین می کند، از حیوانات و هم چنین خانواده کسانی را سوار آن می کند. توفان که فرو می نشیند، کشتی در مکانی بر زمین می نشیند که بعدها شهری می شود که گیل گمش در آن جا به گیاه جاودانگی دست می یابد.

این داستان از طریق بابلیان به عبرانیان رسید، در تورات آمد، به انجیل راه یافت<sup>9</sup> و سرانجام سر از قرآن درآورد. ناپیشتم از سویی دیگر شباهت به خضر پیامبر دارد، همانی که انبانی از تجربه، دانش و معرفت در خود دارد و آموزش حرفه ها را به او نسبت می دهند.<sup>10</sup> خضر نیز نماد نامیرایی ست، راهنمای انسان هاست در بهتر زیستن. برای دیدار با او باید آیینی ویژه به جا آورد، همان آیینی که گیل گمش در دیدار با ناپیشتم به جا می آورد. ادامه حیات چنین مراسمی را بعدها می توان در چله نشینی ها، روزه داری ها، تطهیر تن و روح و یا شاید نذرها و سفره انداختن ها بازیافت. این آیین در دیدار کوچکتران از مقامی قدسی جهت برآوردن آرزویی در بیشتر فرهنگ ها قابل تشخیص است.

## نقش عشق ورزی در گیل گمش

در گیلگمش "شامات" روسپی نماد زنان است. او کسی ست که انکیدو را از حیوانی وحشی به خوبی انسانی آشنا می کند. او را با عشق بازی می فریبد و کمک می کند تا با فرهنگ انسان ها، خوردن و نوشیدن بیاموزد؛ "بخور انکیدو، از نان که به انسان ها تعلق دارد. بنوش انکیدو از آجیو که رسم این سرزمین است."<sup>11</sup> این عشق شامات است که انکیدو را انسانی می کند. عشق بازی چشم انکیدو را به جهانی انسانی می گشاید. پس از هفت شبانه روز پیچیدن تن ها به هم، شامات به انکیدو می گوید؛ "تو به حیوانات و صحرا تعلق نداری، تو انسانی هستی که باید در اورک زندگی کنی." انکیدو در اورک موفق می شود در زندگی گیل گمش تعادل ایجاد کند. او از خوی دیکتاتوری فاصله می گیرد و به بهبود زندگی انسان ها می اندیشد.

تأثیر عشق ورزی را بر رفتار انسان، آن سان که در گیل گمش در رابطه ی شامات و انکیدو می بینیم، می توان در "هزار و یک شب" نیز پی گرفت. شهرزاد در این اثر می کوشد با بهره گیری از سحر کلام، لذت جنسی به آن بیامیزد تا شهریاری خون ریز و زن کش را از خوی حیوانی دور کند. شهرزاد پس از سه سال موفق به این کار می شود.

از داستان گیلگمش چیزهای دیگری نیز می توان به ذهن سپرد، مثلاً این که؛ شهر واژه ای سومری و مقیاس وسعت است. وسعت شهر اورک سه شهر و نیم است. وسعت معبد ایشتر نیم شهر است. سومریان مقیاس های دیگری نیز داشتند، از جمله؛ "ارش" (واحد طول، اندازه ای حدوداً از آرنج تا نوک انگشتان)، "امپان" (چیزی هم چون وجب شاید)، "تالان" (واحد وزن، حدوداً سی کیلو).

در استوره ها مار را نماد نامیرایی و جوانی ی جاوید می دانند. خوردن گیاه نامیرایی که گیل گمش آن را با خود داشت، پوست انداختن و رفتن او شاید ریشه در همین داستان داشته باشد.

از گیل گمش چند ترجمه به زبان فارسی موجود است. نخستین آن به سال 1333 تعلق دارد که به همت داوود منشی زاده از آلمانی به فارسی برگردانده شده.<sup>11</sup> احمد شاملو نیز آن را از فرانسه به فارسی برگردانده است که پس از سال ها توقیف اخیراً باز چاپ شده است.<sup>12</sup>

<sup>9</sup>- برای اطلاع بیشتر رجوع شود به؛ جان گری، اساطیر خاور نزدیک، بین النهرین، ترجمه باجلان فرخی، فصل "اسطوره و تاریخ عبرانیان در عهد عتیق"، صص 196-218، انتشارات اساطیر، تهران 1378

<sup>10</sup>- برای اطلاع بیشتر در این مورد به کتاب "فتوت نامه سلطانی" تألیف ملاحسین واعظ کاشفی سبزواری رجوع شود.

<sup>11</sup>- گیلگمش، کهن ترین حماسه بشری، مترجم لوحه های میخی؛ جرج اسمیت، مترجم به آلمانی؛ گئورگ بورکهارت، ترجمه به فارسی؛ داوود منشی زاده، تهران 1382، انتشارات اختران

<sup>12</sup>- گیلگمش، برگردان احمد شاملو، با تصویرسازی مرتضی ممیز، نشر چشمه، چاپ هفتم، تهران 1389

