

تجلی رنج در اساطیر، با نگاهی به اسطوره گیل گمش

سارا سعیدی^{۱*}، ابوالقاسم دادور^۲

۱. کارشناسی ارشد پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه پیام نور تهران

۲. استاد گروه پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهراء، تهران، ایران.

چکیده

رنج، حقیقتی انکارناپذیر در عالم هستی و قابل ادراک وجدانی همه افراد بشر است. اما آن چه در این زمینه، همواره اندیشه انسانی را به خود مشغول کرده، چیستی این حقیقت و چگونگی مواجهه با آن است. پاسخ گویی به پرسش هایی از این دست، منوط به تحلیل درستی از حقیقت رنج است. از آن جا که آگاهی و تعالی روح، ارتباط اجتنابناپذیری با رنج دارند، این موضوع، همواره زمینه ساز انتقاد و اعتراض میان هنرمندان و جوامع بشری بوده و خواهد بود. شوپنهاور، مارکس و نیچه، سه فیلسوف منتقد آلمانی در جستجوی رهایی انسان از سختی ها و رنج ها بودند. در فلسفه کی رکنگارد نیز، رابطه ای دیالکتیک میان آگاهی و رنج وجود دارد. از آن جا که هدف غایی بشر در زندگی، جاودانگی است، تلاش او همواره بر این بوده که در هر زمان و مکانی برای آیندگان خود پیامی برجای بگذارد. به همین دلیل، فیلسوفان معتقدند برای دوام آوردن در جهانی آکنده از رنج، اسطوره یک راهکار است. یکی از مهم ترین مسائلی که در اساطیر به چشم می آید، تلاش بشر برای رهایی از رنج و رسیدن به روین تنی در برابر جهانی سرشار از رنج و ناکامی است. از این رو، مطالعه ادبیات اساطیری و بازشناسی اساطیر کهن، می تواند بسیار مفید باشد. یکی از برجسته ترین متون اساطیری با مضمون رنج انسانی، افسانه «گیل گمش» است که شاهکاری برجای مانده از تمدن سومر است. اسطوره گیل گمش، کهن ترین اسطوره جهان و با قدمتی چهار هزار ساله، داستان تکامل، رنج و به پوچی رسیدن انسان است. آن چه برتری این اسطوره بر دیگر اساطیر جهان را موجب می شود، ضرابهنگ فلسفی آن است. پژوهش حاضر با روش تحلیلی و توصیفی و با استناد به منابع کتابخانه ای، در صدد آن است که به فلسفه رنج و جایگاه آن در حماسه گیل گمش بپردازد. در این تحقیق، با بیان عقاید و آرای فیلسوفان در باب رنج، به این نتیجه می رسیم که بن مایه های رنج در زندگی قهرمان داستان، به شکل های مختلف مشاهده می شود و رنج گیل گمش جهت رسیدن به اعتلای روحی و راز جاودانگی، نتیجه آگاهی او نسبت به جهان می باشد.

واژه های کلیدی

هنر، ادبیات، رنج، اسطوره، گیل گمش.

مقدمه

دور دست‌ها که زمان، خود را گم کرده است،

کسی است که به ما می‌گوید:

«کوه با نخستین سنگ آغاز می‌شود و انسان با نخستین رنج.»

رنج، قسمت بزرگی از زندگی هر انسانی است و این رنج در نهایت برای رسیدن به هدفی است که شادی و لذت او را موجب می‌شود. شوپنهاور، فیلسوف آلمانی، تحت تأثیر بودا معتقد است که «جهان، در رنج است» و انسان در جهان هستی، چیزی جز رنج در مقابل خود نخواهد دید. (Hamlyn, 1980, 347). نیچه نیز در باب رنج، سخنان بسیاری دارد و خود، نماد زندگی‌ای پرمشقت و رقت‌انگیز اما در عین حال شکوه‌مند است. وی معتقد است هر انسان بزرگی قبل از ظهورش، احساس چاندالایی^۱ را تجربه نموده و این احساس، بزرگ‌ترین رنج‌هاست. البته نظر نیچه در مورد رنج، بعدها کمی تعدیل شد. او زمانی که اولین بار در بیست و یک سالگی، کتاب شوپنهاور را مطالعه کرد، نظرات تندی نسبت به رنج و درد ابراز نمود و این جمله از کتاب شوپنهاور که «انسان عاقل طالب رهایی از درد است نه لذت»، وی را بسیار تحت تأثیر قرار داد. وی بیان می‌دارد: «می‌دانم که زندگی سراسر درد و رنج است و هر چه بیشتر بکوشم تا از آن لذت ببرم بیشتر اسیر و برده‌اش می‌شوم، بنابراین باید از خوشی‌های زندگی چشم‌پوشی کنم و راه پرهیز در پیش گیرم. متأسفانه شما موجودات راحت‌طلب و ساده‌لوح چیز زیادی درباره شور و نشاط انسان نمی‌دانید! زیرا خوشبختی و بدبختی دو خواهر دوقلو هستند که باهم بزرگ و یا درمورد شما کوچک می‌شوند» (کالینسون، ۱۳۸۰، ۲۳۷). شوپنهاور معتقد است که انسان باید از امیال خود بکاهد و تسلیم زندگی شود. او، زندگی را کسب و کاری می‌داند که دخلش به خرجش نمی‌رسد. به نظر وی، آرزوهای آدمی، بیش‌تر از چیزی است که دنیا بتواند برآورده کند. به همین دلیل، بشر دچار نوعی کمبود و رنج همیشگی است. اما نیچه، واکنشی هنرگرایانه را در قبال مصائب زندگی پیشنهاد می‌دهد و معتقد است، انسان باید با رنج‌هایش روبرو شود. گرچه پیشرفت تکنولوژی از برخی رنج‌های بشر کاسته، اما لزوماً وی را خوشبخت‌تر نکرده است. پرسش این است که چرا هنوز رنج وجود دارد و چرا در میان انسان‌های هنرمند، فیلسوف و حتی مردم عادی، رنج در خیال، ذهن و بطن زندگی مشهود است؟ نیچه که خود را شاگرد شوپنهاور می‌دانست، همگانی بودن رنج را قبول داشت، او به‌جای آن که مثل یک حسابدار، لذت‌ها و دردها را جمع و تفریق کند، روبرو شدن با رنج را اهمیتی حیاتی در زندگی می‌داند. وی معتقد است: «رنج چکش و ابزاری است که می‌توان با آن یک جفت بال برای خود درست کرد». شوپنهاور منبع واقعی رنج بشر را مسئله «زمان آگاهی» می‌داند. چیزی که انسان را از حیوانات متمایز می‌کند. تمام موجودات زنده، دچار

لذت‌ها و دردهای جسمانی می‌شوند، اما حیوانات، چون در بند گذشته و آینده نیستند، از نگرانی و اضطراب آزادند. وی با رجوع به فلسفه ژان ژاک روسو، خودآگاهی انسان را سبب تشدید دردهای او می‌داند، بدون آن که بر لذت‌هایش بیفزاید. او معتقد است حتی وقتی به آرزوهایمان می‌رسیم، نمی‌توانیم حفظشان کنیم. عشق، پژمرده می‌شود، دوستی، می‌میرد، دستاوردها و دارایی‌ها نیز بعد از مدتی دیگر راضی‌کننده نیستند. به بیان او، زمان، همه چیز را به نیستی کشانده و بی‌ارزش می‌کند (یاری، ۱۳۸۶، ۸۸). به عقیده شوپنهاور، تنها کاری که در این مورد می‌توان انجام داد، این است که امیال و آرزوهایمان را محدود کنیم. همان‌طور که چند قرن قبل، فلاسفه رواقی (البته به دلایل دیگری) گفته‌اند: «هر چه کمتر بخواهیم، کمتر عذاب نیافتن یا باختن را می‌کشیم». برای نیچه، همه این‌ها، راهنمای انفعال و نیهیلیسم (بوچ‌انگاری) بودند. البته، نیچه منکر این نبود که حیات بشر، پُر از رنج است و عقاید شوپنهاور درباره منشأ رنج را قبول داشت و نظریه زمان‌آگاهی را نیز پذیرفت. اما نیچه، «اتاق ضدحریق» را که شوپنهاور معتقد بود باید به دنبال آن باشیم، امری بیهوده دانست؛ چون آن‌را زندگی در انکار می‌دید، آن‌هم انکار وضع بشر. به نظر نیچه، نباید از چشم دنیا پنهان شد، بلکه باید راهی برای زیستن در آن پیدا کرد و حتی قدر دان وجود و حضور در جهان بود. به تعبیر وی، به‌رغم این که وجود و حضور داشتن، درد دارد، اما می‌توان به این قدردانی رسید. اما چگونه؟ نیچه از تراژدی‌های یونان و دیگر هنرهای تراژیک مدرن الهام گرفت، چرا که آثار هنری به ما یاد می‌دهند که رنج و لذت را نباید تفکیک کرد و هم‌چون شوپنهاور نباید آنها را حساب و معنای کرد. خوشی‌های ما، به رنج ما تنیده شده است و عمق و معنای حیات، با غلبه بر رنج به دست می‌آید. همان‌طور که بدون تجربه تنهایی، عشق، قابل درک نیست و زیبایی، بدون تجربه زشتی مفهومی ندارد و ایمان نیز بدون شک، پدیدار نخواهد شد. نیچه، لذت رسیدن را مهم می‌داند و بعضی لذت‌ها را تحقیر می‌کند و مدعی است که رنج، ایرادی بر زندگی وارد نمی‌کند.

از نظر او، درد و رنج، بد و لذت و خوشبختی، نیک هستند و در یکی از واپسین یادداشت‌هایش، هستی را این‌گونه توصیف می‌کند: «آن مایه از سعادت که می‌تواند حتی دهشتناک‌ترین رنج‌ها را توجیه کند» (Parfit, 2011, 547). در فلسفه کی‌یرکگارد نیز رابطه‌ای دیالکتیک بین آگاهی و رنج وجود دارد. از آن‌جا که هدف غایی بشر در زندگی، جاودانگی است، تلاش او همواره بر این بوده که در هر زمان و مکانی، برای آیندگان خود پیامی برجای بگذارد. به همین دلیل، فیلسوفان و اندیشمندان معتقدند برای دوام آوردن در جهان آکنده از رنج، اسطوره یک راهکار است. اسطوره در اصطلاح، یک پدیده اجتماعی با حالتی سمبولیک و

نتیجه می‌رسد که وقتی نمی‌توان جسم را جاودانه کرد، پس باید روح را جاودانه ساخت. به همین دلیل به دنبال نام نیک می‌رود (شمیسا، ۱۳۸۹، ۱۰۱). در این پژوهش، با شناسایی و بازخوانی متن حماسه، یادآور می‌شویم که گیل‌گمش در مسیر رسیدن به آگاهی و شناخت جهان، توسط خدایان و انسان‌های پیرامونش، رنج‌های بسیاری را متحمل می‌شود که در نهایت، او را جاودانه می‌سازد.

پیشینه تحقیق

در ادبیات حماسی بین‌النهرین، می‌توان به سه اسطوره اشاره کرد. حماسه گیل‌گمش، جامع‌ترین و کهن‌ترین اسطوره بین‌النهرینی است که به سی زبان ترجمه شده است. دانش و شناخت ما از نگرش مردم بین‌النهرین درباره فلسفه مرگ و زندگی پس از آن، به دلیل اطلاعات کمی که از تاریخ بین‌النهرین در دست داریم، بسیار اندک است. با استناد به اسطوره‌ها و اشعار حماسی، می‌توان دریافت که بین‌النهرینی‌ها برخلاف مصریان باستان، به زندگی پس از مرگ اعتقادی نداشتند و مرگ را به عنوان واقعیتی که باید تسلیم آن شد، پذیرفته بودند (مک‌کال، ۱۳۷۳، ۳۸). پس از آن که لایار^۲ و هرمزد رسام^۳ الواح سومری را کشف کردند، جرج اسمیت^۴، آنها را ترجمه کرد و به این ترتیب، حماسه گیل‌گمش بر سر زبان‌ها افتاد (گیل‌گمش، ۱۳۸۳، ۸؛ حسینی، ۱۳۹۳، ۱۴۸). نتیجه نهایی کشف حماسه گیل‌گمش، دوازده لوح شکسته است که از کتابخانه آشوربانیپال به دست آمده و اکنون، در موزه بریتانیا نگهداری می‌شود (دورانت، ۱۳۹۹، ۲۱۳). قدیمی‌ترین ترجمه از متن یونانی داستان گیل‌گمش را جرج بوکهارت^۵ به زبان آلمانی انجام داده و داوود منشی‌زاده آن را به فارسی ترجمه کرده است (گیل‌گمش، ۱۳۸۳). پرچارد^۶، لوحه‌های بین‌النهرین را که شامل اساطیر و داستان‌هایی حماسی می‌شوند، برای اولین بار به زبان انگلیسی ترجمه کرده است. در زبان فارسی، آثار پژوهشی بارزنی درباره گیل‌گمش منتشر شده است. مؤذنی و یعقوبی جنبه سرائی (۱۳۸۲) در مقاله‌ای کوشیده‌اند چهار روایت موجود از داستان گیل‌گمش را با هم مقایسه نمایند و تفاوت این روایت‌ها را مطرح کنند. کرمی (۱۳۹۱) در مقاله «درنگی بر ناگزیری مرگ گیل‌گمش و اسکندر»، موضوع مرگ و جاودانگی در حماسه گیل‌گمش را بررسی کرده است. هم‌چنین، کرمی، نحوی و رضایی دشت ارژنه (۱۳۸۸) در مقاله‌ای، با روش نقد نو، حماسه گیل‌گمش را بررسی کرده و به این نتیجه رسیده‌اند که گیل‌گمش، نه تنها شخصیتی مثبت ندارد، بلکه نماد دیو خشکسالی است. خداکرمی (۱۳۹۲) نیز در مقاله «بررسی آرکی‌تایپ‌های حماسه‌ی گیل‌گمش از منظر یونگ» به این حماسه، توجه نموده است.

به‌نوعی یک نظام فرهنگی است که بیانگر جهان‌بینی کلی در باب جهان و منشأ آن، مقام و موضع انسان در طبیعت و نیروهای برین است و با موجودی کامل و ذهنی ژرف، سروکار دارد. تاریخ‌نگاران یونانی، خود را از اسطوره‌نگاران متمایز می‌کردند، زیرا مدعی بودند که نویسندگان اساطیر، افسانه‌پردازی می‌کنند و اغلب، افسانه‌هایی نامحتمل، نادرست و بیش‌تر (چنان‌که افلاطون می‌پنداشت) افسانه‌های غیراخلاقی را بازگو می‌نمایند، اما امروزه، عموم جهان پذیرفته‌اند که اسطوره و افسانه، ریشه در حقایق تاریخی دارد (وارنر، ۱۳۸۰، ۱۶).

در میانه قرن نوزدهم، رویکرد به اسطوره به مثابه افسانه‌ها و خیال‌پردازی‌های شاعرانه و بی‌معنا، کنار گذاشته شد و این تفکر ایجاد شد که انسان، با اسطوره نه تنها نسبت خود را با ازل و مبدأ جهان معلوم می‌کند، بلکه تاریخ، سرشت و سرنوشت خود را پی می‌افکند و به سکونت ناگزیر خود در زمین معنا می‌بخشد و هویت قومی ویژه‌ای پیدا می‌کند. انسان، با اسطوره به چشم‌انداز خاصی از صورت و معنای زندگی، اخلاق و بینش می‌رسد که نسبت او با گذشته و آینده را معلوم می‌کند. اندیشمندان بر این باورند که هر جا با غیاب اسطوره مواجه شویم، با غیاب هستی مواجه هستیم. ورتنر، با عنوان اسطوره «عشق و رنج»، سراسر اروپا را در نوشت. در غرب، اساطیر نه تنها به کار تفکر فلسفی آمده‌اند، بلکه در روانشناسی، جامعه‌شناسی، نقد ادبی، مردم‌شناسی و ... تصرف بنیادی دارند. مسئله اصلی پژوهش حاضر نیز این است که به راستی، انسان مستعد و یا مستحق رنج است؟ آیا رنج انسان، ناشی از آگاهی او نسبت به زندگی و جهان است؟ آیا برخورد با رنج در هنر و متون ادبی جهان، برخوردی ستودنی و ارزنده است؟

گیل‌گمش، به‌عنوان حماسه‌ای جهانی و اثری اگزوستالیستی، روایت‌گر تکامل اندیشه انسانی، تلاش و رنج بشر برای رسیدن به جاودانگی و در نهایت، تن‌دادن به حیات اخروی می‌باشد. تأثیر متقابل دو عنصر متضاد جاودانگی و مرگ و رنجی که در راستای جاودانگی است، بن‌مایه اصلی این متن حماسی است. رنج قهرمان اصلی حماسه، برای یافتن گیاه جوانی و زندگی جاودان، رنجی درخور ستایش است.

در پژوهش حاضر، ضمن بررسی فرایند رنج در حماسه گیل‌گمش، به تحلیل این متن اساطیری از منظر فلاسفه معتقد به رنج در هنر و ادبیات پرداخته می‌شود. در واقع، جستجوی آب حیات یا گیاه زندگی در اسطوره گیل‌گمش، تمثیلی است از تلاش و رنج انسان جهت رسیدن به کمال و معرفت. هرچند که قهرمان حماسه درمی‌یابد مرگ، نصیب اوست و رنج جاودانگی در این دنیا، امری بیهوده است، اما دل خوش است که خاطره ابدی او با ساختن بنایی باشکوه در اوروک همواره زنده خواهد ماند. قهرمان داستان، به این

مدخلی بر گیل گمش

او برای جستجوی اوتنایشستم^{۱۳} به سرزمینی دور می‌رود تا راز نامیرایی را از او بپرسد. اوتنایشستم، ابتدا از آگاه کردن او خودداری می‌کند، ولی در نهایت به خواهش همسرش، گیاهی در اعماق دریا به گیل گمش نشان می‌دهد که اگر از آن بخورد نمی‌میرد. او گیاه را به دست می‌آورد و با خود می‌گیرد که گیاه را به سرزمین اوروک ببرد و آنجا بخورد. ولی هنگام استراحتش، ماری گیاه را می‌رباید و می‌بلعد. او بار دیگر غمگین می‌شود و به اوروک بازمی‌گردد. حاصل سفر و رنج گیل گمش برای کشف راز زندگی، درنگی بر ناگزیری مرگ گیل گمش است. در معنای کلی، جاودانگی، علاوه بر مرحله‌ای از کمال اندیشه انسانی، نشانه عشق انسان است به همانندی با خدایان. چرا که دست‌یافتن به جاودانگی فیزیکی، خاص خدایان است (کرمی، ۱۳۹۱، ۱۵۴). جستجوی بی‌مرگی گیل گمش، با شکست مواجه می‌شود و پی می‌برد که او نیز مانند همه انسان‌ها، روزی خواهد مرد (ستاری، ۱۳۸۴، ۷۸). سرانجام، ماجرای سفر و رنج‌هایش در طلب جاودانگی و رازهای مرگ و زندگی‌اش را بر لوح‌های سنگی می‌نویسد و بر دیوار شهر نصب می‌کند تا مردم، ضمن یادآوری او، از تجربه‌هایش استفاده کنند و خرد بیاموزند. با این ذهنیت که جاودانگی، در گروی ساخت دیوار اوروک و نام نیک برجا گذاشتن است (شکل‌های ۳ و ۴).

«گیل گمش» یا به باور برخی از اسطوره‌شناسان، بیل جامس^۷، در لغت به معنای کهنسال هماره جوان است (نعمه، ۱۹۹۴، ۶۰). وی از پادشاهان افسانه‌ای شهر اوروک^۸ در بین‌النهرین، فرزند لوگلبنده^۹ و ریشات^{۱۰}، دو سوم خدا و یک سوم انسان و شهریار خیره‌سر و زیان‌کار بود. بزرگان شهر، از رفتار ناشایست وی به خدایان شکوه بردند. نینسون^{۱۱}، الهه مادر، صورت دومین انسان را مجسم کرد و انکیدو^{۱۲} را آفرید. انکیدو، برای رهاندن مردم از آزار و اذیت‌های گیل گمش آفریده شد (روزنبرگ، ۱۳۷۹، ۳۴۰-۳۴۵). انکیدو، دور از آدمیان، وقت خود را با حیوانات وحشی سپری می‌کرد. یکی از صیادان، برای آنکه انکیدو را رام کند، زنی روسپی را به سوی او می‌فرستد. انکیدو به محض این‌که زن را می‌بیند، دل‌باخته و رام می‌شود، به سوی شهر می‌آید و پس از درگیری با گیل گمش، با او دوست می‌شود (شکل‌های ۱ و ۲). آنها به جنگ خوم‌بابا می‌روند و او را می‌کشند. ایشتر، خدای عشق، دل‌باخته گیل گمش می‌شود، ولی گیل گمش به او اعتنایی نمی‌کند. ایشتر، گاو آسمان را برای جنگ با گیل گمش می‌فرستد. گیل گمش و انکیدو، گاو آسمان را نیز می‌کشند. این بار، ایشتر به انتقام این کار آنها، تبی سخت بر جان انکیدو افکنده و او را از پای درمی‌آورد. گیل گمش، ناراحت شده و در این اندیشه فرو می‌رود که آیا او نیز نخواهد مرد؟



شکل ۲. صحنه نبرد گیل گمش و انکیدو، استفاده از دستبند سلطنتی برای گیل گمش، تصویرسازی مرتضی ممیز (شاملو، ۱۳۹۰).



شکل ۱. گیل گمش و انکیدو (آموزگار، ۱۳۸۴، ۲۳).

دیوان و حیوانات نیز نازل می‌شود؛ به این دلیل که یا مرتکب گناه شده‌اند و یا ناهنجاری‌ای را در جهان سبب شده‌اند. گاهی به دلایلی مانند حسادت خدایان نیز، کیفری نابجا و به ناحق رخ می‌دهد. نزول عذاب و رنج کشیدن انسان، به عواملی هم‌چون نوع گناه، اعتقاد به سرنوشت و تغییرناپذیر بودن آن و خلق و خوی خدای عذاب‌کننده بستگی دارد. با این توضیح که کیفرها دائمی نیستند و امکان عفو و بخشش خدایان وجود دارد. این بخشش، تحت شرایطی رخ می‌دهد که انگیزه گناه، پشیمانی و تضرع شخص مرتکب‌شونده از آن جمله است. قابل ذکر است که عقوبت‌ها، فقط منحصر به جهان زندگان نیست، چرا که اعتقاد به جاودانگی و زندگی پس از مرگ و اجرای عدالت در جهان زیرین نیز وجود دارد. یکی از بن‌مایه‌های مهمی که همواره در شکل‌گیری اساطیر نقش کلیدی دارد، سرپیچی از فرمان خدایان و نزول عذاب از سوی آنان و در نهایت، رنج انسان است. اساطیر ملل مختلف، نشان می‌دهند خدایانی که خود آفریننده انسان‌ها هستند، قوانین کیفر آنها را تعیین می‌کنند. از این‌رو، یکی از مفاهیم مهم در حماسه گیل گمش، علاوه بر مفهوم مرگ و راز جاودانگی، رویاها و رنج‌های گیل گمش و انکیدو در جهان و سرنوشت مردگان است که علاوه بر مفهومی ظاهری، دارای معنای نمادینی هستند که در قالب صور اساطیری پدیدار می‌شود. این متن، با معرفی گیل گمش به عنوان خداوندگاری با فراست آغاز می‌شود که رازها و نهفته‌ها را آشکار و زمان وقوع طوفان را پیش‌بینی می‌کند. گیل گمش، سمبل پشتکار و رنج و موجودی نیمه‌آسمانی است. او از مادر، زیبایی را به ارث می‌برد و از پدر، فناپذیری و خصلت‌های انسانی را. زندگی قهرمان حماسه، مبتنی بر دو مرحله است؛ مرحله نخست، آشنایی گیل گمش با انکیدو و مرحله دوم، جستجو و رنج او برای رسیدن به راز بی‌مرگی بعد از آشناسدن با فلسفه مرگ است. گیل گمش، پیش از آشنایی با انکیدو، او را به شکل‌های نمادین در خواب می‌بیند. او رویاهای خود را برای مادرش حکایت می‌کند: «توده 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 فروافتاده را سجده کردند و تو آن را همتای من کردی» (بلان، ۱۳۸۴، ۳۱). رنج و تلاش گیل گمش در راه کشف راز و حقیقت جاودانگی، تداعی‌کننده این گفته معروف روشنفکر آلمانی، گوتهولد افرایم لسینگ^{۱۴} 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 خضوع و فروتنی به دست چپش خواهم افتاد و تلاش برای کسب حقیقت را طلب می‌کنم». لسینگ، ارزش آدمی را در تلاش خستگی‌ناپذیر او در راه درک حقیقت می‌داند. گیل گمش اگرچه به هدفش که همان جاودانگی



شکل ۳. لوح گیل گمش (www.wikiwand.com).



شکل ۴. گیل گمش در مقام «سرور حیوانات»، شیر در دست چپ و مار در دست راست او، نقش‌برجسته کاخ آشوری (۷۰۶-۷۱۳ ق.م)، کشف در دورشاروکین، محفوظ در موزه لوور پاریس (ویکی مدیا).

بحث اصلی

«رنج»، در لغت به درد، آزار، زحمت، مشقت، اندوه و حزن معنا شده و به سختی ناشی از کار و کوشش نیز اطلاق گردیده است (دهخدا، ۱۳۷۲، مدخل رنج). از آن‌جا که در زندگی، نیک‌اندیشی و رفتار نیک، شایسته پادشاه است، انجام کارهای بد و اهریمنی نیز مستوجب کیفر و رنج است. اسطوره‌ها که داستان‌های رمزگونه و نمادین از شرایط زندگی واقعی انسان‌ها هستند، این دیدگاه را به نمایش می‌گذارند. عذاب و رنج بر افراد مختلفی هم‌چون خدا، نیمه‌خدا، انسان، حتی غیر انسان‌ها از جمله هیولاهای

محور اصلی داستان، جستجو و تلاش در خور ستایش اما بی فرجام قهرمان داستان برای دستیابی به زندگی جاوید و رهایی از مرگ است. ساندرز^{۱۵} نویسنده کتاب حماسه گیل گمش، او را نخستین قهرمان تراژیک می‌داند که تلاش و رنج‌هایش برای درک زندگی، سرانجامی تراژیک داشته است (۱۳۷۶، ۱۰). علت تراژدی بودن این اسطوره، آن است که قهرمان داستان به فناپذیری خود آگاهی دارد، اما باز هم برای یافتن اکسیری که او را از ویژگی خدایان بهره‌مند می‌سازد، دست از تلاش برنمی‌دارد (کرمی، ۱۳۹۱، ۱۵۵).

مفهوم‌شناسی و تحلیل رنج‌های گیل گمش

جنبه اسطوره‌ای و فلسفی بودن حماسه گیل گمش، موجب برتری این حماسه بر دیگر متون حماسی می‌باشد. در این اثر، رویدادها، پیرامون نیازها و خصوصیات بشر هستند. نیاز به دوستی و هم‌نشینی، غریزه، وفاداری، شهرت‌طلبی، ماجراجویی و کامیابی، ترس از مرگ و عشق به زندگی جاودان، از جمله رویدادهای این متن می‌باشد (کرامر، ۱۳۸۳، ۱۶۳). گیل گمش، گرچه شخصیتی ترحم‌برانگیز دارد، اما خود نیز انسان ستمگری است. در آغاز داستان گیل گمش، به سرکشی او اشاره می‌شود. اینکه وی از هیچ ستمی به مردم فروگذار نمی‌کند. از مردم شهر اوروک بیگاری می‌کشد تا شهر را آباد کنند. از ستم‌های دیگر او آن است که کسی اجازه خود را ندارد. هم‌چنان که می‌گوید «گیل گمش معشوقه را نزد محبوب راه نمی‌دهد. دختر مرد توانا را به پهلوان وی راه نمی‌دهد» (گیل گمش، ۱۳۸۳، ۲۳). مردم اوروک که از ستم‌های گیل گمش به تنگ آمده بودند، از خدایان آسمان و خدایان اوروک مقدس خواستند تا موجود دیگری را بیافرینند که در مقابل گیل گمش از آنان دفاع کند. خدایان برای پایان دادن به ظلم‌های گیل گمش، صحراگردی قدرتمند به نام انکیدو آفریدند تا غرور گیل گمش را درهم شکنند. در این روایت حماسی، انکیدو زاده‌شده از گل رس، مردی وحشی است که هم‌سفره غزال هاست و با جانوران غول‌پیکر، از یک آب‌گیر آب می‌نوشد. نه شهر را می‌شناسد و نه مردمان شهر را. انکیدو، الگوی انسان بدوی و اولین انسان زاده جنگل است (منشی‌زاده، ۱۳۸۳، ۲۵). رنج‌هایی که بر گیل گمش وارد می‌شود را می‌توان در چند بخش، تعریف و دسته‌بندی کرد.

۱) رنج ناشی از بیماری

یکی از عذاب‌هایی که در داستان‌های اساطیری دیده می‌شود، بیماری است. انکیدو به خواست خدایان ظهور می‌کند و به خواست آنها نیز بیمار می‌شود و پس از چند روز، با نهایت درد و رنج و در آرزوی زندگی صحرائشینی می‌میرد (شکل ۵).

۲) رنج از دست دادن دوست

با مرگ انکیدو، نخستین رنج گیل گمش آغاز می‌شود. او به حقیقت مرگ و سرنوشت آدمی پی می‌برد و ترس از مرگ، در جانش خانه می‌کند و با خود می‌گوید: «آیا من نیز مانند انکیدو

فیزیکی است نمی‌رسد، اما با تلاش بی‌وقفه، به فلسفه حیات و راز آفرینش دست می‌یابد. به‌رغم این که همه به او می‌گویند مرگ، سرنوشت محتوم آدمیان است و بهتر است از زندگی و نعمت حیات لذت ببرد، اما از هدف خود دست برنمی‌دارد و هم‌چنان به تلاش و رنجی که می‌کشد ادامه می‌دهد و همین تلاش و تکاپو است که نام او را جاودانه نگه می‌دارد. در بخشی از این حماسه، پیر فرزانه به گیل گمش می‌گوید شرط جاودانگی در این است که او بتواند هفت شبانه‌روز در برابر خوابیدن مقاومت کند. اما خواب او را در برمی‌گیرد و پس از شش شبانه‌روز، از خوابی سنگین بیدار می‌شود. گیل گمش وقتی متوجه می‌شود شش شبانه‌روز خواب بوده شکوه می‌کند و می‌گوید مرگ، هم‌چون خواب، تمام وجودش را در بر گرفته و هر جا که می‌رود، مرگ نیز آن‌جاست و گریز از کمین مرگ، امری محال است و این‌جاست که درمی‌یابد مقاومت در برابر مرگ، هم‌چون خواب، امری محال است و زندگی با مرگ معنا می‌یابد و به عبارتی، مرگ با زندگی آغاز می‌شود. در واقع، خواب سنگین گیل گمش، 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. در سایر آثار حماسی هم‌چون گیل گمش، 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. برتری گیل گمش و انکیدو در نبردهای متفاوت، باعث بدخواهی خدایان می‌شود و آنان، عذاب و رنجی عظیم را برای گیل گمش در نظر می‌گیرند (شکل‌های ۳-۴). به طور مثال، شبی انکیدو در خواب می‌بیند که خدایان بزرگ، دور هم جمع شده‌اند تا طرح نابودی او را بریزند. 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 پرواز می‌کند. گیل گمش سعی می‌کند با قربانی کردن، دفع بلا کند. اما خوابش تحقق می‌پذیرد و انکیدو بیمار می‌شود. در جوامع بدوی، بیماری را به منزله تیری تلقی می‌کنند که از چله کمان خدایان پرتاب شده و این موضوع، به تنهایی کافی است که انسان بدوی و تأثیرپذیری چون انکیدو را درمانده کند و از پای درآورد. این‌جاست که آشفستگی روانی او، رفته‌رفته جسمانی می‌شود، از ترس به حالت مرگ می‌افتد و چشم‌به‌راه مرگش می‌شود (بلان، ۱۳۸۴، ۹۷-۹۸). طبق نظر نیچه که می‌گوید: «فرمول من برای بزرگی در آدمی، عشق به سرنوشت است. اینکه آدمی نخواهد چیزی متفاوت باشد، نه در آینده، نه در گذشته و نه در جاودانگی»، می‌توان گفت رنج را باید در جهت شناخت خود به کار گیریم نه تغییر در ذات جهان و دخل و تصرف در آن و به بیانی، کوشش در پذیرفتن جهان، آن‌گونه که هست. هر چند که

(همان، ۱۱۰). تا این که گیل گمش، نزد ائنا^{۱۷} خدای دانای ژرفاها دعا می کند و از او می خواهد روح انکیدو را برایش حاضر کند تا او را ببیند. ارشکیگال نیز به نرگال^{۱۸} دستور می دهد تا سوراخی در زمین ایجاد کند تا روح انکیدو بیرون بیاید و با گیل گمش صحبت کند (همان، ۱۱۱). گیل گمش بعد از مردن انکیدو، به ناامیدی و رنج بسیاری دچار می شود، چرا که گمان می کند او نیز خواهد مرد.

۳) رنج آگاهی و رسیدن به فرزندی

گیل گمش در پی راز فرزندی، سفرها و نبردهای بسیار می کند. او در این مسیر، رنج های بسیاری را متحمل می شود و از همگان جویای راز بی مرگی می شود. شمش، خدای آفتاب به او می گوید: «گیل گمش به کجا می شتابی؟ زندگی ای که تو می جویی نخواهی یافت» (گیل گمش، ۱۳۸۳، ۷۶). شمش به او می گوید که نزد سیدوری ساییتو^{۱۹} زن دانای کوه آسمان برو. سیدوری او را از خطرهای راه آگاه می کند و از او می خواهد به جای سفر بر دریای مرگ، تا آن جا که ممکن است از زندگی خود لذت ببرد و دم را غنیمت شمرد، از تلاش های بیهوده دست بردارد و این چند روز، زندگی را به شادی بگذرانند. چرا که مردم بین النهرین به یک زندگی ثابت و رو به کمال اعتقادی نداشتند (آموزگار، ۱۳۸۷، ۵۸۴). اما گیل گمش که در این مرحله از زندگی، نماد فلسفه، یعنی حماقت متهورانه است (دورانت، ۱۳۷۶، ۲۹۸)، سخنان سیدوری را نمی پذیرد و هم چنان بر خواسته خود که طلب حقیقت است، اصرار می ورزد و هشدار سیدوری که باید از دریای مرگ بگذرد و تاکنون کسی سالم از این دریا عبور نکرده را نادیده می گیرد. حرفه هایی که بین سیدوری و گیل گمش رد و بدل می شود، اشاره به دریافتن لحظه دارد. پیام جملات سیدوری، حاکی از میرایی انسان است و این که انسان بهتر است برای لذت بردن از زندگی که فرایندی گذرا و تکرار نشدنی است، عمر را غنیمت شمارد. در واقع، توجه به خوشی های لحظه ای، جوهر تفکر در بین النهرین است (آموزگار، ۱۳۸۷، ۵۸۴). بنابر نظر شوپنهاور، به همان نسبتی که موجود جاندار و باراده در مرتبه حیات، برتر باشد، رنج او بیش تر است، چون بیش تر حس می کند و آزار گذشته را بیش تر به یاد می آورد و رنج آینده را نیز بهتر پیش بینی می نماید و از همه بدتر، همانا کشمکش و جدالی است که لازمه زندگی است (تقی زاده، ۱۳۸۰، ۳۵۹). او زندگی را اساسا شر می داند، زیرا به محض این که شخصی از درد و طلب رهایی می یابد، ملول و کسل می شود و در جستجوی سرگرمی برمی آید، یعنی رنج بیش تر. بنابراین، زندگی هم چون آونگی میان رنج و کسالت در حرکت است. هر چه موجود زنده، کامل تر و آگاهی اش افزون تر شود، رنج بیش تری را متحمل می شود و در نهایت، انسان به بالاترین درجه خود می رسد. او معتقد است پیشرفت دانش، راه حل این مسئله خواهد بود چرا که



شکل ۵. صحنه بیمار شدن انکیدو، لوح هشتم (منشی زاده، ۱۳۸۳، ۶۷).

خواهم مرد؟ من؟! درد، قلب مرا شوریده. من از مرگ ترسیده ام» (منشی زاده، ۱۳۸۳، ۷۱). گیل گمش، شش شبانه روز، برای مرگ انکیدو می گرید و روز هفتم او را به خاک می سپارد و به آهنگران، سنگ تراشان، گوهر تراشان و طلاکاران دستور می دهد تا تندیس باشکوه از دوستش بسازند و با افراشتن پیکره طلایی انکیدو، به وی زندگی دوباره می بخشد و او را به مقام خدایی می رساند (بلان، ۱۳۸۴، ۱۰۴). با مرگ انکیدو، فصل جدیدی از زندگی گیل گمش آغاز می شود. او درمی یابد که زندگی جاوید، بهره آدمی نیست و مرگ، غایت هر زندگی است. جاه، مقام، قدرت و افتخار نمی توانند جایگزین نامیرایی شوند. آن چه ازلی است، روح دمیده شده در کالبد فیزیکی است. جسم انسان، از خاک است و به خاک بازمی گردد. بنابراین، برای گریز از سرنوشت محتوم بشری، باید یکی از این دو راه را برگزیند، یا راه قهقرایی و بازگشت به حال و مقام حیوانی که انکیدو در بستر مرگ بر آن دریغ می خورد و یا مسیر فوقانی و ارتقاء به مقام ذات گوهر الهی یعنی افقی که همواره پایدار و ماندگار است (بلان، ۱۳۸۴، ۱۰۹).

گیل گمش، بعد از آن که به نامیرایی دست نمی یابد، تصمیم می گیرد برای دیدن انکیدو به جهان زیرین برود و از کاهنان بخواهد روح انکیدو را احضار کنند تا بتواند با او صحبت کند (گیل گمش، ۱۳۸۳، ۱۰۷). او با کمک کاهنان، به دنیای پس از مرگ که دنیای تاریکی است، می رود و از هفت دروازه می گذرد تا به ارشکیگال^{۱۶}، نگهبان دنیای مردگان می رسد. از او می خواهد که انکیدو را ببیند، ولی ارشکیگال به گیل گمش اجازه نمی دهد

زندگی، مبارزه و جنگ است و هر جای طبیعت که بنگریم، مبارزه، رقابت و پیکار می‌بینیم و همه‌جا، تناوب مرگبار پیروزی و شکست به چشم می‌خورد (تامس، ۱۳۷۹، ۲۸). از نظر شوپنهاور، اراده انسان که اصل و حقیقت جهان را تشکیل می‌دهد، همین‌که به عالم کثرت آمد، تنها چیزی را که می‌خواهد ادامه هستی و رسیدن به جاودانگی است. این موضوع به صورت خودخواهی و خودپرستی در افراد نمایان می‌شود. خودخواهی‌ها با یکدیگر معارضه پیدا کرده، در نهایت، کشمکش هم نتیجه‌ای جز رنج نخواهد داشت (دژاکام، ۱۳۷۵، ۷).

۴) رنج رسیدن به جاودانگی

در حماسه گیل‌گمش، خواب‌دیدن گیل‌گمش و انکیدو، مودت و دوستی بین آن دو، از دهباشی، پیر فرزانه و سرانجام فرزاندگی و نامیرایی از جمله کهن‌الگوهایی هستند که انسان کنونی، به دلیل بیگانه‌بودن با این مفاهیم، دیگر قادر به درک بار معنایی و آهنگ عاطفی نهفته در این نمایه‌های نمادین نباشد. به اعتقاد یونگ، از آن‌جا 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 بالتبع، معنای نمادین پدیده‌های طبیعی نیز به مرور زمان از میان رفته است، به همین خاطر، دیگر نه تندر به معنی آوای خشمگین خدایان، نه آذرخش، تیر انتقام آنان، نه رودخانه، پناهگاهی در

خواب‌های ارواح و نه درختان، سرچشمه زندگی انسان هستند (یونگ، ۱۳۹۲، ۱۳۷). در خواب‌ها و رویاهای قهرمان داستان، در مورد پدیده‌های طبیعی صحبت می‌شود که معنای نمادین و تعبیر آنها حاکی از ارتباط تنگاتنگ انسان آن زمان، با طبیعت و اعتقاد او به رازهای نهفته در کائنات است. از این‌رو، در این داستان شاهد آن هستیم که لایه‌های پنهان ضمیر ناخودآگاه، در قالب خواب و رویا متجلی شده و به حقیقت می‌پیوندند. قسمت‌های زیادی از سفرهای گیل‌گمش هنوز به دست نیامده، چه بسا قسمت‌های گمشده، شرح سفرهای بیش‌تری را دربرداشته است. چنان‌که خود او می‌گوید سفرهایش سال‌ها طول کشیده است (گیل‌گمش، ۱۳۷۳، ۷۶) (شکل‌های ۷ و ۶). گیل‌گمش برای رسیدن به سرزمین «دور» که جایگاه اوتنایشیم است، از کوهستان، دره تاریک، باغ خدایان و دریای مرگ می‌گذرد (همان، ۷۲، ۷۴، ۷۵ و ۸۷). در زبان سومری، به جای هادس^{۲۰} که خدای زیر زمین است، واژه Kur آمده است. این لغت در اصل به معنی کوه است، چرا که کوهستان‌های اطراف سومر، بیش‌تر مرکز خطر بودند (کرامر، ۱۳۸۳، ۱۳۵). بنابراین، کوهستان نیز گذرگاه سختی برای گیل‌گمش محسوب می‌شود. «راه من از دردها می‌گذرد، درد وحشتناک و غم نصیب من است. بایستی در ناله و شکوه روزهای خود را سر کنم» (گیل‌گمش، ۱۳۸۳، ۷۴).



شکل ۷. سفرهای گیل‌گمش با تصویرگری ممیز (همان).



شکل ۶. سفرهای گیل‌گمش، تصویرسازی ممیز (شاملو، ۱۳۹۰).

در واقع، این بلایی است که خدایان برای ادب کردن گیل گمش ترتیب می‌دهند. در حماسه گیل گمش، گرچه قهرمان از دریا می‌گذرد، ولی آب، مانعی برای رسیدن به هدف اوست. بهتر است بگوییم آب، دشمن اوست. در این حماسه، آب می‌تواند نماد مشکلات و بی‌نظمی‌های زندگی قهرمان باشد. قهرمان داستان، از دریاها می‌گذرد تا به جایگاه اوتناپیشتمی می‌رسد و در مسیر بازگشت نیز باید از میان دریا بگذرد تا به شهر اوروک برگردد. طبق داستان، گیل گمش با راهنمایی اورشنبی، تیرهایی را با خود به داخل کشتی می‌برد و در آب می‌کوبد تا دستش با آب مرگ برخورد نکند؛ چون آب آن، کُشنده است (گیل گمش، ۱۳۸۳، ۸۷).

۶ رنج برای رسیدن به راهنما

گیل گمش برای آن که اوتناپیشتمی پادشاه شرویک^{۲۲} را ببیند و راز نامیرایی را از وی بی‌پرسد، سفرهای دور و درازی را در پیش می‌گیرد. تا این که با سر و تن زولیده، او را می‌یابند که در جایی در زیر زمین زندگی می‌کند. ولی اوتناپیشتمی سودی از زندگی جاوید به او نمی‌رساند. گیل گمش از این موضوع، ناراحت می‌شود. تا این که اوتناپیشتمی به تشویق همسرش، از گیاهی در زیر دریا به او خبر می‌دهد.

۷ رنج عشق

در اساطیر، زنان، نماینده زندگی و گاه رنج انسانی هستند. در داستان گیل گمش نیز زنی مقدس، انکیدو را به عالم انسانیت وارد می‌کند. کمبل^{۲۳} معتقد است: «مرد جز از طریق زن وارد عرصه زندگی نمی‌شود؛ از این‌رو زنان انسان را به دنیای تقابل دوگانه و رنج سوق می‌دهند» (۱۳۸۶، ۸۰). افلاطون در رساله میهمانی می‌گوید: «خدایان نخست انسان را به صورت کره‌ای آفریدند که دو جنسیت داشت. پس آن را به دو نیم کردند و هر کس نیمه زنی از نیمه مردش جدا افتاد، از این‌روست که هر کس به دنبال نیمه گمشده خود سرگردان است و چون به زن یا مردی برمی‌خورد، می‌پندارد که نیمه گمشده‌اش است». کارل گوستاو یونگ نیز به دوجنسی بودن انسان اشاره دارد و معتقد است حتی پیش از تاریخ نیز، این عقیده وجود داشته که انسان ازلی، هم نر است و هم ماده. یونگ، آنیما^{۲۴} و آنیموس^{۲۵} را از مهم‌ترین آرکی‌تایپ‌ها^{۲۶} در تکامل شخصیت می‌داند و معتقد است که در نهایت، انسان زمانی به کمال می‌رسد که آنیما و آنیموس در او، به وحدت و یگانگی کامل برسند. هرچند در اسطوره گیل گمش، خواننده در ظاهر با دو قهرمان یا همان گیل گمش و انکیدو روبروست، اما می‌توان گفت که آن دو به جز یک تن نیستند. دو نیمه هم‌زاد که یکدیگر را کامل می‌کنند. گیل گمش نیمه‌مرد یا روان مردانه است و انکیدو نیمه‌زن یا روان زنانه. چنان که خود اسطوره هم بارها به سرشت زنانه یا

۵ رنج ناشی از خشم خدایان به جهت دخالت در امور جهان

هنگامی که گیل گمش، به ایشتر پاسخ منفی می‌دهد، ایشتر بسیار ناراحت می‌شود و نزد انو^{۲۱} خدای آسمان می‌رود و از او می‌خواهد گاو آسمان را به او بدهد تا گیل گمش را به سزای عملش برساند. انو خواهش او را برآورده می‌کند. گاو آسمانی دانه‌ها و کشتزارها را نابود می‌کند (گیل گمش، ۱۳۸۳، ۵۵). بنابراین، گیل گمش و انکیدو، گاو آسمانی را می‌کشند و قطعه‌قطعه می‌کنند (شکل‌های ۹ و ۸). ایشتر که فرستنده گاو آسمانی است، از این کار آنها ناراحت می‌شود و گیل گمش را نفرین می‌کند. هنگامی که انکیدو سخنان ایشتر را می‌شنود، یکی از ران‌های جانور را به طرف ایشتر می‌اندازد و تهدید می‌کند که او را از رود گاو می‌آویزد؛ بنابراین، ایشتر به او خشم می‌گیرد. سرانجام تب سختی انکیدو را فرا می‌گیرد و او می‌میرد (همان، ۶۷).



شکل ۸. گیل گمش و انکیدو در حال کشتن گاو، قطعه سنگ سومری از ۲۲۵۰ ق.م، موزه سلطنتی بلژیک

(<http://www.kmkg-mrah.be/near-east-and-iran>).



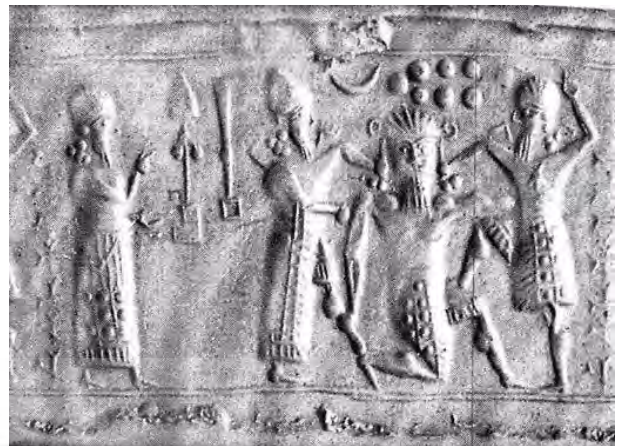
شکل ۹. صحنه کشتن گاو آسمانی، تصویرسازی ممیز (شاملو، ۱۳۹۰).

دیداری داشته باشد، دو شب پی‌درپی او را به گونه‌ای نمادین در خواب می‌بیند. او رویاهایش را با مادرش در میان می‌گذارد و مادر در تعبیر رویاهایش، او را به آمدن کسی نوید می‌دهد که وفادار است و گیل‌گمش او را هم‌چون زنان دوست خواهد داشت. گیل‌گمش در رویای نخستین می‌بیند که ستاره‌ای بر او فرود آمده و او نسبت به آن ستاره، آن‌چنان که می‌توان به زنی جذب شد، جذب شده است. مادر می‌گوید کسی می‌آید که تو، به او دل خواهی سپرد، آن‌گونه که به زنی دل بسپاری. در رویای دوم، تبری بر او ظاهر می‌شود و به مادر می‌گوید من آن‌چنان که زنی را دوست داشته باشم آن شیء را دوست می‌داشتم. مادر به او پاسخ می‌دهد، تبری که در خواب، تو را با قدرتمندی به سوی خود می‌کشیده است، نشان یآوری است که خواهد آمد و تو او را چون زنی دوست خواهی داشت. زمانی که گیل‌گمش و انکیدو به جنگ خوم‌بابا می‌روند، انکیدو می‌هراسد، گیل‌گمش او را دل‌داری می‌دهد و می‌گوید من پیشاپیش می‌روم و تو دنبال من بیا. برای اینکه من آقای تو هستم (شکل‌های ۱۰ و ۱۱). به طور کلی، در فرهنگ شرق، مردان همیشه رهبر و زنان، دنباله‌روی آنان هستند. در همین بخش، انکیدو چندین بار گیل‌گمش را (آقای من) خطاب می‌کند. هنگامی که انکیدو می‌میرد، گیل‌گمش روی او را با پارچه‌ای توری، هم‌چون توری که روی عروسان می‌اندازند، می‌پوشاند. نام انکیدو نیز اشاره‌ای روشن به این موضوع دارد. انکیدو از سه بخش تشکیل شده است: ان (خدا)، کی (زمین)، دو (آفریده). در واقع، انکیدو نماد زمین است. می‌توانیم بگوییم که با توجه به این مطلب، بخشی از رنج‌های گیل‌گمش، رنج عشق بوده است.

۸) رنج ناشی از مشکلات و طلب کمک از خدایان از طریق دعا، نذر و قربانی کردن

در این حماسه، دعا به درگاه خدایان دیده می‌شود. گیل‌گمش به درگاه شمش دعا می‌کند و از او می‌خواهد وی را از تنگناها رهایی بخشد. «اینک راه او تانپیشتم دور را به من بنمای. اینک کشتیبانی را که از دریای جهان و از آب‌های مرگ مرا سالم به آنجا می‌برد نشانم بده تا از زندگی خبر گیرم» (گیل‌گمش، ۱۳۸۶، ۷۶). قهرمان حماسه، برای خدایان نذر می‌کند تا مشکلاتش را حل کند. این‌گونه نذرها، حرکاتی سمبولیک بوده‌اند که برای خدایان انسان‌گونه انجام می‌دادند تا شاید رضایت آنها را به دست آورند. از نظر انسان ابتدایی، خدایان و نیروهای مافوق طبیعی، دارای ویژگی‌های انسانی نیز هستند و برای رضایت آنها باید قربانی کرد (فریزر، ۱۳۸۷، ۱۳۱-۱۳۲). گیل‌گمش نیز چندین بار نذر می‌کند تا به هدفش برسد (گیل‌گمش، ۱۳۸۳، ۳۳-۴۱).

روان زنانه انکیدو هم از منظر ظاهری و هم از منظر رفتار و منش اشاره دارد. در متن حماسه آمده است: انکیدو موهای بلند چون زنان دارد. «همچون موهای نیسابا^{۲۷} ایزدبانوی ذرت، گندم و جو» و نخستین بار که انکیدو لباس می‌پوشد، لباسی زنانه است. براساس متن حماسه، پیش از این که گیل‌گمش با انکیدو



شکل ۱۰. یکی از مناظر نادری که واقعه‌ای ضمنی از حماسه گیل‌گمش با مضمون کشتن خوم‌بابا را نشان می‌دهد. در طرف چپ، گیل‌گمش جامه فاخری بر تن و تاجی بر سر دارد. انکیدو، ملازم او نیز پای راست خود را بر سر خوم‌بابا قرار داده است، نوآشوری، حدود ۶۵۰-۷۵۰ ق.م، موزه بریتانیا (<https://tarikhema.org/ancient/mesopotamia>).



شکل ۱۱. گیل‌گمش و انکیدو در حال کشتن خوم‌بابا، سنگ بازالت از دوره هیتی‌های سوریه، ۹۰۰ ق.م (www.wikimedia.org).

نتیجه‌گیری

میان آگاهی و رنج وجود دارد و انسان آگاه، انسانی رنج‌دیده و رنجور است. این پژوهش بیان می‌دارد که برای رسیدن به امید واقع‌بینانه، ابتدا باید مانند گیل‌گمش به ناامیدی عمیق برسیم و بدانیم که جهان نسبت به ما بی‌تفاوت است و حتی اگر تفاوتی هم برایش داشته باشیم، حکمت و نظمی در جهان وجود دارد که خیلی پیچیده است و از درک و توان انسان زمینی، خارج است و بسیاری از رنج‌هایی که انسان تجربه می‌کند، ناشی از پرداختن به اموری است که خارج از توان اوست. براساس نظریهٔ مکتب رنج، رنج، موجب تسلیم، تسلیم سبب ایمان و ایمان به ابدیت منتهی می‌شود. حتی اگر هیچ انسانی، آرزوی رنج کشیدن نکند، شادی و لذت از اینکه مکتب رنج به ابدیت ختم می‌شود، برای او کافی است. به عبارتی، رنج کشیدن از ویژگی‌های تعالی نیست، بلکه تعالی و راه رسیدن به کمال، از ویژگی‌های رنج کشیدن است. پس رنج باید به چیزی منتهی شود و کسی که در حال رنج کشیدن است در مسیر رسیدن به هدفی متعالی است. در نتیجه، باید بگوییم در حماسهٔ گیل‌گمش با شواهد و زوایای مختلف رنج قهرمان داستان، روبرو هستیم.

رنج، واقعیتی است که هر انسانی در طول زندگی خود، آن را به شکل‌های مختلف تجربه می‌کند. تاریخ بشر، گواه این مطلب است که زندگی آدمی، همواره همراه با درد و رنج بوده است. از منظر اساطیری، گیل‌گمش نمونه‌ای از پایداری انسان سومری در برابر مرگ و کشف معمای زندگی برای دستیابی به راز جاودانگی است. گرچه قهرمان داستان پس از ماجراجویی و تحمل رنج بسیار، به این معرفت دست می‌یابد که جاودانگی وی، در گروه یاد نیک و برجای گذاشتن تجارب خود و رنج‌هایش بر دیوار اوروک است. گیل‌گمش در نهایت، تجارب خود را بر الواح دوازده‌گانه‌ای به یادگار گذاشته است. نتیجهٔ این پژوهش، حاکی از آن است که رنج قهرمان حماسهٔ گیل‌گمش، رنجی آگاهانه بوده است، چرا که خدایان، به شیوه‌های گوناگون او را از مسیر و سختی‌های پیش رویش آگاه می‌کنند. ولی گیل‌گمش هم‌چنان به راه خود ادامه می‌دهد و امیدوار است. امانه امید واقع‌بینانه‌ای که حاصل استدلال و تلاش باشد که در واقع نوعی حس خوش‌بینی. قهرمان این متن حماسی، به استقبال رنج می‌رود، چرا که به نوعی از آگاهی نسبت به جهان دست یافته است. بنابر توضیحات این پژوهش، رابطه‌ای دیالکتیک

پی‌نوشت

فرهنگ و آفرینندهٔ فهم می‌باشد. هم‌چنین خدای هنر، جادو و حامی صنعتگران و هنرمندان بوده است.
۱۸. نرگال (Nergal) در اساطیر آشور و بابل خدای جنگ و شکار و همتای جلوه‌های نامطلوب خورشید هم‌چون طاعون و آتش‌سوزی و فرمانروای جهان مردگان نیز بود.

19. Siduri-Sabitu
20. Hades
21. Anu
22. Shurruapak
23. Joseph Campbell John
24. Anima
25. Animus
26. Archetype
27. Nisaba

۱. در آیین مردم هند، پنج گروه اجتماعی وجود دارد، گروه اول برهمنان، گروه دوم کشاتریا، سومین گروه وایشیا، چهارمین گروه شودرا و بقیه، همگی گروه پنجم که همان چاندالاست نامیده می‌شوند. چاندالها، افرادی مانند رفتگرها، پینه‌دوزها و افراد طبقهٔ پایین جامعه به شمار می‌آیند.

2. Austen Henry Layard
3. Hormuzd Rassam
4. George Smith
5. Georg Burckhardt
6. Duncan Pritchard
7. Bill James

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

9. LuGalbana

۱۰. در نسخه‌های دیگر فارسی و انگلیسی، نینسون (Ninsun) آمده است.

11. Ninsun
12. Enkidu
13. Utnapishtim
14. Gotthold Ephraim Lessing
15. George Saunders
16. Ereshkigal

۱۷. ائا (Ea) یا انکی (Enki)، در اساطیر و افسانه‌های بین‌النهرین یکی از دوازده خدای اصلی سومری‌ها و بابلی‌هاست و خدای خرد،

فهرست منابع

اسمیت، جرج. (۱۳۳۳). گیل‌گمش کهن‌ترین حماسه بشری. ترجمهٔ داوود منشی‌زاده. تهران: اختران.
آموزگار، زاله. (۱۳۸۷). زبان، فرهنگ و اسطوره. چاپ دوم. تهران: مهارت.
بلان، یانیک. (۱۳۸۴). پژوهشی در ناگزیری مرگ گیل‌گمش. ترجمهٔ جلال ستاری. تهران: مرکز.

- تافه، تامس. (۱۳۷۹). فلسفه آرتور شوپنهاور. ترجمه عبدالعلی دستغیب. تهران: پرشش.
- تقی‌زاده، محمود. (۱۳۸۰). سیری در اندیشه‌های اخلاقی. تهران: سرمدی.
- خداکرمی، فاطمه. (۱۳۹۲). «بررسی آرکی‌تایپ‌های حماسه‌ی گیلگمش از منظر یونگ». زبان و ادب فارسی دانشگاه آزاد سنندج، ۵ (۱۶).
- دژاکام، علی. (۱۳۷۵). تفکر فلسفی غرب از منظر استاد شهید مطهری. جلد دوم. تهران: اندیشه.
- ساندرز، (۱۳۷۶). حماسه گیل‌گمش. ترجمه اسماعیل فلزی. تهران: هیرمند.
- روزنبرگ، دونا. (۱۳۷۹). اساطیر جهان، داستانها و حماسه‌ها. جلد اول. ترجمه عبدالحسین شریفیان. تهران: اساطیر.
- ستاری، جلال. (۱۳۸۹). جهان اسطوره‌شناسی، آیین و اسطوره. تهران: مرکز.
- شاملو، احمد. (۱۳۹۰). گیل‌گمش (برگردان احمد شاملو با تصویرسازی مرتضی ممیز). چاپ هشتم. تهران: چشمه.
- شمیسا، سیروس. (۱۳۸۹). انواع ادبی. چاپ چهارم. تهران: میترا.
- فریزر، جیمز جرج. (۱۳۸۷). شاخه زرین. ترجمه کاظم فیروزمند. چاپ سوم. تهران: آگاه.
- کالینسون، دایانه. (۱۳۸۰). پنجاه فیلسوف بزرگ از تالس تا سارتر. تهران: عطایی.
- کرامر، سموئل نوا. (۱۳۸۳). الواح سومری. ترجمه داود رسائی. چاپ دوم. تهران: علمی و فرهنگی.
- کرمی، محمدحسین. (۱۳۹۱). «درنگی بر ناگزیری مرگ گیل‌گمش و اسکندر». مجله بوستان ادب دانشگاه شیراز، ۴ (۱).
- کرمی، محمدحسین؛ نحوی، اکبر و رضایی دشت ارژنه، محمود. (۱۳۸۸). «حماسه گیل‌گمش در بوتنه نقدی نو». نشریه ادب و زبان فارسی دانشگاه شهید باهنر کرمان. دوره جدید، شماره ۲۴.
- کمبل، جوزف. (۱۳۸۶). قدرت اسطوره. ترجمه عباس مخبر. تهران: مرکز.
- مک‌کال، هنریتا. (۱۳۷۳). اسطوره‌های بین‌النهرینی. ترجمه عباس مخبر. تهران: مرکز.
- ملکیان، مصطفی. (۱۳۷۹). تاریخ فلسفه غرب. جلد سوم. تهران: پژوهشکده حوزه و دانشگاه.
- منشی‌زاده، دلاوود. (۱۳۸۳). گیل‌گمش کهن‌ترین حماسه بشری. تهران: اختران.
- مودنی، علی محمد و یعقوبی جنبه سرائی، پارسا. (۱۳۸۲). «حماسه گیل‌گمش و روایت‌های مختلف». مجله تخصصی زبان و ادبیات فارسی ضمیمه مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران، ۱۶۶-۱۸۶.
- نعمه، حسن. (۱۹۹۴). میثولوجیا و اساطیرالشعوب القدیمه. الطبعة الرابعة. بیروت: دارالفکرالعربی.
- وارنر، رکس. (۱۳۸۶). دانشنامه اساطیر جهان. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور. تهران: اسطوره.
- یاری، ولی. (۱۳۸۶). جهان و تأملات فیلسوف: گزیده‌هایی از نوشته‌های آرتور شوپنهاور. تهران: مرکز.
- Hamlyn, D.W. (1980).
Schopenhauer. London: Routledge and Kegan paul.
Parfit, Derek. (2011). On What Matters. V. 2. Oxford/
NewYork: Oxford UniversityPress.