



تصویر شماره ۲ - شمعدان برنجی (آرشیو موزه ملی ایروان)

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

رویین‌تني در ادب جهانی جاودانگي

ایرج کلانتری

چکیده

بشر به عنوان موجود زنده مرگ‌اندیش، هفتی که دریافت مرگ و نیستی زندگانی‌اش را تهدید می‌کند، بر آن شد چاره‌ای برای رهایی از مرگ بیابد، این جست‌وجو و هراس از مرگ، رسان جاودانگی را ایجاد کرد و آرزوی بی‌مرگی را و انسان را به فکر خلق افسانه‌های زندگی جاوید قهرمانان رویین‌تن انداخت، تا شاید با نام ماندگار این قهرمانان عطش جاودانه زیستن خود را فرو نشاند.

در این جستار با روش تطبیقی این مفهوم (جاودانگی) و یکی از راه‌های رسیدن بدان یعنی رویین‌تنی در داستان‌های اساطیری - حماسی مورد بررسی قرار گرفته است، داستان‌هایی چون: گیل‌گمش، کهن‌ترین اثر حماسی جهان، داستان اسکندر و جست‌وجوی آب حیات، آشیل در ادبیات یونان، بالدر از اساطیر مشهور اسکاندیناوی، زیگفرید رویین‌تن نام‌آور ژرمنی و اسفندیار شاهزاده و دین‌مرد و پهلوان ایرانی. در پایان زمینه‌های مشابه، دسته‌بندی، تطبیق و جمع‌بندی شده است.

واژه‌های کلیدی:

مرگ، جاودانگی، رویین‌تنی، گیل‌گمش، آب حیات

مقدمه

بشر موجود زنده مرگ‌اندیش است؛ مطالعه داستان آفرینش انسان در فرهنگ‌های مختلف، بیان‌کننده این واقعیت مشترک است که در بیشتر فرهنگ‌های بشری، مقوله آفرینش فرآیند رازناک و رمزآلود تلقی می‌شده است؛ نخستین کوشش‌های فکری انسان، او را متوجه طبیعت پیرامونش کرد و او را وادار به یافتن مایه‌های نخستین هستی در عناصر طبیعت نمود.

راز مرگ نیز به موازات مفهوم زندگی از نخستین دغدغه‌های فکری انسان بوده است؛ انسان، پیش از آنکه به چستی مرگ بیندیشد، راه‌های گریز از آن را جست‌وجو است، پس از جست‌وجوی فراوان، درها و راه‌ها را بسته یافته و با حیرت و اندوه در مقابل آن سر تسلیم فرود آورده است.

مرگ هراس‌آور است، ترس از مرگ و نیستی و نابودی و اندیشه پیرامون آن و دوست داشتن زندگی و وابستگی انسان به بودن، آرمان جاودانگی را ایجاد کرده است؛ آنگاه انسان دست به دامن آب و آتش و گیاه و حیوان زده تا جاودانه گردد. تفاوت محیط زندگی و فرهنگ و بینش اقوام مختلف در ادوار گوناگون در ظاهر آشکار است و اما مفهوم بنیادین، مشترک و همسان است؛ ترس و نفرت از مرگ، گریز و جست‌وجوی راه‌های رهایی از آن، چنگ زدن به طبیعت و تخیل و طرح آرزوی جاودانگی!

یکی از راه‌های گریز آرمانی بشر از چنگال مرگ، اندیشه رویین‌تنی

است. شاید بتوان رویین‌تني را اصطلاحی عام و پذیرفته در این باره به حساب آورد؛ در ابتدا به نظر می‌رسد که تصور و تخیل برگرفته از این اصطلاح با دورانی ارتباط دارد که انسان فلز را کشف کرد و از آن پوشش جنگی ساخت، و چون پوشش جنگی بشر را در مقابل آسیب‌های مختلف محافظت می‌کرد، از تلفات در جنگ‌ها کاسته شد و بدینسان این تصور در ذهن انسان پدید آمد که اگر بدنش از فلز پوشیده می‌شد، می‌توانست جاودانه بماند، اما با تأمل در اسطوره‌ها و حماسه‌های مختلف می‌توان دریافت که به موازات تفکر درباره زندگی و مرگ، اندیشه‌های مرگ نیز وجود داشته است، به طوری که در اسطوره‌های کهن‌تر سخن از اندام رویینه به میان نمی‌آید، بلکه سخن از بی‌مرگی و نامیرایی به هر شکل ممکن است.

در بیشتر اسطوره‌های مورد بحث جنبه‌های مقدس و دینی نیز انعکاس یافته است.

۱- گیل گمش

محققان پیشینه داستان گیل گمش را به بیش از سه هزار سال قبل از میلاد مسیح می‌رسانند، این منظومه حماسی که به خط میخی و بر روی دوازده لوح گلی نوشته شده در بردارنده نخستین داستان حماسی بشری است؛ قهرمان این داستان، گیل گمش پادشاه شهر اوروک است. وی شخصیتی نیمه آسمانی - نیمه زمینی دارد.

خدایان برای براندازی گیل گمش موجودی انسانی به نام "انکیدو" خلق می‌کنند، انکیدو به جای ستیز و دشمنی با گیل گمش با وی دوست و همراه می‌شود. آنان به همراه هم به جنگ "خوم به به" نگهبان جنگل سدرهای مقدس می‌روند و پس از کشتن خوم به به، به اوروک بازمی‌گردند؛ خدایان بر آنان خشم می‌گیرند و نرگاو آسمانی برای نابود کردن آنان به زمین می‌فرستند، اما نرگاو آسمانی نیز به دست آنان کشته می‌شود. از این پیروزی سخت شادمانه می‌شوند ولی این شادی دیر نمی‌پاید، به ناگاه انکیدو بیمار می‌شود و می‌میرد. مرگ انکیدو، گیل گمش را با اندیشه مرگ و آرزوی جاودانگی رویاروی می‌کند؛ او در جست‌وجوی راز حیات جاودان به سوی دروازه ظلمات و دره‌های تاریکی رهسپار می‌شود. در ملاقات با نگهبان درخت زندگی به سوی "اوت نه پیش تیم" مردی که زندگی جاودانه یافته است راهنمایی می‌شود، اوت نه پیش تیم راز گیاه اعجاز‌آمیز دریا را به گیل گمش بازمی‌گوید. گیل گمش گیاه را می‌یابد، اما پیش از آنکه از آن بخورد و جاودانه شود، ماری گیاه را می‌خورد. در آخرین قسمت داستان، گیل گمش به جهان زیرین سفر می‌کند و با سایه انکیدو به گفت‌وگو می‌پردازد و در پایان تسلیم مرگ می‌شود.

گیل گمش با او، با سایه گفت: سخن بگو، یار من! سخن بگو، یار من! اکنون مرا از قانون خاکی که دیدی آگاهی بده!

و سایه گفت: نمی‌توانم از آن با تو سخنی بگویم ای رفیق، نمی‌توانم سخنی بگویم... اگر از قانون خاکی که دیده‌ام با تو سخنی بگویم بر زمین بخوای نشست و تلخ و زار بخوای گریست!

گیل گمش گفت: ای رفیق می‌خواهم که همیشه بنشینم، می‌خواهم که همیشه بگریم! و سایه گفت: اینک در من نظر کن! ببین تا رفیقی که تو

او را به دست می‌سود و از او جان تو خوش می‌بود کرم‌ها چه‌گونه او را چونان جامه ژنده‌یی می‌خورند... دوست تو انکیدو که دست تو را به دست می‌گرفت چنان چون خاک رس شده؛ انکیدو غبار زمین شده... انکیدو، دوست تو، به خاک در افتاد و خاک شد!

و چندان که گیل گمش لب به پرسشی بازگشود سایه انکیدو ناپیدا شد. پس گیل گمش به اوروک بازگشت، به شهری که حصارهای استوار بلند دارد و پرستش‌گاه اش بر فراز خاک ریز مقدس به آسمان سربرافراخته. گیل گمش بر زمین افتاد و تا بخسبد و در تالار درخشنده قصر، مرگ در آغوش اش کشید... (شاملو، ۱۳۸۵: ۳۱۴).

۲- اسکندر

بنا بر روایات، اسکندر به راهنمایی خضر به جست‌وجوی آب حیات به ظلمات می‌رود بدان امید که به آب حیات دست یابد و با نوشیدن جرعه‌ای از آن جاودانه گردد، اما پس از سه روز راهپیمایی خضر را گم می‌کند. خضر به سرچشمه آب حیات می‌رسد و از آن می‌نوشد و جاودانه می‌شود، اما اسکندر بی‌نصیب بازمی‌گردد. (فردوسی، ۱۹۶۸: ۸۰-۸۱)

وز آن جایگه شاد لشگر براند	بزرگان بیدار دل را بخواند
همی رفت تا سوی شهری رسید	که آن را میان و کرانه ندید
همه هرچه باید بدو در فراخ	پر از باغ و میدان و ایوان و کاخ
فرود آمد و بامداد پگاه	به نزدیک آن چشمه شد بی‌سپاه
که دهقان و را نام حیوان نهاد	چو از بخشش پهلوان کرد یاد
همی بود تا گشت خورشید زرد	فرو شد بر آن چشمه لاژورد
ز یزدان پاک آن شگفتی بدید	که خورشید گشت از جهان ناپدید
بیامد به لشگرگه خویش باز	دلی پر ز اندیشه‌های دراز
شب تیره کرد از جهاندار	پس اندیشه بر آب حیوان نهاد
شکیبا ز لشگر هر آنکس که دید	نخست از میان سپه برگزید
چهل روزه افزون خورش برگرفت	بیامد دمان تا چه بیند شگفت
سپه را بر آن شارستان جای کرد	یکی پیش رو چیست برپای کرد

ورا اندران خضر بدرآي زن	سر نامداران آن انجمن
سکندر بیامد به فرمان اوي	دل و جان سپرده به پیمان اوي
بدو گفت کاي مرد بیداردل	يکي تيز گردان بدین کار دل
اگر آب حیوان به چنگ آوریم	بسي بر پرستش درنگ آوریم
نمیرد کسی کو روان پرورد	به یزدان پناهد ز راه خرد
دو مُهرست با من که چون آفتاب	بتابد شب تیره چون آب بیند
يکي زان تو برگير و در پیش	نگهبان جان و تن خویش باش
دگر مهره باشد مرا شمع راه	به تاریکي اندر شوم با سپاه
ببینیم تا کردگار جهان	بدین آشکارا چه دارد نهان
توي پیش رو گر پناه من اوست	نماینده رأي و راه من اوست
چو لشگر سوي آب حیوان گذشت	خروش آمد الله اکبر ز دشت
چو از منزلي خضر برداشتي	خورشها ز هرگونه بگذاشتي
همي رفت ازاینسان دو روز و دو شب	کسي را به خوردن نجنبید لب
سه دیگر به تاریکي اندر دو راه	پدید آمد و گم شد از خضر شاه
پیمبر سوي آب حیوان کشید	سر زندگاني به حیوان کشید
بر آن آب روشن سر و تن بشست	نگهدار جز پاک یزدان نجست
بخورد و برآسود و برگشت زود	ستایش همي با فرین برفzود

داستان خضر و اسکندر در ادبیات فارسي به شکلهاي مختلف و بنا به مقاصد گوناگون معنایی و هنري مورد توجه قرار گرفته است، از جمله شعر حافظ:

سکندر را نمی‌بخشند آبي
به زور و زر میسر نیست
این کار

* * *

آنچه اسکندر طلب کرد و
ندادش روزگار

جرعه‌ای بود از زلال جام
جان افزای دوست

فیض ازل به زور و زر ار
آمده به دست

آب خضر نصیبه‌ی اسکندر آمده

۳- آشیل

آشیل پسر "پله" پادشاه شهر "فتی" در تسالی بود. نسبت پدرش به زئوس *خدای خدایان* می‌رسید و مادرش "تیتس" الهه‌ی دریا و دختر خدای اقیانوس بود. بنا به روایتی آشیل فرزند هفتم پله و تیتس بود. تیتس کوشیده بود که جنبه‌های زمینی و فناپذیر فرزندان را که از پدر به ارث برده بودند از طریق فرو بردن آنها در آتش از بین ببرد، اما این کار منجر به مرگ کودکان شده بود. پس از تولد آشیل، باز تیتس تصمیم به انجام این کار گرفت اما پله این بار مراقب بود و آشیل را پیش از سوختن کامل از دست تیتس نجات داد، تیتس از این کار آزرده شد و به دریا رفت. آشیل که از ناحیه پا در آتش آسیب دیده بود توسط "کیرون" پزشک ماهر درگاه پله مداوا شد، بدین‌گونه که استخوان پای یکی از "ژئان‌ها" که در هنگام زندگی بسیار تیز دو و سریع بود، از خاک بیرون آورد و به جای استخوان پاشنه پای آشیل قرار داد. از این رو آشیل در دویدن قدرت فوق‌العاده‌ای به دست آورد، اما همین نقطه نیز محل آسیب‌پذیر بدنش شد.

بنا به روایتی دیگر مادر آشیل او را در کودکی در رودخانه زیرزمینی استیکس شست‌وشو داد، تمام بدنش آسیب‌ناپذیر شد مگر پاشنه پایش که در دست مادر بود و با آب مقدس شسته نشد و همانجا نقطه آسیب‌پذیر جسم آشیل شد.

هنگامی که جنگ تروا پیش آمد، تیتس به آشیل گفت اگر در شهر خود بماند عمری دراز در گمنامی خواهد یافت و اگر به جنگ تروا برود به شهرت و افتخار می‌رسد، اما عمرش کوتاه خواهد بود. آشیل عمر کوتاه و پرافتخار را بر زندگی طولانی در گمنامی ترجیح داد و به تروا رفت و پس از کسب پیروزی‌های متعدد و افتخار فراوان توسط پاریس شاهزاده تروایی با تیری که بر پاشنه‌ی پایش زد، کشته شد. (گریمال، ۱۳۳۹: ۸-۱۴).

۴- بالدر

اسطوره‌ی بالدر از اساطیر مشهور شبه جزیره اسکاندیناوی است. او یکی از محبوب‌ترین و مهربان‌ترین ایزدان به‌شمار می‌آمد. شبی در خواب دچار کابوس وحشتناکی می‌شود و در خواب مرگ او را اعلام می‌کنند.

خدایان برای نجات او از مرگ انجمنی تشکیل می‌دهند؛ مادرش "فریگا"

که خود از زمره خدایان بود از تمام موجودات زمین و آسمان خواست سوگند یاد کنند که به جان بالدر آسیب نرسانند. همه موجودات سوگند یاد کردند مگر گیاه ناچیزی به نام «میستلتو» که به جهت خردی و ناچیزی به سوگند فرا خوانده نشده بود. پدر بالدر "اودین" در سفری که به جهان مردگان کرده بود خبر مرگ بالدر را شنیده بود، اما فریگا مادر بالدر به او اطمینان می‌داد که جان بالدر بر اثر سوگند درامان خواهد بود. هریک از ایزدان به سوی بالدر چیزی پرتاب کردند و از این که بالدر آسیب‌ناپذیر است خوشحال بودند جز "لوکی" غول فتنه‌انگیز که در پی آسیب رساندن به بالدر بود. او خود را به شکل پیرزنی درآورد به نزد فریگا، مادر بالدر رفت و با نیرنگ از او پرسید که آیا تمامی موجودات سوگند خورده‌اند که به بالدر آسیب نرسانند؟ فریگا گفت که گیاهی به نام میستلتو به علت خردی و ناچیزی از این سوگند مستثنی شده است.

لوکی به سرعت خود را به مکانی که گیاه مورد نظر در آن می‌رُست، رسانید و به سرعت به جمع ایزدان بازگشت. ایزد نابینایی به نام "هوتر" را دید که در گوشه‌ای ایستاده است، به سوی او رفت و گفت چرا تو هم به سوی بالدر چیزی پرتاب نمی‌کنی؟ او پاسخ داد چون نمی‌داند که بالدر در کجا ایستاده است و در ضمن چیزی نیز در دست ندارد. لوکی شاخه میستلتو را به دست او داد و به وی کمک کرد که به سمت قلب بالدر نشانه‌گیری کند، تیر به او اصابت کرد و درجا، جان سپرد. (ظاهری عبدوند، ۱۳۷۶: ۱۰۲-۱۰۵).

۵- زیگفرید

زیگفرید قهرمان رویین‌تن ژرمنی در منظومه حماسی "نیبلونگن" است. او شاهزاده جوان، باهوش، زیبا و نیرومند بود. نیروی جسمانی فراوان او مایه آزار اطرافیان گردید، پدر و مادرش تصمیم گرفتند وی را به نزد اسلحه‌سازی به نام "میمر" بفرستند تا هم هنرهای رزمی و هم اسلحه‌سازی بیاموزد. پس از مدتی میمر برای اینکه او را از خود دور سازد، به او گفت به جنگل برود و مقدار زیادی زغال بیاورد تا برایش شمشیری بسازد. وقتی زیگفرید به جنگل رسید، مردابی پر از جانوران موذی دید، به سمت کوره زغال رفت تا با برگرفتن پاره‌ای آتش مرداب را از جانوران پاکسازی کند، مردی که در کوره زغال کار می‌کرد به او گفت که در این مرداب اژدهای سهمگینی زندگی می‌کند و قصد میمر از فرستادن او به اینجا این بوده است که از شرش خلاص شود. زیگفرید جنگل را به آتش کشید و جانوران موذی را سوزاند، رودی کوچک از چربی جاری شد، زیگفرید انگشتش را در چربی فرو برد و متوجه شد که پوسته‌ای ضخیم بر انگشتش ایجاد شد، سپس تمام بدنش را بدان آغشته کرد و رویین‌تن شد به جز میان دو شانه‌اش که برگی بر آن افتاده بود و رویین نشده بود. سپس به سوی اژدها رفت و او را از پای درآورد. سپس به سوی میمر بازگشت و او را کشت.

در روایت دیگری زیگفرید با کشتن اژدها به وسیله خون آن رویین‌تن می‌شود، سپس با فریب دادن زنش نقطه آسیب‌پذیر او را که همانا میان شانه‌هایش است شناسایی می‌کنند و او را می‌کشند. (خالقی مطلق، ۱۳۷۲: ۱۷۷)

۵- اسفندیار رویین‌تن

بنا به روایت شاهنامه، اسفندیار به وسیله زنجیری که زردشت از بهشت آورده و بر بازویش بسته بود، از آسیب‌ها محفوظ بود:

یکی نغز پولاد زنجیر	نهان کرده از جادو
داشت	آزیر داشت
به بازویش در بسته بُد	به گشتاسب آورده بود
زردهشت	از بهشت
بدان آهن از جان	نبردی گمانی به بد
اسفندیار	روزگار

در روایت زرتشت‌نامه، گشتاسب از اورمزد چهار چیز می‌خواهد، زرتشت به او می‌گوید از این چهار چیز یکی را برای خود و سه مورد را برای دیگران برگزیند، گشتاسب با نوشیدن شراب بهشتی جایگاه خود را در بهشت می‌بیند، به جاماسب بوی خوش می‌دهند و او راز دانش‌ها را درمی‌یابد، به پشوتن شیر می‌دهد، او پس از آشامیدن جاودانه می‌گردد و به اسفندیار یک دانه *انار* می‌دهد و با خوردن آن رویین‌تن می‌شود.

در روایتی دیگر اسفندیار در کودکی به گفته زردشت در آب مقدسی که زردشت بر آن وردی دمیده است شست‌وشو داده می‌شود. هنگامی که آب بر اندام او می‌ریزند به‌طور غریزی چشمانش را می‌بندد و تمام بدنش به‌جز چشمانش آسیب‌ناپذیر می‌شود و سرانجام در نبرد با رستم بنا به راهنمایی سیمرغ به‌وسیله تیر چوب‌گز از پای درمی‌آید. (خالقی مطلق، ۱۳۷۲: ۲۸۱-۲۸۵).

نتیجه

در بیشتر اسطوره‌های مورد بررسی در این جستار مقوله آرزوی جاودانگی یا خاصیت رویین‌تنی از این راه‌ها به‌دست می‌آمده است که غالباً همانند و مشابه‌اند:

۱- **آب؛** آب در بیشتر فرهنگ‌ها و باورها از دیرباز از مایه‌های اصلی زندگی به‌شمار می‌آمده است. آب از منابع ارزشمند حیات و دربردارنده مفهوم تداوم و جاودانگی است. گیاه اعجاز‌آمیز جاودانی‌بخش در داستان گیل‌گمش درون دریا یا کرانه آن قرار دارد. در داستان اسکندر و جست‌وجوی آب زندگانی که اسکندر از آن نصیبی نمی‌برد، خضر از طریق نوشیدن آب حیات جاودانه می‌شود. در داستان آشیل بنا بر یکی از روایت‌ها، آشیل با آبتنی در رودخانه استیکس رویین‌تن می‌شود. در یکی از روایت‌های داستان زیگفرید وی ضمن کشتن جانوران موذی و آمیخته شدن چربی بازمانده از جسم جانوران با آب مرداب رویین‌تن می‌شود. در داستان اسفندیار نیز بنا به روایتی اسفندیار با آبتنی کردن رویین‌تن می‌گردد.

۲- **آتش؛** آتش نیز از ارکان اصلی عالم هستی شمرده می‌شد؛ انسان در پرتو آتش از تاریکی و ترس و نادانی به قلمرو شادی و دانایی راه می‌جست، آتش نیز همچون رمزی از جاودانگی به‌شمار می‌آمد. در داستان آشیل، تیتس می‌کوشید که با آتش فرزندانش را فناپذیر سازد. در داستان زیگفرید، وی با به آتش کشیدن جنگل و جانوران موذی مرداب به

رویین‌تني می‌رسد.

۳- گیاه؛ گیاه نماد رویش و بالیدن و تداوم است؛ در زادسپرم آمده است که زندگی و مرگ را دو درخت برعهده دارند، درخت مرگ و درخت زندگی (حریری، ۱۳۷۷: ۲۸). در مثنوی مولوی دفتر دوم نیز داستانی آمده است که در بردارنده همین مضمون است (مولانا، ۱۳۸۳: ب ۳۶۴۱ به بعد).

گفت	دانایی	برای	که	درختی	هست	در
داستان			هندوستان			
هر کسی	کز میوهی	او	نه	شود	او	پیر و نه
خورد	و	بُرد	هرگز			بمُرد
پادشاهی	این	شنید	از	بر	درخت	و میوه‌اش شد
صادقی				عاشقی		

در بیشتر داستان‌های مورد بحث جنگل، درخت و یا گیاه وجود دارد. گاه در نقش جاودان کننده و گاه در نقش مرگ‌آفرین. در داستان گیل گمش سخن از درخت زندگی و جنگل‌های مقدس سدر و گیاه جاودانگی به میان آمده است. در داستان بالدر گیاه ناچیز و بی‌ارزش می‌ستلتو باعث مرگ قهرمان می‌شود. در داستان زیگفرید سخن از جنگل و سوزاندن درختان و زغال به میان آمده و هم چنین برگی که در میان دو شانه‌ی قهرمان در هنگام رویین‌تني قرار گرفته زمینه آسیب‌پذیری وی را فراهم می‌آورد. در یکی از روایت‌های مربوط به اسفندیار نیز، خوردن دانه انار مقدس موجب رویین‌تني وی گشته، همان‌گونه که تیر چوب گز نیز قهرمان رویین‌تن را از پای در می‌آورد.

۴- حیوان؛ در اغلب داستان‌های مورد بحث حیوانات نیز دارای کارکردهای ویژه‌ی اساطیری‌اند. در داستان گیل گمش ماری گیاه جاودانگی را از قهرمان داستان می‌رباید. در فرهنگ ایران باستان نیز ماری یکی از نمادهای نامیرایی و جاودانگی به‌شمار می‌آمده است. در داستان آشیل بنا به روایتی که پیش از این نیز نقل شد به جای پاشنه سوخته آشیل، استخوان پاشنه یکی از ژئان‌ها که نیمه حیوان و نیمه انسان بوده‌اند قرار داده می‌شود. در یکی از روایت‌های داستان زیگفرید نیز وی با کشتن اژدها و شستن اندام در خون اژدها رویین‌تن می‌شود.

۵- اشیاء، ابزار، پوشش‌ها؛ در برخی از داستان‌ها نیز گاهی اشیاء، ابزار یا پوشش‌هایی خاص دارند خود را آسیب‌ناپذیر می‌سازند، مثلاً در یکی از روایت‌های داستان اسفندیار، زنجیری که زردشت بر بازوی او بسته، وی را رویین‌تن و آسیب‌ناپذیر ساخته است.

همه رویین‌تنان به‌گونه‌ای زخم‌پذیرند، یعنی همیشه دری برای درون شدن مرگ باز گذاشته‌اند تا میان آرزوی رویین‌تني و واقعیت مرگ ارتباطی ایجاد کنند. در جهت همین گرایش به واقعیت است که کم‌کم زخم‌ناپذیری تن تبدیل به زخم‌ناپذیری جامه‌ی رزم یا سلاح پهلوان گردیده است.

ببر بیان رستم، زره سیاوش و مهره‌ای که پادشاهان ایرانی بر بازو می‌بسته‌اند نیز از همین زمره‌اند (خالقی مطلق، ۱۳۷۲: ۲۸۸).

از دیگر موارد مشابه در داستان‌های مورد بحث می‌توان به این موارد

اشاره کرد:

۱- در بیشتر داستان‌ها راز آسیب‌پذیری قهرمان به وسیله شخص یا اشخاصی دانسته یا نادانسته برملا می‌گردد. راز آشیل را بنا به روایتی آپولون برملا می‌سازد، مرگ جایی زیگفرید را همسرش نادانسته به هاگن می‌گوید. مرگ جایی اسفندیار را سیمرخ به رستم می‌نماید. فریگا مادر بالدر نادانسته مرگ جایی فرزندش را به لوکی فریبکار می‌گوید (ظاهری عبدوند، ۱۳۷۶: ۱۳۱-۱۳۳).

۲- در داستان گیل‌گمش و اسکندر و خضر سخن از عبور از ظلمات به میان آمده است و هر دو قهرمان از جاودانگی بهره‌ای نمی‌یابند.

۳- همه رویین‌تنان و جویندگان جاودانگی در پایان داستان از پای درمی‌آیند.

چنان که در مقدمه بحث گفتیم تفاوت‌های میان داستان‌ها بیشتر از نظر ظاهر داستان‌هاست و با توجه به زمینه‌های اجتماعی - فرهنگی و جغرافیایی تفاوت‌های مختصری دارند. اما در بنیاد همه داستان‌ها برپایه‌هایی مشترک و همانند استوار شده‌اند.

اسطوره‌ها کوشش‌هایی استعاری‌اند که می‌خواهند، واقعیتی بیش از حد پیچیده و گریزنده را به شیوه‌ای دیگر بیان کنند، بشر نخستین شکنندگی حیات خاکی را به خوبی دریافته بود و می‌دانست که مرگ بر آن سایه افکن است؛ از دیگر سو احساسی درونی او را به سوی نیرویی مرموز راه می‌نمود که می‌توان آن را حس "روحانی" یا امر "قدسی" نامید، این حس همواره در حیات بشر تأثیر و نفوذ فراوان داشته است و دارد و یکی از عناصر مهم تجربه بشری از جهان بوده است.

باور بر این بود که این نیرو در رئیس قبیله، در گیاهان، صخره‌ها یا حیوانات سکنی دارد. اقوام لاتین "نومینا" (ارواح) را در تاکستان‌های مقدس تجربه می‌کردند، اعراب احساس می‌کردند که جن‌ها در همه جا حضور دارند... هنگامی که آنان به این نیروهای نامرئی تشخص بخشیدند و از آنها خدایانی ساختند، خدایانی در ارتباط با باد، آفتاب، دریا و ستارگان، اما دارای ویژگی‌های شبه انسانی، در واقع پیوند و خویشاوندی خود را با این ذات نامرئی و با جهان پیرامونشان بیان می‌کردند (آرمسترانگ، ۱۳۸۵: ۲۱).

سپس انسان‌ها به تکرار و بازآفرینی افعال و اعمال این خدایان می‌پرداختند تا شاید بتوانند در نیروی عظیم و تأثیرگذار آنان سهیم شوند.

بابلیان کهن تصورشان بر این بود که شهر بابل تصویری از آسمان است و هریک از معابد آن نسخه بدل‌هایی از قصور آسمانی‌اند. به زعم آنها ماده خام آغازین هستی ماده‌ای بی‌شکل و مرطوب و یا چیزی شبیه به زمین‌های باتلاقی بین‌النهرین بود؛ به همین جهت نخستین خدایان آنها با آب پیوند و همسانی دارند، آپسو (که با آب‌های شیرین رودخانه یکسان دانسته می‌شود) و همسرش تیامت (دریای شور) و بعدها خدایانی به نام‌های لهما و لهما (به معنای گل و لای) و سپس آنو (خدای آسمان‌ها) و اِنّا (خدای زمین).

در آغاز تنها تفاوت خدایان با انسان‌ها نیرومندتر بودن و فناپذیری آنها بود. در اسطوره‌های یونانی مرز عوالم انسانی و الهی

به حداقل کاهش یافت. در بخش پایانی ایلیاد، مرد جوان زیبایی که سرانجام خود را "هرمس" معرفی می‌کند، "پریام" را به سوی کشتی‌های یونانیان راهنمایی می‌کند (همان، ۲۴-۲۹).

ارسطو در کتاب طبیعت، به تحقیق در ماهیت عالم واقع و ساختار و بنیاد عالم پرداخت. او به بسط و تکامل چیزی پرداخت که به تفسیری فلسفی از تبیینات نظریه صدور کهن در باب آفرینش راه برد. سلسله مراتبی از موجودات وجود دارد که هر یک از آنها صورت خود را به مرتبه مادون خود منتقل می‌سازد و به آن تغییر می‌یابد، اما برخلاف اساطیر کهن، در نظریه ارسطو مراتب صدور هر اندازه که از اصل و منشاء خود دور می‌شوند، ضعیفتر می‌گردند. در رأس این سلسله مراتب محرک نامتحرک قرار داشت که ارسطو آن را با خدا یکی می‌دانست. این خدا وجود محض و از اینرو ازلی، تغییرناپذیر و روحانی بود... چون ماده برخوردار از نقص و فناپذیر است، هیچ نوع عنصر مادی در خدا یا درجات عالی‌تر وجود موجود نیست. محرک نامتحرک علت حرکت و فعالیت همه موجودات در عالم است، زیرا هر جنبش و حرکتی باید علتی داشته باشد که می‌توان آن را به یک اصل و مبدأ واحد بازگرداند. او از راه فرآیند جذب به جهان فعلیت می‌بخشد، زیرا همه موجودات به سوی وجود محض کشانده می‌شوند. انسان از مقام و موقعیتی ممتاز برخوردار است: روح بشری او دارای موهبت الهی عقل است که او را به خدا شبیه می‌سازد و بهره‌مند از ذات الهی می‌گرداند. این توانایی و استعداد خداگونه شدن او را فوق حیوانات و موجودات دیگر قرار می‌دهد، اما انسان به‌عنوان موجودی دارای جسم و روح، جهانی صغیر و نسخه بدل کل عالم است که در درون خود شامل پست‌ترین مواد و نیز موهبت الهی عقل است. وظیفه او این است که با تطهیر و تصفیه عقل خود به موجودی فناپذیر و الهی تبدیل گردد. عقل و حکمت (سوفیا) عالی‌ترین همه فضایل و مواهب بشری او بود (همان: ۷۱-۷۲).

همان‌طور که در ضمن بررسی داستان‌ها دریافتیم، بشر اساطیری در رویارویی با پدیده مرگ و آرزوی فناپذیری در آغاز به عناصر طبیعت که در ذهن اولیه خود آنها را عناصر یا ماده آغازین هستی می‌پنداشت روی آورد و در درون آنها راز ماندگاری خدایان را جست‌وجو کرد و این، تلاشی بود برای خداگونه شدن. اما از آنجا که خدای جاودانه مادی نبود، بشر نخستین بیهودگی این کوشش را دریافت.

در داستان‌های مورد بحث آرزوی جاودانگی و راز روین‌تنی از طریق عناصر طبیعت مادی یعنی: آب، آتش، گیاه، حیوان و اشیاء مطرح شده است که همگی مادی و زوال‌پذیرند و بشر در طی سالیان دراز به این راز پی برد. همان‌گونه که گفته شد پس از ارسطو تصور خداگونه شدن بشر تکامل چشمگیری یافت. ارسطو خدا را وجود محض و ازلی و تغییرناپذیر و روحانی تصور کرد و نقص مادیت و فناپذیری را از آن زدود و در این راستا به انسان نیز موقعیتی ممتاز داده شد، موجودی که روح بشری او دارای موهبت الهی عقل بود. سپس در ادیان یکتاپرستانه تصور انسان از خدا و بشر تکامل یافت، انسان دریافت که وجه مادی و جسمانی انسان زوال‌پذیر و نابودشدنی است و راز خداگونه شدن را باید در وجه روحانی جست‌وجو کرد و با گذشتن از وابستگی‌های مادی و نیازهای جسم می‌توان به فنای عرفانی و جاودانگی محض و منشاء جمال و کمال الهی پیوست.

چنين است رسم سراي سپنج	نماني در او جاودانه مرنج
نه دانا گذر يابد از چنگ	نه جنگاوران زير خفتان و ترگ
اگر شاه باشي و گر زردهشت	نهالي ز خاك است و بستر ز خشت
چنين است گيهان ناپايدار	بر او تخم بد تا تواني مكار
به گيتي در آن كوش، چون بگذري	سرانجام نيكي بر خود بري

منابع

- آرمسترانگ، كارن: ۱۳۸۵، *تاريخ خداباوري*، ترجمه بهاء الدين خرمشاهي و بهزاد سالكي، تهران: پژوهشگاه علوم انساني و مطالعات فرهنگي.
- بلخي، مولانا جلال الدين محمد: ۱۳۸۳، *مثنوي معنوي*، تصحيح نيكلسون، چاپ اول تهران: نشر قطره.
- حريري، ناصر: ۱۳۷۷، *مرگ در شاهنامه* (مجموعه مقالات)، چاپ اول بابل: نشر آويشن.
- خالقي مطلق، جلال: ۱۳۷۲، *گل رنج هاي كهن*، به كوشش علي دهباشي، چاپ اول، تهران: نشر مركز.
- شاملو، احمد: ۱۳۸۵، *برگردان گيل گمش*، چاپ چهارم، تهران: نشر چشمه.
- ظاهري عبدوند، آمنه: ۱۳۷۶، *اسفنديار و رويزني*، اهواز: مهزيار.
- گريمال، پير: ۱۳۳۹، *فرهنگ اساطير يونان و روم*، ترجمه ي احمد بهمنش، تهران: دانشگاه تهران.
- ليك، گوندولين: ۱۳۸۵، *فرهنگ اساطير شرق باستان*، ترجمه ي رقيه بهزادي، تهران: طهوري.

مفاهيم و ارزش های جهانی میراث فرهنگی ایران

محمد رضا مهرانديش^۱

چکیده

^۱ رئیس کل موزه ملی ایران