

جیم بیری<sup>۱</sup> می‌نامند. آن‌ها هم‌چنان که در طول ساحل حرکت می‌کردند، حیوانات و گیاهان را نامگذاری می‌کردند و با کوبیدن تخته‌های مقدس نوک تیز به داخل زمین، چشمه‌های آب پدید می‌آوردند. آنان زنانی را در ناحیه‌ی غرب دیدند که زمین را برای پیدا کردن ملخ می‌کنند، اما از آنها دوری جُستند، آنان تخم افاقیا را می‌پختند و این زمانی بود که تشخیص دادند که خام خوردن این تخم‌ها اشتباه بود؛ آنان یک تَرکه ضربه زننده را گم کردند، بعدها بومیان آن را یافتند و از آن تقلید کردند و همان است که در آسمان نشانگر چلیپای جنوب (یک صورت فلکی) است؛ آن‌ها آیین تشرف ختنه با چاقوی سنگی را بنیان نهادند و چوبه‌ی زنگ‌دار<sup>۲</sup> بزرگی را در جای مرتفعی در هوا نصب کردند تا نشانه‌ای از کهکشانشان راه شیری باشد. آن‌ها در سفرهایشان نیز کانگوروی بزرگی شکار کردند که جست و خیز کتان به یک سحابی بزرگ در کنار چلیپای جنوب تبدیل شد.

بدین‌گونه، دو آدم غول‌پیکر به راه خود ادامه می‌دادند تا آن که روی به یک مرد - گربه‌ای بومی می‌خندیدند. او و گروه مرد - گربه‌ای به پوشش‌شان نیزه پرتاب کردند. بدن‌هایشان به مارهای آبی بدل شد. روح‌شان به بالا عروج کرد؛ آنان اکنون ابرهای ماژلان<sup>۳</sup> هستند. این یک اسطوره‌ی نمونه‌وار است. بومیان با نگرستن به آسمان و به هنگام استراحت در خواب، رویاپردازی در آسمان را از نو رقم می‌زنند. آنان دوباره اعمال و تجربیات نخستین باشندگان روی زمین را مشاهده می‌کنند که به آسمان شکار، و کار، رقص و آواز بدل شده‌اند یا ممکن است در آن جا فقط برای ابر بدرخشد نظام‌های اساطیری در استرالیا متفاوت است. مجموعه‌های نوین اعتقادات آیین‌ها، این‌جا، آن‌جا، تحول یافته‌اند. بالین که از بیرون معرفی گردیده‌اند. دو آیین بسیار جالب و جدید در منطقه کیم برلی شمالی<sup>۴</sup> و آرnhem لند<sup>۵</sup> رواج دارد.

در کیم برلی شمالی، در خلال خیالپردازی نیاکان طوایف به وسیله‌ی افرادی به وان‌جینا<sup>۶</sup> به ساحل وارد شدند و هریک نام خاصی داشتند. آنان در اطراف این کشور بسیار ناهموار به صورت گروهی حرکت می‌کردند، تجربه‌های گوناگون را پشت سر می‌گذاشتند، برخی از آنان شکوهی قهرمانانه داشتند با آن که هر گروه یا طایفه‌ای در یک بخش ویژه‌ای از آن ناحیه اسکان یافت. در این ایام وان‌جیناها درگذشتند و چهره‌ی آن‌ها چه به صورت زن یا مرد یا دسته‌جمعی بر دیواره‌ی غار یا پناهگاه صخره‌ای آن طایفه نقش گردید. وان‌جینا معمولاً به صورت درازکش، مجسمه‌ی نیم تنه یا سر، اما فاقد دهان نشان داده می‌شود. روح وان‌جینا به آب‌گاه مجاور رفت و از آن جا فرمان می‌داد که نگاره‌اش زنده شود. زیرا وان‌جیناها در گذشته رویاپردازی می‌کردند و هنوز هم می‌کنند. رنگین کمان و آسمان به باران، و بنابراین به چرخه‌ی فصول مربوطاند و توان آنها، همیشگی است. وظیفه‌ی انسان از طایفه‌ای به طایفه دیگر، لمس دوباره‌ی نگاره‌ها با گل آخرا و گل یاس است و این کار هرساله به محض فرارسیدن موسم رطوبت انجام می‌گیرد. بدین‌گونه اطمینان می‌یابند که آنها کامل‌اند. بعد قدرت رویاپردازی به کار می‌افتد. چنان که در روزهایی که وان‌جیناها بر روی زمین گام برمی‌داشتند، باران خواهد بارید و گیاهان خواهند رُست، حیوانات و پرندگان سراسر جهان را فرا خواهند گرفت. برجسته‌ترین آینده‌ی اسطوره و آیین را در

سومین قلمرو شمالی می‌توان یافت. در جاهای دیگر استرالیا، چهره‌های مذکر اساطیری سیطره‌ی بیش‌تری دارند. زنان هم، اگر حضور داشته باشند، معمولاً نقش پیرو دارند، اما در آرnhem لند این‌گونه نیست. در آن جا اساطیر بر بزرگ مادری متمرکز است که از دریا برآمده است و از جایی به جای دیگر می‌کوچد، گروه‌های انسانی را در قلمرو طوایف و قبایل ویژه به دنیا می‌آورد که هریک زبان خاصی دارند. او در برخی از اساطیر با گونه‌ی تجلیات شخصی خود به واسطه‌ی اعمال آیینی که خود انجام می‌دهد، در برابر سلول‌های حیات یا موجوداتی از انواع طبیعی پدیدار می‌گردد.

گاه از ملازم یا همراه یا برادری سخن گفته می‌شود، اما او واقعاً در پس زمینه قرار دارد. به رغم این نکته، در بین آیین‌ها و در برخی از این اسطوره‌ها، ماری بزرگ نقش مهمی ایفا می‌کند. این مار پیتون<sup>۷</sup> نام دارد که مار رنگین کمان یا آذرخش است. «چون پیکر گسترده‌اش را از چشمه‌ها و جویبارها و رودها برآورد و به آسمان رود، برق زنان و غرُش کتان، باران و توفان فروربارد و همراه آن، موسم رطوبت فراز آید و زندگی تضمین شود و افزونی طبیعت و انسان حاصل گردد.» زیرا هرچه موسم رطوبت پیش رود، مادر زمین برای آدمی خوراک آورد.

گونه‌های عملی این درونمایه‌ی بنیادین نیز وجود دارد. در شمال شرقی آرnhem لند نقش مادر را دو خواهر به نام جان گاولول<sup>۸</sup> برعهده می‌گیرند که همراه برادرشان از برال گو<sup>۹</sup>، جزیره‌ی مردگان، با کرجی به ساحل خلیج کارپنتاریا<sup>۱۰</sup> فرود می‌آیند. در یکی از روایات این داستان، آن‌ها دختران خورشید نام دارند که خانه‌شان را ترک کرده‌اند تا خورشید طلوع کند. آن‌ها پشتشان را گرم می‌کردند، در حالی که یار و زنان به جایگاه خورشید در بندر برداشوا<sup>۱۱</sup> می‌رسیدند. و با وجود این، آن‌ها دختران ستاره‌ی بامدادی (ناهید) نیز بودند، ستاره‌ای که آن‌ها را در طول قایقرانی‌شان در دریای شب راهنمایی می‌کرد.

بر سطح دریا، نور ستاره‌های بامدادی می‌درخشد در حالی که ما می‌کوچیم، می‌درخشد بر آرامش دریا، ستاره‌ی بامدادی که از سوی ارواح رقصان فرستاده شده بود؛ آن مردمان باران، چونان که دست افشان می‌رقصیدند، فریاد می‌زدند. و همین که شب به پایان می‌رسید، اشعه ستاره‌ی بامدادی به سرخی می‌گرایید و آن گاه پیش از طلوع خورشید رنگ می‌باخت. حماسه‌ی جان گاولول خود مکاشفه‌ای سترگ در نبوع شاعرانه‌ی بومیان است.

گونه‌ی دیگر، آیین گسترده‌ی مادرکونایی‌پی<sup>۱۲</sup>، آیینی است که شباهت‌های زیادی با عناصر مذاهب رازآمیز کلاسیک اروپا دارد. کونایی‌پی که از پهنه‌ی دریا فراز آمد و در کرانه‌ی رود راپر<sup>۱۳</sup> سغلا یا رود ویکتوریا أطراق کرد. گروهی از تیراندازان چپ دست، که جاده را با الوار پوشانده بودند، و نیز گروهی از زنان جوان و فریبا او را همراهی می‌کردند. اینها نخستین فرزندان او بودند، اما او در طول سفرهایش، فرزندان بیشتری در جاهای دیگر زاد، او همچنین آیین رازآمیز کونایی‌پی را پی‌افکنند که اکنون محبوبیت دارد. مطابق این آیین، تشرف یابندگان در یک صحنه وارد خندق هلالی شکل می‌شوند. این خندق نماد زهدان کونایی‌پی است. آنها معتقدند که به طور آیینی از این زهدان از نو زاده می‌شوند. در حالی که در زهدان بی‌حرکت‌اند، به هریک "bullroarer" (چوبه‌ای که به نخ وصل است و با تاب دادن نخ صدای بلندی از آن خارج می‌شود) داده می‌شود تا تاب دهد. همین که تاب می‌دهد، بدل روح وارد آن می‌شود و با bullroarer در خندق می‌ماند تا تشرف یابند. یک بار دیگر «بارزاده» می‌شود.





# اساطیر تطبیقی

دکتر ابوالقاسم اسماعیل پور

O Encyclopaedia of world Mythology

O ed-by Rex warner

O London, 1977, pp,54,66

## استرالیا

بومیان هر اعتقادی که به خاستگاه و تولدشان از نسلی به نسل داشتند به حیوانات، پرندگان، خزندگان، ماهیان، حشرات، گیاهان و نیز به چیزهای غیرجان دار مانند باران، باد و آتش همین اعتقاد را تعمیم می دادند.

بسیاری از شخصیت های پهلوانی که ویژگی سرزمین خود را رقم می زدند، و مردان و زنانی از میان شان برمی خاستند، در اصل هم انسان بودند و هم حیوان یا گیاه و این نکته بیانگر آن است که چرا آن ها می توانند ظاهر شوند و گاه به صورت انسان و گاه به شکل دیگری رفتار کنند. در واقع، تشخیص این نکته اغلب دشوار است که آیا این عمل اساطیری به دست انسان انجام می گیرد یا به دست حیوان. هرچند در درون استرالیا بیش تر قهرمانان اساطیری، تنها، به صورت زوج، به صورت گروهی، به شکل انسانی یا توتمی، در مسافت های بس دور و دراز راه سفر در پیش می گرفتند، اغلب رد پای یکدیگر را در می یافتند. وقتی مسیرهایشان به پایان می رسید، به درون زمین فرو می رفتند یا به سنگ مبدل می شدند، یا به چیزهایی مثل درخت یا اشیاء دیگر که تا امروز به صورت یادبودها و منابع حیات بازمانده اند.

به هرحال، در شرق استرالیا، به ویژه در طول ساحل و در امتداد رودهای بزرگ دارلینگ و موری، رهبر و فرهنگ بخش کهن سال اغلب با همسر و برادر یا پسرش یا همراه یک گروه، از زمین برمی خاست یا فقط در هیأتی ناشناخته ظاهر می شد. بنا به برخی روایات، رهبر از دریا به خشکی می آمد. به سمت جنوب حرکت می کرد و گروه ها و قبایل را تشکیل می داد و آنها را به تجهیزات و سلاح زیناوند می کرد؛ گونه طبیعی را نام گذاری می کرد؛ نظام توتمی و قوانین ازدواج را مدون می کرد. و آموزش آیین های قبیله ای، به ویژه آیین تشریف جوئانان را برعهده می گرفت و وقتی کارش به پایان می رسید، به آسمان صعود می کرد. او را با چند اسم می شناختند، بیرال<sup>۲</sup> در شمال، بایامه<sup>۱</sup> و گوین<sup>۳</sup> در نیوساوت ویلز<sup>۴</sup>، نورونده<sup>۵</sup> در ناحیه ی سفالی رود موری و بون جیل<sup>۶</sup> در ویکتوریا که از همه گسترده تر بودند.

هرچند آیین آسمانی به شرق استرالیا محدود شده، اما در سراسر استرالیا آسمان گوهر کنش دایمی قهرمانان انسانی و حیوانی تغییر شکل یافته و مبدل شده ی جهان رویاست.

حلقه های اجسام آسمانی و فصل ها باید به تصور بومیان درباره ی زمان به مثابه چرخه ای دایمی مربوط بوده باشد. در نزد آنان، زمان حال فقط عبارت از تأثیر آن چه در زمان رویایی گذشته اتفاق افتاده نیست، بلکه عبارت از زمان رویایی این جا و اکنون است. زمان در یک نظم ادواری ادامه نمی یابد، بلکه به مبدأ خود بازمی گردد. به همین ترتیب ارواح انسان ها در یک سیر زیست شناسانه یکی از دیگری پدید نمی آید، بلکه از خانه ارواح بارها ظاهر می شود. در برخی از قبیله ها، ت.ثیر پیروزی ماه در بر آمدن دوباره است که پس از افولی منظم به سوی «مرگ» میسر می گردد.

دیگر ستارگان و صور کواکب موضوع اساطیرند و توجیبهات رویاپروزی خود را دارند. در ناحیه ی جنوب و شرق بروم<sup>۱</sup> در غرب استرالیا، دو سگ وحی از زمین «برخاستند» و آدم هایی غول آسا به بلندای آسمان شدند. آنها را باگا -

### ملانزی، پولینزی و میکرونزی

اختلافات موجود در عقاید و در ساختار اجتماعی و سیاسی ملانزی و پولینزی در اساطیر آن‌ها منعکس شده است. برخی از همانندی‌های نظام پولینزیایی را در شرق ملانزی می‌توان ترسیم کرد، اما اساطیر ملانزی شامل هیچ چیز همانند با کنش‌های خلافی نیست که در ایزدستان پولینزیایی یافت می‌شود. درست است که برخی قهرمانان جزایر بنکن<sup>۳۳</sup> و هیبرینو<sup>۳۴</sup> - کات و تاگاری<sup>۳۵</sup> بر سر و شانه‌های فراز ارواح کهنتر واقع شده‌اند.

بنا به روایتی، کات نخست آدم‌ها و خوک‌ها را به یک شکل ساخت، اما بعداً کاری کرد که خوک‌ها روی چهار دست و پا راه بروند و آدم‌ها سرپا بایستند تا آن‌ها را از هم تمیز دهند. در روایتی دیگر آمده که کات مردان و زنان را از چوب ساخت و با رقصیدن در برابرشان، آنها را زنده کرد. اما او خودش مادر و همراهانی داشت. تاگاری از جهات مختلف شبیه کات است. او احتمالاً ایزد پولینزیایی تانگاراوست که در کیهان شناخت ملانزی پذیرفته شد. بسیاری از داستان‌ها به سرچشمه‌ی آدمیان مربوط‌اند. در برخی از اسطوره‌های گینه‌ی نو آمده که نخستین آدم‌ها از یک درخت یا از زمین برآمده‌اند. گاهی نخستین

روایت آمده که فرزند این زن پس از پوست‌اندازی مادر نتوانست او را بشناسد و گریست، از آن زمان به بعد مردم میرا شدند.

همه جا معتقدند که نفس یا روح پس از مرگ، ممکن است فقط برای چند صبحی، باقی بماند. آن‌ها معمولاً به سرزمین مردگان قایل‌اند که در جزیره‌ای دور دست یا در کوهستان یا زیرزمین وجود دارد و غالباً راه مشخصی هست که مردگان باید از آن بگذرند. معمولاً آن‌ها باید از برابر یک نگهبان روح بگذرند که آن‌ها را به شیوه‌های گوناگون آزمون می‌کند. اگر ارواح نتوانند او را خوشنود سازند، یا به او کلک بزنند، از بین می‌روند و از ادامه‌ی زیست باز می‌مانند.

زمانی همه‌ی پولینزیایی‌ها اسطوره‌هایی درباره‌ی آغاز جهان داشتند. بعضی خصیصه‌ی یک ایزد را بیان می‌کنند که آفریننده است، بعضی بر مرحله‌ای تکاملی تأکید می‌ورزند.

در تونگا و ساموآ،<sup>۳۶</sup> آفریننده تانگالوا<sup>۳۷</sup> (تانگاراوا، تاروا)<sup>۳۸</sup> نام داشت ایزدی که در پهنه‌ی گسترده‌ی آب، تنها می‌زیست. او سنگی فروانداخت که به سرزمینی مبدل شد و به پرنده‌ی پیام‌آور خود تاکی داد تا بکارد. تاک پژمرد و



## پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

پوسید و از ماده‌ی تجزیه شده‌اش، انبوهی از لارو پدیدآمد که به مرد و زن مبدل شدند.

به نظر می‌رسد که تاروا در جزایر سوسایتی<sup>۳۹</sup> نیز ایزد آفریننده باشد. بنا به گفته‌ی توتیرا هنری<sup>۴۰</sup>، نویسنده‌ی کتاب تاهیتی باستان، «... تاروا از ازل بر صدفش در ظلمت نشسته است. این صدف همانند تخم‌مرغی بود که در فضای بی‌کران می‌چرخید، فضایی که آسمان نداشت، نه زمینی، دریایی، نه ماه، نه خورشید و نه ستاره‌ای. همه چیز ظلمت بود، ظلمتی انبوه و دایمی...» تصور یک تهیگی (خلأ) اصیل، یا آشفتگی ازلی، که در آن هیچ چیز مادی یا محسوس وجود ندارد، راجی است.

سرچشمه‌ی جهان هرچه باشد، زمانی آفریده شد و تحول یافت. نخست پدر آسمان و مادر زمین در آغوش هم دراز کشیده بودند و فرزندانشان که ایزدان بودند، در ظلمت میان آنان زاده شدند. سرانجام، یکی از ایزدان (اغلب به تانه<sup>۴۱</sup> اشاره دارند) تصمیم گرفت که آنان را جدا کند و آسمان را به جایگاه کنونی‌اش فراز برد و نور را بر جهان گسترده. تکامل بیش‌تر از طریق زاد و ولد پی‌درپی و جفت‌های انتزاعی شخصیت یافته که فرزندان نا همانند خود به وجود می‌آورند، میسر شد، اما تصور رشد و تکامل دایمی نیز وجود دارد.

انسان، زنان را روی زمین می‌باید. یا در داستان‌های «نخستین آدمیان» به آدم‌های دیگری اشاره می‌کنند که ظاهراً از پیش می‌زیسته‌اند. نوعی ناسازگاری که روایان و قصه گوینان را نگران نمی‌سازد، زیرا اسطوره‌ها به واقع غیر از آن که توجیه کننده‌ی سرچشمه‌ی یک طایفه یا قبیله باشند، توجیه کننده‌ی همه‌ی اینا بشر نیز می‌باشند که خود بازتابی از پاره پاره بودن و انزوای بسیاری از گروه‌های ملانزیایی است. مردمی که دور از نواحی مرکزی گینه‌ی نو و جزایر سلیمان<sup>۴۲</sup> به سر می‌برند، داستان‌هایی دارند که می‌گویند نیاکان‌شان از تبار ماران یا از زنانی زاده شده‌اند که با ماران جفت گردیده‌اند.

اسطوره‌های مربوط به رهایی دریا از زمین و جدایی سرزمین‌ها بسیار گسترده است. در این اسطوره‌ها اغلب آمده که دریا در نتیجه‌ی حماقت، کنجکاوی یا آزمندی کسی که از دستورات سرپیچی کرده، طغیان کرده است. شماری از داستان‌ها، منحصرأ درباره‌ی سرچشمه‌ی مرگ است، زیرا این باور بسیار رواج دارد که زمانی مردم زندگی جاودان داشتند. در گروهی از قصه‌ها که در مناطق بریتانیایی نو و هیبرید نورایج است، آمده که در زمان قدیم مردم وقتی پیر می‌شدند، پوست می‌انداختند و از نو جوان می‌شدند. به دلایلی چند، زنی پس از پوست‌اندازی، از نو پوست قدیمش را بر تن کرد. در یک

بعد از آن که "bullroarer" تکه تکه می‌شود، این روح بدلی به منزلگاه «سایه‌ها» یا مرکز ارواح می‌رود و آن جا در انتظار می‌ماند تا مرگ و آیین تدفین خود فرا برسد. این روح، روح جسمانی را آزاد می‌کند که بعداً به روح بدلی می‌پیوندد و دوباره با آن یگانه می‌شود و به این ترتیب در انتظار تجسد دوباره به سر می‌برد. بومیان در اساطیر و اندیشه‌های خود، بر مسئله‌ی نهایی خاستگاه جهان و حیات دست نمی‌یابند. آسمان و زمین وجود دارند. قهرمانان رویاپردازی تنها شکل بیرونی هرچه هست را تغییر می‌دهند. رودها و دره‌ها، تپه‌ها و صخره‌ها، تپه مورچه‌ها و درخت‌ها، از طریق حرکت‌هایشان و در برخی موارد از طریق تبدیل و دگردیسی پیکرهایشان شکل می‌یابند. به همین گونه، قهرمانان به خودی خود آفریده نمی‌شوند. آنان نیز وجود دارند. آنان از زمین، دریا و آسمان پدیدار می‌شوند و موجودات ذی‌روح از پیش موجود یا ارواح هرچه وجود خواهد داشت، اعم از انسان یا حیوان، پرنده یا ماهی، حشره یا گیاه را با خود باز خواهند آورد. فراسوی آن، همه چیز رازآمیز است.

### نیوزلند

مائوری‌ها<sup>۲۲</sup> از اقوام پولینزیایی هستند که نیاکانشان از شرق پولینزی، احتمالاً در سده‌ی ۹ م. به نیوزلند رسیدند. این کوچ نشینی‌ها برنامه‌ریزی شده نبود، بلکه در پی سفرهای اتفاقی دریانوردان ماجراجو، جنگاوران شکست خورده یا مربوط به صیادانی است که به توفان برخورد کرده‌اند. می‌دانیم که آنان تا سده‌ی یازدهم پیش‌تر سواحل شرقی هر دو جزیره‌ی اصلی نیوزلند را کشف کرده بودند، سواحلی که بیش از ۱۰۰۰ مایل، از ناحیه‌ی گرمسیری دماغه‌ی شمال<sup>۲۳</sup> تا رأس جنوبی معتدل جزیره‌ی جنوب<sup>۲۴</sup> امتداد داشته‌اند. این نخستین ساکنان با ابتکار خود، فرهنگ مأخوذ از ناحیه‌ی گرمسیری را با محیط سردتر و متنوع‌تر نیوزلند سازگار کردند. از گیاهان آشنای آنها تنها کومارا<sup>۲۵</sup> (سیب زمینی شیرین) واقعاً با موفقیت رویدند. ساکنان، سگ و موش صحرایی همراه خود داشتند. آنها لباس خود را از کتاب تهیه می‌کردند و ابزار مقاوم‌تر خود را از سنگ‌های مناسب محل، به ویژه سنگ آذرین، سنگ رستی، یشم سبز و شیشه‌ی معدنی می‌ساختند. آنان ماهیگران ماهر بودند و برخی از گیاهان بومی را برای خوراک پرورش دادند، به ویژه ریشه‌ی سرخس که جز اصلی‌ترین مواد غذایی آنها شد. در آن زمان که کاپیتان کوک<sup>۲۶</sup> برای نخستین بار در ۱۷۶۹ از نیوزلند دیدن کرد، قبیله‌ها در مناطق محدود حاصلخیز، صرفه‌جویی فصلی پیچیده‌ای را یاب کردند.

مذهب سنتی مائوری را می‌توان به عنوان وسیله‌ای در نظر گرفت که مردم از طریق آن با محیط متنوع ساحلی، جنگلی، باتلاقی، دشتی و کوهستانی که در نیوزلند با آن برخورد می‌کردند، آشنا شوند و با آن انس گیرند. آنان به ایزدستانی معتقد بودند که خدایان متعدد داشت، برخی از پژوهندگان این خدایان را به چهار گروه بخش کرده‌اند. هنوز گاهی ادعا می‌کنند که ایو<sup>۲۷</sup>، باشنده‌ی متعال در رأس ایزدان است، اما مدارک در این باب چندان قانع‌کننده نیست. از سوی دیگر، شماری از ایزدان کمتر رازآمیز، فرزندان رانگی<sup>۲۸</sup> (آسمان) و پاپا<sup>۲۹</sup> (زمین) نیاکان اصلی به شمار می‌رفتند. اینها خدایان جنگل، صلح و کشاورزی، جنگ اقیانوس، باد و توفان، مواد غذایی غیرکشاورزی، زمین لرزه، و نیز خدای شر بودند. این خدایان از طریق اساطیر مجوزهای نهایی برای رفتار و نگرش‌های انسان صادر می‌کردند. همچنین خدایان کهنتری بودند که فقط در یک ناحیه‌ی محدود آنها را می‌شناختند و معمولاً به یک قبیله، مثل مارو<sup>۳۰</sup>، خدای جنگ محدود می‌شد. سرانجام، به ارواح قبیله‌ای نیاکان باید اشاره کنیم که مردم معتقد بودند تأثیر زیادی بر اعمال بازماندگان زنده دارند. آدم عادی مائوری معمولاً به اعضای دو گروه پیشین احساس نزدیکی می‌کرد. ایزدان از طریق پیشکش‌های آیینی و به واسطه‌ی افسون‌ها (کاراکیا<sup>۳۱</sup>)، که واژه‌ی بومی برای جادو نیز است) به آدم‌ها نزدیک می‌شدند. به عنوان مثال، در این جا ترجمه‌ی بخشی

از یک طلسم کاراکیا را که به هنگام دروی محصول بومی خوانده می‌شد را می‌آوریم.

این بیل است که فرود می‌آید

این بیل است که طنین‌انداز است

این بیل است که صدایش می‌پیچد

پنو، پنو، بیل پنو<sup>۳۲</sup>

این قطعه نمونه‌ای از تکرار عبارتی خاص و ارجاع آن به یک پدیده است که در این مورد، بیل یا پنوی مقدس در سنت قبیله‌ای است.

مردم فقط در موارد مهم‌تر، مثلاً در ایام پیش از جنگ یا به هنگام

تدارک ساختن یک کرجی، به ایزدان بزرگ پناه می‌جستند. اجرای این

آیین‌ها عمدتاً به کاهنان (توهونگا)<sup>۳۳</sup> واگذار می‌شد. این‌ها از دوران جوانی در

یک مکتب‌خانه (whare waraga) تحت تعالیم سخت قرار می‌گرفتند.

یکی از معانی tohunga «ماهر» است و نفوذ کاهن اغلب به سبب دانش

باطنی و عملی او بود. مثلاً یک توهونگای تانگاروا<sup>۳۴</sup> (ایزد ماهیگیران) اغلب

دارای اطلاعات زیادی درباره‌ی فنون ماهیگیری بود. او همان طور که از

طریق اجرای آیین، از موهبت آن ایزد بهره‌مند می‌شد، می‌توانست فرد عامی

را به بهترین روش مجهز سازد و او را از مکان‌هایی که انواع گوناگون ماهی

بتوان در آن یافت، آگاه می‌کرد.

کاهن به خاطر نفوذ بر نیروهای فراطبیعی مقدس یا تاپو<sup>۳۵</sup> (تابو) تصور

می‌شد قداستش با معرفت و اهمیت نسبی ایزد خاص او تناسب داشت. چون

توهونگو همیشه از خانواده‌ی بالایی بود، قدرت و شخصیتش فوق‌العاده جلوه

می‌کرد. او احتمالاً به حربه‌ی جادوگری (makutu) نیز مجهز بود.

اهمیت دین و جادوی مائوری در بافت اجتماعی آن نهفته است و

خویشاوندی مهم‌ترین نیروی سازنده در جامعه‌ی پیش تاریخی

مائوری‌هاست. این برای گروه خانوادگی (whanau) جنبه‌ی بنیادی

داشت که اعضای آن سه یا چهار نسل دوام می‌آوردند و یک واحد مسکونی

را تشکیل می‌دادند. شماری از واهانائوها با اجداد مشترک، یک هاپو<sup>۳۶</sup> را

تشکیل می‌دادند که بر پهنه‌ی مشخصی، قبیله‌ای را تحت نظارت خویش

قرار می‌دادند و حقوق ماهیگیری و قوانین جنگی خاص خود داشتند و صاحب

وسایل ارزشمندی چون کرجی بودند. سرانجام، هر فرد، عضوی از یک قبیله

در میان حدود ۵۰ قبیله بود که همه‌ی اعضای آن از یک نیاک مشترک، و

گاهی از یک قهرمان اساطیری با نیروهای فراطبیعی برآمده بودند. بر این

طریق، خویشاوندی هم از نظر اجتماعی و هم به طور نمادین، فرد را به

گروه‌هایی پیوند می‌داد. رؤسای قبایل هاپو (faagatira) در یک نسل

بی‌واسطه، از نیاکان موسس برآمدند و به همین سبب هاپو خوانده می‌شدند.

اعتقاد داشتند که آنها صاحب قدرت‌های اجتماعی موروثی‌اند که به آنها عطا

شده و نفوذ فوق‌العاده‌ای بر نیروهای فراطبیعی دارند که از طریق اعمال

آیینی میسر می‌گشت.

پس مفهوم تاپو فوق‌العاده اهمیت داشت. این واژه را می‌توان به «پاک»

یا «مقدس» ترجمه کرد، چون قدرت تاپو از خدایان سرچشمه می‌گرفت.

همه‌ی آزادمدان از این قدرت برخوردار بودند. ابعاد این قدرت گوناگون بود

و بستگی به پایگاه اجتماعی فرد داشت. زنان، به جز در پایگاه بالا، تنها در

دوران قاعدگی یا به هنگام زایمان تاپو به شمار می‌آمدند. تاپو با احترام تلقی

می‌شد، اما با ترس همراه بود، چون قانون شکنی منجر به بدبختی یا حتی

مرگ از سوی ارواح خشمگین می‌شد. تاپو می‌توانست از طریق پیمان انتقال

یابد و بدین گونه هرچیزی که یک رییس قبیله بدان دست می‌زد، در صفات

مقدس آن سهیم می‌شد. برای هرکس دیگری که با این چیزها تماس

می‌گرفت، خطرناک یا حتی فاجعه‌انگیز بود، مگر آن که او هم به همان

نسبت تاپو می‌شد. یک مائوری والا‌تبار محدودیت‌هایی داشت تا مبدا تقدس

خود و دیگران را به مخاطره اندازد و بنابراین ناشادی و بدبختی پدید آورد.



16. Djanggawul
17. Beralgu
18. Carpentaria
19. Brad show
20. Mother Kunapipi
21. Roper
22. Maoris
23. North cape
24. South Island
25. kumara
26. captian cook
27. Io
28. Rangi
29. Papa
30. Maru
31. Karakia
32. Penu
33. tohonga
34. Tangaroo
35. tapu
36. hapu
37. Banks Islands
38. New Hebrides
39. Qat and Tagaro
40. Solomon Islands
41. Samoa
42. Tangalao
43. Ta'arua
44. Society Islands
45. Tueira Henry
46. Tane
47. Io
48. Ihoiho
49. Mangaia
50. Tu
51. Ku
52. Oro
53. Rongo
54. Lono
55. Marquesas
56. Ono
57. Hina
58. Hine
59. Hine-Titama
60. Po
61. Tahaki
62. mana
63. Rata
64. Tahiti-Tokerau
65. Puna
66. Maui

یعنی با پرندگان به جست‌وجوی هینا، ایزدبانوی ژرفا، رهسپار شد و سرانجام او را در خواب یافت. او در حالی که به دوستانش هشدار می‌داد که ساکت باشند تا مبادا او را بیدار کنند، سعی کرد به داخل بدنش شیرجه رود و از دهانش برآید و بدین وسیله او را هلاک کند.

وقتی که فقط پاهایش بیرون مانده بود، صحنه‌ای پدید آمد که برای دم جنیانک پرنده خیلی مسخره بود و نتوانست جلوی خنده‌اش را بگیرد. هینا بیدار شد و پاهایش را به هم فشرد و بدین‌گونه مائویی را له کرد.

اساطیر و عقاید مذهبی و جادویی میکرونزی در قیاس با پولینزی، الگویی با صراحت و انسجام به دست می‌دهد. اسطوره‌های پیدایش کیهان نسبتاً بی‌اهمیت‌اند. برخی از اقوام به آفریننده‌ای اعتقاد دارند و تصور یک آشفستگی و تهیگی (خلاء) ازلی در میان‌شان رواج دارد، اما بسیاری از میکرونزیایی‌ها ظاهراً جهان را همیشه زنده می‌پندارند و می‌گویند هدف آفرینندگان این بود که جهان را مسکون کنند. داستان‌های جدایی زمین و آسمان نیز در میان آن‌ها نسبتاً رواج دارد. در این جا نیز همانند پولینزی، آن‌ها معتقدند که جزایر از اعماق دریا توسط ماهیگیران ایزدی بیرون کشیده شده است، ایزدانی که نامشان گاهی گونه‌هایی از نام مائویی است. داستان‌هایی درباره‌ی به بند افکندن خورشید، ربودن آتش و دیگر درونمایه‌های محبوب در سرزمین پولینزی و نواحی دیگر نیز در این جا می‌توان یافت.

بسیاری از قصه‌ها درباره‌ی غول‌های آدم‌خوار یا غولان شگفت‌انگیز است. غول‌هایی که درنده‌خو اما ابله‌اند، به طوری که اغلب بچه‌ها بر آن‌ها چیره می‌شوند و این مضمونی رایج در میان ملانزیایی‌هاست. گروه دیگری از قصه‌ها بیانگر سرچشمه تابوهای خوراکی است.

#### پانوشت‌ها:

1. Darling and Murray
2. Biral
3. Baiame
4. Gooin
5. New Sough Wales
6. Nurundere
7. Bundjil
8. Broome
9. Baga-djimbiri
10. bullroarer
11. Magellan clouds
12. Northern Kimberley
13. Arnhem Lana
14. Wandjina

۱۵. python: مار مشهور غار کوه پاراناس که به دست آپولن کشته می‌شود. م.



در سراسر پولینزی، اغلب به ایزدان بزرگ معتقدند، اما نام و صفاتشان در میان اقوام مختلف فرق می‌کند. برخی جزیره‌ها ایزدانی دارند که در جاهای دیگر ناشناخته‌اند. مائوری‌های نیوزلند ظاهراً آفریننده‌ی برتری به نام ايو<sup>۳۷</sup> دارند. این نام در تاهیتی (تحت عنوان ایهو ایهو<sup>۳۸</sup>) نیز تکرار می‌شود. شخص باید بین ايو به عنوان آفریدگار راستین همه چیز، و ایزدانی که آسفتگی ازلی را نظم بخشیدند، تفاوت قابل شود. تانگاروا به ویژه ایزد دریا بود، اما در میان اقوام دورافتاده، اهمیت کم‌تری داشت، گاهی ایزد جنگل پنداشته می‌شد.

تانه در ابتدا ایزد آسمان بود و در جزایر سوسایتی و کوک و در هاوایی اهمیت به سزا داشت.

او همچنین خداوندگار جنگل، و نتیجتاً حامی چوب کاران بود. در مانگایا<sup>۳۹</sup>، یکی از جزایر مجمع‌الجزایر کوک، نماد این ایزد تیشه‌ای با تیغه‌ی سنگی بود و معتقد بودند که در هنگام اجرای مراسم آیینی وارد آن می‌شود. در برخی از اسطوره‌ها آمده که او زن را آفریده و نیروی حیات بخش پنداشته می‌شد.

تو<sup>۴۰</sup> (در هاوایی کو<sup>۴۱</sup>) ایزد جنگ بود. در جزایر سوسایتی مردم در اساطیر آفرینش، او را با ایزد تاروا<sup>۴۲</sup> مربوط می‌دانستند، اما خویشکاری او به عنوان ایزد جنگ توسط اورو<sup>۴۳</sup>، فرزند تاروا<sup>۴۲</sup> که ایزد برتر گردید، غصب شد. اما در هاوایی، کو به شکل‌های گوناگون، ایزد برتر تصور می‌شد.

رونکو<sup>۴۴</sup> در مرکز و شرق پولینزی آوازه‌ای فراگیر یافت، نام‌های دیگری در هاوایی، اونو<sup>۴۵</sup>، و در جزایر مارکوئه ساس<sup>۴۶</sup>، اونو<sup>۴۷</sup> بود. او ایزد کشاورزی بود که جشن‌های خرمن کوبی به افتخار او برگزار می‌شد و همچنین حامی آواز و موسیقی بود. در یکی از افسانه‌های هاوایی آمده که او با کشتی به دریا زد در مرگ همسرش بر اندوه پیره گشت، اما وعده داد که روزی با زورقی پر از غذا باز گردد. اهالی هاوایی کاپیتان کوک را برای بازگشت لونو نگه‌داشتند و چون مایوس شدند، او را کشتند.

ایزد بانوان اهمیت کم‌تری داشتند. هینا<sup>۴۸</sup> یا هینه<sup>۴۹</sup> به شکل‌های گوناگون ظاهر می‌شود. برطبق قصه‌های مائوری، تانه از ماسه‌ی ساحل دریا، هینه را آفرید و با او هم بستر شد. از این پیوند، دختری به نام هینه تیتاما<sup>۵۰</sup>، بانوی سپیده دم، زاده شد که او را به عنوان همسر خود برگزید. وقتی بانوی سپیده دم از رابطه‌ی دوگانه‌ی خود آگاه شد، نزد پو<sup>۵۱</sup>، ایزد جهان زیرزمینی، گریخت و بدین‌گونه مرگ پدید آمد. هینه با جلوه‌های گوناگون خود، ایزدبانوی مرگ و جهان زیرزمینی، و نیز نخستین زن و سرچشمه‌ی باروری بود. او همچنین با ماه و با هنرهای دستی زنان در ارتباط بود.

ایزدان بزرگ چندان دور بودند که در اعمال روزانه‌ی آدم‌های عادی دخالتی نداشتند. این امور عادی به ایزدان متعدد کهنتر مربوط می‌شد، مثل ایزدان محلی یا خانوادگی، یا ایزدانی که بر حرفه‌ها یا کنش‌های خاصی نظارت داشتند. بعضی فرزندان یا اعقاب ایزدان بزرگ، و بعضی نیاکان ایزدی بودند. این دو طبقه از ایزدان با هم آمیختند، زیرا رؤسای قبایل خود از اعقاب ایزدان بودند، غیر از اسطوره‌های کیهان‌شناختی، و افسانه‌های پیرامون سرگردانی‌ها و خاستگاه اقوام جزایر گوناگون - که بسیاری از آن‌ها بی‌شک شالوده‌ای تاریخی دارند - قصه‌های متعددی درباره‌ی ماجراجویی‌های قهرمانان مرد و زن، پیرامون ترفندهای شعبده‌بازان و درباره‌ی غولان و دیوان وجود دارد. یکی از قهرمانان محبوب تهاکی<sup>۵۲</sup> نام دارد. او مظهر رئیس بزرگ قبیله، فردی شجاع، غنی، خوش اندام، سرشار از مانا<sup>۵۳</sup>، فیض بخش و آسوده، مغرور اما شکیباست. ماجراجویی‌های او شخصیتی کامل از او به دست نمی‌دهد. ملال‌انگیز است که او تقصیراتی دارد، نادان است و ماجراهای عشقی متعدد دارد.

نوه‌ی تهاکی، راتا<sup>۵۴</sup>، قهرمانی از نوعی دیگر است، دریانورد و ماجراجویی بزرگ، سرسخت، تندخو و قاطع. مادرش، تاهیتی توکروا<sup>۵۵</sup>، توسط یک پونا<sup>۵۶</sup> ربوده شد. او چشمانش را کند تا از آن چراغ فراهم کند و او را سرازیر ایستاند و

سرش را زیر ماسه فرو کرد تا پاهای برآمده‌اش آویزی باشد، برای سندهای همسر یونا. وقتی راتا بزرگ شد، کوشید مادرش را نجات بخشد. به کمک ارواح چوب، کرجی بزرگی ساخت، ارواحی که نخست به خاطر بریدن یک درخت، از برنامه‌اش آگاه شدند، پشیمان شدند. سرانجام، پس از ماجراهای بی‌شمار و چیرگی بر نگهبانان غول‌آسا و گذشتن از خطرات دیگر، راتا موفق شد پونا را بکشد و تاهیتی توکروا را آزاد کند.

محبوب‌ترین قهرمان شاید مائویی<sup>۵۷</sup> باشد. او پیش از موعده‌زاده شد مادرش او را به جای دوری افکند، اما ایزدان نجاتش دادند و او را پروردند. پس از این که ایزدان هرچیزی را که می‌توانستند، به او آموختند. او به خانواده‌ی فانی‌اش پیوست حکایات مربوط به ماجراجویی‌های او بی‌شمار است. او از کسی هراس نداشت و به کسی هم احترام نمی‌گذاشت. هیچ نهاد یا تابویی برایش قداست نداشت. در جامعه‌ای مثل پولینزی که آداب و رسوم سخت حاکم بود و جنبه‌ی سلسله مراتبی محکم داشت، داستان‌های مائویی درپچه‌ی اطمینان خوشایندی را فراهم می‌کرد.

بسیاری از شیطنت‌های او فقط شامل حقه‌بازی‌ها و شوخ‌ورزی‌هایش بود که او در خلال آن‌ها، مبتکران و بزرگان را ریشخند می‌کرد یا به آدم‌های زبل کلک می‌زد. اما بسیاری از اعجاز کاری‌های بزرگش به حال آدم‌ها مفید بود. او خورشید را که همیشه از عرض آسمان می‌گذشت، به بند انداخت و بدین‌گونه روز را برای مردم به ارمغان آورد، چنان‌که اکنون نیز روز را می‌بینیم که وقت کار و پخت و پز است. او آتش را ربود، آتشی که انسان از آن محروم بود از اعماق اقیانوس، جزیره‌ها برآورد، بنابر روایاتی، این کار را با قلابی انجام داد که از استخوان فک مادر بزرگش ساخته بود (و بنابراین صاحب مانای بزرگ بود) آخرین ماجرای مائویی، هرچند منجر به مرگش شد، بزرگ‌ترین ماجرا هم بود. او سعی کرد انسان را از مرگ و میر نجات دهد. او همراه با دوستانش.

