

دو فصلنامه علمی - تخصصی علامه

سال دهم - شماره پیاپی ۲۶

بهار و تابستان ۸۹

بررسی تطبیقی آرکی تایپ در حماسه‌های گیلگمش و رستم*

** میرجلیل اکرمی

*** محمد پاشایی

چکیده

حماسه گیلگمش از نخستین آثار ادبی دوران تمدن باستان است که از بسیاری جهات در خور تحقیق و تفحص است. در این مقاله ضمن معرفی مختصر حماسه گیلگمش، قهرمان اصلی آن (گیلگمش)، با عنایت به مباحث جدید نقد ادبی، با پهلوان اسطوره‌ای شاهنامه؛ رستم دستان مقایسه شده است. با بررسی و تطبیق این دو شخصیت در پرداخت دو مؤلف به موارد مشابه فراوانی بر می‌خوریم که می‌توان آن را از نوع «کهن الگو» (archetype) به حساب آورد. «کهن الگو» گرایش آموزش نیافته‌ای برای تجربه چیزها به شیوه معین است (زاهدی، ۱۳۸۳: ۱۴) و شامل تصاویر و پدیده‌هایی از بینش‌ها و تاملات اجداد باستانی می‌شود. در هر دو اثر مشترکاتی وجود دارد که حاکی از وجود موارد مشابه در زمینه قهرمان حماسه در ذهن هر دو مؤلف است.

واژگان کلیدی: کهن الگو، رستم، حماسه، گیلگمش، یونگ

تاریخ پذیرش: ۸۹/۴/۲۰

* تاریخ دریافت: ۸۸/۱۲/۱۰

** دانشیار دانشکده ادبیات دانشگاه تبریز

*** دانشجوی دوره دکتر زبان و ادبیات فارسی m_pashaie@yahoo.com

مقدمه

افزون بر مسائل سیاسی، اقتصادی و اجتماعی، عامل دیگری که باعث کند یا تند شدن رویه رشد فرهنگ و سنت یک جامعه می‌شود، قدم گذاشتن به سمت و سوی مسائل ناشناخته‌ای است که انسان همیشه در قدم نهادن به سمت آنها یا ترس داشته و یا در شک و تردید و دودلی بوده است. همچنانکه «انسان اعصار باستانی و مردم بدوی زمان ما، هر عملی را بنا به سنت و آیین گذشتگان خویش و به تقلید انجام می‌داده‌اند و بدین معنا، دارای فرهنگی سنتی بوده و هستند. در نظر انسان دارای فرهنگ سنتی، همه کردارهای انسانی، دارای الگوهای آسمانی مشخص است و در طی اعصار پیاپی، همان الگوها، پیوسته به کار می‌رفته است» (بهار، ۱۳۷۳: ۳۴).

در حماسه گیلگمش و شاهنامه هر دو پهلوان داستان از ویژگیهای مشترکی برخوردارند که از ناخودآگاه جمعی بشر خبر می‌دهند. با مقایسه و تطبیق این دو قهرمان اسطوره‌ای می‌توان تا حدودی با محتویات ناخودآگاه جمعی بشر آشنا شد و برای روشن ساختن گوشه‌های تاریک و مبهم ساختهای فرهنگی و اجتماعی کهن و پی بردن به طرز تفکر و اعتقادات مردمان دوران باستان کمک گرفت.

پر واضح است که این مقایسه از نظر عملی در حوزه ادبیات تطبیقی نمی‌گنجد و احیاناً اگر از این اصطلاح استفاده شود از باب تسامح است. «چرا که بدون وجود علایق و پیوندهای تاریخی و تأثیر و تأثر، مقایسه میان نویسندگان ادبی در حیطه ادبیات تطبیقی نمی‌گنجد و صرف تشابه میان دو اثر بدون توجه به پیوندهای زاینده‌گی باعث نمی‌شود که اثری را در حوزه ادبیات تطبیقی بسنجیم» (ندا، ۱۳۸۳: ۲۶ و ۲۵)؛ زیرا هدف ادبیات تطبیقی عبارت است از: «تجزیه و تحلیل حقایق از مجاری تاریخی، چگونگی انتقال این حقایق از زبانی به زبان دیگر و از ادبیاتی به ادبیات دیگر، پیوندهای زاینده‌گی از یکدیگر، خصوصیات کلی ادبی که در مرحله انتقال به ادبیات

دیگران برجای مانده است و صبغه‌هایی که در نتیجه انتقال به زبانهای دیگر به دست آمده یا از دست رفته است» (غنیمی هلال، ۱۳۷۳: ۳۶).

گیلگمش^۱ (Gilgamesh)

گیلگمش یکی از قدیمی‌ترین و مشهورترین آثار حماسی ادبیات دوران تمدن باستان است که قدمت آن به چهار هزار سال می‌رسد. گیلگمش پادشاهی مستبد و البته پهلوان است که وجودی نیمه آسمانی دارد. دوسوم وجود او ایزدی و یک سوم آن انسان گونه است. حماسه گیلگمش با ذکر موفقیتها و کارهای قهرمان آن آغاز می‌شود، به گونه‌ای که سراینده وی را مردی بزرگ در عرصه دانش و خرد معرفی می‌کند. او می‌تواند وقوع را پیش‌بینی کند و کارهای خارق‌العاده دیگری انجام دهد. پای در سفری طولانی برای جستجوی جاودانگی می‌نهد، سپس خسته و کوفته به خانه باز می‌گردد و شرح رنجهایی را که کشیده بر کتیبه‌ای ثبت می‌کند. شهروندان اروک^۲ (Uruk) - سرزمینی که گیلگمش فرمانروای آن بود - هنگامی که ظلم و جور او بی حد می‌شود، نزد ایزدان شکایت می‌برند، ایزدان شکایت آنها را اجابت کرده و پهلوانی همزاد (انکیدو) که رقیب گیلگمش باشد می‌آفرینند (ساندرز، ۱۳۷۶: ۴۸-۳۴). این حماسه به لحاظ قدمت و درون مایه اهمیت فراوانی دارد و از اولین نمونه‌های داستانهای حماسی است که در حدود هزار و پانصدسال قبل از حماسه هومر سروده شده است. «از نظر درون مایه نیز حاوی مضامین فلسفی و اخلاقی در باب نگرش انسانهای باستان به جهان است» (همان: ۷).

رستم

رستم بزرگترین و شکوهمندترین پهلوان اسطوره‌ای شاهنامه فردوسی است. «او پسر زال و رودابه است. هنگامی که زال به پدر خود سام نریمان نامه نوشت تا از او برای پیوند با رودابه اجازه بخواهد، سام از ستاره‌شناسان، سرانجام این کار را پرسید و

زال و رودابه بدین ترتیب با هم ازدواج کردند. پیوند زال و رودابه انجام شد و رودابه باردارگشت. چون زمان زادن فرا رسید، رودابه از هوش رفت و زال هراسان سیمرغ را به یاری خواند. سیمرغ به زال گفت که فرزند او از راه «زه» نمی‌تواند به دنیا بیاید و به او گفت تا پهلوگاه رودابه را بکافد و بچه را از پهلوی وی بیرون کشد و جای زخم را بدوزد و گیاهی را که سیمرغ به وی می‌دهد بر روی آن بنهد. بدین ترتیب رستم به دنیا آمد. ده دایه به رستم شیر می‌دادند و چون وی را از شیر باز گرفتند، خوراک وی، غذای پنج مرد بود» (رستگار فسایی، ۱۳۷۷: ۲۶-۱۹) (با تلخیص).

کهن الگو (archetype)

یونگ (yung) روانشناس مشهور سوئیسی، روان انسان را به سه بخش «خودآگاه»، «نیمه آگاه» و «ناخودآگاه» تقسیم می‌کند. «بخش خودآگاه، آن قسمت از ذهن است که در واقع فعالیت آگاهانه خود را با آن انجام می‌دهیم. بخش نیمه آگاه آن قسمت از فرآیندهای ذهنی است که اگرچه فراموش شده یا از فعالیت آن آگاهی نداریم، اما به راحتی به سطح خود آگاه می‌آید. بخش ناخودآگاه آن قسمت از ذهن و فعالیت‌های ذهنی است که از وجود آن آگاهی نداریم؛ اما تأثیر خود را بدون اراده و اختیارما، بر رفتار و تصورات ما می‌نهد» (یونگ، ۱۳۶۸: ۱۳).

محتویات ناخودآگاه جمعی بشر کهن الگو است. «کهن الگو گرایش آموزش نیافته‌ای برای تجربه چیزها به شیوه‌ای معین است» (زاهدی، ۱۳۸۳: ۱۴). به طور کلی نمی‌توان کهن الگوها را سامان‌دهی کرد و آنها را در قالبی مرتب عرضه کرد؛ بلکه کهن الگوها با مقایسه و تطبیق ادبیات دو یا چند ملت مشخص خواهند شد.

«یونگ رابطه بسیار نزدیکی بین رویاها، اساطیر، هنر و ادبیات کشف کرد. او معتقد بود که هنر و ادبیات نیز مانند خواب، محل تجلی صور مثالی و ظهور ناخودآگاه جمعی است. به زعم یونگ، شاعران بزرگی چون فردوسی، حافظ، مولانا یا

نویسندگانی نظیر هدایت از آن رو ماندگار هستند که آثار آنان بیانگر تجلیات ناخودآگاه جمعی و بینش اساطیری کهن و مشترک همه اقوام و کشورهاست» (شایگان فر، ۱۳۸۴: ۱۴۲).

یونگ در کتاب *جهان‌نگری چنین نگاهی* به رابطه ذهنی و روانی با شعر دارد. «سرّ و راز کار هنری در همین جاست. فرآیند آفرینندگی تا آنجا که بتوانیم آن را پی گرفت، عبارتست از جان دمیدن ناخودآگاهانه به صورت مثالی، بسط و گسترش دادن آن و ساخت و پرداختش تا آنکه اثر به طور کامل تحقق یابد. ساخت و پرداخت تصویر ابتدایی، به اعتباری ترجمه و گزارش به زبان زمان حاضر است، ترجمه‌ای که به یاری آن، هرکس توانایی دستیابی به عمیق‌ترین منابع زندگی را که به طریقی دیگر نیل بدان محال بود، می‌یابد (یونگ، ۱۳۷۲: ۸۹ و ۹۰). یونگ در ادامه سخنان خود می‌افزاید: «هنرمند طالب و مشتاق، تصویر را به چنگ می‌آورد، یعنی از ناخودآگاهی بس عمیق بیرون می‌کشد تا به خودآگاهی نزدیکش کند، و صورتش را آن قدر تغییر می‌دهد تا انسان امروزی هم بتواند برحسب توانایی ادراکش، آن را دریابد» (همان).

انسان وقتی در برابر حوادث طبیعی درمانده می‌شود، به این فکر می‌افتد که در قالب اسطوره قهرمانی بیافریند که جاودانه باشد. در نگاه اول برخی از کردارهای قهرمان اسطوره‌ای، مبهم و ناشناخته به نظر می‌رسد و این بدین دلیل است که خالق اثر در پرداخت قهرمان علاوه بر حس و تخیل خود از مطالعات و آموخته‌های قبلی و محتویات ناخودآگاه جمعی ذهن خود نیز استفاده می‌کند. او حس و تخیل و محتویات ناخودآگاه جمعی را در ذهن خود ترکیب کرده و با دادن رنگ و لعاب بومی، اسطوره‌های نو می‌آفریند؛ اسطوره‌ای که رنگ زمان در او جاری باشد. اما هر قدر هم استادانه پوسته اسطوره‌ها را تغییر دهد، باز در زیر لایه‌های ایجاد شده، زیر ساخت بنیانی را می‌توان تشخیص داد.

با مقایسه و تبیین دو شخصیت اسطوره‌ای رستم و گیلگمش با توجه به مقدمه مذکور به آرکی تایپ‌های زیر بر می‌خوریم.

قهرمان (hero)

در داستانهای حماسی، قهرمان باید به گونه‌ای غیر معمول به دنیا بیاید، از همان ابتدای کودکی دارای نیروی بدنی زیاد باشد و بالطبع از نظر جثه نیز باید هیكلی درشت داشته باشد تا بتواند دیگران را شکست دهد. (این صورت مثالی، علاوه بر جاذبه فراوانی که دارد، دارای اهمیت روانی خاصی نیز هست و هر جامعه برای جبران خواری‌های قومی خود، در روند بازسازی حماسه به قهرمان نیاز دارد). (واحد دوست، ۱۳۷۹: ۲۲۱-۲۱۵) قهرمانی که پشت و پناه جامعه است، در لحظات حساس و مواقع سخت که دچار مشکل شده، همواره از طرف ایزدان حمایت می‌شود و به سمت هدفی که می‌خواهد به آن دست یابد، حرکت می‌کند. «این اساطیر قهرمانی از حیث جزئیات بسیار متفاوت‌اند؛ اما هر قدر بیشتر به بررسی آنها می‌پردازیم، بیشتر به شباهت ساختمانی آنها پی می‌بریم. همه آنها یک الگوی جهانی دارند؛ هر چند که توسط گروه‌ها یا افرادی ابداع شده‌اند که هیچ گونه تماس مستقیم فرهنگی با یکدیگر نداشته‌اند» (همان: ۲۱۵).

رستم به درشتی اندام شهره بود، او درختی را چون سیخ کبابی در دست می‌گرفت و گورخری را همچون تکه گوشتی بر درخت می‌کرد و سنگی غلتان از کوه را با نوک پای برجای می‌داشت. گیلگمش نیز به خاطر قدرت زیاد شهره عام و خاص است. «ایزد بانویی او (گیلگمش) را ساخت؛ قوی چون گاو وحشی کسی تاب ایستادن در برابر بازوانش را ندارد» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۶۶).

فرایزدی

برای اینکه زایش پهلوانی، حماسی باشد لازم است چیزی بیشتر از آنچه که دیگر انسانها دارند، داشته باشد، نیرویی که او را از دیگر انسانها و پهلوانها متمایز کند و بر سر زبانها بیندازد. برای این کار از هر وسیله‌ای استفاده می‌شود، یک بار با قائل شدن فرّه ایزدی و یکبار با روئین تن کردن. در هر دو حماسه پهلوان اسطوره‌ای دارای فرّه ایزدی است. رستم در پایان دوران عظمت خویش با این یادآوریه‌ها خود را دلداری می‌دهد: «فرّ کیانی جای گرفته در وجود وی به هیچ رو بیش از آن نبود که جمشید داشت، با این حال او به دست دشمنانش به دو نیمه شد و افزونتر از آن نبود که شاهان بزرگی چون فریدون و کیقباد داشتند یا افراسیاب، و سرانجام کیخسرو داشت و بیش از آن اندازه نبود که سیاوش داشت و در پایان، سر او به دست «گروی زره» بریده شد» (کویاجی، ۱۳۷۱: ۲۴۲).

نه من بیش دارم ز جمشید فر	که بیرید بیور میانش به ار
نه از آفریدون و ز کیقباد	بزرگان و شاهان فرخ نژاد
گلوی سیاوش به خنجر برید	گروی زره، چون زمانش رسید

(شاهنامه، ۶: ۳۳۲)

رستم پهلوان بزرگ شاهنامه دارای فرّ کیانی بوده است، اما وصف نیروی زیاد و شجاعت و دلیری‌های او و نیز تبدیل او از یک چهره تاریخی به چهره داستانی و حماسی و معرفی شدنش به عنوان پهلوان باعث شده که کمتر به فرّ و شکوه خدایی او (با توجه به اینکه ایرانیان تنها به فرّ پادشاهان اعتقاد داشتند) اشاره شود، اما دقت در زندگی رستم از ابتدای تولد تا هنگام مرگ و کارهایی که او در میادین کرده، فرّ او را تأیید می‌کند (واحد دوست، ۱۳۷۹: ۲۵۴).

نیز در مورد گیلگمش می‌خوانیم «او فردی بود که همه چیزها بر وی آشکار بود. او پادشاهی بود که تمام کشورهای جهان را می‌شناخت. مردی خردمند بود. درون رازها را می‌دید و از چیزهای نهان آگاه بود. او برای ما حکایتی از روزهای پیش از طوفان به ارمغان آورد. خدایان در هنگام آفرینش گیلگمش به او بدنی بی عیب دادند. شمس (Shamash)، خورشید پرشکوه، به وی زیبایی بخشید. اداد^۳ (Adad) خدای طوفان او را از شجاعت برخوردار ساخت، خدایان بزرگ زیبایی او را از کاستی پیراستند و در جایگاهی برتر از دیگران نهادند. آنها دوسوم وجود او را از خدا و یک سوم آن را از انسان آفریدند» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۶۴).

ابزار نبرد

عصر سنگ، عصر آتش، عصر آهن و... اینها چه چیزی را به خاطر می‌آورد. اولین مطلبی که در این گونه بحثها به ذهن خطور می‌کند این است که زمانی سنگ، آهن، آتش و ... به عنوان ابزارکاری در دست انسانها بوده و به آنها بهره خاصی رسانده است و انسان به آنها هر چند که ساخته دست خود اوست با احترام و ارزش خاصی نگریسته است. «انسان همین که ابزاری به کار می‌گیرد، آن را نه به عنوان مصنوعی که خود سازنده مشخص آن است، بلکه به عنوان موجودی از آن خود و دارای قدرتی ذاتی، می‌نگرد. این مصنوع به جای آنکه پیرو اراده او باشد، به خدا، یا دیوخدایی تبدیل می‌شود که اراده انسان وابسته به آن است. انسان خود را تابع این ابزار احساس می‌کند و آن را از راه یک نوع آیین‌های مذهبی می‌ستاید. به نظر می‌رسد که ابزارهایی چون تبر، چکش و ... از دیرباز یک چنین اهمیت دینی کسب کرده باشند» (واحد دوست، ۱۳۷۹: ۳۹۴).

«گرز گاوسر» رستم نیز برای او یک چنین ارزش و تقدّسی داشته است. او در تمامی لحظه‌های سرنوشت ساز این گرز را به همراه دارد و با آن چه کارها که نمی‌کند. از ابتدای پهلوانی او، آن گرز همراه اوست و در کشتن «پیل سپید» کمک حال او به شمار می‌رود:

چو ز آن گونه گفتارش آمد به گوش دلیری و گردی درو کرد جوش
دوان رفت و گرز نیا برگرفت برون آمدن را ره اندر گرفت
تہمتن یکی گرز زد بر سرش که خم گشت بالای که پیکرش
(شاهنامه، ۲: ۲۶۵)

این گرز در هفت خوان نیز به همراه او است :

بزین اندر افکند گرز نیا همی رفت یکدل پر از کیمیا
(شاهنامه، ۲: ۱۰۴)

گیلگمش نیز ابزار نبردی از جمله تبر دارد که در مواقع حساس و حیاتی کمک حال اوست و او از آن استفاده می‌کند. «گیلگمش گفت: مادر خوابی دیگر نیز دیدم. در خیابانهای اروک بلند حصار، تبری افتاده بود که شکلی عجیب داشت و مردم به دور آن گرد آمده بودند... با دیدن آن شادمان شدم و تا جایی که توانستم، بسوی آن خم شدم. آن را چون زنی دوست می‌داشتم و بر کنار خود آویختم. نین سون^۴ (Ninsun) گفت: «تبری که تو دیدی و نیرومند، بسان عشق زنی تو را به سوی خود کشید همراهی است که به تو خواهم داد و او با قدرتش که همچون قدرت یکی از میزبانان آسمانی است، خواهد آمد» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۷۱ و ۷۰).

دیگر ابزار نبردی که این دو قهرمان حماسی استفاده می‌کنند. پوششی از پوست حیوان است. گیلگمش لباسی از پوست شیر بر تن می‌پوشد و در مقابل رستم نیز لباس و زرهی از پوست ببر دارد. «زره رستم «ببر بیان» نام دارد. پوست ببری مقاوم است که

او را چون رویین تنان از مرگ محافظت می‌کند. این پوشش جدا از جوشن و خفتان معمولی است زیرا، آتش و آب بر آن کارگر نیست، نمی‌سوزد و تر نمی‌شود. رستم وقتی آن را می‌پوشد خود را رویین تن می‌بیند» (واحد دوست، ۱۳۷۹: ۴۰۷).

چو من بیر پوشم به روز نبرد سر هور و ماه اندر آرم به گرد
(شاهنامه، ۶: ۲۷۵)

رستم در هفت خوانی که از آن می‌گذرد این لباس را بر تن دارد:

سرت را به بیر بیان سخت کن سر از خواب و اندیشه پردخت کن
(شاهنامه، ۲: ۸۹)

گیلگمش نیز پوست شیر بر تن می‌کند و در سرما و گرما و جنگ از آن به عنوان محافظی برای خود استفاده می‌کند. «پس از مرگت او به خاطر تو موهایش را نخواهد سترد تا دراز شوند، پوست شیر به تن خواهد کرد و در بیابان آواره خواهد شد» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۹۳) و باز در جایی دیگر از این حماسه درباره پوشش گیلگمش می‌خوانیم «وقتی بدانجا می‌نگرم مردی می‌بینم که جامه‌ای از پوست چارپایان پوشیده است. کیست آنکه در پی «اورشانابی»^۵ (urshanabi) ساحل را به سوی بالا می‌پیماید؟ چون به یقین او انسانی از جنس من نیست. بدینگونه اوتنایشتم^۶ (utnapishtim) به او نگریست و گفت: پس تو با پوشیدن پوست چارپایان، با گونه‌های فرورفته و با چهره خسته به اینجا آمده‌ای؟ اینک شتابان به کجا می‌روی؟» (همان: ۱۰۶).

البته ناگفته نماند که می‌توان ابزار نبرد را در حیطة توت‌ها نیز بررسی کرد که در این مجال نمی‌گنجد.

کشتن دیو

در هفت خوان رستم آخرین خوانی که او باید آن را به انجام برساند، کشتن دیو سفید است. او پس از پشت سر گذاشتن خوان‌های قبلی رهسپار کشتن دیو سپید (نماد پلیدی) می‌شود. کاووس شاه چشمانش نمی‌بیند و نیاز به دارو دارد و این دارو نیز خون دل و مغز دیو سپید است.

پزشکان به درمانش کردند امید	به خون دل و مغز دیو سپید
چنین گفت فرزانه مردی پزشک	که چون خون او را به سان سرشک
چکانی سر قطره چشم اندرون	شود تیرگی پاک با خون برون

(شاهنامه، ۲: ۱۰۸)

رستم بدین طریق دیو سپید را از پای در می‌آورد و جگر او را از تنش جدا کرده و نزد کاووس برای مداوای چشمانش به همراه می‌برد.

در فصل سوم حماسه گیلگمش می‌خوانیم بعد از اینکه گیلگمش به درخواست ازدواج ایشتر^۷ (Ishtar) پاسخی سرد می‌دهد ایشتر به فلک اعلیٰ نزد پدر و مادرش می‌رود و اهانت گیلگمش به خود را برای آنان می‌گوید و از آنان درخواست می‌کند که «ورزای آسمان» (Versailles) را برای او بیافرینند تا بدین طریق گیلگمش را نابود کند. وقتی ورزای آسمان بر زمین نزول می‌کند گیلگمش او را بدین گونه از پای در می‌آورد. «ورزا بر زمین نزول کرد. با نخستین غرّش یکصد مرد را کشت و دگر بار دو صد تن را هلاک کرد. سیصد تن را هلاک کرد. با غرّش دوم صدها تن افتادند و مردند. بار سوم به سوی انکیدو (Enkidu) غرّید اما او خود را کنار کشید و روی وزرا جست و شانه‌هایش را گرفت ... گیلگمش بدنبال وزرا افتاد و دم کلفتش را گرفت و شمشیر را بین گردن و شاخها فرو برد و او را کشت. وقتی که آنها ورزای آسمان را

کشتند قلبش را بیرون کشیدند و آن را به شمس تقدیم کردند و آنگاه برادروار آرمیدند» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۹۱ و ۹۰).

هر دو پهلوان اسطوره‌ای دیو را از بین می‌برند و دل و جگر را از تن دیو جدا می‌کنند و رستم دل و جگر را به پیشگاه کاووس و گیلگمش به پیشگاه شمس (خدای خورشید) تقدیم می‌کند.

کشتن شیر

رستم بعد از اینکه مثل هر پهلوان دیگر هفتخوان، راه دشوار را برای رسیدن به هدف (آزادی کیکاووس) انتخاب می‌کند، قدم پیش می‌گذارد و در خوان اول با شیری مواجه می‌شود و رخس آن را از پای در می‌آورد.

چو یک پاس بگذشت درنده شیر	به سوی کنام خود آمد دلیر
بر نی یکی پیل را خفته دید	بر او یکی اسپ آشفته دید
نخست اسب را گفت باید شکست	چو خواهم سوارم خود آید بدست
سوی رخس رخشان بر آمد دمان	چو آتش بجوشید رخس آن زمان
دو دست اندر آورد و زد بر سرش	همان تیز دندان به پشت اندرش
همی زد بر آن خاک تا پاره کرد	دری را بر آن چاره بیچاره کرد

(شاهنامه، ۲: ۹۲)

در حماسه گیلگمش می‌خوانیم: «گیلگمش شب هنگام وقتی که به گذرگاههای کوهستان رسید دعا کرد. مدتها پیش در گذرگاههای کوهستان شیرها را دیدم، ترسیده بودم و چشمانم را به سوی ماه بلند کردم، دعا کردم و دعاهایم به گوش خدایان رسید، پس اکنون ای خدای ماه، سین (Sin) مرا در امان دار. وقتی دعا تمام شد به قصد خوابیدن دراز کشید تا هنگامی که در میانه رویایی از خواب بیدار شد. او شیرهایی را

که زندگی پر رونقی داشتند در اطراف خود دید. سپس تبرش را به دست گرفت. شمشیرش را به کمر آویخت و چون تیری که از کمان جسته باشد، به میان آنها افتاد و آنها را کشت و پراکند» همان: ۱۰۰ و ۹۹). چنانچه مشاهده می‌شود در هر دو داستان پهلوان با شیری مواجه می‌شود و آن را از پای در می‌آورد.

گذر از آب (دریا یا رودخانه‌ای بزرگ)

بعد از گذشت این همه سال از عمر دو حماسه هم اکنون نیز ما آب و دریا و گذر از آنها را در خوابها و رویاهایمان به گذشت از مرحله‌ای بزرگ و رسیدن به روشنائی و امیدها و آرزوهایمان تعبیر می‌کنیم. «دریا نماد ما در حیات و زندگی، راز نامتناهی بودن معنوی، مرگ و تولد دوباره، ابدیت و امتداد زمان ناخودآگاه است. رودخانه نماد مرگ و تولد دوباره (تعمیر) پیوستن زمان به ابدیت، مراحل انتقالی چرخه حیات، با تجسم خدایان در چهره‌های انسانی است. طبیعتاً، این رمز پردازی آب، هیچ گاه به صورت عینی عیان و مشهود نیست و محمل ندارد؛ بلکه از مجموعی رمزهای وابسته به هم که جزء نظامی واحدند، فراهم آمده است و با این همه واقعی است» (واحددوست، ۱۳۷۹: ۳۴۷).

کهن‌الگوی نمادینگی آب در حماسه‌ها و اسطوره‌ها در هفت خوان رستم و داستان گیلگمش نیز وجود دارد به گونه‌ای که رستم باید برای نجات کاووس شاه از آبی بگذرد:

چو زو بگذری رود آب است پیش	که پهنای او بر دو فرسنگ بیش
کنارنگ دیوی نگهدار اوی	همه نره دیوان به فرمان اوی

(شاهنامه، ۲: ۱۰۲)

در داستان گیلگمش نیز کهن الگوی گذر از آب وجود دارد: «پس از سه روز ... سرانجام «اورشانی» قایق را به آبهای مرگ رسانید، سپس «اورشانی» به گیلگمش گفت: بشتاب یک تیرچوبی بردار و به درون آب پرتاب کن، اما مراقب باش دستهایت آب را لمس نکند. گیلگمش تیر دوم را برداشت و با پرتاب آخرین تیر صدویست تیر پرتاب کرده بود؛ سپس لباسهایش را پاره کرد و بازوانش را چون دکل برافراشت و لباسهایش را به جای بادبان به کار برد» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۱۰۶).

باورمندی رستم و گیلگمش به ایزد مهر^۸ (Shamash)

در میان آریایی‌ها بعد از اینکه به خاطر سرمای شدید به سوی سرزمین نیمروز (سرزمین ظهر، جایی که آفتاب بر ستیغ آسمان می‌تابد) حرکت کردند، خورشید همچنان مقام مقدس و ارزش خود را در تمدن ایرانی حفظ کرد و آنچه که از حفاریها و کتیبه‌ها و متون دینی باستان به دست آمده، نشان دهنده این است که ایرانیان خورشید را به عنوان بزرگترین رب النوع ستایش می‌کردند و هرودت نیز در تاریخ خود از ستایش خورشید در میان ایرانیان از قدیم‌ترین عهد یاد کرده است (شایگان‌فر، ۱۳۸۴: ۱۵۸).

رستم نیز به ایزد مهر باور داشته چنانچه «نشانه‌هایی از نیایش و باور به ایزدمهر (خورشید) را در شاهنامه می‌بینیم که نماینده باوری باستانی است، بیشترین نمود آن در شاهنامه، در باور رستم پهلوان بنیادین شاهنامه است که خورشیدپرست بوده بارها در شاهنامه بدان اشاره شده است» (واحد دوست، ۱۳۷۹: ۲۷۴). و نیز «در جنگ رستم و اسفندیار، اسفندیار زردشتی به رستم مهرپرست می‌گوید: (همان: ۴۲۹).

شنیدم که دستان جادوپرست به هر کار یازد به خورشید دست
(شاهنامه، ۶: ۳۰۰)

این مورد در حماسه گیلگمش در مورد او نیز صدق می‌کند. شمس، خدای مهر همیشه از او حمایت می‌کند و او را به نابودی شر فرا می‌خواند. چنانکه می‌خوانیم «اشک بر گونه اش دوید و گفت: افسوس، سفری که به سرزمین هومببا^۹ (Humbaba) در پیش دارم طولانی است. اگر این کار خطیر سرانجامی ندارد، ای شمس، چرا مرا بدان ترغیب می‌کنی و آرزوی پرتوان آن را به من داده‌ای؟ چگونه می‌توانم توفیق یابم اگر یاریم نکنی، اگر در آن سرزمین بمیرم، مرگی بی‌جلال خواهد بود. لیکن اگر بازگردم پیشکش گرانقدری از هدایا و سپاس به شمس خواهم داد» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۷۶).

همراه و همسفر و کمک حال بودن حیوانی نمادین

پیر یا راهنما و کمک حال با تمام تداعی‌های معانی خود و به اشکال گوناگون در عرصه‌های عرفانی، اساطیری و ادبی وجود دارد و همواره پیرصور مثالی از کمک، حمایت، راهنمایی، خرد و ... بوده است (شایگان‌فر، ۱۳۸۴: ۱۵۵). «حیوانات نه تنها در اسطوره‌های ایران، بلکه در اسطوره‌های همه ملت‌ها، از سویه نمادین و بنیادینی برخوردارند. آنها با چهره‌ای نمادین، در بردارنده راز و رمزهای اساطیری هستند و در معمای گرایشهای توتمی، تصویر انسان و جانور در هم می‌آمیزد و جانور جای پدر، آموزگار، نگهبان، جادوگر و... می‌نشیند» (واحد دوست، ۱۳۷۹: ۲۹۵).

رخش در هفت خوان همراه رستم است و با او سخن می‌گوید :

تَهْمَن به رَخش سَرایِنده گفَت کِه با کَس مَکوش و مَشو نِیز جَفَت
در خوان نَخست رستم نقشی ندارد. او وقتی در خواب است، رخش با شیر می‌جنگد و آن را از بین می‌برد. در خوان سوم، وقتی رستم به خواب رفته، اژدها چند

بار هویدا می‌شود و در هر بار رخس تلاش می‌کند تا رستم را از خواب بیدار کند. رخس بعدها نیز به رستم برای کشتن اژدها کمک می‌نماید. در خوان پنجم نیز رخس همواره یار و یاور رستم برای نجات از تاریکی است. البته لازم به ذکر است که در خوان دوم از هفت خوان نیز وقتی رستم در بیابان گرم و سوزان، گم می‌شود و نمی‌تواند به راه خود ادامه دهد و از شدت تشنگی بی‌جان می‌افتد، میش کوهی به عنوان راهنما ظاهر شده و رستم را به سوی آب راهنمایی می‌کند.

در حماسه گیلگمش نیز «انکیدو»^{۱۰} (Enkidu) یار و یاور و همراه اوست. «انکیدو» در ابتدای خلقت مانند حیوانات است. در باب آغاز زندگی او می‌خوانیم «از این رو ایزد بانوی صورت خیالی در ذهن خویش پنداشت، و آن از مایه انو (Anu) افلاک بود. دستان خود را در آب فرو برد و پاره‌ای گل برگرفت و آن را در بیابان انداخت و انکیدوی نجیب آفریده شد ... «انکیدو» با غزالان در پای تپه‌ها علف می‌خورد و با چارپایان هنگام نوشیدن از ماندابها رقابت می‌کرد» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۶۸).

این دو حیوان نمادین (رخس و انکیدو) با صاحبان خود حرف می‌زنند و در مواقع سخت به آنها کمک می‌کنند. به عنوان مثال در خوان سوم رخس اژدهایی را می‌بیند که از دید رستم مخفی می‌ماند و همچنین «انکیدو» در بخشی از داستان «هومبیا» را که نگهبان جنگل است، می‌بیند که هر لحظه به رنگی در می‌آید.

گذر از سرزمین تاریکی

یکی دیگر از صورتهای مثالی مشترک در هر دو حماسه رستم و گیلگمش صورت مثالی گذر از سرزمین تاریکی است. نظام جهان در اساطیر بر بنیاد دوگانه و دو بُنی استوار است. این قضیه در آفرینش از دیدگاه اساطیر ایرانی نیز بدین گونه است و از همان آغاز آفرینش جهان، نظام آن، نظامی دوگانه است. پس از اینکه اورمزد و اهریمن

که اولی نتیجه صبر و نیایش و دومی نتیجه شک و دودلی «زروان» هستند، زاده می‌شوند (البته در ابتدا اهریمن متولد می‌شود)، اهریمن نماد پلیدی و تاریکی و زشتی و مظهر بدیها می‌شود و اورمزد نماد نور و زیبایی و مظهر تمام خوبی‌ها می‌شود (آموزگار، ۱۳۸۴: ۱۴). بنابراین از همان ابتدا نظامی دو بُنی به ظهور می‌رسد به دیگر سخن جهان از نور و تاریکی، خیر و شر، سیاه و سفید، خوب و بد تشکیل شده است که بدون یکی از این دو نظام آفرینش از بین می‌رود، برای همین است که در اسطوره‌ها همواره دو نیروی مخالف یا متضاد در مقابل هم قرار می‌گیرند (شایگان‌فر، ۱۳۸۴: ۱۴۹). در دو حماسه رستم و گیلگمش نیز این صورت مثالی و کهن الگو بازتاب دارد. رستم این پهلوان حماسی بعد از اینکه خوان‌ها را پشت سر می‌گذارد این بار نوبت عبور از تاریکی (نماد پلیدی و زشتی) است.

همی رفت پویان به جایی رسید	که اندر جهان روشنایی ندید
شب تیره چون روی زنگی سیاه	ستاره نه پیدا نه خورشید و ماه
تو خورشید گفתי به بند اندر است	ستاره به خمّ کمند اندر است
عنان رخس را داد و بنهاد روی	نه افزار دید از سیاهی نه جوی
وز آنجا سوی روشنایی رسید	زمین پرریان دید و یکسر خوید

(شاهنامه، ۲: ۹۹)

این کهن الگو را که رستم بعد از گذشت سالیان بسیار تکرار می‌کند، گیلگمش هزار و پانصد سال قبل از میلاد، از میان آن (تاریکی) گذشته و این مرحله را که به نوعی جنگ با تاریکی‌هاست، پشت سر نهاده است.

بدینگونه که: «او در کوهستان مسیر خورشید را تا جایگاه طلوع آن دنبال کرد. وقتی یک فرسنگ پیش رفت، تاریکی در اطرافش غلیظ‌تر شد؛ در آنجا نوری نبود و او چه در پیش و چه در پس نمی‌توانست چیزی ببیند، پس از ده فرسنگ پایان راه نزدیک

شد. پس از یازده فرسنگ پرتو سپیده آشکار شد و پس از دوازده فرسنگ خورشید پرتو افشانی کرد» (ساندرز، ۱۳۷۶: ۱۰۱).

نتیجه گیری

۱- اساطیر قهرمانی اگر چه از حیث جزئیات بسیار تفاوت دارند؛ اما هر قدر بیشتر به بررسی و تبیین آنها می‌پردازیم، بیشتر به شباهت ساختاری و زیر ساختی آنها پی می‌بریم و متوجه می‌شویم که همه آنها از یک الگوی جهانی پیروی کرده اند.

۲- با مقایسه و تبیین این دو شخصیت به برخی از مشترکات برمی‌خوریم که حاکی از وجود صور مثالی در ناخودآگاه جمعی ذهن دو مؤلف است.

۳- از دیدگاهی روش شناسانه می‌توان به این نتیجه رسید که اگرچه اسطوره‌ها رو ساخت مشترک و واحدی ندارند، ولی ذهن نویسندگان تحت تأثیر کهن الگوهای خاصی بوده است.

۴- ذهن انسان آنگاه که نمی‌تواند بعضی از مسائل جهان را هضم کند، روی به تخیل آورده و اسطوره‌های قبلی را هر چه بیشتر به سمت رمز و راز دار بودن می‌کشاند، تا قابلیت اعجاب انسان در مقابل پدیده‌ها سرآغاز کوشش او برای شناخت باشد.

۵- بسیاری از روانشناسان و در رأس آنها «یونگ» علت تشابهات و مشترکات اساطیر ملل مختلف را میراث مشترک روان انسان (ناخودآگاه جمعی) می‌دانند. البته ناگفته نماند که گروهی دیگر «آرکی تایپ» را کنار می‌نهند و معتقدند که ناخودآگاه جمعی بشر چیزی جز سمبل نیست که به قدر کافی در ادبیات تکرار شده است (فرای، ۱۳۷۷: ۱۰).

پی‌نوشت‌ها

- ۱- گیلگمش: قهرمان حماسه، پسر ایزد بانو، نی‌سون (Ninsun) و کاهنی از منطقه کولاب. معماری بزرگ و داوری در میان مردگان که مجموعه‌ای از اشعار حماسی در باب نام او سروده‌اند.
- ۲- اروک: نام شهری مهم با معابد بزرگ در جنوب بابل که در انجیل با نام ارک (Ereck) از آن یاد شده است. مشهورترین و پنجمین پادشاه اروک، گیلگمش بود.
- ۳- اداد: الهه طوفان، باران و آب و هوا.
- ۴- نین‌سون: مادر گیلگمش؛ ایزد بانویی خردمند که خانه‌اش در اروک بود.
- ۵- اروشانایی: کرجی بان اوتناپشتیم که هر روز با کشتی از آبهای مرگ می‌گذرد.
- ۶- اوتناپشتیم: پادشاهی خردمند که نام او معمولاً به صورت «کسی که زندگی را شناخت» ترجمه شده است. او توسط خدایان به دهانه رودها برده شد تا همیشه در آنجا بزیزد.
- ۷- ایشتر: ایزد بانوی عشق و باروری. همچنین ایزد بانوی جنگ که ملکه آسمان نامیده می‌شود.
- ۸- شمس: ایزد مهر که نزد سومریان داور و قانونگذار با خصلت‌های باروری بود.
- ۹- هومبیا: حامی جنگل سدر که به معارضه با گیلگمش بر می‌خیزد و توسط او و انکیدو کشته می‌شود.
- ۱۰- انکیدو: موجودی که الهه آفرینش گل وجود او را با جوهر خدای آسمان و خدای جنگ سرشت. انکیدو به عنوان دوست و یار و حامی گیلگمش در داستان ایفای نقش می‌کند.
- ۱۱- انو: پدر خدایان و خدای فلک الافلاک.

فهرست

- آموزگار، ژاله؛ (۱۳۸۴)، *تاریخ اساطیر ایران*، تهران، سمت.
- بهار، مهرداد؛ (۱۳۷۳)، *جستاری چند در فرهنگ ایران*، تهران، فکر روز.
- رستگار فسائی، منصور؛ (۱۳۷۷)، *حماسه رستم و اسفندیار*، تهران، جام.
- زاهدی، زهره؛ *یک گام تا مهتاب و یونگ*، تهران، انتشارات سوگند.
- ساندرز؛ (۱۳۷۶)، *گیلگمش؛ ترجمه اسماعیل فلزی*، تهران، هیرمند.
- شایگان فر، حمیدرضا؛ (۱۳۸۴)، *نقد ادبی*، تهران، انتشارات دستان.
- فرای، نورتروپ؛ (۱۳۷۲)، *تخیل فرهیخته*، ترجمه سعید ارباب شیروانی، تهران، مرکز نشر دانشگاهی.
- فردوسی، ابوالقاسم؛ (۱۳۷۴)، *شاهنامه*، تهران، دفتر نشر داد.
- کویاجی، جهانگیر، (۱۳۷۱)، *پژوهشهایی در شاهنامه*، تهران، زنده رود.
- ندا، طه؛ (۱۳۸۳)، *ادبیات تطبیقی*، ترجمه هادی نظری منظم، تهران، نشر نی.
- واحد دوست، مهوش؛ (۱۳۷۹)، *نهادینه های اساطیری*، تهران، سروش.
- یونگ، کارل گوستاو؛ (۱۳۶۸)، *چهار صورت مثالی*، ترجمه پروین فرامرزی، مشهد، آستان قدس رضوی.
- _____؛ (۱۳۷۲)، *جهان نگری*، ترجمه جلال ستاری، تهران، توس.