

*The Epic of Gilgamesh: A Spiritual Biography*  
*Magazine: Sunrise*

W. T. S. Thackara

برگردان: شیوا شکوری

**مقدمه**

حماسه‌ی بین‌النهرینی گیلگمش یکی از کهن‌ترین و تأثیرگذارترین داستان‌هایی است که در سنت خرد باستانی بشر ریشه دارد. این اثر نزدیک به سه هزاره پیوسته روایت می‌شد، اما با ظهور مسیحیت تقریباً به مدت دو هزار سال به فراموشی سپرده شد. نسل‌های جدید تنها زمانی با گیلگمش آشنا شدند که نخستین قطعات خط میخی داستان او در سال ۱۸۵۳ در نینوا، از کتابخانه‌ی آخرین پادشاه بزرگ آشوری، آشوربانیپال (که در قرن هفتم پیش از میلاد حکومت می‌کرد) کشف شد.

با این حال، تقریباً بیست سال طول کشید تا الواح گلی رمزگشایی شوند؛ و این کار را جرج اسمیت در موزه‌ی بریتانیا انجام داد. در سوم دسامبر ۱۸۷۲، او به «انجمن تازه‌تأسیس باستان‌شناسی کتاب مقدس» اعلام کرد که در میان این لوح‌های آشوری «روایتی از طوفان» یافته است که در بخش‌های پایانی داستان آمده. این کشف توجه بسیاری را برانگیخت و خیلی زود قطعات بیشتری از گیلگمش هم در نینوا و هم در خرابه‌های دیگر شهرهای باستانی پیدا شد.

پس از بیش از یکصد و پنجاه سال باستان‌شناسی و پژوهش دقیق، اکنون اجماع کلی این است که الواح قرن هفتم پیش از میلاد که به زبان سامی اکدی نوشته شده‌اند - نسخه‌ای است از «نسخه‌ی استاندارد» ۱۲ لوحی که حدود ۱۲۰۰ پیش از میلاد توسط کاهنی بابلی به نام **سین-لقی-اونینی** تدوین شده بود. این نسخه در واقع تلفیق و بازنویسی سنت‌های بابلی پیشین است که خودشان ریشه در مجموعه‌ای از داستان‌های سومری داشتند که سده‌ها پیش‌تر در هزاره‌ی سوم پیش از میلاد رواج داشتند.

از آن‌جا که سومریان تاریخ را به معنای امروزی نمی‌نوشتند، تعیین دقیق تاریخ دشوار است و ما با قطعیت نمی‌دانیم نسخه‌ی حماسه‌ی گیلگمش دقیقاً کی و کجا پدید آمده است. با این حال، درست همان‌طور که «تلمودهای یهودی» تلاش کردند سنت‌های شفاهی یهودی را از خطر نابودی نجات دهند، نسخه‌های بابلی گیلگمش هم احتمالاً کوششی بوده برای حفظ، گردآوری و گسترش سنت‌های شفاهی سومری در زمانی که فرهنگ و زبان سومری رو به زوال می‌رفت.

از «فهرست شاهان سومری» و منابع دیگر می‌دانیم که گیلگمش شخصیتی تاریخی بوده که در سومری نام او را «بیلگمش» (Bilgames) می‌نوشتند که احتمالاً به معنای «کهن ایزدی جوان است» بوده<sup>۱</sup>. نامی آیینی که احتمالاً در مراسم تاجگذاری یا آغاز پادشاهی به او داده شد و نمادی از زایش دوباره‌ی روحانی و فرمانروایی الهی بود. باور بر این است که او حدوداً بین ۳۰۰۰ تا ۲۵۰۰ پیش از میلاد در شهر-دولت اوروک، در نزدیکی رود فرات در جنوب عراق امروز، سلطنت کرده است.

طبق روایت بابلی، خود گیلگمش داستانش را بر لوح سنگی نوشته بود. این روایت دامنه‌ای وسیع و پایدار داشت، چرا که نسخه‌هایی از آن در سراسر منطقه‌ی بین‌النهرین پیدا شده است. از شمال در آسیای صغیر، پایتخت هیتی‌ها در «هاتوشا/بوغازکوی» گرفته تا غرب میگردو در فلسطین باستان. این گسترده‌ی خوشایند است، زیرا ترجمه‌های امروزی گیلگمش عملاً از کنار هم گذاشتن قطعات پراکنده به‌دست آمده‌اند. حدود دوسوم نسخه‌ی استاندارد تاکنون بازسازی شده است، علاوه بر متونی به سومری، بابلی کهن، هیتی و زبان‌ها و گویش‌های دیگر.

<sup>۱</sup> حتی خود ساختار نام «بیلگمش» نیز چنین معنایی دارد. درست همان‌طور که نام حکیم چینی «لانتسه» هم به معنای «استاد کهن» و هم «پیر-کودک» تفسیر شده است؛ گفته‌اند که او در اسطوره‌ها به صورت پیرمردی زاده شد. املا‌ی دیگر سومری «بیلگمش» هم معانی گوناگون می‌دهد: مثلاً «نیاکانی که قهرمان بود» یا «فرزند، قهرمان است».

با این همه، گرچه جزئیات روایت‌ها متفاوت است، گیلگمش بازتاب‌دهنده‌ی جهان‌بینی سومریان، بابلیان و آشوریان است. اقوامی که نخست سومریان را شکست دادند و سپس فرهنگ آن‌ها را جذب کردند. مانند همهی حماسه‌ها، گیلگمش همواره ترکیبی از عناصر تاریخی و اسطوره‌ای را در خود دارد و بنابراین باید در سطوح گوناگون تفسیر شود. افزون بر موضوعات انسانی همچون دوستی، شجاعت، مسئله‌ی مرگ و معنای زندگی، این متن همچنین روایتی آیینی از جستجوی روشن‌شدگی، کشف رازهای الهی، دوگانگی انسان و گسترش تدریجی طبیعت روحانی اوست.

در دل این روایت، کیهان‌شناسی و آموزه‌های متافیزیکی معابد باستانی نیز نهفته است. در بازنویسی بابلی، نوعی نمادپردازی عددی عمدی آشکار است:

۱۲ لوح، هر کدام شامل حدود ۳۰۰ سطر که به ۶ ستون تقسیم شده‌اند. اما مهم‌ترین، این است که گیلگمش باید همچون یک استعاره‌ی گسترده خوانده شود، یک زندگی‌نامه‌ی روحانی که به همان اندازه درباره‌ی «خود ما» است که درباره‌ی قهرمان-پادشاه سومری این اثر، که از فاصله‌ی نزدیک به پنج هزار سال با ما سخن می‌گوید، یادآور قدرت‌مند بی‌زمانی و همواره‌زنده‌بودن راه معنوی باستان است.

گیلگمش داستانی انسانی است و با سرگذشت او آغاز می‌شود، نه با روایت آفرینش کیهانی. هرچند که آن کیهان‌زایی پشتوانه‌ی داستان است. اگرچه تاکنون «تتوگونی» (زایش خدایان) یا روایت خلقتی به زبان سومری کشف نشده، پژوهشگران به‌طور تقریبی چنین روایتی را بازسازی کرده‌اند.<sup>۲</sup>

خلاصه این‌که خدایان و الهه‌ها بر پایه رازی الهی و بی‌نام، این گونه پدید آمدند: در آغاز «آن» (در بابلی: آنو) بود که زاده‌شده از دریای نخستین است و به معنای «آب‌های» فضای بیکران. او نیای خدایان و فرمانروای آسمان برتر از آسمان‌ها بود. همچون اورانوس یونانی، او با زمین (کی) پیوند یافت و «انلیل» را زاد: سرور هوا، نفس و کلام و «روح دل آنو».

انلیل، ماه را پدید آورد: «نانا» (در بابلی: سین). نانا نیز به نوبه‌ی خود دو تن از مهم‌ترین ایزدان در حماسه‌ی گیلگمش را آفرید:

- «اوتو» (شمس)، خورشید، خدای دانای عدالت.
- «اینانا» (ایشتر-ونوس)، ملکه‌ی آسمان، الهه‌ی عشق و ستیز.

دیگر شخصیت‌های مهم عبارت‌اند از:

- «انکی» (ای‌آ)، یکی دیگر از پسران آنو، سرور زمین و ژرفای آبی (آپسو)، همچنین سرور حکمت و هم‌آفرین و نیکوکار بشریت.
- «آرورو» («گشاینده‌ی بذر»)، خواهر انلیل و الهه‌ی آفرینش ملقب به «بانوی سکوت».

در اندیشه‌ی باستانی بین‌النهرین، جهان الهی پیوندی نزدیک با انسان داشت: درونی، از راه «خدای درون» هر فرد و بیرونی از راه پادشاهان، به‌ویژه گیلگمش که از همهی فرمانروایان برتر بود. فهرست شاهان سومری از هشت شاه ایزدی یاد می‌کند که در مجموع ۲۴۱,۲۰۰ سال سلطنت کردند، پس از آن‌که «فرمانروایی از آسمان فرو فرستاده شد». سپس «طوفان» بر پنج شهر قلمرو آن‌ها گذشت. بعد از طوفان، بار دیگر فرمانروایی از آسمان فرود آمد: نخست در کیش و سپس در اوروک که قهرمان ما به‌عنوان پنجمین شاه آن حکومت کرد.

خلاصه‌سازی و تفسیر زیر مقدمه‌ای است بر حماسه‌ی گیلگمش و داستان‌هایی که در لابه‌لای واژگان، تمثیل‌ها و ساختار روایی آن نهفته‌اند. چنان‌که در پیش‌گفتار اثر آمده، از ما دعوت می‌شود که به جستجوی محتوای درونی آن برویم و «حقیقت‌های پنهان در اسطوره» را بیرون بکشیم. همچون بیشتر بازنویسی‌های مدرن، روایت پیش رو بر پایه‌ی نسخه‌ی بابلی ۱۲ لوحی است، با بهره‌گیری از سنت‌های کهن‌تر. برای حفظ فضای اصلی، بیان آن تا حد ممکن به متن فشرده اما سرشار از نماد وفادار مانده است.<sup>۳</sup>

جالب این‌جاست که یکی از منابع اصلی این بازسازی، مقدمه‌ی داستان سومری «گیلگمش، انکیدو و جهان زیرین» است که بخشی از لوح ۲ دوازدهم نسخه‌ی استاندارد بابلی را تشکیل می‌دهد.

<sup>۳</sup> هر جا جزئیات روایت متفاوت است، معمولاً ترجمه‌ها به متون شاعرانه‌تر سومری یا بابلی کهن‌تر تکیه می‌کنند. واژه‌هایی که ناخوانا یا ناشناخته‌اند درون کروشه با معنای احتمالی آورده می‌شوند. این خلاصه (بازبینی‌شده در ۲۰۱۰) بر اساس برگردان‌های استقنی دالی، جان گاردنر و جان مایر، اندرو جرج، الکساندر هابدل، مائورن کوواکز و ن. ک. ساندارز تهیه شده است. در این میان، باید به کار دایرة‌المعارفی اندرو جرج، حماسه‌ی بابلی گیلگمش (۲۰۰۳) اشاره کرد که متن اکدی، ترجمه و شرح گسترده‌ای در دو جلد فراهم کرده است.

## او که ژرفا را دید

گیلگمش همان کسی بود که ژرفا (پرتگاه/آبیس) را دید.  
از همهی شاهان برتر، جهان را پیمود و در جستجوی زندگی بود.  
او دانا بود و همهچیز را می‌دانست؛

گیلگمش، آن‌که رازها را دید، جایگاه پنهان را گشود و پیامی از زمان پیش از طوفان با خود باز آورد.  
او راه‌ها را پیمود، خسته و فرسوده از رنج و کار، و چون بازگشت، داستان کوشش‌هایش را بر سنگ نگاشت.  
او دیوار شهر اوروک و معبد مقدس «آنا» (ایانا) را ساخته بود، تالار مقدسی برای نیایش.  
«از دیوار دیدن کن، لمس کن آن یادگار کهن...»

«به آستانه نزدیک شو، به معبد آنا برو، صندوق‌چوبی سدر را بیاب، قفل برنزی‌اش را بگشا، در رازهایش را باز کن،  
لوح لاجورد را بیرون آور و بخوان آن رنج‌هایی را که گیلگمش از سر گذرانده است.»

هنگامی که خدایان گیلگمش را آفرینند، «آورو» (الهه‌ی بزرگ) سیمای بدن او را طراحی کرد؛ «نودیمود»،  
«شکل‌دهنده‌ی انسان» (انکی)، هیأت او را کامل ساخت؛ «شمش»، خدای خورشید، به او مردانگی بخشید؛ و «آداد»،  
خدای طوفان، شجاعت عطا کرد. او فرزند «لوگالباندا» و الهه «نینسون» بود؛ نیروی او کامل بود و شکوهش  
هراس‌انگیز. قامتش یازده ذراع (حدود پنج و نیم متر) و پهنای سینه‌اش نه و پنج بود. «دو سوم او خدایی بود و یک سوم  
انسانی». گیلگمش در اصل موجودی روحانی است، اما هنوز به‌طور کامل ایزدی نشده است.<sup>۴</sup>\*

نخستین بار گیلگمش نیرومند را در مقام پادشاه جوان و سرکش اوروک می‌بینیم؛ او به‌ویژه به خاطر ساختن دیوارهای  
دفاعی شهر شناخته می‌شد. این دیوارها با آجرهایی پخته‌شده در کوره ساخته شدند و بر بنیادهایی استوار گشتند که  
«هفت دانای پیش‌طوفانی» نهاده بودند. همانانی که هنرهای تمدن را به انسان آموختند. اوروک با هفت دروازه (یا هفت  
قفل) امن شده بود و به سه بخش توصیف می‌شد:

۱. شهر اصلی،
۲. باغ‌ها و کشتزارها،
۳. گودال‌های گل و خشت.

این سه‌گانه به‌ترتیب با روح، جان و بدن مطابقت داده می‌شد. حریم مقدس شهر نیز معبد «آنا» بود، جایگاه آنو و ایشتر.  
در اندیشه‌ی بین‌النهرینی، شهرهای شاهان ایزدی بازتابی زمینی از الگوهای آسمانی از پیش موجود بودند؛ جهانی که  
در آن خدایان فرمان می‌راندند. جهان یک دولت کیهانی بود: «چنان‌که در بالا، همان است در پایین».

گیلگمش، کودک و قهرمان اوروک، نامدار و توانا بود؛ پیشاپیش می‌رفت همان‌گونه که یک رهبر باید، اما در عین حال  
در پشت سر گام می‌زد و اعتماد برادرانش را حمل می‌کرد. با این همه، هیچ‌کس توان مقاومت در برابر نیروی پرشور  
این پاسدار جوان را نداشت. مردان اوروک در خانه‌هایشان خشمگین بودند و می‌گفتند: «گیلگمش هیچ پسری برای پدر  
باقی نمی‌گذارد؛ هوس او هیچ عروسی را برای دامادش نمی‌گذارد؛ و با این حال او چوپان شهر است: نیرومند، زیبا و  
دانا.»

خدای آنو ناله‌های مردم را شنید و به «آورو»، مادر آفرینش، گفت:  
«تو، ای آورو که انسانیت را آفریدی، اکنون تصویری دوم از گیلگمش بیافرین؛  
بگذار این تصویر همسنگ تندخویی دل او باشد.  
بگذار آن دو با یکدیگر ستیز کنند تا اوروک آرام گیرد.»

<sup>۴</sup> در اصطلاح «تئوسوفی»، ترکیب «دو سوم خدایی و یک سوم انسانی» با سه‌گانه‌ی بالایی در ساختار هفت‌گانه‌ی انسان همخوانی دارد: آتمان (ذات الهی)، بودی (حکمت بیدار) و منس (ذهن انسانی). به یک تعبیر، این سه‌گانه برابر است با (۱) شمش، خورشید به‌عنوان تبار آشکار آنو؛ (۲) نینسون، مادر ایزدگونه و دنانای گیلگمش؛ و (۳) پدر نیمه‌الهی اما فانی او، «لوگالباندا»ی درخشان (که «شاه جوان» معنا می‌دهد و پس از مرگ به‌عنوان خدای درونی یا شخصی گیلگمش تصویر می‌شود). اندام غول‌آسای او - که بعدها «گوشه خدایان» خوانده شد، احتمالاً به صورت و قامت درونی روحانی او اشاره دارد.

آرو رو چون این شنید، تصویر آنو را در دلش مجسم ساخت. دست‌هایش را شست، مثنی گل برداشت و به دشت افکند. چنین بود که «انکیدو» دلاور را آفرید: فرزند سکوت، نیرومند شده از سوی «نینورتا»، خدای جنگاور.

تمام اندامش از مو پوشیده بود، سرش با گیسوان بلند همچون زن فرو ریخته بود. او نه مردم را می‌شناخت و نه سرزمینی داشت؛ جامه‌اش پوست جانوران بود، هدیه‌ی «سوموکان»، خدای دام‌ها و وحوش. با غزال‌ها بر سبزه می‌دوید و با جانوران وحشی کنار آب‌نخورها می‌نوشید.

او انسانی نخستین بود - «انسان آغازین» - نماد نخستین نژادهای بشری پیش از آن‌که ذهن و خودآگاهی بیدار شود.

روزی شکارچی‌ای در کنار آب‌نخور با انکیدو رودرو شد. از ترس خشکید و به خانه بازگشت و به پدرش از آن مرد زورمند کوهستان که چاه‌ها را پر می‌کند، دام‌ها را پاره می‌سازد و جانوران را آزاد می‌کند، گفت. پدر به پسرش پند داد: «به اوروک برو و از گیلگمش بخواه تا زنی از معبد - یک فاحشه‌ی مقدس، تجسم ایشتر - به تو بدهد تا آن مرد وحشی رام گردد...»

پدر شکارچی گفت: «او را با نیروی یک زن رام کن. وقتی دوباره برای نوشیدن به چاه‌ها آمد زن در آغوش خواهد گرفت و آن‌گاه جانوران وحشی او را پس خواهند زد.»

و چنین شد: انکیدو شش روز و هفت شب با «شمحت» درآمیخت. چون از جذابیت‌های او سیراب شد، روی به سوی جانوران آورد؛ اما آن‌ها پراکنده شدند و از او گریختند. انکیدو خواست که دوباره با آن‌ها بدود، اما زانوهایش سست شدند. ناتوان شد؛ دیگر نمی‌توانست همچون گذشته بتازد. «اما اکنون دانایی یافته بود و ذهنی گسترده‌تر داشت.»

انکیدو رو به شمحت کرد. او سخن گفت و انکیدو سخنانش را این بار با آگاهی و فهم شنید: «تو زیبا شده‌ای، چونان خدایی، ای انکیدو. بگذار تو را به قلب اوروک ببرم، به معبد آنو و ایشتر، جایی که گیلگمش هست.»

انکیدو پذیرفت، گرچه با غرور می‌گفت که در اوروک فریاد خواهد زد که او تنها نیرومند است؛ اوست که سرنوشت‌ها را دگرگون می‌کند. شمحت به او هشدار داد که گیلگمش نیرومندتر است؛ او «مرد شادی و اندوه» است، بی‌وقفه شب و روز در کار و جنبش.

پس شمحت به انکیدو اندرز داد تا «دشمن خشم خود شود»، تا غرورش را فرو بنشانند: «زیرا خدای عدالت، شمش (خورشید)، گیلگمش را دوست دارد؛ آنو، انلیل و انکی ذهن او را گسترش داده‌اند. حتی پیش از آن‌که تو از کوهستان بیایی، گیلگمش تو را در خواب دیده است.»

گیلگمش دو خواب چنین دیده بود:

نخست، ستاره‌ای فروزان «پاره‌ای از آنو» (خدای آسمان) بر او فرود آمد. چنان سنگین که نتوانست آن را بردارد یا حرکت دهد. سراسر اوروک گرداگرد آن را گرفت و مردم پیرامونش جمع شدند و گیلگمش آن را چونان همسری در آغوش کشید.

در خواب دوم، تیر عظیمی بر انجمن اوروک فرود آمد و او آن را نیز همچون همسری در آغوش گرفت.

گیلگمش از معنای این خواب‌ها در شگفت شد و نزد مادرش رفت: الهه‌ی خردمند «نینسون» گره خواب‌ها را گشود. او گفت: «چه ستاره‌ی آسمان و چه آن تیر، هر دو یار تو هستند که در راهند. این همراه نیرومند است، قدرتی هراس‌انگیز دارد و می‌تواند دوستی را نجات دهد.»

باز در دشت‌های کوهستانی، همان‌طور که نینسون گیلگمش را روشن کرد، شمحت نیز انکیدو را روشن ساخت: «وقتی به تو می‌نگرم، می‌بینم که چونان خدایی شده‌ای. چرا هنوز می‌خواهی با جانوران در کوه‌ها و وحشیانه بدوی؟ برخیز از زمین، از بستر چوپان.»

سخن زن در دل انکیدو نشست. شمحت جامه‌ی خود را دو نیم کرد؛ بخشی را بر انکیدو پوشاند و بخش دیگر را برای خود نگاه داشت. (اشاره‌ای به جدایی زن و مرد). شمحت او را به اردوگاه چوپانان آورد، همچون خدایی او را رهبری می‌کرد. چوپانان گرد آمدند و گفتند: «چه اندامش شبیه گیلگمش است، بلندبالا همچون بارو.»

آنجا بود که او را آموختند نان بخورد. چیزی که نمی‌شناخت. هفت کوزه آبجو نوشید و ذهنش رها شد و دلش سبک (مست زندگی مادی). تن پرموی خود را با آب شست و با روغن تدهین کرد. انکیدو به انسانی کامل بدل شد. جامه‌های پوشید و چون جنگجویی (در واژه‌ی اکدی: موتو، که همچنین معنای «داماد» می‌دهد) نمایان گشت. سلاح برداشت و با گرگ‌ها و شیرها جنگید. چوپانان توانستند آسوده بخوابند، زیرا انکیدو اکنون پاسبان آنان بود. انسانی که بیدار شده بود.

همان‌گونه که اوروک بازتاب زمینی الگوی آسمانی‌اش است، انکیدو که «همتای» گیلگمش یا «خود دوم او» خوانده شده، در اینجا همچون تصویری وارونه یا تجسم جسمانی گیلگمش تصویر می‌شود: وسیله‌ی حیوان-انسان برای روح، جان و ذهن برتر (که این همسانی در سراسر داستان تکرار می‌شود).

نام «انکیدو» به طور معمول به «خدای خوش‌جای» یا «سرور مکان خوشابند» ترجمه می‌شود، اما همچنین دلالت بر پیوند ویژه‌ای با انکی، خدای زمین و حکمت دارد: معنای چون «آفریده‌ی انکی» یا به شکل رمزی‌تر «زانو یا کمر انکی»<sup>۵</sup>.

همچنین باید به تحول و تکامل انکیدو توجه کرد: از موجودی بی‌جنسیت و ناخودآگاه، ساخته‌شده بر اساس تصویر آنو، به جدایی دو جنسه (وقتی با زن معبد می‌پیوندد) و سرانجام به بدنی کاملاً جسمانی، تدهین‌شده و بیدار از نظر فهم و خودآگاهی از رهگذر «عشق» می‌رسد. در معنای افلاطونی *eros* (رجوع شود به گفتار دیوتیما در ضیافت، ۲۰۲§§-۲۰۴).

داستان از اینجا ادامه می‌یابد: مسافری در راه اوروک به انکیدو خبر داد از رفتارهای شهوانی گیلگمش و این‌که در آستانه‌ی هر عروسی، شاه «حق نخستین» را از آن خود می‌کند: او پیش می‌رود و شوهر پس از او. چهره‌ی انکیدو از خشم رنگ باخت و شتابان به سوی شهر مقدس رفت. مردم گرد او آمدند و گفتند همان‌طور که چوپانان گفته بودند، «او درست شبیه گیلگمش است، اما کوتاه‌تر و استخوانی‌تر. بی‌شک این همان رقیب برگزیده است!»

در اوروک، تخت‌خواب عروسی آماده شده بود. عروس در انتظار داماد نشسته بود...

شب هنگام، وقتی عروس در انتظار داماد بود، گیلگمش برخاست و به خانه آمد. انکیدو راه او را بست. پایش را پیش نهاد و مانع ورود گیلگمش شد. آن دو همچون دو گاو نر به جان هم افتادند. ستون‌های در شکست و دیوارها به لرزه درآمد. گیلگمش زانویش را خم کرد و پایش را بر زمین کوبید. ناگهان خشم فرونشست و انکیدو به گیلگمش گفت: «کسی در جهان چون تو نیست... انلیل پادشاهی را به تو داده است، چرا که سرت از همه‌ی مردمان بالاتر است.»

آنگاه انکیدو و گیلگمش یکدیگر را در آغوش گرفتند و دوستی‌شان مهر خورد.

### زبان نمادین داستان

از خواب‌های پیامبرانه‌ی گیلگمش «من انکیدو را دوست داشتم و او را چون همسر در آغوش گرفتم» تا تخت‌خواب عروسی در اوروک به روشنی به «ازدواج مقدس» اشاره دارد: اتحادی روحانی و پیوند میان انسان درونی و بیرونی.

هیچ‌یک از متون موجود پیروزی کسی را نام نمی‌برند، اما روایت بابلی کهن که در بالا آمد، نشان می‌دهد این کشمکش یا نبرد دو «دوقلو» ناگهان با شناخت متقابل پایان می‌یابد: گیلگمش «زانویش را خم کرد» (در برابر قد و قامت انکیدو) و «پایش را در زمین کاشت». هر دو تعبیر به روشنی بازی زبانی با نام انکیدو است، که نشانه‌ی پیوند و همسانی موفق و «پیروزمندانه» است.

<sup>۵</sup> در نسخه‌ی متأخر بابلی، که در زمانی نوشته شد که رواج بازی‌های ریشه‌شناسی بود، در نوشتن نام انکیدو از نشانه‌ای استفاده شده («گگ») که ارزش آوایی‌اش در آن دوره نامعمول است: «دو». در سومری «گگ» به معنای «استخوان، لولا، مفصل، زانو؛ همچنین میخ یا پین» است. در مقام استعاره، «زانو» (و زانو زدن) نقش برجسته‌ای در این داستان و دیگر متون میان‌رودانی دارد.

پذیرش متقابل، سپس اعتراف انکیدو و آغوش دوستانه‌اش با گیلگمش، تأیید نهایی رابطه‌ی آن دوست<sup>۶</sup>.

تا اینجا، داستان حکم پیش‌درآمد و «آفرینش انسان» را داشته است. تمثیلی درباره‌ی آفرینش و تکامل بشریت و نیز تکوین یک فرد انسانی تمام‌عیار. از این نقطه به بعد این دو یکی می‌شوند. یار و یاور یکدیگر، وفادار تا دم مرگ.

در روایت‌های سومری، انکیدو تقریباً همیشه خدمتکار یا برده‌ی گیلگمش است. در نسخه‌ی بابلی کهن، او مشاور و همراه و دوست است و در نسخه‌ی استاندارد، مادر گیلگمش، انکیدو را به فرزندی می‌پذیرد و او در نتیجه برادر کوچک‌ترش می‌شود.

از دیدگاهی نمادین، گیلگمش-انکیدو یک شخصیت مرکب‌اند. پیوندی از آسمان و زمین، روح و جان و بدن، در یک همکاری هفت‌گانه<sup>۷</sup> که برای موفقیت در جستجوی قهرمان ضروری است.

### سقوط و انسان شدن

از آن هنگام که گیلگمش با همراه زمینی‌اش، انکیدو، «یکی» شد، هر دو چهره‌ای انسانی‌تر یافتند. این روایت یکی از کهن‌ترین نسخه‌های ثبت‌شده‌ی «سقوط» است، چه در مورد فرشتگان و چه انسان‌ها. شاید این داستان به آموزه‌ی خرد کهن نزدیک‌تر باشد تا تعبیرهایی که بعدها در الاهیات پیدا شد. در اینجا خبری از مفهوم «شر» که بعدها به این سقوط نسبت داده شد، نیست؛ بلکه نوعی ضرورت خیرخواهانه در آمیختن عنصر برتر و فروتر، روحانی و جسمانی، دیده می‌شود. نباید فراموش کنیم سخن الهه‌ی خردمند «نینسون»، مادر گیلگمش، درباره‌ی انکیدو: «او یاری نیرومند است، توان آن را دارد که دوستی را نجات دهد.»

### هومبابا و جنگل سدر

داستان از اینجا ادامه می‌یابد: انکیدو از پیامدهای «شهرنشینی» (یعنی متمدن شدن) شکوه کرد. به گیلگمش گفت: «ای دوست، فریادی گلوی مرا می‌فشارد، بازوانم سست شده‌اند و نیروی من به ناتوانی بدل گشته است.»

شاید گیلگمش برای آن‌که در برابر این ضعف به یاری دوستش بشتابد، پیشنهاد کرد که به جنگل سدر سفر کنند و نگهبان آن را «غول-خدای هولناک» هومبابا<sup>۸</sup> را شکست دهند. او در هفت هاله‌ی هراس‌انگیز زره‌وار پوشیده شده بود.

انکیدو مردد شد؛ زیرا هومبابا را از کوهستان می‌شناخت و می‌ترسید که نیردی برابر نباشد: «غرش او همچون طوفان است...»

آفرینش انکیدو همچنین شباهت نزدیکی به روایت آفرینش انسان در «حماسه آتره‌خاسیس»<sup>۹</sup> دارد؛ جایی که خدایان ایگیگی، که زیر ستم هفت آنوناک‌ی بودند، یاری می‌طلبند. انکی به نینتو (آرورو) فرمان می‌دهد که گل را با گوشت و

برخی مفسران در این نمادپردازی متافیزیکی نوعی رابطه جنسی دیده اند. شاید برای روشن تر شدن معنا، روایت تقریباً بلافاصله پیوند آن دو را به عنوان پیوندی عقیقانه نشان می‌دهد. جفری نیگی یادآور می‌شود که «تا امروز هم می‌توان در خاور نزدیک جوانان عرب را دید که دست در دست با انگشتان در هم فرو رفته راه می‌روند. بی‌آنکه هیچ دلالتی بر همجنس‌گرایی داشته باشد.» (تحول حماسه گیلگمش. ص ۱۸۴) در تضاد با بازیگوشی‌های نخستین‌شان، گیلگمش و انکیدو پس از آن به طور فزاینده‌ای زاهدانه به تصویر کشیده می‌شوند. برای تفسیر بیشتر در باره «همزاد/هم‌تنی. روحانی» بنگرید به مقاله خود را بشناس: انسان در سیر تکامل، نشریه سانرایز اپریل/می ۲۰۰۴. ص ۶۸-۷۴

<sup>۷</sup> این تفسیر بر پایه‌ی نمادپردازی متن است: گیلگمش دو بخش خدایی و یک بخش انسانی دارد. پس انکیدو، به‌عنوان «آینه‌اش»، یک بخش انسانی و دو بخش حیوانی است. اصل ترکیب‌کننده‌ی که آن دو را به هم می‌پیوندد (در متن اشاره‌ای به آن شده) که هفتمین جزء است و عدد هفت یکی از تکرار شونده‌ترین نمادها در سراسر داستان و در اسطوره‌های جهانی است.

<sup>۸</sup> در سومری و بابلی کهن: هوواوا

<sup>۹</sup> «آتره‌خاسیس» (Atrahasis) یکی از مهم‌ترین متون اسطوره‌ای و حماسی بین‌النهرین است که در حدود قرن هفدهم پیش از میلاد (دوران بابل کهن) به زبان اکدی نوشته شده. این حماسه سه لوح دارد و داستان آفرینش انسان و ماجرای طوفان بزرگ را روایت می‌کند.

آفرینش انسان: خدایان بزرگ (ایگیگی‌ها) از کار کردن و کندن کانال‌های آبی خسته می‌شوند و علیه خدایان بزرگتر (آنو و انلیل) شورش می‌کنند. برای حل این مشکل، خدای خرد (ان/انکی) پیشنهاد می‌دهد که موجودی به نام انسان خلق شود تا کارهای سخت را انجام دهد و انسان

خون یکی از خدایان کشته شده - ایگیگی شورشی «گشتو-ئه»، «خدایی که خرد داشت» - در هم بیامیزد. از اوست که انسان «روح» (شکل ستاره‌ای/ذهن) خود را دریافت می‌کند تا خاستگاه الهی‌اش را از یاد نبرد. از آمیزش آسمان و زمین، انکی و نینتو هفت جفت انسان می‌آفرینند تا زمین را با کارگران برای خدایان پر کنند.

### «هوواوا» در نسخه‌های سومری و بابلی کهن.

انکیدو گفت: «غرش او همچون سیل است، دهانش آتش، و نفسش مرگ. چرا می‌خواهی چنین کاری بکنی؟»

انگیزه‌های گیلگمش در هم آمیخته بودند. از یک سو می‌خواست دوستش را از افسردگی بیرون آورد و از سویی با کشتن هومبابا، شر را از سرزمین براند. اما انگیزه‌ی فوری‌ترش که به ترس انکیدو از مرگ دامن زده بود، کم‌کم به سوی هدفی دیگر معطوف شد. او گفت:

«چه کسی، ای دوست، می‌تواند به آسمان‌ها صعود کند؟ تنها خدایان‌اند که برای همیشه با خورشید شمش در روشنایی زندگی می‌کنند. اما انسان‌ها روزهای‌شان شمرده است؛ دستاوردهای‌شان جز دودی گذرا نیست.»

هر چند هومبابا خطری مرگبار بود، اما در عین حال نماینده‌ی انلیل بود و به فرمان او «با گشودن دهانش» می‌شد به آسمان راه یافت. پس گیلگمش دل به «سرزمین زندگان» بست، مصمم شد برای خود نامی جاویدان بسازد. او باور داشت دلاوری‌های قهرمانانه در یادها خواهد ماند و گونه‌ای از جاودانگی به همراه می‌آورد: «بگذار کار را آغاز کنم و سدر را بیفکنم! نامی ابدی برای همیشه بر جای خواهم گذاشت!»

همچون انکیدو، مشاوران او روک نیز کوشیدند این قهرمان آینده را از تصمیمش بازدارند: «ای گیلگمش، تو جوانی، شجاعتت تو را بسیار پیش می‌راند، نمی‌توانی بدانی این کار چه معنایی دارد. چهره‌ی هومبابا غریب است؛ هیچ‌کس تاب سلاح‌هایش را ندارد. هر که به جنگل او پا گذارد، ضعف بر او چیره می‌شود. انلیل برای نگاهیانی از سدرها سرنوشت ترسناکی را برای مردم قرار داده است.»

اما گیلگمش به پندهای آنان یا به التماس‌های پی‌درپی انکیدو گوش نداد.

در این نقطه داستان انگیزه‌های عمیق‌تر را برملا می‌کند؛ چیزی که گیلگمش حس می‌کند اما توانایی درک کاملش را ندارد، زیرا هنوز بلوغ و بصیرت لازم را به دست نیاورده است. در نسخه‌ی استاندارد، رشته‌ای غنی از نمادپردازی اخترشناختی بافته شده که سفر گیلگمش را به جشن دوازده‌روزه‌ی سال نو اعتدال بهاری (آکیتو) پیوند می‌زند و این به ما از معنایی آیینی و «آغازین» خبر می‌دهد.

این معنا زمانی تأیید می‌شود که مادر گیلگمش، «نینسون»، با اندوه از قصد او، نزد شمش (اصل خورشیدی و نوربخش انسان) دعا می‌کند. چرا او به گیلگمش چنین قلب بی‌قراری بخشیده است؟ «اکنون تو او را می‌رانی تا سفری دراز برود، به جایگاه هومبابا تا با نبرد روبه‌رو شود که چیزی از آن نمی‌داند و در راهی گام گذارد که شناختی از آن ندارد... باشد که همسر تو او را به نگاهیانان شب بسپارد.»

پیران شهر نیز او را چنین دعا کردند:

«باشد که شمش راه‌های بسته را به رویت بگشاید و راه را برای گام‌های آماده سازد! باشد که کوه‌ها برای قدم‌های هموار شوند و هر شب چیزی نصیبت شود که خشنودت کند! باشد که لوگالباندا در پیروزی یاری‌ات کند و خواسته‌ات را چون کودکی کوچک به دست آوری! در رود هومبابا، آنجا که قصد کرده‌ای، پاهایت را بشوی!»

---

از خاک و خون یکی از خدایان شورشی ساخته می‌شود. پس هم خاکی است و هم الهی. پس از مدتی جمعیت انسان‌ها زیاد می‌شود و با سر و صدا آرامش خدایان را بر هم می‌زنند. انلیل خدای هوا و زمین، تصمیم می‌گیرد جمعیت انسان را کم کند. ابتدا با قحطی، سپس با خشکسالی و بیماری. ولی هر بار انکی (خدای خرد) به آدمیان یاری می‌رساند. سرانجام انلیل تصمیم به نابودی کامل انسان‌ها با یک سیل عظیم می‌گیرد. اما انکی در خفا به اتره‌خاسیس (یعنی «بسیار خردمند») هشدار می‌دهد و به او دستور می‌دهد کشتی بزرگی بسازد. او خانواده و موجودات زنده را سوار کشتی می‌کند. طوفان همه‌چیز را نابود می‌کند به جز کشتی اتره‌خاسیس که نجات می‌یابد. پس از سیل، خدایان پشیمان می‌شوند و توافقی صورت می‌گیرد. این که انسان‌ها باید بمانند اما طول عمرشان کوتاه، زاد و ولدشان محدود و مرگ جزئی از سرنوشت‌شان بشود. (افزوده مترجم)

(روایت بابلی کهن، 67-259 OB III، ترجمه‌ی جرج)

پس از دریافت اندرزها و دعاها، گیلگمش و انکیدو (در نسخه‌ی سومری همراه با هفت جنگجو و پنجاه مرد جوان از دواج‌نکرده) سفری دشوار آغاز کردند به سوی جنگل انلیل، جایی که می‌خواستند نگهبان هولناک هفت‌هاله‌ی آن و درخت سدر عظیم را نابود کنند.

انکیدو پیشاپیش می‌رفت، زیرا او «راه پررفت‌وآمد» به سوی جنگل را می‌شناخت، نیرنگ‌های هومبابا را می‌دانست و در نبردها آزموده بود. او قرار بود از گیلگمش پاسداری کند و او را به سلامت به مقصد برساند.

پس از بیست «پرو»<sup>۱۰</sup> نان شکستند؛ پس از سی پرو دیگر اردو زدند. هر سه روز، مسافتی را می‌پیمودند که برابر بود با راه چهل‌وپنج روز. طول دقیق سفر دانسته نیست، اما احتمالاً شش روز بوده است؛ هر شب رشته‌کوهی را پشت سر می‌گذاشتند و سرانجام در شب هفتم به «کوه سدر»<sup>۱۱</sup> می‌رسیدند.

پس از هر روز سفر، پیش از غروب خورشید چاهی می‌کنند، سپس گیلگمش بر فراز کوه می‌رفت تا خوابی ببیند. پیامی نیک از سوی شمش.

از این سفر پنج خواب به‌جا مانده است (دست‌کم به‌طور جزئی<sup>۱۲</sup>). در خواب نخست، گیلگمش در دره‌ای ژرف در میان کوه‌ها ایستاده بود، و کوه بر سرش فرو ریخت...

انکیدو با شجاعت و خوش‌بینی کوشید خواب را تعبیر کند. «خوابت نیکوست. کوه همان هومباباست. حالا بی‌گمان او را خواهیم گرفت و کشت و تنش را بر دشت خواهیم افکند.»

در خواب دوم، کوه فرو افتاد و پای گیلگمش را گرفت. آنگاه نوری درخشان آمد و در آن کسی بود که زیبایی و شکوهش فراتر از این جهان بود. او گیلگمش را از زیر کوه بیرون کشید، به او آب نوشاند، دل‌داری‌اش داد و پایش را بر زمین استوار ساخت.

خواب سوم و چهارم نیز خوش‌یمن به نظر می‌رسیدند. اما پنجمین خواب، هم امیدبخش و هم بیم‌انگیز بود. گیلگمش گاو وحشی را گرفت که با فریادش غباری تا آسمان برمی‌خاست. او بر زانو افتاد و - همانند خواب دوم، اما این بار روشن‌تر - به دست شمش رهایی یافت و از سوی خدای درونی‌اش، «پیرمردی که تو را زاد و گرامی می‌دارد» - یعنی لوگالباندا، ایزد درخشان - آب نوشید (دوباره ترکیب «دو بخش خدایی، یک بخش انسانی» در اینجا دیده می‌شود).

با نزدیک شدن گیلگمش و انکیدو به جنگل، هراس‌شان بیشتر شد. شمش از آسمان پیامی فرستاد: «هومبابا شش تا از هفت پوشش هراس‌انگیزش را کنار نهاده است. شتاب کنید، مگذارید او در بیشه‌های جنگل پنهان شود.»

هومبابا همچون خدای طوفان غرید. بازوان انکیدو از ترس خشک شد. گیلگمش او را دلگرم کرد. «آیا ما همه‌ی کوه‌ها را پشت سر نگذاشته‌ایم؟ آیا تو در جنگ آزموده نیستی؟ دل مرا لمس کن، آنگاه از مرگ نخواهی ترسید. دستم را بگیر، با هم برویم. مگذار نبرد شجاعتت را بکاهد؛ مرگ را فراموش کن. هیچ‌کس تنها نمی‌تواند بایستد. وقتی دو نفر با هم می‌روند، هر یک سپر دیگری است و دوستش را نجات می‌دهد.»

آنگاه، چون به دروازه‌ی جنگل رسیدند، خاموش شدند و ایستادند. بلندی درخت سدر بزرگ را دیدند. هر جا هومبابا می‌رفت، راهی پدید می‌آمد. راه هموار بود. انکیدو با دانشی بازتابی، دلگرمی گیلگمش را پذیرفت.

<sup>۱۰</sup> «پرو» واحدی بود که می‌توانست به معنای (۱) فاصله، حدود ۸/۱۰ کیلومتر؛ (۲) زمان، ۱۲۰ دقیقه (یک «ساعت مضاعف» یا یک‌دوازدهم روز)؛ یا (۳) قوس آسمانی، معمولاً ۳۰ درجه یا یک‌دوازدهم دایره باشد.

<sup>۱۱</sup> در شعر سومری، شش رشته‌کوه پیموده می‌شود تا درخت سدر در هفتمین کوه یافت شود. فرمول «شش روز/هفت شب» بارها در نسخه‌ی بابلی تکرار می‌شود.

<sup>۱۲</sup> ترتیب و شمار خواب‌ها بر پایه‌ی پژوهش اندرو جرج (حماسه‌ی گیلگمش، ۱۹۹۹، صص ۳۰-۳۵) است که یافته‌های تازه را دربر دارد.

«راه لغزنده از دو نفر که به یاری هم می‌شتابند، ترسی ندارد... ریسمانی سه‌لایه را نمی‌توان برید.»<sup>۱۲</sup>\*

بخش بزرگی از لوح پنجم ناخوانا یا گم‌شده است؛ اما نسخه‌های پیشین روایت می‌کنند که گیلگمش و انکیدو به بریدن درختان پرداختند و همین خشم هومبابا را برانگیخت. با یاری شمش نبردی درگرفت و هومبابا شکست خورد. او گریست و برای زندگی‌اش التماس کرد و وعده داد که خدمت‌کار گیلگمش شود و هر قدر چوب برای کاخ او نیاز باشد، ببرد.

دل گیلگمش می‌خواست به رحم آید، اما انکیدو فریب نیرنگ‌ها و حیل‌های هومبابا را نخورد. در یکی از نسخه‌های سومری، انکیدو او را چنین توصیف می‌کند:

«اگر او را آزاد کنی، همچون جنگجویی اسیر خواهد بود که رها شده، کاهنه‌ای اسیر که به معبد بازگردانده شده، یا کاهنی اسیر که به لباس فاخر و آیین‌های توخالی‌اش بازمی‌گردد؛ او راه کوهستان را برایت گمراه خواهد کرد.»

این آشکارا نشان می‌دهد که هومبابا که «چهره‌اش پیوسته تغییر می‌کند» چه نمادی است و به‌طور ظریفی آینده‌ی گیلگمش را پیشگویی می‌کند: «راه کوهستان»، موضوعی که در لوح‌های بعدی نسخه‌ی بابلی به اوج خواهد رسید. با این‌که می‌دانستند پیامدهای الهی در پی خواهد داشت، انکیدو گیلگمش را واداشت که تیر را بر گردن هومبابا بگذارد. هومبابا نفرینی شوم بر انکیدو فرستاد: «باشد که او از میان شما دو تن، عمر کوتاه‌تر را داشته باشد.» انکیدو فریاد زد: «به این سخنان او گوش مده، ای گیلگمش!» سپس گردنش را بریدند. درختان افتادند، از جمله «سدر بزرگ» که تاجش آسمان را می‌خراشید. از چوب آن دری ساختند - ۷۲ ذراع بلند، ۲۴ ذراع پهنا و ۱ ذراع ضخامت - برای معبد انلیل در نیپور. نام گیلگمش و انکیدو از این پس هم در میان خدایان و هم در یاد انسان‌ها ماندگار شد.

### ایشتر و گاو آسمانی

چون پیروزمندانه به اوروک بازگشتند، گیلگمش موی آشفته‌اش را شست، جامه‌های چرکینش را کنار انداخت و جامه‌ی شاهانه پوشید. چون تاج بر سر نهاد، ایشتر چشم‌هایش را بلند کرد و زیبایی مردانه‌ی او را دید.

«شوهر و یار من باش»، او را تمنا کرد، «تو را ثروت، شکوه و قدرتی بی‌همتا خواهم بخشید، اگر خود را به من بسپاری.»

اما گیلگمش به این سادگی فریب نخورد. او که هنوز بخشی فانی بود، چه می‌توانست در برابر ملکه‌ی آسمان پیشکش کند؟ او در دل پرسید: او واقعاً چه نیازی دارد و سرانجام این پیوند چگونه خواهد بود؟

«تو چون آتشی سوزانی...» او با گرما اما هشداردهنده چنین به ایشتر گفت.

«تو چون آتشی هستی که در سرما خاموش می‌شود.

چون دری گشاده‌ای که نه باد را باز می‌دارد و نه طوفان را.

چون دژکوبی که در سرزمین دشمن در هم می‌شکند.

چون کفشی که پای صاحبش را می‌گزد.

کدام یک از دامادانت تا همیشه پایدار ماند؟  
کدام یک از دلاورانت تا به آسمان رفت؟»

سپس فهرستی از معشوقانی را که ایشتر فریب داده یا نابود کرده بود برشمرد؛ از «دموزی» تا «ایشولانو»، باغبان پدرش که او را به کوتوله‌ای یا قورباغه‌ای بدل کرده بود.

ایشتر در خشم به آسمان پرکشید و نزد آنو شکایت کرد:

«پدر، گیلگمش به من توهین کرد!»

آنو گفت: «دخترم، مگر تو خود او را تحریک نکردی؟ او فقط بی‌وفایی‌ها و نفرین‌هایت را بازگو کرد.»

<sup>۱۲</sup> این نماد استواری در اتحاد نخست در داستان سومری به کار رفته بود و بعدها نویسنده‌ی «جامعه» (کتاب مقدس، ۴: ۹-۱۲) نیز آن را به کار گرفت. می‌توان آن را با «ریسمان سه‌گانه‌ی مقدس» در آیین براهمان، «طناب برادری» در فراماسونری، یا به‌ویژه «سوتراتمن» هندو - «خود نخ» یا رشته‌ی جاودانه‌ی انسان که او را به الوهیت درونی‌اش پیوند می‌دهد - مقایسه کرد.

اما سخن بر گوش ناشنوا افتاد. بیشتر خواست که «گاو آسمانی»<sup>۱۴</sup> به او داده شود تا گیلگمش را نابود کند، وگرنه دروازه‌های دنیای زیرین را خواهد شکست تا مردگان برخیزند و زندگان را بلعند. آنو سرانجام تسلیم شد و افسار گاو را در دست بیشتر نهاد، و او بی‌درنگ آن را به سوی اوروک راند.

چون گاو آسمانی بر زمین فرود آمد، چنان شیهه کشید که شکافی در زمین گشود و صد مرد را بلعید. با شیهه‌ی دوم، دویست مرد دیگر فرو رفتند. با شیهه‌ی سوم، شکافی پیش پای انکیدو باز شد. آنگاه انکیدو دم ستبر گاو را گرفت و فریاد زد:

«ای دوست، ما نامی بزرگ برای خود ساخته‌ایم! چگونه باید او را سرنگون کنیم؟»

چون ماتادوری نیرومند، گیلگمش کارد را در یک ضربه به گردن گاو، درست پشت شاخ‌ها، فرو برد. گاو با صدایی عظیم بر زمین افتاد و جان سپرد. گیلگمش و انکیدو دلش را بیرون آوردند و پیشکش شمش کردند.

ایشتر گیلگمش را نفرین کرد؛ او را متهم کرد که به او اهانت کرده و گاو آسمانی را شکست داده است. اما انکیدو چون نفرین‌های او را شنید، ران گاو را کند و به صورت او پرتاب کرد. ایشتر ران را نگاه داشت و با کاهنه‌های معبدش ناله و زاری برپا کرد.

در این میان گیلگمش شاخ‌های گاو را که نماد فرمانروایی و خرد بود، برداشت و در خوابگاه شاهانه‌اش آویخت. سپس او و انکیدو دستان خود را در فرات شستند، همدیگر را در آغوش گرفتند و پیروزمندانه از میان خیابان‌های اوروک گذشتند. «گیلگمش، برترین در میان مردان؛ انکیدو، دلیرترین در میان یاران.»

بدین‌گونه لوح ششم پایان می‌یابد. نقطه‌ی میانی داستان دوازده‌لوحی و گذرگاهی مهم که نشانه‌ی گذار از وسوسه‌ها و آزمون‌های این جهان به رازهای بزرگتر مرگ و باززایی است.

### پیوند با اسطوره‌ی یونانی

مضامین اصلی «هومبابا»، «جنگل سدر» و «گاو آسمانی» در داستان یونانی «تسنوس و مینوتائور» باز آفرینی شده‌اند؛ تمثیلی درباره‌ی چیرگی و مهار طبیعت حیوانی انسان در «جنگل پیچاپیچ» زندگی جسمانی.

برای جلوگیری از قربانی شدن دوره‌ای هفت جوان و هفت دوشیزه (نماد دوگانگی نیروهای طبیعت هفت‌گانه‌ی انسان)، تسنوس وارد تاریکی پرپیچ‌وخم جهان زیرین شد که بی‌گمان به مینوتائور گرسنه می‌انجامید؛ هیولایی که او را می‌بلعید (یادآور چهره‌ی پرپیچ‌وخم هومبابا، «دژ روده‌ها»، نماد طبیعت سیری‌ناپذیر اشتها و خواهش).

رهایی او از هزارتو با رشته‌ای از نخ ممکن شد - نمادی از خرد و هدایت الهی - که «آریادنه»، دختر شاه مینوس، در اختیارش گذاشت؛ دختری که بعداً همسرش شد. شاه (روح)، دختر (خرد)، قهرمان (جان انسانی)، بار دیگر رهایی به یاری همان «ریسمان سه‌لایه» رخ داد.

<sup>۱۴</sup> گاو آسمانی نماد «برج ثور» است؛ نشانه‌ای از سرنوشت اخترشناختی (کارما). این ماجرا در بردارنده‌ی مضامین آیینی «تطهیر و وسوسه» است: گیلگمش موی می‌شوید، عادات کهن را وانهاده و جامه و تاج شاهانه (فرمانروایی الهی) می‌پوشد. این پاکی و نوزایی بی‌درنگ ایشتر را جذب می‌کند که می‌کوشد او را بفریبد و نابود سازد.

گاو آسمانی همچنین بیانگر مضمونی مسیحایی است. در هزاره‌ی چهارم و سوم پیش از میلاد، خورشید در اعتدال بهاری در حوالی صورت فلکی ثور طلوع می‌کرد. به نظر می‌رسد کاهنان سومری از «حرکت تقدیمی خورشید» در میان بُرج‌های فلکی (چرخه‌ای حدود ۲۵۸۰۰ ساله) آگاه بوده‌اند. «فهرست شاهان سومری» چنین می‌نمایند: پس از طوفان، پادشاهی از آسمان فرود آمد و در کیش به‌مدت ۲۴۵۱۰ سال برقرار بود، سپس به اوروک منتقل شد؛ ۲۰۴۴ سال گذشت (تقریباً یک‌دوازدهم ۲۴۵۱۰) تا آغاز سلطنت ۱۲۶ ساله‌ی گیلگمش. در ادبیات تنوسوفی مدرن، یک‌دوازدهم «سال بزرگ تقدیمی» چرخه‌ای مسیحایی دانسته می‌شود.

یهودیت با برج حمل (بره/ Aries) پیوند داده می‌شود؛ مسیحیت با برج حوت (ماهی/ Pisces). همچون «کریشنا» در آیین هندو که «آموزه‌های کهن و جاویدان فراموش‌شده در گذر زمان» را دوباره آشکار ساخت (بهاگادگیتا، ۴: ۱-۳)، گیلگمش نیز حکمت الهی گم‌شده در طوفان را بازنمود. پس از مرگ، گیلگمش - که «از همه‌ی شاهان فراتر بود» - به ایزد دنیای زیرین بدل شد و با خدای «دموزی» (که سالانه می‌میرد و دوباره زنده می‌شود) و نیز با خدای خورشید «شمس» پیوند یافت؛ همان‌جا که او همراه با شمش داور مردگان است.

## مرگ انکیدو

لوح هفتم با سخن گفتن انکیدو با گیلگمش در صبح روز بعد آغاز می‌شود. یک پارافراز هیتی ۲۶ خط مفقود را جبران می‌کند.

«خوابی را که دیشب دیدم بشنو. خدایان بزرگ شورا کرده بودند. آنو به انلیل گفت: «چون گاو آسمانی را کشته‌اند و هومبابا را نیز، از این رو باید یکی از آن دو بمیرد. کسی که گاو را از سدرهایش برهنه کرد باید بمیرد.» اما انلیل گفت: «انکیدو باید بمیرد؛ گیلگمش نخواهد مرد.» شمش پاسخ داد: «به فرمان انلیل بود که گاو و هومبابا کشته شدند. پس چرا باید انکیدوی بی‌گناه بمیرد؟»  
انلیل گفت: «زیرا تو، ای شمش! هر روز به نزدشان می‌رفتی.»

پس از بازگفتن خواب، انکیدو بیمار شد و در برابر گیلگمش بر زمین افتاد. گریست و فریاد زد:  
«ای برادرم، ای برادر عزیزم! مرا از برادرم جدا می‌کنند. من در میان مردگان خواهم نشست. آیا هرگز بار دیگر برادرم را با چشمانم نخواهم دید؟»

در تب، نخست خشم گرفت: «چه ناسپاسی بود، تنها به خاطر یک در!» لب‌هایش چون مگس وزوز می‌کرد. شکارچی‌ای را نفرین کرد که او را فریب داده بود، و زن معبدی را که ذهنش را گشوده و او را به اوروک کشانده بود. زیرا به سبب آنان بود که به‌زودی باید نابهنگام به سرنوشت مرگ سپرده شود...

انکیدو سرانجام تسلیم سرنوشت خود شد، بی‌آنکه به دستاوردهای دوستش گیلگمش برسد. شمش از آسمان او را خطاب کرد و یادآور شد چه بهره‌هایی از زن معبد و از دوستی با گیلگمش برده است. «آیا او از غذای خدایان و شراب شاهان نچشیده بود؟ آیا لباس فاخر، احترام، جایگاه و از همه بالاتر، دوستی گرانبهای گیلگمش را نداشته بود؟» با این سخنان دل‌خشمگین انکیدو آرام گرفت.

دوازده روز در بستر مرگ افتاده بود. آغاز بیماری‌اش با رؤیایی هولناک از جهان زیرین همراه شد. خانه‌های تطهیرکننده، ساکنان آن و داورهایی که از «لوح سرنوشت» خوانده می‌شد. در حالی‌که آرام‌آرام جان می‌داد، گیلگمش بر بالینش می‌گریست:

«او تیر کنارم بود، خنجر در کمر بندم، سپر پیش رویم، ردای جشنم، جامه‌ی فاخرم. شری برخاسته و مرا از او محروم کرده است... این چه خوابی است که تو را گرفته؟ تاریک شده‌ای. صدایم را نمی‌شنوی... او – او دیگر سر بر نمی‌دارد. قلبش را لمس کردم، نمی‌تپد.»

گیلگمش چهره‌ی دوستش را چون چهره‌ی عروس پوشاند. چون عقابی گرداگردش پر زد. چون ماده‌شیری که بچه‌هایش را از دست داده، بی‌قرار قدم می‌زد. موی خود را کند و جامه‌های فاخرش را چون پلیدی‌ها بر زمین افکند. آنگاه به سراسر سرزمین ندا داد:

«ای هنرمندان! پیکری از دوستم بسازید! ابروهایش از لاجورد، سینه‌اش از طلا...»

گیلگمش بر انکیدو گریست؛ در دشت‌ها سرگردان شد. سپس اندیشه‌ای هولناک در ذهنش درخشید و ناگاه از حرکت باز ایستاد:

«من – آیا من نیز مانند انکیدو نخواهم مرد؟ اندوه در دلم خانه کرده است. از مرگ بیم دارم!»

اما اندوه به عزم بدل شد. شوق دانایی در دلش جوشید:

«راه<sup>۱۵</sup> را در پیش خواهم گرفت؛ زود روانه خواهم شد به سوی خانه...»

واژه‌ی «آلاک یا راه» در این جا به معنای تویی چرخ یا لبه‌ی آن است. در تفسیر اخترشناسی، نماد «راه» یا مدار فلک ستارگان است و 15 اشاره دارد به سفر آیینی گیلگمش. مضمون بنیادین این تمثیل‌ها همان هدف آیین‌های رازآموزی است: پیش از آن‌که راز زندگی آشکار شود، سالک باید طبیعت فروتر خویش را – که جوهر الهی را در بر گرفته – فرو بگذارد. یعنی «خود جسمانی/انکیدویی» باید (به‌طور نمادین) بمیرد تا «خود روحانی» بتواند با خدای درونش آشنا شود و شناخته گردد.

## جستجوی اوتنایشتم

گیلگمش در سوگ از دست دادن انکیدو، راه را برای جستجوی دانایی در پیش گرفت. او به دشت‌های بیکران زد، از کوه‌های ناپیمودنی گذشت و بر دریاها سفر کرد. همه بی‌خواب و آرام، با چهره‌ای آشفته. با جانوران وحشی جنگید، پوست‌شان را بر تن کشید و گوشت‌شان را خورد.

شمش، خدای خورشید نگران شد و خم شد و به گیلگمش گفت: «کجا سرگردان می‌روی؟ آن حیاتی که می‌جویی، هرگز نخواهی یافت.»

گیلگمش پاسخ داد: «چون به جهان زیرین درآیم، آیا دیگر آرامش نخواهد بود؟... بگذار چشمانم خورشید را ببیند و از نور سیراب شوند! آیا مردگان هرگز می‌توانند پرتو خورشید را ببینند؟»

سرانجام به کوه ماثو رسید؛ کوهی که پاسدار آمدوشد شمش است. قله‌های دوقلویش به سقف آسمان می‌رسیدند و پایه‌هایش جهان زیرین را لمس می‌کردند.

نگهبانان دروازه، دو «انسان-عقرب»، هر اس‌انگیز بودند؛ نگاهشان مرگبار بود. چون گیلگمش را دیدند، مرد-عقرب به همسرش گفت:

«آن‌که به سوی ما می‌آید، بدنش گوشت خدایان است.»

زن گفت: «نه، تنها دوسوم او خدایی است، یک‌سومش انسانی است.»

آنگاه مرد-عقرب به گیلگمش ندا داد: «چرا این سفر دراز را در پیش گرفته‌ای، سفری که گذرگاه‌هایش خطرناک است؟»

گیلگمش پاسخ داد: «آمده‌ام تا اوتنایشتم<sup>۱۶</sup>، نیای خود را بجویم؛ او که در انجمن خدایان ایستاده و زندگی جاوید یافته است. می‌خواهم راز مرگ و زندگی را بدانم.»

مرد-عقرب گفت:

«هرگز هیچ انسان فانی چنین نکرده است. هیچ‌کس راه دورافتاده‌ی این کوه را نپیموده، زیرا دوازده «ساعت مضاعف<sup>۱۷</sup>» باید گذر کرد تا به میانه‌ی آن رسید؛ تاریکی‌اش غلیظ است و نوری در آن نیست...»

گیلگمش کوتاه نیامد و آنان را قانع کرد که دروازه را بکشایند. مرد-عقرب به شاه گیلگمش، «گوشت خدایان»، گفت:

«پس با آرامش برو؛ برای تو دروازه باز است.»

گیلگمش به درون کوه رفت؛ او «راه خورشید» را گرفت، همان راه شبانه‌ای که شمش می‌پیماید (در نسخه‌ی بابلی کهن «راه پنهان طلوع خورشید» نامیده شده است).

- پس از یک «ساعت مضاعف»، تاریکی ژرف شد؛ نوری نبود، نه پشت سرش را می‌دید و نه پیش رویش را.
- پس از هفت ساعت مضاعف، هنوز تاریکی بود.
- در هشتمین ساعت، شتابان می‌رفت.
- در نهمین، باد شمال بر چهره‌اش زد.
- در دهمین، نشانه‌های «طلوع» پدید آمد.
- در یازدهمین، پیش از برآمدن خورشید بیرون آمد.
- در دوازدهمین، درخششی خیره‌کننده همه‌جا را فرا گرفت.

<sup>۱۶</sup> اوتنایشتم (همچنین اوتنایشتمی یا اوتا-نایشتمی)، به معنای «او زندگی یافته است». در سنت سومری با نام زیوسودرا («زندگی درازروز») شناخته می‌شود و «نگهدارنده‌ی نسل بشر» خوانده شده است. کاهن بابلی، «بروسوس» (قرن سوم پیش از میلاد)، نام او را به یونانی به صورت «سیسوتروس» یا «زیزوتروس» آورده است.

Also spelled Utnapishtim and Uta-napishti, Babylonian for "He has found life"; in Sumerian literature he is known as Ziusudra ("Life of long days") and called "Preserver - of the Seed of Mankind." The Babylonian priest Berossus (3rd century bce) transcribed his name into Greek as Xisuthros or Sisithros

<sup>۱۷</sup> «پرو» یا «دو ساعت مضاعف»، واحدی زمانی در متون بابلی، معادل ۱۲۰ دقیقه یا یک‌دوازدهم روز.

پیش رویش باغی بود از درختان خدایان که میوه‌ها از عقیق، لاجورد و جواهرات درخشان دیگر بود. چشم‌نواز و شگفت‌انگیز<sup>۱۸</sup>.

### سیدوری و اورشانی

هنگامی که گیلگمش در باغ می‌گشت، زنی چشم‌هایش را بالا گرفت و او را دید. سیدوری، میکده‌دار که در کران دریا می‌زیست و نوشیدنی‌گوارا به تشنگان روحانی می‌بخشید. چون چهره‌ی آشفته و پوشش پارپاره‌ی او را دید، از او بیم کرد...

چون گیلگمش با ظاهر آشفته و پرخاشگر نزدیک شد، سیدوری دروازه‌اش را بست. از بام ندا داد: «بگذار از سفرت باخبر شوم.»

گیلگمش ماجرای خود با انکیدو را گفت؛ دوستی‌شان، مرگ او و شش روز و هفت شبی که بر مزارش گریسته بود تا جایی که او به خاک بدل شد. از مرگ می‌ترسید؛ آیا او هم باید بخوابد و هرگز دیگر برنخیزد؟ اکنون اوتنابپشتیم را می‌جست تا راز زندگی را بیاموزد.

اما سیدوری همچون دیگران پیش از او، کوشید گیلگمش را بازدارد. او را یادآور شد که چون خدایان بشر را آفریدند، مرگ را بهره‌ی او کردند و زندگی جاوید را برای خود نگاه داشتند. «پس خوش باش با لذت‌هایی که برای انسان داده شده است.» گفت:

<sup>۱۸</sup> برای توصیف‌های مشابه از «زمین راستین» یا زمین آسمانی، بنگرید به افلاطون (فایدون § ۱۱۰) و کتاب مکاشفه (۲۱:۱۰-۲۲:۵).

توضیح زیر بر پایه تحقیق خودم (مترجم) است.

نویسنده مقاله خواسته نشان بدهد که این تصویر یک «باغ آسمانی» یا «زمین راستین» است و در فرهنگ‌های دیگر هم نمونه‌اش آمده:

۱. افلاطون، فایدون (§ ۱۱۰ f)
- در این گفتار، سقراط از «زمین راستین» (true earth) سخن می‌گوید: جایی فراتر از جهان مادی که در آن کوه‌ها و باغ‌ها و درخت‌ها با سنگ‌های گرانبها و نور درخشان ساخته شده‌اند و تصویرش شباهت زیادی دارد به باغ گیلگمش.
۲. کتاب مکاشفه (انجیل یوحنا، فصل ۲۱-۲۲)
- در پایان مکاشفه، از «اورشلیم آسمانی» سخن می‌رود: شهری که دیوارهایش از یاقوت و زمرد و درهایش از مروارید و خیابان‌هایش از طلاست.
- در آن باغی هست با «درخت زندگی» و نوری جاودان.

نویسنده می‌خواهد بگوید موتیف «باغ الهی» یا «زمین جاویدان» یک نماد جهانی است که هم در بین‌النهرین باستان وجود دارد، هم در فلسفه‌ی یونان، هم در سنت‌های مسیحی.

باغ جاویدان در فرهنگ‌های مختلف

۱. بین‌النهرین (گیلگمش)
- گیلگمش پس از عبور از تاریکی کوه ماشو، وارد باغی می‌شود با درختانی که میوه‌شان سنگ‌های قیمتی است (عقیق، لاجورد...).
- نماد دسترسی به قلمروی خدایان و جاودانگی.
۲. ایران باستان (اوستا)
- «وَرُو» یا باغ بهشتی جمشید (یَمَه) جایی است که نیکان برای رهایی از مرگ و زمستان مرگبار به آن پناه می‌برند.
- پر از گیاهان و درختان جاویدان.
۳. یونان باستان (افلاطون، فایدون)
- سخن از «زمین راستین» (true earth) فراتر از جهان مادی.
- جایی که کوه‌ها و درختانش از سنگ‌های گرانبها ساخته شده‌اند و نور جاویدان دارد.
۴. کتاب مقدس - یهود و مسیحیت
- سفر پیدایش: باغ عدن با «درخت زندگی» و «درخت دانش».
- کتاب مکاشفه (۲۱-۲۲): اورشلیم آسمانی، شهری از سنگ‌های قیمتی و باغی با «درخت زندگی» که رود روشنایی از آن می‌گذرد.
۵. هندویسم
- کوه «مرو» در مرکز جهان، باغ خدایان، با درخت «کالپا» (درخت آرزوها) که جاودانگی و وفور می‌بخشد.
۶. اسلام
- قرآن: «جنات عدن» (باغ‌های جاویدان) با نهرهای آب، شیر، عسل و شراب پاکیزه.
- نماد آرامش جاوید و حضور در نزدیکی خدا.

«بگذار شکمت پر باشد. هر روزت روزی برای شادی باشد. هر شب برقص و بازی کن. جامه‌ات پاکیزه باشد. بگذار همسرت از آغوشت شاد شود و کودک خردت را که دستت را گرفته، گرامی بدار.»  
اما باز گیلگمش کوتاه نیامد. او راهی دراز و طاقت فرسا برای جستجوی دانش پیموده بود. پرسید: «راه از اینجا به کجا می‌رود؟»

سیدوری گفت: «هرگز کسی از دریا نگذشته است؛ جز شمش هیچ‌کس به آن سوی نرفته. گذر از آن دردناک است، راهش دشوار و آب‌های مرگ راه را سد می‌کنند. اما آنجا کنار ساحل، اورشائبی می‌زید، کشتی‌بان اوتنایشتم. او با «سنگ‌ها» ست (چیزهای سنگی) و اکنون شاخه‌ی سدر جوانی را در جنگل می‌تراشد. اگر ممکن است با او بگذر، وگرنه راهت را بازگرد.»

به دلایلی نامعلوم (چون لوح‌ها ناقص‌اند)، گیلگمش سلاح برداشت و با خشم «سنگ‌ها» را در هم شکست. اورشائبی<sup>۱۹</sup> کوشید مانع شود، اما گیلگمش او را گرفت. اورشائبی در چشمانش نگرینست و پرسید نامت چیست و چرا چهره‌ات چنین دهشتناک است؟

گیلگمش دوباره داستان غم‌انگیزش را بازگفت، سپس از او پرسید: «راه رسیدن به اوتنایشتم، آن دورست، کدام است؟»

اورشائبی پاسخ داد که دستان خود گیلگمش مانع گذرش شده‌اند، چرا که «سنگ‌ها» را شکسته و به رود افکنده است. «سنگ‌ها وسیله‌ی گذر بودند، زیرا من نباید به آب‌های مرگ دست بزنم.»

لوح‌ها در این بخش می‌گویند که آن «سنگ‌ها» قایق را «مهر می‌کردند [طلسم]» و «از آب‌های مرگ نمی‌هراسیدند» (جرج، ۲۰۰۳). نسخه‌ی هیتی سرخی بیشتر می‌دهد و اورشائبی آن‌ها را «دو پیکره‌ی سنگی که همیشه مرا از آب‌ها می‌گذرانند» می‌نامد.

با این همه، اورشائبی خواست که به گیلگمش کمک کند و او را به جنگل فرستاد تا تیرهای پارو بسازد (در نسخه‌ی بابلی کهن، ۳۰۰ تیر، هر یک ۶۰ ذراع طول داشت). سفر ۴۵ روزه تا «آب‌های مرگ» تنها در سه روز انجام شد. آن تیرها برای راندن قایق به‌کار می‌رفتند تا خود گیلگمش به آب‌های مرگ دست نزنند. چون آخرین تیر نیز به پایان رسید، جامه‌هاشان را بر دستان گشوده‌ی گیلگمش آویختند تا همچون بادبان، مسیر باقی‌مانده را بیمابند.

وقتی به ساحل رسیدند، اوتنایشتم دید که سنگ‌ها شکسته‌اند و بیگانه‌ای بر قایق است. از گیلگمش پرسید چرا چنین فرسوده و درمانده به نظر می‌رسد. گیلگمش بار دیگر داستان اندوه و رنج خویش را بازگفت. اما اوتنایشتم به جای کلمات آرام‌بخش، مستقیم به اصل موضوع رفت:

«چرا در پی اندوهی، ای گیلگمش! تو که از گوشت خدایان و انسان ساخته شده‌ای؟ ... هیچ‌کس روی مرگ را نمی‌بیند و صدای مرگ را نمی‌شنود؟ آیا خانه‌ای برای همیشه می‌سازیم؟ آیا پیمانی برای همه‌ی زمان مهر می‌کنیم؟ آیا برادران همیشه میراث‌شان را تقسیم می‌کنند؟ آیا دشمنی میان دشمنان تا ابد پایدار می‌ماند؟ آیا رود همیشه بالاتر می‌آید و سیلاب می‌آورد؟ سنجاقکی که بر آب شناور است، چهره‌ی خورشید را می‌بیند و ناگهان همه‌چیز نیستی است! خفتگان و مردگان، چه همسان‌اند! چهره‌ای از مرگ نمی‌توان ترسیم کرد، هر چند انسان در بند آن است. خدایان بزرگ مرگ و زندگی را برنهادند، اما روز مرگ را هرگز فاش نمی‌کنند.»

<sup>۱۹</sup> نام «اورشائبی» خود نمادی عددی دارد، چرا که معنایش «کاهن (یا خادم) دوسوم» است. او داماد انکی است (که ارزش عددی‌اش ۴۰ است، یعنی دوسوم عدد ۶۰ آنو). این نام به‌همین دلیل نقش او را نشان می‌دهد: کاهن/خادم گیلگمش، که خود دوسوم خدایی است. موارد زیر تحقیق خودم است. (مترجم)

در بین‌النهرین در نظام دینی/ریاضی بابلی‌ها، هر خدا یک عدد نمادین داشت. مثلاً عدد آنو (خدای آسمان و فرمانروا) عدد ۶۰ (کامل‌ترین و بزرگ‌ترین عدد در سیستم شصت‌پایه‌ی بابلی) بود یا عدد انکی (آنا) (خدای خرد و آب‌ها) عدد ۴۰ بود. معنای «دوسوم» هم  $۴۰ = ۲/۳$  از ۶۰.

پس «انکی» در مقام خرد و یاریگر، «دوسوم آنو» به‌شمار می‌آید.

معنای نام «اورشائبی» هم است: خادم یا کاهن دوسوم. یعنی او به نوعی در خدمت یا مرتبط با همان نسبت «۳/۲» است. گیلگمش هم در متن بارها توصیف می‌شود: «دو سوم خدایی، یک سوم انسانی». نتیجه نمادین این است که این بازی عددی می‌خواهد نشان دهد که اورشائبی (کشتی‌بان) همراه و راهنمای گیلگمش است و چون خودش «خادم دوسوم» است، با گیلگمش (که «۳/۲ خدایی» است) پیوند دارد. به زبان ساده، اورشائبی نماد کسی است که می‌تواند فانی و الهی را به هم وصل کند، چون خودش با عدد «دوسوم» تعریف می‌شود، همان‌طور که گیلگمش.

گیلگمش پاسخ داد: «اما تو، ای اوتنایشتیم، چهره‌ات با من هیچ تفاوتی ندارد. من همچون تو هستم. چگونه است که تو در انجمن خدایان ایستاده‌ای و زندگی جاوید یافته‌ای؟»

## طوفان

اوتنایشتیم پاسخ داد: «رازی از خدایان را برایت خواهم گفت، ای گیلگمش، رازی را برایت فاش می‌کنم. اندکی پس از آنکه خدایان بزرگ طوفانی برای نابودی بشر مقدر کردند، انکی بی‌آنکه پیمان بشکند به من اندرز داد که خانه‌ام را ویران کنم و کشتی بسازم، خانه را رها کنم و... باید همه‌ی دارایی‌ها را رها کنم و زندگی را نجات دهم. باید بذر همه‌ی موجودات زنده در کشتی بروم.<sup>۲۰</sup>»

انکی به اوتنایشتیم دستور داد که چگونه کشتی را بسازد و ابعادش چگونه باشد:

- ده «رُد» در هر بُعد،
- شش عرشه که آن را به هفت طبقه تقسیم می‌کرد،
- ارتفاعش ده رُد،
- و نه بخش درونش.

در روز ششم کشتی به پایان رسید. کشتی با دشواری به آب انداخته شد تا دوسومش در آب فرو رفت. پس از آن همه‌چیز درونش بار شد، از جمله همه‌ی صنعتگران.

آنگاه طوفان آمد. توفان‌های خشمگین تا آسمان رسیدند و همه‌ی روشنایی را به تاریکی بدل کردند. چونان نبردی بود که هیچ انسانی دیگری را نمی‌دید. حتی خدایان، هراسان از طوفان به آسمان آنو گریختند و چون سگ‌هایی هراسان زانو زدند. ایشتر چون زنی در درد زایمان فریاد کشید. «پِلت-ایلی» (آرورو) نالید که «روزگار کهن به خاک بدل شده است»، زیرا او بود که در انجمن خدایان سخن بد گفته بود.

شش روز و هفت شب بادها وزیدند. در سپیده‌دم روز هفتم آرام گرفتند و طوفان پایان یافت. اوتنایشتیم روزنی گشود و نور بر چهره‌اش افتاد. همه‌جا آب بود. همه‌چیز خاموش بود. همه‌ی آدمیان به گل و خاک بدل شده بودند.

بر قلعه‌ی زیرآبرفته‌ی کوه نیموش کشتی به گل نشست. پس از هفت روز او کبوتری فرستاد، اما جایی برای نشستن نیافت و بازگشت. سپس چلچله‌ای فرستاد؛ او هم بازگشت. آنگاه کلاغی فرستاد و این یکی دید که آب‌ها فرو می‌نشینند.

اوتنایشتیم از کشتی بیرون آمد؛ قربانی برای چهار سوی جهان تقدیم کرد؛ بر قلعه (همچون زیگورات) بخور سوزاند و هفت جام شراب نثار کرد تا خدایان را به سوی خود کشاند.

اما انلیل خشمگین شد. «همه‌ی آدمیان باید نابود می‌شدند. چه کسی راز را فاش کرده بود؟» انکی انلیل را نکوهش کرد که طوفان را پدید آورده و توضیح داد که چگونه در رویایی، راز به اوتنایشتیم آشکار شده بود.

سرنوشت اوتنایشتیم باید به دست انلیل تعیین می‌شد. پس انلیل اعلام کرد که اوتنایشتیم و همسرش همچون خدایان خواهند شد. آنان به سرزمین دور دست برده شدند تا در «دهانه‌ی رودها» سکونت کنند. رودهایی مقدس که نماد جریان پیوسته‌ی حکمت الهی به درون زندگی بشرند.

داستان طوفان، که از حماسه‌ی مستقل «آتر اسیس»<sup>۲۱</sup> اقتباس شده، آشکارا در نسخه‌ی استاندارد بابلی به‌عنوان گسترشی بر درس‌های اوتنایشتیم درباره‌ی ناپایداری و دوره‌ای بودن هستی افزوده شده است. افزون بر این، نه تنها نقش اوتنایشتیم را به‌عنوان نیا، نگهبان و نگاه‌دارنده توضیح می‌دهد، بلکه به‌طور ضمنی امکان جاودانگی انسان را نیز بیان می‌کند و بدین‌سان پلی طبیعی به بخش بعدی حماسه می‌سازد.

<sup>۲۰</sup> داستانی مشابه در هند باستان آمده است: ویشنو به «ویساوته منو» می‌گوید: «هفت ابر باران نابودی خواهند آورد. اقیانوس‌های خروشان در هم خواهند آمیخت و سه جهان را به دریای واحدی بدل خواهند کرد. آنگاه باید بذر زندگی از همه جا گردآوری و در کشتی وداها بگذاری.» (ماتسیا پورانا ۸: ۲-۱۰).

<sup>۲۱</sup> آتر اسیس به‌معنای «بسیار دانا»ست، لقبی برای اوتنایشتیم به‌عنوان بازمانده‌ی طوفان. برای مقایسه‌ی روایت‌های سومری، بابلی و عبری طوفان، بنگرید به: Heidelberg, *The Gilgamesh Epic and Old Testament Parallels*, pp. 102-19, 224-69.

اوتنایشتم از گیلگمش پرسید: «چه کسی خدایان را گرد خواهد آورد تا تو حیاتی را که می‌جویی بیابی؟ بیا، باید شش روز و هفت شب بیدار بمانی.»

گیلگمش هرچه کوشید نتوانست بر یورش خواب غلبه کند و تقریباً بی‌درنگ تسلیم آن شد. اوتنایشتم در روز هفتم او را بیدار کرد، اما گیلگمش دریافت که در آزمون ناکام مانده است. او بسیار آموخته بود، اما «جاودانگی آگاهانه» فراتر از توان او برای نگهداشتن بود؛ چرا که هنوز درس‌های زندگی باقی مانده بود. گیلگمش گفت: «چه کنم، کجا روم؟ دزدی گوشت مرا ربوده است. مرگ در خانه‌ای است که بستر من آنجاست؛ هر جا پای می‌نهم، مرگ آنجاست.»

او باید به اوروک بازمی‌گشت تا بار دیگر «رنج مرگ» و «باززایی» زندگی جسمانی را تجربه کند.

این‌که سفر گیلگمش تمثیلی از آیین‌های رازآموزی است، روشن‌تر می‌شود اگر نوشته‌ای از یک هزاره بعد را ببینیم؛ نقل‌شده از پلوتارخ (به روایت تمیستیوس)

«اگر باور به جاودانگی ریشه در کهن‌ترین روزگار دارد، چگونه است که ترس از مرگ کهن‌ترین همه‌ی هراس‌هاست؟

... [چون جان می‌میرد] تجربه‌ای دارد همانند کسانی که در حال گذر از آیین‌های راز بزرگانند و از همین‌روست که افعال *teleutān* (مردن) و *teleisthai* (آغاز آیین/به کمال رسیدن) و کنش‌هایی که بیان می‌کنند، همانندی دارند. در آغاز، سرگردانی و پرسه‌زنی است، خستگی از دویدن بی‌هدف این‌سو و آن‌سو و سفرهای لرزان از میان تاریکی بی‌انتهای آنگاه، درست پیش از به کمال رسیدن هر هراسی رخ می‌دهد: لرز، ترس، عرق و شگفتی. اما پس از آن نوری شگفت‌آور سالک را در بر می‌گیرد و دشت‌های باز و چراگاه‌ها او را خوشامد می‌گویند و در آن‌جا صداها و رقص‌ها، شکوه موسیقی مقدس و بینش‌های الهی حضور دارند.»

هرچند گیلگمش هنوز «به کمال» نرسیده بود، اما لایق آن حلقه‌ی گل کوچک‌تر بود؛ زیرا متن باز هم به مضامین آغازین آیینی «تطهیر» و «تولد دوباره» (روحانی و جسمانی) اشاره می‌کند.

اوتنایشتم به اورشائبی دستور داد گیلگمش را به محل شست‌وشو ببرد، پوست‌های کهنه‌اش را بیفکند و بگذارد دریا آن‌ها را ببرد تا بدن زیبا و نوپدیش آشکار شود.

«بگذار نوار سرش با نوار تازه‌ای جایگزین شود. جامه‌ای شاهانه درخور او بر تنش کنید. تا بازگشت به شهر، این جامه آلوده نشود و همچنان نو بماند.»

چون قایق را راندند، همسر اوتنایشتم به شوهرش یادآور شد که گیلگمش خسته است و برای بازگشت به اوروک به یاری نیاز دارد. پس اوتنایشتم راز دیگری از خدایان را آشکار ساخت:

«در ژرفای دریا گیاهی شگفت است، چون گلی با خار، که مرد را به جوانی بازمی‌گرداند.»

گیلگمش آبراهی گشود، سنگ‌ها به پایش بست، به ژرفای آپسو (آب ژرف) فرو رفت و آن گیاه را بیرون آورد. گفت:

«در اوروک آن را بر پیرمردی خواهم آزمود. نامش خواهد بود: «پیر، جوان‌شده» (همپایه با نام سومری گیلگمش). سپس خود آن را خواهم خورد تا به جوانی بازگردم.»

پس از بیست «ساعت مضاعف» پاره‌ای از راه را بردند. پس از سی، شب ماندند. چون گیلگمش در برکه‌ای شست‌وشو می‌کرد، ماری بوی گیاه را شنید؛ از آب بیرون آمد و گیاه را ربود. سپس پوست انداخت (نماد نوزایی) و دوباره به آب بازگشت.

چون گیلگمش دید گیاه جوانی از دست رفته است، نشست و گریست:

«برای چه کس خون دل ریختم؟ هیچ سودی برای خود نیافتم؛ این بخشش نصیب شیر زمین شد... برویم، ای اورشائبی، قایق را در ساحل رها کنیم.»

شاید در این‌جا روزنه‌ای از آگاهی برایش گشوده شد؛ داستان بر نکته‌ای انگشت می‌گذارد: فراموشی خود که هنوز باید آموخته شود و «آمادگی»: اینکه روشنی کامل کار یک عمر نیست، بلکه کار «عمرها» است.

روز بعد به اوروک رسیدند. گیلگمش رشته‌ی زندگی پیشین خود را دوباره به دست گرفت:

«ای اورشائبی، بر فراز دیوار اوروک برو. پایه‌ها را بنگر؛ آجرکاری‌اش را ببین. آیا خود زیگورات نیست؟...»

«آیا هسته‌ی آن (دیوار اوروک) از آجرهای پخته ساخته نشده است؟ آیا نه آن هفت حکیم، طرح بنیادش را نریختند؟ در اوروک، خانه‌ی ایشتر، یک بخش شهر است، یک بخش باغستان‌ها و یک بخش گودال‌ها و خاکبرداری‌ها. سه بخش و معبد ایشتر (ائانا)، همه را دیوار اوروک در بر گرفته است.»

و باز روح، روان و تن، کلیت گیلگمش را می‌سازند؛ او که آبدیده اما خردمندتر از تجربه‌ی خویش، اکنون کار زندگی‌اش را از سر می‌گیرد. کاری که در دیوار نگهبان اوروک نمادین می‌شود؛ دیواری که همواره حافظ انسانیت ماست.

بدین‌سان لوح یازدهم و بخش اصلی داستان پایان می‌یابد.

## لوح دوازدهم

لوح دوازدهم ترجمه‌ای جزئی از داستان سومری «گیلگمش، انکیدو و جهان زیرین» است. چون در این روایت انکیدو زنده است، بسیاری از پژوهشگران آن را «ضمیمه» دانسته‌اند. این ارزیابی از جهتی درست است، اما جایگاه و محتوای داستان نشان از قصه‌ی نمادین دارد:

- عدد دوازده برای بابلیان عددی فلسفی و چرخه‌ای بود: پایان یک چرخه و آغاز چرخه‌ی بعدی.
- در پیوند با مضمون «باز جسمانی شدن»، انکیدو بار دیگر با گیلگمش پیوند می‌یابد، هر چند به‌زودی تنها به جهان زیرین می‌رود تا دو شیء گیلگمش را که به آنجا افتاده‌اند، بازگرداند.
- موضوع جهان زیرین (که می‌تواند استعاره‌ای از همین جهان ما نیز باشد) مستقیماً با رویای مرگ انکیدو در آغاز لوح هفتم پیوند دارد.

## پایان

نقطه‌ی میانی دقیق نسخه‌ی دوازدهم لوحی همین‌جاست. افزون بر این، لوح دوازدهم تنها نیمی از ابیات دیگر لوح‌ها را دارد و ناگهان پایان می‌یابد؛ نه متنی مفقود است و نه سخنی از واپسین روزهای گیلگمش گفته می‌شود. داستان، ناتمام می‌نماید.

یک سرود سومری به نام «مرگ گیلگمش» نیز وجود دارد که خاستگاهش روشن نیست. به‌نظر می‌رسد آگاهانه در نسخه‌ی دوازدهم لوحی گنجانده نشده، زیرا تأکید شدیدش بر جاودانگی مرگ، با نگاه امیدوارانه‌تر حماسه‌سازگار بوده است.

لوح دوازدهم در عوض – هر چند میان سطور – می‌رساند که ما هنوز فصل آخر را نشنیده‌ایم؛ بلکه تنها به نقطه‌ی چرخشی دیگری در چرخه‌ی زندگی رسیده‌ایم.

فارغ از نقص‌های متن، ترجمه‌ها و تفسیرها، رستاخیز گیلگمش از ویرانه‌های گذشته گواهی شگفت بر جاودانگی و جهان‌شمولی میراث انسانی و روحانی ماست. همانند متون بودایی ترما<sup>۲۲</sup> که عمداً برای نسل‌های بعدی پنهان می‌شدند، گیلگمش نیز در زمان مناسبی دوباره کشف شد و هر پیشرفتی که در این هزاران سال کرده‌ایم (یا نکرده‌ایم)، داستان او یادآور یک حقیقت مقدس است درباره‌ی آنچه ما هستیم.

ما همه یاران، دوستان و برادرانیم، همگی در سفر زندگی در جست‌وجوی قهرمانانه‌ای که – در ژرف‌ترین معنایش – یک‌سوم انسانی و دوسوم الهی است.

<sup>۲۲</sup> واژه ترما در تبتی یعنی «گنج پنهان». به متونی گفته می‌شود که استادان بزرگ بودایی (به‌ویژه پادماسامبهاوا در قرن ۸ م.) آن‌ها را پنهان کردند تا در آینده، در زمان مناسب، دوباره کشف شوند. این متون بعداً توسط ترتون‌ها یعنی «یابندگان گنج» پیدا می‌شوند. انواع ترما عبارتند از: ترماهای زمینی (Sa-ter) که شامل متون با اشیاء مقدس در غارها، کوه‌ها، صومعه‌ها یا حتی درون دریاچه‌ها پنهان می‌شد و معمولاً روی ورق‌های طلا، سنگ یا پوست نوشته می‌شد. دیگری ترماهای ذهنی (Gong-ter) بودند. گنج‌هایی که نه در زمین، بلکه در «ذهن» پنهان شده‌اند؛ آموزه‌ای است که در ناخودآگاه یا «ذهن روشن» استادان نهاده شده و در زمان مناسب به صورت الهام یا وحی آشکار می‌شود و دیگری ترماهای نشانه‌ای (Kha-ter) است که شامل اشیاء رمزی یا «کلیدهای» کوچکی است (مثل حروف یا نمادها) که با دیدنشان، ترتون می‌تواند متن کامل را درونی به یاد بیاورد. باور بر این است که آموزه‌ها را در زمانی که بیشترین نیاز وجود دارد، آشکار می‌کنند و این کار باعث می‌شود آیین بودایی همیشه زنده، نو و متناسب با دوران باقی بماند. (افزوده مترجم)

## منابع ترجمه‌ها

- اندرو آر. جرج  
vols., Oxford ۲, *The Babylonian Gilgamesh Epic: Introduction, Critical Edition, and Cuneiform Texts* •  
University Press, 2003
- دیگر ترجمه‌ها و بازنویسی‌ها  
(همراه با متون سومری و بابلی کهن) Noble, 1999 & Barnes, *The Epic of Gilgamesh: A New Translation* •
- Oxford UP, 1989, *Myths from Mesopotamia: Creation, The Flood, Gilgamesh, and Others*, Stephanie Dalley •
- Knopf, 1984, *Gilgamesh: The Version of Sîn-leqi-Unninnî*, John Maier & John Gardner •