

## مروری تاریخی بر حماسه علمی، تخیلی اسطوره گیل گمش

جواد خانلری<sup>۱</sup>، عباس رهبری<sup>۲</sup>

<sup>۱</sup> استادیار عضو هیات علمی گروه زبان و ادبیات عربی دانشگاه پیام نور مرکز سنندج، ایران.

<sup>۲</sup> مربی عضو هیات علمی گروه معارف اسلامی دانشگاه فرهنگیان پردیس شهید مدرس کردستان، دانشجوی دکتری تاریخ و تمدن ملل اسلامی دانشگاه آزاد اسلامی واحد خمین

### چکیده

ادبیات، تلفیقی است از ذوق و هنر و عاطفه و خیال، اما وقتی با علم و دانش عجین شود، دیگر ادبیات محض در کار نیست و سخن از ادبیات علمی، تخیلی خواهد بود. ادبیات علمی، تخیلی ریشه در باورها و افکار دیرینیان دارد. گرچه رده پای ادبیات علمی، تخیلی اروپا در عرصه ادبیات معاصر کاملاً محسوس و ملموس است، لیکن نمی‌توان نخستین بارقه‌های این نوع ادبی جدید را در لابلاي متون کهن و داستان‌های فولکلور و مردمی، منکر شد. خرافه‌ها و اسطوره‌هایی همچون قالیچه پرنده، چراغ جادو، گوی سحرآمیز، انگشتر جادو و صدها مورد دیگر مردمان را با خود همراه ساخته و آرزوهای دست نیافتنی آن‌ها را در عالم خیال و رؤیا محقق می‌ساختند. امروزه نیز به لطف علم و دانش این امور خرافی و اسطوری در پوشش امکاناتی چون هواپیما، تلویزیون، ربات، تکنولوژی و هزاران مورد دیگر محقق شده‌اند. بنابراین گرچه برخی این ادبیات در نوع خود بی‌نظیر را زاده‌ی علم و دانش امروز می‌دانند، اما باید اذعان داشت که خیال ادیب و داستان‌های فولکلور دوره کهن نیز هرگز خالی از امور علمی-تخیلی نبوده است و حاصل آن را می‌توان در آثاری که بر جای نهاده‌اند همچون اسطوره‌ی گیل‌گمش مشاهده نمود. این اسطوره رابطه‌ی مستقیمی با ادبیات قرن بیستم یعنی ادبیات علمی-تخیلی دارد و یکی از شاه‌کارهای تاریخی در به تصویر کشاندن همداستانی علم و ادبیات است.

واژه‌های کلیدی: گیل‌گمش، ادبیات علمی تخیلی، اسطوره

## ۱- مقدمه

منطقه‌ی بین‌النهرین<sup>۱</sup> از هزاره ششم تا هزاره اول پیش از میلاد، مهم‌ترین مرکز تمدن بشری و پهلوان نامه گیل‌گمش بزرگ‌ترین یادگار مکتوب آن دوران است (شاملو، ۱۳۸۲، ص ۷). گیل‌گمش ۲۸۵۰ سال پیش از میلاد، پادشاهی کرده است. نامش مشتق از ترکیب کهن و باستانی «بیل-گا-میش»<sup>۲</sup> است. یعنی «پیرمرد، مردی جوانسال است». بنابر فهرست قدیمی شاهان بابلی، گیل‌گمش پنجمین شاه از نخستین دودمان سومری نژاد اوروک یعنی دومین دودمان شاهی پس از طوفان است. کتیبه‌ها و سنگ‌نبشته‌ها گویای آن است که وی خصارهای شهر اوروک را بنیان نهاد و صد و بیست و شش سال پادشاهی کرد (بلان، ۱۳۸۰، ص ۱۰).

اسطوره یا حماسه گیل‌گمش سومری الاصل است، سومریان در هزاره چهارم پیش از میلاد از شرق و از راه دریا به بین‌النهرین آمده‌اند و کهن‌ترین تمدن تاریخی را که بشر شناخته است، آفریده‌اند. کهن‌ترین پاره‌های اسطوره گیل‌گمش نیز به زبان سومری است و در روایت‌های بابلی و آشوری به دست ما رسیده است (ستاری، ۱۳۸۰، ص ۳-۵).

کامل‌ترین متنی که از آن دوران به دست ما رسیده است، متنی است که بر الواحی از خشت پخته نگاشته شده است که شامل دوازده لوح است و هر لوح مشتمل بر شش ستون پله‌وار به صورت شعر که ضمن کاوش در بقایای کتابخانه آشور بانیپال<sup>۳</sup>، پادشاه آشور به دست آمده است. این دوازده لوح یا دوازده سرود، شامل سیصد سطر شعر است مگر لوح آخر که الحاقی و از یازده لوح قبلی کوتاه‌تر است و به طور کلی این حماسه بلند، طی سه هزار و چهارصد و شصت سطر ماجرای زندگی گیل‌گمش را شرح می‌دهد (شاملو، ۱۳۸۲، ص ۸).

## ۲- روش بررسی

مقاله‌ی حاضر حاصل مطالعه و تدقیق در آثار معتبری است که از الواح دوران آشوربانیپال ترجمه شده‌اند. نویسنده‌ی این مقاله به مقایسه و تطبیق نقطه به نقطه‌ی مطالب مورد بحث پرداخته و تلاش شده است در این تطبیق علاوه بر آثار عربی از آثار فارسی نیز بهره جسته شود. لذا حاصل این مقایسه و تطبیق در قالب نتیجه‌ای مختصر و مفید آمده است.

## ۳- گیل‌گمش

گیل‌گمش شخصیتی نیمه اسطوره‌ای است دو سوم او الهی و یک سومش آدمی است. او فرمانروایی بسیار نیرومند و شکوهمند بود و در عین حال خودکامه و مخوف. در خودکامگی و ستم وی همین بس که همه جوانان برده‌ی او بودند و دختران دم بخت را از دست پدران و نامزدشان می‌ربود و از آن خویشت می‌ساخت چنان که در لوح اول آمده است:

«دو پاره از او خدا و یک پاره از او آدمی است ... گیل‌گمش به ارگ اوروک مسکن گزید گردن افراخته، به زورمندی همچون نرگاو وحشی عظیم است ... او، گیل‌گمش، پسری را به پدر بازنمی‌گذارد ... دختری را به آن که دوستدار او است باز نمی‌گذارد هم اگر دلداده گردی بنام باشد یا هم بستر فرداء برنایی بی‌نشان!» (همان، ص ۲۴-۲۵).

<sup>1</sup> Mesopotamia

<sup>2</sup> bil-ga-mes

۱- آشور بانیپال (۶۶۹-۶۲۷ ق.م) سلطانی مقتدر و مخوف اما حامی دانش و ادبیات. اطلاعاتی که به دستور وی گرد آمده بر الواح حک شده و منبع آگاهی تا چندین هزاره پیش از میلاد است (شاملو، ۱۳۸۲، ص ۸).

حماسه می‌گوید که دو سوّمش خداست و یک سوّمش انسان، گیل‌گمش نه تنها شاه است، بلکه زیباترین شاه است و در سلحشوری بی‌مانند و در عین حال آشیل است و پاریس و به همین جهت به غایت مردم پسند است، بت است، ستاره است. اندکی ستمکار است و مردی که زنان بیش از هرکس می‌ستایندش (بلان، ۱۳۸۰، ص ۲۰).

با تمام ستم‌هایی که در حق مردم و دختران و همسران ایشان مرتکب می‌شود، شرایط برای مخالفت با وی فراهم می‌شود. این پدران و نوعرسان و جوانان ناکام در راه عاشقی بر وی خواهند تاخت تا او را نابود سازند اما وی:

«در کشت و کشتار بی‌مانند است همراهانش همواره می‌باید گوش به فرمان او بر پای ایستاده باشند برآن اوروک در کاشانه‌ها خویشت پیوسته از او در بیم‌اند» (شاملو، ۱۳۸۲، ص ۲۵).

بدین ترتیب مردم از این همه ظلم و ستم به ستوه آمده و نزد خدایان شکوه سردادند. خداوند شهر اوروک، آنو<sup>۴</sup>، همسر خویشت، ارورو<sup>۵</sup> را ندا داده و از او می‌خواهد هم‌اوردی درخور گیل‌گمش خلق کند تا با او روبرو شده و وی را به عدالت و میانه‌روی در رفتار و کردار فراخواند (ستاری، ۱۳۸۰، ص ۳۴).

ارورو چندان که این سخن‌ها بشنید ... مشتی خاک رس برگرفته به آب دهان تر کرد و انکیدو پهلوان را در دشت بآفرید ... سراپا فروپوشیده به موی» (شاملو، ۱۳۸۲، ص ۲۶).

اما انکیدو، موجودی به غایت وحشی بود او با آهوان می‌چرید و با جانوران از یک آبشخور آب می‌خورد. توسط زنی زیباروی او را رام می‌سازند تا این که برای نبرد با گیل‌گمش آماده شود. او به اوروک می‌رود و با هم کشتی می‌گیرند ولی این نبرد منجر به دوستی آن دو شده و پس از آن دوشادوش هم به جنگ پلیدی‌ها می‌روند (منشی زاده، ۱۳۳۳، ص ۳۳-۲۷).

#### ۴- نبرد با خومبابا<sup>۶</sup>

پس از آن که دو پهلوان با یکدیگر دست دوستی می‌دهند، گیل‌گمش تصمیم می‌گیرد اولین نبرد خویشت به همراهی انکیدو را آغاز کند. نبرد با اهریمنی به نام خومبابا، نگهبان جنگل سدر خدایان. او ستم پیشه کرده و مردم را دچار ترس و وحشت می‌کند. «برای حراست سدرهای جنگل دور خدایان، انلیل، خداوند خاک و سرزمین‌ها نگهبانی گذاشته بود، خومبابا، تا مردم را برماند. نگهبان جنگل سدر نسبت به شمش، خدای آفتاب، ارواح و مردم، گناه می‌کند. از جنگل بیرون می‌آید تا مردم را برماند» (همان ص ۳۳).

«او زورمندی سخت است، هیچ‌گاه نمی‌خسبد هووه را و خدا زورمندی بخشیده است و آدد<sup>۷</sup>، غریو تندروارش انلیلش هفت خوف موهبت فرموده» (شاملو، ۱۳۸۲، ص ۵۲).

<sup>۴</sup> - آنو Anu، خدای آسمان و الهه شهر اوروک (منشی‌زاده، ۱۳۳۳، ص ۱۸).

<sup>۵</sup> - ارورو Aruru، الهه‌ی قالب پرداز (همان)

<sup>۶</sup> خومبابا یا چنان که در برخی از نسخ آمده: خومبابا Xumbaba، که در تلفظ قدیمی‌ترش هووه Huvava است، عفریتی است که از جنگل درختان سدر خدایان نگهبانی می‌کند (شاملو، ۱۳۸۲، ص ۶۰).

<sup>۷</sup> Adad خدای رعد و برق و آتش (همان).

نکته‌ی جالب توجه در این سفر، که البته دلیل اصلی پرداختن به این موضوع بوده است، کیفیت سفر و ابزاری است که این دو قهرمان جهت پیکار با اهریمن با خود حمل می‌کنند. به گونه‌ای که با خواندن سطور این اسطوره سفرهای علمی-تخیلی همچون سفر به اعماق زمین ژول ورن در ذهن خواننده نقش می‌بندد. شاید چنین تصویری در نگاه نخست توجیه منطقی نداشته باشد اما سعی می‌شود تا افق دید و اندیشه‌ی نویسنده‌ی این داستان حماسی در آن دوران برای خواننده روشن شود.

## ۵- سفری فضایی در اعماق تاریخ

گیل گمش تصمیم به سفر به مکانی بسیار دور می‌گیرد اما شواهد داستان حاکی از این است که این سفر ماهیتی فرازمینی دارد. زیرا ابزاری که جهت این مسیر انتخاب می‌کند تا بدان روز نامتعارف و غیر معمول بوده است و گواه این ادعا اتفاقاتی است که رخ می‌دهد. مؤید سختی این سفر و فرازمینی بودن آن، در سخنانی نهفته است که پیران و سالخورده‌گان اوروک به گیل گمش می‌گویند. پیرسالان اوروک فراخ میدان با گیل گمش به پاسخ گفتند:

تو برنائی گیل گمش و دست قلب تو بر تو چیره است از آنچه به انجامش دل بسته‌ای آگاهی‌ات نیست... هوووه را هیأتی سخت هول‌انگیز است که است آن که با نبردافزارهایش برآید؟ ... فریاد هوووه غریو توفان بزرگ است دهانش آتش است و دمش مرگ!«(همان، ص ۵۴).

اما گیل گمش تصمیم خود را گرفته است و می‌داند که بر این نبرد فضایی فائق خواهد آمد:

«ای دوست من کیست که تواند بر آسمان برآمدن؟ خدا آن، آری جاودانه با آفتاب در آن مسکن گزیده‌اند»(همان، ص ۵۲).

با توجه به این مقطع از لوح دوم ماهیت فضایی بودن سفر مشخص می‌شود. نویسنده در آن زمان بر آن بوده است تا به لطف اندیشه‌ی بی‌بدیل خویش ذهن خواننده و یا شاید آشور بانپیل پادشاه را بر بال خیال بنشانند و بدین ترتیب لذت داستان را در مذاق ایشان جاودانه سازد. اما از نظر ما توانسته است با خلق این داستان زیبا با این سوی تاریخ ارتباط برقرار سازد. ارتباطی از جنس ادبیات علمی، تخیلی<sup>۸</sup>، که زاده‌ی علم و تکنولوژی در قرن نوزدهم است. این امر حاکی از این است که ادبیات علمی-تخیلی ریشه در تاریخ دارد و چنان که خواهیم دید، صرفاً دستاورد امروزه‌ی علم و تکنولوژی نیست. بدین منظور این سفر فضایی را از چند جنبه مورد بررسی قرار می‌دهیم.

## ۶- محاسبه جاذبه

گیل گمش و انکیدو تصمیم می‌گیرند تا نزد آهنگران رفته و جنگ افزار خویش را سفارش دهند. در سفارش این ابزار، تمام جوانب یک سفر فضایی، به ویژه نیروی جاذبه مورد توجه قرار گرفته است. چنان که می‌دانید اشیاء در فضای خارج از جو زمین به علت ضعیف شدن نیروی جاذبه دچار بی‌وزنی می‌شوند، لذا بایست که وزن خود را آنقدر افزایش دهند تا بتوانند بر این بی‌وزنی فائق آیند. در این حماسه نیز گیل گمش تنها در مضاف با خومبابا است که دست به چنین کاری می‌زند و از سفری آسمانی-چنان که گذشت- سخن می‌گوید. اما قهرمانان نزد آهنگران رفته و جنگ افزار خویش را سفارش می‌دهند:

«پس دستادست به نزدیک آهنگران شتافند، پیشه‌وران به کنکاش با یکدیگر رأی زدند، پس تبرزین‌ه‌اء تیغه بلند کشیده دسته‌ئی ساز کردند، و تبرهائی ساز کردند هر یک سه تلان<sup>۹</sup> خنجرهائی ساز کردند بس دراز با تیغه‌هائی هر یکی دو تلان و

<sup>8</sup> Science Fiction

۱- تلان Talent و به یونانی Talentum، واحد وزنی است مربوط به یونان باستان معادل ۶۰ مین Mna، که هر مین در فرهنگ فرانسوی روبرت Robert، با قید تقریب، معادل ۴۸۰ گرم ذکر شده است (شاملو، ۱۳۸۲، ص ۶۱).

سپرک<sup>۱۰</sup> هر یک سی مین نیز دشنه‌هایی ریختند هر یک سی مین زر و گیل گمش و انکیدو را هر یکی ده تلان برآمد» (همان، ص ۵۳).

حال اگر هر وزنه‌ی بابلی نظیر یونانی خویش ۶۰ مَن «مین» باشد و هر مَن نیز معادل ۴۸۰ گرم، با یک حساب سرانگشتی خواهیم فهمید که وزن هر تبر تقریباً ۹۰ کیلو خواهد بود. از سوی دیگر وزن خنجرها یا همان شمشیرها بسیار جلب توجه می‌کند. هر تیغه معادل دو وزنه یعنی ۱۲۰ مَن که مساوی است با= تقریباً ۶۰ کیلوگرم + سپرک ۳۰ مَن= تقریباً ۱۵ کیلوگرم. و دشنه‌ها که هر یک ۳۰ مَن بودند که باز هم معادل ۱۵ کیلوگرم است. بنابراین وزن شمشیر و دشنه تقریباً ۹۰ کیلوگرم می‌شود. با این احتساب وزن این ادوات جنگی ۱۸۰ کیلوگرم است البته بدون در نظر گرفتن ملزومات دیگر مانند زره و کلاه خود و توشه‌ی راه. هر جنگاور باید که ۱۸۰ کیلوگرم جابجا کند تا به میدان کارزار برسد. البته ناگفته نماند که در انتهای این ستون سهم هریک از پهلوانان را ۱۰ تلان ذکر کرده است که خود بیانگر آخرین وزن تمام تجهیزات جنگی همراه این دو نفر است. به عبارتی تقریباً ۳۰۰ کیلوگرم!

سؤال اینجاست که آیا این نوع از ابزار تا بدان روز رایج بوده است؟ روشن است که این ادوات متعارف بوده‌اند همچنان که در جنگ سرد متعارف‌اند لکن نه در این ابعاد و اندازه‌ها وانگهی چنین ابزار سنگینی تا بدان روز مورد استفاده قرار نگرفته و برای نخستین بار سفارش داده شده است. گواه این ادعا یکی سفارش گیل گمش به آهنگران جهت ساختن ابزار و دیگری مشورت صنعتگران با یکدیگر است.

#### ۱-۶) سفارش به آهنگران

در نسخه‌ی عربی حماسه‌ی گیل گمش از طه باقر، دستور گیل گمش به آهنگران چنین آمده است:

«سَأْصَدِرُ يَا صَدِيقِي أَوْامِرِي إِلَى صَانِعِي السَّلَاحِ وَ سَيَصْنَعُونَ السَّلَاحَ بِحُضُورِنَا» (باقر، ۱۹۸۰، ص ۵۳).

اما در نسخه‌های فارسی، این سفارش قهرمانان به صراحت ذکر نشده بلکه تنها از حضور ایشان نزد آهنگران-که ذکر آن قبلاً گذشت یاد شده است.

#### ۲-۶) مشورت آهنگران با یکدیگر

صنعتگران با هم در خصوص ساخت ابزار سفارش شده مشورت می‌کنند: «صَدَرَتِ الْأَوْامِرُ إِلَى صَانِعِي السَّلَاحِ فَاجْتَمَعُوا وَ تَشَاوَرُوا» (همان).

در متن فارسی نیز چنین آمده است: «پیشه‌وران با یکدیگر به کنکاش رأی زدند» (شاملو، ۱۳۸۲، ص ۵۳).

تمام این موارد از صدور فرمان گرفته تا مشورت با یکدیگر و ساختن سلاح‌هایی به آن کیفیت و آخرین سهم هر قهرمان از این سلاح‌ها، که بالغ بر ۳۰۰ کیلوگرم بود، حاکی از این است که این نوع از ابزار جنگی هم غیر متعارف بوده و هم در جهت جنگ فضایی و فائق آمدن بر ضعف نیروی جاذبه یا همان بی‌وزنی، تولید شده است. از سوی دیگر وزن این جنگ‌افزارها حتی اگر برای تناسب با وزن و طول قامت قهرمانان هم باشد، باز هم زیادت آن عیان است.

#### ۷- محاسبه‌ی مسافت

<sup>۱۰</sup> - صفحه‌ای کوچک که در فاصله‌ی تیغه و قبضه‌ی شمشیر قرار دارد تا مانع لغزیدن دست از قبضه به تیغه شود (همان).

اکنون این دو جنگاور سلاح‌های سنگین خویش را برگرفته‌اند و با وجود نصیحت بزرگان قوم، رهسپار سکونت‌گاه خومبابای ناسپاس می‌شوند. اما چرا بزرگان قوم او را نصیحت می‌کنند و مخفی‌گاه خومبابا کجاست؟ این که بزرگان او را نصیحت می‌کنند بدین خاطر است که آن‌ها به مهابت و دشخویی خومبابا آگاهی دارند و گیل‌گمش را پند می‌دهند تا مبادا به خویشتن و زور و بازویش غرّه و فریفته شود.

«تنها به قوت قعر اندام‌های خویش، گیل‌گمش، غرّه مشو، چشمهات باید نیک بیدار باشد، هشیار کار خویش باش» (همان، ص ۶۵).

از شواهد شعر روشن است که این جنگل در مسافتی بسیار دور واقع شده است. مسافتی که برای پیمودن آن باید که مرکب‌های چابک در اختیار داشت. نکته قابل اهمیّت اینجاست که مرکب هر قدر هم که چابک باشد، آن هم مرکب‌های آن زمان که از اسب و استر و شتر فراتر نمی‌رود، باز هم نحوه‌ی پیمودن این راه بس طولانی، شگفت‌انگیز است. زیرا اعداد و ارقامی که در این باب ارائه شده است بسیار عجیب هستند. ستون دوم از لوح سوّم در این حماسه، ناقص بوده و قسمت عمده‌ی آن تخریب شده است اما مسافت زمانی این مأموریت در بین خطوط آن نهفته است. پیش از ذکر لوح سوّم در ابتدای لوح چهارم چنین می‌خوانیم: «به بیستمین فرسنگ دوتائی چاشت شکستند و به سی‌امین فرسنگ دوتائی خواب را از راه بماندند در سراسر روز پنجاه فرسنگ دوتائی راه بریدند مسافت یک ماه و نیمه به سه روز درنیشتنند» (همان، ص ۷۵).

با مقایسه‌ی سطور بالا با نسخه‌ی عربی آن با مطلب عجیبی روبرو می‌شویم. در ستون دوم از لوح سوّم با اعدادی روبرو می‌شویم که فاصله‌ی او روک از جنگل را مشخص می‌سازد به این ترتیب که مسافت زمانی این دو را «ده هزار ساعت دوتائی» ذکر کرده است: «وَ الْغَابَةُ تَمْتَدُّ عَشْرَةَ أَلْفٍ سَاعَةً مُضَاعَفَةً» (النیلی، ۲۰۰۵ م، ص ۲۴).

حال اگر هر ساعت را یک فرسنگ<sup>۱۱</sup> محاسبه کنیم، بنابر این متن، ده هزار فرسنگ دوتائی برابر با بیست هزار فرسنگ خواهد بود. اگر هر فرسنگ را ۶/۲۴۰ کیلومتر فرض کنیم، مسافتی که این دو قهرمان طی کرده‌اند تقریباً ۱۲۵۰۰۰ کیلومتر خواهد شد. در نسخه‌ی فارسی و در سطر پایانی، مدت زمان اصلی سفر، یک ماه و نیم ذکر شده بود که آن‌ها در عرض سه روز آن را پیموده‌اند یعنی مسافت چهل و پنج روزه در سه روز پیموده شده است. این در حالی است که قسمت عمده‌ی لوح سوم از بین رفته و این بیست هزار فرسنگ از لوح چهارم شروع شده است. لذا معلوم نیست چند فرسنگ پیش از این بیست هزار فرسنگ پیموده‌اند.

با این اوصاف، مسافت ۴۵ روزه در عرض ۳ روز امری غیر قابل تصور است چه این که مرکب‌های آن روز چنین امکانی را در اختیار سوار قرار نمی‌دهند و با پای پیاده هم به طریق اولی نمی‌توان چنین مسافتی را پیمود بنابر این تنها گزینه‌ای که می‌تواند پاسخ مناسب به این معما باشد، سفر با ماشین‌های سریع السیر مانند فضا پیماها است که سرعتی مافوق صوت دارند. پیمودن ۱۲۵۰۰۰ کیلومتر در عرض ۳ روز تنها از ویژگی‌های یک سفر فضایی است و لاغیر. یعنی در هر روز حدود ۴۲۰۰۰ کیلومتر.

در فرازی از حماسه در توصیف مسیر گیل‌گمش چنین آمده است: «ای شَمَش دیگر بار او را، گیل‌گمش را، برانگیخته‌ای چرا که می‌خواهد به راه‌های دور قدم نهد. راه دوری که به جای خومبه‌به می‌کشد، با هم‌وردی که نمی‌شناسد می‌باید بجنگد راهی را که باز نمی‌داند می‌باید که در سپرد» (شاملو، ۱۳۸۲، ص ۲۴۷).

<sup>۱۱</sup> - هر فرسنگ برابر با ۶۲۴۰ متر است (رک فرهنگ معین).

طبیعتاً امکان ندارد که فرمانروای سرزمینی نسبت به راهی که پیش روی دارد ناآگاه باشد. چه این که راهی زمینی باشد و نه فرازمینی. اما گیل‌گمش این راه را نمی‌شناسد بلکه تمامی افراد وی و ساکنان سرزمینش نیز نمی‌شناسند. این مطلب را می‌توان مؤید این دانست که برای نبرد با اهریمنی ناشناس در مکانی ناشناس باید که به جنگ‌افزار و ساز و برگ متناسب مسلح شد. لذا پیکودن چنین مسافتی در این مدت بسیار کوتاه باز هم از نشانه‌های یک سفر غیر عادی در دوره‌ای است که مرکب‌های سفر چنین امکانی را در اختیار مسافر قرار نمی‌دهد.

#### ۸- جنگل درختان یا صخره‌هایی درخت نما؟

پس از طی مسیری که داستان آن گذشت، بالاخره به جنگل می‌رسند. اما آیا این جنگلی متراکم از درختان برافراشته بر آسمان است یا صخره‌هایی شبیه به درخت؟ همچنان که در وصف آن چنین آمده است:

«و بعد أن قطعاً تلك المسافة الطويلة شارقاً مدخل الغابة

و كان مدخلاً عجيباً بهرهما مشهده، إنهما لم يصلا بعد إلى الغابة!

ولكن أشجار الأرز في المدخل كان مظهرها عجيباً فكان علوها

إثنين و سبعين ذراعاً و عرض المدخل أربعة و عشرين ذراعاً» (باقر، ۲۰۰۱، ص ۵۸).

در این قسمت موارد عجیبی ذکر شده، طول درختان که ۷۲ ذرع و عرض دروازه که ۲۴ ذرع قید شده است. حال اگر هر ذرع را نیم متر فرض کنیم، طول هر درخت ۳۶ متر خواهد بود یعنی به اندازه‌ی یک ساختمان ۱۲ طبقه و عرض ورودی نیز ۱۲ متر. اگر عرض ورودی را عادی و متعادل به حساب آوریم اما نمی‌توان از طول درختان صرف‌نظر کرد چرا که بسیار غیر عادی می‌نماید. بلکه می‌توان اظهار داشت که این ویژگی‌ها با صخره‌های بلند و سر به فلک کشیده مطابقت می‌کند و نه با درختان سدر! چه که در فرازی دیگر از حماسه، آنجا که گیل‌گمش پس از مرگ انکیدو، یار غار خود، ناامید از زندگی به دنبال جاودانگی می‌رود، پس از پیمودن راهی بس طولانی به دروازه‌ی باغ خدایان می‌رسد که سیدوری سابیوتو، خاتون کوه آسمان، از درخت زندگی پاسبانی می‌کند:

پس او، گیل‌گمش، رو در راه نهاد و رویاروی خویش در باغ خدایان نظاره کرد. سدرها در انبوهی پر شکوه‌اند، گوهرها از همه رنگی بر درختان آویخته، بستر باغ را فرشی از زرد سبز است که با گیاهان دریا می‌ماند. سنگ‌های نایاب، آنجا به بسیاری خاشاک و خار است و تخمه‌ی میوه‌ها از یاقوت زرد (شاملو، ۱۳۸۲، ص ۲۸۲).

با توجه به این توصیف بسیار خیال‌انگیز از باغ خدایان، می‌توان درختان سدر جنگل خومبابا را نیز از این نوع پنداشت. یعنی درختانی که در اصل از صخره و سنگ هستند و میوه‌هایشان نیز از سنگ‌های قیمتی و البته کاملاً تخیلی.

#### ۹- نتیجه

حماسه‌ی گیل‌گمش، پهلوان اسطوره‌ای شهر اروک و میان رودان، پیش از آن که داستانی صرف باشد، آمیزه‌ای از علم و خیال است. نویسنده‌ی آن در خلق این اثر جاویدان بسیار چیره‌دستانه عمل کرده است به طوری که با استفاده از ذوق و قریحه‌ی خویش دست به ابتکار زده و داستانی با مایه‌ی علمی-تخیلی خلق کرده است. بالطبع نویسنده‌ی این داستان در آن زمان با نگاهی دیگر به این اثر آن را نگاشته است مانند حفظ این حماسه و یا ایجاد داستانی سرگرم کننده برای نسل آن روز. اما از طرف دیگر از عناصر علمی به کار رفته در آن و از قرار گرفتن آن در رده‌ی داستان‌های علمی-تخیلی آگاهی نداشته است چه که علم و دانش بدین صورت امروزی نبوده و ادبیات علمی-تخیلی نیز هنوز ناشناخته بود. آنچه که بسیار قابل توجه است،

برخورداری نویسنده از پختگی فکری بسیار بالا در آن دوران است. درست مانند داستان‌های «هزار و یک شب» و «رساله‌ی حیّ بن یقظان» که از دست‌مایه‌ی علمی-تخیلی برخوردارند.

داستان‌های علمی-تخیلی حاصل قرن نوزدهم و ورود ماشین به عرصه‌ی زندگی بشر است. آنچه که روزگاری با عنوان «فالیچه‌ی پرنده» مطرح می‌شد و رؤیایی بیش نبود امروزه در قالب هواپیما و فضاپیما ظهور نموده است. همچنان که تلویزیون نقش گوی سحرآمیز را برعهده دارد و نخستین زیردریایی و فضاپیما درست پس از داستان‌های ژولورن مانند «بیست هزار فرسنگ زیر دریا»<sup>۱۲</sup> و «از زمین به سوی ماه»<sup>۱۳</sup> و «برگرد ماه»<sup>۱۴</sup> که همه به ترتیب در سال‌های ۱۸۷۳ م، ۱۸۶۵ م و ۱۸۷۰ م نوشته شده‌اند، ساخته شدند.

بنابراین داستان‌های با درونمایه‌ی علمی-تخیلی پیش از آن که زاده‌ی علم و دانش امروز باشند، ریشه در اعماق تاریخ دارند همچنان که در منابع قدیمی مانند هزار و یک شب و داستان‌های سلیمان نبی نمونه‌های آن را می‌توان مشاهده نمود. و به طور مستند در اسطوره‌ی گیل‌گمش. این اسطوره می‌تواند به عنوان یکی از نخستین منابع پیدایش ادبیات علمی-تخیلی در اعماق تاریخ به شمار آید چه که وقایع موجود در آن، همچنان که گذشت، مؤید این امر است. امروزه با قطارهای سریع‌السیر که سرعتی مافوق صوت دارند و هواپیماها و فضاپیماهایی سرعتی نزدیک به سرعت نور دارند، مسافت‌های بس طولانی حتی تا کرات دیگر در کوتاه‌ترین زمان پیموده می‌شود. همچنان که در حماسه‌ی گیل‌گمش مسافت ۴۵ روزه در عرض ۳ روز پیموده می‌شد. لذا این داستان با ادبیات علمی-تخیلی سنخیت کامل داشته و می‌توان آن را یکی از آغازین داستان‌های علمی-تخیلی به شمار آورد.

انسان امروز به مدد فکر و اندیشه‌ی پخته‌ی دیرینیان است که از امکانات فراوان و آسایش بی‌نظیر برخوردارند. همچنان که بشر آینده آسایشی بیش از امروز خواهد داشت زیرا امروز مقدمات رفاه آینده در ادبیات علمی-تخیلی پیش‌بینی شده است و نمونه‌ی بارز آن را در فیلم‌های علمی-تخیلی به وضوح مشاهده می‌کنیم. قسمتی از اندیشه‌ی دیروز در قالب داستان به ما رسیده است و با استخراج رموز آن می‌توان به پیشرفت علم و دانش کمک کرد.

<sup>12</sup> Twenty thousand Leagues under the sea

<sup>13</sup> From the Earth to the Moon

<sup>14</sup> Around the moon



#### ۱۰- فهرست منابع

۱. باقر، طه، ملحمه کلکامش، اودیسسه العراق الخالده، بغداد، وزاره الثقافه و الاعلام، دارالرشید، ۱۹۸۰ م.
۲. شاملو، احمد، گیل گمش، تهران، نشر چشمه، ۱۳۸۲ هـ ش.
۳. ستّاری، جلال، پژوهشی در اسطوره گیل گمش و افسانه اسکندر، تهران، نشر مرکز، ۱۳۸۰ هـ ش.
۴. بلان، یانیک، پژوهش در ناگزیری مرگ گیل گمش، [جلال ستّاری]، تهران، نشر مرکز، ۱۳۸۰ هـ ش.
۵. النیلی، عالم سبیط، ملحمه جلجامش، بیروت، دارالمحجه البیضاء، ۲۰۰۵ م.
۶. منشی زاده، داوود، گیلگمش کهن ترین حماسه بشری، تهران، نشر اختر، ۱۳۳۳ هـ ش.
۷. معین، محمد، فرهنگ معین، تهران، بهزاد، ۱۳۸۲ هـ ش.