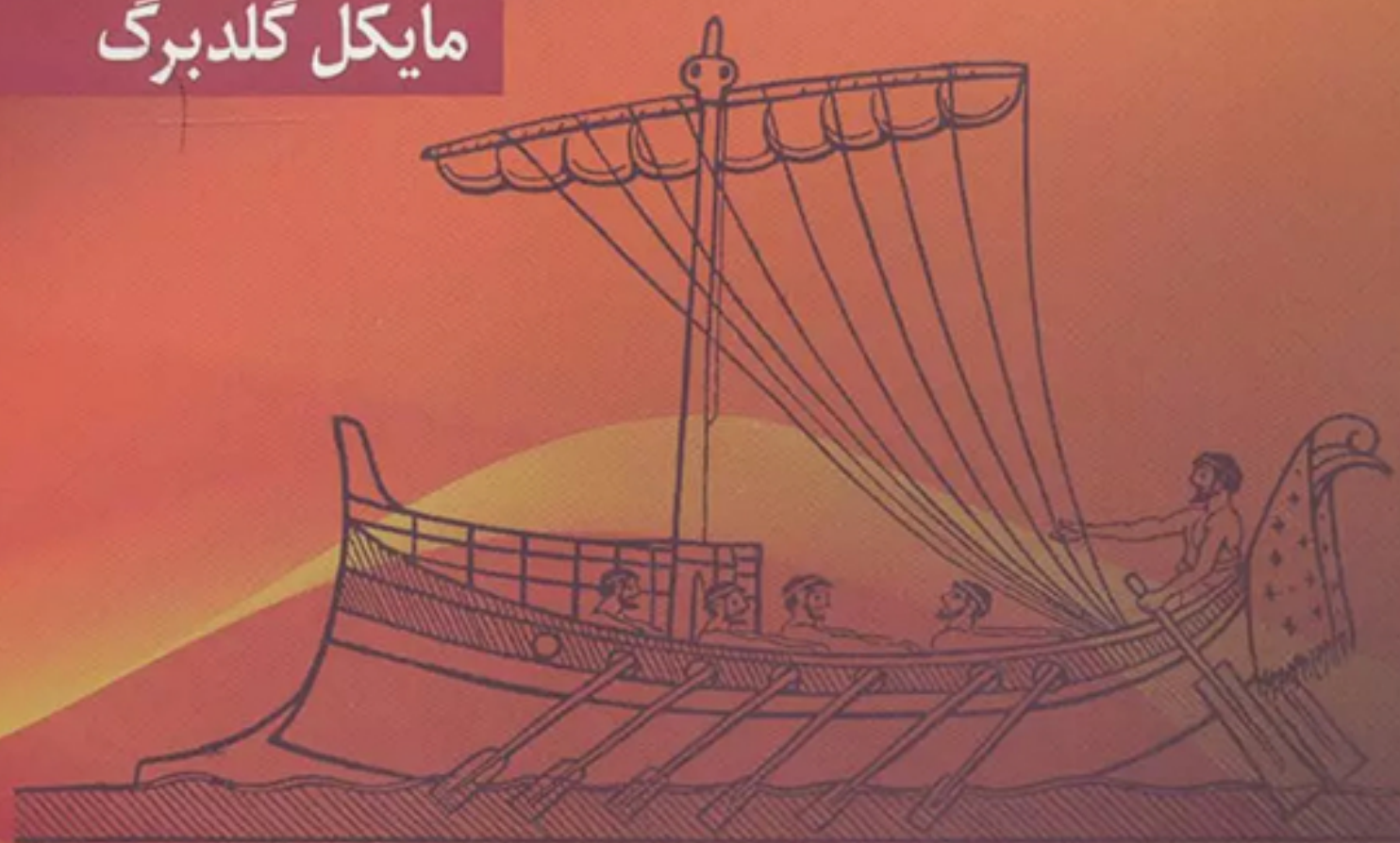


سفرهایی همراه با اودیسیئوس

نه کهن الگوی شخصیتی انیاگرام

در اودیسه هومر

مایکل گلدبرگ



ترجمه و تحقیق: جعفر واعظی

دیباچه: دکتر میرجلال‌الدین کزازی



سفرهایی همراه با اودیسیئوس:

نُه کهن الگوی شخصیتی انیاگرام
در اودیسه هومر

**Travels with Odysseus:
Uncommon Wisdom from Homer's Odyssey**

مایکل گلدبرگ

ترجمه و تحقیق

جعفر واعظی

دیباچه

دکتر میرجلال الدین کزازی



مؤسسه خدمات فرهنگی رسا

سرشناسه	گلدبرگ، مایکل ج.، ۱۹۴۸ - م. Goldberg, Michael J., 1948
عنوان و نام پدیدآور	سفرهایی همراه با اودیسیئوس: نه کهن‌الگوی شخصیتی اینیاگرام در اودیسه هومر / مایکل گلدبرگ؛ ترجمه و تحقیق جعفر واعظی؛ دیباچه میرجلال‌الدین کزازی.
مشخصات نشر	تهران: رسا، ۱۴۰۱.
مشخصات ظاهری	۴۴۸ ص.
شابک	ISBN 978-964-317-017-2
وضعیت فهرست‌نویسی	فیبا.
یادداشت	عنوان اصلی: Travels with Odysseus, 2005
عنوان دیگر	نه کهن‌الگوی شخصیتی اینیاگرام در اودیسه هومر.
موضوع	تیپ‌های شخصیتی نه‌گانه Enneagram
موضوع	خودشناسی Self-perception
موضوع	تیپ‌شناسی (Psychology Typology)
شناسه افزوده	واعظی، جعفر، ۱۳۴۱ - ، مترجم.
رده‌بندی کنگره	BF ۶۹۸/۳۵
رده‌بندی دیویی	۱۵۵/۲۶
شماره کتابشناسی ملی	۸۹۰۲۷۶۴

بیاید به حقوق دیگران احترام بگذاریم

دوست عزیز، این کتاب حاصل دسترنج چندین ساله مؤلف، مترجم و ناشر آن است. تکثیر و فروش آن به هر شکلی بدون اجازه از پدیدآورنده، کاری غیراخلاقی، غیرقانونی و غیرشرعی و کسب درآمد از دسترنج دیگران است. این عمل نادرست در زندگی پیامدهای ناگواری دارد و موجب رواج بی‌اعتمادی در جامعه و ایجاد محیطی ناسالم برای خود و فرزندان مان می‌گردد.



مؤسسه خدمات فرهنگی رسا

تلفن: ۴۵-۸۸۸۳۴۸۴۴ فاکس: ۸۸۸۳۸۱۲۵ WWW.RASABOOKS.IR

عنوان: سفرهایی همراه با اودیسیئوس: نه کهن‌الگوی شخصیتی اینیاگرام در اودیسه هومر

نویسنده: مایکل گلدبرگ - ترجمه و تحقیق: جعفر واعظی

چاپ اول: ۱۴۰۱ - تیراژ: ۱۰۰۰ نسخه

راه‌های ارتباط با مترجم: ایمیل jaafar.vaezi@gmail.com موبایل ۰۹۱۲۱۳۵۳۷۰۵

کلیه حقوق محفوظ و مخصوص ناشر است.

مرکز توزیع: پخش رسا - تلفن: ۶۶۹۰۷۷۱۰ و ۶۶۹۰۷۷۱۲

قیمت: ۲۸۰۰۰۰ تومان

فهرست مطالب

۹ دیباچهٔ دکتر میرجلال‌الدین کزازی
۱۱ پیشگفتار مترجم
۷۱ بخش یک
۷۳ مقدمه
۷۹ بخش دو
۸۱ فصل یک - نیلوفرخواران: آرزوی زیر سکان بودن
۹۳ فصل دو - سیکلوپ: نابهنجاری پولیفم
۱۱۵ فصل سه - ائولی: بادی که کارساز بود، رفت
۱۲۳ فصل چهار - لستریگون‌ها: تاریکی در میان روز
۱۳۵ فصل پنج - هرمس / سیرسه: مولی مقدس
۱۴۵ فصل شش - هادس و برگشت: مرگ اشتیاق
۱۵۱ فصل هفت - سیرن‌ها: کشتن آرام من
۱۵۵ فصل هشت - سیلا و شاریبد: از دست دادن‌های اجتناب‌ناپذیر
۱۶۱ فصل نه - گلهٔ خورشید: رفتن به سوی طلا
۱۶۷ فصل ده - کالیپسو: شور زندگی
۱۷۹ فصل یازده - فئاسیان: انجام صحیح کارها
۱۹۱ بخش سه
۱۹۳ فصل دوازده - برگشت دوباره به منزل
۱۹۹ فصل سیزده - زندگی نمادین

۲۰۵	بخش چهار
۲۰۷	فصل چهارده - انسان مسافر
۲۱۱	فصل پانزده - مرد سبک‌های زیاد
۲۲۱	فصل شانزده - تمثیل
۲۲۵	تعلیقات و توضیحات
۲۲۵	مقدمه
۲۸۱	فصل یک - نیلوفرخواران: آرزوی زیر سکان بودن
۳۱۱	فصل دو - سیکلوپ: نابهنجاری پولیفم
۳۲۳	فصل سه - ائولی: بادی که کارساز بود، رفت
۳۲۹	فصل چهار - لستریگون‌ها: تاریکی در میان روز
۳۴۳	فصل پنج - هرمس / سیرسه: مولی مقدس
۳۴۹	فصل شش - هادس و برگشت: مرگ اشتیاق
۳۵۱	فصل هفت - سیرن‌ها: کشتن آرام من
۳۵۵	فصل هشت - سیلا و شارید: از دست دادن‌های اجتناب‌ناپذیر
۳۵۹	فصل نه - گله خورشید: رفتن به سوی طلا
۳۶۷	فصل ده - کالیپسو: شور زندگی
۳۷۵	فصل یازده - فناسیان: انجام صحیح کارها
۳۸۳	فصل دوازده - برگشت دوباره به منزل
۳۸۹	فصل سیزده - زندگی نمادین
۴۰۵	فصل چهارده - انسان مسافر
۴۱۳	فصل پانزده - مرد سبک‌های زیاد
۴۱۷	فصل شانزده - تمثیل
۴۲۳	فهرست راهنما
۴۳۱	کتابنامه

بخش یک

در این سفر، پا به کار نمی‌آید.

پلوتینوس^۱ * (۱/۰)

هر مسافرتی مقاصد اسرارآمیزی دارد که مسافر از آن آگاه نیست.

مارتین بوبر^۲ (۲/۰)

در خوابگاه هر مسافر سرگردان، کتاب انجیلی وجود دارد،

در صورتی که بهتر می‌بود کتاب اودیسه باشد.

جیمز هیلمن^۳ (۳/۰)

اودیسه هومر، داستان بزرگ آمدن به سوی منزل^۴ است. (۴/۰)

از زمان‌های باستان، اودیسه به عنوان سفری شناخته می‌شود که هر کدام از ما باید تصمیم بگیریم که از این سفر به منزل، به کسی که واقعاً هستیم و به چیزی که قرار است تغییر و تحول پیدا کنیم، برگردیم. در حالی که در بیرون و در اطراف پرسه می‌زنیم و به شیوه‌های مختلف تلاش می‌کنیم و وانمود می‌کنیم که این یا آن هستیم.

1. PLOTINOS

* شماره‌های بدون پرانتز در متن، شماره‌های پاورقی‌های نویسنده و یا معادل‌های انگلیسی متن ترجمه شده است و در پاورقی هر کجا توضیح از مترجم است با علامت (م - م) مشخص شده است و شماره‌های داخل پرانتز با فونت کوچک، ارجاع به تعلیقات و توضیحات مترجم در فصل مربوط در آخر همین کتاب صص ۲۲۵ تا ۴۱۰ است. داخل پرانتز، دو عدد با علامت / از هم جدا شده‌اند، عدد سمت راست، نشانگر فصل و عدد سمت چپ، نشانگر شماره توضیح در همان فصل است، نمونه: (۱/۰) یعنی مطالب قبل از فصل ۱، توضیح شماره ۱، و (۱۰/۵) یعنی فصل ۵، توضیح شماره ۱۰ - م.

در این اودیسه طولانی،^۱ بعضی مواقع اودیسنوس از مسیر اصلی منحرف می‌شود، بعضی مواقع حواس‌پرت و پریشان می‌شود و بعضی مواقع سر راه کس دیگری سبز می‌شود. او بعضی حقایق را به سادگی یاد می‌گیرد و در مقابل بعضی دیگر مقاومت به خرج می‌دهد.

در این سفر طولانی، او با موجودات جادویی و قدرتمندی مواجه می‌شود که می‌توانند یاور او باشند یا برایش مصیبت به بار بیاورند. بعضی‌ها، قلب او را می‌خوانند و او را کمک می‌کنند و برای او بینش و موفقیت به ارمغان می‌آورند. دیگران - غریبه‌های مشکل‌ساز و فاجعه‌آفرین - سعی می‌کنند او را از مسیر منحرف کنند. در تمام این‌ها، اودیسنوس^۲ خیلی متفاوت‌تر از بقیه ما نیست.



هومر، در مرکز داستان‌سرایی است، ولی او خیلی بیشتر از یک داستان‌سرای سحرآمیز و شگفت‌انگیز است. خیلی سخت خواهد بود در تأثیر گسترده او مبالغه کنیم. دو شعر حماسی او، ایلپاد و اودیسه، اولین روایت‌های بزرگ صور خیال^۳ غربی هستند؛ (۵/۰) نزدیک به ۱۴۰ نسل از زمانی که او این ماجراها را بازگو می‌کند (حدود ۷۵۰ سال قبل از میلاد)، فیلسوفان و جنگجویان و گویندگان داستان‌ها، ادعا کرده‌اند که اودیسنوس، مثل خود آن‌ها، در سرچشمه‌های باستانی سنت‌های متنوع و گسترده قرار دارد. گفته می‌شود که هومر، یک آواره و خانه‌به‌دوش بوده است و این بدان معنی است که داستان‌های او، محلی نبوده و به زمان و مکان خاصی محدود نشده است. او بی‌سواد بود، بنابراین، به داستان رسمی زمان خاصی گره نخورده است. هومر مطابق سنت‌های نقل شده، کور بود که در عرف اسطوره‌شناسی، به این معنی است که او چیزی را می‌دید که دیگران نمی‌بینند.

و در واقع، برای مخاطبان باستان، داستان‌های هومر با قهرمانان بزرگ ولی دارای نقطه ضعف، که با غولان افسانه‌ای،^۴ جادوگران شهوت‌انگیز و غریبه‌های شیطان (غیر از

1. On his long odyssey

2. Odysseus

3. Imagination

۴. رک: ایلپاد، ترجمه میرجلال‌الدین کزازی، (نمایه اسطوره‌شناختی)، ص ۵۷۴ - م.

خدایان و بَغبانوهای کج خُلق و عبوس که بی شرمانه در امور انسان مداخله و فضولی می‌کنند)، در نزاع و تقابل بوده‌اند، همراه با معانی والایی بوده است. در واقع گفته می‌شود، تمرکز حقیقی داستان‌های هومر بر خرد مقدسی^۱ بنا نهاده شده است که «سرنوشت ارواح و ساختار دنیا را»^۲ توصیف می‌کند. (۶/۰)

پراکلوُس،^۳ فیلسوف قرن پنجم (۷/۰) نوشته است، شعرهای هومر، برای کسانی که به اندازه کافی فهیم بوده‌اند که آن‌ها را مورد تقدیر قرار دهند، چیزی را آموزش داد که «تعالیم اسرارآمیز»^۴ نامیده می‌شود که به نظر می‌رسد منظور او از این گفته، مقداری الاهیات کهنه نبوده است، بلکه بیشتر شبیه یک چشم‌انداز کارآمد برای زندگی بوده است - شیوه‌ای از بودن در دنیا، یک شیوه عملی‌تر از سفر به سوی منزل.

اسطوره‌های شبیه اودیسه در لایه‌های مختلفی نقش‌آفرینی می‌کند.

سفرهای اودیسه در قلمرو روان اتفاق می‌افتند؛ گویی در خیال می‌گذرند و مثل یک خیال، ما تمام بخش‌ها را بازی می‌کنیم. ما نه تنها اودیستوس هستیم، یک مسافر گل‌آلود که تبدیل به قهرمان می‌شود، بلکه همچنین یک سیکلوپ خشن و وحشی، یا یک سیرسه سلیطه و امثال آن هستیم. با هر ماجرا، شخصیت‌های نمایش درونی ما، دنبال موقعیت مناسب می‌گردند.

ولی، شاید شگفت‌انگیزترین بخش موضوع این باشد که داستان‌ها، مواد اصلی چیزی هستند که ما همچنین آن‌ها را در دنیای بیرونی می‌نامیم. اغلب اوقات، افراد دارای ذهن روان‌شناختی، برای درک معنی به درون نگاه می‌کنند، زمانی که درست در روی خود سیکلوپ خیره می‌شویم، به صورت آشکار، به عنوان رئیس غیرقابل‌تحمل یا یک فرد پرخاشگر خیابانی تغییر قیافه داده است.

اودیستوس، کسی نیست مگر یک انسان عملی، انسانی که مسافر دنیای واقعی است. ما از او حقایق زیربنایی و اصلی زندگی را در مورد سفر دراز به سوی منزل یاد می‌گیریم.

1. Sacred wisdom

2. Robert Lamberton and John J. Keany, eds, *Homer's Ancient Readers*, (Princeton: Princeton University Press, 1992), p. 20.

3. Proclus

4. A secret doctrine

ایلیاد و اودیسه^۱

آیا این همان عذاری است که به خاطر آن هزاران کشتی برای نبرد به آب افتاد؟
 و برج‌های بدون قلعه ایلوم^۲ را سوزاند؟
 هلن شیرین، با هدیه یک بوسه، مرانامیرا و جاودانه ساز.
 مارلو، دکتر فاستوس^۳ (۸/۰)

داستان قبل از داستان ما، جنگ خونین تروا^۴ است، یک کشمکش ۱۰ ساله در مورد زیباترین زن دنیا، که هلن^۵ نامیده می‌شد. او با پادشاه منلائوس اسپارتا^۶ ازدواج کرده بود. ولی پاریس، شاهزاده تروا^۷ (ایلوم در یونان) مسیر او را به صورت مرموزی عوض می‌کند (با رضایت یا بدون رضایت او، ما فقط می‌توانیم تعجب کنیم، برای اینکه نسخه‌ها متفاوت هستند).

منلائوس، پادشاهان یونانی دوست را جمع‌آوری کرد تا با جنگ تروا، شهربانوی خویش را برگرداند. ایلیاد، رخدادهای سال آخر ۱۰ سال جنگ را بازگو می‌کند - آن در سال ۱۱۸۴ قبل از میلاد اتفاق افتاد - زمانی که یونانی‌ها سرانجام پیروز می‌شوند و هلن با پیروزی منلائوس اسپارتا باز می‌گردد.

جنگاوران ایلیاد اقدام به نبرد می‌کنند؛ آن‌ها پیروزی را نصیب خود می‌کنند و از شکست‌ها نجات پیدا می‌کنند. آن‌ها ایگوهای خودشان^۸ را می‌سازند و قدرت خود را امتحان می‌کنند. آن‌ها معمولاً در مطالبه مسیر خود یا اعمال اراده خودشان ترسو نیستند.

موضوع ایلیاد در مورد طراحی استراتژی و اقدام به عمل است، در مورد جنگ برای به دست آوردن چیزی است که دیگران هم آن را می‌خواهند؛ آن در مورد داستان چگونگی ساختن (یا نساختن) جایگاه خود در جهان است.

اودیستوس از زرنگ‌ترین ژنرال‌های یونان است. او یکی از مشهورترین و منحرف‌کننده‌ترین تدابیر تمام دوران‌ها را برنامه‌ریزی کرد: او یک اسب چوبی عظیم‌الجثه را

1. Iliad and The Odyssey

2. Ilium

3. MARLOWE, DR. FAUSTUS

4. Trojan War

5. Helen

6. King Menelaus of Sparta

7. Paris prince of Troy

8. Their egos

تراشید و آماده کرد که یک دسته سربازان مخفی آماده به جنگ داخل آن بودند و آن را به عنوان یک هدیه به شهروندان تروا باقی گذاشت. ترواییان هدیه چشمگیر اسب را به داخل شهر خود بردند، و زمانی که جنگاوران مخفی یونان در شب هنگام بیرون آمدند، ترواییان مبهوت و گیج، در ناآگاهی گرفتار و تکه پاره شدند؛ یونانی‌ها پیروزی نهایی را نصیب خود کردند (این روزها، یک برنامه کامپیوتری را که به صورت آشکاری خوش بازی است و شامل جهت‌های مرموز برای به بار آوردن ویرانی است، اسب تروا می‌نامند).

اکنون، جنگ تمام شده است، اودیسهوس در تدارک یک سفر سریع به سوی منزل، به سمت آبخوست یونانی ایتاک^۱ است، درست از میان دریای اژه از تروا (در ساحل ترکیه امروز)؛ مسافت این سفر، ۵۶۵ مایل دریایی است، چیزی بیشتر از چهارده شب دریانوردی نیست. دریغا، این سفر، برای اودیسهوس، ۱۰ سال زمان می‌برد. به ماجراهای این سفر دریایی مشکل‌آفرین در اودیسه گفته می‌شود - «سفر اودیسهوس».^۲

1. Ithaca

2. The account of this famous, problematical sea voyage is told in The Odyssey, "the journey of Odysseus."

بخش دو

فصل یک

نیلوفرخواران:

آرزوی زیر سکان بودن^۱

ای انسان، چرا به خواب رفته‌ای؟ ... چرا منزل قلب خودت را جست و جونی کنی؟
هیلدگارد بینگن^۲ (۱/۱)

چگونه انتظار دارید به انتهای سفر خود برسید اگر مسیر شهر انسان دیگری را در پیش گرفته اید؟
چگونه انتظار دارید با هدایت زندگی شخص دیگر، به کمال خود برسید؟
مرتون^۳ (۲/۱)

اودیسنوس و همراهان، بلافاصله پس از ترک تروا، در یک مرداب ساکت و خواب‌آور فرود آمدند که سرزمین نیلوفرخواران بود.

سرزمین نیلوفرخواران، دو دنیا را به هم گره می‌زند. اودیسنوس، یک قهرمان جنگی بزرگ، در حال ترک قلمرو رقابتی، جنگی برون‌گرا، و ایگومحور^۴ ایلید است که به نتایج، جلوافتادگی از حریف، و کامیابی‌های مادی متمرکز شده است. این همان دنیایی است که ما می‌شناسیم.

او می‌توانست مانند همیشه به کارش ادامه دهد، مثل همیشه تجارت کند، شهرها را چپاول کند و مدعی گنجینه و ثروت باشد، اشتهار و تأثیر خودش را گسترش دهد و خیلی ثروتمند باشد. اگر اودیسنوس چیز بیشتری در زندگی خودش انجام ندهد، هنوز می‌تواند به‌عنوان فردی مشهور و موفق، و باهوش‌ترین از یونانی‌ها در تروا به خاطر آورده شود. او

1. The Lotus Eaters: Desire under the Helm

2. HILDEGARD OF BINGEN

3. MERTON

4. Ego-oriented

می تواند به پیروزی های خودش تکیه کند. ما هنوز می توانیم، اگرچه شاید نه با همان دستاورد، در مورد او بخوانیم.

یا او می تواند مسیر را عوض کند و به سمت منزل حرکت کند؛ این یک سفر درونی مشکل به سمت ژرفا بخشیدن به معنی، و هم جهت شدن با کسی است که واقعاً قرار است باشد. پادشاه و همسر و پدر. و این چیزی است که او واقعاً می خواهد.

سرزمین نیلوفر در مسیر جاده، در محل انشعاب قرار دارد. آن، جایی است که اگر افراد نتوانند تصمیم بگیرند به کدام مسیر بروند، گیر می افتند.

نیلوفرخواران، شبیه بعضی آدم های ژولیده قهوه خانه، آسان گیر هستند و با کسی جزو بحث ندارند، طایفه جذابی هستند که با جریان گرم و مه آلود همراه می شوند. آن ها اولین ضد فرهنگ در ادبیات غرب هستند.

ولی آن ها در زیر نقاب فوق العاده بی حال، یک راز تاریک دارند: آن ها معتاد به مواد مخدري هستند، که در گیاهی به نام نیلوفر وجود دارد. و آن ها همچنین فروشنده هستند: آن ها علف هرز خودشان را با دریانوردانی که اودیستوس به ساحل فرستاده است، به مشارکت می گذارند.

اودیستوس زمانی که می شنود افراد او نیلوفر برداشته اند، به سمت کشتی هجوم می آورد، در حالی که خشمگین است و مثل یک نگهبان ساحل عمل می کند. او دریانوردان لول و نشئه، و راه گم کرده خودش را جمع می کند. و آن ها را به نیمکت های پارو زنی کشتی می بندد (برای اینکه آن ها سخت اصرار دارند که در سرزمین نیلوفر باقی بمانند) و بلافاصله راه می افتند.

چرا نیلوفر، مسافر را از حرکت باز می دارد؟ چرا اودیستوس گوش به زنگ و نگران است؟

منزل^۱

مخالف و نقیض منزل و موطن، فاصله و دوری نیست، بلکه فراموشی و نسیان است.

(الی ویزل)^۲ (۳/۱)

نیلوفر، صرفاً یک چای که مقداری مواد گیاه دارویی ملایم دارد، نیست: آن نوعی مخدر

قدرتمند است که یک فراموشی و نسیان ویژه و خطرناک را موجب می‌شود: هر کسی از نیلوفر استفاده کند، تمام خاطره خود را از منزل از دست می‌دهد.

موضوع مهم چیست؟

منزل، جایی است که قلب آنجا است، مکانی که شما در دنیا، اغلب اوقات، آنجا هستید؛ آن مکانی امن، «جایی دور از دسترس خطرات سفر است»،^۱ جایی که شما بیگانه نیستید، جایی که تلاش‌های اختصاصی شما شناخته و درک می‌شود، و جایی که شما دیده می‌شوید و به خاطر فضیلت‌های ویژه و توانایی‌های منحصر به فردتان، مورد تقدیر قرار می‌گیرید. منزل، در جوهر خود، جایی است که شما به خاطر کسی که واقعاً هستید، شناسایی می‌شوید، نه بیشتر و نه کمتر. زمانی که شما احساس می‌کنید در منزل هستید، طبیعت حقیقی خودتان را نشان می‌دهید و مهم نیست که شما کجا هستید.

منزل نه تنها دنیایی است که شما را می‌شناسد، بلکه جایی است که می‌توانید دنیا را به خاطر چیزی که هست، تشخیص دهید؛ جایی است که شما می‌توانید بدون اغراق یا انحراف، بزرگ‌نمایی یا کوچک‌نمایی، به صورت شفاف دنیا را ببینید. می‌توانید صورت‌های ظاهری گذشته، عنوان‌ها و نقش‌های گذشته، ترس‌ها و فرافکنی‌ها و دفاع‌های گذشته خودتان را آزاد از هرگونه تظاهر ببینید و طبیعت حقیقی کس دیگر را به اجمال از نظر بگذرانید. منزل همان جایی است که می‌توانید از راه و رسم معمولی خود خارج شوید و راحت باشید.

از چشم‌انداز روان، هر مسافر در روح دانش مکانی که او در آنجا بیشتر واقعی است، به صورت عمیق غرق می‌شود و خیلی آسان به خاطر کسی که هست، دیده می‌شود و جایی است که چیزی را که نیاز دارد، ابراز می‌کند - نه بیشتر و نه کمتر. بالاخره آن مکان، منزل واقعی شما است.

بعید است که راز بزرگی باشد، اغلب مسافران می‌توانند بدون زحمت زیاد به شما بگویند که در منزل بودن به چه چیزی شبیه است (یا می‌تواند باشد). (۴/۱)

برای اودیسنوس، منزل، آبخوست کوچک و سنگلاخی ایتاک است، جایی که همسر

عاشق و شریک روحی او، پنه‌لوپ^۱ منتظر است و بنابراین، او زندگی واقعی خودش را به‌عنوان پادشاه و همسر و پدر می‌گذراند. اصطلاح اصلی هومر برای ایتاک، «شفاف‌دیده‌شدن»^۲ است: آن، جایی است که شخص به‌صورت شفاف می‌بیند و دیده می‌شود.

برای اودیستوس تا زمانی که به آنجا برسد، مهم نیست سفرهای او چقدر تهذیب‌کننده و آموزنده‌اند، مهم نیست بومی‌ها چقدر خوش‌آمدگو و حمایتگر هستند، مهم نیست که بغانوها در طول مسیر چقدر غیب‌گویی می‌کنند، اودیستوس همه جا یک خارجی، یک پناهنده از جنگ‌ها است. بعد از جنگ، کالیپسو^۳ بهترین میزبانی را انجام می‌دهد، و فئاسیان^۴ او را با آواز تعریف می‌کنند؛ هر دو از او می‌خواهند که بماند و از این کار منظوری ندارند، ولی او حتی در حمایت و مواظبت تمام و کمال آن‌ها، در منزل نیست. هر نقطه جدید به مفهوم یک قلمرو بیگانه است، هر جایی که او هست، دست‌کم در بخشی از مکان‌ها، کاملاً شناخته شده نیست یا قابل شناسایی نیست.

کارل یونگ روان‌شناس، این نوع سفر به سوی منزل را، تبدیل شدن به موجودی یکپارچه^۵ نامیده است، همان‌طور که او می‌گوید، سفر طاقت‌فرسا برای «خلاص کردن خود از لفافه‌های کاذب»^۶ (۵/۱) تا اینکه بتواند خود واقعی خودش را درگیر و ابراز کند. یونگ نوشته است: «تبدیل شدن به موجودی یکپارچه، فرایندی است که توسط آن، انسان تبدیل به موجودی مشخص و منحصر‌به‌فرد می‌شود، به همان صورت که در واقع وجود دارد.» بنابراین، او یک نام‌گذاری کامل انجام می‌دهد که به‌صورت مشخص مختص او است.^۷

اگر منزل مکانی است که شما بیشتر، خودتان هستید، پس فاصله بین کسی که می‌خواهید وانمود کنید هستید، همان‌طور که یونگ آن را گفت، «لفافه‌های کاذب»^۸ و کسی که واقعاً هستید، بستگی به این دارد که شما چقدر از منزل دور هستید. برای اودیستوس، این یک سفر طولانی و مشکل است.



1. Penelope

2. "Clear-seen"

3. Calypso

4. Phaeacians

5. Individuation

6. Carl G. Jung, Collected Works CW 7, par.269 "Divest the self of false wrappings".

7. Jung, CW 7, Par.267.

8. False wrappings

برای نیلوفرخواران، خاطرهٔ منزل، زدوده و محو شده است. با بودن در دنیا، بدون امکان بودن در منزل، مهم نیست مسافر، چقدر باهوش، پُرشور و شعف یا بدون ترس است؛ او به کلی گم شده است. چیزی وجود ندارد که قطب‌نمای خود را با آن تنظیم کند. خبری نیست،^۱ دلیل زیادی وجود ندارد که سرزمین راحت نیلوفر را ترک کنیم.

این به اندازهٔ کافی بد خواهد بود. ولی منزل، فقط مقصد این سفر نیست: منزل، ریشهٔ همهٔ خواسته‌ها و انتخاب‌ها است. تمام تمایلات، تمایلاتی هستند که به نوعی نزدیک شدن به منزل را میسر می‌سازند، تا در منزل بیشتر باشیم.

نیلوفرخواران، به خاطر رضایت دلپذیر خودشان، اصلاً هیچ تمنایی ندارند؛ آن‌ها خودشان را با داروی بی‌حس‌کننده خاموش کرده‌اند. آه، آن‌ها ممکن است در طول روز ترجیحاتی داشته باشند؛ آن‌ها ممکن است به صورت قاطع، گیلان گارسیا را به وانیل ساده^۲ ترجیح بدهند. ولی چون در طول زندگی، سلانه سلانه و آهسته هستند، توانایی ندارند که یک مسیر از اقدام را در مقابل مسیر دیگر انتخاب کنند، برای اینکه آن‌ها در محل نگهبانی خودشان، منزل خودشان، به خواب رفته‌اند: آن‌ها فراموش کرده‌اند واقعاً چه کسی هستند و قرار است که چه چیزی باشند. آن‌ها در مسیر جاده، در این انشعاب گیر افتاده‌اند و نمی‌توانند جهت مشخصی را انتخاب کنند.

باعث شگفتی نیست که اودیثوس اینچنین نگران شده است.

نیلوفرخواران

نیلوفر چیست؟ بعضی مسافران با داروهای واقعی یا الکل، خودشان را فراموش می‌کنند و نیلوفر می‌تواند همان چیز باشد؛ نیلوفر می‌تواند غذا یا شهوت یا هرگونه از اعتیادهای مُد روز باشد، ولی لازم نیست که نیلوفر یک اعتیاد مرسوم باشد؛ آن می‌تواند عادت به تماشای تلویزیون یا گردش در اینترنت، یک شغل ملالت‌آور یا کار عادی روزانهٔ غیرقابل‌انعطاف باشد. آن می‌تواند ارتباط طولانی مدت راحت باشد: شما ممکن است مورد دیگری را بشناسید، شاید استراحت در راه، ولی به شرطی که خاموش‌کننده و بدون شور و شوق باشد.

برای آنانی که خورهٔ کار هستند، نیلوفر خودش را در قالب کار بیشتر، پروژهٔ بیشتر، جا

دادن یک توده بزرگتر داخل یک جعبه می‌باشد. فعالیت افراطی، نیلوفری است که افراد تیپ A را غرق در خلسه خودشان نگه می‌دارد تا نتوانند منزل واقعی خودشان را به یاد بیاورند. (۶/۱)

همه ما زمان‌هایی را داشتیم که در آن، خودمان را و جایی را که به سوی آن رهسپار هستیم، فراموش کرده بودیم و اینکه چه موقع در برنامه‌های دیگران جا داده شده‌ایم و به کناری جارو شده‌ایم و سپس به خاطر آن تأسف خورده‌ایم. (لعنت باد. من به چه چیزی فکر می‌کنم؟) در این زمان‌ها، ما در حال خوردن نیلوفر هستیم.

ولی نیلوفرخواران، در زندگی خود، فراموشی را، به‌عنوان خود واقعی‌شان در نظر می‌گیرند. آن‌ها خود را به کنار می‌گذارند، آرزوهای‌شان را سرکوب می‌کنند، و به‌صورت تناوبی بیدار می‌شوند و خودشان را به‌عنوان یک عضو دور انداخته شده، در حال پشتیبانی، در بازی زندگی کس دیگر پیدا می‌کنند. آن‌ها ممکن است در وسط زندگی، به خاطر ترک سفر خودشان به دلایلی که دیگر حس خوبی به آن‌ها نمی‌دهد، احساس ناکامی و مورد سوءاستفاده قرار گرفتن بکنند.

اگرچه ممکن است زمانی، دلایل خوبی برای این کار خود داشتند؛ شاید آن‌ها در دوران کودکی به خاطر برقراری هارمونی در یک خانواده بزرگ، یا یک اجتماع مملو از منازعه و ستیز، سخت کار کرده‌اند. به‌خاطر منافع گروه، آن‌ها احساسات و تمایلات خودشان را سرکوب کرده‌اند، و سفر خود را به کناری نهاده‌اند. آن‌ها یاد گرفته‌اند پشت یک خنده خوشایند و با صفا، مخفی شوند و قایق را نلرزانند،^۱ (۷/۱) بخصوص نظرات‌شان را ابراز نکنند، بلکه آشتی‌دهنده و میانجی باشند. آن‌ها خود را به خاطر یک هارمونی سطحی، به حراج گذاشته‌اند، و این قیمت گزافی است که پرداخت کرده‌اند.

نیلوفرخواران، به‌عنوان یک بزرگسال، آسان‌گیر، لم داده، فروتن، و غیرآمرانه هستند. آن‌ها از تصمیم‌گیری اجتناب می‌ورزند. اجازه نمی‌دهند خواسته‌های‌شان، مانعی در مسیر باشند و توسط تمایلات قوی، از این سو به آن سو بروند. این‌ها افرادی خوش‌مشرب و سازگار افراطی هستند که همراهی می‌کنند تا همراهی شوند، مستعفی (resigned) هستند و به پذیرش نوعی از زندگی که جلوی‌شان قرار داده شده است، تسلیم شده‌اند. اوه، خیلی خوب.

من همکار عزیزی در ایالت آیوا^۱ دارم که برای آموزش و مشاوره به آنجا می‌روم. زمانی که ما به رستوران می‌رویم، معمولاً از خدمتکار می‌پرسم در غذای ما چه چیزهایی وجود دارد، و چگونه آماده می‌شود. همکار من از این نوع پرس‌وجو، ناراحت می‌شود. «شما الآن در آیوا هستید». او می‌گوید: «در آیوا، چیزی که به ما داده می‌شود، می‌گیریم و یاد می‌گیریم که آن را دوست داشته باشیم». این رویکرد یک نیلوفرخوار است.

نیلوفرخواران همراهی می‌کنند و سازگار هستند. تحت پوشش راحت بودن، و در دنیا در منزل بودن، آن‌ها کمتر خودشان هستند؛ آن‌ها شور و شوق^۲ خودشان را خاموش می‌کنند. فیلسوف دانمارکی، سورن کیرکگور^۳ نوشته است: «بگذار دیگران شکوه کنند که عصر ما بدکاره است؛ شکوه من این است که عصر ما پست و بی‌مایه است؛ چرا که عصر ما شور و شوق ندارد. ... از همین روست که جان من همواره برای بازگشتن به هوای عهد عتیق و نوشته‌های شکسپیر، پر می‌کشد. لاقلاً در آن‌ها آدم احساس می‌کند انسان‌ها هستند که سخن می‌گویند. در آنجا آدم‌ها متنفر می‌شوند، عشق می‌ورزند، دشمن خویش را می‌کشند».^۴ (۸/۱)

نیلوفرخواران، در حالی که آرام، آسان‌گیر، میانجی، بدون مطالبه آشکار، و در استراحت همیشگی به مانند سایرین هستند، به نظر دیگران و حتی به نظر خودشان، ممکن است چنین برسد که از قبل در منزل هستند. آن‌ها ممکن است به لحاظ معنوی، رشدیافته به نظر برسند برای اینکه اشتیاق ندارند همان‌طور که دیگران هستند، در جاده باشند. به مانند بعضی میانجی‌های تازه‌به‌دوران‌رسیده، آن‌ها با مهربانی به کسانی که همیشه تندمزاج و مایه زحمت هستند، لبخند می‌زنند.

ولی تخدیر شدن (being narcotized)، هیچ نسبتی با هارمونی ندارد. یک نیلوفرخوار از خودراضی، ممکن است چنین بیندیشد که او، صرفاً با شنا کردن در جهت جریان آب،^۵ با دنیا در صلح و آرامش است. ولی جریانی وجود ندارد، فقط ایستایی و سکون (stagnation) است. این بدان معنی نیست که گفته شود نیلوفرخواران نمی‌توانند به موفقیت کامل در زندگی

1. Iowa
2. Passions
3. Soren Kierkegaard
4. Soren Kierkegaard, Either / Or, Vol. 1: Diapsalmata (Penguin Classics, 1992).
5. Going with the flow

دست پیدا کنند. آن‌ها می‌توانند در مهارت‌های خودشان به‌عنوان آشتی‌دهنده و مصالحه‌گر که به‌صورت طبیعی در صحنه جریان دارد، به جایگاه‌های بالا دست پیدا کنند: آن‌ها با کنار گذاشتن موقعیت‌های خودشان مشکل ندارند. به‌ویژه می‌توانند مشاوران خوبی برای متقاعد کردن مشتریان باشند، برای اینکه برای‌شان آسان است که به سفر کس دیگری تمرکز کنند. آن‌ها احتمالاً متواضع هستند و خُلق متعادل، بی‌تکلف، و غیرقضاوت‌گر دارند. با داشتن یک رئیس قُلدر و قوی یا همسر خودرأی و کله‌شق، یک نیلوفرخوار می‌تواند نقطهٔ مقابل^۱ کاملی باشد - فردی که می‌داند چگونه از مسیر خارج شود. در تیمی که به دلیل تعارض، آشفته و پریشان شده است، آن‌ها می‌توانند منادی صلح باشد.

دوایت آیزنهاور^۲ یک نیلوفرخوار خوش‌مشرّب و فداکار بود که نه به‌عنوان یک استراتژیست جنگ جهانی دوم - او در اصل استراتژی را برای دیگران باقی گذاشته بود - بلکه به‌عنوان فرمانده ارشد متفقین انتخاب شد، ولی به دلیل اینکه قادر بود ایگوهای متعارض افرادی مثل ژنرال جورج اس. پتن و سپهبد برنارد لاو مونتگومری^۳ را مدیریت کند؛ آیزنهاور ایگوی خودش را خارج از مسیر نگه داشت. (۹/۱)

آیزنهاور حتی به‌عنوان رئیس‌جمهور آمریکا، خودش را به‌عنوان «وسط جاده»^۴ معرفی کرد که برنامه‌های موجود فدرال را نه اضافه کرد و نه کم، و به‌ویژه خط‌مشی‌های تازه‌ای ایجاد نکرد. استراتژی او به مانند نیلوفرخوار بود: اجتناب از جرّ و بحث، نلرزاندن قایق، نگهداری وضع موجود، توافق کردن و سازگار بودن بدون انجام کار زیاد. کشور در طول زمامداری او، سردرگم و آشفته بود.

این نوع هشیاری سخت و قدیمی^۵ آمریکا در ۱۹۵۰، خوشایند ولی همچنین مبتذل، هشیاری سرزمین نیلوفر است. زمانی که **جان کندی**^۶، پس از **آیک**^۷ به قدرت رسید، شعار کندی در عکس‌العمل به سستی و بی‌حالی حاصل از نیلوفر این بود: «اجازه دهید آمریکا را دوباره به جنبش دریاوریم!»^۸ (۱۰/۱)

1. Filo
2. Dwight Eisenhower
3. General George S. Patton and Field Marshal Bernard Law Montgomery
4. "Middle of the roader"
5. Sloggy, suburban Consciousness
6. John Kennedy
7. Ike
8. "Let's get America moving again,"

سرزمین های نیلوفر^۱

نیلوفرخواری، فرهنگ آشنای بوروکراسی های کم تحرک و مؤسسات بزرگ است. سازمان های کند مانند خدمات پستی، آژانس های بزرگ دولتی، شرکت های بیمه، و شرکت های خدمات عمومی با روال، سوابق و روندهایی تنظیم شده اند که تصمیمات را که برای نیلوفرخواران خیلی مشکل است، اتخاذ نکنند، بلکه اجازه دهند که تصمیمات خودشان گرفته شوند.

ضرب المثل آن ها به این می ماند که با جریان کاغذبازی در حرکت باشند، موج ایجاد نکنند، یا روال معمولی کارها را مختل نکنند. تمایل کمتری برای عدم موافقت یا مواجهه وجود دارد. به نوآوری و ابداع، خوشامد گفته نمی شود. به مانند یک کشتی نفت کش بزرگ در روی آب، تلاش زیادی لازم است تا حرکت در یک مسیر جدید شروع شود و زمانی که از نیلوفرخواران، بخاری بلند شود، آن ها فقط بر طبق آهنگ معمولی عمل می کنند.

Accedia

استعفا و تسلیم نیلوفرخواران، چیزی بیشتر از ملول و اندوهناک بودن است، آن یک معصیت کبیره است که پدران صحرا، راهبان اولیه مسیحیت، *accedia*، تن پروری (دل سردی، خمودی، یأس)^۲ نامیدند، گناه توجه نداشتن (در زبان یونانی: *a* = نه، *kedas* = توجه). نیلوفرخواران توجه نمی کنند. (۱۱/۱)

فیلسوف آلانوس^۳ گفته است *accedia* «بی حالی ذهن است که توسط آن، فرد از شروع کارهای خوب اجتناب می کند یا کسالت را در خودش رشد می دهد». (۱۲/۱) حکیم الهی میتوفاکس،^۴ *accedia* را «سیب زمینی تنبل»^۵ می نامد. (۱۳/۱) و با یادآوری اینکه نیلوفر در شروع سفر اودیسهوس، برای اینکه خودش باشد، تنبل است، سورن کیرکگور،^۶ *accedia* را چنین توصیف می کند: «امتناع ناامیدکننده برای خود بودن».^۷ (۱۴/۱)

تنها پادزهر برای *accedia* – مراقبت نکردن – پذیرایی کردن از تمایلات خویشتن است.

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Lotos Lands | 2. Accedia, Sloth (despondency, lethargy, discouragement) |
| 3. Alanus | 4. Matthew Fox |
| | 5. "Couch-potato-it is" |
| 6. Soren Kierkegaard | 7. "The despairing refusal to be oneself" |

تمایل فقط زمانی پذیرایی می شود که اجازه بدهید آن در شما اثر بکند، شما را مختل کند، از شما مطالبه کند، زمانی که اجازه دهید شما را تکان بدهد. شما نمی توانید نیلوفر را استفاده کنید تا تمایل را راکد کنید و از سفر اجتناب کنید.

انتخاب پرداختن به خواسته های خود، در دنیای سختی که لذت های کوچک نیلوفرخواران اهمیتی ندارد، به این معنی است که ماجراجویی آغاز شده است.

پاروزدن^۱

«سل، ما باید بریم و تا وقتی به اون جا نرسیده ایم، اصلاً نباید توقف کنیم.»

«مگه کجا قراره بریم، پسر؟»

«نمی دونم، اما باید بریم.»

کِرُوآک، در جاده^۲ (۱۵/۱)

به محض اینکه اودیسنوس، ملوانانی را که نیلوفر مصرف کرده بودند، به زور باز آورد، آن ها را با تسمه به نیمکت های پاروزنی بست. اودیسنوس با باقی همراهانی که نیلوفر نخورده بودند، دیوانه وار شروع به قایقرانی کردند.

خروج ناگهانی اودیسنوس می گوید که او برای رسیدن به منزل، منتظر «زمان درست» یا «افراد درست»، نمی ماند. او برای «انگیزه»^۳ منتظر نمی ماند. او سعی نمی کند تا «کارها سرو سامان پیدا کنند».^۴ او «اطلاعات بیشتر» نیاز ندارد. او منتظر نمی ماند تا همه اردک های خودش را در یک ردیف آماده کند. این ها می تواند بعداً انجام شود.

پارو زدن، در این موقعیت، برای چیزی که ظاهراً ارتباطی با آن ندارد، فوق العاده مهم است. زمان زیادی برای نشخوار کردن یا خیره شدن به دریا در روی نیمکت های پاروزنی وجود ندارد. شما بایستی ادامه بدهید: شما می توانید نه زیاد پُرشور و شوق و نه زیاد بی تفاوت باشید. شما نمی توانید به مانند نیلوفرخواران، بدون هدف، دستخوش پیشامدها بمانید: پارو زدن مخالف همراه شدن با جریان آب است. و نتیجه مهم اینکه: شما بایستی پاروی خودتان را به آب بزنید، درست چیزی که نیلوفرخواران، از انجام آن اجتناب می کنند.

1. Rowing

2. KEROUAC, ON THE ROAD

3. "Inspiration"

4. "Get settled"

بنابراین، سفر شروع می‌شود ولی نه انفجار شور و شوق وجود دارد و نه برنامه‌ریزی مفصل همراه با جزئیات. اشتیاق به تدریج کمتر می‌شود؛ و برنامه‌ریزی، کمتر مفید به فایده است برای اینکه جزئیات سفر هنوز مشخص نیست.

اودیستوس گم می‌شود. او حتی نقشه به همراه ندارد. تمام چیزی که او دارد، یک تمایل فوق‌العاده برای رسیدن به منزل، و احتمالاً ناوگانی از کشتی‌ها برای رساندن او به آن‌جا وجود دارد. و تمام چیزی که او می‌داند این است که او بایستی به رغم وسوسه نیلوفر، در دریا و در حال پارو زنی باشد - به سفر وفادار بماند.

نیلوفر شما چه چیزی است؟ کدام راحتی و آسایش مطبوع ولی اشتباهی وجود دارد که شما را صرفاً در جایی که هستید، نگه می‌دارد، و اجازه نمی‌دهد که حرکت را شروع کنید؟ بعید است که آن، راز بسیار بزرگی باشد. اغلب افراد، اگر شما از آن‌ها پرسید، همین الآن می‌توانند بگویند که انتخاب نیلوفر آن‌ها چه چیزی است.

شما خواهید دانست در سرزمین نیلوفر هستید زمانی که:

- شما در سرزمین سکون روانی، ایستایی و تحلیل رفتن، فقدان اراده و تمایل هستید.
- اهالی محلی، هارمونی راحت و آرام، خودخشنودی و انطباق خلق می‌کنند.
- از اولویت قائل شدن و بلندپروازی اجتناب می‌شود.
- تغییر، خسته کننده و به تحلیل برنده احساس می‌شود.
- از ابتکار، نوآوری و ریسک‌پذیری جلوگیری می‌شود.
- تصمیم‌گیری کند و همراه با کاغذبازی و دیوان‌سالاری است: انتخاب‌ها به صورت بی‌پایانی، مورد بررسی قرار می‌گیرد.
- اهداف (و چشم‌انداز سازمان‌دهنده) مبهم و مغشوش هستند.
- همه چیز مطابق عادت و به صورت اتوماتیک انجام می‌شود.
- گفت‌وگوی اختلال‌برانگیز، و پارادیم شکننده تأیید نمی‌شود. بهتر است با خرد مرسوم حرکت شود. نقشه را به هم نزن.
- احساسات عمیق - خشم و مطالبه - فرو خورده می‌شود.
- افراد تشویق می‌شوند تا تطبیق پیدا کنند، «به چیزی که دارید عشق بورزید».

اگر شما در سرزمین نیلوفر هستید:

- یاد منزل را در هشیار خود نگه دارید: به خاطر بیاورید شما واقعاً چه کسی هستید و قرار است چه کسی باشید.
- چشمان خودتان را به هدف بدوزید. حواس‌تان را با کارهای غیر اصلی، پرت نکنید.
- مایل باشید که عدم راحتی برای رسیدن به آرزو را تحمل کنید.
- خودتان شروع‌کنندهٔ جسوری باشید. برای کسب اجازه یا اجماع همگانی منتظر نباشید، به جای آن ریسک اقدام به عمل را پذیرا باشید (در سفر قلمروهای دیگری وجود دارند که در آنجا خلاف این درست است).
- حتی اگر مسیر به سمت منزل کاملاً شفاف نباشد، پاروی خود را به آب بزنید. این اودیسه با عمل اگزیستانسیال^۱ شروع می‌شود: اودیستوس پاروی خود را در آب قرار می‌دهد و پارو زدن را شروع می‌کند. (۱۶/۱)

اودیستوس از سرزمین نیلوفرخواران فرار می‌کند برای اینکه غرایز، او را به عمل فرار می‌خوانند، تا به موانع سر راه غلبه کنند و مشکلات را حل کنند (سایر مخمصه‌ها مسیرهای فرار متفاوتی را لازم دارند). او بدون ابراز شادی یا افسردگی، با اغوای نیلوفر، و وضعیت بی‌حس آسودگی، فریب نمی‌خورد. این‌جا در سرزمین نیلوفر، مسیر برون‌رفت، از طریق عدم درگیر شدن نیست.

برعکس، پیروزی اودیستوس، به دلیل اشتیاق و شورمندی‌های^۲ او ظهور می‌کند. به‌ویژه تمایل او برای حرکت در جاده به سمت منزل و شور و شوق او برای همسر فوق‌العاده‌اش - و رغبت او برای قبول ریسک درگیر شدن در جاده به منظور رسیدن به منزل، و تحمل پیامدهای آن.

ولی چقدر درگیری و تعامل کافی است و چه مقدار از آن خیلی زیاد است؟ ماجرای بعدی با سیکلوپ غول‌آسا، در جست‌وجوی جواب به این پرسش‌ها است.

فصل دو

سیکلوپ:

نابهنجاری پولیفیم^۱

در زیر نمای ظاهری و آراسته هوشیاری همراه با نظم اخلاقی مرتب و مقاصد خوب آن، نیروهای به شدت زمخت زندگی، به مانند غولان خشمگین کمین کرده‌اند، در حالی که به صورت بی‌پایانی، حریصانه مشغول خوردن‌اند، تولید مثل می‌کنند و به جنگ مشغول هستند. آن‌ها اغلب دیده نمی‌شوند، ولی زندگی به تشویق و انرژی آن‌ها بستگی دارد: بدون آن‌ها، موجودات زنده مثل سنگ‌ها فاقد نیروی حیاتی هستند. ولی هر کجایی که آن‌ها بدون کنترل قدم می‌گذارند، زندگی به مانند دنیای شلوغ باتلاق‌های اولیه، مفهوم خودش را از دست می‌دهد.

استر هاردینگ، انرژی روان^۲ (۱/۲)

اودیسیئوس، اکنون به آبخوستی قدم می‌گذارد که یک بهشت طبیعی بکر و دست‌نخورده است. بومی‌های آن‌جا، سیکلوپ‌های غول عظیم‌الجثه هستند، که هومر آن‌ها را «مرد کوهستان»^۳ می‌نامد: آن‌ها یک چشم بزرگ در وسط پیشانی خودشان دارند. آن‌ها در سرزمین خود کشاورزی نمی‌کنند؛ به جای آن، «در جایی زندگی می‌کنند که گندم، جو و تاک‌ها، خودشان رشد می‌کنند، بدون اینکه هیچ کشت و زرعی اتفاق افتاده باشد.»^۴ سرزمین سیکلوپان، نوعی بهشت عدن^۵ است، پُربرکت، حاصل‌خیز و بکر و طبیعی.

سیکلوپان، قوانین و مکان‌هایی برای جلسه ندارند، برای اینکه هر سیکلوپ، «خداوند و ارباب خانواده خودش است و هیچ توجهی به همسایه خود در دنیا ندارد.»^۶ سیکلوپان،

1. The Cyclops: Polyphemus Perversity

2. ESTHER HARDING, PSYCHIC ENERGY

3. Man mountains

4. Homer, *Odyssey* (Samuel Butler, trans, 1900), Book IX.

5. Garden of Eden

6. Homer, *Odyssey* (Samuel Butler, trans, 1900), Book IX.

زمانی که چیزی را می‌خواهند، می‌خواهند و آن را به دست می‌آورند. آن‌ها شرم یا گناه یا قید و بند را تحمل نمی‌کنند و در مورد چیزی که دیگران فکر می‌کنند، نگران نیستند.

اودیستوس و مردان او، به سمت غار یک سیکلوپ که پولیفم نامیده می‌شود، رهسپار شدند، ولی او در آن‌جا نبود. آن‌ها آتشی افروختند و مثل منزل خودشان به خوشگذرانی پرداختند.

زمانی که پولیفم زشت و غول‌پیکر به غار برگشت، اودیستوس و مردان او، بحق و بجا، وحشت‌زده شدند و به ژرفای غار پناه بردند. پولیفم در غار را با پاره‌سنگی سترگ که اودیستوس حدس می‌زند، ۲۲ اسب نمی‌توانند آن را از جای برگیرند، می‌بندد.

سپس پولیفم، متوجه حضور کسی می‌شود که سرزده و بدون اجازه وارد شده است. اودیستوس، معمولاً یک ناطق نسبتاً ماهری است، ولی این‌جا او بهانه‌گیر و مطالبه‌کننده است. اودیستوس، پولیفم را هشدار می‌دهد که زئوس^۱ خودش خدایی است که مسافری را حمایت می‌کند، بنابراین، پولیفم بایستی با او به مهربانی و خوبی رفتار کند. علاوه بر این، اودیستوس، جسورانه، مطابق رسم و رسوم یونانی‌ها، «ارمغان مهمان»^۲ مطالبه می‌کند.

همان‌طور که بعضی مواقع اتفاق می‌افتد، اودیستوس، مطلب اشتباهی را در مکان اشتباه و به مخاطب اشتباه بیان کرد. این‌جا، در سرزمین سیکلوپ‌های وحشی، رسم و رسوم، و آداب جامعه متمدن صدق نمی‌کند. اودیستوس، می‌خواهد این موجود زشت و شریر، از احترام به آداب یونانی، لذت ببرد. شاید اودیستوس، مقدس باشد؛ ولی آیا شما هیچ موقع با یک ولگرد خیابانی متمدن، بگومگو کرده‌اید، و در حالی که حق با شما بود تلاش کرده‌اید او خجالت بکشد و خوب باشد؟ این نوع رفتار کارساز نیست.

پولیفم با درستی داد می‌زند: «ای بیگانه! تو نادانی بیش نیستی که از دوردست آمده‌ای، تا مرا اندرز بگویی که از خدایان بهر اسم یا از خشم آنان پرهیزم. غولان، اندیشه و پروایی از زئوس رویینه‌سپر، یا از خدایان فرخنده‌روز ندارند؛ زیرا، هر آینه، ما از آنان بس فراتریم.»^۳ پولیفم، مثل همه سیکلوپ‌های خودبزرگ‌بین، برای خودش قانون دارد. او از زئوس نمی‌ترسد، و اهمیتی به چرنیدیات زیندگی‌های اجتماعی نمی‌دهد.

پولیفم، با خشم و کینه، و برای دومین بار، سرهای دو نفر از مردان اودیستوس را خرد

۱. رک: ایلید، ترجمه میرجلال‌الدین کزازی، (نمایه اسطوره‌شناختی)، ص ۵۷۲. م.

2. Guest gift

3. Homer, *Odyssey* (Samuel Butler, trans, 1900), Book IX.

می‌کند و به صورت خام، آن‌ها را می‌خورد. سپس، گستاخانه، و در بالاترین درجه غرور، به خواب می‌رود، در حالی که اودیستوس و همراهان او در ژرفای غار از ترس کِز کرده‌اند. او به پشت می‌خوابد، در حالی که خُرُوپف می‌کند و پاهای او وُلُو شده‌اند.

اودیستوس می‌خواهد کار پولیفیم را با شمشیر خود بسازد، ولی هوشمندانه می‌فهمد که او و مردانش توانایی آن را ندارند که پاره‌سنگ سترگ را که آن‌ها را در غار زندانی کرده است، حرکت دهند. اودیستوس نیازمند این است که سیکلوپ در را باز کند.

ولی چگونه؟ زمانی که با یک سیکلوپ روبه‌رو شدید، کار بزرگ این است که شیوه‌ای را انتخاب کنید که قدرت فوق‌العاده او را به هدف بزرگ خودتان معطوف کنید و او را وادار کنید پاره‌سنگ را برای شما جابه‌جا کند، بدون اینکه خودتان طعمه او شوید. این نوعی آی‌کی‌دو^۱ است (نوعی هنر رزمی که در آن شما به جای اینکه با هم‌آورد خودتان شاخ به شاخ بشوید، با قدرت و شتاب او متحد می‌شوید). (۲/۲) موفقیت، در این جا مستلزم انتظار برای لحظه درست، نظم و ترتیب در اجرا، و پیچیدگی کمتر است که به شما اجازه می‌دهد با ایگوی خودتان گرفتار نشوید مبنی بر اینکه او را بکشید یا او شما را بکشد. اودیستوس، همه این‌ها را به مقدار زیاد در چشم‌انداز خودش دارد.

برای یک صبحانه سریع فوری، سیکلوپ دو نفر دیگر از مردان اودیستوس را برمی‌گیرد و بدین سان، ناشتایی‌اش را فراهم می‌کند. زمانی که پولیفیم، همراه با رمه خودش غار را ترک می‌کند، اودیستوس و مردان او در غار زندانی می‌شوند، آن‌ها آن روز را در تیز کردن یک چوب زیتون به عنوان اسلحه سپری می‌کنند.

پولیفیم، عصر برمی‌گردد تا شام خود را با دو نفر دیگر از مردان اودیستوس آماده سازد. اکنون سیکلوپ، از اودیستوس می‌خواهد که نام خود را بگوید. اودیستوس، به صورت عالی و آگاهانه می‌گوید که نام او «هیچ‌کس»^۲ است.

اودیستوس، مقداری شراب مارونی^۳ قوی را که همراه خودش آورده است به سیکلوپ پیشنهاد می‌کند، و پولیفیم با دریافت و نوشیدن کمی از آن، مست و بیهوش^۴ می‌شود.

این سیکلوپ نمی‌داند چه زمانی متوقف شود و این در مورد همه سیکلوپان که شما

1. Aikido

2. "Nobody"

۳. (Maronian Wine) یک ارمغان از مارون (Maron)، کاهن آپولون (Apollo). - م.

4. Shikkered

ممکن است، ملاقات کنید، صدق می‌کند: به‌رغم اینکه چقدر بزرگ و ترسناک هستند، اشتهای حریصانه، و عدم حساسیت به محدودیت‌های خودشان، آن‌ها را آسیب‌پذیر می‌کند و موقعیت را برای بی‌آبرو کردن مهیا می‌کند.

اکنون اودیستوس و همراهان او، تیر چوبی ساخته شده از درخت زیتون را در تنها چشم پولیفم که در حالت خواب است، فرو می‌کنند. پولیفم از درد چنان داد می‌زند که همسایگان سیکلوپ او از خواب بلند می‌شوند و دوان‌دوان می‌آیند. آن‌ها از دری که پاره سنگ است، نعره می‌زنند، «پولیفم! آیا کسی شما را به زحمت انداخته است؟ پولیفم در اشاره به اودیستوس می‌گوید، «هیچ‌کس»، «هیچ‌کس مرا آشفته کرده است!» سیکلوپ‌های همسایه پاسخ می‌دهند، خوب، اگر کسی مزاحم شما نیست، بایستی خدایان در کار باشند و ما به منزل می‌رویم.» و او را ترک می‌کنند.

در این‌جا چیزی بیشتر از کم‌دی بزن‌بکوب پیشاسقراطی^۱ در کار است. (۳/۲) هومر یک سرنخ اساسی برای مقابله با سیکلوپ‌ها، زمانی که محاصره، یا مغلوب شده‌اید و فاقد منابع هستید، ارائه می‌دهد. او می‌گوید که شما بایستی با سیکلوپ‌ها با عنوان «هیچ‌کس» مواجه شوید، به این معنی که در رویارویی با قدرت ویرانگر، شما بدون ایگو^۲ عمل کنید. شما به اسیرکننده خودتان علناً اظهار نمی‌کنید که چه کسی هستید («جناب افسر! شما نمی‌دانید که من چه کسی هستم؟») همان‌طور که اودیستوس در ابتدا اقدام می‌کند. شما حق و حقوق خودتان را مطالبه نمی‌کنید. این مطالبه، تنها کاری که می‌کند بدتر کردن اوضاع است.

بیشتر از آن، شما دوک‌های خودتان^۳ را کنار نمی‌گذارید و با او به‌صورت مستقیم، شاخ‌به‌شاخ، و رودررو^۴ مقابله نمی‌کنید. با یک سیکلوپ چنین نکنید. شما یک سیکلوپ را مستقیماً درگیر نمی‌کنید و او را با غلبه کردن بر او منکوب نمی‌کنید (مگر اینکه خودتان یک سیکلوپ باشید). اگر چنین کنید، شما به‌طور حتم مغلوب خواهید شد (به همان صورت که خواهیم دید). قدرت، در اختیار او است. زمانی که شما در جنگ با یک سیکلوپ هستید، و آن را شخصی می‌کنید یا آن را در مورد ایگوی خودتان فرض می‌کنید، شما آن را به‌طور حتم انجام می‌دهید.

زمانی که پولیفم نابینا شده، صبح هنگام، تخته‌سنگ غار را باز می‌کند تا رمه^۵ او بتوانند

1. Pre-Socratic slapstick

2. Ego

3. Your dukes

4. Head on, toe-to-toe, mano a mano

خارج شوند و مشغول چرا شوند، پولیفم به خاطر پیدا کردن دیدارکنندگان، پشت حیوانات خودش را به آهستگی دست می‌کشد، در حالی که اودیستوس و مردان او با چسبیدن به زیر شکم گوسفندان و بزها فرار می‌کنند، او زیر شکم حیوانات را دست نکشیده بود (سرنخ دیگر: سیکلوپ زندگی شما، معمولاً در مورد نگاه کردن به زیر سطح ظاهری فکر نمی‌کند؛ آن‌ها خیلی، روان شناختی برخوردار نمی‌کنند).

بیرون از غار، همراهان اودیستوس به سمت کشتی‌ها فرار می‌کنند و سریعاً دور می‌شوند. ولی اودیستوس، در کشتی خود، زمانی که در حال دور شدن بود، ریشخند آمیز به غول گفت: «ای سیکلوپ، اگر روزگاری انسانی میرا از تو پرسید که چه کسی چشمت را فرو شکافت و تو را بدین شرمساری و خواری دچار گردانید، بگویش که او اولیس بود، پور لائرت، آن تاراج‌گر تروا که در ایتاک کاشانه دارد».

اودیستوس، در چرخهٔ دائماً فزایندهٔ انتقام و سبقت‌گیری که ویژگی اساسی همهٔ سرزمین‌های سیکلوپ‌ها است، گرفتار شده است؛ او نمی‌تواند در مقابل تمایل یک‌بار دیگر ضربه زدن به سیکلوپ مقاومت کند. ولی اکنون سیکلوپ، نقش خود را بهتر بازی می‌کند و روی دست او می‌زند.

به محض اینکه اودیستوس، نام واقعی خودش را آشکار می‌کند، پولیفم می‌تواند یک انتقام خاصی را مطالبه کند. سیکلوپ، پدر خویش، پوزئیدون خدای دریا را نیایش می‌کند و از او می‌خواهد که اودیستوس هیچ موقع به منزل نرسد و یا اگر او بایستی برگردد، پس از تلاش و تقلای زیاد به شکل یک مرد درهم شکسته، در کشتی یک غریبه به منزل برسد و در منزل با مشکلات زیادی مواجه شود.

پوزئیدون، نیایش پسر نابیناشدهٔ خودش را می‌شنود، و از انتقام شعله‌ور می‌شود، او برای اودیستوس، یک تلافی ویران‌کننده درخواست می‌کند که برای او ده سال دیگر به درازا بکشد. اودیستوس، بالاخره به منزل می‌رسد (و پایان کار را رها نمی‌کند)، ولی نیایش پولیفم پاسخ داده می‌شود: اودیستوس، دیر هنگام، داغون و تک و تنها می‌رسد؛ تمام هم‌قطاران او مرده‌اند، و او با مشکل خیلی سخت و پیچیده‌ای مواجه می‌شود.

سیکلوپ

سیکلوپ، دربرگیرندهٔ نیروهایی از طبیعت است که لجام‌گسیخته، پرورش نیافته و بی‌بندوبار

هستند. او مظهر قدرتی طبیعی و خام است. او در دنیای بیرون به عنوان رئیس غیرقابل تحمل، رهبر مستبد گروه، شریک ستمگر، قلدر همه جا حاضر، با قدرت یا تقاضا یا اشتیاقی منکوب‌کننده ظاهر می‌شود و راه خود را می‌رود.

او در دنیای درون، مصداق این جمله است: «من زمانی که چیزی را می‌خواهم، می‌خواهم و آن را به دست می‌آورم» که آن را کارل یونگ، لیبیدو^۱ (زیست‌مایه) و زیگموند فروید، اید (ID)^۲ می‌نامد.^۳ (۴/۲)

مطابق گفته فروید، اید (Id) «بخش تاریک و غیرقابل دسترس شخصیت ما است، و با انرژی‌های پراکنده است، ولی سازمان ندارد، اراده تجمیعی تولید نمی‌کند و فقط در تلاش است که رضایت نیازهای غریزی را برآورده کند.»^۴

اید (Id)، درست مثل سیکلوپ است، تابع قاعده و قانون نیست، مکان خاصی برای ملاقات، انجمنی برای مشورت، حسی از مالکیت یا دغدغه‌ای برای هیچ همسایه‌ای ندارد. اید (Id) درحالی‌که سرشار از انرژی است، فقط در فکر خواسته‌ها و لذت‌های خودش است. یونگ نوشته است: «لیبیدو^۵ (زیست‌مایه) تمایل یا تکانشی است که با هیچ نوعی از قدرت، اخلاقی یا نوعی دیگر، بررسی نشده است، آن میل و رغبت در حالت طبیعی خودش است.»^۶ او می‌گوید: آن «زمینه غریزی است که هوشیاری ما از آن جاری می‌شود.» (۴/۲)

لیبیدو (زیست‌مایه) انرژی روانی است، فوران طبیعی زندگی است، نیرویی خلاق است که با دنیای پیرامون تعامل دارد. اگر به اندازه کافی لیبیدو (زیست‌مایه) نداشته باشید، نیروی کافی برای اثرگذاری نخواهید داشت. شما ضعیف خواهید بود.

لیبیدوی (زیست‌مایه) بیش از حد، به مفهوم اشتیاق افراطی برای حس تجربه‌های جهان مادی، از طریق معصیت کبیره‌ای است که شهوت^۷ نامیده می‌شود. همان‌طور که کلادیو نارانهو، روان‌پزشک می‌نویسد: «یک شور هیجانی برای افراط است، یک شور هیجانی که

1. Libido

2. Id

۳. فروید نیز اصطلاح لیبیدو (زیست‌مایه) را به کار برده است. البته معروف است که فروید و یونگ در مورد منبع این سابق اختلاف داشتند. فروید سرچشمه آن را جنسی (Sexual) می‌دانست و یونگ انرژی گسترده زندگی (Broader life energy).

4. Sigmund Freud, "New Introductory Lectures," Standard Edition, Vol. 22. (1933) p. 73.

5. Libido

6. C.G. Jung, "The Concept of Libido," CW 5, par. 194.

7. Lust

طالب شدت است، نه تنها از طریق شهوت، بلکه به وسیله تمام انگیزاننده‌های ممکن: فعالیت، اضطراب، ادویه‌جات، سرعت بالا، لذت گوش کردن به موسیقی با صدای بلند و مانند آن.^۱ (۵/۲) آن نوعی انگیزاننده افراطی است: خیلی زیاد، خیلی زود، با صدای خیلی بلند، اکثر مواقع.

غولان یک‌چشم، افراط‌کاری‌های زیادی دارند و هیچ چیزی برای آن‌ها تابو و منع شده^۲ نیست. آن‌ها چنان فراتر از همه چیز می‌روند که حتی خدایان آسمانی را هم به کنار می‌زنند: آن‌ها ادعا می‌کنند قوی‌تر از خدایان هستند، آن‌ها به قوانین و عرف‌های اجتماعی به دیده تحقیر می‌نگرند، انسان‌ها را مسخره می‌کنند، سیکلوپ شراب می‌نوشد به حدی که بیفتد، و این حکایت می‌گوید که صمیمیت‌های نامناسب خونسردانه‌ای میان این خانواده‌های جنگل‌نشین و کوه‌نشین وجود دارد. هر چیزی را که بخواهند انجام دهند، محدودیت‌ها را در تنگنا قرار می‌دهند و آن‌ها را می‌شکنند. در واقع آن‌ها مَنش‌های ضداجتماعی دارند.

به دلیل نوع بشر بودن، ما همه، سیکلوپ را در زندگی خود ملاقات می‌کنیم. آن‌ها معمولاً بزرگ و بلندصدا هستند. آن‌ها می‌توانند قلدرهای خطرناک، سوءاستفاده‌کننده، غضبناک و تحقیرکننده نیروهایی از طبیعت باشند که بدون اشتباه یا ندامت، بر شما حکومت می‌کنند. آن‌ها دنیا را به همان شیوه‌ای که پولیفم انجام می‌دهد، می‌بینند: آن یک بازی قدرت ناب و ساده است که در آن قوی، فرصت بقا پیدا می‌کند. سیکلوپ بقا را انتخاب می‌کند.

یک‌چشم^۳

سیکلوپ فقط یک چشم دارد. زمانی که یک چشم دارید، اتفاق خاصی که می‌افتد این است که درک ژرفا را از دست می‌دهید و می‌توان گفت که چشم‌انداز روان را از دست می‌دهید (یونانی‌ها فکر می‌کردند از میان دو چشم، یکی به جهان بیرون و دیگری به جهان درون می‌نگرد. سیکلوپ «درون‌بینی»^۴ ندارد). بدون نگاه به درون (برای دیدن ژرفا) مشکل بتوان فهمید که چه کسی هستید، چه چیزی برای شما مهم است و چه چیزی ارزشمند است. سخت بتوانید خودتان را در متن زندگی ببینید، و با یک چشم تنها، مشکل بتوان از دیدگاه دیگران جهان را تماشا کرد.

1. Claudio Naranjo, *Ennea-Type Structures* (Nevada City CA; Gateways Publishers, 1990) p.127.

2. Taboos

3. One Eye

4. In sight

به دلیل عدم علاقه به پیچیدگی یا اندیشه‌ورزی آزمایشی یا ظریف، سیکلوپان جاده‌صاف‌کن‌هایی هستند که هر چیزی را سر راه آن‌ها قرار می‌گیرد، شخم می‌زنند. آن‌ها استعداد زیادی در تفکر طولی یا نکته‌سنجی دربارهٔ موضوع ندارند. طرح اصلی یک ژنرال سیکلوپ برای جنگیدن در عراق این بود که صرفاً پیشروی کند، به‌طور مستقیم به نیروهای عراقی شلیک کند، ولی استراتژیست‌های نظامی به اقدامات پیچیده از جناح‌های مختلف اصرار داشتند.

همهٔ سیکلوپان به شکل طبیعی و فیزیولوژیکی تمرکز شدید به چیزی دارند که در مقابل چشمان آن‌ها قرار دارد؛ این کار منافع بی‌شماری دارد و خاستگاه اصلی نابودی آن‌ها نیز به حساب می‌آید. با چشم‌انداز محیطی محدود، سیکلوپ به‌سادگی در نقطهٔ کور قرار می‌گیرد. ظرافت، زرنگی، تفکر خارج از جعبه، جهت‌یابی انحرافی، پارادوکس؟ تنوع مرد با سبک‌های زیاد؟ سیکلوپ بعید است بتواند این چیزهای تازه‌وارد را ببیند.^۱

هر کجا قدرت خام شدید، نیروی اراده و ذهنیت مجرد، کلید پیروزی هستند، البته تمرکز نافذ سیکلوپ به‌خوبی در خدمت اوست. آن‌ها نگران و مضطرب نیستند چون تله‌های کنار جاده را که ممکن است باعث توقف مسافران معمولی شود، نمی‌بینند. آن‌ها تمایل دارند قلب صحنه را اشغال کنند و نمایش را اجرا کنند. آن‌ها مایل هستند در رخدادها مؤثر باشد. در واقع، سیکلوپان، نهایتِ گردن‌کلفت‌ها^۲ هستند که با انجام تمرین‌های گسترده و گستاخانهٔ قدرت احساس راحتی می‌کنند. آن‌ها به‌عنوان نیروهای اصلی طبیعت، از تسلط ویژه، آسان (و رشک‌برانگیز) بر جهان پیرامون لذت می‌برند. تا آن‌جایی که ما می‌دانیم با نگرانی کمتر در مورد چیزی که خدایان فکر می‌کنند، آن‌ها با شکل‌دهی مجدد به جهان پیرامون راحت هستند.

سیکلوپان به اندازهٔ دلالتان بزرگ و تشکیل‌دهندگان امپراتوری، خدایان صنایع و فنودال‌های دزد مشهور هستند. آن‌ها بنگاه مشاور املاک، صنایع حفاری، ساختمان‌سازی و پُل‌سازی راه می‌اندازند. و همچنین از منفجر کردن آن‌ها لذت می‌برند. آن‌ها تمایل دارند شبیه گروه‌های مهندسی، مسیر رودخانه‌ها را تغییر دهند و کوه‌هایی را که سد راه‌شان می‌شوند، از میان بردارند؛ و مسیر خودشان را منفجر خواهند کرد حتی اگر در مسیر خود از کشته‌ها پشته سازند.

1. Subtlety; cleverness, out-of-the-box thinking, misdirection, paradox? The versatility of a man of many turns? The Cyclops is not likely to see these coming.

2. Shtarkers: tough guy (shtarker=strong one) فرد خشن، فرد قوی