

کهن‌نامه ادب پارسی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
دوفصل‌نامه علمی - پژوهشی، سال نهم، شماره دوم، پاییز و زمستان ۱۳۹۷، ۱۴۱-۱۶۳

کارکرد ماورائی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه

منیژه پورعلی*

محمد طاهری**، حمید آقاجانی***

چکیده

اسطوره را نباید صرفاً افسانه‌هایی روایی اغراق آمیز و استحاله شده از وقایع تاریخی دانست؛ چرا که این روایت‌ها در جنب پر کردن خلاء علمی و تاریخی بشر، پاسخ دهنده بسیاری از نیازهای از روحی و روانی جوامع انسانی از عصر باستان بدین سو نیز بوده‌اند. با چنین رویکردی، جوزف کمبل، صاحب نظریه تک‌اسطوره (سفر قهرمان)، به پشتوانه سال‌ها مطالعه و تحقیق در باب اساطیر مختلف تمدن‌های گوناگون، قائل به چهار کارکرد اصلی برای اسطوره است. این کارکردها عبارتند از: کارکرد ماورائی، کارکرد کیهان‌شناختی، کارکرد جامعه‌شناختی و کارکرد تعلیم و تربیتی. به باور وی این کارکردها جهان‌شمول بوده و بر تمام آثار اسطوره‌ای جهان، قابلیت تطبیق دارد. از آن‌جا که شاهنامه‌ی فردوسی، عرصه‌ی ظهور و بروز اساطیر بزرگ ایرانی را فراهم آورده است؛ مصادیق این کارکردهای چهارگانه را می‌توان در داستان‌های مختلف آن مشاهده و تبیین کرد. در این پژوهش کارکردهای ماورائی اسطوره که حالتی آمیخته از هراس و احترام و بهت در برابر عظمت و مجهولات عالم هستی در ذهن آدمی پدید می‌آورد و تضمین‌کننده امنیت عاطفی و روانی انسان‌ها است؛ در بخش اساطیری شاهنامه مورد بررسی و کنکاش قرار گرفته و جلوه‌های مختلف آن به تصویر کشیده می‌شود.

کلیدواژه‌ها: اسطوره، جوزف کمبل، کارکردهای اسطوره، شاهنامه.

* کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه بوعلی سینا همدان، amtinha@gmail.com

** دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه بوعلی سینا همدان (نویسنده مسئول)،

taherimohammad40@gmail.com

*** استادیار گروه ایران‌شناسی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، hamid.aghajani@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۶/۱۸، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۰۹/۲۷

۱. مقدمه

جوزف کمبل، اسطوره‌شناس معاصر نیز در آراء خود برای اسطوره‌قائل به چهار کارکرد متمایز و برجسته است و اعتقاد دارد که در اساطیر مختلف جهان، می‌توان مصادیق این کارکردهای چهارگانه را پیدا کرد و تجزیه و تحلیل بهتری از آن‌ها ارائه نمود. در پژوهش حاضر، هدف آن است که با بررسی و واکاوی بخش اساطیری شاهنامه، جلوه‌های مختلف کارکرد ماورائی اسطوره، در این بخش بنیادین حماسه ملی تبیین شود و با نمونه‌های مشابه در دیگر اساطیر مهم جهان مورد مقایسه قرار گیرد. بدین منظور در ابتدا، طرحی از اسطوره‌شناسی کمبل ارائه خواهد شد و در ادامه، با شرح نظریه کارکردهای چهارگانه اسطوره از دیدگاه کمبل، مصادیق کارکرد ماورائی را که به نظر ما مهم‌ترین این کارکردها است، در بخش اساطیری شاهنامه فردوسی، به بحث خواهیم نشست.

۲. پیشینه پژوهش

نظریه تک اسطوره و کهن‌الگوی سفر قهرمان کمبل در تحقیقات فارسی، با توجه به ترجمه‌هایی که در دو دهه اخیر از کتاب‌های او مانند قهرمان هزار چهره، انجام شده است، کمابیش مورد توجه محققان قرار گرفته و موضوع مقالات چندی را به خود اختصاص داده است؛ اما تبیین و تحلیل نظریه کارکردهای چهارگانه او در تحقیقات فارسی، سابقه‌ای ندارد. در پژوهش‌های لاتین با این مضمون، رساله‌ای با عنوان: کارکردهای اسطوره جوزف کمبل در داستان‌نویسی علمی: اسطوره‌های مدرن و دوگانگی تاریخی و غیر تاریخی زمان اثر لورل آن اسمیت مشاهده شد که در سال ۲۰۱۳ در دانشگاه دولتی ویرجینیا ارائه و پذیرفته شده است. نویسنده این رساله در چکیده و مقدمه آن خاطر نشان کرده است که هدف او یافتن رابطه میان داستان‌نویسی علمی تخیلی معاصر و دانش اسطوره‌شناسی با استفاده از نظریه‌های کمبل و یونگ است و استدلال او در جهت اثبات این فرضیه است که عملکرد داستان‌نویسی علمی - تخیلی در دنیای مدرن، همانند عملکرد اسطوره در عصر پیشامدرنیته است. وی برای اثبات این مدعا نمونه‌هایی از این عملکرد را در تجزیه و تحلیل دو رمان با عناوین: جنگل دست‌ها و دندان‌ها و شگفت‌انگیز در سرزمین شگفت‌انگیز ارائه داده و در پایان نتیجه گرفته است که در این رمان‌ها استفاده از زمان در دو حالت تاریخی و غیرتاریخی، وسیله‌ای برای تبیین عملکرد اسطوره‌ای است و همین مهم، نکته کلیدی فهم اسطوره‌سازی‌های مدرن است (Smith, 2018: 1&56).

۳. نگاهی به اسطوره‌شناسی جوزف کمبل

جوزف کمبل، از پژوهشگران بنام قرن بیستم در حوزه اسطوره‌شناسی تطبیقی است که بخش عمده آثار خود را به شرح کارکرد و تاثیر اسطوره در اندیشه و زندگی مردمان قرار داده است. کمبل مطالعات خود را از اروپا آغاز کرد و چندین سال را به تحصیل زبان‌ها و اساطیر اروپایی در مراکز علمی مانند دانشگاه پاریس فرانسه و دانشگاه مونیخ آلمان اختصاص داد. او در این مدت بجز مطالعه در اساطیر کهن اروپا به دقت نظر در آثار نویسندگان بزرگی بسیاری مانند توماس مان نویسنده آلمانی و جیمز جویس رمان‌نویس ایرلندی نیز مشغول بود. سپس مدت مدیدی را در هند و ژاپن به سر برد و با اساطیر شرقی نیز آشنایی یافت. بدین ترتیب، او که زندگی خود را وقف مطالعه و بررسی اسطوره‌های فرهنگ‌های مختلف در اقصی نقاط جهان کرده بود؛ دریافت که شباهت‌های انکارناپذیری میان اساطیر مختلف جهان از خاور دور و هند و خاورمیانه تا یونان و سرخ‌پوستان آمریکای شمالی وجود دارد که نشان‌دهنده ذهنیت اسطوره‌آفرین بشر، فارغ از جغرافیا و تاریخی است که در آن زیست می‌کند و از این جا بود که مبتنی بر آموزه‌های یونگ در مورد ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگوها، در سال ۱۹۴۹ در کتاب قهرمانی با هزارچهره، نظریه خاص خود به نام تک‌اسطوره (Monomyth) را مطرح کرد (Campbell, 2003: 20-32). نظریه‌ای که مهم‌ترین دستاورد کمبل در عرصه اسطوره‌شناسی به شمار می‌رود.

بر اساس نظریه تک‌اسطوره، همه اساطیر جهان، فارغ از جغرافیای پیدایش آن‌ها، نشات گرفته از کهن‌الگوهای مشترک نوع بشرند که در هر زمان و مکان در قالبی ویژه نمود پیدا کرده‌اند. به عبارت دیگر، تمامی اسطوره‌ها، بیان‌کننده طرح اصلی واحدی مبتنی بر کهن‌الگوهای مشترک انسان‌ها می‌باشند و تعدد داستان‌های اسطوره‌ای، ناشی از روایت‌های گوناگون از همان طرح اصلی است. به اعتقاد کمبل، تمایزات و تفاوت‌ها میان اسطوره‌های ملت‌ها و فرهنگ‌های مختلف، مواردی اندک است که تنها به پوسته ظاهری آن‌ها مربوط می‌شود؛ اما هسته اصلی اسطوره‌های بزرگ، یک داستان و یک قهرمان اصلی و یک ضدقهرمان و عناصر مرتبط دیگر است که در سراسر تاریخ بشر تکرار می‌شود و در هر دوره‌ای به اقتضای زمان و مکان، با تغییرات مختصری، تنها پوسته ظاهری خود را عوض می‌کند (Grant, 2005: 43-45).

۴. کارکردهای اسطوره

به اقتضای هر تعریفی که برای اسطوره داشته باشیم؛ می‌توان فواید و کارکردهای برای آن در نظر گرفت و برخی صاحب‌نظران صراحتاً از این کارکردها سخن گفته‌اند. برای مثال؛ میرچا الیاده معتقد بود که نخستین و اساسی‌ترین کارکرد اسطوره، تبیین الگوهای رفتاری و دومین کاربرد آن ایجاد یک تجربه دینی و شهود عرفانی برای انسان‌ها است (Eliade, 1963:1-20). لاروی هونکو، یکی از صاحب‌نظران معاصر در حوزه مطالعات فرهنگی و مذهبی تطبیقی نیز اعتقاد به تاثیرگذاری عمیق و فوق‌العاده اساطیر برای تلقین تفوق ذهنی بر عجز انسان در زندگی واقعی داشت. به گفته او در بسیاری از جوامع نخستین، اساطیر را بازنمایی می‌کردند تا همان رویدادها مجدداً در عالم واقع تکرار شوند؛ برای مثال؛ داستان شفابخشی یک رب النوع که در ساحت ازل رخ داده، بازنمایی می‌شد تا فرد مجروحی، جراحتش التیام پیدا کند یا بیماری خاصی شفا یابد (Dundes, 1984:41-47).

جنبه تعلیمی اسطوره هم همواره مورد عنایت اسطوره‌شناسان بوده است. بر این اساس، اسطوره رسالتی اجتماعی و مذهبی دارد و الگوی رفتاری، اخلاقی و اجتماعی انسان‌ها است. با این حال، اغلب اسطوره‌شناسان چندان بر این بحث تمرکز نکرده‌اند و عمده مباحث بیشتر حول ماهیت اسطوره و تفسیر موردی اساطیر بوده و مبحث کارکرد آن اغلب به حاشیه رفته است؛ اما جوزف کمبل تمرکز بیشتری بر این مساله کرده و در کتاب معروف خود به نام قدرت اسطوره با تاکید بر این نکته مهم که «اسطوره‌ها و آیین‌ها ابزاری برای هم‌نو کردن ذهن با جسم و هم‌نو کردن شیوه زندگی با الزام طبیعت بوده‌اند» (کمبل، ۱۳۸۱:۱۱۴)، به چهارکارکرد برای اسطوره قائل شده است که در ادامه به معرفی آنها می‌پردازیم.

۱.۴ کارکرد ماورائی (Metaphysical Function)

این کارکرد مهم‌ترین و عاطفی‌ترین کارکردهای اسطوره و تضمین‌کننده امنیت عاطفی و روانی انسان‌ها است. در اعصاری که بشر عاجز از درک و تبیین پدیده‌های شگفت و توضیح‌ناپذیر طبیعت، همچون آتشفشان و صاعقه و مانند اینها بوده، با قدسی و آسمانی دانستن و ارتباط دادن آنها با ماوراءالطبیعه، ترسی آمیخته با احترام در برابر عالم هستی پدید آورده و برای خود نوعی حریم امنیت ذهنی ایجاد کرده است.

کارکرد ماورائی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه ۱۴۵

۲.۴ کارکرد کیهان شناختی (Cosmological Function)

تبیین جهان و تشریح منشاء و ساختار گیتی برای انسان‌ها وظیفه همیشگی اسطوره‌ها است. توضیح آنکه ماهیت جهان هستی و چگونگی آفرینش گیتی همواره سؤال بزرگ انسان‌ها از آغاز پیدایش تا کنون بوده است و هرچند بشر به مدد علوم تجربی تا حدی توانسته است از اسرار جهان پرده بردارد؛ اما اسطوره‌ها قبل از علم سعی در پرکردن این خلأ ذهنی بشر اولیه داشته‌اند. اساطیر جهان را توجیه می‌کردند و بدین وسیله در غیاب علم، پاسخ‌هایی آماده برای تبیین جهان فراهم می‌ساختند و با به وجود آوردن داستان‌هایی جذاب و شنیدنی تا حدودی پاسخ آن سؤالات مبهم را می‌دادند.

۳.۴ کارکرد جامعه‌شناختی (Sociological Function)

این کارکرد، توجیه‌کننده نحوه تدوین نظام‌های طبقاتی حکومت‌ها و البته اعتبار دادن به آن بوده است. نظیر آنچه که فی‌المثل در ضمن داستان جمشید در شاهنامه، راجع به چگونگی شکل گرفتن طبقات چهارگانه مردم آمده است.

۴.۴ کارکرد تربیتی (Pedagogical Function)

نتیجه این کارکرد، تعلیم آداب زندگی اخلاق به جوانان تحت شرایط مختلف است. اسطوره‌ها در اغلب موارد در قالب روایت و به صورت نبرد خیر و شر و یا قهرمان و ضدقهرمان نمود پیدا می‌کنند و از آن‌جا که اغلب روایت‌های کهن، بازگوکننده ارزش‌های اخلاقی‌اند، طبیعی است که اسطوره‌ها از نقش تربیتی پررنگی برخوردار باشند. نقش تعلیمی در اساطیر، اغلب در نحوه روایت عمل کرد قهرمان و ضدقهرمان‌ها جلوه‌گر می‌شود. قهرمان‌ها در اساطیر، اغلب سوژه و شخصیت محوری روایت هستند و نقش بسیار قدرتمندی در روایت و درام دارند و متناسب با هدف‌هایشان، نوع خاصی از آرمان‌خواهی همیشگی نسل بشر را به دوش می‌کشند (همان: ۶۳-۶۲).

۵. زمینه‌های ظهور کارکرد ماورائی اسطوره

وجود، تاثیر و تقدس نیروهای آسمانی، محوریت بحث کارکرد ماورائی اسطوره است. در ذهنیت انسان‌ها در درازنای تاریخ، این باور وجود داشته است که ورای این جهان ماده و

تمام نیروها و کنش‌های مربوط به آن که به طور دائم تکرار می‌شوند، نیروهایی برتر و متعالی وجود دارد که بر پدیده‌های طبیعی و اعمال انسان‌ها تاثیرگذارند و کم و کیف آن را رقم می‌زنند. به عبارت دیگر، کارکرد ماورائی اسطوره محصول عجز بشر در فهم و توجیه عقلانی پدیده‌های طبیعی مانند طلوع و غروب خورشید و زلزله و رعد و برق بوده و البته در ادیان توحیدی، این قدرت فائقه، همان ذات مقدس حق تعالی و موکلان او (فرشتگان) است که در اسطوره‌ها تغییر شکل یافته و در قالب داستان‌های نمادین تجلی پیدا کرده است. کمبل این کارکرد را این‌گونه بیان می‌دارد که «اسطوره، جهان را در مقابل بعد راز و درک رازی که زیربنای همه صورت‌هاست می‌گشاید... اگر این راز در خلال همه چیزها خود را متجلی کند، کیهان به یک تصویر مقدس تبدیل می‌شود» (کمبل، ۱۳۸۱: ۶۱). چنانکه گفتیم؛ این کارکرد برای بشریت همواره تاثیر روانی و عاطفی داشته است و برای انسانی که به اقتضای محدودیت‌های ظاهری و جسمی خود در مقابل قوای طبیعت لایتنهای همواره در معرض ناتوانی‌ها و کمبودها قرار داشته است؛ امنیت ذهنی فراهم می‌کند. جالب اینجا است که از این جهت بشر پیشرفته امروز در مواجهه با ناشناخته‌ها و شگفتی‌های مدرن، هیچ تفاوتی با انسان‌های نخستین ندارد. برای مثال، ذهن اسطوره‌ساز بشر در گذشته‌های دور، پدیده ناشناخته و مهلک خشک‌سالی را به اژدهایان نسبت می‌داد و با اجرای آیین قربانی در بستر رودهای خشک، امید به زایا شدن آن داشت و یا در ضمن یک داستان حماسی، جهان پهلوانی شکست ناپذیر را روانه می‌کرد تا با کشتن اژدها، امید و اعتماد به نفس از میان رفته قومی را بازیابد؛ اما در دنیای مدرن معاصر که بشر با مجهولات نوینی از جمله ناشناخته‌های فضا و خطرات آن رو به رو است؛ با خلق اسطوره‌هایی همچون بشقاب پرنده‌ها و موجودات بیگانه فضایی در قالب فیلم و رمان تخیلی، برای مجهولات خود هویت و شخصیتی برتر قائل می‌شود. یونگ که کمبل در نظریاتش از وی بسیار تاثیر پذیرفته است؛ درباره اسطوره بشقاب‌های پرنده فضایی کتابی مستقل نوشته و اعتقاد دارد که این اسطوره از ناخودآگاه ذهن بشر و به واسطه عدم امنیت روانی همیشگی او در زمین، نشأت گرفته است. به باور وی وجود واقعی بشقاب پرنده چندان مهم نیست و حتی اگر بشقاب پرنده وجود هم داشته باشد؛ باز هم نکته روحی و روانی آن که احساس تهدید است؛ اهمیت دارد. (Rothgeb, 1994:67)

به نظر کمبل، کارکرد ماورائی اسطوره موجب تجسم قدرتی برانگیزنده یا نظامی ارزشی است که زندگی بشر و کائنات را تدبیر می‌کند (کمبل، ۱۳۹۵: ۴۹). این کارکرد، علی‌رغم

کارکرد ماورائی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه ۱۴۷

شباهت‌هایی که با نهاد دین و باورهای الهی دارد، البته دارای تفاوتی ماهوی است و گاه مانند اساطیر یونانی که مبتنی بر تعدد خدایان و ایزدان است، حتی در تقابل با آن قرار می‌گیرد.

اهمیت کارکرد ماورائی اسطوره در آنجا است که باورهای اسطوره‌ای را از دایرهٔ یک تصور و یا عقیدهٔ شخصی و یا جمعی صرف خارج نموده و دقیقاً چارچوب و نظامی اخلاقی را ایجاد می‌کند که همهٔ آحاد جامعه، مجبور به قبول و اطاعت این نظامات بوده‌اند. به عبارت دیگر، کارکرد ماورائی پیامدهای اجتماعی گسترده‌ای داشته است و مصادیق آن به فراوانی در تمامی اسطوره‌های جهان به ویژه اساطیر یونانی و مصری و انبوه خدایان و نیمه خدایانی که ایشان بدان‌ها اعتقاد داشتند؛ به صورت نمایان و بارزی قابل مشاهده است. در مورد خاص اساطیر کهن ایرانی و به تبع آن شاهنامهٔ فردوسی که موضوع خاص پژوهش حاضر است نیز نمونه‌های بسیاری از این کارکرد به ویژه در بخش اساطیری آن مشاهده می‌شود که قابل بررسی و تحلیل است؛ چرا که درون‌مایهٔ اکثر داستان‌های حماسهٔ ملی ایران مبتنی بر نبرد همیشگی میان دو قطب متضاد خیر و شر است و حکیم طوس در بسیاری از داستان‌های شاهنامه برای توجیه راز ناگشودهٔ دوام ستیزه‌جویی در جهان از این کارکرد بهره جسته است. این ستیز دائمی پیش از شاهنامه در متون زرتشتی، به شکلی نمادین در قالب پیکار اهورا مزدا (نماد خیر و خوبی) و انگره مینو یا اهریمن (نماد شر و بدی) به تصویر کشیده شده است (عقیفی، ۱۳۸۳: ۵۲۳). بر پایهٔ مستندات زردشتی، اهورا مزدا و اهریمن از ازل تا ابد با هم در جنگ‌اند و زندگی در این جهان، بازتابی از مبارزهٔ کیهانی این دو است. در نبرد پایانی جهان، این اهورامزدا است که بر اهریمن پیروز می‌شود و او را برای همیشه از بین می‌برد و پس از آن تنها نیکی و نور و تندرستی در گیتی ماندگار خواهد شد (هینلز، ۱۳۸۳: ۲۰۴). طبیعی است که ایمان به غلبهٔ نهایی نماد خیر بر نماد شر، موجبات آرامش روحی و امنیت معنوی باورمندان و تحقق کارکرد اصلی این اسطوره را فراهم می‌کند.

۶. کارکرد ماورائی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه

هر چند اسطوره به طور گسترده در تمام گونه‌های ادبیات به ویژه در نوع غنایی و حماسی وجود دارد؛ اما هویت آن بیشتر با شیوهٔ روایی در حماسه حفظ می‌شود. بنابراین، بیشترین محل تلاقی اسطوره و ادبیات، در حماسه صورت می‌گیرد و اسطوره به عنوان یک اثر

روایی، در این نوع ادبی است که پدیدار و بازآفرینی می‌شود. در شاهنامه فردوسی، بیشتر اسطوره‌ها و به ویژه مواردی که مستقیماً به آفرینش و ظهور نخستین پدیده‌های خلقت اختصاص دارد، در آغاز جلد نخست و در قسمتی که به بخش اساطیری شهرت دارد، دیده می‌شود. ظاهراً نخستین کسی که برای شاهنامه قائل به سه بخش نسبتاً مجزای اساطیری و پهلوانی و تاریخی شده، یوگنی برتلس، مصحح و شاهنامه‌شناس روس است (برتلس، ۱۳۲۲: ۱۵۷). بر اساس تقسیم بندی برتلس، بخش اساطیری از ابتدای شاهنامه تا پایان داستان ضحاک را شامل می‌شود. البته باید دانست که این تقسیم بندی مطلق نیست و مواد اساطیری کم و بیش در سرتاسر شاهنامه قابل مشاهده است.

چنانکه قبلاً تأکید شد اسطوره‌ها براساس نیاز انسان برای توجیه شگفتی‌های جهان پیرامون شکل گرفته‌اند و به تعبیر کمبل (۱۳۹۵: ۶۱): «اسطوره جهان را در مقابل بعد راز و درک رازی که زیربنای همه صورت‌ها است می‌گشاید»، در این «مهمترین روش تفکر جمعی» (الیاده، ۱۳۸۲: ۲۳)، همه چیز به صورت رمز و راز در می‌آید و کیهان صورت یک تصویر مقدس و شگفت‌انگیز به خود می‌گیرد:

جهان پر شگفت است چون بنگری ندارد کسی آلت داوری
که جانت شگفت است و تن هم شگفت نخست از خود اندازه باید گرفت

(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۸۹/۳-۲۸۸)

اسرار راز آلود و ماورایی جهان هستی در بخش اساطیری شاهنامه، در چهار گونه متمایز متجلی شده است که عبارتند از:

۱- راز سرنوشت

۲- راز مرگ

۳- اسطوره فر

۴- اسطوره سروش.

در ادامه مصادیق هر یک از این نمونها را بررسی می‌کنیم:

۱.۶ راز سرنوشت

در نگاه نخست، رابطه اسطوره با مفهوم سرنوشت، چندان واضح و آشکار نیست ولی اگر این تعبیر را بپذیریم که سرنوشت، دلالت بر امری دارد که گویی از قبل تعیین شده و به

کارکرد ماورائی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه ۱۴۹

صورت زنجیره‌ای از حوادث به نحوی به وقوع پیوسته که تدبیر انسان در کم و کیف آن هیچ دخالتی نداشته است، اسطوره‌ها را بهترین بستر برای تبیین و روایت این مسأله فلسفی خواهیم یافت (مجتهدی، ۱۳۸۰: ۲). بر اساس این کارکرد، تفاوت‌های بارز و بعضاً غیر قابل توضیح داستان زندگی آحاد بشر که یکی برخوردار از صد ناز و نعمت و دیگری نان جوی آغشته در خون دارد، توجیه می‌شود. بدین ترتیب انسان باورمند به اسطوره، با آرامش روحی کاذب، سرنوشت خود را پذیرا می‌شود؛ چرا که نه در چگونگی رقم خوردن آن خویشتن را گناهکار می‌یابد و نه برای خلاصی از آن دست و پای بیپوده می‌زند. «از این لحاظ، اسطوره قبول آن جنبه از سرنوشت است که در چار چوب هیچگونه استدلال و برهان عقلی نمی‌گنجد و به همین دلیل در عین حال که صلابت و قدرت انکار ناپذیر سرنوشت را نمایان می‌سازد؛ وسیله تصعید و تعدیل آن را نیز آماده می‌نماید. اسطوره امکان تحمل سرنوشت را فراهم می‌آورد» (همان: ۳).

این تفکر تخدیر آمیز در ایران باستان، ریشه در آیین زروانی دارد که به گفته برخی منابع، حاصل و نتیجه تأثیر و نفوذ عقاید و مذاهب بابلی در آیین زرتشت بوده است. ظاهراً آیین زروان از وقتی در بین ایرانیان پدید آمده است که بابل ضمیمه شاهنشاهی هخامنشی شده است. ناگزیرترین پیامد این باور، گرایش‌های جبری منتج از آن است؛ چرا که زروان، پروردگار زمان، مظهر و مدبر حرکات افلاک و اجرام و حاکم بر مقدرات همه چیز و همه کس است و زندگی آدمی بر مدار خواست و اراده او می‌گردد. زروان نه تنها خدای زمان، بلکه خدای مرگ، خدای داور، خدای نظم و قرار و خدای تاریکی و روشنی هم بود و البته خدای بخت یا سرنوشت نیز محسوب می‌شد. او بر همه چیز و همه کس تسلط داشت (نیبرگ، ۱۳۸۳: ۳۸۸). آشکار است که چنین نگرشی، باورمندان به زروان را بسیار جبرگرا می‌ساخت.

بازمانده ادبیات پهلوی هم نشان می‌دهد که در روزگار ساسانیان یعنی دوران تکوین و تدوین خدای نامگ‌ها تا چه اندازه اسطوره و اندیشه زروانی با آداب و آیین باورهای ایرانیان در آمیخته بود (مسکوب، ۱۳۹۴: ۱۱۳). مقایسه روایت اساطیری زروان و شاهنامه، نشانگر آن است که فردوسی با این اسطوره آشنا و تحت تأثیر آن بوده است؛ لذا طبیعی می‌نماید که جبرگرایی زروانی در شاهنامه بازتاب بسیار گسترده‌ای داشته باشد. تفکر تقدیرگرایانه در شاهنامه به گونه‌ای است که برخی از شاهنامه‌پژوهان بر این عقیده‌اند که در شاهنامه، همه راه‌ها به راهنمایی سرنوشت پیموده می‌شود (اسلامی ندوشن، ۱۳۷۴: ۴۲۹).

۱۵۰ کهن نامه ادب پارسی، سال نهم، شماره دوم، پاییز و زمستان ۱۳۹۷

تقریباً در سرتاسر شاهنامه از تقدیر و سرنوشت محتوم سخن به میان آمده است و از بودنی‌هایی که اتفاق خواهد افتاد و دچار تغییر هم نمی‌شود؛ فراوان نام برده شده است. و به ویژه سرنوشت تلخ و ناعادلانه شخصیت‌هایی چون سهراب و سیاوش این‌گونه توجیه شده است:

چنینم نبشته بد اختر به سر که من کشته گردم به دست پدر

(فردوسی، ۱۳۸۶: ۱۸۹/۲)

در بخش اساطیری، نخستین بار بازی تقدیر را در پایان داستان جمشید می‌بینیم. بزرگترین شاه پیشدادی پس از سال‌ها سلطنت پرشکوه، به دست ضحاک تازی ماردوش اسیر و کشته می‌شود. تنها راهی که برای توجیه این عاقبت هولناک پیش روی انسان بهت‌زده وجود دارد، اسطوره است که می‌تواند این پایان شوم را راز سر به مهر تقدیر و سرنوشت بداند و گیتی را در قامت دشمنی دوست‌نما، کارگردان بازی سرنوشت قلمداد نماید:

چه باید همه زندگانی دراز چو گیتی نخواهد گشادنت راز
همی پروراندت با شهد و نوش جز آواز نرمت نیاید به گوش
بدو شاد باشی و نازی بدوی همان راز دل را گشایی بدوی
یکایک چو گیتی که گسترده مهر نخواهد نمودن به بد نیز چهر
یکی نغز بازی برون آورد به دلت اندرون درد و خون آورد

(همان: ۱۹۵/۵۲/۱-۱۹۰)

البته همین ماجرا بر سر ضحاک نیز می‌رود با این تفاوت که او در عالم رویا سرنوشت شوم خود را از پیش می‌بیند و با رایزنی موبدان درصدد تغییر آن بر می‌آید و رئیس موبدان سرنوشت حتمی ضحاک را این چنین برایش توضیح می‌دهد:

اگر باره آهنینی به پای سپهرت بساید نمائی به جای

(همان: ۹۰/۶۱/۱)

ضحاک به توصیه نزدیکانش درصدد بر می‌آید که مانع زادن فریدون شود و به هر غافل از اینکه همین امر نیز بخشی از بازی تقدیر است و اقداماتی که ضحاک به توصیه موبدان برای متولد نشدن فریدون انجام می‌دهد، بی‌فایده است و کشتن پدر فریدون و گاو برمایه

کارکرد ماورائی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه ۱۵۱

اتفاقاً انگیزه فریدون را برای نابودی اش دو چندان می‌نماید. سرنوشت ضحاک چنان محتوم است که حتی همسرش ارنواز با دیدن فریدون اطمینان دارد که او کسی است که باید طومار زندگی ضحاک را در هم پیچد:

بدو گفت شاه آفریدون تویی؟ که ویران کنی تنبل و جادویی؟
کجا هوش ضحاک بر دست توست گشایش جهان را کمر بست توست

(همان: ۳۴۹/۷۷-۳۴۸)

و همچنین هنگامی که ضحاک شهرناز را در کنار فریدون می‌بیند که از او بدگویی می‌کند، یقین دارد که به پایان کار رسیده است:

بدانست کان کار هست ایزدی رهایی نیابد ز دست بدی

(همان: ۴۳۸/۸۲-۴۳۵)

در پایان داستان ضحاک و فریدون، حکیم توس در قالب ابیاتی نغز، دیگر بار، اسطوره "جهان هوشمند بدگوهر" را بازی‌گردان نمایش زندگی انسان معرفی می‌کند:

جهانا چه بد مهر و بد گوهری که خود پرورانی و خود بشکری
نگه کن کجا آفریدون گرد که از تخم ضحاک شاهی ببرد
بید در جهان پنج‌صد سال شاه به آخر بشد، ماند از او جایگاه
جهان جهان دیگری را سپرد بجز درد و اندوه چیزی نبرد
چنینیم یک‌سر که و مه همه تو خواهی شبان باش و خواهی رمه

(همان: ۴۹۹/۸۵-۸۶-۴۹۵)

۲.۶ راز مرگ

مرگ که در واقع قطعه آخر پازل زندگی است و با وقوعش چرخه حیات به پایان می‌رسد؛ یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های بشر در درازنای تاریخ بوده است. مرگ، بدیهی‌ترین، صریح‌ترین و در عین حال رمزآلودترین مقوله هستی است. در پدیده مرگ، نهایت بهت و حیرت و عجز و ضعف بشر دیده می‌شود و از آنجا که همه، حتی پادشاهان بزرگ و پهلوانان نام‌آور نیز شرنگ مرگ را خواهند نوشید؛ بنابراین باز این وظیفه اساطیر است که به یاری بشر بشتابند و با کارکرد معنوی خود، ایجاد آرامش کنند. به اعتقاد برخی محققان در اساطیر باورهایی که حول مرگ ریشه دوانیده‌اند، معمولاً با زندگی پس از مرگ مرتبط بوده

و تلاش دارند تا از دهشت این پدیده غیر قابل درک و بیان بکاهند (رضایی، ۱۳۸۳: ۶۰)، از این رو طبیعی است که مرگ و تبعات آن در اساطیر جهان جایگاه خاص و برجسته داشته باشد. خدایان گوناگونی که در اسطوره‌های یونان و مصر و هند، خویش‌کاری مرگ و عوالم پس از آن را به عهده دارند، گواهی بر این مدعا هستند. در مصر باستان، آنوبیس خدای مرگ و مردگان و تدفین بود (Armour, 2002: 140) و در یونان باستان، هادس این وظیفه را برعهده داشت و فرمانروایی مردگان و جهان زیرزمینی را بر عهده داشت (Daly & Rengel, 2009: 58) و در اسطوره‌های هندی، بانو خدایی به نام کالی، عالم مرگ را تدبیر می‌کرد (Monaghan, 2010: 17). در متون پهلوی و زرتشتی هم ایزدی به نام بهرام است که به روان مردگان آرامش می‌دهد و آنان را در سفر به جهان دیگر، همراهی می‌کند (مینوی خرد، ۱۳۵۴: ۱۲).

رمز و راز مرگ در شاهنامه هم جای جای شاهنامه به قولی «ابر پندار شاهنامه، مرگ است» (سرامی ۱۳۶۸: ۶۰۴) و از این راز شگفت‌انگیز جهان، با تلخی و تعبیرات هولناک یاد شده است:

مرگ کز مرگ خود چاره نیست وزو بدتر از بخت، پتیاره نیست

(همان: ۱۲/۴/۳)

معهدنا با امید جایگاهی بهتر در سرای دیگر، واقعیت آتش هولناک مرگ، تلطیف و زهر آن گرفته می‌شود:

ازین راز جان تو آگاه نیست بدین پرده اندر تو راه نیست
به رفتن مگر بهتر آیدش جای چو آرام یابد به دیگر سرای
دم مرگ چون آتش هولناک ندارد ز برنا و فرتوت باک

(همان: ۱۱۷/۲-۶-۴)

شیوه مالوف فردوسی در شاهنامه آن است که پس از درگذشت شاهان و پهلوانان از ناپایداری و بی‌وفایی جهان شکوه کند و خواننده را انداز دهد. در بخش اساطیری، در پایان کار هر یک از شهریاران، چند بیت بدین مهم اختصاص دارد. در داستان کیومرث، پس از این که هوشنگ انتقام خون پدرش سیامک را از اهریمن می‌گیرد، عمر کیومرث هم به سر می‌آید و مرگ، او را به کام خویش فرو می‌برد تا رشته زندگی و داستان را دیگری در دست بگیرد:

کارکرد ماورائی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه ۱۵۳

چون آمد مرآن کینه را خواستار سرآمد کیومرث را روزگار
برفت و جهان مردری ماند از اوی نگر تا که را نزد اوی آبروی

(همان: ۶۷-۷۰/۲۵/۱)

درباره مرگ هوشنگ نیز چنین می گوید:

چو پیش آمدش روزگار بهی از او مردری ماند گاه مهی

(همان: ۲۲/۳۱/۱)

و همچنین درباره مرگ طهمرث دیوبند چنین می سراید:

برفت و سرآمد بر او روزگار همه رنج او ماند زو یادگار
جهانا مپرور چو خواهی درود چو می بدروی پروریدن چه سود

(فردوسی، ۱۳۸۹، ۴۶/۳۷/۱/ ۴۷-۴۶)

تاسف، شگفتی و ناباوری در برابر پایان تلخ جمشید، بیش از هر شهریار دیگری در سروده‌های حکیم توس مشهود است. جمشید پس از گسستن فر، برای فرار از سرنوشت، سال‌ها آواره اینجا و آنجا است، اما تلاش بی‌فرجام او حاصلی جز مرگی هولناک نیست:

شد آن تخت شاهی و آن دستگاه زمانه ربودش چو بیجاده گاه
ازو بیش بر تخت شاهی که بود بدان رنج بردن چه آمدش سود
گذشته بر او سالیان هفتصد پدید آوریده همه نیک و بد
چه باید همی زندگانی دراز چو گیتی نخواهد گشادنت راز

(همان: ۱۹۴/۵۲/۱-۱۸۷)

نتیجه آنکه خویش‌کاری اسطوره مرگ در داستان‌های یاد شده، در جنب کارکرد تعلیمی، مبین کارکرد ماورائی است. بهتی آمیخته با احترام و ترس در مقابل امری رازآلود هولناک و اجتناب ناپذیر که پیر و جوان و پادشاه و درویش نمی‌شناسد و همه را به کام خویش فرو می‌برد. این کارکرد در عین حال برای انسان تسلیم در مقابل امر محتوم را توصیه می‌کند تا اولاً در اوج قدرت، مرگ را فراموش نکند و ثانیاً دست از تلاش مذبوحانه بردارد و به واقعیت تن دردهد، تا شاید به آرامشی معنوی دست یابد.

۳.۶ اسطوره فر

اسطوره فر (فره)، یکی از بهترین مظاهر کارکرد ماورائی اسطوره است که برای توجیه معنوی ظهور و سقوط فرمان‌روایان در اساطیر کهن ایرانی به کار رفته است. یکی از مهم‌ترین معماهای ناگشوده که از بدو شکل‌گیری اجتماعات انسانی، همواره در اذهان پرسشگر خلیجان می‌کرده، این است که علت اصلی به قدرت رسیدن و برتخت نشستن یک شخص خاص چیست و سایر رقیبان هم‌تراز او به چه دلیل، بازی تخت و تاج را واگذار می‌کنند؟ اهمیت این پرسش زمانی بیشتر آشکار می‌شود که پادشاهی بزرگ همچون جمشید در داستان‌های ایرانی، در اوج سلطنت و شکوه، ناگهان دچار فتور و سستی شده و در سراشیبی سقوط قرار می‌گیرد. ذهن بشر نخستین که فاقد دانش لازم برای تحلیل و تجزیه علمی رویدادها است؛ برای توجیه و رسیدن به آرامش، چاره‌ای ندارد جز اینکه پاسخ این پرسش را به پدیده‌ای شگفت و قدسی به نام اسطوره فر مربوط کند و آن را عامل اصلی دست به دست شدن قدرت سیاسی قلمداد نماید.

در باور ایرانیان باستان، فر که نیرویی الهی و آفریده هورمزد است و «از طرف اهورا به پیامبر یا شاهی بخشیده می‌شود» (پورداد، ۱۳۵۶:۵۱۲)، چنان توصیفات شگفت و منحصر بفردی دارد که صاحب خود را کاملاً از مقام یک انسان معمولی جدا می‌کند و به پایگاه خدایان و نیمه‌خدایان می‌رساند. «مفهوم مینوی فر با نشانه‌هایی چون هاله نور، توانایی خرق عادت، تسلط بر طبیعت، ارتباط با بخت و شناسه‌های مادی‌ای چون جانوران و ابزارهای مقدس بر شخصیت فرهمند نمایان می‌شود» (قائمی، ۱۳۹۰:۱۱۳). دارنده فر بر اهریمن دست می‌یابد، جهان را از بدی می‌رهاند، جلو جادو را می‌گیرد و همه امور با فر او سامان می‌پذیرد. شهریار فرهمند، می‌تواند پیشوای دین شود و مردم را به سوی روشنائی رهبری کند و در مقابل، اگر خداوند را فراموش کند؛ فر از او گسسته می‌شود و کشور او به ویرانی می‌رود. ستمگری پادشاه، دیگر عامل از میان رفتن فر است و با سال‌خوردگی و مرگ او نیز فره پادشاهی‌اش تیره و تباہ می‌شود. جلوه مادی فر به صورت فروغی تابان از چهره شاهان می‌تابد و سبب محبوبیت و مقبولیت ایشان می‌شود؛ یعنی می‌توان گفت فر به نوعی تأیید آسمانی و نشانه مشروعیت قدرتمندان را اثبات می‌کند (مرتضوی، ۱۳۶۹:۱۳۲).

هر چند فر و مختصات گسترده آن از شاخصه‌های اساطیر ایرانی است ولی در اساطیر سایر ملل هم می‌توان مواردی کم و بیش مشابه برای اسطوره فر پیدا کرد. محققان در

کارکرد ماورائی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه ۱۵۵

روایات باستانی بین النهرین و اقوام ایلامی و حتی خدایان یونان باستان، مواردی را که به نوعی یادآور این مفهوم است، یافته‌اند (قائمی، ۱۳۹۰: ۱۲۹).

فر در ادبیات غربی معاصر، با کاریزما قابل تطبیق است. به لحاظ ریشه‌شناسی، این واژه برگرفته از "خاریسما"ی یونانی به معنای جاذبه ذاتی است که خود از ریشه "خاریتاس" به معنای متانت، جذابیت، برکت، و موهبت مشتق شده است. شخصیت کاریزماتیک دارای ویژگی‌های مشخص اما مرموزی است که طبیعت یا آسمان و خدایان به او اعطا کرده و این فضیلت ذاتی و موهبت مادرزادی او را از دیگران متمایز می‌کند و بر آنان برتری می‌بخشد (Potts, 2010: 20).

فر در شاهنامه، یکی از مهم‌ترین و پربسامدترین اساطیر است و از همان آغاز کتاب، در پادشاهی کیومرث به عنوان اولین پادشاه و بنیان‌گذار سلسله پیشدادیان، وجود آن از الزامات فرمانروایی به شمار می‌رود:

همی تافت زو فر شاهنشهی	چو ماه دو هفته ز سرو سهی
دد و دام و هر جانور کهش بدید	ز گیتی به نزدیک او آرمید
دوتا می شدندی بر تخت اوی	از آن بر شده فرّه و بخت اوی

(فردوسی، ۱۳۸۶: ۱۰-۱۲/۲۲/۱)

در این ابیات به روشنی ملاحظه می‌شود که موهبت فر، احترام و ستایش شاه را برای عامه مردم و حتی جانوران وحشی واجب می‌کرده است.

در داستان هوشنگ، پدید آمدن شغل دامداری و کشاورزی در اجتماع که خود باعث بوجود آمدن تمدن و رونق گرفتن آن است، به علت فر کیانی او ممکن شده است:

بدان ایزدی جاه و فرّ کیان	ز نخجیر و گور و گوزن ژیان
جدا کرد گاو و خر و گوسفند	به ورز آورد آنچه بد سودمند

(همان: ۱۵/۳۱-۱۴)

در داستان پادشاهی طهمورث نیز به بند کشیده شدن دیوان توسط او و نابودی اهریمن زمانش، به جهت وجود فرهمند بودن اوست؛ فری ایزدی که از رخسارش هویدا است:

چنان شاه پالوده گشت از بدی	که تابید از او فرّه ایزدی
----------------------------	---------------------------

(همان: ۲۶/۳۶)

در داستان جمشید نیز می‌بینیم که به تخت نشستن او پیامد تاثیر فر ایزدی است.

کمر بست با فر شاهنشهی جهان گشته سرتاسر او را رهی
زمانه بر آسوده از داوری به فرمان او دیو و مرغ و پری
جهان را فزوده بدو آبروی فروزان شده تخت شاهی بدوی
منم گفت با فره ایزدی همم شهریاری و هم موبدی

(همان: ۴۱/۵-۸)

در داستان جمشید، حتی چیرگی او بر عناصر طبیعت نیز به فر کیانی او باز بسته است:

به فر کئی نرم کرد آهنا چو خود و زره کرد و چون جوشنا

(همان: ۴۱/۱۰)

همچنین ساختن تخت شاهی و تزیین آن هم، باز جلوه‌ای از کارایی فر است:

به فر کیانی یکی تخت ساخت چه مایه بدو گوهر اندر نشاخت

(همان: ۴۴/۴۸)

چنانکه دیدیم فر موهبتی دائمی نیست و با کژراهی پادشاه تیره می‌گردد و در نهایت گسسته می‌شود:

چون این گفته شد فر یزدان از اوی بگشت و جهان شد پراز گفت و گوی

(همان: ۴۵/۷۰)

به جمشید بر تیره گون گشت روز همی کاست آن فر گیتی فروز

(همان: ۴۵/۷۴)

بر او تیره شد فره ایزدی به کژی گرایید و نا بخردی

(همان: ۵۱/۱۶۹)

در داستان فریدون نیز مشاهده می‌شود که فر جمشید از همان ابتدای به دنیا آمدن فریدون همراه او است و این نیروی ایزدی سبب بهروزی و نیک‌بختی او می‌شود:

ببالید بر سان سرو سهی همی تافت زو فر شاهنشهی
جهان جوی با فر جمشید بود به کردار تابنده خورشید بود

کارکرد ماورائی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه ۱۵۷

(همان: ۱۱۰/۶۲-۱۰۸)

در ادامه داستان ملاحظه می‌شود که فریدون به مدد نیروی آسمانی همین فر تمام سختی‌ها را پشت سر گذاشته و بر ضحاک غلبه می‌کند؛ خصوصاً هنگامی که فریدون با سپاهش می‌خواهد از اروند رود عبور نماید و مأموران ضحاک در آنجا اجازه گذشتن با کشتی نمی‌دهند و فریدون و یارانش با اسبان خود به آب زده و از رود عبور می‌کنند. کارایی فر در گذشتن فریدون و سپاهش از اروند، در داستان کیخسرو و صراحتاً به اسطوره فر نسبت داده می‌شود:

بدو گفت گیو ار تو کیخسروی	نبینی ازین آب جز نیکوی
فریدون که بگذاشت اروند رود	فرستاد تخت مهی را درود
جهانی شد او را سراسر رهی	که با روشنی بود و با فرهی
چه اندیشی از شاه ایران تویی؟	سر نامداران و شیران تویی
به بد، آب را کی بود بر تو راه؟	که با فر و برزی و زیبای گاه

(همان: ۲: ۴۴۷ ☺ ۳۹۵-۳۹۴)

۴.۶ اسطوره سروش

در اکثر داستان‌های اسطوره‌ای مشاهده می‌شود که قهرمان، و گاهی نیز سایر شخصیت‌های داستان، با الهام و ندهایی مرموز مورد خطاب قرار می‌گیرند که اغلب روند زندگی آن‌ها را دگرگون می‌کند و این واقعه به منزله نقطه عطفی مهم در زندگی اشخاص تلقی می‌گردد. تاثیر این هاتف غیبی در شکل‌گیری شخصیت قهرمانان اساطیری به اندازه‌ای است که جوزف کمبل در کتاب قهرمان هزارچهره، مرحله آغازین و سنگ بنای سفر قهرمان اسطوره‌ای را که انگیزه ماجراجویی او را پدید می‌آورد، ندایی از عالم غیب معرفی می‌کند (کمبل، ۱۳۹۲: ۶۰).

کارکرد این اسطوره، توجیه درک و فهم ناخواسته و ناشناخته‌ای است که یکباره به ذهن آدمی خطور می‌کند و معمولاً او را از خطری پیش رو بیم می‌دهد و یا واقعه‌ای گاه مثبت و گاه منفی را در آینده نزدیک خاطر نشان می‌کند و گاهی نیز خالق انگیزه‌ای است که شخص را به آغاز کار برای نیل به هدفی بزرگ، وادار می‌نماید. منشا این دریافت شگفت احتمالاً ناخودآگاه ذهن است، اما ذهن تخیل‌گرا و اسطوره‌پرداز بشر ابتدایی، به علت جهل نسبت به ساز و کارهای مغز انسان، خود را به سمت تصور پدیده‌ای همچون سروش سوق

داده است. باید دانست که این ذهنیت همچون سایر اساطیر، در دوران معاصر از میان نرفته است و به گونه‌ای دیگر خودنمایی می‌کند و با تعبیری چون حس ششم، حس برتر و یا ادراک فرا حسی شناخته می‌شود؛ بدین معنا که فرد به کمک دریافتی که وابسته به هیچ‌یک از حواس پنجگانه فیزیکی نیست و صرفاً از طریقی درونی، به نکته‌ای دست یابد (Leeming, 1998:329).

پیک پیام‌آور اسطوره‌ای در شاهنامه «سروش» نام دارد و خویش‌کاری او، راهنمایی شاهان و پهلوانان در موقع لزوم است. سروش شاهنامه، شخصیتی مشابه اما متمایز با سروش متون اوستایی و پهلوی در ایران باستان دارد. سروش (سرئوش) یکی از مهم‌ترین ایزدان در آیین زرتشت بوده است و هر چند در شمار امشاسپندان (هفت ایزد بزرگ زرتشتی) نیست، اما ارج و ارزی هم سنگ آنان دارد (راشد محصل، ۱۳۸۲: ۸) چنانکه بخش مهمی از متون اوستایی به نام «سروش یسن» به توصیف او و ویژگی‌هایش اختصاص یافته است. در اساطیر ایرانی، سروش، نخستین آفریده اهورامزدا است و امور بسیاری به وی نسبت داده شده است؛ از جمله این‌که روان مردگان را خوش‌آمد می‌گوید و از آن مراقبت می‌کند و همچون جنگجویی مسلح، از آغاز آفرینش به نبرد با دیوان سرگرم است و به ویژه هنگام شب می‌کوشد جهان را از شر دیوان حفظ کند. او نگهبان آتش نیز هست (قندهاری، ۱۳۹۴: ۲۷۵).

طبق پژوهش حیدری و قاسم‌پور (۱۳۹۳: ۱۲۵-۱۴۴) اوصاف شاهنامه در باب اسطوره سروش، با مندرجات متون مزدایی همسویی اندکی دارد. برخی صفات سروش ایزد مانند جنگاوری، دین‌یاری، و نگهبانی از آفرینش اصلاً به شاهنامه نرسیده است و متقابلاً برخی صفات سروش در شاهنامه مانند خبر از آینده و خبر از رویدادهای پنهانی در اوصاف سروش ایزد اوستا وجود ندارد. از سروش متون پهلوی هم فقط دو خویش‌کاری پیام‌آوری از جانب خداوند و خویش‌کاری پس از مرگ در شاهنامه ملاحظه می‌شود و برخلاف سروش متون پهلوی، که این کار را با همکاری ایزدان دیگر انجام می‌دهد، سروش شاهنامه به تنهایی این کار را برعهده دارد.

در اساطیر یونانی، هرمس، ایزد موسیقی و خالق ساز چنگ و خطابه و ادبیات که فرزند زئوس و مایا، دختر اطلس است، به نوعی با ایزد سروش قابل مقایسه است. او اغلب به شکل جوانی خوش سیما برمخاطبان خود جلوه می‌کرد و قادر به رفت و آمد سریع، بین جهان انسان‌ها و جهان ایزدان بود و نقش پیام‌رسان و واسطه را میان انسان‌های فانی با

کارکرد ماورائی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه ۱۵۹

خدایان المپ ایفا می‌کرد و همچون سروش، توانایی آزادانه سفر کردن بین جهان‌ها و همچنین وظیفه راهنمایی ارواح مردگان به دنیای زیرزمینی و پنج رودخانه را بر عهده داشت. او همچنین حامی مسافران و ورزشکاران نیز بود و پهلوانان را هم در مأموریت‌هایشان راهنمایی می‌کرد (گرین، ۱۳۶۶: ۳۷-۴۲). در اساطیر روم باستان هم اسطوره‌ای به نام مرکوری را پیک خدایان می‌دانستند و معمولاً او را به شکل مردی جوان با کفش‌ها و کلاه‌ی بال‌دار ترسیم می‌کردند. اعتقاد بر این بود که وی از نویسندگان، بازرگانان، مسافران و آوارگان مراقبت می‌کند (حکمت، ۱۳۴۵: ۱۰۲).

پیام آور آسمانی در بخش اساطیری شاهنامه، از همان ابتدا در روند داستان‌ها نقش آفرین است و حضور و تاثیر او است که روایت را به پیش می‌برد. در داستان کیومرث هنگامی که دیویچه اهریمنی، سپاهی می‌آراید و جهان را از تباهی پر می‌کند، سروش بر سیامک ظاهر می‌شود و پیغام می‌آورد و او را از کارهای دیو آگاه می‌سازد:

یکایک بیامد خجسته سروش بسان پریی پلنگینه پوش
گفتش به راز این سخن در بدر که دشمن چه سازد همی با پدر

(فردوسی، ۱۳۸۶/۱/۲۳/۲۷-۲۶)

یک سال پس از کشته شدن سیامک، سروش برای کیومرث پیغام می‌آورد که دیگر سوگواری بس است، سپاهی آماده کن و به جنگ دیو برو که او را به یاری یزدان پاک شکست خواهی داد:

درد آوریدش خجسته سروش کزین بیش مخروش و باز آر هوش
سپه ساز و برکش به فرمان من برآور یکی گرد از آن انجمن
از آن بدکنش دیو، روی زمین پرداز و پردخته کن دل ز کین

(همان: ۴۶/۲۴-۴۳)

خویش‌کاری الهام آسمانی، در بخش اساطیری، در ضمن داستان فریدون به اوج می‌رسد. نخستین بار زمانی است که مادرش او را از بیم گزند ضحاک، به مردی عابد در مرغزاری که گاو برمایه در آن جاست می‌سپارد و فریدون با شیر گاو و مراقبت‌های آن مرد، می‌بالد، اما روزی به مادر فریدون الهام می‌رسد که باید فرزندش را از آن مکان انتقال دهد و گرنه توسط ضحاک کشته خواهد شد. این پیغام‌های غیبی به صورت ندای

۱۶۰ کهن‌نامه ادب پارسی، سال نهم، شماره دوم، پاییز و زمستان ۱۳۹۷

درونی یا به اصطلاح امروزی، همان حس ششم بر فرانک وارد می‌شود؛ اما در این جا نامی از سروش در میان نیست و این الهام، به "اندیشه‌ای ایزدی" تعبیر می‌شود:

دوان مادر آمد سوی مرغزار	چنین گفت با مرد زنهاردار
که اندیشه‌ای در دلم ایزدی	فراز آمده ست از ره بخردی
همی کرد باید کزان چاره نیست	که فرزند و شیرین روانم یکی است
بیرم پی از خاک جادوستان	شوم با پسر سوی هندوستان

(همان: ۶۴-۶۳/۱۴۰-۱۳۶)

دومین بار هم الهام دهنده ایزدی، بدون نام است و با توصیفی که از زیبایی و خرد او می‌شود، تداعی کننده هرمس یونانی است. هنگامی که فریدون رهسپار نبرد با ضحاک است، پیک ایزدی به صورت پری جوان و زیباروی بر او ظاهر می‌شود و از توطئه برادرانش او را آگاه می‌سازد و برای دفع این توطئه به او افسون‌گری می‌آموزد:

چو شب تیره تر گشت از آن جایگاه	خرامان بیامد یکی نیکخواه
فرو فرو هشته از مشک تا پای موی	به کردار حور بهشتیش روی
سوی مهتر آمد بسان پری	نهانی بیامختش افسون‌گری

(همان: ۲۷۶/۷۲-۲۷۴)

در ادامه داستان، هنگامی که فریدون در نبرد با ضحاک، پیروز می‌شود و می‌خواهد با گرز گاوسر او را به هلاکت برساند؛ این بار، پیک ایزد دقیقاً با نام سروش بر او ظاهر می‌شود و پیغام می‌آورد که او را نباید کشت بلکه باید در کوه به زنجیر مکافات بست، چون هنوز زمان مرگش فرا نرسیده است:

بیامد سروش خجسته دمان مزن گفت کو را نیامد زمان

(همان: ۲۲۷/۸۲-۴۴۳)

جالب اینجا است که اندکی بعد، فریدون بی اعتنا به پیام سروش، باز مصمم به قتل ضحاک است؛ و مجدداً سروش فرخنده، با تأکید بر همان پیغام نخست، بر او ظاهر می‌شود و او را از قتل ضحاک باز می‌دارد:

همی راند او را به کوه اندرون همی خواست کردن سرش را نگون

کارکرد ماورائی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه ۱۶۱

همان گه بیامد خجسته سروش به چربی یکی راز گفتش به گوش
که این بسته را تا دماوند کوه بیر همچنین تازنان بی گروه

(همان: ۴۷۸/۸۴-۴۷۵)

۷. نتیجه گیری

اکثر اسطوره‌شناسان اعتقاد دارند که اسطوره حاصل تبیین و تفسیر فراطبیعی نوع بشر از پدیده‌هایی است که علت وقوع آنها بر وی نامعلوم بوده است؛ به عبارت دیگر، انسان در تلاش ایجاد صلحی روحی میان طبیعت و خودش اسطوره‌ها را می‌آفریند. جوزف کمبل با مطالعه تطبیقی اساطیر مختلف جهان و متأثر از آراء یونگ، قائل به چهار کارکرد اصلی ماورائی (عرفانی)، کیهان‌شناختی، جامعه‌شناختی و تعلیمی برای اسطوره بود. از آنجا که اسطوره در واقع منعکس‌کنندهٔ اعجاب آدمی در برابر جهان پر رمز و راز و نتیجه نگاه جستجوگر انسان به طبیعت ناشناخته و همه هستی است، این کارکرد ذهن آدمی را با ماوراء گره می‌زند و جهان هستی را نه پدیده‌ای صرفاً مادی و به خود رهاشده، بلکه تحت تسلط نیروهایی ماورائی مانند خدایان، نیمه خدایان، پریان و فرشتگان قلمداد می‌کند. موجودات برتری که قدرت فائقهٔ آنها هر لحظه می‌تواند بر نهاده‌های بشر خاکی را به هم بریزد و زندگی و سرنوشت او را دگرگون کند. در همهٔ اسطوره‌ها سخن از رازآلود و مقدس بودن عالم ماورا است و این امر کارکرد ماورائی اسطوره را توجیه می‌کند. کارکردی که خویشکاری آن، ابتدا ایجاد بهت و حیرت و سپس اعجاب و القاء حس تسلیم در انسان و در پی آن ایجاد نوعی آرامش روحی و روانی است؛ اسطوره‌ها به بشر این امید و اطمینان را می‌دهند که در عرصهٔ گیتی، تنها نیست و می‌تواند چشم امید به آسمان و یاری اهالی آن داشته باشد. در شاهنامه و به ویژه بخش اساطیری آن که جولانگاه اساطیر کهن آریایی است، این کارکردها به صورت بارزی مصداق دارد. در این پژوهش کارکرد عرفانی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه مورد بررسی و تحلیل قرار گرفت و مشخص گردید که نظریهٔ کمبل در چهار پدیدهٔ رمزآلود شاخص شاهنامه یعنی سروش، فر، سرنوشت و مرگ دارای مصادیق قابل ذکر و مهم است.

کتاب‌نامه

- اسلامی ندوشن، محمد علی (۱۳۷۴). زندگی و مرگ پهلوانان در شاهنامه، تهران: انجمن آثار ملی.
- الیاده، میرچا (۱۳۸۲). اسطوره، رویا، راز، ترجمه رویا منجم، تهران: فکر روز.
- برتلس، یوگنی ادورادویچ، (۱۳۲۲). «منظور اساسی فردوسی»، هزاره فردوسی، مجموعه سخن‌رانی‌ها و مقالات ایراد شده در کنگره فردوسی، تهران.
- پور داود، ابراهیم (۱۳۵۶). یسنا، تهران: اساطیر.
- حکمت، علی اصغر (۱۳۴۵). تاریخ ادیان، تهران: نشر ابن سینا.
- حیدری، حسن و قاسم پور، محدثه (۱۳۹۳). «مقایسه صفات و خویش‌کاری‌های سروش در شاهنامه با متون مزدیسنی»، کهن‌نامه ادب پارسی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، س ۵، ش ۲.
- راشد محصل، محمد تقی، (۱۳۸۲). سروش یسن، بررسی متن زند واوستایی یسن پنجاه و هفت، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- رضایی، مهدی (۱۳۸۳). آفرینش و مرگ در اساطیر، تهران: اساطیر.
- سرامی، قدمعلی (۱۳۶۸). از رنگ گل تا رنج خار (شکل‌شناسی داستانهای شاهنامه) تهران: علمی و فرهنگی.
- عفیفی، رحیم (۱۳۸۳). اساطیر و فرهنگ ایرانی در نوشته‌های پهلوی، تهران: توس.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۸۶). شاهنامه، تصحیح جلال خالقی مطلق، تهران: نشر مرکز
- دائرةالمعارف بزرگ اسلامی.
- قائمی، فرزاد (۱۳۹۰). تحلیل انسان‌شناختی اسطوره فر و کارکردهای آن در شاهنامه فردوسی و اساطیر ایران، جستارهای ادبی، شماره ۳، صص ۱۱۳-۱۴۸.
- قندهاری، فیروزه (۱۳۹۴). جلوه‌های سروش در اوستا، متون پهلوی و شاهنامه، ایران‌نامه، شماره ۲، صص ۲۷۰-۲۷۹.
- کمیل، جوزف (۱۳۸۱). اساطیر ایران و ادای دین، ترجمه ع.ا. بهرامی، تهران: نشر روشنگران و مطالعات زنان.
- کمیل، جوزف، (۱۳۹۲). قهرمان هزار چهره، ترجمه شادی خسرو پناه، مشهد: گل آفتاب.
- کمیل، جوزف (۱۳۹۵). قدرت اسطوره، ترجمه عباس منبخر، تهران: نشر مرکز.
- گرین، راجر لنسلین (۱۳۶۶). اساطیر یونان از آغاز آفرینش تا عروج هراکلس، ترجمه عباس آقاجانی، تهران: سروش.
- مسکوب، شاهرخ (۱۳۹۴). ارمغان مور، تهران: نشر نی.
- مینوی خرد (۱۳۵۴). ترجمه احمد تفضلی، بنیاد فرهنگ ایران.
- مجتهدی، کریم (۱۳۸۰). «اسطوره و مفهوم سرنوشت در فرهنگ یونان باستان (بحثی در زمینه فلسفه تاریخ)»، فلسفه، س، اش ۱.

کارکرد ماورائی اسطوره در بخش اساطیری شاهنامه ۱۶۳

مرتضوی، منوچهر (۱۳۶۹). فردوسی و شاهنامه، تهران: موسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
نیبرگ هنریک ساموئل (۱۳۸۳). دین‌های ایران باستان، ترجمه سیف‌الدین نجم‌آبادی، کرمان:
دانشگاه شهید باهنر.
هینلز، جان راسل (۱۳۸۳). اساطیر ایران، ترجمه باجلان فرخی، تهران: انتشارات اساطیر.

- Armour, Robert. A. (2002). Gods and myths of ancient Egypt. Cairo: American Univ. in Cairo Press.
- Campbell Joseph (2003). The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work, third edition, edited by Phil Cousineau. Novato, California: New World Library.
- Daly, K. N., & Rengel, M. (2009). Greek and Roman mythology, A to Z. New York: Chelsea House.
- Dundes, A. (1984). Sacred narrative readings in the theory of myth. Berkeley: University of California Press.
- Eliade, Mircea (1963). Myth and Reality. New York: Harper & Row .
- Grant, Ginger (2005). Re-Visioning the Way We Work: a Heroic Journey. IUniverse, Inc.
- Leeming, David Adams (1998). Mythology: the Voyage of the Hero. Oxford Univ. Press.
- Monaghan, Patricia (2011). Goddesses in world culture. Santa Barbara, Calif.: Praeger.
- Potts, John (2010). A history of charisma. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Rothgeb, Carrie (1994) Abstracts of the Collected Works of C.G. Jung. London: Karnac Books.
- Smith, Laurel Ann(2018). Joseph Campbell's Functions of Myth in Science Fiction: A Modern Mythology and the Historical and Ahistorical Duality of Time, Virginia Tech, <https://vtechworks.lib.vt.edu/handle/10919/25350>.