

مقایسه سفرهای شاهنامه با سفرهای حماسی - اساطیری جهان*

مهدی رضایی**

دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه سلمان فارسی کازرون

چکیده

سفرهای اساطیری جهان قالب و ساختار مشخصی دارد که آن‌ها را با دیگر انواع سفرها متمایز می‌کند. ساختار این سفرها متشکل از حوزه‌های عملیات گوناگونی است که در روند سفر، تحقق یا عدم تحقق آن تاثیر مستقیم دارد. برخی از حوزه‌های عملیاتی برای تحقق سفر و بعضی برای عدم تحقق آن تدارک دیده شده‌اند. شخصیت‌های سفر و وسایل نقلیه که دو حوزه عملیات این سفرها را به عهده دارند با قدرت جادویی و ماورایی خود بر موانع و محدودیت راه سفر غلبه می‌کنند و موجب تحقق آن می‌شوند. در میان داستان‌های شاهنامه سفرهایی است که دارای ساختار سفرهای اساطیری جهانند اما ساختار بسیاری از آن‌ها با ساختار سفرهای اساطیری جهان منطبق نیست و نمی‌توان آن‌ها را سفر اسطوره‌ای محسوب کرد. در این تحقیق شاهنامه فردوسی تا پایان داستان اسکندر و منابع پژوهشی اسطوره‌ای جهان که به زبان فارسی ترجمه شده مورد مطالعه قرار گرفته‌اند و سفرهای اساطیری آن‌ها تحلیل و بررسی شده‌اند. سپس به مقایسه سفرهای شاهنامه با سفرهای اساطیری جهان پرداخته و شباهت‌ها و تفاوت‌هایی که در اجزاء و ساختار آن‌ها وجود دارد مشخص شده است.

واژگان کلیدی: سفر، اسطوره، شاهنامه، ملل

۱- مقدمه

در بررسی اسطوره‌های جهان، با انبوهی از سفرهای اساطیری روبرو هستیم. در واقع بخش قابل توجهی از منابع و آثار اسطوره‌ای جهان متشکل از سفرهایی است که روایت شده‌اند. این سفرها با انگیزه‌های مختلفی از جانب خدایان، پهلوانان پادشاهان و... انجام شده است. خدایان برای خلقت و آفرینش، فرمانروایی بر جهان، رفع نیازهای مخلوقات و نگهداری از آفرینش ناچار سفرهایی کرده‌اند. پهلوانان در اساطیر حافظ جامعه بشری هستند. آن‌ها دوستدار ملت‌ها هستند و همراه به پاسداری از جامعه همت می‌گمارند. آنان با سفر به اطراف و اکناف، موجوداتی را که به انسان‌ها آزار می‌رسانند از بین می‌برند و مردم را از آزار و آسیب آن‌ها می‌رهانند. در داستان‌های اساطیری، معمولاً مردم نمی‌دانند چگونه نیازهای اولیه خود را مرتفع سازند. آنان نیاز به آموزش و تمدن دارند. به همین سبب خدایان و جاودانان دیگری که انسان را دوست دارند به شهرها سفر می‌کردند تا به آنان آموزش‌های لازم را ارائه دهند.

بنابراین در جهان اسطوره‌ای مانند جوامع کنونی سفر امری ضروری و لازم است و خدایان و دیگر اشخاص اساطیری برای رفع نیازهای خود و تداوم و استحکام جامعه ناگزیر از سفر هستند، با این تفاوت که در جهان اسطوره‌ای پرندگان و حیوانات و موجودات دیگر قادر به شنیدار و گفتار می‌باشند و با خواست افراد اسطوره‌ای به سفر می‌پردازند و گاهی خود مرکب سفر هستند و سفر را میسر می‌کنند. در واقع باید گفت دامنه سفرها در اساطیر از حیث شخصیت‌های سفر و اماکنی که سفر به آنجاها صورت می‌گیرد، بسیار گسترده‌تر است.

با توجه به اهمیت مقوله سفرهای اساطیری، کوشش شده است تا سفرهای اساطیری کشورهای مختلف متون اسطوره‌ای آنان به زبان فارسی ترجمه شده است استخراج گردد و برای دسترسی جامع و سریع تر به جای بررسی اصل متون حماسی و اسطوره‌ای، بیشتر به متون پژوهشی و مختصرتر استناد شده است و همچنین ضمن تحلیل و بررسی اجزای سفرها به مقایسه آن با سفرهای اساطیری شاهنامه پرداخته شود. لازم به ذکر است که در لحاظ کردن سفرهای اساطیری شاهنامه از آغاز شاهنامه تا پایان پادشاهی اسکندر مدنظر بوده است.

۲- ساختار سفرها

در طول ظهور و بروز یک سفر اساطیری علاوه بر حوزه عملیات شخصیت سفر، عوامل و اشخاص مختلفی در تحقق یا عدم تحقق سفر دخیل هستند. برخی از این اشخاص و عوامل با راهنمایی، یاری رساندن و بخشش لوازم و ابزار لازم یا مطلع کردن شخصیت سفر از امور غیبی در تحقق سفر کمک

می‌کنند^۱ و برخی با مانع تراشی و کشمکش در صدد جلوگیری از محقق شدن آن هستند؛ مثلا در سفرهای هراکلس هرمس یکی از خدایان یونان قهرمان را در سفرش راهنمایی می‌کرد (برن، ۱۳۸۶: ۱۰) و در سفر جیسون برای آوردن پشم زرین کرکه جادوگر راهنمایی‌های لازم را نمود و در سفر پرسئوس الهه آتنا و هرمس ابزارهای جادوگری مانند شب کلاه نامرئی کننده، سپر، کفش سرعت و کیسه جادویی را به او بخشیدند (گرن، ۱۳۸۷: ۹۰-۸۷) و تور خدایی بود که عامل‌های جادوگری همچون کمربند قدرت، دستکش و چکش در سفر در اختیار داشت و به او کمک بسزایی می‌نمود (پیچ، ۱۳۸۷: ۵۱) ولی در سفر انه ائید از تروا به ایتالیا الهه جونو تمام تلاش خود را برای جلوگیری از سفر او می‌نمود (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۹۰-۲۴۳).

با بررسی سفرهای شاهنامه معلوم می‌گردد که برخی از حوزه‌های عملیاتی که در سفرهای اساطیری وجود دارد در سفرهای شاهنامه نیست؛ مثلا عامل جادوگر که همان ابزارهای جادویی و قدرتی هستند و یاریگر جادوگر که جاندارانی مانند اسب بالدار و اژدهای بالدار و... می‌باشند و به شخصیت سفر در سفرش کمک می‌کند و عامل بخشنده که ابزارهای جادوگری و لوازم سفر را در اختیار فرد قرار می‌دهد در سفرهای شاهنامه وجود ندارد.

۳- محدوده سفر

سفرها یا در محدوده حد و مرز زمینی است یا آنکه فراتر از حد و مرز زمینی است و سفرهای ماورای طبیعی محسوب می‌شوند. با این نگاه بین سفرهای شاهنامه و سفرهای اساطیری جهان تمایزات و شباهت‌هایی وجود دارد.

۳-۱- شباهت سفرهای شاهنامه با اساطیر

الف، در شاهنامه به استثنای دو سه مورد از سفرها بقیه سفرها در محدوده حد و مرز زمینی تحقق می‌یابند. تعدادی از این سفرها در محدوده مرزهای ایران است، مانند سفرهای گیو به سیستان برای رساندن پیغام به رستم و دعوت از او برای حضور در پایتخت، رفتن اسفندیار به سیستان جهت به بند کشیدن رستم (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۶: ۲۲۴). سفرهای شکار رستم به کوههای اطراف سیستان، سفرهای رستم به پایتخت به منظورهای گوناگون.

برخی از سفرهای شاهنامه در خارج از قلمرو مرزهای ایران است مانند سفر گیو به توران جهت یافتن و آوردن کیخسرو به ایران (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۵: ۲۳۷-۱۹۸). رفتن رستم به شهر ختن در سرزمین توران برای نجات بیژن از چاه (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۵: ۸۵-۴۲). سفر اسفندیار به رویین دژ برای نجات و آزاد کردن دو خواهرش (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۶: ۲۱۵-۱۶۶).

در اساطیر جهان هم تعداد زیادی از سفرها در محدوده حد و مرز زمینی انجام می شود. این سفرها گاهی در محدوده مرزی کشور مربوطه است مانند سفر تزه، ستیوس، پهلوان یونانی از تروزیل به آتن (برن، ۱۳۸۶: ۶-۳۱) سفر دوبرینیانیکی تیچ قهرمان روسی به کوهستان های اطراف روس برای جنگ با اژدها که روس ها را می بلعید (وارنر، ۱۳۸۵: ۳-۱۰۲)، سفر راما قهرمان و پادشاه هند به درخواست حکیمی به نام ویشوامیتره به جنگل برای کشتن موجودات ناپاکی که آیین ها را می آلودند (دالاپیکولا، ۱۳۹۰: ۴۳). و گاهی سفرها به سرزمین ها و کشورهای اطراف است، مانند سفر جنگی آشیل و اودیسه از یونان به تروا برای نجات هلن که پاریس آن را ربوده بود (بلیسندل، ۱۳۸۹: ۸۳-۷۷). سفر ضحاک در اساطیر ایران از دشت نیزه سواران به ایران برای تصاحب تخت و تاج جمشید (آموزگار، ۱۳۸۸: ۵۶). سفر اینه ائید قهرمان تروایی از تروا به سرزمین ایتالیا (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۹۲-۲۴۱).

ب، دیگر شباهت بین سفرهای شاهنامه و اساطیر ملت ها مربوط به ماورای طبیعی بودن سفرها است. در شاهنامه نوعی از سفرهای ماورای طبیعی سفر به آسمان است. مانند سفر کیکاووس با کمک چهار عقاب به آسمان (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۲: ۳-۱۵۱) و سفر جمشید با کمک و یاری دیوان به آسمان (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۴۱). در اساطیر جهان هم در بیشتر ملت ها سفر به آسمان وجود دارد مثلا در مصر سفر یکی از خدایان به نام رع به آسمان. در آفریقا سفر راستو، خدای پیام رسان، به آسمان به وسیله طناب (رونبرگ، ۱۳۸۶: ۷۸۲). در ژاپن سفر آماتیراسو الهه خورشید با نردبان به آسمان (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۷۱). در بین النهرین راتانا پادشاه این کشور برای فرزند دار شدن با عقابی به آسمان رفت تا گیاه تولد را از عالم خدایان به زمین آورد (ژیران، ۱۳۸۶: ۶-۹۴). در آمریکا قهرمانی به نام گرگی پیر برای آوردن آتش به آسمان سفر می کند (ارداز، ۱۳۸۸: ۵۰-۱۴۹).

ج، سفر جاودانگی سفری است که در شاهنامه و اساطیر جهان مصداق هایی دارد. در شاهنامه کیکسرو برای همسایگی خداوند و جاودانه ماندن به این سفر گام گذاشت. کیکسرو پس از گماشتن لهراسب به جانشینی خود از راه کوهسار به این سفر همت گماشت و در مکان مشخصی ناپدید شد (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۵: ۴۱۲-۳۸۴).

در اساطیر جهان هم نمونه هایی از سفرهای جاودانگی وجود دارد؛ مثلا در هند راما پس از یازده هزار سال پادشاهی به جاودانگی رسید و برهما خدای هند با صد هزار ارابه از آسمان به زمین آمد و راما و کسانی که با او بودند سوار بر ارابه ها به عالم خدایان رفتند و جاودانه شدند (روزنبرگ، ۱۳۸۵: ۹-۶۸۴). گیل گمش هم در اساطیر بین النهرین برای یافتن راز جاودانگی سفر طولانی داشت اما به راز آن پی نبرد.

د، نوعی دیگر از سفرهای ماورایی سفر از آسمان به زمین است. این نوع سفر هم در اساطیر جهان نمونه‌هایی دارد و هم در شاهنامه. در شاهنامه سروش چند بار از آسمان به زمین می‌آید و کیومرث را از فکر پلید اهریمن باخیر می‌کند. در اساطیر جهان خدایان برای انگیزه‌های گوناگون از آسمان به زمین سفر می‌کنند؛ مثلاً در اساطیر ایران آناهیتا ایزد آب به زمین می‌آید تا با زردشت دیدار داشته باشد (کرتیس، ۱۳۹۰: ۹-۱۰). در مصر آمون یکی از خدایان برای همبستر شدن با ملکه مصر از آسمان به زمین سفر می‌کند تا پادشاه آینده مصر فرزند او باشد (هارت، ۱۳۸۸: ۷).

۳-۲- تفاوت سفرهای شاهنامه با اساطیر

الف، سفر از جهان زیرین به عالم نور و روشنایی نوعی از سفرهای ماورایی است که در اساطیر ملت‌ها وجود دارد. در حالی که این نوع سفر در شاهنامه روایت نشده است؛ مثلاً در اساطیر آمریکا انسان‌ها و موجودات در آغاز در جهان زیرین بودند. آنها با پی بردن به عالم نور تصمیم به سفر می‌گیرند. آنها دسته‌جمعی به روی زمین سفر کردند و خود را از تاریکی نجات دادند (ارداز، ۱۳۸۸: ۹-۱۵۶).

ب، نوع دیگری از سفرهای ماورای طبیعی سفر به جهان زیرین است. این نوع سفر در اساطیر بیشتر ملت‌ها دیده می‌شود اما در شاهنامه از این نوع سفر روایت نشده است؛ مثلاً در اساطیر ژاپن سوزانو یکی از خدایان فرزند ایزانامی و ایزانامی برای فرمانروایی بر جهان زیرین به آنجا سفر کرد (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۷۱۶). در بین‌النهرین شمش خدای خورشید شب‌ها به سفر جهان زیرین می‌رود (ژیان، ۱۳۸۶: ۵-۷۴). ایشتار دیگر خدایان بین‌النهرین الهه عشق و شهوت رانی برای بازگرداندن معشوق خود تموز به جهان زیرین سفر کرد (همان: ۷۸). در آمریکا دو جفت دوقلو که پدر و فرزند هستند برای مسابقه توپ بازی به جهان زیرین سفر می‌کنند (توب، ۱۳۸۴: ۷۶-۸۵). در آمریکا خدای باد هم سفری به جهان زیرین دارد (همان: ۵۲).

ج، سفر مرگ در اساطیر جهان دیگر وجه تفاوت با سفرهای شاهنامه است؛ مثلاً در هند سیتا در محفلی که برای پاکی او تشکیل شده بود، در حضور خدایان و راما و دیگر حاضران تصمیم به سفر مرگ گرفت و با تختی که از دل زمین بیرون آمد به سفر مرگ رفت (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۸-۶۸۷). در اساطیر آمریکا کوکومات برای آموزش مرگ به مخلوقات خود عازم سفر مرگ شد (ارداز، ۱۳۸۸: ۹-۱۴۸).

د، نوعی دیگر از سفرها در اساطیر جهان که خاص یونان می‌باشد، سفر به باغ مقدس است. این نوع سفر در شاهنامه وجود ندارد. در یونان هراکلس برای آوردن سیب طلایی به باغ مقدس سفر کرد (گرین، ۱۳۸۷: ۹-۱۴۳) و جیسون برای آوردن پشم زرین (همان: ۱۷۲-۱۶۳).

۴- وسایل نقلیه

در بیشتر سفرها نوع وسایل نقلیه و حوزه عملیات آن‌ها مشخص است. این وسایل نقلیه و حوزه عملیات آن‌ها در سفرهای شاهنامه با اساطیر جهان تفاوت‌هایی دارند. وسایل نقلیه در شاهنامه نیروی جادویی و ماوراء الطبیعه ندارند. این وسایل که شامل اسب، کشتی و ارابه‌ها هستند همان مرکب‌هایی هستند که در سفرهای معمولی امروزی کاربرد دارند و شخصیت‌های سفر برای طی مسیر خود از آن‌ها بهره می‌برند؛ البته در مورد رخش و بهزاد دو مرکب خاص رستم و کیخسرو وضع کمی متفاوت است. رخش از قدرت بدنی بیشتری نسبت به بقیه اسب‌ها برخوردار است و بهزاد قوه تشخیص و تمیز و سرعت بالا دارد، با این وجود، آن‌ها نه قدرت جادویی دارند و نه قدرت ماوراء الطبیعی؛ اما در سفرهای اساطیر وضع متفاوت است. وسایل نقلیه در سفرهای اساطیری دارای نیروی ماوراء الطبیعی و قدرت جادویی هستند. آن‌ها به شخصیت سفر کمک می‌کنند تا سخت‌ترین مسیرها را طی کنند و بر مشکلات فایق آیند. برخی از این وسایل نقلیه قدرت پرواز دارند؛ مثلاً در اساطیر هند راونا پادشاه جزیره لانکا ارابه‌ای داشت که با آن به پرواز در می‌آمد و به هر کجا که اراده می‌کرد سفر می‌کرد (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۶۷۰). در اساطیر یونان مدتای جادوگر، همسر جیسون، پس از کشتن فرزندان خود با ارابه به آسمان پرواز کرد (پرن، ۱۳۸۶: ۸۴). برخی از وسایل نقلیه قادر به سخن گفتن هستند؛ مثلاً در اساطیر یونان پوزه کشتی آرگو که از چوب یک بلوط مقدس ساخته شده بود، سخن می‌گفت و پیشگویی می‌کرد (گرین، ۱۳۸۷: ۱۶۵). قدرت جادویی را در اغلب وسایل نقلیه سفرهای اساطیری می‌توان دید؛ مثلاً در اساطیر روس بابا-یاگا از معروف‌ترین چهره‌های اسطوره‌شناختی با هاون جادویی به سفر می‌رود (وارنر، ۱۳۸۵: ۱۱۱). در اساطیر یونان اودیسه با کشتی خود به جهان زیرین سفر می‌کند (برن، ۱۳۸۷: ۶۳). بسیاری از وسایل نقلیه در اساطیر جهان در واقع یاریگران جادوگری هستند که در خدمت شخصیت سفر قرار می‌گیرند و سفرها را میسر می‌کنند؛ مثلاً در اساطیر بین‌النهرین عقاب آدایا نخستین انسان را برای پیدا کردن گیاه تولد به آسمان می‌برد (ژیران، ۱۳۸۶: ۶-۹۵). در اساطیر هند پرنده‌ای تندپرواز به نام گارودا مرکب یکی از خدایان به نام ویشنو است.

۵- اهداف

با مقایسه سفرها در شاهنامه و اساطیر جهان مشخص می‌گردد که تعدادی از اهداف مشترک اند و برخی از اهداف منحصر به شاهنامه یا اساطیر جهان است.

۵-۱- اهداف مشترک

الف، جنگ: اکثر قریب به اتفاق سفرهای شاهنامه با انگیزه جنگ و نبرد رخ می دهد. این نبردها یا به خاطر اختلافات آیینی و دینی است، مانند جنگهایی که از زمان پادشاهی گشتاسب با تورانیان رخ می داد یا به سبب کینه ورزی های ایرانیان و تورانیان که آغاز آن با کشته شدن ایرج است یا برای گسترش قلمرو فرمانروایی است؛ مانند سفرهای جنگی اسکندر و کیکاووس. با بررسی سفرهای اساطیر جهان معلوم می شود که بسیاری از سفرها در اساطیر ملل دارای انگیزه جنگ هستند، مانند سفرهای اودیسه و آشیل و تعدادی دیگر از پهلوانان به تروا برای جنگیدن با تروایی ها (برن، ۱۳۸۷: ۷۸-۵۷). سفر خدایان اسکاندیناوی به سرزمین غولان برای نبرد با آنها.

ب، نبرد با هیولا: نبرد با هیولا در شاهنامه و اساطیر جهان انگیزه سفرهای متعددی شده است. در شاهنامه گشتاسب مدتی که در روم به سر می برد دو سفر به کوهستان و بیشه های روم برای جنگ با هیولا داشته است. یکی کشتن گرگ بیشه فاسقون و دیگر اژدهای کوه سقیلا. بیژن سفری به آرمان برای از بین بردن گرازهایی که به باغات و مزارع آسیب می رساند داشته است. اسفندیار در هفت خان دو گرگ، دو شیر، سیمرغ و اژدها را که هر کدام هیولایی بودند از بین برد. رستم در هفت خان توانست اژدها و دیو سپید و ارژنگ دیو را از بین ببرد. در اساطیر جهان هم نبرد برای هیولا نمونه های فراوانی دارد. در یونان سفرهای هراکلس برای نبرد با شیر نیمیایی، مار عظیم هودره، پرندهگان استومفالوس و اسب های انسان خوار، در هند ایندرا یکی از خدایان برای کشتن اژدهایی به نام وربترا به قله کوهی در روی زمین سفر کرد (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۹-۶۳۵). در روس دوبرینا یکی از قهرمانان برای نبرد با اژدها به کوهستان های اطراف سفر داشته است (وارنر، ۱۳۸۵: ۳: ۱۰۱). در بین النهرین رفتن گیل گمش به جنگل سدر برای کشتن هیولایی به نام هومبابا (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۳۵۳).

پ، نظارت: نظارت یکی از انگیزه های برخی از سفرهای شاهنامه است؛ مثلا جمشید سفری به مدت پنجاه سال در قلمرو فرمانروایی خود داشت (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۴۱) و کیقباد سفری ده ساله (دبیرسیاقی، ۱۳۸۰: ۷-۳۶) و کیخسرو با همین انگیزه سراسر ایران را سفر کرد (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۴: ۱۲). در سفرهای اساطیری جهان هم یکی از اهداف برخی از سفرها نظارت است؛ مثلا در اساطیر ایران اهوره مزدا با انگیزه نظارت بر داوری سه ایزد سروش و مهر و رشن بر اعمال انسان در پنج روز سه هزار سال چهارم از آسمان به زمین سفر می کند (آموزگار، ۱۳۸۸: ۸-۸۷).

ت، نجات ربوده شده ها یا به بند کشیده ها: نجات افراد ربوده شده یا به اسارت گرفته شده یکی دیگر از اهداف مشترک تعدادی از سفرهای شاهنامه و اساطیر جهان است. در شاهنامه رستم برای نجات

بیژن که منیژه او را ربوده بود سفری در لباس مبدل به شهر ختن دارد (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۵: ۸۵-۴۲). همچنین رستم برای نجات کیکاووس از بند اسارت سفری به مازندران (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۲: ۹۱) و سفری به هاماوران دارد (دبیر سیاقی، ۱۳۸۰: ۷۱-۶۹). در اساطیر جهان هم سفرهایی با این انگیزه صورت گرفته است؛ مثلا در یونان یکی از خدایان به نام هرمس برای بازگرداندن پرسه فونه که هادس آن را ربوده بود سفری به جهان زیرین دارد (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۶۰-۵۹) و سفری جنگی یونانیان به تروا برای نجات هلن، همسر منلائوس که پاریس آن را ربوده بود، نمونه دیگری از این سفرهاست.

ث: آموزش و ترویج: در شاهنامه و اساطیر جهان سفرهایی با انگیزه آموزش و ترویج وجود دارد. در شاهنامه می توان از سفر اسفندیار به سراسر ایران و کشورهای هند، روم و چین یاد کرد. اسفندیار برای آموزش آموزه های دین بهی و ترویج آن به این سفر همت گماشت (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۶: ۱۲۲). در اساطیر جهان در یونان یکی از جاودانان به نام دیونوسوس برای آموزش کاشت درخت انگور و تهیه شراب به سراسر جهان سفر کرده است. در مصر اوزیریس خدا و فرمانروای مصر وقتی مصر را متمدن کرد برای آموزش تمدن مصر به مردن جهان سفری به سراسر گیتی دارد (ایونس، ۱۳۸۵: ۷۷).

ج: جاودانگی: یکی از انگیزه های سفر در شاهنامه و اساطیر جهان، جاودانگی بوده است. افراد وقتی به جاودانگی می رسیدند به عالم خدایان سفر می کردند و در کنار خدایان قرار می گرفتند. در شاهنامه کیخسرو با الهام سروش به این مرحله رسید و برای همسایگی با خداوند سفر خود به عالم خدایان و آخرت را در پیش گرفت (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۵: ۴۱۲-۳۸۴). در اساطیر هند هم راما وقتی به جاودانگی می رسد، یکی از خدایان به نام برهما با هزاران اربه از آسمان به زمین آمد و راما و همراهان او را به آسمان برد (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۹-۶۸۴). در یونان هراکلس وقتی به جاودانگی رسید به فراز کوهی رفت و با فراهم کردن تلی از هیزم خود را سوزاند تا به این وسیله به عالم خدایان برود. در بین النهرین هم گیل گمش برای یافتن راز جاودانگی سفری به آن سوی دریای مرگ دارد (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۸۱-۳۷۳) اما راز جاودانگی را به دست نیاورد.

چ: پیام رسانی: پیام رسانی از دیگر اهداف مشترک در سفرهای شاهنامه و سفرهای اساطیری جهان است. در شاهنامه پیام رسان آسمان ها سروش است. او با آمدن به زمین به پادشاهان پیام رسانی می کند (شاهنامه، ۱۳۸۸، ج ۱: ۷۵-۳۰). در دربار پادشاهان گیو یکی از شخصیت هایی است که برای رساندن پیام دربار به دودمان زال سفرهای متعددی به سیستان دارد. در اساطیر یونان هرمس خدای پیام رسانی است که پیام زئوس را به پهلوانان می رساند (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۳۶) و الهه ایریس در روم خدای پیام رسانی است که برای ایزد بانوی هرا پیام رسانی می کند (همان: ۵-۲۷۴).

۵-۲- تفاوت در اهداف

الف، خلقت و آفرینش: یکی از اهدافی است که منحصر به سفرهایی در اساطیر جهان است و در شاهنامه سفری با این انگیزه وجود ندارد. از آنجا که در شاهنامه خدایان جزء شخصیت های سفر نیستند، بدیهی است که چنین انگیزه و هدفی در هیچکدام از سفرهای روایت شده در شاهنامه وجود ندارد؛ اما در اساطیر ملت ها یکی از شخصیت های سفر خدایان هستند و از این رو در برخی از ملت ها خدایان برای آفرینش و خلقت به سفر پرداخته اند؛ مثلاً در هند ویشنو خدایی است که برای خلقت و آفرینش چندین بار در تجلی های مختلف از آسمان به زمین سفر کرده است. در آفریقا «اوباتالا» یکی از خدایان است که همه وسایل لازم برای آفرینش را در کیسه ای می ریزد و از آسمان به زمین می آید تا خلقت و آفرینش موجودات را شروع کند (همان: ۸۵-۷۷۶). در اساطیر سرخپوستان امریکا، خدای باد به جهان زیرین می رود تا استخوان انسان های دوره قبل را جمع کند و برای خلقت دوباره آنها را به کار گیرد (توب، ۱۳۸۴: ۵۲).

ب، معاشرت و همبستگی: همبستر شدن دیگر هدفی است که در اساطیر جهان سفرهایی را به خود اختصاص داده است؛ اما در شاهنامه سفری با این انگیزه وجود ندارد؛ هرچند که در طول سفر رستم برای یافتن رخش به منزل شاه سمنگان می رود و با تهمینه ازدواج میکند ولی این همبستگی انگیزه سفر وی نبوده است. این هدف و انگیزه در اساطیر جهان به وسیله خدایان دنبال می گردد و آنان با این هدف در واقع هدف بزرگتری را دنبال می کنند و برای دست یابی به آن هدف ناچار از چنین سفرهایی هستند؛ مثلاً در مصر یکی از خدایان به نام آمون برای اینکه پادشاه آینده مصر فرزند او باشد از آسمان به سرزمین مصر فرود آمد و با ملکه مصر همبستر شد. در یونان زئوس برای غلبه بر گیگانتها با آلفک منا همبستر شد و هراکلس به دنیا آمد (گرین، ۱۳۸۷: ۹۸). در اسکاندیناوی همیدال یکی از خدایان برای ایجاد طبقات اجتماعی به خانه یک کشاورز، یک یارل (Jarl) و یک برده می رود و از زنان هر کدام از آنها فرزندی به دنیا می آورد که طبقات اجتماعی اسکاندیناوی را تشکیل می دهند (دیویدسون، ۱۳۸۵: ۱۸۱). البته ذکر این نکته ضروری است که در بسیاری از سفرهای شاهنامه که متعلق به قهرمانان و پادشاهان است مسائل عاشقانه پیش می آید؛ مانند عشق تهمینه به رستم، رودابه به زال، عشق کیکاووس به سودابه و... .

۶- شخصیت

از میان شخصیت های سفر سه گروه پادشاهان، قهرمانان و کودکان از شخصیت های مشترک در سفرهای شاهنامه و اساطیر جهان هستند و سرورش و سیمرغ از شخصیت های منحصر به فرد شاهنامه

هستند و خدایان مهمترین شخصیت های سفر در اساطیر جهان است که در شاهنامه نمونه ای برای آن دیده نمی شود. در اینجا به مقایسه شخصیت هایی که در سفر شاهنامه و اساطیر مشترک اند پرداخته می شود.

۶-۱- قهرمانان

قهرمانان از جمله شخصیت هایی است که در شاهنامه و اساطیر جهان سفرهای زیادی را به خود اختصاص داده اند. این قهرمانان در برخی موارد با یکدیگر شبیه اند و در برخی موارد تفاوت هایی دارند. الف، شباهت: بارزترین مشخصه قهرمانان قدرت فوق بشری آن ها است. آنها در خلال سفرشان دست به کارهایی می زنند که از عهده یک انسان معمولی خارج است. آنچه باعث شده است تا آنان بتوانند به برخی از سفرها همت گمارند، همین قدرت فوق بشری آن ها است؛ مثلا هراکلس در یکی از سفرهای خود مامور شد تا هیولایی به نام شیر نیمیایی را که از آسمان به زمین آمده بود به هلاکت رساند. این شیر پوستی آسیب ناپذیر داشت و تیغ و تیر بر آن کارگر نبود. هراکلس برای از بین بردن هیولا از دست و پنجه خود کمک گرفت و توانست شیر را به هلاکت برساند (گرین، ۱۳۸۷: ۵-۱۳۳).

در شاهنامه رستم وقتی برای آزاد کردن کیکاووس از بند اسارت دیوان به مازندران می رود در آخرین خان در نبرد تن به تن بر دیو سپید چیره می گردد. دیو سپید هیولایی قدرتمند بود که کیکاووس و همه سپاهیان ایران را به اسارت گرفته بود؛ البته در برخی از سفرهای هراکلس متوجه قدرت ماورایی او می شویم؛ مثلا هراکلس در آوردن سیب طلایی از باغ مقدس به جای اطلس آسمان را بر دوش گرفت تا اطلس سیب ها را برای او از باغ بیاورد (گرین، ۱۳۸۷: ۹-۱۴۳).

از دیگر شباهت قهرمانان در شاهنامه و اساطیر ملل به خارق العاده بودن آن ها می توان اشاره کرد. رشد این قهرمانان و قد و قامت آنان با انسان معمولی اطراف خود متفاوت است؛ مثلا در شاهنامه سهراب وقتی یکماهه بود، بسان بچگان یک ساله می نمود و چون به سن ده سالگی رسید نظیری برای او پیدا نمی شد. در اساطیر آفریقا هم مویندو قهرمانی است که چون به دنیا آمد راه رفت، سخن گفت و قد و قامت او شش متر شد (روزنبرگ، ۱۳۸۶، ۸۲-۸۷).

ب، تفاوت: یکی از تفاوت های بین قهرمانان شاهنامه و اساطیر ملل آن است که قهرمانان در اساطیر برخی از ملت ها برخلاف قهرمانان در شاهنامه، پدر یا مادری آسمانی دارند؛ مثلا در اساطیر یونان پدر هراکلس زئوس است و مادر آشیل یکی از جاودانان به نام تتیس است و تزه دیگر فرزند زئوس است یا در اساطیر روم مادر اناهئید الهه آتنا است. همین امر باعث قدرت ماورایی این پهلوانان بود و آنان می توانستند به سفرهایی بروند که قهرمانان در شاهنامه قادر به آن نبوده اند، مانند سفر به جهان زیرین.

از دیگر تفاوت‌هایی که بین پهلوانان شاهنامه و اساطیر ملل جهان می‌توان به آن اشاره کرد، آن است که قهرمانان اساطیری جهان در برخی از ملت‌ها خلاف پهلوانان شاهنامه از قدرت جادویی برخوردارند؛ مثلاً در اساطیر آفریقا مویندو قهرمانی است که قدرت جادویی و ابزار جادویی دارد. یکی از ابزارهای جادویی او عصا است. او در نبرد با اژدهای مردم خوار آنقدر با عصا بر سر اژدها کوبید که اژدها از بین رفت (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۷-۸۸۶). در اساطیر روس دوبرینیا از قهرمانان این کشور از قدرت جادویی برخوردار بود. او ابزارهای جادویی مانند تازیانه ابریشمی و یک دستمال ابریشمی داشت که در نبردهایش و سفرهایش از آن استفاده می‌کرد (وارنر، ۱۳۸۵: ۳-۱۰۲). در اساطیر سرخپوستان آمریکا قهرمانان از قدرت جادویی برخوردارند (ارداز، ۱۳۸۸: ۶-۲۶۵).

از میان قهرمانان شاهنامه تعدادی از آنان قابل مقایسه با قهرمانانی در اساطیر جهان هستند که به بررسی آنها پرداخته می‌شود.

الف، اسفندیار: اسفندیار پهلوان رویین تن ایرانی است. در شاهنامه از چگونه رویین تن شدن این پهلوان سخن گفته نشده است اما در اساطیر ایران این قهرمان را پیامبر ایرانیان، زردشت، رویین تن کرده است و بنابه قولی در خان پنجم با فرو رفتن در کام اژدها بر اثر زهر اژدها رویین تن شده است. اسفندیار را از حیث رویین تن بودن می‌توان با آشیل قهرمان یونانی مقایسه کرد. آشیل را مادرش تیتیس در رودخانه مقدس استوکس رویین تن کرده بود (رن، ۱۳۸۶: ۶۲).

چگونگی مرگ این دو قهرمان بسیار به یکدیگر شبیه است. سیمرغ توتم دودمان زال وقتی رستم را ناگزیر از جنگ با اسفندیار می‌بیند، او را از آسیب پذیر بودن چشمان اسفندیار مطلع می‌کند و سپس رستم را به درخت گزی که با آن اسفندیار از پا در می‌آید، رهنمود می‌کند. رستم با تیری از چوب درخت گز اسفندیار را می‌کشد. همچنین مرگ آشیل هم با اصابت تیری به پاشنه پای او حادث شد. آشیل در سفر جنگی خود به تروا در یکی از روزهای جنگ خشم آپولو، خدای نور، را برانگیخت. این خدا که از حامیان تروایی‌ها بود، یکی از تیرهای پاریس را که در حال پرتاب به سمت آشیل بود به پاشنه پای او هدایت می‌کند و آشیل به این شیوه به هلاکت می‌رسد (بلیسدل، ۱۳۸۹: ۸۳-۷۷).

اسفندیار را با بالدر فرزند اودین از خدایان اسکاندیناوی هم می‌توان مقایسه کرد. این قهرمان رویین تن اسکاندیناوی در برابر تیری که از گیاه یا فلزی ساخته می‌شد، رویین تن بود و آسیبی متوجه او نمی‌شد. تنها گیاهی که می‌توانست به او آسیب برساند کشمشک نورسته‌ای بر تنه بلوطی کهن بود، که مادر بالدر، فریک، فراموش کرده بود، او را سوگند دهد، که به فرزندش آسیب نرساند. لوکی یکی از خدایان با آگاهی از این راز تیری از ساقه کشمشک درست می‌کند و آن تیر را به یکی از

خدایان، هودر نابینا، می دهد. هودر نابینا با پرتاب آن تیر به سوی بالدر او را از بین می برد. این مطلب را در مورد داستان مرگ اسفندیار هم مشاهده می کنیم. سیمرغ از راز مرگ اسفندیار باخبر بود. او می دانست که اسفندیار را چوب درخت گزی از پا در می آورد. بنابراین رستم را به همان درخت گز راهنمایی کرد تا با تیری از چوب آن اسفندیار را از پا در آورد.

همچنین اسفندیار را می توان با هراکلس پهلوان بزرگ یونان مقایسه کرد. هراکلس دوازده سفر رفته است که در هر سفر با یک خان مواجه شده است. از این رو او دارای دوازده خان است. اسفندیار هم در سفر به رویین دژ از هفت خان گذشت تا به رویین دژ رسید.

ب، رستم: رستم برترین پهلوان ایرانی است. او برای رها کردن کیکاووس از بند دیو سپید کوتاه ترین راه را برگزید و از هفت خان عبور کردن تا توانست کیکاووس و سپاهیان ایران را از بند نجات دهد. از این جهت می توان رستم را به هراکلس مانند کرد. هراکلس هم دوازده خان دارد. او دوازده سفر رفت و در هر سفر یک کار بزرگ انجام داد که به دوازده خان هراکلس مشهور است. شباهت دیگر رستم با هراکلس در زره مخصوص آنهاست. زره مخصوص رستم ببر بیان است و زره مخصوص هراکلس پوست شیر نیمیایی است که تیغ و تیر بر آن کارگر نمی افتد.

در چند جای شاهنامه از خشم رستم یاد شده است. رستم در دربار کیکاووس بر اثر لحن تند پادشاه چنان خشمگین می گردد که تمام بی مبالاتی کیکاووس را به رخ اومی کشد و با پس زدن دست گیو دربار را ترک می کند. خشم رستم در مرگ سیاوش هم نمود پیدا می کند از این جهت می توان او را با آشیل پهلوان یونانی مقایسه کرد. در جنگ تروا میان آشیل و آگاممنون فرمانده سپاه یونانیان بر سر تصاحب غنایم خشونت و منازعه به وجود آمد (بلیزدل، ۱۳۸۹: ۸۲-۷۷).

پ، سهراب: سهراب پهلوان شاهنامه را می توان با تزه، تسیوس، قهرمان یونانی مقایسه کرد. هر دو قهرمان در هنگام تولد پدرشان در دیاری دیگر بودند و از تولد فرزندشان بی خبر بودند. رستم مهره ای به تهمین سپرد تا چنانچه صاحب فرزندی شود به عنوان نشانه بر بازوی کودک ببندد و آئیگیوس یک جفت صندل و یک شمشیر را در زیر صخره ای پنهان کرد و به همسرش سپرد تا زمانی که فرزندشان نتواند صخره را بلند کند و این نشانه ها را بردارد در پی پدر نرود (برن، ۱۳۸۶: ۳۱). هر دو قهرمان در زمان کودکی خطراتی آنان را تهدید می کرد و مادرانشان برای حفظ فرزندشان از خطرات و آسیب های احتمالی تدابیری اندیشیدند. تهمین از فاش کردن نام پدر سهراب برای دیگران خودداری کرد تا مبادا افراسیاب و تورانیان او را از بین ببرند و مادر تزه از ترس عموزاده هایش که در پی تصاحب تخت و تاج آئیگیوس بودند، از کودک مراقبت ویژه می کرد. تزه و سهراب چون از نام و نشان پدر خود با خبر شدند،

با نشانه های خود برای یافتن پدر، موطن مادری را ترک کردند. با این تفاوت که تزه به تنهایی از تروزیل رهسپار آتن شد، ولی سهراب با لشکر انبوهی از سمنگان به سوی ایران حرکت کرد. نشانه هایی که قهرمانان از پدرانشان داشتند، برای یکی از آنان نجات بخش بود. تزه چون به آتن رسید خود را به پدر معرفی نکرد و به دربار پدر وارد شد. مدیا زن جادوگری که به همسری آئیگیوس درآمده بود تزه را شناخت و نقشه ای برای نابودی او طراحی کرد. او جامی از شراب زهرآگین را می خواست به قهرمان بخورد که پدرش آئیگیوس با دیدن شمشیر در دست تزه او را شناخت و جام شراب را بر زمین ریخت اما مهره نشانه سهراب را هنگامی رستم دید که دیگر کار از کار گذشته بود و سهراب در شرف جان دادن بود.

۶-۲- کودکان

یکی از شخصیت های سفر در شاهنامه کودکان هستند. در اساطیر جهان هم برخی از سفرها به کودکان اختصاص دارد. وجه مشترک همه سفرها تحمیلی و اجباری بودن آنهاست. سپردن کودکان به طبیعت و رهسپار کردن آنها به سفرهای ناخواسته در شاهنامه و اساطیر ملت ها بنا به دلایلی از قبیل نفرت از جنسیت کودک، ترس از نکوهش اطرافیان، در خطر بودن جان کودک و ترس از تصاحب قدرت از جانب آن کودک می باشد.

الف، زال: زال از کودکانی است که به دلیل سپیدی مو در هنگام تولد به دستور پدرش سام از ترس نکوهش اطرافیان و خرده گیری دیگران به دامنه های البرزکوه افکنده شد. این کودک پیر سر را سیمرغ برای طعمه فرزندانش بر فراز البرزکوه برد؛ اما مهر این کودک را خداوند بر دل او و بچه هایش انداخت و از او مراقبت کرد. سام در پی رویاهای خود و آگاهی بازرگانان برای بازگرداندن زال به البرزکوه رفت و سیمرغ، زال را از قله البرزکوه به نزد سام آورد و پس از آن به دودمان زال خدمت ها کرد (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۱۴۵-۱۳۸).

سفر زال و ماجراهای او قابل مقایسه است با آتالانته زن قهرمانی از یونان. آتالانته اهل آرکادیا بود. هنگام تولد، پدرش، یاسوس، حاکم تکتا، خشمگین از این که چرا نوزادش پسر نیست، او را در کوهستان های دور افتاده و غیر مسکون رها کرده بود. ماده خرسی آتالانته را پیدا کرد و در میان توله های خود بزرگش کرد. آتالانته پس از آن که پرورش یافت به پهلوان برجسته ای تبدیل شد. او کسی بود که جیسون را در آوردن پشم زرین و ملیگر را در کشتن گراز وحشی یاری داد (گرین، ۱۳۸۷: ۱۸۴). ب، فریدون: ضحاک از پیشگویان شنید که کودکی به نام فریدون به دنیا خواهد آمد و او را از قدرت برکنار می کند و خود بر مسند حکومت تکیه می زند به همین سبب دستور کشتار کودکان را صادر

کرد. وقتی فریدون به دنیا آمد مادرش از ترس آنکه فرزندش را نکشند کودک را به مرغزاری برد و او را به نگهبان آن مرغزار سپرد (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۹: ۵۸-۱) و پس از سه سال چون ضحاک از جایگاه فریدون با خبر شد، مادر کودک را به البرزکوه برد و به پارسایی سپرد. رهسپار شدن فریدون به این سفر را از جهتی می توان به سفر زئوس در کودکی شبیه دانست. در اساطیر یونان کرانوس یکی از خدایان شنیده بود که یکی از فرزندانش قدرت را از او می گیرد و او را از فرمانروایی آسمان خلع می کند. به همین سبب کرانوس به محض آنکه بچه هایش به دنیا می آمدند آنها را می خورد. مادر زئوس چون کودکش به دنیا آمد از ترس آنکه کرانوس، زئوس را نخورد. او را به جزیره کرت برد و کودک را در غاری در کوه دیکته گذاشت و مراقبت او را به گایا سپرد. زئوس در آنجا بالید و چون بالغ شد پدرش کرانوس را مغلوب کرد و خود فرمانروای جهان شد (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۱-۴۰). همانگونه که فریدون در سن پانزده سالگی به یاری کاوه آهنگر ضحاک را مغلوب کرد و خود پادشاه ایران شد.

پ، داراب: همای همسر بهمن با وصیت او تا به دنیا آمدن داراب و بزرگ شدنش بر تخت پادشاهی ایران قرار گرفت. وقتی کودک به دنیا آمد، همای که دل به تاج و تخت بسته بود، فاش ساخت که کودک مرده است. او به دایه سپرد تا کودک را در صندوقچه ای قرار دهند و به آب رود بسپارند. گازی داراب را یافت و پرورش داد. داراب چون بزرگ شد سرنوشت دوباره او را به پادشاهی رساند (دبیرسیاقی، ۱۳۸۰: ۶-۲۷۳). سرگذشت سفر داراب در شاهنامه به رومولوس و رموس در اساطیر روم و پرسئوس در اساطیر یونان شبیه است. در اساطیر یونان آکریسیوس پادشاه تایرونس از معبد آپولون شنیده بود که صاحب نوه‌ای خواهد شد که قاتل او می‌شود. او از ازدواج دانائو جلوگیری کرد، اما دانائو از زئوس صاحب پسری شد. آکریسیوس دانائو و پسرش پرسئوس را در صندوقچه ای چوبی گذاشت و به آب دریا سپرد. پرسئوس و مادرش دانائو به ساحل جزیره سریفوس می‌رسند. پرسئوس در آنجا پرورش می‌یابد و بزرگ می‌شود. او به پادشاهی آرگولیس رسید و در مسابقه پرتاب دیسک ناخواسته آکریسیوس را به هلاکت می‌رساند (گرین، ۱۳۸۷: ۷-۸۶). همچنین در اساطیر روم آمولیوس تخت و تاج پادشاهی برادرش نومیاتور را تصاحب کرد. پسران او را کشت و تنها دخترش را از ازدواج منع کرد. این دختر آبستن شد و دو پسر دوقلو به نام های رومولوس و رموس به دنیا آورد. آمولیوس به خدمتگزاران دستور داد تا دو کودک را در رودخانه غرق کنند. آنان کودکان را در صندوقی گذاشتند و به آب رودخانه سپردند و به آمولیوس گزارش دادند، کودکان را غرق کرده اند. صندوق حامل رومولوس و رموس در ساحل رود کنار می‌گیرد. ماده گرگی که از کوه پایین آمده بود تا از آب رود بنوشد دو کودک را یافت و مانند مادری به آنان شیر داد و از آنان مراقبت کرد. روزی چوپانی صحنه مراقبت

گرم از کودکان را می بیند. او دو کودک را به خانه می برد و بزرگ می کند. این دو کودک چون بزرگ می شوند، گردش روزگار زمینه ای فراهم می کند که رومولوس و رموس، آمولیوس را از تخت پادشاهی به زیر بکشند و پدربزرگشان نومیتور را به پادشاهی برسانند، آنان در نزدیکی رودی که غرق شده بودند، شهری بنا گذاشتند و رومولوس پادشاه آنجا شد و شهر را به نام خویش، رم، نامید (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۲۳۰-۲۲۶).

۳-۶- پادشاهان

یکی از شخصیت های مشترک در سفرهای شاهنامه و اساطیر جهان پادشاهان می باشند. در شاهنامه تعداد زیادی از سفرها به نام پادشاهان است و پادشاهان جزء شخصیت های اصلی سفرها در شاهنامه هستند. در حالی که در اساطیر جهان از پادشاهان تعداد کمی سفر روایت شده است و در برخی از ملت ها مانند یونان، مصر، آفریقا، سرخپوستان آمریکا و روس از آنان سفری روایت نشده است. در شاهنامه بسیاری از سفر پادشاهان سفرهای جنگی هستند، مانند سفرهای اسکندر، فریدون، کیکاووس و... اما در اساطیر جهان به استثنای اساطیر هند و ایران و بین النهرین هیچ سفر جنگی از پادشاهان وجود ندارد. در هند یک سفر جنگی از رامانا و در اساطیر ایران یک سفر جنگی از ضحاک روایت شده است.

پادشاهان در اساطیر جهان از قدرت جادویی و ماورایی برخوردارند؛ مثلا در اساطیر هند راونا پادشاه جزیره لانکا از قدرت جادویی برخوردار بود. او می توانست خود را به شکل های مختلف درآورد و به این شیوه به هدفش می رسید. در هند، یو، از پادشاهان این کشور قادر به پرواز بود (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۲۲۸). در شاهنامه فریدون دارای نیروی ماورایی و جادویی بوده است و تغییر هیئت می داده است. فریدون در منابع اسطوره ای ایران دارای قدرت طبابت و جادویی بوده است، همچنین پادشاه یمن با قدرت جادویی برف و بوران پدید می آورد.

پادشاهان در اساطیر جهان خدایان یا فرزندان خدایان هستند؛ مثلا در مصر پادشاهان، همان خدایان هستند و در اساطیر ژاپن پادشاهان فرزند خدایان هستند؛ اما در شاهنامه پادشاهان از بندگانی برگزیده هستند که خدا به آنان فره داده است و کسانی می توانند پادشاه باشند که فره ایزدی داشته باشند. سفر پادشاهان در اساطیر جهان گاهی اوقات ماورایی است؛ مانند سفر یو به آسمان یا سفر گیل گمش در جستجوی جاودانگی در شاهنامه هم کیکسرو سفری ماورایی دارد. او به نزد خداوند سفر می کند. جمشید و کیکاووس هم به آسمان سفر می کردند.

۴-۶- سیمرغ

سیمرغ یکی دیگر از شخصیت های شاهنامه است که می توان او را با شخصیت لوکی از خدایان اسکاندیناوی مقایسه کرد. این پرنده افسانه ای از گیاهی که مرگ اسفندیار را رقم خواهد زد و می تواند به او آسیب برساند، آگاه بود و جایگاه آن را می دانست. جایگاه درخت را به رستم نشان داد و رستم توانست با تیری که از چوب آن درست کرد، اسفندیار را از پا درآورد. در اساطیر اسکاندیناوی هم بالدر رویین تن بود و مادرش فریگ همه نباتات و فلزها را سوگند داده بود تا اجازه ندهند جنگ ایزاری از آنان ساخته شود که بتواند بالدر را مجروح سازد؛ اما او فراموش کرده بود که کشمشک نورسته ای را که بر تنه بلوطی کهن رسته بود سوگند دهد. لوکی از این راز باخبر بود او از ساقه کشمشک نیزه کوچکی ساخت و آن را به هودر نابینا یکی از خدایان داد. هودر نیزه را به سوی بالدر پرتاب کرد و بالدر با این تیر کشته شد (دیویدسون، ۱۳۸۵: ۹-۷۸).

۵-۶- سروش

سفرهای سروش در شاهنامه به منظور پیام رسانی صورت گرفته است. از این حیث می توان او را با خدایان یونانی و رومی مقایسه کرد. در اساطیر یونان یکی از خدایان به نام هرمس الهه پیام رسان است. (روزنبرگ، ۱۳۰: ۳۶). او پیام زئوس را به پهلوانان یونانی می رساند. همچنین در روم مرکوری خدای پیام رسان است (همان: ۲۴۵). او پیام ژوپیتز، خدای فرمانروای آسمان، را به ائه ائید و پادشاه کارتاژ، دیدو، می رساند و همچنین الهه ایریس در اساطیر روم پیام رسان الهه جونو ایزدبانوی آسمان بود (همان: ۷۴).

۷- تغییر هیئت

تغییر هیئت از ترفندهایی است که اشخاص به هنگام سفر جهت شناخته نشدن از آن کمک می گیرند. معمولاً سفرهایی که افراد آن البسه یا شمایل و صورت خود را تغییر می دهند، با موفقیت به پایان می رسد و اهداف مورد نظرشان محقق می گردد. مقوله تغییر هیئت در سفرهای اساطیری جهان و سفرهای شاهنامه مطرح است؛ اما با دو شیوه متفاوت. در شاهنامه شخصیت ها برای تغییر هیئت خود فرم لباس خود را تغییر می دهند و با لباس مبدل به سفر می پردازند؛ مثلاً رستم برای نجات بیژن از چاه با لباس مبدل و در هیئت بازرگانان به شهر ختن رفت (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۵: ۸۵-۴۲). همچنین در گرفتن انتقام خون نیای خود به همین شیوه به قلعه ای واقع در کوه سپندرفت (دبیر سیاقی، ۱۳۸۰: ۵۳). اسفندیار برای آزاد کردن خواهران خود از بند اسارت ارجاسب به هیئت و البسه بازرگانان توانست به رویین دژ راه یابد (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۶: ۲۱۵-۱۶۶). در اساطیر جهان این تغییر هیئت با

لباس ایجاد نمی گردد بلکه اشخاص با کمک نیروی ماروایی خود را از یک صورت به صورت دیگر دگرگون می کنند؛ مثلا در اساطیر ایران وقتی اهریمن می خواهد از جهان ظلمت به دنیای نور و روشنایی حمله ور شود خود را به شکل یک مار درمی آورد و آسمان را که حایل دنیای تاریک و نور است حفر می کند و از آن روزنه خود را وارد دنیای نور و روشنایی می کند (آموزگار، ۱۳۸۸: ۴۷). در اساطیر یونان زئوس وقتی می خواهد به خانه الک منا وارد شود خود را به قیافه و صورت شوهر او در می آورد. او حتی صدای خود را هم تغییر داد (گرین، ۱۳۸۷: ۹۸). در اساطیر سرخپوستان آمریکا قهرمانان با استفاده از نیروی ماورایی خود به هر شکل و شمایلی که می خواستند در می آمدند (ارداز، ۱۳۸۸: ۶-۲۶۵).

البته در اساطیر اسکاندیناوی تور یکی از خدایان برای گرفتن چکش قدرت خود با لباس زنانه خود را به شکل فریبا، ایزد بانو، در آورد و راهی دیار غولان شد (دیویدسون، ۱۳۸۵: ۱۰۴). این تنها موردی است که در اساطیر جهان تغییر هیئت با البسه صورت گرفته است.

۸- خدعه در سفرها

در برخی از سفرهای شاهنامه شخصیت های سفر برای محقق ساختن اهداف مورد نظر به ترفند و خدعه متوسل می شوند؛ مثلا اسفندیار در راه هفت خان برای جنگ با سیمرغ و اژدها دستور داد، ارابه و صندوقی ساختند و در بدنه های آن نیزه و تیغ و حربه تعبیه کردند و آنگاه خود در صندوق پنهان شد و به نبرد با این دو هیولا رفت و بر آنان فایق آمد. او همچنین برای ورود به رویین دژ، لباس مبدل بازرگانان را پوشید و توانست با این ترفند بر ارجاسب پیروز گردد و خواهرانش را آزاد کند (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۶: ۲۱۵-۱۶۶). رستم در نخستین سفر جنگی خود برای گرفتن انتقام نیای خود، نریمان، در قالب کاروانی با بار نمک به دژ راه یافت و انتقام نیای خود را گرفت. او برای آزاد کردن بیژن از چاهی در شهر ختن با لباس مبدل بازرگانان توانست، دشمن را اغفال کند و موفق شد بیژن را برهاند (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۵: ۸۵-۴۲). گیو در سفری هفت ساله به توران با لباس مبدل به جستجوی کیخسرو پرداخت و سرانجام با این تدبیر توانست کیخسرو را بیابد و به ایران بازگرداند. دیو در سفرهایش به دربار ضحاک با تغییر هیئت توانست ضحاک را بفریبد و خواسته خودش را عملی سازد.

در اساطیر ملت های جهان هم برای دست یابی به اهداف خود در سفرهایشان به ترفند و خدعه دست می زنند؛ مثلا راونا پادشاه جزیره لانکا در اساطیر هند وقتی از آن جزیره به جنگل های هند سفر می کند تا سیتا را بریابد خود را در هیئت یک عابد به سیتا می نماید (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۷۴-۶۶۷). در اساطیر اسکاندیناوی تور از خدایان هند برای پس گرفتن چکش خود از غولان لباس زنانه پوشید و به

عنوان فریبا ایزدبانو که غولان خواستار او بودند در آنجا ظاهر می‌گردد (دیویدسون، ۱۳۸۵: ۱۰۴) و به این شیوه غولان را اغفال کرد و چکش خود را به دست آورد.

در اساطیر یونان الهه آتنا در جنگ یونانیان با تروایی‌ها نقشه اسب چوبی را طرح می‌کند و دستور به ساخت اسب چوبی می‌دهد و بیست پهلوان و جنگجوی یونانی در آن پنهان می‌شوند و به این شیوه تروا را به آتش می‌کشند (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۱۵۷).

۹- سفرهای عاشقانه

برخی از سفرهای قهرمانان در شاهنامه و اساطیر ملت‌های جهان با انگیزه خاصی آغاز می‌گردند. اما در خلال سفر شاهزاده‌ای با دیدن قهرمان یا شنیدن توصیفات او شیفته او می‌گردد و این عشق به ازدواج منجر می‌گردد؛ مثلاً در شاهنامه رستم روزی به قصد شکار روزانه به نخچیرگاه می‌گردد؛ اما با گم شدن رخس گذرش به شهر سمنگان می‌افتد و تهمینه دختر پادشاه که از حضور رستم در دربار پدرش مطلع می‌گردد، در فرصتی مناسب عشق خود را به رستم ابراز می‌دارد و با سر گرفتن ازدواج آنها تهمینه از او صاحب پسری می‌گردد (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۲: ۷-۱۷۰).

عشق رودابه به زال هم با شنیدن توصیفات زال از زبان پدرش مهرباب آغاز شد. زال در سفری تفریحی به اطراف کابل مورد استقبال و محبت مهرباب پادشاه کابل قرار می‌گیرد. مهرباب پس از دیدار زال در حضور رودابه از پهلوانی‌های زال سخن می‌گوید و رودابه با شنیدن این توصیفات شیفته او می‌گردد و زمینه ورود زال را به کاخ اختصاصی خود فراهم می‌کند. این عشق به ازدواج زال و رودابه می‌انجامد (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۱۶۰).

در اساطیر یونان جیسون سفری را برای آوردن پشم زرین از باغ مقدس شروع کرد. وقتی او با آرگونات‌ها به شهر کولخیس در نزدیکی باغ مقدس رسید، مدئا دختر پادشاه با دیدن جیسون دلباخته او شد و با گرفتن قول ازدواج از جیسون در ربودن پشم زرین از باغ مقدس به جیسون و آرگونات‌ها کمک کرد (گرین، ۱۳۸۷: ۱۷۲-۱۶۳) همچنین تسئوس قهرمان یونانی برای نبرد با هیولایی به نام مانوتور به شهر کرت رهسپار شد. او وقتی به دربار پادشاه کرت وارد شد، مورد نظر آریادنه، دختر پادشاه، واقع شد. آریادنه در کشتن هیولا به تسئوس کمک کرد و سپس با تسئوس به سوی آتن بازگشتند (برن، ۱۳۸۶: ۳۸). ملیگر از دیگر پهلوانان یونانی است که در سفر آرگونات‌ها حضور داشت و در همین سفر عاشق آتالانته که یکی از دختران پهلوان همراه آنان بود شد، همان). همچنین هراکلس به درخواست ملیگر برای نبرد با یک گراز وحشی، سفری به شهر کالودون داشت. او در این سفر عاشق خواهر ملیگر شد (گرن، ۱۳۸۷: ۷-۱۸۳).

در اساطیر روم وقتی انه ائید از تروا عازم سرزمین ایتالیا بود، در میانه های سفر به شهر کارتاز در ساحل شمال آفریقا پا به خشکی نهاد. با ورود به آنجا با دیدو ملکه بزرگ آن سرزمین دیدار کردند. دیدو ملکه کارتاز با دیدن انه ائید عاشقانه دوستدار او شد (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۲۶۷).

نتایج

با بررسی سفرهای اساطیری شاهنامه و مقایسه آن با سفرهای اساطیری جهان روشن می‌شود که ساختار تعدادی از سفرها و ویژگی های اجزای آن ها با سفرهای اساطیری جهان منطبق است؛ ولی بسیاری از سفرهای شاهنامه ساختاری متفاوت با ساختار سفرهای اساطیری جهان دارند و نمی توان آن ها را سفرهای اسطوره ای به حساب آورد.

در ساختار سفرهای اساطیری جهان حوزه های عملیات متعددی همچون حوزه عملیات شخصیت سفر، گسیل کننده، یاریگر جادوگر، عامل جادوگر، راهنمای سفر، یاریگر غیب گو و حوزه عملیات شری وجود دارد. شخصیت های سفر در سفرهای اساطیری غالباً دارای نیروی ماورایی و جادویی و نیروی فوق بشری هستند و این ویژگی ها آنان را قادر به سفرهای ماورایی و غیرقابل تصور می کند که در شاهنامه نمونه ای ندارد.

ساختار برخی از سفرهای شاهنامه مانند سفر دیو، هفت خان رستم و اسفندیار، سفر فرزندان فریدون به یمن، سفر اسکندر در طلب آب حیوان و... همان ساختاری است که سفرهای اساطیری جهان از آن برخوردارند. در ساختار این سفرها حوزه های عملیاتی که در سفرهای اساطیری ملل جهان دیده می شد وجود دارند و دارای همان ویژگی ها هستند؛ اما ساختار بسیاری از سفرهای شاهنامه با سفرهای اساطیری جهان تفاوت هایی دارد و دارای ساختار یک سفر اسطوره ای نیستند. در این سفرها شخصیت های سفر، نیروی ماورایی ندارند و حوزه عملیات عامل جادوگر، یاریگر جادوگر، یاریگر غیب گو، راهنمای سفر و کمک خدایان در آن ها دیده نمی شود.

در بسیاری از سفرهای شاهنامه تنها شخصیت ها چهره های اساطیری ایران هستند و این سفرها ساختار و ویژگی های یک سفر اسطوره ای را ندارند و نمی توان آن ها را یک سفر اسطوره ای محسوب کرد و از میان سفرها، سفرهایی مانند سفر دیو، سیمرغ، سروش و بخش سفرهای کودکان، زال، فریدون، داراب، و سفر سیامک، هوشنگ، فریدون، سفر جمشید به آسمان، سفر اسکندر در طلب آب حیوان، سفر کیخسرو برای رسیدن به جاودانگی، سفر هفت خان رستم و اسفندیار و... را می توان سفرهای اسطوره ای محسوب کرد.

وسایل نقلیه در سفرهای شاهنامه با اساطیر جهان تفاوت هایی دارد. در شاهنامه وسایل نقلیه که شامل اسب، کشتی و گردونه است فاقد هرگونه نیروی ماورایی و جادویی هستند اما در سفرهای اساطیری جهان این وسایل نقلیه در واقع یاریگران جادوگری هستند که در خدمت شخصیت سفر قرار می گیرند و آن ها را در سفرشان کمک می کنند. این وسایل نقلیه و مرکب ها از قدرت جادویی و ماورایی برخوردارند و محدودیت ها و موانع را از سر راه سفر بر می دارند. آن ها قادر به پرواز در آسمان یا سیر به درون زمین هستند. همین تفاوت سبب شده است تا بسیاری از سفرهای اساطیری جهان از نوع سفرهای ماورای طبیعی باشد. در حالی که در شاهنامه این سفرها انگشت شمار می باشند و تنها در سفر جمشید به آسمان است که دیوها به عنوان یاریگران جادوگر سفر او به آسمان را میسر کردند. همه سفرها با انگیزه و هدف مشخص و روشنی انجام گرفته است. مهم ترین اهداف سفرهای اساطیری جهان شامل بازگرداندن مردگان از جهان زیرین، آوردن آتش، خلقت و آفرینش، یاری رساندن به قهرمانان، نبرد با هیولا، آموزش، فرمانروایی کردن، کسب شهرت و نجات افراد ربوده شده است. بسیاری از این اهداف نیازهای نخستین اجتماع بشری است. در سفرهای شاهنامه هم اهدافی همچون جنگ با دشمن، نجات افراد ربوده شده، شکار، سیاحت و پیام رسانی دیده می شود.

شخصیت های سفر در اساطیر جهان خدایان، پادشاهان، قهرمانان، کودکان و پرندهگان اسطوره ای و در شاهنامه نیز شباهت فراوانی با آن دارد از جمله شخصیت سروش، ایزد، پادشاهان، قهرمانان، کودکان، دیو، و سیمرغ، پرندهگان اسطوره ای، می باشند. پادشاهان، قهرمانان و کودکان در اساطیر جهان معمولاً از فرزندان خدایان هستند و دارای قدرت ماورایی و جادویی هستند. در شاهنامه شخصیت هایی مانند دیو، سروش، سیمرغ و فریدون از این ویژگی برخوردارند و رستم دارای قدرت فوق بشری و اسفندیار رویین تن است.

مقصد سفرها اگر آسمان یا جهان زیرین باشد، شخصیت های سفر به صورت های مختلفی به آن مکان راه می یابند. یکی از صورت های رایج برای سفر به آسمان پرواز است. پرواز می تواند با یک اسب بالدار، بر دوش یک پرنده، به شکل پرنده، سوار بر ارابه جادویی، بر دوش دیو، غول و حیواناتی مانند ببر و اژدها باشند. برای سفر به جهان زیرین از ارابه ها، کشتی و اسب استفاده می کردند.

آسمان نقطه آغاز بسیاری از سفرها است. این سفرها مخصوص خدایان است زیرا که جایگاه خدایان آسمان است. مقصد این سفرها زمین و جهان زیرین است. خدایان با کمک نیروی ماورایی و ابزارهای قدرت، عامل جادوگر، و وسایل نقلیه، یاریگران جادوگر، به این سفرها اقدام می کردند.

در سفرهایی که انگیزه جستجوی شی ای مانند پشم زرین یا هیولایی مانند گاو کرتی یا چیزی؛ مثلاً آب باشد، یک یاریگر راهنما شخص را به آنچه در جستجوی آن است راهنمایی می کند؛ مثلاً در خان دوم یک میش رستم را به چشمه آب راهنمایی می کند و در سفر اسکندر به چشمه حیوان خضر پیامبر راهنمای او بود. در اساطیر جهان هم وقتی جیسون مامور شد تا پشم زرین را از باغ مقدس بیاورد خدایان یونانی، هرا و الهه آتنا او را راهنمایی و کمک کردند.

در سفرهایی که به قهرمانان تعلق دارد، آنان باید از یک خان عبور کنند و کار بزرگ و دشواری را انجام دهند. این کار دشوار می تواند کشتن یک هیولا، آوردن معشوقه از جهان زیرین، نبرد با اژدها و دیو، نجات ربوده شده ها، آوردن یک شی و... باشد.

پی نوشت

^۱ این ابزارها که در طول سفر در اختیار قهرمانان قرار می گیرد در کتاب ریخت شناسی قصه های پریان عامل جادوگر نامیده شده است (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۶۷). عامل جادوگر در همه سفرها در اختیار شخصیت های سفر قرار دارد و در این رساله تحت عنوان ابزارهای سفر نام برده شده است.

منابع

- آموزگار، ژاله، ۱۳۸۸، تاریخ اساطیری ایران، تهران: سمت.
- ارداز، ریچارد و...، ۱۳۸۸، اسطوره ها و افسانه های سرخپوستان آمریکا، ترجمه اسماعیل پور، ابوالقاسم. تهران: نشر چشمه.
- ایونس، ورونیکا، ۱۳۸۵، اساطیر مصر، ترجمه باجلان فرخی، محمدحسین. تهران: اساطیر.
- برن، لوسیلا، ۱۳۷۵، اسطوره های یونانی، ترجمه مخبر، عباس. تهران: نشر مرکز.
- بلیز دل، رابرت، ۱۳۸۹، شاهکارهایی از اساطیر یونان، ترجمه پازکی زاده، زهرا.
- پراپ، ولادیمیر، ۱۳۶۸، ریخت شناسی قصه های پریان، ترجمه بدره ای، فریدون. تهران: توس.
- پیچ، ریموندایان، ۱۳۸۷، اسطوره های اسکاندیناوی، ترجمه مخبر، عباس. تهران: نشر مرکز.
- پیگوت، نرولیت، ۱۳۸۴، اساطیر ژاپن، ترجمه باجلان فرخی، محمدحسین. تهران: اساطیر.
- توب، کارل، ۱۳۸۴، اسطوره های آزکی و مایایی، ترجمه مخبر، عباس. تهران: نشر مرکز.
- دالاپیکولا، آنالیرا، ۱۳۹۰، اسطوره های هندی، ترجمه مخبر، عباس. تهران: نشر مرکز.
- دبیرسیاکی، سید محمد، ۱۳۸۹، برگردان روایت گونه شاهنامه فردوسی. تهران: نشر قطره.
- دیویدسون، هیلدر دریک الیس، ۱۳۸۵، شناخت اساطیر اسکاندیناوی، ترجمه باجلان فرخی، محمدحسین. تهران: اساطیر.
- روزنبرگ، دونا، ۱۳۸۶، اساطیر جهان، ج ۱، ترجمه شریفیان، عبدالحسین. تهران: اساطیر.

- ژیران، فلیکس و...، ۱۳۸۶، اساطیر آشور و بابل، ترجمه اسماعیل پور، ابوالقاسم. تهران: کاروان.

- فردوسی، ابوالقاسم، ۱۳۸۸، شاهنامه، تصحیح حمیدیان، سعید. تهران: قطره.

- کرتیس، وستا سرخوش، ۱۳۹۰، اسطوره های ایرانی، ترجمه مخبر، عباس. تهران: نشر مرکز.

- کریستی، آنتونی، ۱۳۸۴، اساطیر چین، ترجمه باجلان فرخی، محمدحسین. تهران: اساطیر.

- گرین، راجر لنسلین، ۱۳۸۷، اساطیر یونان، ترجمه آقاجانی، عباس. تهران: سروش.

- وارنر، آلیزابت، ۱۳۸۵، اسطوره های روسی، ترجمه مخبر، عباس. تهران: نشر مرکز.

- هارت، جرج، ۱۳۸۸، اسطوره های مصری، ترجمه مخبر، عباس. تهران: نشر مرکز.

Archive of SID