

مجله‌ی علمی-پژوهشی زبان و ادبیات فارسی
دانشگاه آزاد اسلامی، واحد فسا
س ۷، ش ۱ (پیاپی ۱۴)، بهار ۱۳۹۵

کهن‌الگوی سفر قهرمان در داستان گشتاسپ

دکتر رضا ستاری^۱

استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه مازندران

و

سمیه آقاجانی زلتی^{۲*}

کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه مازندران

چکیده

شاهنامه فردوسی، بزرگترین اثر حماسی زبان فارسی در برگزیده‌ی مفاهیم کهنالگویی فراوانی است که یکی از آنها کهنالگوی قهرمان است. بنا به سرشت حماسه و بن‌مایه‌ی اصلی آن (نبرد میان نیروهای نیک و بد) قهرمان، یکی از پرتکرارترین موتیف‌های آن است. قهرمان حماسه که معمولاً دارای نیروهای فوق‌انسانی است، در میان خانواده‌های بلندمرتبه متولد می‌شود، اما بنا به دلایلی از خانواده دور شده و نزد افرادی فرودست یا حیوانات پرورش می‌یابد. او پس از آشتی با پدر سفر قهرمانی خود را آغاز می‌کند و در این راه است که از آب می‌گذرد و به سوی نبرد با اژدها می‌رود؛ در این راه از کمک یاریگرانی بهره می‌گیرد و به اژدها می‌رسد. برای مبارزه با اژدها نیاز به سلاحی ویژه و اژدهاکش دارد که در شاهنامه، عموماً این سلاح گرز (آن هم گرز گاوسر) است. با سلاح مخصوص خود اژدها را نابود می‌کند و خدایانوی در بند را رها می‌سازد و با او ازدواج می‌کند. پس از طی مراحل این سفر است که قهرمان به مقامی خدایگون می‌رسد و ارباب دو جهان می‌شود و برکت و فضل را به یاران خود عطا می‌کند و سرسبزی را به زمین باز می‌گرداند.

بنابر آنچه گفته شد، موضوعی که در این پژوهش مورد ارزیابی قرار گرفته، کهنالگوی سفر قهرمان در داستان گشتاسپ است که این کهن‌الگو براساس نظریه‌های مختلف اسطوره‌پژوهان، مورد بررسی قرار گرفته و در نهایت ساختار ویژه‌ی این سفر کهن‌الگویی در این داستان، ارائه شده است.

واژه‌های کلیدی: فردوسی، شاهنامه، کهنالگو، قهرمان، سفر قهرمان، گشتاسپ.

^۱- مازندران، بابلسر، پردیس دانشگاه مازندران، دانشکده علوم انسانی و اجتماعی، گروه زبان و ادبیات فارسی.

^۲- پست الکترونیکی: saz.aghajani@yahoo.com

۱- مقدمه

کهنالگوها «ArcheTypes» اشکال و تصاویری برخوردارند از ذات جمعی هستند که عملاً در تمام جهان، اجزای تشکیل دهنده‌ی اسطوره‌ها را میسازند و در عین حال نتایج فردی و طبیعی برخوردارند از ناخودآگاهند. (کمپبل، ۱۳۸۵: ۲۸) واژه کهن الگو را، یونگ برای توضیح یافته‌های خود درباره‌ی روان جمعی وضع کرده است، «کهنالگو در روانشناسی آن قسمت از محتویات موروثی ناخودآگاه جمعی (collective unconscious) است که در همیشه و در همهجا به شکل ثابتی بروز میکند و نشانگر آرمان و اندیشه‌ی خصوصی است» (شمیسا، ۱۳۷۲: ۲۲۵). کهنالگوها در روان آدمی پنهان اند و آدمی را بر آن دستی نیست، اما گاه از ناخودآگاهی به گونه‌های نمادین سر برمیآوردند و به شکلهای گوناگون خود را نشان میدهند. کهنالگوها انگیزه‌های نمودهایی را که اگر چه در جزئیات کاملاً متفاوت هستند، اما شکل اصلی خود را از دست نمیدهند به ما مینمایانند (یونگ، ۱۳۸۶: ۹۶). بنابراین کهنالگوها سرمشقه‌های دائمی و جاودانی فهم و ادراک آدمی اند. این سرمشقه‌ها خود نمود ظاهری ندارند، اما در قالب «تصاویر کهن الگویی» بر ما آشکار میشوند.

۲- تعریف مساله و پیشینه‌ی پژوهش

اسطوره از اعمال موجودات فرابشری نظیر خدایان، نیمه‌خدایان، قهرمانان، ارواح یا اشباح، سخن میگوید؛ فراتر از زمان تاریخی است و در زمان ازلی یا ابدی (یعنی اخروی، نهایی) یا در جهان فراطبیعی روی میدهد. (کوپ، ۱۳۸۴: ۶) یکی از نهادهای اسطوره وقتی میسرورد و میگسترند، آنچنان فرونی و فراخی مییابد که زمینه و بستری برای آفرینش فرهنگی تازه‌های میشود که آن را حماسه مینامیم. (ذوالفقاری، ۱۳۶۹: ۱۵۳) حماسه شامل سرگذشت قهرمانان و پهلوانان و ماجراهای مختلفی است که برای آنها اتفاق میافتد. یکی از این اتفاقات، ماجرای سفری است که برای قهرمان پیش می‌آید. در روایات حماسی سرزمینهای مختلف در سرگذشت قهرمانان، طرح داستانی مکرری دیده میشود که قهرمان در طی آن مراحل دشوار و خطر خیز را طی میکند. این اسطوره یکی از رایجترین و شناخته شدهترین اسطوره‌هاست و ما آن را در اساطیر قدیم یونان و روم، در قرون وسطا، در خاور دور، در میان قبایل بدوی کنونی مییابیم، و در خوابهای ما هم پدیدار می‌شود، هر چند در جزئیات بسیار متفاوتند اما هر چه بیشتر موشکافی کنیم بیشتر متوجه میشویم که ساختارشان بسیار شبیه یکدیگر است. و گرچه توسط گروهها یا افرادی که هیچگونه رابطه‌ی مستقیم فرهنگی با یکدیگر نداشته اند، آفریده شده‌اند اما همگی الگویی جهانی و مشابه دارند» (یونگ، ۱۳۸۶: ۱۶۲). توالی اعمال قهرمان از الگوی معینی تبعیت میکند که میتوان آن را از داستانهایی که راوی این اعمال هستند، استخراج کرد. حتی شاید بتوان گفت یک قهرمان اسطوره‌های کهنالگویی وجود دارد که زندگی او در سرزمینهای گوناگون، توسط گروههای کثیری از مردم نسخه‌برداری شده است؛ «ماجراجویی معمول قهرمان با شخصی آغاز میشود که چیزی

از او گرفته شده، یا حس میکند در تجارب معمول موجود یا مجاز برای اعضای جامعه‌اش چیزی کم است. این شخص به یک سلسله ماجراجوییهای خارقالعاده دست میزند، تا آنچه را که از دست داده‌است بازگرداند یا نوعی اکسیر حیات را کشف کند. ماجرا غالباً در یک دور، شامل یک رفت و برگشت، اتفاق میافتد.» (همان، ۱۹۰: ۱۹۰) این سفرها دارای ساختار و مرحله‌ای است که در هر مرحله از آن ماجرابی برای قهرمان اتفاق میافتد. در حماسه ملی ایران میتوان پهلوانان و شاه-پهلوانانی را نشان داد که در داستان زندگیشان سفر یا سفرهایی دیده میشود که میتواند از این دیدگاه مورد توجه قرار گیرد. گشتاسپ یکی از این قهرمانان است که شرح دلوریهایش در شاهنامه آمده است. پیش از این در کتابها و مقالات مختلفی، درباره‌ی شخصیت حماسی و اسطوره‌های گشتاسپ بحث شده است، اما آنچه این پژوهش - کهنالگوی سفر قهرمان در داستان گشتاسپ - درصدد پرداختن به آن است، در هیچ اثری مورد بررسی قرار نگرفته است و نوع نگاه آثاری که به لحاظ موضوع و مبانی نظری اشتراکاتی با این پژوهش دارند، با نگاه حاکم در این پژوهش تفاوت دارد. از جمله‌ی این پژوهشها میتوان به موارد زیر اشاره کرد:

- رضا ستاری، مرضیه حقیقی و زهرا مقدسی در پژوهشی با عنوان «گشتاسپ، هوتوس/کتایون از اوستا تا شاهنامه»، ضمن معرفی شخصیت گشتاسپ و همسرش به بررسی دوگانگیهای میان متون مختلف از اوستا تا شاهنامه پرداخته اند. (ستاری و دیگران، ۱۳۸۸: ۱۴۶-۱۲۷)

- مقاله‌ای با عنوان «سیمای گشتاسپ در روایات دینی و ملی ایران» از مهین مسرت در نشریه‌ی دانشکده‌ی ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تبریز به چاپ رسیده است که نویسنده در آن به بررسی تطبیقی داستان گشتاسپ از دوران کهن تا زمان فردوسی پرداخته و سعی داشته تا حدود تأثیر و تأثر متقابل روایات در متون دینی و ملی را تا حد امکان مشخص کند. (مسرت، ۱۳۸۴: ۱۵۳-۱۸۱)

اما موضوع پژوهش حاضر، بررسی زندگی قهرمانانه‌ی گشتاسپ در شاهنامه‌ی فردوسی به عنوان یک شخصیت کهنالگویی و بررسی سیر زندگی او و سفری که در طی زندگی خود داشته، است و درصدد است تا با استناد به شاهنامه، شاخصه‌های اسطوره‌های سفر قهرمان را در مورد او بررسی کند و در پایان نشان دهد که داستان زندگی وی تا چه اندازه با ساختار داستانهای مربوط به قهرمانان مطابقت دارد.

۳- کهنالگوی قهرمان

«اسطوره قهرمانی متداولترین و شناخته‌ترین اسطوره در سراسر جهان است. در میان اساطیر کلاسیک یونان و روم در سده‌های میانه، در خاور دور و در میان قبائل ابتدایی کنونی اسطوره‌های قهرمانی فراوان دیده میشود» (هندرسن، ۱۳۸۶: ۲۵). این اسطوره‌ها هر چند در جزئیات بسیار

متفاوت به نظر میرسد اما موشکافی آنها نشان میدهد که ساختارشان بسیار شبیه یکدیگر است، و همگی از الگویی جهانی و مشابه برخوردارند (یونگ، ۱۳۸۶: ۱۶۲). این اسطوره که در واقع تجسم آرزوها و آرمانهای بشری است «همواره به مردی بسیار نیرومند و یا نیمچه خدایی اشاره دارد که بر بدیهایی در قالب اژدها، مار، دیو و ابلیس پیروز میشود و مردم خود را از تباهی و مرگ میرهاند» (یونگ، ۱۳۸۶: ۱۱۲).

۴- سفر قهرمان

یکی از کارهایی که قهرمانان برای معرفی و تثبیت خود به عنوان قهرمان باید انجام دهند، سفر است. سفرهای کهنالگویی قهرمانان عموماً دارای مراحل زیر است:

- جستجو: قهرمان (منجی، رهایی بخش) سفری طولانی در پیش میگیرد که در آن باید به کارهای ناممکن دست بزند، با هیولا بجنگد، معماهای بیپاسخ را حل کند و برموانعی غلبهناپذیر غلبه کند تا مملکت را نجات دهد و احتمالاً با شاهزاده خانم ازدواج کند.

- پاگشایی: قهرمان در گذار از جهل و خامی به بلوغ اجتماعی و معنوی، یعنی برای نیل به پختگی و تبدیل شدن به عضو تمام عیاری از گروه اجتماع‌یاش، آزمونهای بسیار دشواری را از سر میگذراند. پاگشایی در اغلب موارد شامل سه مرحله مجزاست. (۱) جدایی، (۲) تغییر، (۳) بازگشت، پاگشایی مانند جستجو گونه‌های است از کهنالگوی مرگ و تولد دوباره.

- بلاگردان: قهرمان که سعادت قبیله یا ملت به او وابسته است، باید بمیرد تا کفراهی گناهان مردم را بدهد و حاصلخیزی را به زمین بازگرداند (گرین و دیگران، ۱۳۸۵: ۱۶۶). کمیل نیز در کتاب قهرمان هزار چهره به بررسی ساختار داستانی قهرمانان در فرهنگهای مختلف پرداخته است و نتیجه‌ی مطالعات خود را به این صورت ارائه داده‌است:

مرحله‌ی جدایی و یا عزیمت (حرکت، رحلت): این بخش شامل پنج زیرمجموعه است:

(۱) «دعوت به آغاز سفر» یا آشکارشدن نشانه‌های دعوت الهی برای انجام وظیفه‌های خاص؛ (۲) «رد دعوت»، یا فرار حماقت بار از دست خدایان (۳) «امدادهای غیبی»، یعنی یاری و امدادی که از غیب به کمک آن کس می‌آید که قدم در راه تعیین شده گذاشته است؛ (۴) «عبور از نخستین آستان»؛ و (۵) «شکم نهنگ»، یا عبور از قلمرو شب.

مرحله‌ی «عبور از آزمونهای تشرف یافتگی و حصول پیروزی»، نیز به شش بخش تقسیم می‌شود: (۱) «جاده‌ی آزمونها»، یا صورت خطرناک خدایان؛ (۲) «ملاقات با خدایان» (مادر زمین)، یا پس گرفتن نشاط کودکی؛ (۳) «زن به عنوان وسوسه‌گر»، یعنی درک و تجربه‌ی عذاب ادیب، (۴) «آشتی با پدر»؛ (۵) «خدایگون شدن» و (۶) «برکت نهایی».

مرحله‌ی آخر بازگشت و پذیرفته شدن در جامعه است که دارای زیرمجموعه و ویژگیهای خاص خود است؛ این ویژگیها بدین شرح است:

(۱) «امتناع از بازگشت» و یا انکار جهان؛ (۲) «فرار جادویی» یا فرار پرومته؛ (۳) «رسیدن کمک از خارج»؛ (۴) «عبور از آستان بازگشت» و یا بازگشت به دنیای عادی؛ (۵) «ارباب دو جهان»؛ (۶) «دستیابی به آزادی در زندگی»، یا ماهیت و عملکرد برکت نهایی (کمپبل، ۱۳۸۵: ۴۶-۴۵). در این راه اگر چه کارکرد اصلی پهلوانان یگانه و بیدرگونی یا خدشهناپذیرمیمانند اما کاراکتر و کنش و روابط شخصیتی آنها متفاوت میشود، تنوع میپذیرد و گسترش مییابد (مختاری، ۱۳۷۹: الف ۱۲۳).

۵- اسطوره‌ی سفر قهرمان در شاهنامه

در حماسه ملی ایران نیز داستانهایی درباره‌ی سفر قهرمانان و پهلوانان آمده‌است که در چارچوب و ساختار شباهتهایی نیز با این مراحل دارند. به طور کلی از میان داستانهای شاهنامه میتوان به داستان فریدون، زال، هفت خان رستم و اسفندیار، گشتاسپ و داراب اشاره کرد که مطابقتهایی با مراحل یاد شده دارند، در ادامه به بررسی داستان گشتاسپ میپردازیم؛

۶- گشتاسپ

گشتاسپ در پارسی باستان، وشتاسپه Vistaspa بوده است. پاره‌ی دومین نام همان است که در پارسی «اسب» شده است و در بسیاری از نامهای کهن ایرانی، دیده میشود. پاره‌ی نخستین آن را در معنی از کار افتاده و محجوب دانسته‌اند (اوشیدری، ۱۳۷۱: ۴۰۸). این نام در پهلوی به صورت Vistap آمده است که به معنای «دارنده‌ی اسب آماده» است (بهار، ۱۳۸۶: ۱۹۶). پورداود نیز آن را به «دارنده‌ی اسب چموش و رمو» معنا کرده است (پورداود، ۱۳۴۷: ۲۶۹). در کهنترین بخش اوستا که به «گاهان» موسوم است اشارات فراوانی راجع به گشتاسپ به چشم میخورد (بدین منظور نگاه کنید به گاتها، یسنا، هات ۲۸: بند ۷؛ یسنا، هات ۴۶: بندهای ۱۴-۱۳؛ یسنا، هات ۵۱: بند ۱۶، ویسنا، هات ۵۳، بند ۲-۱). نژاد او بنابر آبان یشت (فقره‌ی ۹۸) از نوذریان است. گشتاسپ، در فرهنگ زرتشتی، پادشاهی است سپند و آینی و «در کهنترین متن دینی ایران، وجههای مثبت و مذهبی دارد؛ از عنایات خاص اهورامزدا و ایزدان برخوردار است؛ نزدیکترین رابطه را با پیغمبر دین دارد و در پرتو همین توفیقات، پادشاهی قدرتمند و کامروا گشته است» (مسرت، ۱۳۸۴: ۱۵۷). «در سیامین سال از فرمانروایی وی، زرتشت سر برآورد و دین بهی را فرا پیش او داشت. گشتاسپ بدین دین گروید و در راه روایی و گسترش آن، کوشید... وی از دید ارج و پایگاه، در آیین زرتشت، به سلیمان میماند در آیین یهود و به کانیشکا در آیین بودایی و به کنستانتین در آیین ترسای» (کزازی، ۱۳۸۸: ۴-۲۸۳). و به دلیل همین پشتیبانی از آیین زرتشت، بازو و پناه دین خوانده شده است (زامیادیش، بند ۸۴-۸۶). او بنابر روایت بندهشن، آتشکده‌های بسیاری را پی افکند (دادگی، ۱۳۸۰: ۹۱). در متون تاریخی نیز اشاره‌های به داستان زندگی او شده و به

استناد روایت اصفهانی صد و بیست سال پادشاهی کرد. (اصفهانی ۱۳۴۶: ۱۰) اما کریستنسن شمار سالهای پادشاهی گشتاسپ را مدت یکصد و پنجاه سال نوشته است (کریستنسن، ۱۳۶۸: ۱۴۳-۱۴۲).

اگرچه در اوستا پادشاهی پارساثر از گشتاسپ نیست، اما چهری متفاوتی از او در شاهنامه (۱) ارائه میشود؛ (۲) «در یک دوره از تاریخ، بهترین پادشاه مذهب به صورت بدترین شخصیت حماسه ملی پیروان همان مذهب در می‌آید. گشتاسپ رسمی چیزی بود و گشتاسپی که مردم ساخته بودند چیز دیگر» (مسکوب: ۱۳۸۴: ۲۲-۲۵). پژوهشگران راجع به این دوگانگی در شخصیت گشتاسپ در متنهای دینی و حماسه‌ی ملی، دیدگاههای گوناگونی را ارائه داده‌اند. مهرداد بهار، این دوگانگی را نشأت یافته از دو سنت داستانی درباری گشتاسپ میداند: «یکی سنتی است که موبدان زرتشتی، حافظ و ناقل آن بوده‌اند. بنابر آن، او شاهی نیرومند و دادگستر بوده است. روایت دوم به ظاهر متعلق به مردم بوده است که در شاهنامه منعکس است» (بهار، ۱۳۸۶: ۱۹۶). در حقیقت این دوگانگی برآمده از دوره ساسانی است که در آن دین و دولت به هم آمیزش یافته و از دروغزنیهای موبدان در راه قدرت، مردم دیگر اعتقادی به عقاید خود ندارند و این بیاعتقادی را با دگرگون کردن اسطوره‌هایی که دولت ساسانی بر پایهی آن ایجاد شده، آشکار می‌سازند. اینک از نگاه این مردمان، این دولت مشروعیت پیشین را ندارند و بدین سبب است که شخصیت گشتاسپ و به تبع آن اسفندیار و جاماسپ نماد روحانیون زرتشتی، دگرگونه میشود و روزگار «به‌دینی» گشتاسپ، ثمری جز خود مطلق بین شدن وی ندارد (عموی و شاهسون، ۱۳۸۸: ۳۷). یارشاطر، چهری ارائه شده در شاهنامه را ساخته‌ی خداینامک میداند (حمیدیان، ۱۳۷۲: ۳۲۲). اما حمیدیان این دیدگاه را رد نموده و بیان میدارد که ارائه‌ی چهری منفی از گشتاسپ پرداخته سده‌های اولیه اسلامی و حتی فردوسی است و به طور کلی غیر زرتشتیان، همچین خود فردوسی هم در تشدید کیفیت منفی چهری او بی تأثیر نبوده‌اند (همانجا). گشتاسپ در شاهنامه، پادشاهی دهن بین، دل‌بسته به تاج و تخت و ترسو و بزدل است. اما تفاوت دیگری در داستان زندگی گشتاسپ در متون اوستایی و شاهنامه وجود دارد، وی بنا به روایت شاهنامه به روم سفر میکند و با دختر قیصر روم ازدواج میکند (۳) اما در متون زرتشتی هیچ گونه اشارهای به این داستان وجود ندارد. در اوستا نام همسر گشتاسپ «هوتوسا» است که مانند خود او منسوب به خاندان نوذریان است. «هوتوس یا هوتوسا» در اوستا به شرافت و نیکی ستوده شده و گرایش او به آیین مزدیسنا اهمیتی خاص داشته است (ر. ک: گوش یشت، بند ۲۵-۲۶ و رامیشت، بند ۳۵-۳۷) در یادگار زریران نیز نام او هوتوس آمده است (یادگار زریران، ۱۳۷۴: ۶۳). صفا معتقد است که روایت رفتن گشتاسپ به روم متعلق به اواخر دوره ساسانی و بعد از دورهی خسرو پرویز است که نخستین وصلت میان خاندان سلطنتی ایران و بیزانس صورت گرفت. به همین سبب در نسخه خداینامه پهلوی که متعلق به عهد یزدگرد آخرین پادشاه ساسانی بوده روایت مذکور در داستان گشتاسپ راه یافته است (صفا، ۱۳۷۹: ۵۳۴). کزازی نیز داستان رفتن گشتاسپ به روم و به زنی ستاندن کتابیون را داستانی نوآیین و برساخته میداند

که در روزگاران سپسین بر داستان کهن گشتاسپ افزوده شده است (کزازی، ۱۳۸۸: ۵۲۲). راشد محصل این سفر را نشانهای از جفت جویی و ازدواج برون قبیلهای میداند و حوادث داستان را نیز لازمی رسیدن به مقام قهرمانی و اثبات شایستگی گشتاسپ میداند (راشد محصل، ۱۳۵۷: ۸۵۹). بنابراین گشتاسپ نمونهای نیک از بالش قهرمان در سفر است.

۶-۱- رانده شدن از نزد پدر و ترک سرزمین مادری

در داستانهای قهرمانی میبینیم که معمولاً پیش از زاده شدن قهرمان، خطر زاده شدنش گوشزد میشود، به همین دلیل اغلب به محیطی دور از خانواده برده میشود. رها شدن قهرمان در کودکی، مضمونی مشترک است که در اکثر اسطوره‌ها، افسانه‌ها و قصه‌های ملل جهان قابل ردیابی است، «قهرمانان و قدیسان از میان کسانی برمیخیزند که در کودکی رها شده بودند. مام زمین بخاطر آن که پشتیبانشان بوده و از مرگ مصونشان داشته است، سرنوشتی شکوهمند و استثنایی که از آن عامهی مردم نیست، برایشان رقم زده است» (الیاده، ۱۳۸۵: ۲۴۵). اما رانده و رها شدن گشتاسپ به گونهای دیگر رغم میخورد او که فرزند کی لهراسپ است، در جوانی به دلیل توجه بیش از حد پدر به نوادگان کیکوس، از او ناراضی شد و به همراه سیصد سوار رهسپار هند شد. وقتی لهراسپ از این کار گشتاسپ آگاه شد، زیر فرزند دیگرش را به دنبال او فرستاد و زیر او را به ایران بازگرداند، اما بار دیگر چون توجه و میل پدر به کاوسیان را دید از او خواهان تاج و تخت شد و به این دلیل که با ممانعت گشتاسپ روبه‌رو شد ایران را به قصد روم ترک کرد. در روم، ابتدا برای دبیری نزد اسقف رفت. سپس برای کار نزد آهنگری رفت اما با یک ضربی پتک، سندان را شکست و آهنگر از پذیرفتن او خودداری کرد. (۴) پس از آن با دهقانی آشنا شد و در کنار او به فعالیت پرداخت. در آن روزگار، رسم چنان بود که چون دختران قیصر به سن ازدواج میرسیدند مراسمی برگزار میشد و کسانی که شایستگی ازدواج با او را داشتند، فراخوانده میشدند تا دختر قیصر از میانشان یکی را برای همسری برگزیند. گشتاسپ نیز به دعوت دهقان برای تماشای مراسم به قصر می‌رود. کتابیون در میان جمعیت چشمش به گشتاسپ میافتد و به پدر میگوید که او را انتخاب کرده، چون در خواب او را دیده است. قیصر، علی‌رغم مخالفت، به دلیل سخنان اسقف و نیز آزادی دختران در انتخاب همسر در آن روزگار به ناچار با این پیوند موافقت میکند، اما او را به همراه گشتاسپ از قصر اخراج میکند.

بدو گفت: «با او برو هم چنین نیایی زمن گنج و تاج و نگین»
(فردوسی، ۱۳۷۴: ج ۶: ۲۲: ۲۶۳)

۶-۲- مبارزه با اژدها

پس از گذشتن از مرحله‌ی پیش، نوبت به مبارزه با اژدها میرسد «ستیز پهلوان با اژدها به دلیل نیکخواهی برای بندگان و یاری دادن مردم است که هر دوازده اوصاف ایزدی است» (رستگاری، ۱۳۸۳: ۱۳۸۳)

۳۰۳). «آفرینش نتیجه‌ی مرگ اژدهاست زیرا اژدها، مرگ است و کشتن مرگ یعنی آوردن به زندگی» (فرای، ۱۳۷۹: ۲۲۶). «در اوستا این موجود اهریمنی (Azi Dehaka) نامیده شده و همین نام است که بعدها تحول یافته و به صورتهای (Azdahag) (اژدهاک) یا (Azdaha) (اژدها) در بسیاری از زبانهای ایرانی باقی مانده است. مطابق روایت اوستایی این هیولای مهیب، اژدهایی سه سر و شش چشم و دارنده‌ی هزار مکر تصویر شده و پر گزندترین موجود دیوانهای است که اهریمن وی را برای زیان گیتی آفریده است تا جهان استومند را به هم زند و آفرینش نیک اهورایی را نابود کند» (باقری، ۱۳۶۸: ۱۲). همچنین، وجود او باعث بروز خشکسالی میشود. در این داستان میبینیم که کتابون و گشتاسپ مدتی، زندگی فقیرانه‌ی داشتند و قیصر نیز پس از ازدواج کتابون با مردی بیگانه و دون پایه، آن رسم را برانداخت و برای خواستگاران دو خواهر دیگر کتابون شرایط سنگینی گذاشت. او اعلام کرد که دختر دوم خود را به ازدواج کسی درمیآورد که گرگ دهشتناک بیشه‌ی فاسقون را بکشد. و برای خواستگار دختر سوم شرط کشتن اژدهای خوفناک کوه سقیلا را میگذارد. خواستگاران از عهده‌ی کار بر نمیآیند اما از اختر شناسان شنیده بودند که مردی نامدار از ایران میآید سه کار بزرگ انجام میدهد. ابتدا با دختر قیصر روم ازدواج کرده و بعد آن دو حیوان دهشتناک را از بین میبرد بنابراین به گشتاسپ متوسل میشوند. گشتاسپ ابتدا آن گرگ دهشتناک را نابود میکند. «در باورشناسی و نماد شناسی ایرانی، گرگان و گرگسانان جاندارانی پلید و زیانبار و اهریمنی اند» (کزازی، ۱۳۸۸: ۴۱۰). یکی از نشانه‌ها و ویژگیهای سربرآوری اوشیدر، آن است که گرگ سردگان یا گرگسانان همه نابود خواهند شد (دادگی، ۱۳۸۰: ۱۴۲). اما این گرگ بنا بر عقیده‌ی خالقی مطلق تنها، نام گرگ دارد و اوصاف او همه دال بر این است که گرگ یاد شده در واقع یک اژدهاست. (خالقی مطلق، ۱۳۷۲: ۳۳۵)

یکی گرگ بیند به کردار نیل
سرو دارد و نیشتر چون گراز
همی اژدها خوانم این را نه گرگ
تن اژدها دارد و زور پیل
نیارد شدن پیل پیشش فراز
تو گرگی مدان از هیونی بزرگ
(فردوسی، ۱۳۷۴: ج ۶: ۳۵۴-۲۹۶)

گشتاسپ نیز گرگ بیشه‌ی فاسقون را اژدها میدانند نه گرگ؛

همی گفت که: «ای پاک پروردگارا!
تو باشی، بر این بد مراد دستگیر
اگر بر من این اژدهای سترگ
شود پادشاه، چون پدر بشنود
فروزنده‌ی گردش روزگار
بیخشی، برجان لهراسپ پیر
که خواند و را ناخردمند گرگ
خروشان شود، باز آن سپس، نغنود
(فردوسی، ۱۳۷۴: ج ۶: ۳۷۸-۳۸۱)

بنابراین او نیز ناهمداستانی خویش را با آنان که اژدها و پتیارهی بیشه‌ی فاسقون را گرگ میدانند و میخوانند، آشکار میدارد و این کسان را ناخردمند می‌شمارد.

گشتاسپ پس از کشتن این گرگ اژدهافش، توسط اهرن، خواستگار دختر سوم قیصر، برای

کشتن اژدهای خوفناک کوه سقیلا فرا خوانده میشود و این اژدها را نیز نابود میکند.

خالقی مطلق بر این باور است که صورت کهنتر این روایت چنین بوده که پهلوانی اژدهایی را کشته و سه دختر را که از حبس اژدها نجات داده بود، به زنی گرفته بود. ولی سپس در نظر افسانه یک پهلوان به سه پهلوان تبدیل شده است که دوتای آنها عملاً جز نامی بیش نیستند و یک اژدها نیز تبدیل به دو اژدها شده است که نام یکی از آنها برای تنوع داستان گرگ شده است (خالقی مطلق، ۱۳۷۲: ۳۳۵-۳۳۶). بنابراین دیدگاه، گشتاسپ اژدهایی را که دختران را حبس کرده، رهایی بخشیده و به این ترتیب ترسالی و طراوت را دیگر بار به طبیعت بازگردانده است.

۳-۶- داشتن سلاح سحرآمیز

اما قهرمانان برای مبارزه با اژدها یا دیگر نیروهای اهریمنی نیاز به سلاحی ویژه و اژدهاکش دارند. همچنانکه مطابق برداشت حماسی، خود پهلوان شخصیتی است یگانه و استثنایی و به همان ترتیب سازوبرگها و متعلقات پهلوان نیز اغلب ویژگیهای خاص و استثنایی و خارقالعاده دارند، بویژه سلاح رزم او دارای علامتها و مشخصاتی است که آن را از دیگر جنگاوارها متمایز میکند. بنابراین، این سلاحها معمولاً دارای نیرویی ویژه و اسرارآمیز هستند که ویژگیهای فراطبیعی خاصشان، آنها را از حد یک وسیله و ابزار فراتر برده و تبدیل به نمادهایی از نیروهای ذاتی ناشناخته‌ی میکند. سلاح اغلب قهرمانان اژدهاکش شاهنامه گرز گاوسر است گرچه فردوسی ایجاد و ابداع این رزمافزار را به فریدون نسبت داده است، اما گزارشی که در بند ۹۲-۹۳ زامیادیشتم آمده است، به خوبی نشان میدهد که سلاح یاد شده تنها از آن فریدون نبود، بلکه در بین ایزدان و بغان رزمجو، یلان و پهلوانان پرخاشگر دست به دست گشته است و هر کدام از آنان با این گرز که مطابق قراین موجود پیشینه‌ی هند و ایرانی دارد و در اساطیر این قوم افزار ویژه‌ی ایزدان اژدهاکش و نماد آیینی تندر و آذرخش است (سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۱۱۹) کاری شگفت انجام داده و به مبارزه با نیروهای اهریمنی پرداخته‌اند. اگرچه در این داستان سخنی از گرز به میان نیامده است، اما در اوستا به گرزور بودن گشتاسپ اشاره شده است (زامیادیشتم، کرده‌ی ۱۵: بندهای ۹۳-۹۰).

۴-۶- آشتی با پدر

قهرمان که به دلایلی از پدر رانده شده بود نزد او باز میگردد و با او آشتی میکند. در واقع در این مرحله پدر نقش معلم قهرمان را ایفا میکند و او را برای آزمونها آماده میکند؛ (کمپیل، ۱۳۸۵: ۱۴۲) در این داستان نیز میبینیم که قیصر نیز طی ماجراهایی با خبر میشود که کشنده‌ی گرگ و اژدها در واقع گشتاسپ است، بنابراین از او پوزش میخواهد و از این پس، میان گشتاسپ و قیصر محبت و دوستی برقرار میشود و قیصر چون خود را به پشتیبانی گشتاسپ نیرومند میبیند، او را برای بازخواهی به ایران میفرستد اما لهراسپ زیر را به نزد او میفرستد و تاج و تخت را به او واگذار میکند و اینچنین است که گشتاسپ، شاه ایران میشود.

۵-۶- عبور از آب

یکی از آزمون‌هایی که قهرمان در سفر خود باید از آن بگذرد آزمون یا ور گذر از آب است که از آن به «ور سرد» تعبیر میشود. (۵) «گذر از آب نیز یکی دیگر از بنمایه‌های سمبلیک محسوب میشود که در اساطیر به شکلها و با کارکردهای گوناگون ظاهر میشود» (امینی، ۱۳۸۱: ۶۲). گذر از این ور نمادی از مرگ و تولد دوباره، رسیدن به قدرت و استحاله و منتقل شدن از یک مرحله به مرحله‌ی دیگر است و به صورت شستشو در چشمه قابل قیاس با اسطوره‌ی تعمید - و گذر از رودخانه و دریا نمود پیدا میکند. در تاریخ ادیان آب، متضمن تجدید حیات است زیرا در پی هر انحلال، ولادتی نو است و غوطه زدن در آب رمز رجعت به حالت پیش از شکل‌پذیری و تجدید حیات کامل و زایشی نو است. غوطه خوردن در آب، امکانات بالقوه‌ی زندگی و آفرینش را مایه‌ور میکند و آن را افزایش میدهد (الیاده، ۱۳۸۵: ۱۸۹).

گذشتن از آب در شاهنامه و اساطیر ایرانی اهمیت ویژه‌ی دارد. اغلب قهرمانان پیش از دست یافتن به موفقیتی بزرگ از آب میگذرند. بنابر آنچه گفته شد این شاید در اصل بر این پایه استوار باشد که با هر بار گذشتن از آب تولدی تازه وقوع مییابد و آن چه از آب سر برمیآورد چون کودکی بیگانه و بی سرگذشت است که میتواند گیرنده‌ی وحی و الهام جدیدی باشد و زندگی خاص و نوینی را آغاز کند (قلی‌زاده، ۱۳۸۸: ۲۴). گشتاسپ نیز در طی سفر از دریا عبور کرد بنا بر قول شاهنامه چون به کنار دریا رسید، خود را به هیشوی، باژ دار پیر، دبیری ایرانی شناساند، پولی به وی داد و با کشتی به آن سوی دریا رفت.

۶-۶- حضور نیروهای یاریگر

در طی سفر، گاه قهرمان اسطوره‌های در معرض خطر قرار میگیرد، اینجاست که نیروهای اهورایی به پشتیبانی از او برمیخیزند؛ در بسیاری از این گونه اسطوره‌ها کمبود و ناتوانی قهرمان در رویارویی با موقعیت و یا وظیفه‌های دشوار و ابرانسانی با یاری «حامی» قدرتمندی که بر او ظاهر میشود، جبران میگردد و قهرمان بدون مساعدت «حامی» قادر نیست کاری از پیش ببرد (هندرسن، ۱۳۸۶: ۲۶). در واقع این قدرتهای پشتیبان یا «نگهبانان» ناتوانی اولیه‌ی قهرمان را جبران میکنند و وی را قادر میسازند تا عملیات خود را که بدون یاری گرفتن از آنها نمیتواند انجام دهد به سرانجام برساند (یونگ، ۱۳۸۶: ۱۶۴).

در سفر گشتاسپ کسی که نقش یاریگری او را بر عهده داشت، دهقانی بود که بنا بر گفته‌ی شاهنامه، نژادش به فریدون میرسید.

۷-۶- ملاقات با خدایانو

مرحله‌ی دیگر در این سفر اسطوره‌های، ازدواج جادویی روح قهرمان پیروز با ملکه‌ی جهان

است (کمپبل، ۱۳۸۵: ۱۱۶). «ازدواج جادویی با خدایانو-ملکه‌ی جهان نشان دهنده‌ی تسلط کامل قهرمان بر زندگی است؛ چون زن، همان زندگی و قهرمان عارف و ارباب آن است» (همان: ۱۲۸). یونگ معتقد است «بانویی که نجیب زاده به خاطرش دست به کارهای قهرمانی میزند طبیعتاً تجسم عنصر مادینه‌ی وی است» (یونگ، ۱۳۸۶: ۲۸۳). در واقع «قهرمان» نمادی از «من» خودآگاهی است که برای شناخت عنصر مادینه روانش میبایست با نیروهای آهرمنی درون ناخودآگاهی بستیزد و نبرد بیازماید (اتونی، ۱۳۹۰: ۲۴۷). ازدواج گشتاسپ با کتایون را میتوان با این مرحله در داستانهای قهرمانی تطبیق داد، که او با ازدواج با کتایون (دختر قیصر) از آوارگی نجات مییابد و نیرو و قدرتی دوباره میگیرد. همچنین نقش و اهمیت کتایون «هوتوس» در گسترش دین بهی نیز میتواند قوتبخش نقش خدایانویی او باشد (ر. ک: گوش یش، بند ۲۵-۲۶ و رامیشت، بند ۳۵-۳۷). ۶-۷- خدایگون شدن و برکت نهایی

در پایان سفر، قهرمان پس از پشت سر گذاشتن آزمونهای مختلف و «پیروز شدن بر همه‌ی این هماوردیه‌ها، ثابت میکند که از مرحله‌ی انسانی پا فراتر نهاده و از این رو به طبقه‌ی از باشندگان نیمه ایزدی تعلق دارد که بسا برتر از انسانهای معمولی اند» (وارنر، ۱۳۸۷: ۱۸). در حقیقت او در این هنگام به مقامی خدایگون میرسد و اینجاست که «برکت قهرمان جهان شمول، شامل حال تمام جهانیان میشود» (کمپبل، ۱۳۸۵: ۴۶). کمپبل درباره‌ی بازگشت قهرمان میگوید: «پس از بازگشت از سفر میتواند جامعه‌اش را از نو به صورت یک کل واحد نظم دهد» (همانجا).

گشتاسپ پس از بازگشت به ایران به زرتشت ایمان میآورد. بنابراین شاید بتوان این ایمان آوردن و همچنین کوشش او در گسترش دین بهی را به برکت بخشی تعبیر کرد. زیرا بنابر آنچه در توضیحات کمپبل بدان اشاره شد، قهرمان پس از بازگشت از سفر، این قدرت را دارد که بتواند جامعه‌اش را به صورتی نوین ساماندهی کند.

۷- نتیجه‌گیری

با تکیه بر روش نقد اسطوره‌های ضمن بررسی داستان گشتاسپ در شاهنامه و متون دینی و تاریخی پیش و پس از آن، میتوان داستان سفر او را نمونه‌ای از کهنالگوی «سفر قهرمان» معرفی کرد که پس از رانده شدن از نزد پدر و ترک سرزمین مادری و پرداختن به سفری مهم و پرخطر و گذر از آزمونها، گذر از آب، ملاقات و ازدواج با خدایانو ضمن بهره‌گیری از کمک نیروهای یاریگر با در اختیار داشتن سلاح سحرآمیز به مبارزه با اژدها میپردازد و در نهایت با آشتی با پدر و بازگشت به سرزمین مادری و ایمان آوردن به زرتشت و گسترش دین بهی، برکت را برای ایرانیان به ارمغان میآورد. بنابراین میبینیم که بسیاری از شاخصه‌های سفر کهنالگویی قهرمان در این داستان وجود دارد.

۸- یادداشت‌ها

۱- شایان ذکر است، بخش اعظم داستان زندگی گشتاب در شاهنامه که شامل حدود هزار بیت است، سروده‌ی دقیقی است که بنا به قول فردوسی، به خواب او آمده و از او خواسته تا سروده‌های او را در کتاب خود بگنجاند (فردوسی، ۱۳۷۴/ج ۶/۱۶۵-۱۳).

۲- اگرچه شاهنامه چهره‌های منفی از این شاه ارائه میکند اما در دوران کودکی، او را با صفاتی نیک به تصویر میکشد:

به بالا و دیدار و فرهنگ و هوش چنو نامور نیز نشنید گوش

(فردوسی، ۱۳۷۴/ج ۶/۱۶: ۱۳۲)

او از روزگار کودکی بنا به آیین پرورش شاهزادگان با انواع دانشها و هنرهای پهلوانی آشنا میشود. گذشته به هر دانشی از پدر ز لشکر به مردی برآورده سر

(فردوسی، ۱۳۷۴/ج ۶/۹: ۲۵)

۳- برخی پژوهشگران معاشقه و پیوند گشتاسپ و کتایون در شاهنامه را نشأت یافته از داستان معاشقه‌ی زریادرس با اداتیس میدانند ر.ک: به (صفا، ۱۳۷۹: ۱۲۳ و ۵۳۴) و (کزازی، ۱۳۸۸: ۳۰۹).

۴- کویاجی انتخاب شغل آهنگری توسط گشتاسپ را نشانه‌ی از رواج صنعت آهن در روم و شکستن آهن و سندان را با ضربه محکم گشتاسپ، نشانه عدم آشنایی ایرانیان آن زمان با آهن و آهنگری میدانند (کویاجی، ۱۳۸۰: ۵۰۰).

۵- در ایران باستان دو گونه ور روایی داشته است، «وَر گرم» و «وَر سرد» که در پهلوی، «برسمگور» barsamag-war نیز خوانده شده است. وَر گرم با گذر از توده‌ی آتش، ریختن فلز گداخته بر سینه و وَر سرد با گذشتن از دریا و رودی پر آب انجام میگرفت (کزازی، ۱۳۸۴ الف: ۲۷۵).

منابع

- اتونی، بهروز (۱۳۹۰)، «پاگشایی قهرمان در حماسه‌های اسطوره‌های»، ادب پژوهی، ش ۱۶، صص ۸۱-۱۰۵

- الیاده، میرچا (۱۳۸۵)، رساله در تاریخ ادیان، ترجمه‌ی جلال ستاری، چ سوم، سروش، تهران

- امینی، محمدرضا (۱۳۸۱) «تحلیل اسطوره‌ی قهرمان در داستان ضحاک و فریدون بر اساس نظریه‌ی یونگ»، مجله‌ی علوم اجتماعی و انسانی دانشگاه شیراز، دوره‌ی هفدهم، ش دوم، (پیاپی ۳۴)، صص ۵۳-۶۴

- اوستا (۱۳۸۶)، گزارش و پژوهش جلیل دوستخواه، چ یازدهم، تهران، مروارید

- اوشیدری، جهانگیر (۱۳۷۱)، دانشنامه‌ی مزدیسنا (واژه نامه‌ی توضیحی آیین زرتشت)، تهران، مرکز

- باقری، مهری (۱۳۶۸)، «ژدهای در بند»، مجله‌ی آینده، س پانزدهم، ش ۱ و ۲، صص ۱۲-۱۹

- بهار، مهرداد (۱۳۸۶)، پژوهشی در اساطیر ایران، (پاره‌ی نخست و دوم)، چ ششم، آگاه، تهران - پورداد، ابراهیم (۱۳۴۷) یشتها، ج ۱ و ۲، اساطیر، تهران

- حمیدیان، سعید (۱۳۷۲)، درآمدی بر اندیشه و هنر فردوسی، تهران، مرکز

- خالقی مطلق، جلال (۱۳۷۲)، گل رنجهای کهن (برگزیده مقالات درباره‌ی شاهنامه فردوسی)، به کوشش علی دهباشی، تهران، مرکز

- دادگی، فرنیغ (۱۳۸۰)، بندهش، گزارنده: مهرداد بهار، چ دوم، تهران، توس

- ذوالفقاری، منیره (۱۳۶۹)، «اسطوره اسفندیار»، مجموعه مقاله (در پیرامون شاهنامه)، به کوشش مسعود رضوی، تهران: جهاد دانشگاهی دانشگاه تهران

- راشد محصل، محمدرضا (۱۳۵۷)، نگاهی دیگر به گشتاسپ، سخن، ش ۲۶، صص ۸۵۴-۸۶۸
- رستگار فسایی، منصور (۱۳۸۳)، پیکرگردانی در اساطیر، تهران، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

- ستاری، رضا و حقیقی، مرضیه و مقدسی، زهرا (۱۳۸۸) گشتاسپ، هوتوس/ کتایون از اوستا تا شاهنامه، فصلنامه‌ی پژوهشهای ادبی، سال ششم، ش ۲۳، بهار ۱۳۸۸، صص ۱۴۶-۱۲۷

- سرکاراتی، بهمن (۱۳۷۸). سایه‌های شکارشده، تهران، قطره

- شمیسا، سیروس (۱۳۷۲)، بیان، چ سوم، ؟، فردوسی

- صفا، ذبیح الله (۱۳۷۹)، حماسه سرایی در ایران، تهران، امیرکبیر

- عمویی، حامد و شاهسوند، پرچهر (۱۳۸۸)، «اسطوره شناسی سیاسی در ایران باستان، مطالعه موردی رستم»، فصلنامه‌ی تخصصی علوم سیاسی، سال هشتم، صص ۵-۵۸

- فرای، نور تروپ (۱۳۷۹). رمز کل: کتاب مقدس و ادبیات، ترجمه‌ی صالح حسینی، تهران، نیلوفر

- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۷۴). شاهنامه، به کوشش سعید حمیدیان، چ دوم، تهران، قطره

- قلیزاده، خسرو (۱۳۸۸)، فرهنگ اساطیر ایرانی بر پایه‌ی متون پهلوی، چ دوم، تهران، کتاب پارسه

- کریستین سن، آرتور ایمانوئل (۱۳۶۸) کیانیان، ترجمه‌ی ذبیح الله صفا، چ پنجم، تهران، انتشارات علمی و فرهنگی
- کزازی، میرجلال الدین (۱۳۸۴ الف)، آب و آیین، تبریز، آیدین.
- _____ (۱۳۸۸) نامه‌ی باستان، چ ششم، چ سوم، تهران، سمت
- کمپبل، جوزف (۱۳۸۵)، قهرمان هزارچهره، برگردان شادی خسروپناه، مشهد، گل آفتاب
- کوپ، لارنس (۱۳۸۴)، اسطوره، ترجمه‌ی محمد دهقانی، تهران، انتشارات علمی و فرهنگی
- کویاجی، جهانگیر کوروجی (۱۳۸۰)، بنیادهای اسطوره و حماسه‌ی ایران، گزارش و ویرایش جلیل دوستخواه، تهران، آگاه
- گرین، ویلفرد و لیپر، ارل و مورگان، لی و ویلینگهم، جان (۱۳۸۵)، مبانی نقد ادبی، چ چهارم، ترجمه‌ی فرزانه طاهری، تهران، نیلوفر
- مختاری، محمد (۱۳۷۹)، الف، حماسه در رمز و راز ملی، چ دوم، تهران، انتشارات توس
- مسرت، مهین (۱۳۸۴)، «سیمای گشتاسپ در روایات دینی و ملی ایران»، نشریه‌ی دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تبریز، سال ۴۸، صص ۱۵۳-۱۸۱
- مسکوب، شاهرخ (۱۳۸۴)، مقدمه‌های بر رستم و اسفندیار، چ هشتم، تهران، امیرکبیر
- وارنر، رکس (۱۳۸۷)، دانشنامه‌ی اساطیر جهان، ترجمه‌ی ابوالقاسم اسماعیلور، چ دوم، تهران: نشر اسطوره
- هندرسن، ژوزف (۱۳۸۶)، انسان و اسطوره هایش، ترجمه‌ی حسن اکبریان طبری، چ دوم، تهران، دایره
- یادگار زریران (۱۳۷۴)، ترجمه‌ی یحیی ماهیار نوابی، تهران، اساطیر
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۶)، انسان و سمبولهایش، ترجمه‌ی محمود سلطانیه، چ ششم، تهران، جامی