

نشریه ادبیات تطبیقی (علمی - پژوهشی)
دانشکده ادبیات و علوم انسانی
دانشگاه شهید باهنر کرمان
سال ۵، شماره ۹، پاییز و زمستان ۱۳۹۲

بررسی تطبیقی بن‌مایه گناه در زندگی قهرمانان اسطوره و حماسه*

دکتر حمیدرضا خوارزمی

استادیار دانشگاه شهید باهنر کرمان

دکتر محمدرضا صرفی

استاد دانشگاه شهید باهنر کرمان

دکتر محمود مدبری

استاد دانشگاه شهید باهنر کرمان

دکتر عنایت الله شریف پور

دانشیار دانشگاه شهید باهنر کرمان

چکیده

هیچ قهرمانی در حرکت خود از جامعه بدوی به سمت جامعه متمدن تر به یک صورت نمی‌ماند، بلکه مطابق اندیشه‌ها و باورهای دینی و اجتماعی و جهان‌بینی جامعه جدیدتر دچار تغییراتی می‌شود. با نظر به این نکته، گناهی که دامن‌گیر قهرمانان می‌شود، به دلیل تکوین و تحوّل است که در حرکت آنان از سمت و سوی اسطوره‌ها به دنیای حماسی به آن مبتلا شده‌اند. با تطبیق زندگی قهرمانان حماسه در کلّ جهان در گذر از دنیای اسطوره‌ای به دنیای حماسی؛ به خصوص قهرمانان حماسه ایرانی، یکی از بن‌مایه‌های اصلی زندگی آنان، گناه است که در اکثرشان وجود دارد. در این پژوهش، با نگاه کلی به چند قهرمان از فرهنگ‌های مختلف، نشان خواهیم داد که دلیل گناه آنان تکوین و تحوّل فکری انسان‌های سازنده اسطوره و حماسه بوده است. روش تطبیق در این مقاله، بیان

تشابهات داستان های حماسی که ناشی از ماهیت یکسان موضوع نزد ملل مختلف است و بررسی مضمون (تم) و مایه غالب (موتیف) در داستان های مزبور، حوزه دیگری در این پژوهش است.

واژه های کلیدی: قهرمانان، تکوین، تحوّل، حماسه، اسطوره، گناه.

۱- مقدمه

۱-۱- تکوین و تحوّل در اسطوره و حماسه

مطابق نظریه تکوین و تحوّل، اسطوره‌ها بعد از پدید آمدن و گذشتن از هزارتوی پیچ در پیچ ذهن انسان بدوی، تا رسیدن به ذهن انسان متمدن‌تر، مسیرهایی را پیموده که در طی این مسیرها، تغییر و تبدیل‌هایی را پذیرفته‌اند. «با گذر زمان و تغییراتی که در محیط اجتماعی و نگرش‌های فکری و فرهنگی انسان پدید آمده است، اسطوره‌ها هرگز به طور کامل نمرده و فراموش نشده‌اند، بلکه ماندگاری و بازتاب آن‌ها به صورت‌های دیگری بوده است» (آیدنلو، ۱۳۸۵: ۲). پس، اسطوره‌ها هیچ‌گاه از بین نرفته، بلکه برای ادامه زیست خود، به شکل جدیدتر جلوه کرده‌اند. اصل هر اسطوره، داستانی است که مبنای پیش برنده‌اش، پیش‌قهرمانی است که فراتر از جهان انسانی، مقدّس و دست‌نیافتنی است. الگو و سرمشق پیش‌قهرمانان، در پشت داستان‌هایی نهفته‌است که بعدها این داستان‌ها در قالب جدیدتر، این الگو را در چهره قهرمانان به صورت مشخصی بر ما عرضه کردند. در طی تبدیل اسطوره به حماسه، تغییری در داستان‌ها و قهرمانانش ایجاد می‌شود. لازم به یادآوری است که کلیت باورهای اسطوره‌ای تغییری نمی‌یابند؛ به عنوان نمونه، در باورهای آریایی ایرانی، نبرد بین خیر و شر، پیروزی نیکی بر بدی و حاکم شدن راستی در آیین مزدیسنا دیده می‌شود و این باورهای کلی در لابه‌لای حماسه به گونه‌ای نمود یافته‌اند. با تمام شدن داستان کیخسرو، حماسه ملّی تمام می‌شود، ولی این حماسه ملّی با حماسه تاریخی پیوند می‌خورد، خود حماسه تاریخی سرمشق‌های زیستش را از حماسه ملّی وام گرفته و حماسه ملّی نیز از دل اسطوره‌ها پدیدار گشته است. به طور کلی، «اسطوره‌ها روایتی از زندگی خدایانند و وقتی بازسرای می‌شوند، از زندگی بعدی خدایان به دور می‌مانند و به صورت سروده‌های مستقل در می‌آیند. دوباره‌سرای و ذهن خلاق آدمیان، رویدادهای زندگی خدایان را به زندگی آدمی‌زادگان می‌آمیزد و آنان کم‌کم به صفاتی که آدمیان می‌پسندند، نزدیک می‌گردند. شخصیت‌های اساطیری، قهرمان و قهرمانان، افرادی خداگونه می‌شوند.

نخستین قهرمانان داستان‌های اساطیری چنین‌اند. در این داستان‌ها، مرز میان خدایان قوم و شخصیت‌های برجسته آن تبار به هم می‌آمیزند» (عبادیان، ۱۳۶۹: ۵۷). داستان‌های اسطوره‌ای که در حماسه وارد می‌شوند، برای تبدیل شدن به داستان منسجم، ناچارند استقلال ظاهری خود را به حماسه واگذارند و با کنار هم قرار گرفتن، داستان یکتایی را به وجود آورند. در این داستان، شکل و مضمون به صورت واحدی ارائه می‌گردد که با نبوغ حماسه‌سرا، در قالب مشخصی عرضه می‌گردد. لازم به ذکر است که همه داستان‌های اسطوره‌ای در حماسه وارد نمی‌شوند و به حماسه تبدیل نمی‌گردند؛ بلکه آن داستان‌هایی در اسطوره ورود می‌کنند که توانسته باشند با ذهن انسان جدیدتر، همخوانی داشته باشند.

۱-۲- پیشینه پژوهش

در مورد تبدیل اسطوره به حماسه نظریه‌هایی از طرف پژوهشگران ایرانی و خارجی ارائه شده است. ویکاندر و دومزیل از مشهورترین پژوهشگران خارجی در این مورد می‌باشند؛ به‌خصوص دومزیل که با اسطوره‌شناسی تطبیقی خود گام بلندی در این راه نهاده است. کتاب او با نام "سرنوشت شهریار" با ترجمه مهدی باقی و شیرین مختاریان که در سال ۱۳۸۳ در ایران به چاپ رسیده است، گام مهمی در این زمینه است.^۱ از پژوهشگران ایرانی مهرداد بهار در کتاب اساطیر ایران به چند تغییر داستانی در ورود اسطوره به حماسه اشاره می‌کند. بعد از بهار، بهمن سرکاراتی در مقاله‌های خود که در کتاب "سایه‌های شکار شده" جمع گردیده است، به صورت پراکنده به این امر اشاره می‌کند. در یادنامه سرکاراتی، ابوالقاسم اسماعیل‌پور هم نوشته‌ای با عنوان "گذار از اسطوره تا حماسه" در کتاب آفتابی در میان سایه‌ای: جشن‌نامه بهمن سرکاراتی در سال ۱۳۷۸، انتشارات قطره، مباحثی را بیان نموده است. سجاد آیدنلو به صورت مفصل، طی مقاله‌ای که در نشریه مطالعات ایرانی، شماره دهم، با عنوان "ارتباط اسطوره و حماسه" چاپ کرده است، این نظریه را پیگیری کرده است که بعدها با چند مقاله دیگر در کتابی با عنوان از اسطوره تا حماسه (۱۳۸۸) انتشارات سخن، بازبینی و چاپ شده است. نگارندگان با بررسی تحوّل قهرمانان، دلیل اصلی گناهکار شدن آن‌ها را که یکی از بن مایه‌های اصلی زندگی‌شان است، در تحوّل آنان از اسطوره به حماسه می‌داند و با تطبیق قهرمانان حماسه، این امر را بازنموده است.

۲- شکل‌گیری باور قهرمانی

اسطوره‌های ساخته شده، حاوی نگرش مقدّس انسان به خداوند و طبیعت است. در باورهای ابتدایی، گاهی طبیعت خود حالت خدایان را داشته‌است. برای این که انسان بتواند به نیروهای غیر قابل کنترل طبیعت دست یابد، برای هر جنبه‌ای از آن خدایی متصور بوده و توانسته است راه حلّی برای رضایت خاطر خدایان بیابد. کم‌کم این پدیده‌ها در قالب‌های انسانی نگریسته شدند و بنا به نیاز زمانی انسان، شکل آرمانی را دیگر نه در شکل طبیعت، بلکه در شکل انسان، پی‌گیری کردند. سرمشق ماورایی که در انسان وجود داشته، باعث شده بعضی انسان‌ها به درجه‌ای از فکر برسند که خود را برتر بدانند و بتوانند الگوهای خدایان را تقلید نمایند؛ در عوض بعضی خود را تجسّم خدا در زمین پنداشته‌اند. پادشاهان اولیه خود شکل کاهن یا موبدی را هم داشتند. نگرشی که مردم داشتند، این بود که ایشان تجسّم یکی از خدایان‌اند. این پادشاه می‌بایست مسؤولیت خیلی از ناامنی‌های طبیعی و غیر طبیعی را بپذیرد و خیلی از حادثه‌های شایع مثل سیل، توفان، قحطی، خشکسالی، بیماری‌هایی مثل وبا، طاعون و ... همه به پادشاه ختم می‌شد و گاهی چنان بود که این پادشاه برای رفع همه این بلاها می‌بایست قربانی شود^۲. بعدها عامل قربانی برای رفع بلاها و تغییر سرنوشت به انسان‌هایی غیر از شاه و حیوان‌ها کشیده شد. باور واضح بلاگردانی را با کشتن انسان و حیوان، در قصّه ضحاک می‌توانیم مشاهده نماییم. وقتی ستاره‌شماران، ویرانی سلطنت ضحاک را با دستان فریدون پیش‌بینی نمودند، او خون مرد و زن و حیوان‌ها را در حوضی می‌ریخت تا سر و تن خود را با آن بشوید و فال اخترشناسان را نگون نماید. گاه تجلّی انسان به شکل خدا، اثبات اهلیت جانشینی بود و گاهی پادشاه خود را خدا نمی‌پنداشت؛ بلکه رابطه خدا و انسان بیشتر به شکل واسطه موبد انجام می‌پذیرفت. در بین‌النهرین، شاه را خدایان بر می‌گزیدند. «این بدان معناست که هر چند سلطنت امری آسمانی بود، اما شخصیت آسمانی و ایزدی نداشت. شاهان خود را در مقامی میان مردم و خدایان می‌دیدند. شاه، نماینده مردم در نزد خدایان و ابزار اجرای خواسته‌های خدایان در میان مردم شمرده می‌شد. تقدّس شاه را با هاله‌ای درخشان در اطراف سرش نشان می‌دادند که این هاله از آن خدایان بود. اگر شاه پشتمانی ایزد را از دست می‌داد، هاله از او گریزان می‌شد. شاه حافظ مسکن خدا (معبد) بود. وظیفه دیگرش، نظام وسیع و متمرکز آبیاری بود که برکت زمین متکی به او بود» (بهار، ۱۳۶۲: ۴۳۷).

شاید یکی از علّت‌های باور خدایی داشتن خاندان سلطنتی، به خاطر تجسم ایزدی پادشاه باشد. در آغاز شاهان تکرارکننده اعمال خدایان بر زمین بوده‌اند؛ سپس، با آنان شخصیتی مشترک پیدا کرده‌اند. در مرحله بعد، خود تجسم خدایان بر زمین شده‌اند. نظر دیگر این است که «شاهان مؤثر در سلسله خود، پس از مرگ به مقام خدایی رسیده‌اند و اسلافشان خود را از نسل خدا دانسته‌اند» (همان: ۲۲۷). در فرهنگ مصری خیلی از فرعون‌ها بعد از مرگ به مقام خدایی رسیده‌اند. شهریار در نقش باران‌سازی^۳ و فراهم آوردن حاصلخیزی و تداوم فصل‌ها، شالوده هر چیز به خصوص سرور شکارچیان و جنگجویان بود. مردم بر این باور بودند که شهریار پس از مرگ نیز به صید و خوردن می‌پردازد. «از دوره شهریار پنجم، فرعون را پسر خدا نامیدند» (ایونس، ۱۳۷۹: ۱۸۳). بنابراین، فرعون تجلی خدایان بر زمین بود. با قدرتی که شاه داشت، کنترل‌کننده رویدادهای طبیعی بود. در دوره‌های بعد واسط انسان و خدایان قرار گرفت که امید تأمین امنیت و جلب نیک‌خواهی خدایان طبیعت و سودمندی‌شان بود. بین مصری‌ها و بین‌النهرینی‌ها در نگرش به شاه به عنوان خداوند، تفاوت‌های جزئی وجود داشته‌است. برای مصری‌های باستان، شهریار از ویژگی خدایی برخوردار بود. پسر "رع"^۴ و خاستگاه تداوم و امنیت به شمار می‌آمد. «در بین‌النهرین هم باور خدا - شهریار رایج بود، ولی در این جا شهریار، فرزند تنی خدایان نبود. از روزی که برسریر شهریار می‌نشست، او را فرزند خدا می‌نامیدند و پس از آن نقش خدا را بر زمین به عهده داشت و نماینده مردم خودش نزد خدایان بود» (هنلیز، ۱۳۸۳: ۲۸۹). یکی از نخستین وظایف شاه، تأمین توالی فصل‌ها برای زنده‌ماندن رعایایش بود. چنین کاری با انجام مراسم آیینی و سالانه جشن سال نو که در آن شاه نقش خدا را بر عهده می‌گرفت، فراهم می‌شد. در این مراسم، نبرد آغازین به نمایش درمی‌آمد و طی آن نیروهای آشفته‌گی که به هیئت غولی بود، نابود می‌گردید و در جهان نظم ایجاد می‌شد. «در بین‌النهرین نخستین پادشاهی که تبدیل به یک خدای زنده گشت، نرام - سوئن - Naran - suen بود. این رسم با پادشاهی اکد، اور و پادشاهان بابل ادامه یافت. پادشاهانی که به خدایی شناخته می‌شدند، ادعا می‌کردند پسر یا برادر خدایان اصلی بوده‌اند» (گرین، ۱۳۸۳: ۱۰۸). برخی پادشاهان هم بعد از مردن به مقام خدایی رسیده‌اند. در ژاپن میناموتو، از قدیمی‌ترین رؤسای دودمان ژاپن، خدای جنگ به شمار می‌آمد. در آخر عمر عزلت‌گزید و کاهن شد. بعد از کاهن شدن به خدای جنگ تبدیل شد. «یکی دیگر از افرادی که به

مقام خدایی دست‌یافت، ین جن Ien jen نام داشت. او فرهیخته‌ای بود که بر اثر چند اشتباه کوچک، زندگی خود را در تبعید گذراند. پس از مرگ به مقام خدای خوشنویسی و حامی گیاهان رسید» (پیگوت، ۱۳۸۴: ۹۰). در چین هم فرمانروایان بعد از مرگ به موقعیت خدایی دست می‌یافتند. در شانگ فرمانروایان مرده موقعیتی ایزدگونه یافتند و رابط زندگان و جهان ارواح شدند. اینان در باور مردم، نیک‌خواه و مراقب سعادت منطقه بودند. تا زمانی که از فرمانروای زنده حمایت می‌کردند، او قدرت و شوکت داشت (کریستی، ۱۳۸۴: ۳۴). برای این شهریاران که حالت خدایی یافته‌اند، در چین شکل‌های اسطوره‌ای هم قایل بوده‌اند. نخستین شهریار چین، برادر نوگوا بوده است. نوگوا، بغ بانویی است که انسان را آفرید. در دوره امپراتوری "هان"، نوگوا و فوکوسی تنی مانند انسان و دمی مانند اژدها دارند و از ناحیه شکم به هم چسبیده‌اند (همان: ۱۳۰). این اسطوره‌ها یادآور اسطوره مشی و مشیانۀ ایرانی است که در هستی گیاهی، باعث به وجود آمدن نخستین نمونه انسان شدند. در یونان دو گونه نگرش نسبت به خدا - پادشاهی بوده است. در دوره‌ای از افکار یونانیان، شهریار رابط خدایان و انسان‌ها است. «تانتال از شهریارانی است که بر سفره زئوس می‌نشست. با فاش کردن سخن خدایان نزد انسان‌ها، قسمتی از طعام خدایان را می‌دزدد و به انسان‌ها می‌دهد» (سنت، ۱۳۸۰: ۱۸۹). این جریان فکری با این شکل، افزوده‌های آیینی است که شهریاران را خداتبار و جانشین خدا بر زمین معرفی می‌کند. از طرف دیگر، بعضی حاکمان زاده مشترک خدایان و انسان بوده‌اند. «هراکلس پسر مشترک زئوس و یکی از زنان آدمی‌زاده‌اش بود. او می‌خواست فرزندش جاودانه باشد، ولی زنش هرا، از فرزندان دیگر زنانش بیزاری جست و گفت: در صورتی با جاودانگی‌اش موافق است که ده کار دشوار را با موفقیت انجام دهد. در کودکی هرا دو مار بر او گماشت، ولی خفه‌شان کرد. با شاهزاده‌ای ازدواج کرد و صاحب سه فرزند شد. از فرمانبرداری «هریستیوس» پادشاه زمان خود سرباز زد و هرا او را دیوانه کرد. او درعالم دیوانگی سه فرزند خود را کشت. چون به دنیای عاقلان بازگشت، برای جبران گناه خود به معبد دلفی رفت. سروش غیبی گفت که خدایان را فرمان‌بردار باشد و کارهای دشوار را انجام دهد، تا به جاودانگی رسد» (رزنبرگ، ۱۳۷۴: ۷۷). بسیاری از دودمان شهریاری یونان، تبار خود را از قهرمانان می‌دانستند. چون نیمه خدایان با قهرمانی‌های خود به آسمان راه می‌یابند؛ همان‌گونه که هراکلس جاودانه شد.

با این که در آفرینش خدایان، در دوره‌ای قهرمانان دیده می‌شوند، ولی گاهی قهرمانان به مرتبه‌ای می‌رسند که از خود خدایان مقتدرترند؛ ولی علت این که رفتار آنان با گرایش‌های شاهی همراه بوده، این است که تبار خدایی دارند. در برخی قهرمانان که جنبه قدیمی‌تر دارند، مثل گیل‌گمش، دو سوم وجودش ایزدی و یک سوم او انسانی بود. این فرد ایزدگونه، فرّه ایزدی داشت. «بن نو، الهه مادر عظیم‌الشانی که نخستین انسان را از گل رس رقم زده بود، گیل‌گمش را آفرید. ایزد خورشید به او زیبایی و ایزد توفان به او شهامت داد. ایزد خرد به او ظرفیت خردمندی بخشید. این شهریار جوان به مانند ورزای وحشی‌خو بود» (رزنگ، ۱۳۸۲: ۷۸). در حماسه ملّی ایران بسیاری از خدایان و یا قهرمانان اساطیری در هیئت شهریاران و قهرمانان تاریخی پدیدار می‌شوند و به گونه‌ای جلوه داده می‌شوند که گویا تاریخ واقعی، همین داستان‌های حماسی است. شکی در این نیست که اگر در تاریخ واقعی با نگاه‌های خاص به شاه، به عنوان نماینده خدا در زمین نگریسته می‌شود، رسمی بوده که از اسطوره‌ها به حماسه کشیده شده و به تاریخ واقعی راه یافته‌است. خیلی از چهره‌های شاخص حماسه ملّی چون کیومرث، هوشنگ، تهمورث، جمشید، فریدون و کیخسرو که به عنوان پادشاه مطرح شده‌اند، با برگردان به سوی اسطوره‌ها، چهره‌های نخستین انسان یا نخستین شهریار و یا حتی با کمی مسامحه، می‌توان ادعا کرد ایزدان آسیایی بوده‌اند که به این شکل رقم خورده‌اند. وجود فرّه بر بالای سر شهریاران از جنبه‌های طبیعی پدیده خورشید در آسمان است. این پدیده چه در مصر دیده شود و چه در بین‌النهرین تا ایران، همه یاد آور توجه بشر به این پدیده، به عنوان ایزد آسمانی می‌باشد. از پیچیده‌ترین این شخصیت‌ها می‌توانیم به جمشید اشاره کنیم که هم در چهره ایزدی، هم موبدی، هم پادشاهی و هم نخستین انسان می‌تواند یادآور باور خدا - شهریاری باشد که خدایان در تکوین خود به قهرمانان تبدیل شده‌اند و قهرمانان، خود تبار شهریاری را ایجاد کرده‌اند. قهرمانانی که حماسه ملّی با آنان شروع می‌شود، خود موبد- پادشاه هستند. همین کافی است تا به سان گیل‌گمش بر وجود ایزدی داستانی‌شان پی ببریم.

۳- قهرمان در حماسه

قهرمان، پسر و ثمر وصلت یک خدا یا خدایانو با یک انسان و نماد وحدت نیروهای آسمانی و زمینی می‌باشد. هرچند این قهرمان به طور طبیعی جاودانگی الهی را ندارد، ولی تا زمان مرگ از قدرت مافوق طبیعی نصیب می‌برد. او صاحب قدرت یک خدای نازل یا

یک انسان الهی است، با وجود این می‌تواند به جاودانگی دست یابد (شوالیه، ۱۳۸۵: ۴۸۶). همان‌گونه که ذکر کردیم، قبل از این که قهرمانان بازیگر داستان‌های حماسی باشند، خدایان موجود در اسطوره، نقش قهرمانی را به عهده داشتند. اهمیت و عدم اهمیت خدای خاص، محصول زندگی و شرایط آن می‌باشد. در فرهنگ آریایی خدایان از ارواح متمایزند و به حوزه معینی از طبیعت محدود نیستند. آنان می‌توانند در بسیاری از حوزه‌های دیگر طبیعت و زندگی در راه خیر یا شر اعمال قدرت کنند. در اواخر دوره ودایی، بعضی از خدایان که تا حدودی نماد جلوه‌های طبیعت بودند، به هیئت انسان درآمدند. در این تصور بعضی‌ها بر دیگران پیشی گرفتند و قدرت‌طلبی انسان، قلمرو فرمانروایی‌شان را مخدوش کرد. در این دوره با گذشت زمان و آمیختگی باورها، خدایان از مرتبه خود نزول کردند یا تحت الشعاع خدایان دیگر قرار گرفتند و با کسب نقش‌های جدید یا تغییر نام، در هیئت جدیدی ظاهر شدند. با ورود آیین‌های باروری و مادرسالاری به باور آریایی و تقسیم آریایی‌های هندی و ایرانی، دو گروه از خدایان به نام اسوراها و دئو‌ها هر کدام برای یکی از دو ملت اهمیت پیدا کردند. اسوراها که در ایران مورد پذیرش بودند، با ورود زردشت به مرتبه ایزدی رسیدند. سازمان جامعه خدایان از روی الگوی خانوادگی آدمیان طراحی شد. چون در خانواده پدر اهمیت به سزایی داشت، خدایان هم بر طبق همین الگو طراحی و باور خدا-پادشاهی از مرتبه پدری در خانواده الگوبرداری شد. خصوصیات خدایانی که در طبیعت ایفای نقش می‌کردند، کم‌کم به این شاه-خدای جدید منتقل شد. برخی از نمودهای رفتاری که از خدایان گرفته شده بود، انتزاعی بودند و برخی کاملاً با ویژگی انسانی مطابقت داشتند. نمودهای کیهانی، مفاهیم انتزاعی و شخصیت آیینی به وجود فرد جدیدی با خصوصیت نیمه‌انسان و نیمه‌خدا که نمایانگر شهریارهای اولیه و قهرمان زندگی انسان‌ها بود، منتقل شد. قهرمان‌ها در ابتدا خدا-پادشاه هستند و بعد کم‌کم چهره پهلوانی به خود می‌گیرند. در حماسه خدا-پادشاهانی مثل کیومرث، هوشنگ، جمشید و فریدون در دو شکل نمود می‌یابند: یکی در شکل پادشاهانی مثل سیاوش و کیخسرو که دقیقاً همان خصوصیت ابتدایی و دست‌نخورده‌گی را با خود دارند و دیگر در چهره پهلوان-خدایانی مثل رستم و زال. اگر الگوهای رفتاری هر کدام از این انسان‌ها شکافته شود، آنان را ایزدان باورهای اولیه بشری می‌بینیم که از معیارهای مینوی به معیارهای زمینی تبدیل شده‌اند و جایگاه آسمانی خود را به زمین آورده‌اند. دوگانگی

گرایش فکری انسان در مورد خیر و شر و نگاه به ایزدان با همین دیدگاه، جامعه را هم با این دیدگاه تفسیر کرده‌است. ستیز حماسه هم ستیز نیروهای نیک و اهورایی با نیروهای بد و اهریمنی می‌باشد. این کشاکش در حماسه با پیروزی اهورایی کیخسرو بر افراسیاب اهریمنی پایان می‌پذیرد. خلاصه این که قهرمانان حماسه، نمودهایی از ایزدان پیشین هستند و همه آن‌ها در پی وحدت قومی و ملی و تثبیت این حالت در کشور می‌باشند.

۴- بن‌مایه گناه قهرمان در اساطیر ملت‌ها

ساخت و معیارهای شکل‌گیری قهرمان اسطوره و حماسه به رغم داشتن شباهت ساختاری داستان و سرگذشت آنان با هم، تفاوت جزیی هم در زندگی‌شان دیده می‌شود و این هم نکته شگفتی نیست. درست است که قهرمانان حماسه تکوینی از قهرمانان اسطوره هستند، ولی تعلق داشتن به دو دنیای متفاوت، ساخت خاصی را برای هر دو گروه رقم زده است.

قهرمان اسطوره‌ای از کاشانه یا قصرش به راه می‌افتد. به خاطر عاملی در ماجرای وارد می‌شود. در ورود به دنیای دیگر، با قهرمان دیگر که به خاطر اشتباهی یک کار دائمی_ مثل بالا نگه داشتن زمین تا آخر عمر_ که به دوش او نهاده شده، روبرو می‌شود. این نیرو، قهرمان را فریب می‌دهد و به قلمرو دیگری می‌کشاند. گروهی دیگر طی دلبستگی به قهرمان، پس از پشت سر نهادن آزمون‌هایی، به دنیای غریب مثل جهان مردگان راه می‌یابند و به یاری‌اش می‌شتابند. قهرمان اولی برای از دست ندادن قهرمان اصلی، او را به گونه‌ای به سرزمین خود وابسته می‌کند و اجازه می‌دهد قهرمان به دنیای اصلی خود برگردد. این پیروزی با وصال قهرمان و الهه‌های مادر همراه است. او از قلمرو هراس‌آمیز برمی‌گردد و رستاخیزی دارد که برای مدت کوتاهی جهان را به حالت اول برمی‌گرداند. قهرمان حماسه هم ساختاری دارد. توگد دور از عرف و عادت، دوران کودکی استثنایی، برخوردار از یک نیروی فوق طبیعی، مراحل گذر از آزمون‌هایی که به پیروزی‌اش بر دیوان و غولان ختم می‌شود، مبارزه با بی‌نظمی و هرج و مرج و از پا در آمدن فاجعه‌بار در داستان او نهفته است.^۵

هر دو گروه قهرمانان در تحوّل خود دچار گناه می‌شوند. قهرمانان اسطوره‌ها خدایان می‌باشند که کم‌تر دچار گناه می‌شوند، ولی قهرمانان حماسه، شاه- پهلوانان می‌باشند که اکثر آنان با گناه همراه می‌باشند و این قهرمان متعلق به فرهنگ خاصی نیست، بلکه از

گیل‌گمش بین‌النهرین گرفته تا هرکول یونانی تا قهرمانان ایرانی مثل گرشاسپ، جمشید، رستم، کیخسرو و حتی چهره‌های تاریخی مثل گشتاسپ، با ورود به دنیای حماسی از این بن‌مایه بر کنار نمانده‌اند. گناهکاری قهرمان که مربوط به همه آیین‌ها است، در فرهنگ هند و ایرانی بیشتر به چشم می‌خورد. دلیل وجود بن‌مایه گناه در زندگی قهرمان‌ها به خاطر عوامل زیر است:

۴-۱- تغییر نگرش‌های انسانی از جامعه مدارسالار به جامعه پدرسالار

۴-۱-۱- تولد مادر-خدایان

در دوران زن‌سالاری خدای مادر تجسمی از خدایان برتر به شمار می‌آمد. علت گرایش به خدای مادر، باروری و تهیه غذا برای ادامه زندگی بود. عاملی که باعث توجه به الهه مادر شده بود، بهار و خزان بود که طی آن دگرگونی فصل‌ها، زایش و مردن زمین را به تصویر می‌کشید. تجسم الهه مادر به صورت ملکه بود. جوامع بشری، خدایان را به صورت‌های گوناگون تجسم می‌کردند. در باور مادر-خدایان، تجسم آنان به شکل ملکه بود و زنان دیگر، دختران الهه بزرگ به شمار می‌آمدند. هر سال ملکه، همسری را به نام پادشاه مقدس انتخاب می‌نمود. در دوران ابتدایی‌تر این پادشاه برادر یا پسرش بود. بعدها فردی را انتخاب می‌نمودند که نماد پسر ملکه بود. رسیدن به مقام پادشاه مقدس به آسانی به دست نمی‌آمد. می‌بایست مسابقه‌هایی ترتیب داده شود و این آیین‌ها کم‌کم به آیین رازآمیزی تبدیل شد. هر کس که می‌خواست به این درجه برسد، می‌بایست مراحل طی کند. نکته جالب این است که پادشاه مقدس می‌بایست قربانی شود و ملکه گوشت او را برای قدرت باروری می‌خورد و خون او برای برکت بر روی مزارع و حیوانات اهلی پاشیده می‌شد؛ به همین جهت بود که آیین‌های جانشین‌سازی شروع شد و کم‌کم پادشاه در جشن سالانه، کسی را به جای خود بر می‌گزید و آن فرد می‌بایست قربانی شود. استفاده از این فکر برای نجات پادشاه، قدرت الهه‌های مادر را محدود می‌نمود. دلیل دیگری که برای نجات پادشاه می‌توانیم نام ببریم، این است که گاهی روح غله را به صورت حیوان - خدایان مجسم می‌کردند و گوشت و خونس را کشاورزان می‌خوردند. حیوان‌ها و پرندوها در این ماجرا نقش مهمی داشته‌اند و نشان می‌دهد که دیگر قربانی انسانی نمی‌توانسته برای انسان در حال پیشرفت جالب باشد. انتخاب و قربانی نمودن، از الگوی زندگی در دنیا گرفته شده که جانوران و انسان‌ها زاده می‌شوند، رشد می‌کنند و می‌میرند. همه این‌ها باعث

توجه به مادرسالاری می‌شد. مرگ موجودات هم در این فکر نقش داشته است. مرگ باعث چرخش زندگی می‌شده است؛ زیرا پس از آن، زایش مجدد متجلی می‌شده، در نتیجه، از بقای جامعه هم اطمینان حاصل می‌کردند (رزنگ، ۱۳۷۹: ۵۴). از نمونه قهرمانانی که در اثر این بن‌مایه گناهکار شناخته شده است، گرشاسپ اسطوره‌ای ایرانی است که در اثر تحول از چهره ایزدی هند و ایرانی، به چهره انسانی ایرانی، به دلیل نگرش باورهای پدرسالارانه گناهکار شناخته می‌شود. گرشاسپ^۵ ادامه تحول ایندرا و وداها است که خدای مشترک هند و ایرانی‌ها بوده است.

در فروردین‌یشت، بند ۱۳۶، فروهر وی ستوده شده است. سومین باری که فرّاز جشمید گریخت، گرشاسپ دلیر آن را گرفت. او اژدهای شاخ‌دار، گندروب زرین پاشنه و سناویزک شاخ‌دار را کشت (یشت‌ها، زامیادیش، بند ۳۹ تا ۴۴). شکل ظاهری او جوان، زبردست، گیسور و گرزدار و در دلیری و مردانگی زورمندترین مردان بود. در مقابل راهزنان، پرچی برمی‌افرازد. در بند ۶۱ فروردین‌یشت آمده که: فروهرهای زیادی از پیکر سام‌گرشاسپ مسلح به گرز، پاسبانی می‌کنند. گویا گرشاسپ از جمله قهرمانانی است که زنده ابدی است. با این حال، این قهرمان از گناهان جامعه انسانی به دور نمانده است. در ونیداد، فصل نهم از پری‌ای به نام خنثیتی نام برده شده که این پری، گرشاسپ را فریفته است. در بهمن‌یشت، فصل ۳، بند ۵۸ تا ۶۲ آمده: وقتی اژی‌دهاک روی به جهان آرد که موجودات را از بین برد، آتش، آب و نریوسنگ از اهورا می‌خواهند تا پیکر گرشاسپ را بجنانند تا از خواب برخیزد. بار چهارم بر می‌خیزد و به ضحاک رو می‌آورد. با کوفتن گرز به فرقش، هلاکش می‌کند. در روایت پهلوی از بی‌هوشی او سخن به میان آمده و علت آن تیری است که از ترکی دریافت کرده است (روایت پهلوی، ۱۳۹۰: ۵۸)؛ ولی در دادستان دینیک، گناه گرشاسپ کشتن آتش بوده است. اورمزد با حضور زردشت به روان گرشاسپ پرخاش می‌کند و از آن که آتش را کشته، سرزنش می‌نماید. گرشاسپ هم کارهای سودمند خود را برمی‌شمارد و از او درخواست می‌نماید که بهشت را به او ارزانی دارد. اردیبهشت به خاطر خطایش مانع ورودش به بهشت می‌شود. سرانجام، با پایمردی زردشت، توبه‌اش پذیرفته می‌شود (دادستان دینیک، ۱۳۵۵: ۸۵). در مینوی خرد کشتار گرگ کبود و مرغ کَمک هم به او نسبت داده شده است (مینوی خرد: ۴۵).

در موارد ذکر شده دو جنبه نیک و بد زندگی گرشاسپ را مشاهده می‌کنیم. همه قهرمانان این دو جنبه را با خود حمل می‌کرده‌اند. گناه او بازتاب اسطوره کهن تری است. این گناه به دوران مدرسالاری و پرستش خدایانوی باروری و آیین و مناسک باروری برمی‌گردد که «گرشاسپ می‌بایست شوهر پری‌ای را کشته باشد، تا جانشینش گردد؛ ولی شوهر پری چه کسی بوده است؟ یکی از دشمنانی که به دستش کشته می‌شود pitaona است که با لقب as pairika به معنی دارای پریان بسیار است. بعید نیست که در اسطوره‌های ایرانی، pitaona لقبی برای گندرو زرین‌پاشنه باشد. در اسطوره کهن، گرشاسپ گندره زرین پاشنه قدرتمند را که شوهر پری خنثی‌تی بوده، کشته‌است و خود جایگزین می‌شود و با این کار برکت را تضمین می‌کند» (باقری، ۱۳۸۴: ۱۰۸). گرشاسپ به دلیل گناهکار بودن به خوابی فرو می‌رود. این خواب او همان خواب ایزدهای گیاهی است که از جامعه مدرسالاری به ارث برده شده است که طی آن ایزد به دلیل عاشق شدن فردی بر او، به دستش شهید می‌شود و فرد عاشق در پی آن می‌آید تا او را به زندگی برگرداند. این خواب موقت، همان زمستانی است که نصیب طبیعت شده‌است. این خدا که شکل خدایی‌اش را با جاودانه بودن حفظ کرده است، در شکل قهرمانی، به جرم گناه، جاودانگی را از دست می‌دهد و به دست جوانی به نام نوهین nuhen مجروح می‌شود و در زیر خروارها برف به خوابی ژرف فرو می‌رود و تا روز رستاخیز ۹۹۹۹۹ فروهر از او مراقبت می‌کنند (فرنبغ‌دادگی، ۱۳۶۹: ۱۲۸). چون قهرمان‌ها پی‌درپی دچار تحول می‌شوند، در دوره‌های بعدتر در اوستا گناهکاری او بی‌احترامی به آتش عنوان شده‌است. هنگامی که او بر پشت اژدها در دیگی طعام می‌پخت، آن اژدها از زیر آتش برآمد و طعام را پراکند (یشت‌ها، زامیادیشت). بنا به گفته پورداوود، بی‌احترامی او به آتش این بوده‌است که گرشاسپ پس از فروریختن دیگ، هیزم فراهم آورد تا غذای خود را بپزد. چون آتش دیرتر شعله‌ور شد، گرشاسپ تنگ‌حوصله شده، گرز خود را به عنصر مقدس فرودآورد (یشت‌ها/ ۱: ۲۰۶).

۴-۲- تغییر باورهای دینی و نگرش‌های مذهبی یک جامعه

در باورهای حماسی ایران رد پای مهر را با بازسازی شخصیتی به نام جم می‌بینیم. مهر در باورهای آریایی، خدایی است که جانشین وارونا می‌شود و در حماسه ایرانی در اثر تکوین این خدا، به جمشید حماسی تبدیل می‌گردد. جمشید که در باورهای آریایی اولیه

از فرزندان خورشید و توفان است، به عنوان نخستین انسان به مرتبه خدایان می‌رسد، ولی با کم‌رنگ شدن خدایان ودایی با ورود آیین مزدیسنا و معرفی اهورامزدا به عنوان خدای برتر، یم هم شخصیت شومی به خود می‌گیرد. جم در ایران، هم چهره خدایی و پاک دارد و هم چهره انسانی. کم‌رنگ شدن شخصیت او به عنوان گناهکار، بی‌تردید به باورهای زردشت و ایزدانش بر می‌گردد که کوشید خدایان را از مرتبه خدایی به مرتبه فرشته‌ها بکشاند. این چهره در حماسه ایران هم به صورت عدالت‌محور- منجی دیده می‌شود که از باورهای خدایی او حکایت دارد. در اوستا آمده است «جم و یونگهان که برای خشنودی مردم، خداوند جهان را خوار شمرد، در زمرة گناهکاران است» (یسنا، هات ۳۲، بند ۸). بعد از گناه، «هرمزد روان جم را به درخواست زردشت خواست. جامه‌ای پوشیده بود دریده که از همه سو سوراخ بود. زردشت علت را می‌پرسد. هرمزد می‌گوید که من نخست از جهانیان دین را به جم نمودم، ولی به راه اهریمن ایستاد و گفت آب را من آفریدم. خورشید را آفریدم. ماه را آفریدم؛ اما این را که جهان چگونه آفریده شده بود، ندانست. به آن دروغ، فرّه شاهی از او برده شد. او را به تن پشیمانی افتاد» (بهار، ۱۳۷۶: ۲۸). در آیین هندی هم بعد از قدرت‌گیری دئوها به عنوان خدای برتر، جایگاه نیک یمه با شومی آمیخته می‌شود. با فروکش کردن آیین آریایی و تحوّل که در دوره‌های بعد در افکار هندوها ایجاد می‌شود، یمه به عنوان خدای مرگ، شخصیت شومی به خود می‌گیرد. وی دو پیک هراس‌انگیز خود را می‌فرستد تا به جستجوی آدمیان پردازند و آنان را بگیرند و به قلمرو شوم مردگان آورند که دو سگ شوم هوشیار آن را محافظت می‌کنند (ایونس، ۱۳۸۱: ۱۳۷ تا ۱۳۳). در ریگ‌ودای دهم، فصل ۱۴، بند ۱۲ آمده که دو پیک یمه چون راسوهای نیرومند در تعقیب روان‌های زنده، همه مردمان را دنبال می‌کنند. در گفتار بالا که آفرینش به جم نسبت داده شده است، به جایگاه خدایی او اشاره دارد. جم از ایزدان فکری نخست انسان آریایی بوده است که در طی تکوین و تحول خود به چهره انسانی در آمده است. در شکل داستانی این انسان اولیه که بعدها در حماسه ملی ایران چهارمین پادشاه پیشدادی است، باورهای ایزدگونگی را شاهد هستیم. زردشت که خواسته است خدایان را در قلمرو ایزدانی پایین‌مرتبه‌تر از اهورامزدا درآورد، برخی خدایان به خاطر فراگیر بودن پرستششان، به راحتی در جمع ایزدان پایین‌مرتبه‌تر از اهورا مزدا قرار نمی‌گیرند. چون اصلاحات زردشت گوشت‌خواری را منع می‌کرد، یکی دیگر از

آتهام‌های او، آموختن گوشت‌خواری به مردم است: جم و یونگهان کسی که از برای خشنودساختن مردم پاره‌ای گوشت خوردن به آنان آموخت (یسنا، هات ۳۲، بند ۴۴). سه نوع قربانی پیش از زردشت رایج بود: قربانی خونی، نثار نوشابه مقدس، نثار آتش. قربانی خونی را زردشت منع کرد (گیمن، ۱۳۸۱: ۴۱). منع قربانی خونی، گذشته جم را هدف قرار داده است. گناه او که در اسطوره‌ها قربانی خونی است، در حماسه، ادعای خدایی نمودن است.

نشسته جهاندار با فره‌ی
(فردوسی، ۱۳۸۹: ۱/ ۴۴/ ۵۹)

جهان سر به سر گشته او را ره‌ی
و بعد از آن که جهان را به آسایش رساند:

به گیتی جز از خویشتن را ندید
چه مایه سخن پیش ایشان براند
که جز خویشتن را ندانم جهان
چو من نامور تخت شاهی ندید
چنان ست گیتی کجا خواستم
که گوید که جز من کسی پادشاست؟

یکایک به تخت مهی بنگرید
گرانمایگان را ز لشکر بخواند
چنین گفت با سالخورده مهان
هنر در جهان از من آمد پدید
جهان را به خوبی من آراستم
بزرگی و دیهیم و شاهی مراست

بگشت و جهان شد پر از گفت و گوی
شکست اندر آورد و برگشت کار
(همان: ۶۰ تا ۷۱)

چو این گفته شد فرّ یزدان ازوی
هنر چون پیوست با کردگار

در اثری دیگر آمده است:

روان کرد فرمان او بر مهان
که من دور کردم ز مردم غمان
سر تخت او اندر آمد ز پای
تن پر گنااهش نگونسار شد
(ایرانشاه: ۱۳۷۷: ۲۳۵/ ۱۵۷۱ تا ۱۵۷۶)

که جمشید را داد یزدان جهان
شد اندر دل خویشتن بد گمان
چو از خویشتن دید کار خدای
به دست شهنشه گرفتار شد

۴-۳- رقابت بین قهرمانان و ایزدان در اسطوره یا حماسه

قهرمان با قهرمان مقدّس‌تری مواجه می‌شود. قهرمان مقدّس توانسته خود را به الگوهای نگرشی جامعه نزدیک کند و در ذهن و زبان‌ها جای گیرد. ارزش‌های اجتماعی و فکری قهرمان مقدّس در جامعه، باعث می‌شود که قهرمان نخست با انجام عملی گناهکار شناخته شود. این جنگ و درگیری از زندگی ایزدان اسطوره‌ای وارد زندگی قهرمان شده‌است. وقتی چند ایزد بر سر تصاحب طبیعت می‌جنگند، ایزدی که در نظر افراد، مقدّس‌تر و پر منفعت‌تر برای مردم بوده است، چشم‌نوازتر می‌شود و به دلیل تقدّس خود، ایزد رقیب برای پس ماندن از رقابت خانوادگی، گناهکار شناخته می‌شود. جایگزین شدن ایندرا به جای اسورا در فرهنگ هند و ایرانی از این نمونه ذکر شده است. وارونا، آسمان محیط بر همه چیز، خدای بزرگ هند و پادشاه خدایان شناخته شده، خدای محافظ جانوران، آب‌ها و قاضی الهی است (ایونس، ۱۳۸۱: ۱۶۴). این خدای پر قدرت به یک حال نمی‌ماند. او در دوره‌های بعد دچار تحوّل می‌شود. زمانی مقام وارونا کم‌رنگ می‌شود که آدیت‌ها از سه به هفت، بعد به دوازده تبدیل می‌شوند. وارونا، میترا و آریامان جای خود را به وایو، آگنی و سوری می‌دهند. تحوّل بعدی که در اساطیر هند دیده می‌شود، حاکی از آن است که شخصیت وارونا به اساطیر عرفانی وارد می‌شود. در این دوران، میترا- وارونا، گاه به جای میترا - سوری فریفته پسر موسوم به اورواسی *urvasi* دریا می‌شود. چنان شوقی میترا را می‌گیرد که نطفه‌اش به زمین می‌رسد و از همین نطفه است که آگاستیه *Agastya* به شکل ماهی زرین به وجود می‌آید. آن‌گاه از بزرگ‌ترین عارفان و پارسایانی می‌شود که در زهد و ریاضت به شهود می‌رسد. او در جمع نیمه خدایان، خدایان اصلی را برای پیروزی بر اهریمن یاری می‌دهد (رضی، ۱۳۸۱: ۶۷۸).

در جمع قهرمانان، هرکول، از قهرمانان یونانی، کسی است که با زور بازو به کامیابی دست یافت. برای این که او به جاودانگی رسد، علی‌رغم این که از انجام خان‌ها سر باز زد، ولی پذیرفت که از آن‌ها بگذرد. گناه هرکول کشتن فرزندان خود و سر باز زدن از فرمان اوریستئوس است.

«اوریستئوس که می‌ترسید هرکول قدرتش را تهدید کند، به وی فرمان داد خان‌هایی را بگذراند. سر باز زدن هرکول از بندگی و خدمت، هرا، الهه زناشویی، سبب شد که هرکول عقل خود را از دست دهد و دیوانه شود» (رزنبرگ، ۱۳۷۹: ۷۵).

رقابت بین خدایان بر سر تصاحب قدرت در اسطوره‌ها منجر به درگیری آنان شده است. آن گاه که قهرمانان پای به میدان می‌گذارند، رقابت بین خدایان و قهرمانان باعث می‌شود قهرمان در پی کسب جاودانگی به گناه متهم شود. ما در حماسه ملی ایران قرار گرفتن رستم و اسفندیار را در برابر هم می‌توانیم نمونه ای از این بن‌مایه گناه بدانیم. رستم با کشتن اسفندیار دچار گناه می‌شود و به سان هراکلس که به اتهام کشتن فرزندان، با پوشیدن لباس زهر آگین دچار عذاب شد و در نهایت، با سوختن بر روی آتش از عذاب رهایی پیدا کرد؛ باید تن به جاده مرگ بسپارد. او سرانجام، با کشتن اسفندیار اسیر چاه نابرداری شد و در چاه دوزخ جان سپرد. رقابت بین این دو قهرمان یکی را گناهکار جلوه داده است که به کشتن فاجعه‌بار هر دو منجر می‌شود. رستم قهرمان ایزدی است که با تحوّل خود در حماسه غیر از این گناه، به سان هراکلس فرزند خود را به چنگال مرگ می‌سپارد. این دو پهلوان پیر و جوان در راه جاودانگی با هم می‌جنگند. پیرها با قدرت جادویی خودشان، جوان‌ها را اسیر می‌کنند.

۴-۴- جا به جایی اقلیم

اقلیم در زندگی انسان با نگرش به نوع خدای مورد نیاز، تأثیر داشته است. جوامع کشاورزی که زندگی خود را با غله و گیاهان تنظیم می‌نمودند، در تفسیر خود از طبیعت، با دامدارانی که محیط زندگی خود را بر اثر تغییر فصول تنظیم می‌نمودند، متفاوت بوده‌اند. گیل‌گمش از قدیمی‌ترین حماسه‌های بازمانده بشر به عنوان یک قهرمان در تغییر روال زندگی انسان از کوچ‌نشینی به یک‌جانشینی، گناهکار شناخته می‌شود. او با یاری انکیدو، ورزای آسمانی را که ایشتر فرستاده بود، می‌کشد. انکیدو در پی توهین به ایشتر می‌میرد. گیل‌گمش بعد از بی‌توجهی به عشق ابراز شده ایشتر، ایشتر را وادار به گریه در پیش پدر می‌نماید. پدر ورزای آسمانی را می‌فرستد. این نرگاو به فتنه ایشتر، الهه عشق و آنا، خدای آسمان تحریک شده بود. کشتن گاو آسمانی یعنی از دست دادن یگانه یار، یعنی انکیدو است که قدرت بی‌نظیری به گیل‌گمش می‌بخشد. انکیدو خود به صورت انسان - حیوان بوده است. گرایش به سمت زندگی متمدنانه، او را به یاری گیل‌گمش می‌کشاند. با نابودی ورزای آسمانی، انکیدو در واقع، پایه‌های زندگی دامداری را برمی‌چیند. (گیل-گمش، ۱۳۸۲: ۳۸ تا ۴۵).

۴-۵- تجاوز به حریم فرد مقدس و شکستن تابوها

گاهی قهرمان در طی تحوّل خود و به تکامل رساندن جامعه خود، مجبور است که پا روی بعضی حریم‌ها گذارد. عبور از بعضی حریم‌ها او را گناهکار جلوه می‌دهد. آخیلس achilles مشهور به آشیل، مهم‌ترین پهلوان یونانی در ایلید است که خشمش بر آگاممنون و نبرد تن به تنش با هکتور، مایه اصلی حماسه یونانی است. او یگانه پسر پلئوس (شاه فتیا) و تتیس (حوری دریایی و دختر نرئوس) بود... یونانیان وقتی به تروا رسیدند، آخیلس هشدار تتیس را نادیده گرفت و تنس tenes، شاه جزیره را که از پسران آپلو بود، به قتل رساند. این گناه او باعث شد بعدها او با تیری از پای درآید که آپلو آن را هدایت کرد (هومر، ۵۲۸: ۱۳۷۰ تا ۵۸۲).

کشتن شاه به عنوان جانشین خدایان بر زمین و گاهی شاهی که به خود خدایان تبدیل شده بود، در حماسه شگون نداشته است و کسانی که عامل کشتن شاه شده باشند، به بدترین وجهی از پای در می‌آیند. در حماسه ملی ایران ضحاک که جمشید را کشت و افراسیاب که سیاوش را کشت و رستم که اسفندیار را نابود کرد، آخر خوشی نداشتند.

فرجام رستم، این قهرمان خستگی‌ناپذیر، بعد از کشتن اسفندیار رقم می‌خورد. سیمرغ به رستم گفته بود که هر کس خون اسفندیار را بریزد، شکار روزگار خواهد شد.

که هر کس که او خون اسفندیار	بریزد، و را بشکرد روزگار
همان نیز تا زنده باشد ز رنج	رهایی نیابد، نماندش گنج
بدین گیتیش شوربختی بود	و گر بگذرد، رنج و سختی بود

(فردوسی، ۱۳۸۹، ۵/ ۴۰۲: ۱۲۸۷ تا ۱۲۹۰)

روزگار اسفندیار با رستم چاره‌گر به پایان می‌رسد و دیری نمی‌پاید که کشته شاه، اسیر چاه نابرداری می‌شود.

۴-۶- بر هم زدن معیارهای جانشینی

در اسطوره‌ها برای گذر از دوره مادرسالاری، ابتدا همسر ملکه قربانی می‌شد، ولی با قرار دادن فرد دیگر به جای همسر ملکه، در طی مدت کوتاهی، فرد مزبور را قربانی می‌کردند. گذر از این مرحله باعث شد، شاه قدرت ملکه را محدود کند و خود حکمران

بی‌چون و چرا شود. از این جا اسطوره‌های جانشینی آغاز می‌شود که برای زمان کوتاهی، فردی را به جانشینی شاه برمی‌گزینند تا همهٔ نحوست‌ها به این فرد بازگردد. تصویر این باور اسطوره‌ای در زندگی قهرمانان حماسی، آنان را برای انجام امور آنان دچار گناه می‌شدند. «رام یکی از قهرمانان حماسی هند است که بعد از آزمودن همسرش سیتا و پی بردن به پاکی او، با سیتا به اجودهیای باز می‌گردد و با هم زندگی می‌کنند، ولی پس از تاج‌گذاری، رام به سعایت حسودان، سیتا را رها می‌کند و دستور می‌دهد او را در بیابان رها کنند... آن جا دو فرزند به دنیا می‌آورد. چون از تبعید باز می‌آید، برای اثبات بی‌گناهی خود، از مادر خود زمین - خدا خواست که دهان باز کند و از همان جایی که آمده بود، بازگشت» (میکس، ۱۳۷۹). از دست دادن همسر وفادار برای رام خیلی ناراحت کننده بود. گناهی که این قهرمان دچار آن می‌شود، شک کردن به همسر خود است و او را بی‌پناه در بیابان رها می‌نماید. این حماسه بازسازی اسطورهٔ جانشینی است که این بار همسر ملکه قربانی نشده، بلکه خود ملکه قربانی شدن را پذیرفته است. در حماسهٔ ملی ایران هم یکی از گناهانی که به دوش رستم است، کشتن فرزند خود است. کشتن فرزند به منزلهٔ ادامهٔ زندگی قهرمانی خود است. پهلوان پیر نمی‌خواهد میدان را به جوان‌ترها بسپارد و با آماده‌سازی پسر برای نبرد دیگر، او را به تیغ خود می‌سپارد.

۵. نتیجه‌گیری

با تطبیق قهرمانان در حماسه‌های شرقی و غربی، ملاحظه می‌کنیم، نوع نگرش‌های انسانی در حماسه‌های گوناگون به قهرمانان متفاوت بوده‌است و این نگرش باعث شده، قهرمانان که تحوّل از ایزدان می‌باشند، گناهکار قلمداد داده شوند. بن‌مایهٔ گناه در زندگی قهرمان، او را به سمت فاجعه می‌کشاند. با این حال، انسان‌ها نتوانسته‌اند با گناهکار دانستن قهرمانان آنان را از روال داستانی ذهن خود حذف نمایند، بلکه با آمیختن نیکی‌های زندگی قهرمان با بدی‌هایی که در مراحل گذر و آشنایی‌سازی نصیبش شده‌است، چهرهٔ دوگانه‌ای برایش رقم می‌زند که در یک چهره، دوست‌داشتنی و در روی دیگر داستان، گناهکار است.

یادداشت‌ها

۱- ژرژ دومزیل، پژوهنده فرانسوی (۱۹۸۶ - ۱۸۹۸) در این اثر بر آن است که خاستگاه مشترک نخستین شهریار (ییمه) را از میان روایات اسطوره‌ها و تاریخ باز شناساند. وی می‌گوید: می‌توان به این احتمال اندیشید که ییمه، در نقش خود به عنوان شهریار جهان، شاید با نام‌های دیگری، در میان کهن‌ترین نیاکان پانده‌ها (Pandavas)، یک یا چند همتا داشته باشد. این چنین این تصور پیش می‌آید که آخرین شهریاران جهان در فهرست شهریاران هندی و ایرانی، تا حدی از یک خاستگاه مشترک برآمده‌اند. بدین سان، تحقیق حاضر به بررسی و روایت اسطوره‌ای این اشخاص اختصاص یافته است. نویسنده در پایان خاطر نشان می‌کند:.... ییمه، همانند هم نام هندی‌ش ییمه، شهریار قلمرو نیک و ایزد درگذشتگان است. بدین سان، ساده می‌توان گفت که یاد ییمه هند و ایرانی، فرمانروای جامعه انسانی، و رای این زندگی، از باورهای زردشتی در مورد زندگی پس از مرگ و نیز تصورات مزدایی از 'پایان جهان' و 'بهشت' و سرانجام، جایگزین شدن یکی از پسران زردشت به جای ییمه به عنوان ناظر حصار زیرزمینی و فروکاستن مرتبه ییمه به سازنده ور و آورنده ساکنان برگزیده به آن، متأثر شده و مخدوش گشته است... ییمه در مدتی که از زندگی و شهرپاری این جهانی وی مانده، با دشواری‌هایی رو به رو می‌شود که شماری از آن‌ها یادآور وسوا و پری چهره هندی و شمار دیگری نیز یادآور ییاتی هندی است که در واقع این دو از چند جهت همانندند.

۲- برای مطالعه بیشتر به اسطوره‌های جانشینی یا اسطوره‌های یونان مراجعه گردد.

۳- یکی از نخستین وظایف شاه، تأمین توالی فصل‌ها برای زنده ماندن رعایایش بود. چنین کاری با انجام مراسم آیینی و سالانه جشن سال نو که در آن شاه نقش خدا را بر عهده می‌گرفت، فراهم می‌شد. به عنوان نمونه، می‌توان از ایزد دموزی نام برد. «او هر سال با آغاز تابستان کشته می‌شود و به جهان مردگان می‌رود. وقتی به آن جهان می‌رود، همه گیاهان می‌میرند. بعد از مردن، ایزدان دوباره دموزی را از جهان زیرین به در می‌آرند. او با الهه آب که اینانا است، ازدواج می‌کند. این امر باعث سرسبزی گیاه‌ها می‌شود» (بهار، ۱۳۷۶: ۲۶۴).

۴- رع، خدای تجسم خورشید و نامش هم به معنی خورشید است. در آغاز با نام اتوم خوانده می‌شد. این فرمانروای مقتدر آسمان، محراب اصلی‌اش «هلیوپولیس» بود. در این جا برای نخستین بار، رع خود را برشینی سنگی نشان داد. پس از این به گفته کاهنان، ایزد خورشید به نام اتوم در آغوش نون، اقیانوس ازلی، نمودار گشت. این خدا نگهبان همه سرزمین‌ها است و هنگام شب درون مادر خود که اقیانوس است، شست و شو می‌کند (رضی، ۱۳۸۱: ۴۵۶).

۵- به عنوان نمونه می‌توان رستم را نام برد که با تنومندی به دنیا می‌آید و هنوز کودک است که پیلی را می‌کشد. از نیروی فکری پدر و سیمرخ بهره می‌برد. از هفت خان می‌گذرد. با بی‌نظمی افراسیاب و یارانش مبارزه می‌کند؛ در نهایت، اسیر چاه نابردار می‌شود.

۶- یکی از آشکارترین تکوین و تحول در مورد قهرمانان، تغییر و تبدیل ایندراى هندی به چهره‌های حماسی ایرانی می‌باشد. بن‌مایه‌های این خدای زورمند دشمن‌شکن، در رفتارهای حماسی گرشاسپ و به تبع آن در فریدون زیاد دیده می‌شود. هرچند خود ایندرا چون جزء دئوها است، با ورود به حوزه فکری ایرانی‌ها، به سلسله یاران اهریمنی می‌پیوندد، ولی الگوهای رفتاری این خدای هندی، به بهرام اوستایی می‌رسد. آمیختگی خدایان و قهرمانان در اوستا باعث می‌شود، برخی کارکردهای ایندرا به گرشاسپ منتقل شود و با ظهور قهرمان جدیدی به نام فریدون، (تریته) جای گرشاسپ را در حماسه‌های ملی ایران بگیرد.

ایندرا، خدای توفان و پدید آورنده رعد است. در وداها به صورت شاه آریایی جنگجو، دارای پوستی زرین و سواره، که ارباب‌اش را دو اسب می‌کشند، تصویر شده است (ایونس، ۱۳۸۱: ۱۸). این تصویر از ایندرا او را در گروه‌های ارتشتار قرار می‌دهد که چهره نظامی‌اش را با سوار بر دو اسب می‌نمایاند. از صفات خاصش، آشامیدن هوم است که عقابی آن را برایش آورد (یارشاطر، ۱۳۳۳: ۱). بزرگ‌ترین رقیبش که دشمن سرسخت اوست، وریتره است. هنگام زادنش، خشکسالی بر همه‌جا غلبه داشت. او صدای ناله‌های مردم را که از خشکسالی شکایت می‌کردند، شنید. مادر او پریتوی بود. «پدرش در بعضی روایت‌ها توشتری و در بعضی روایت‌ها، دیاوس است» (همان). او سلاح پدر خود را که «واجر» می‌باشد، به دست گرفت و به جنگ خشکسالی رفت و آن را شکست داد. با شکست دادن خشکسالی او عملاً به جای وارونا قرار گرفت. نیروی عمده وارونا که مایا بود، در نبرد ایندرا به سومه تبدیل شد. «او با پدر خود هم مبارزه کرد و قوزک پایش را شکست» (ایونس، ۱۳۸۱: ۲۰). ایندرا با کشتن دیاووس، به جانشینی او و با شکست وریتره به جانشینی وارونا دست یافت (همان). کار او تنها مبارزه نبود، بلکه در طی مسابقه‌ای توانست اهریمنان را که باعث مسمومیت مزرعه‌ها شده بودند، شکست دهد و عنوان خدای حاصلخیزی را از آن خود کند. ایندرا چون وارونا، خورشید را به کار گرفت و جهان را به شش بخش تقسیم کرد (همان: ۲۲). از یاران خاص او می‌توان به وایو و گاهی به ماروت‌ها اشاره نمود. «سلاح خاص ایندرا همان‌گونه که ذکر شد، وجر vajar که معادل vazra اوستایی و گرز فارسی است. معنی آن گرز نیست، بلکه سلاح کوتاه و نوک‌تیزی است که از سنگ می‌تراشیده‌اند. در زبان فارسی لفظی که معرف آن باشد، نیست. این سلاح معرف برق است. سلاح خاص ژوپیتتر هم همین است. خدایان آن را برای ایندرا ساختند؛ سلاحی زرین که صد گوش و هزار سر دارد و جای آن در اقیانوس میان آب‌ها است» (یارشاطر، ۱۳۳۰: ۴۳۵).

فهرست منابع

- ۱- آیدنلو، سجاد (۱۳۸۵) **ارتباط اسطوره و حماسه**، مجله مطالعات ایرانی، سال پنجم، شماره دهم.
- ۲- ایرانشان(ه) بن ابی الخیر (۱۳۷۷) **کوش نامه**، به کوشش جلال متینی، انتشارات علمی و فرهنگی، چ اول.
- ۳- ایونس، ورونیکا (۱۳۷۹) **اساطیر مصر**، ترجمه باجلان فرخی، انتشارات اساطیر، چ اول.
- ۴- ایونس، ورونیکا (۱۳۸۱) **اساطیر هند**، ترجمه باجلان فرخی، انتشارات اساطیر، چ دوم.
- ۵- باقری، معصومه (۱۳۸۴) **گناه گرشاسپ**، مجله مطالعات ایرانی، سال چهارم، شماره هفتم.
- ۶- **پندهش** (۱۳۸۰) به کوشش مهرداد بهار، انتشارات توس، چ دوم.
- ۷- بهار، مهرداد (۱۳۶۲) **پژوهشی در اساطیر ایران**، انتشارات توس، چ اول.
- ۸- بهار، مهرداد (۱۳۵۲) **اساطیر ایران**، انتشارات بنیاد فرهنگ ایران، چ اول.
- ۹- پرون، استیوارد (۱۳۸۱) **اساطیر رم**، ترجمه باجلان فرخی، انتشارات اساطیر، چ اول.
- ۱۰- پیگوت، ژولیت (۱۳۸۴) **اساطیر ژاپن**، ترجمه باجلان فرخی، انتشارات اساطیر، چاپ دوم.
- ۱۱- **دادستان دینیک** (۱۳۵۵) به کوشش ماهیار نوابی، با همکاری محمود طاووسی، انتشارات دانشگاه شیراز.
- ۱۲- **دینکرد** (۱۳۸۱) ترجمه و ویراستاری فریدون فضیلت براساس دین کرد چاپ مدن، انتشارات فرهنگ دهخدا.
- ۱۳- رزنبرگ، دونا (۱۳۷۹) **اسطوره های جهان**، ترجمه عبدالحسین شریفیان، انتشارات اساطیر، چ اول.
- ۱۴- رزنبرگ، دونا (۱۳۸۲) **اسطوره ایزیس**، اوزیرس، گیل گمش، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل پور، نشر اسطوره، چ اول.
- ۱۵- رضی، هاشم (۱۳۸۱) **آیین مهر**، انتشارات بهجت، چ اول.
- ۱۶- روایت پهلوی (۱۳۹۰) **برگردان مهشید میرفخرایی**، انتشارات پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- ۱۷- سنت، جان پین (۱۳۸۰) **اساطیر یونان**، ترجمه باجلان فرخی، اساطیر، چاپ اول.
- ۱۸- شوالیه، ژان؛ آلن گریبران (۱۳۷۷) **فرهنگ نمادها**، ترجمه و تحقیق: سودابه فضایی، انتشارات جیحون، چ اول.

- ۱۹- عبادیان، محمود (۱۳۶۹) **فردوسی و سنت نوآوری در حماسه‌سرایی**، انتشارات گهر علی‌گودرز، چ اول.
- ۲۰- عقیقی، رحیم (۱۳۸۳) **اساطیر و فرهنگ ایران**، انتشارات توس، چ اول.
- ۲۱- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۸۹) **شاهنامه**، به کوشش جلال خالقی، نشر مرکز دایره المعارف اسلامی، چ سوم.
- ۲۲- کریستی، آنتونی (۱۳۸۴) **اساطیر چین**، ترجمه باجلان فرخی، انتشارات اساطیر، چ دوم.
- ۲۳- گیل‌گمش (۱۳۸۲) **برگردان احمد شاملو**، نشر چشمه، چ اول.
- ۲۴- گیمن، ژدوشمن (۱۳۸۵) **اورمزد و اهریمن**، ترجمه عباس باقری، انتشارات فرزانه، چ دوم.
- ۲۵- **مینوی خرد** (۱۳۷۹) ترجمه احمد تفضلی، انتشارات توس، چ سوم.
- ۲۶- میکی، وال؛ داس، تلسی (۱۳۷۹) **رامایانا**، ترجمه د. امر سنکبه و د. امر پرکاش، انتشارات الست فردا.
- ۲۷- هنیلز، جان راسل (۱۳۸۳) **شناخت اساطیر ایران**، ترجمه باجلان فرخی، انتشارات اساطیر، چ اول.
- ۲۸- هومر (۱۳۷۰) **ایلیاد**، ترجمه سعید نفیسی، انتشارات علمی و فرهنگی، چ هشتم.
- ۲۹- **یسنایا** (۱۳۸۰) تألیف و ترجمه ابراهیم پورداوود، انتشارات اساطیر، چ اول.
- ۳۰- **یشت‌ها** (۱۳۷۷) ترجمه و تفسیر ابراهیم پورداوود، انتشارات اساطیر، چ اول، دو جلد.