

مجله مطالعات ایرانی

دانشکده ادبیات و علوم انسانی

دانشگاه شهید باهنر کرمان

سال دهم، شماره بیستم، پاییز ۱۳۹۰

مقایسه ابعاد فانتزی جادو در بهمن نامه و گرشاسپ نامه*

دکتر فاطمه معین‌الدینی

استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام نور

مینا ایران‌فر

کارشناس ارشد رشته زبان و ادبیات فارسی

چکیده

فانتزی و فرایندهای آن در ادبیات یکی از مباحث نو و قابل بررسی در گستره ادبیات فارسی به خصوص آثاری است که در ارتباط تنگاتنگ با اسطوره‌ها و حماسه‌ها قرار دارند، از جمله مؤلفه‌های حیاتی در فضای وهم انگیز، فانتزی جادو و جادوگریست. این مقاله تلاشی است برای دستیابی به نقاط تشابه و تفاوت کاربرد این مؤلفه در دو متن حماسی گرشاسپ نامه و بهمن نامه و سعی دارد ابتدا تعریفی اجمالی از فانتزی ارائه کند، پس از آن، مشخصات گرشاسپ و بهمن در دو منظومه مذکور بررسی شود و در نهایت، با ذکر شواهد مربوط، به مقایسه بسامد کاربرد جادو در دو منظومه بپردازد.

واژگان کلیدی

فانتزی، اسطوره، جادو، گرشاسپ، بهمن.

* تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۸۹/۱۲/۲۰ تاریخ پذیرش نهایی مقاله: ۱۳۹۱/۳/۲

نشانی پست الکترونیک نویسنده: _____

۱- مقدمه

یکی از سبک‌های جدید در ادبیات دنیا، فانتزی است که از زمان رنسانس علمی و صنعتی در اروپا پا به عرصه وجود گذاشت. فانتزی و ادبیات تخیلی از قرن هیجدهم به صورت پررنگ و بارز شروع به کار نمود که «در ابتدا هجونا‌نامه‌های سیاسی را تشکیل می‌داد و بیشتر مخاطب آن بزرگسالان بودند. پس از آن داستان‌های تخیلی کودکان نیز جای خود را در ادبیات فانتزی باز کرد و رفته رفته این نوع ادبی گسترش یافت و به صورت یک نوع مجزا وارد عرصه ادبیات شد» (براون، ۱۳۸۵، ۵۱). البته نمی‌توان گفت ریشه‌های واقعی ادبیات فانتزی تنها محدود به قرون جدید است، چرا که در عصر اسطوره‌ها نیز بشر برای ملموس ساختن فضای اطراف خویش و تعریف وقایع خارق‌العاده یا ناشناخته اطراف خویش دست به رؤیا‌پروری و ساختن عناصر اسطوره‌ای زده است. و در واقع، فانتزی را می‌توان از یک طرف پلی میان رؤیا‌پروری انسان نخستین که در برابر جهانی مبهم قرار داشت، دانست و از طرف دیگر بشری که وارد رنسانس علمی شده و باز هم جبر حاکم برایش دیرهمضم و سنگین است و برای فرار از زنجیرهای دنیای متمدن تخیل را بهترین مأوی می‌داند، که از این منظر افسانه کهن گیل‌گمش را می‌توان نای بزرگ ادبیات فانتزی به شمار آورد.

فانتزی در لغت به معنای ذهن (فرهنگ و بستر) و واژه (fantastic) فانتاستیک به معنای تولید تصاویر ذهنی است (فرهنگ و بستر) و ادبیات فانتزی به آثاری اطلاق می‌شود که در آن حوادث حیرت‌انگیز و جادویی و غیر ممکن حضور دارد. در این گونه ادبی نویسنده طرحی نو از زمان و مکان می‌سازد که در آن اشخاص، خصوصیات فرای حالت واقعی دارند و اعمال حیرت‌انگیز و خارج از انتظار از آن‌ها سر می‌زند، افراد قهرمانند یا ضد قهرمان، خصوصیات اخلاقی در آن‌ها بسیار پررنگ تر از حد طبیعی دیده می‌شود؛ به صورتی که یا سیاه سیاهند و یا سپید سپید، حد وسط در شخصیت‌ها دیده نمی‌شود.

موجوداتی چون دیوان و پریان و اشیای جان دار نقش عمده‌ای را در مسیر داستان‌های فانتاستیک ایفا می‌کنند و هر چه این عناصر پررنگ تر و غیرباورتر، باشد نویسنده در کار خود موفق تر است. «معیارهای سنجش فانتزی معیارهای

تخیل است. فانتزی باید شگفتی خواننده و شنونده را برانگیزد» (صدیقی، ۱۳۸۵، ۲۴)

از دیگر مشخصه های بارز ادبیات فانتزی که می تواند نقش عمده ای در کارکرد داستان ها داشته باشد، جنگ بین عناصر خیر و شر است، همانطور که اشاره شد شخصیت های این گونه داستان ها یکسره اهورایی و یا اهریمنی هستند و لازمه حضور این دو عنصر در داستان نبرد بی پایان و کشمکش دائم میان آن هاست و تقریباً در تمام آثار فانتزی می توان این مشخصه ها را پیدا کرد. با توجه به نوع استفاده نویسنده از این ابزار فانتزی به انواع مختلفی تقسیم می شود: از قبیل فانتزی جادو، فانتزی سفر (براون، ۱۳۸۵، ۵۷)، فانتزی حیوانات (زایپس، ۱۳۸۷، ۳۳)، فانتزی شخصیت (همان، ۳۴)، فانتزی والا یا قصه پهلوانی (همان، ۳۳) و انواع مختلف دیگری که در مقوله ادبیات داستانی به وفور یافت می شود.

جادو و جادوگری در آثار حماسی و اسطوره ای یکی از مسایل مهم و پربسامد به شمار می رود، چرا که این عنصر نیز ناشی از فرار بشر اولیه از محدودیت ها بوده است و هر کجا در مبارزه با طبیعت قدرتمند و سرنوشت محتوم کاری از پیش نمی برده، جنگ بر دامن جادوها می زده است. بنا به نظر دکتر صفا، در منظومه های حماسی عالم وقتی سر و کار دشمنان با پهلوانانی بزرگ باشد که با ایشان به نیروی شمشیر و بازو برابر نمی توان گشت، ناچار چاره گری و چاره جوئی آنان را به سحر و ساحری متوسل می سازد» (صفا، ۱۳۸۷، ۲۴۶). از ساحران و جادوگران هر نوع عمل خارق عاداتی سر می زده، البته در ناخودآگاه ضمیر مذهبی و زرتشتی ایرانیان جادو امری منفی به شمار می آمده و بیشتر موارد قهرمانان داستان به جنگ با جادوان می روند، اما همین جادو هم با تقسیم شدن به جادوان سپید و جادوان سیاه موجب مشروعیت بخشیدن به اعمال پیشگویان و قهرمانان داستان می شده، بنا به نظر دکتر دماوندی گونه های جادو در ایران از دوران بسیار کهن رواج داشته است. افزون بر جادوی سیاه و سفید، گونه های دیگر مانند «پیش گوئی با وسایل خاص جادویی، فال و گونه های اختر شماری، افسون ها و تعویذها شایان توجه هستند (دماوندی، ۱۳۸۵، ۱۰۴).

به وسیله جادو نظام جعلی و ملموسی از قانون طبیعی ایجاد می شده که بیان کننده قوانینی است که سلسله حوادث را در جهان منظم می کند (جرج فریزر، ۱۳۸۸، ۸۷) تاثیر و اهمیت این جادو آنقدر در دل مردمان با ارزش می شود که می بینیم در برخی از جوامع کاهنان و جادوگران فرمانروایان مردم هستند، از جمله در روم و یونان باستان که آوازه و شهرت آن‌ها جهانگیر می شود.

این کاهنان جادویی، پزشکان درمانگر، گیاهان جادویی و دارویی، مراسم جادوگرانه، پرستش درختان و بت های طلسم شده، آسیب زدن به دشمنان، پیشگویی ها (جرج فریزر، ۱۳۸۸، ۳۷۵) و هرگونه عملی از این دست از جمله توت‌ها و تابوها زیر مجموعه‌های فرهنگ جادو هستند که رفته رفته وارد داستان‌های حماسی و تالی آن، داستانهای فانتزی شدند.

برای یافتن این عناصر در دو متن حماسی گرشاسپ نامه و بهمن نامه بهتر آن است که در ابتدا به واکاوی شخصیت این دو قهرمان و نوع شخصیت پردازی دو نویسنده از ایشان، نظری بیافکنیم.

۲- شخصیت گرشاسپ

گرشاسپ یا گرشاسب (در اوستایی گرسسپ Geresaspa) به معنای دارنده اسب لاغر، جهان پهلوان ایرانی، پسر اشراف از اعقاب فریدون، از سرزمین پهلوان خیز زابلستان است و بنابر سنت هم اکنون در ناحیه ای از زابلستان، جنوب غزنه و شرق قندهار و به نام "پیشین" به خواب غیرطبیعی بوشاسب فرو رفته و بنا به اشارت یشت‌ها نود و نه هزار و نهصد و نود و نه فروهر او را نگهبانی می کنند. روزی که ضحاک دوباره بنای ویرانی گذارد، گرشاسب از خواب برخیزد و او را هلاک کند. (یاحقی، ۱۳۸۶، ۶۹۵). با تفاسیر بیان شده می بینیم گرشاسب خود قهرمانی اسطوره ای و فانتاستیک در ادبیات ایران محسوب می شود. «برخی وقایع در داستان‌های او از جمله سفرهایش از قهرمانان دیگر به وی الحاق شده، که به یقین بعد از اسلام وارد داستان گرشاسب شده است» (مدبری، ۱۳۸۸، ۲۷۹).

اما آنچه بیش از پیش گرشاسب را به یک قهرمان داستان‌های فانتزی تبدیل می‌کند، اعمال پهلوانی او و سفرهایش می‌باشد. همچنین، تصاویری که از هیئت ظاهری و اسب و باره‌وی به نقل از گرشاسب نامه این گونه آمده است:

سپهدار گرشاسب تا زنده بود نکرده زبون کس نه افکنده بود
یلی بد که جستی ز تیغش گریغ به دریا درون موج و بر باد میغ
زدی دست و پیل دمان را به پای گرفتی سر و داشتی هم به جای
بدش سی رشی نیزه ز آهن به رزم می از ده منی جام خوردی به بزم
(داستان ۱۱ - بیت ۱۱ تا ۱۴)

دشمنان این یل شگفت انگیز نیز مانند خود او سترگ هستند و جملگی مهیب و مظاهر شر و آشوب که می‌خواهند هستی و زندگی را تباه کنند (سرکاراتی، ۱۳۷۶، ۶) چنان که در زامیاد یشت بند ۴۱ درباره فائق آمدن او بر مظاهر بدی این گونه آمده است:

«کسی که گندرو زرین پاشنه را کشت که با پوزه گشاده از برای تباه کردن جهان مادی راستی برخاسته بود، کسی که نه پسر پشینه را کشت و پسران تیویک را و پسران داشتیانی را، کسی که هیتاسب زرین تاج را کشت، ورشو از خاندان دانی را پیتون بسیار پری دوست را» (پور داوود، ۱۳۷۷، ۳۳۸).

و در پایان نامیرایی این ابرقهرمان و گناهایش یعنی خاموش کردن آتش مقدس، این گونه نقل می‌شود که:

اورمزد پاسخ گفت: که ای روان گرشاسب از این جا دور شو که نزدیک امشاسپندان مباش، چرا که تو آتش را بیفسردی از آن اردیبهشت امشاسپند را بر خود خشم کردی. (مزدا پور، ۱۳۷۸، ۱۴۴) و همه این عناصر در مجموعه ای درهم تنیده این شخصیت را مهیای نقش آفرینی در داستانی سراسر تخیل و شگفتی می‌کند.

هر چند اسدی طوسی نیز بیش از این که از رزم گرشاسب یاد کند، شگفتی‌ها و سفرهای او را می‌پروراند و در داستانهای رزمی بیش از ذکر گرز و کویال به تشبیه‌ها و فضاسازی‌های خیالی و فانتزی گونه می‌پردازد. اما می‌توان به حق

اقرار کرد که وی ناجی ظهور این قهرمان در عرصه ادبیات بوده و تا حدی توانسته این داستان را در شمار آثار مطرح ادبیات حماسی اسطوره ای و فانتاستیک ایرانی قرار دهد.

۳- شخصیت بهمن

واژه بهمن در اوستا وهومنه (Vehumana) و در پهلوی وهومن و در فارسی وهمن یا بهمن (می باشد) این کلمه مرکب از دو جز وهو به معنی خوب و نیک و منه از ریشه من که در فارسی منش یا منشن گردیده [است].... در عالم روحانی مظهر اندیشه نیک و خرد و دانایی خداوند است. (پور داوود، ۱۳۷۷، جلد ۱، ۸۸).

در فصل ۳۴ بندهش دوره سلطنت وهومن ۱۱۲ سال گفته شده است. اما چنانکه در این مکتب تاریخی می بینیم، در مورد کیفیت تولد وی مطلبی دیده نمی شود. به طور کلی آن قدر که شخصیت گرشاسب در افسانه ها ساخته و پرداخته شده است، از بهمن نشانی نیست و به همین شکل نسبت نفوذ تخیل در بهمن نامه کمتر از گرشاسب نامه است. اما در مورد خود بهمن نامه نوشته ایرانشاه ابن ابی الخیر « اگرچه منسوب و موسوم است به نام بهمن پسر اسفندیار و داستان هایی را در باب وی حاوی است، اما فی الحقیقه باید آن را داستان سلسله پهلوانان سیستان شمرد، چه قسمت اعظم آن راجعست به سرگذشت خاندان رستم» (صفا، ۱۳۸۷، ۲۹۲) در خصوص مرگ این قهرمان بنا بر یک روایت، بهمن در شکارگاهی در حوالی ری به نبرد ازدهایی شتافت و در این نبرد ازدها بهمن را به کام کشید. آذر برزین بر او حمله برد و شمشیر بر میان ازدها زد و بهمن را چهار پاره کرد. (یا حقی، ۱۳۸۶، ۲۳۴) این نوع مرگ در حقیقت شکلی از افسانه فانتزی گونه است. بهمن نامه شامل چهار بخش است: قسمت اول به سلطنت رسیدن بهمن و ماجرای عشق او با کتایون- قسمت دوم جنگ بهمن با پهلوانان سیستان- قسمت سوم تعقیب و اسارت دختران رستم به دست بهمن و در قسمت چهارم که سخن از پسر بهمن یعنی آذر برزین به میان می آید و در نهایت، خورده شدن بهمن به وسیله ازدهاست.

شیوه داستان‌پردازی شاعر دانای کل است و ایران‌شاه خود به خلق شخصیت‌ها و تعریف و شناساندن آن‌ها می‌پردازد، اما از لحاظ گره افکنی اساساً «بنیاد قصه بر حادثه گذاشته شده است» (جعفری، ۱۳۸۸، ۱۹۹) اما از لحاظ شخصیتی، شخصیت بهمن پویاست و تغییرات شگرفی در مسیر داستان در طرز تفکر او به وجود می‌آید، چنانکه از کینه جویی دست برمی‌دارد و همان‌طور که اشاره شد، از لحاظ کاربرد تخیل و عناصر فانتاستیک این منظومه نسبت به گرشاسب‌نامه بسیار محدودتر است و واقعی‌تر جلوه می‌کند و به قول آقای دکتر حمید جعفری تا آنجا که آگاهی سراینده و دانش زمان او اجازه داد، توانسته است حوادث خارق‌العاده و توهمات را با واقعیت پیوند دهد. (همان، ۲۰۰) نقطه شباهت بهمن‌نامه با گرشاسب‌نامه کوتاه بودن نقطه بحران است؛ چنانکه در مواجهه آذر برزین با اژدها با تمام تشبیهات و فضاسازی‌های نویسنده در مورد اژدها، درگیری پهلوان و دیو، مانند گرشاسب‌نامه در دو بیت پایان می‌یابد و تکیه نویسنده بر شخصیت‌پردازی است تا نشان دادن صحنه رزم، و ناگفته پیداست که برخلاف اغلب حماسه‌های ملی که مبارزه میان عناصر خیر و شر و در مورد حماسه‌های ایرانی، مبارزه ایرانیان با انیرانیان و به تعبیری اجانب است، در بهمن‌نامه مبارزه میان اقوام ایرانی است. از سویی جان‌نشین گشتاسب یعنی بهمن و از سویی خاندان رستم، پهلوان محبوب ایرانی که بالاخره، در نهایت به پشیمانی منجر می‌شود و با مرگ بهمن همه چیز به پایان می‌رسد، اما برای ارزیابی دقیق بسامد عناصر فانتزی جادو در دو متن از چند مولفه مطرح در فضا‌سازی داستان‌های فانتزی و سنت جادوگری استفاده می‌کنیم تا بیشتر با ماهیت فانتزی گونه دو متن آشنا شویم.

۴- مؤلفه‌های فانتزی در گرشاسب‌نامه و بهمن‌نامه

۱-۴- آسیب زدن به دشمنان

«آسیب‌ناپذیری مخصوصاً در داستان‌های رزمی و جنگاورانه حماسی اهمیت خاصی دارد. در اینجا قهرمان در آرزوی پیدا کردن وسیله‌ای است که بتواند علاوه بر سلاح‌های متعارف یا پوشش جنگی معمول که در هر حال آسیب‌پذیر و گاهی بی‌تاثیرند، راه حلی پایدار و همیشگی برای آسیب‌ناپذیری و

سلامت خود بیابد (رستگار، ۱۳۸۳، ۹۳). که این امر زیر مجموعه هدف فرافکنی در پیکر گردانی اساطیر است؛ به این معنی که «انسان با اسطوره هایش فرافکنی می کند و با زبان اساطیر در رفع ناتوانی های خود و از میان برداشتن نقایص کل هستی می کوشد، انسان به یاری پدیده پیکر گردانی در جستجوی وسایل و ابزاری برمی آید که بی آنکه عملی و منطقی باشند، به او یاری دهند» (همان، ۹۳) در مورد کاربرد جادو برای آسیب زدن به دشمنان در گرشاسب نامه و بهمن نامه، باید گفت با توجه به ماهیت یکسر رزمی بهمن نامه این عناصر در بهمن نامه بسامد بالایی دارد. استفاده از دیو و جادوگری برای پیروزی در جنگ در بهمن نامه بسیار نمود دارد و نوش آذر به همین سبب وارد داستان می شود. اما در گرشاسب نامه فقط در چند مورد به آن اشاره شده است:

چنین بود یک هفته پیوسته جنگ	جهان گشت بر چینان تار و تنگ
بد از خیلشان جادوان بی شمار	گرفته بی اندازه پرنده مار
به افسونگری بر سر تیغ کوه	شدند از پس پشت ایران گروه
همی مار کردند پاران رها	نمودند از ابر اندرون اژدها
تگرگ آوردند با باد سخت	پس از باد سرما که درخت
بد از سوی توران زمین آفتاب	وزین سوز سرما همی یخ شد آب
بر ایرانیان خواست آمد شکست	که بیکار شدشان ز پیکار دست

(گرشاسب نامه داستان ۱۲۶ بیت ۱ تا ۶ و ۹)

نه دیوست رستم که نام خدای

بخوانی بروره نماند به جای

(بهمن نامه ۴۷۹، ص ۴۴)

۲-۴- درمان بیماری

دومین بحثی که در حوزه جادوگری، اساطیر، داستان های پریانی، داستان های فانتاستیک شکل پررنگ و قابل توجهی دارد، درمان بیماری ها به وسیله جادوگریست. فلسفه بروز جادو و توجه بشر به آن زائیده نقصان و ضعف آدمیان بوده است و بیماری ها نیز مخصوصاً برای بشر اولیه حکم نوعی دشمن و عامل نابودکننده را داشته و طبیعی است که برای مبارزه با این پدیده دست به دامن عناصر ماورایی و متافیزیکی شوند و عناصر مختلفی چون آب، گیاهان، آینه،

سنگ‌های جادویی و حتی سوزاندن پر سیم‌رغ می‌توانست در نگاه آن‌ها راهی برای بازیافت سلامت در خود داشته باشد. و در گرشاسب نامه بتها به عنوان نوعی مظاهر جادو می‌توانند در درمان بیماری‌ها مؤثر باشند، چنانکه در بتخانه‌ها می‌بینیم مردم برای درمان بیماری از اشک چشم بت یا اشارات آن سلامتی می‌جستند یا پی به بهبود یافتن و یا مرگ خود می‌بردند. جز این مورد از گیاهان دارویی در گرشاسب نامه به کرات یاد شده است که اگر به وجهه اساطیری گیاهان توجه کنیم، خود نوعی توت‌م به شمار می‌آید، چنانکه خود گرشاسب به بادافره فشردن گیاه هوم توسط اثر متولد می‌شود و گیاهان جادویی در تعداد زیادی از داستان‌های گرشاسب نامه خودنمایی می‌کنند، در صورتی که این‌گونه استفاده از خاصیت اشیاء و گیاهان جادویی برای درمان بیماری‌ها در بهمن نامه دیده نمی‌شود.

بر آورده بتخانه‌ای زو به ماه	درش جزع رنگین سپید و سیاه
در او شیری از سیم تختی به زیر	بتی کرده از زر بر پشت شیر
به دست آینه چون درفشنده مهر	بدان آینه در همی دید چهار
هر آن دردمندی که بودی تباه	چو کردی بدان آینه در نگاه
چو چهرش ندیدی شدی زین سرای	و وریدون که دیدی شدی باز جای

(داستان ۱۳۹ - بیت ۲۴ و ۲۶ تا ۲۹)

۳-۴- جادوی منفی (یا آزار رسان)

در دین زرتشت جادو امری نکوهیده به شمار می‌آمد، اما در تقسیم بندی جادو به دو بخش سیاه و سپید از زشتی این عمل تا حد زیادی در این دین کاسته شده است.

جادوی سیاه و منفی، کشتن و طلسم کردن و انجام کارهای ناپسند به وسیله جادو را شامل می‌شده و دیوان و موجودات بدکار بانی انجام این امر بوده‌اند. در شاهنامه اولین جادوگر ضحاک است که سپاهیان جادویی و بی رحم دارد. در بهمن نامه آنجا که پهلوان (بهمن) به تنگنا می‌رسد، علی‌رغم اعتقاد به یزدان از جادوگران و دیوان استمداد می‌طلبد که نمونه آن در نبرد برزین آذر با پسر فرامرز بسیار پررنگ جلوه می‌کند. در بهمن نامه در بیشتر موارد این جادو از

دیوان و گاهی انسان‌ها سر می‌زند و اغلب به دست مردان جادوگر است، اما در گرشاسب نامه زنان جادوگر نیز نقش اساسی دارند و این امر را هم باز می‌توان به همان ساختار و بن مایهٔ رزمی بودن بهمن نامه و بزمی بودن گرشاسب نامه نسبت داد و می‌بینیم در راستای جادوی منفی پهلوانانی می‌میرند، برف می‌بارد و مارهای پرنده به هوا بر می‌خیزند و برای بدگویی از پهلوانانی چون زال و رستم آن‌ها را متهم به استفاده از جادوی سیاه می‌کنند.

جهان گشت برچینیان تار و تنگ	چنین بود یک هفته پیوسته جنگ
گرفته بی‌اندازه پرنده مار	بد از خیلشان جادوان بی‌شمار
شدند از پس پشت ایران گروه	به افسون‌گری بر سر تیغ کوه
نمودند از ابر اندرون ازدها	همی مار کردند پیران رها
پس از باد سرما که دزد درخت	تگرگ آوریند با باد سخت
همه دشت و که برف گسترده یخ	چنان گشت کز باد بفسرد شیخ
سیاه ابر با چرخ دامن بدوخت	درخش جهنده جهان برفروخت
(گرشاسب نامه، داستان ۱۲۶، بیت ۱-۷)	
در چاره و جادویی باز کرد	به جاماسب گفت این فریبنده مرد
(بهمن نامه، بیت ۳۰۸۳)	

۴-۴-۴- طلسم

«طلسم عبارتست از تمزیح قوای فعاله سماوی به قوای منفعله ارضی، به وسیله خطوط مخصوصی که اهل این فن وهمی به کار می‌برند تا بدان هر مودی را دفع کنند و چه بسا که این حکم را بر خود خطوط اطلاق می‌کنند.» (لغت نامه دهخدا، ذیل طلسم)

طلسم‌ها نیز از دستاویزهای جادوگران برای پیشبرد جادوهای خویش بوده است و هم در جادوگری‌های سپید مانند درمان بیماری‌ها و هم در جادوهای سیاه یا آزار رسان مانند ضربه زدن و نابود کردن انسان‌ها و یا بستن در قلعه‌ها و پیروزی بر دیگران مورد استفاده قرار می‌گرفته است. بسامد کاربرد استفاده از طلسم در دو متن مورد بررسی با توجه به میزان استفاده از جادو در موقعیت‌های

مختلف متفاوت است ، اما از لحاظ آماری تعداد آن در گرشاسب نامه بیشتر از بهمن نامه است .

چنین گفت کاین را نهان زاندرون طلسم است کان کس نداند که چون
بر این نردبان هر که بنهاد پای به سنگ این سوارش رباید ز جای
(همان)

۵- ۴- پیشگویی

در اساطیر یونان زئوس به تیرزیاس این قدرت را داده بود که آینده را پیشگویی کند (گریمال، ۱۳۵۶، ج ۲ ص ۹۰۰ و ۹۰۱) و این چنین قدمت پیشگویی و ستاره شماری به ابتدای عصر اسطوره ها باز می گردد «و هیچ یک از حماسه های طبیعی و ملی را از آن خالی نمی یابیم» (صفا، ۱۳۸۷، ۲۴۹). و اغلب جادوگران فن پیشگویی نیز می دانستند. در گرشاسب نامه و بهمن نامه این دو عنصر یعنی پیشگویی و ستاره شماری به صورت یک سنت عام در جای جای داستان به چشم می خورد و بارها دستور فرزانه بهمن، "جاماسب" آینده جنگ را برایش پیش بینی می کنند و برهنه ها و بت پرستان و دانیان گرشاسب را از آینده مطلع می کنند. این مشخصه در داستان های فانتزی که جادو و جادوگری در آن نقش ایفا می کند، نیز عنصر مهم و قابل بررسی است.

در گرشاسب نامه و بهمن نامه پیشگویی ها به دو دسته تقسیم می شوند: آن ها که اتفاق می افتند و آن ها که به اشتباه تعبیر می شوند. معمولاً صحت و سقم پیشگویی ها به مرور زمان مشخص می شود. در مورد ستاره شماری که خود از زیر شاخه های پیشگویی به شمار می رود، «قدما معتقد بودند که از ازدواج آباء علوی (هفت سیاره) با امهات اربعه (آتش، آب و باد، خاک) موالید ثلاثه (جماد، نبات، حیوان) به وجود می آید. از نظر آن ها افلاک در تکوین موجودات عالم کون و فساد تاثیر خاصی دارند؛ آن چنان تاثیری که پدر در تولد و پدیدار شدن فرزند دارد» (حلبی، ۱۳۸۶، ۱۲۶) و تا آنجا پیش رفتند که خوشبختی و بدبختی و اتفاقات خیر و شر در جهان مادی را به ستارگان نسبت دادند و این گونه اختر شماری به صورت یک علم مطرح تبدیل شد «وجود سنگ نوشته ها و الواح گلی و سفالی به جای مانده نشان دهنده این است که شناخت نجوم قبل از تمدن بابل

بوده است» (غزنی، ۱۳۷۴، ۵۴۶) تا جایی که این سنت بعد از اسلام نیز رایج بوده و تا عهد قاجاریه نیز تداول داشته است (سرامی، ۱۳۶۸، ۵۵۱). و اخترشناسان معمولاً بهترین پیشگوئی های ناشی از ستاره شمری را انجام می دادند؛ البته در جاهای مختلف فرزندگان و جادوگران نیز دست به این کار زده اند. این مولفه نیز با بسامد بالا در دو متن مورد توجه شاعران بوده است.

ستاره شمر گفت از آن سوی رود مرو لشکر آور همی در فرود
که گر کودکی زان سوی رود پای نهد لشکر آواره گردد ز جای
(گرشاسپ نامه- داستان ۱۲۸-بیت ۴۳ و ۴۴)

خجسته سروشی به گودرز گفت به خواب اندر، ای مرد با داد جفت
شما را جهاندار کیخسروست به توران زمین است و شاهی نوست
زیشت سیاوخش با فرّ و هوش به پاکی چو آب و به دیدن سروش
(بهمن نامه- بیت ۱۱ تا ۱۳)

بیامد دگر روز اختر گرفت ز گردون شماری به نو در گرفت
به چشم اندر آورد فرزانه آب به پیش شهنشاه بگذارد خواب
کز اختر بدین زندگانی رقم بر آید ز صد سال یکسال کم
(بهمن نامه ۱۰۲۲۲۸-۱۰۲۲۲۶)

۶-۴- پرستش درختان

اشاره کردن به درختان و گیاهان جادویی می تواند ریشه در اسطوره خدا پنداشتن روح درختان داشته باشد که در برخی موارد به پرستش درختان نیز منجر شده است.

در مورد ریشه اساطیری درخت در ایران باستان آمده است که :

«درختی است در میان دریای اساطیری فراخکرد که تخمه همه گیاهان از این درخت است و سیمرغ بر آن آشیان دارند، نام های دیگر آن نیکو پزشک، کوشا پزشک، همه پزشک است» (قلی زاده، ۱۳۸۷، ۱۳۰) از این تعریف برمی آید که درخت در حافظه اساطیری ایرانیان نوعی درمانگر و عامل شفای بیماران بوده است. که در اشعار آمده از گرشاسپ نامه نیز در اغلب موارد شگفتی درخت

خاصیت دارویی آن درخت است و سبب پرستش او و جادویی بودنش در همین خاصیت نهفته است. اما در برخی فرهنگ‌ها درخت تا مرحله خدایی پیش می‌رود؛ چنانکه بنا به نظر فریزر «فرمانروای بیشه زار را تجسم روح درخت یا روح نباتات می‌دانسته‌اند» (فریزر، ۱۳۸۷، ۳۳۳). اعمال و مناسک جادویی و مذهبی که در مقابل درختان انجام می‌داده‌اند، ناشی از این تفکر بوده است. چنانکه در داستان سفر نریمان به توران، جانوری شگفت برای پرستش درختی جادویی به ساحل می‌آید و تا زمان سرسبزی و طراوت آن درخت به عبادت می‌پردازد و پس از آن دوباره به دریا باز می‌گردد. به هر صورت استفاده از تصاویر جادویی و شگفت آور از درختان فضای سفرهای گرشاسب را هر چه بیشتر به سوی ایجاد شگفتی می‌کشاند و این مورد در بهمن نامه یافت نمی‌شود.

دگر دید دشتی همه کند مند	در آن دشت بهمن درختی بلند
تنش سبز و شاخش همه چون زریر	به زیرش یکی چشمه آبی چوقیر
چو پیمان رسن برگ‌های دراز	فروشته زو تا به هامون فراز
زنخجیر هرچ اندر آن دشت و کوه	به بیماری اندر بماندی ستوه
دویدی بشستی در آن چشم تن	ز پیش درخت آمدی چون شمن
خروشان پرسیتدن آراسستی	نشستی گهی گاه برخاستی
درست ار شدی در زمان بازجای	و گرنه بمردی فتادی به جای

(گرشاسب نامه- داستان ۱۱۸ بیت ۴۵-۵۰)

۷-۴- توتها یا جادوان مثبت

توتها جادوان مثبت هستند و می‌توان آن‌ها را زیرمجموعه اسطوره‌ها و جادوهای قبیله ای دانست که در ناخودآگاه ذهن بشر باقی مانده و به قصه‌ها وارد شده است و رفته رفته شاخ و برگ یافته و به صورت الگوی تخیل توتمی به عنوان یک چهره بارز در داستان‌های فانتزی جا باز کرده است. «در فرهنگ توتمی گروهی از آدم‌ها نژاد خود را مسخ شده یک جانور تصور کرده‌اند که به صورت آدم در آمده و آن جانور مسخ شده را نیای بنیان گذار قبیله خود دانسته‌اند. این جد بنیانگذار مبنای قدرت و در واقع انرژی هدایت کننده قبیله گردیده و

دارای خصوصیات ذاتی و کارایی مطلق است. این نیای بزرگ به قبیله قدرت آن را داده تا نیروی آن جانور بنیادی خود را تقلید کرده و برتر و نیرومندتر از سایر همجنسان خود باشند» (لاتیه، ۱۳۷۳، ۳۲)

توتم‌ها جادوان مثبتی هستند که در راستای موفقیت بشر گام برمی داشته اند و از جمله توتم‌ها تصور انسان-جانوران، ترکیبی است که معمولاً حیوانی با سر انسان مجسم می شده است و می توان این گونه نتیجه گرفت که «قسمت فوقانی بدن ارزشمندتر و شریف تر از قسمت پایین است. تصویر سر حیوانی که مقدس و احتمالاً توتم بوده، به جای سر انسان می تواند بیانگر یک نکته مهم فرهنگی و ارزشی باشد. (صرفی، ۱۳۸۳، ۷۱)

در گرشاسب نامه ملاحظه می شود که جادویی بودن و خارق العاده بودن یک انسان بوسیله فرض کردن جسم نیمی حیوانی و نیمی انسانی او جلوه گر می شود. انسان ماهی، انسان سگ، و آدم آبی در گرشاسب نامه از نمونه هایی است این نمونه ها می توان به آن‌ها اشاره کرد، این نمونه ها با این حد و اندازه در بهمن نامه دیده نمی شود.

همانجا دگر دید چند آبگیر پراز مردم خرد هم‌رنگ قیر
که گر زان یکی ساعتی دور از آب بماندی، بمردی هم اندر شتاب
(گرشاسب نامه، داستان ۱۰۱، بیت ۹۸-۹۷)

۸-۴- جادو گران

جادوگران جزء شخصیت های قراردادی در داستان محسوب می شوند، به این معنا که «شخصیت های قراردادی افرادی شناخته شده هستند که مرتباً در داستان ها ظاهر می شوند و خصوصیتی سنتی و جا افتاده دارند. شخصیت های قراردادی شخصیت های نمایشی سنتی و قدیمی هستند» (میرصادقی، ۱۳۸۸، ۹۹). جادوگران با تفاوت هایی جزئی همگی در این مقوله می گنجند. جادوگران افرادی زیرک «با جنسیتی آزاد هستند که کاری فرای توان بشر انجام می دهند و سرنوشت یا اتفاقی را تغییر می دهند. بسته به نوع جادو (سیاه یا سپید) جادوگران منفی یا مثبت هستند، چنانکه جاماسب و رستم، جادوگران مثبت و ضحاک و ترکان جادوگران منفی هستند. نکته ای که در مورد حضور جادوگران در

گرشاسپ نامه و بهمن نامه مطرح می شود، این است که در این دو اثر خصوصیات ظاهری افراد به طور واضح مورد نظر نویسنده نیست، هر چند در مورد مرد سه چشم و نگهبان دخمه سیامک و تا حدی برهمن به این قبیل خصوصیات پرداخته شده است، اما آنچه بیش از پیش حضور جادوگران و جادویشان را حیاتی جلوه می دهد، پیروزی و شکست در صحنه نبرد است که به واسطه اعمال جادوگران تا حدودی تحت تسلط قهرمانان داستان قرار می گیرد.

که بر شاه جم چون بر آشفت بخت به ناکام ضحاک را داد تخت
هر آنکس که پیرانش بد براند خود و دایه جادو و شاه ماند
(گرشاسپ نامه - داستان ۱۲ - بیت ۲۲۷)

۹-۴- اشیای جادویی

تشخص یا شخصیت دهی در فانتزی بر محور نگارش ترکیب تمام عناصر طبیعت با یکدیگر بنا شده است. هر نوع از تخیل فانتاستیک را که تجربه کنیم، به این عنصر بر می خوریم. تشخیص به معنای دیگر، حرکت دهی و دخل و تصرف در پدیده های طبیعت است به گونه ای که فراتر از آنچه هستند، در خود معنا و قدرت دارند. این موضوع در ابتدا در جادوگری کاربرد داشته است. یکی از کارکردهای بارز جادوگری، کنترل و حفظ نیروی طبیعت از راه دخول در روح آنهاست. وقتی پدیده ای با روح و مُدرک فرض شد، آن وقت تشخیص هم پیدا می کند. (محمدی، ۱۳۷۸، ۲۴)

از حیث اساطیری، قدما معتقد بودند که ابر موجود در آسمان همان سنگ است که به واسطه تابش آتش اندروای بر آن، گرم شده و آب از آن می بارد. رعد و برق موجود در ابر نیز از جنس سنگ است که از دریا با آب به آسمان می رود و وقتی که به دست دیوان دشمن تیشتر می افتد، آنان به جادویی آن را می گیرند و تفته و تباه می کنند و به گرمی و خشکی یا سردی و خشکی بسیار، پلید می کنند و به زیان مردمان به جهان برمی گردانند (قلی زاده، ۱۳۸۸، ۲۷۶)

سنگها تا حدی تقدس می یابند که بنا به نظر دکتر رستگار فسایی، در اساطیر یونان هر مس [خود را] به شکل سنگ درمی آورد و اطلس به قله کوه مبدل می شود (رستگار، ۱۳۸۳، ۴۷). بسامد استفاده از اشیای جادویی در گرشاسپ نامه بسیار

بالاست و از ابزار و ادوات جنگی تا سنگ‌ها و سراپرده و قالیچه و سنگ‌ها گرفته تا بت‌ها که خود گرانبه‌ترین نوع شیء جادویی محسوب می‌شوند، گسترش می‌یابد. این امر لازمه ایجاد فضای جادویی در داستان می‌باشد. در بهمن نامه به این شکل از ابزار جادویی استفاده نمی‌شود و بیشتر جادوان سیاه همراه با ایجاد رعب و وحشت، به یاری قهرمان می‌آیند.

بتی بود از زر گوه‌ر نگار فراوان بر او برده لولو به کار
بیردش که تا گر شود کار سخت کندش او گه رزم پیروز بخت
(گرشاسب نامه، داستان ۱۲۸، بیت ۳۷ تا ۳۸)

۱۰-۴- مکان‌های جادویی

در فانتزی سفر که گرشاسب نامه نیز در زمره این گونه قرار دارد، مکان‌های جادویی نقش عمده و تعیین کننده‌ای دارند. برای تبدیل یک سفر به سفری شگفت‌انگیز و جادویی باید زمینه و بستر این سفر، کاملاً عجیب و خارق‌العاده باشد در بیشتر مواقع در گرشاسب نامه جزیره‌هایی در میان آبها میزبان حوادث جادویی می‌شوند. بعد از جزیره‌ها، بتخانه‌ها و کوه‌ها بیشترین بسامد زمینه مکان جادویی را به خود اختصاص می‌دهند. اما آنچه کاملاً پیداست، برای رسیدن به اغلب این اماکن سفری دریایی انجام می‌گیرد. ستاری معتقد است «دریا برای همه اقوام دریانورد هندی و عرب و ایرانی کششی جادویی و افسونگر داشته است» (ستاری، ۱۳۸۲، ۴)

با توجه به متأخر بودن اثر اسدی و شباهت‌هایی که در داستان سند باد بحری و گرشاسب نامه دیده می‌شود، دور از ذهن نیست که اسدی در توصیف مکان‌ها و دیدن عجایب به این کتاب، که زیرمجموعه داستان‌های هزار و یکشب است، نظر داشته است. در واقع داستان‌های هزار و یکشب نیای اعظم داستان‌های پریانی و در نهایت فانتزی‌ها هستند و نوع فضا سازی و استفاده از تخیل در این دو اثر شباهت‌های فراوانی دارد. از جمله «نخستین جایی که سند باد بدان پا نهاد سرزمین ملک مهرج است» (ستاری، ۱۳۸۲، ۳۱) این مکان با همین نام در گرشاسب نامه نیز دیده می‌شود. عجایب هند و ماهی غول پیکر نیز از جمله شگفتی‌هایی است که به نظر می‌رسد نوعی اقتباس در آن صورت گرفته است. از سوی دیگر،

سفرهای دریایی گرشاسب که پس از هر کدام از آن‌ها وی به آگاهی تازه ای دست می‌یابد، می‌تواند نوعی سیر و سلوک باشد، چنانکه می‌بینیم در آثار عارفان بزرگی چون مولانا دریا «رمز سلوک باطنی و احوال و مقامات است» (ستاری، ۱۳۷۷، ۸۳).

تعداد مکان‌های جادویی تعریف شده در گرشاسب نامه در مقابل بهمن نامه بسیار بالاست. از هند که به سمت روم و ایران حرکت می‌کند، رفته رفته نقش و کارکرد بت‌ها کم می‌شود و در عوض مکانهای جادویی بیشتر جلوه گر می‌شوند، از جمله: نریمان در سفر به توران به شهری رسید که در آن رودخانه ای شگفت‌انگیز قرار داشت و از آن پشمی نسوز صید می‌کردند.

به شهر دگر نزد رودی رسید	به هر سوش مردم پراکنده دید
میان غلیژن ز بر وز فرود	همه پشم جستند از آن ژرف رود
کزان هر که دارد چو ز ابر بلند	بر او آتش افتد نیابد گزند
همه بنده وار آمدندش به پیش	ببردند از آن پشم از اندازه بیش

(گرشاسب نامه-داستان ۱۱۸-بیت ۵۶ تا ۵۹)

۱۱-۴- پرندگان

یکی دیگر از عناصر جادویی در داستان گرشاسب نامه پرندگان هستند که در هر داستان به شکلی و طرحی خودنمایی می‌کنند. گاهی رفتار و اعمالشان تا حد سیمرخ پیش می‌رود. این موجودات نیز با توجه به کارکردهای شگفت‌انگیز و جادویی خود توانسته‌اند نقشی ارزنده در روند خیال‌انگیز کردن داستان‌های گرشاسب داشته باشند. این استفاده فراوان از مرغان، مختص گرشاسب نامه است و در بهمن نامه اثری از آن دیده نمی‌شود.

از جمله مرغان مطرح در گرشاسب نامه مرغان راهنما هستند، در جزیره هردوزور گرشاسب مرغانی دید که مسیر صحیح را به گمگشتگان دریا نشان می‌دادند:

بدو گفت ملاح کای ارجمند	مرین مرغان را نشاید فکند
که در ژرف دریا هر آن جایگه	که ناگه شود کشتی ای گم ز ره
به سوی ره این مرغ با خشم و جوش	همی دارد از پیش کشتی خروش

(گرشاسب نامه داستان ۵۲-بیت ۱۷ تا ۱۹)

۵- نتیجه گیری

در مقایسهٔ بسامد استفاده از عناصر جادویی گرشاسب نامه، در مقایسه با بهمن نامه در مقام اول قرار دارد و برای مخیل نمودن داستان اسدی بیشتر از اشیاء و مکان‌های جادویی استفاده نموده است، در برابر، ایران‌شاه از جادوی منفی بیشترین بهره را برای صحنه‌های نبرد برده است.

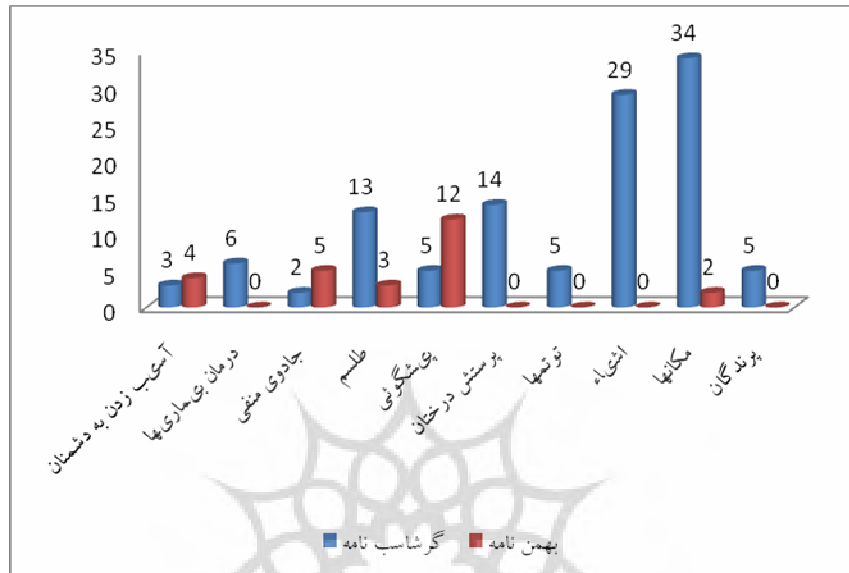
استفاده از جادو و جادوگری در گرشاسب نامه بیشتر با هدف ایجاد شگفتی در خواننده و عجیب جلوه دادن سفرهای گرشاسب آمده و انواع مختلفی دارد، اما در بهمن نامه با توجه به ماهیت رزمی بودن و فراوانی کشمکش‌ها و صحنه‌های نبرد جادو یکسره از نوع منفی و با هدف آسیب زدن به دشمنان استفاده شده است. فانتاستیک‌ترین داستان در گرشاسب نامه داستان ص ۱۰۱ تا ۱۲۴ بیت و در بهمن نامه صفت دیوزوش کردن نوش آذر پیش شاه بهمن با ۸۷ بیت است.

جدول شماره یک: بسامد کاربرد مولفه‌های فانتزی ساز

عنوان	آسیب زدن به دشمنان	درمان بیماریها	جادوی منفی	طلسم	پیشگویی	پرستش درختان	توتها	اشیاء	مکانها	پرندهگان
گرشاسب نامه				۴		۴		۹	۴	
بهمن نامه					۲					

نمودار شماره یک: مقایسه بسامد کاربرد عناصر فانتزی ساز در گرشاسب نامه و

بهمن نامه



کتابنامه

۱. اسدی طوسی، حکیم ابونصر علی ابن احمد، ۱۳۸۶، **گوشاسب نامه**، به اهتمام حبیب یغمایی، چاپ اول، تهران، انتشارات دنیای.
۲. براون، کارول لینچ، تامیلسون، کارل ام، **فانتزی نو**، ۱۳۸۵، ترجمه پرنیان نیری، پژوهشنامه ادبیات کودک و نوجوان، شماره ۱۳، ص ۵۱
۳. پور داوود، ابراهیم، ۱۳۷۷، **اوستا**، ج اول، تهران، نشر اساطیر.
۴. جرج فریزر، جیمز، ۱۳۸۸، **شاخه زرین**، ترجمه کاظم فیروزمند، چاپ ششم، تهران، انتشارات آگاه.
۵. حلبی، علی اصغر، ۱۳۸۶، **سی قصیده ناصر خسرو**، چاپ سوم، تهران، دانشگاه پیام نور.
۶. دماوندی، مجتبی، ۱۳۸۵، **جادو در ایران باستان و دین زرتشت**، مجله مطالعات ایرانی، شماره دهم، ص ۹۵-۱۰۴
۷. دوستخواه، جلیل، ۱۳۷۰، **اوستا**، ج اول، تهران، انتشارات مروارید.
۸. دهخدا، علی اکبر، ۱۳۶۲، **لغت نامه**، زیر نظر دکتر محمد معین، تهران، دانشگاه تهران.

۹. رستگار فسایی، منصور، ۱۳۸۳، **پیکر گردانی در اساطیر**، چاپ اول، تهران، پژوهشگاه علوم انسانی.
۱۰. زایپس، جک، ۱۳۸۷، دی ماه، **تبارشناسی فانتزی**، جستاری در پریانه های ماندگار، بخش دوم و پایانی، به اهتمام مسعود ملک یاری، کتاب ماه کودک و نوجوان.
۱۱. سرکاراتی، بهمن، ۱۳۷۶، **بازشناسی بقایای افسانه گرشاسب در منظومه های حماسی ایران**، نامه فرهنگستان، شماره ۱۰، ۶.
۱۲. ستاری، جلال، ۱۳۸۲، **پژوهشی در حکایات سند باد بحری**، چاپ اول، تهران، نشر مرکز.
۱۳. شمیسا، سیروس، ۱۳۸۶، **بیان**، چاپ دوم، ویرایش سوم، تهران، نشر میترا.
۱۴. صدیقی، علی اصغر، ۱۳۸۵، **فانتزی در شاهنامه**، چاپ اول، تهران، انتشارات ترفند.
۱۵. صرفی، محمد رضا، ۱۳۸۸، **اسطوره جادو در کوش نامه و گرشاسب نامه**، مجله مطالعات ایرانی، شماره پانزدهم، ۹۸-۱۱۳.
۱۶. صفا، ذبیح الله، ۱۳۸۷، **حماسه سرایی در ایران**، چاپ هشتم، تهران، انتشارات امیرکبیر.
۱۷. قلی زاده، خسرو، **فرهنگ اساطیر ایرانی**، چاپ دوم، تهران، انتشارات پارسه.
۱۸. گرمال، پی یر، ۱۳۵۶، **فرهنگ اساطیر یونان و روم**، احمد بهمنش، دو جلد، تهران، انتشارات امیرکبیر.
۱۹. کویاجی، جهانگیر، ۱۳۸۰، **بنیادهای اسطوره و حماسه ایران**، گزارش و ویرایش جلیل دوستخواه، تهران، آگه، چاپ اول.
۲۰. لانتیه، ژاک، ۱۳۷۱، **دهکده های جادو**، ترجمه مصطفی زنجانی، تهران، انتشارات بهجت.
۲۱. محمدی محمد، ۱۳۷۸، **فانتزی در ادبیات کودک**، چاپ اول، تهران، انتشارات روزگار.
۲۲. مدبری، محمود، ۱۳۸۸، **بررسی تطبیقی سفرهای دریایی گرشاسب در گرشاسب نامه و اسکندر نامه**، مجله مطالعات ایرانی، چاپ شانزدهم.
۲۳. مزدپور، کنایون، ۱۳۷۸، **بررسی دستنویس. م او. ۲۹. داستان گرشاسب**، **تهمورث، جمشید، گلشاه و متن های دیگر**، تهران، نشر آگه.
۲۴. میرصادقی، جمال، ۱۳۸۸، **عناصر داستان**، چاپ ششم، تهران، انتشارات سخن.