

# دیالوگ با اساطیر

بن مایه‌های داستانی در اسطوره‌های ایرانی

بخش نخست: خیر و شر و اسطوره آفرینش

مسعود ملک‌یاری

اشاره:

هدف از این جستارها، یافتن ویژگی‌های منحصر به فرد برخی اساطیر یا پدیده‌های محوری افسانه‌هاست که امروزه دست‌مایه کار نویسندگان بزرگ ادبیات تخیلی قرار می‌گیرد. ضمن این‌که امید است بتوان ایده‌هایی برای نگارش داستان‌های تخیلی و فانتاستیک یافت تا کودک ایرانی نیز بتواند به قلم ایرانی، اسطوره‌ها و افسانه‌های سرزمین کهن خویش را در قالبی نو بخواند. امروز چه بخواهیم و چه نه، خیل آثار تخیلی، با کیفیات متفاوت، از امثال شاهکار سه گانه تالکین گرفته تا آثار عامه‌پسند منسوب به ژانر وحشت، بازار کتاب و توجه اندک کودکان و به خصوص نوجوانان را به کتابخوانی، تحت تأثیر قرار داده است. این نکته را نیز نباید نادیده گرفت که الگوهای داستانی مورد پسند کودکان امروز ایرانی، تغییر کرده است. استقبال فراوان و تقریباً همگانی از بازی‌های رایانه‌ای، مؤید این مطلب است. نوجوان امروز، قهرمان افسانه‌ای اش را در انیمیشن‌ها و فیلم‌ها می‌بیند یا شرح حال و فتوحاتش را می‌خواند و آن‌وقت با خرج کردن اسکناسی، کنترل قهرمانش را به دست می‌گیرد و ساعت‌ها از طریق رایانه، بر جهان خیر و دشمنانش حکومت می‌کند.

متأسفانه برخی از بزرگان خانواده ادبیات کودک، به رغم توجه مخاطبان و منتقدان به تک و توک آثار خلق شده ایرانی با این الگوهای جدید، نه تنها اقدامی در جهت ایجاد یک حرکت جمعی برای خلق این گونه آثار نکردند، بلکه با مسکوت گذاردن ماجرا، تلاش پر ایراد، اما «موجود» نویسندگان جوان را بی‌اهمیت انگاشتند. به هر حال، این بزرگان یا نوجوانی در خانه و اطراف‌شان ندارند، یا هنوز باور نکرده‌اند که اگر خریداران دولتی و خودی را از لیست عشاق خود حذف کنند، خریداران حقیقی کتاب‌هایشان، از انگشتان یک دست هم کم‌تر است. این سروران، هم‌چنان اعتقاد دارند که باید قهرمانان کلیشه‌ای و خاطرات نوستالژیک و آموزنده و آدم‌ساز را با بخشنامه، پس‌گردنی، چماق و هر وسیله تربیتی دیگری به خورد بچه‌ها داد...! بگذریم.

امید است این جستارها، با نگاهی تازه به چند اسطوره ایرانی و برخی پدیده‌های محوری در این حوزه، از جمله «خیر و شر»، بتواند پیشنهادهایی برای یافتن بن مایه‌های داستانی ارائه دهد.

## پرسش در میتولوژی

افسانه‌ها و روایات پیرامون اساطیر، همواره لاف‌بل به دو دلیل، دست‌مایه کارنویسندگان علاقه‌مند به قصه‌های شفاهی، ادبیات جادویی و بخشی از ادبیات تخیلی قرار گرفته است. اول آن که این افسانه‌ها، پاسخی جمعی به پرسش‌های هستی‌شناختی بشر است. آدمی در افسانه‌ها، خود، خدایان و شیاطین را می‌آفریند و با سرگردان ساختن قهرمان، میان دو نیروی کلان «خیر» و «شر»، سرگردانی پس از تنزیل یا «هبوط» خود را یادآور می‌شود و در تلاش برای یافتن مبدأ و مقصد آفرینش و چیستی و چگونگی جهان قبل و بعد از خود برمی‌آید. در این رهگذر، صد البته نباید نقش کتب مقدس و آموزه‌های آنان و به خصوص نقش قصص موجود در کتب مقدس ادیان زنده جهان را در شکل‌گیری و تکوین بسیاری از این اسطوره‌ها نادیده گرفت. پس چنان‌چه این روایات را مجموعه‌ای از گزاره‌های موجود در نزد آدمی، برای تبیین هستی‌اش بدانیم، نویسنده می‌کوشد تا سرگذشت غم‌انگیز آدمی را پس از هبوط و تنزل از بهشتی جاودانی به برزخ دنیا، روایت کند و با افسانه‌نیاکان، تصویری از وضعیت انسان زمانه خویش، به دست دهد.

### نویسنده می‌کوشد

#### تا سرگذشت

#### غم‌انگیز آدمی را

#### پس از هبوط و

#### تنزل از بهشتی

#### جاودانی به

#### برزخ دنیا،

#### روایت کند و

#### با افسانه‌نیاکان،

#### تصویری از

#### وضعیت انسان

#### زمانه خویش،

#### به دست دهد

دومین دلیل، در کارکرد این روایت‌ها نهفته است. در نفس روایت دوباره اسطوره‌ها، تلاش آدمی برای یافتن مرهم تألماتی که مستأصلش کرده، مستتر است. نویسنده‌ای که بن‌مایه اثرش را از یک یا چند اسطوره می‌گیرد، تلاش می‌کند تا با کشف و نمایش ارتباطی ماهوی میان رنج‌ها و واکنش‌های بی‌نهایت بشر این زمانه، با کنش‌ها و اقدامات قهرمانان افسانه‌ها در مناقشات میان خدایان و شیاطین - که اغلب بر سر تصاحب رفتار و اندیشه و سرسپردگی موجود خلق شده است - یا مرافعات میان نمایندگان زمینی آن‌ها، چراغی در این کوره راه روشن کند. البته، این‌جا نویسنده در ابتدای کار، حکم یک «بریکولر»<sup>۱</sup> (خرت و پرت جمع کن<sup>۲</sup> در زبان انگلیسی) را پیدا می‌کند. لقبی که «کلودلوی استروس»<sup>۳</sup> به کسی داد که اساطیر را باز می‌یابد، تنظیم می‌کند و دگربار مورد استفاده قرار می‌دهد. استروس معتقد بود که اسطوره‌ها، مانند چیزهای دیگر، مصرف می‌شوند، «می‌شکنند و دوباره شکل می‌گیرند: فراموش می‌شوند و دوباره یافته می‌شوند»<sup>۴</sup>.

در این بازیافتن اسطوره، نویسنده، با احیای «تخیل خلاق» که تنها راه فرار انسان معاصر از چنگ پدیده‌ها و محصولات دوران مدرن است، فرصتی برای رهایی مخاطب از واقعیت خشک و بی‌رحم پیرامون خود به دست می‌دهد و در واقع از طریق «ارضای ثانویه»<sup>۵</sup>، تحمل واقعیت عینی را امکان‌پذیرتر می‌کند. «جان رونالد روتل تالکین»<sup>۶</sup>، پرفسور زبان و ادبیات انگلیسی، در این باره معتقد است که تخیل، کانون اصلی حیات معنوی بشر است.

به نظر رویکرد اخیر، قرینه «روش بازسازی تاریخی» یاکوب گریم و «بازسازی تاریخ از طریق فولکلور» جورج لاورنس گوم<sup>۷</sup> است و در کنار آن‌ها، دیالکتیک «دیالوگ با اساطیر» را ایجاد می‌کند. به بیان دیگر، در شق اول این دیالکتیک که همان تأثیر بازآفرینی اساطیر بر انسان امروز است، نویسنده، تحت تأثیر محیط و مسائل پیرامون، با روایت دوباره تاریخ، همراه مخاطب خود به دنیایی دور، اما «شبیبه» دنیای امروز هجرت می‌کند تا مگر پاسخی، شفایی و دست‌کم امیدویی برای رهایی از دردهای امروزش بیابد. اجازه بدهید برای توضیح بیشتر، بخشی از مقدمه کتاب «درخت و برگ»<sup>۸</sup> را نقل کنم:



«...به گفته خود تالکین هدف اصلی وی از نگارش کتاب *لرد انگسترها*، ارائه تصویری دقیق از مردمان و اقوامی بود که به این زبان ها سخن می‌گفتند و البته آن ها نیز به نوبه خود، اعتقادات و سنن و تاریخ خاص خود را طلب می‌کردند. در یک کلام، واقعیت آن ها مستلزم خلق جهانی کامل، شکل یافته، قانونمند و مهم تر از همه غیرتجربیدی و ملموس بود؛ جهانی که علی رغم همه شگفتی ها و تفاوت هایش، شباهت های بسیاری با جهان ما دارد و از این رو، توصیف تخیلی آن می تواند حقایق مهمی را بر ما آشکار کند و نگرشی باز، شفاف و نو به تجربه زیستن در جهان واقعی را ممکن سازد.»<sup>۸</sup>

چرا از دیالوگ با اساطیر سخن گفتیم؟ به نظر می‌آید که در تمام فعل و انفعالات ذکر شده، باید کیفیتی را در رجوع به اساطیر مد نظر داشت. لازمه دسترسی به این کیفیت که در دلایل ما برای انتخاب یک اسطوره خاص برای نوشتن یک داستان مستور است، دیالوگ فعال با اساطیر است. بدین معنا که اجازه دهیم تا با ما سخن بگویند، بر ما اثر بگذارند و داستان خود را بی هیچ محدودیتی روایت کنند. بی هیچ هراسی، از آن ها پرسش کنیم و جواب بطلبیم؛ سؤالاتی از این دست که چرا سهراب به دست رستم کشته می‌شود؟ چرا ضحاک، مغز جوانان را به مارها می‌دهد؟ این میل به جوان کشی از کجا نشأت می‌گیرد؟ آیا اهریمن تنها از جهان تاریکی ها می‌آید و این خود جهان مینوی نیست که اهریمنی در سینه دارد؟

در این گفتمان، به دنبال نتیجه هستیم و بی‌شک، نتیجه، خاصیت دیالکتیک گفت‌وگوست. درست پس از این فرآیند است که نیازها، مسائل لاینحل و نقاط کور تاریخی و کهن الگویی، نویسنده را به سمت بازآفرینی اسطوره خاصی هدایت می‌کند. کافی است تا در این فرآیند، ابتدا و انتهای پیوستار برای راوی مشخص و شفاف باشد. این شفافیت قطعاً تنها از طریق آگاهی نویسنده از نیازها (مبدأ - مقصد) و اسطوره ها (مقصد - مبدأ)، صورت می‌پذیرد.

اما شق دوم «دیالوگ با اساطیر» که به نظرم نظریاتی چون «روش بازسازی تاریخی» گریم و «بازسازی تاریخ از طریق فولکلور» گوم را نیز شامل می‌شود، به مطالعات تاریخی و پیشینه شناسی مربوط می‌شود. جرج گوم، در کتاب «فولکلور به عنوان یک علم تاریخی» (۱۹۰۸) بر این عقیده بود که از راه بررسی افسانه‌ها و به طور کلی فولکلور، می‌توان لایه‌های پنهان شده عقاید، باورها و سنت‌های عامیانه هر قومی را از زیر غبار برخاسته از کوچ‌ها، جنگ‌ها و تمدن‌های انباشته شده برهم، استخراج و تفکیک کرد و نهادهای اصلی و اساسی را مشخص ساخت. در واقع این بخش، به نویسنده کمک می‌کند تا اصطلاحاً طرف مذاکره را قبل از دیالوگ به خوبی شناسایی کند. البته این شناسایی کاملاً پویاست و قبل، در حین و بعد از دیالوگ نیز به انحراف مختلف، انجام می‌پذیرد.

اما آنچه در این جستار به کار ما می‌آید، یافتن بن مایه های داستانی است، از طریق دیالوگ با اساطیر و به سبب پرسش‌هایی که امروزه با آن ها مواجه‌ایم، کار را با سؤال درباره خیر و شر آغاز می‌کنم.



## خیر و شر و مفاهیم کلی آن

بشر از ابتدای هستی در حال نبرد بوده است؛ جنگی که ناخواسته، گویا تا پایان دنیا ادامه خواهد داشت و چون میراثی از پدران و مادران به ارث می‌رسد. دو جبهه درگیر در این میدان، خیر و شرند که انسان را دچار خود کرده است و ناچار به انتخاب می‌کند؛ انتخاب میان پیوستن به یک سو. این «پیوستن» و عزیمت از سویی به سویی دیگر، همواره انسان و افسانه هایش را در سه موقعیت قرار می‌دهد. نقطه‌ای نزدیک به خیر مطلق، شر مطلق و جایی در درازای این پیوستار که سرگردانی را برای انسان به ارمغان می‌آورد. در اغلب افسانه‌ها و قصه‌ها، آن‌چه برای مخاطب جالب است، رویارویی «خوب» ها با «بد» هاست و چگونگی و سرانجام این مواجهه. گویی هر انسانی در این نبرد، فارغ از هر عقیده‌ای، در پی یافتن جایی امن در این پیکار است. شاید به همین دلیل است که بسیاری از افسانه‌ها و قصه‌ها، حول این دو مفهوم شکل گرفته‌اند. با این مقدمه، بهتر است با چند دیدگاه در این زمینه آشنا شویم.

## خداباوران و پدیده خیر و شر

در این دیدگاه، خدای واحد و یکتا، خیر و عالم مطلق است و شر نیز آفریده اوست تا در این میان، انسانی که مختار آفریده شده، بتواند با اختیار تمام، عمل خود را انتخاب کند. در این مقال، وارد حوزه پرسش‌های بنیادین چرایی وجود شر در حیطه حضور یک قادر و عالم مطلق نمی‌شویم و تنها به ذکر رئوس باورهای این نوع تفکر پیرامون خیر و شر بسنده می‌کنیم.

آن‌چه در آرای خداباوران مطرح نظر است، این است که خداوند، خیر مطلق است و سرچشمه خیرات و به همین دلیل، برای معقول بودن جهانی که در نهایت باید به خیر میل کند، شوری را ایجاد کرده است تا شرط وجود یک خیر عظیم تر و یا در یک خیر عظیم نقش داشته باشد. خداباوران در این دیدگاه که از آن به عنوان «نظریه عدل الهی»<sup>۱۱</sup> یا «نظریه عدل الهی خیر عظیم‌تر»<sup>۱۲</sup> تعبیر می‌شود، با نظر به داده شدن مسئولیت به نوع بشر برای انتخاب میان خیر و شر، «بعاد فراگیر عالم را که به اعتقاد آن‌ها در حقیقت خیرند، مستمسک قرار می‌دهند. به علاوه، استدلال می‌کنند که این خیرات، یا شرط وجود برخی از شرورند یا تحقق این خیرات، مستلزم بعضی شرور است (یا آن شرور را محتمل می‌سازد). خداوند شر را به خاطر این قبیل خیرات روا می‌دارد.»<sup>۱۳</sup>

این رویکرد، در کتب مقدس ادیان ابراهیمی نیز دیده می‌شود. در کتاب مقدس، بارها به این نکته بر می‌خوریم که خداوند، همواره لاقول دو گزینه کلی را با شرح عواقب عمل به آن‌ها مطرح کرده است و با پیشنهاد یکی، انتخاب را بر عهده انسان می‌گذارد. در فلسفه مسیحی، «گناه»، نام شر معنوی و اخلاقی است که به خطاهایی که مولود «خطای اول» یا همان نافرمانی آغازین بود، اطلاق شد. انسان، با نیکو شمردن آن‌چه خدا نیکو ندانست، خود را بر خدا ترجیح داد و به حکم اراده و اختیار خود، شر اخلاقی را در عالمی که مخلوق خدا بود، وارد کرد. در قرآن کریم نیز در بسیاری از آیات، از جمله آیه ۱۲۸ سوره بقره و آیه ۱۵ سوره اسراء، به این نکته اشاره شده است که دو راه کلی وجود دارد و هر انسانی می‌تواند هر کدام را انتخاب کند و مسئولیت عملش را بر عهده بگیرد.

آن‌چه از این نکات به کار این جستار می‌آید، تبیین رابطه تاریخی انسان و خیر و شر است. همان‌طور که در ادامه خواهیم دید، صرف نظر از قائل بودن به آموزه‌های کتب

مقدس، با نگاهی به تاریخ ادیان کهن نیز به راحتی می‌توان به حساسیت و توجه بارز بشر به امور خیر و شر پی برد. حساسیتی که فارغ یا تحت تأثیر از هر گزاره‌ای - نظیر گزاره‌های دینی - به خلق افسانه‌های فراوان در این حوزه منجر شد.

در باورهای کهن آیین مجوسی، خدایان خیر و نیک وجود ندارند و تنها به تعداد زیادی از دیوان پلید و خدایان شر برمی‌خوریم. روستاییان تنها به مدد آیین‌ها و رسوم خاصی می‌توانستند از دست این دیوان‌رهای یابند. این دیوها مظهر اعمال و صفات بد و نکوهیده بودند. از جمله آن‌ها می‌توان به دیو خشم یا «آشَمَه»<sup>۱۴</sup> «یَنْدَر»<sup>۱۵</sup> «زئیری»<sup>۱۶</sup> «پتی تیشه»<sup>۱۷</sup> و سرکرده‌شان، اهریمن یا «انگَرَه مَئین یو» اشاره کرد. دیوان و شیاطین بابلی و سومری نیز که مظهر بیماری‌ها و صفات مذمومند، شبیه همین خدایانند. در باور مزدپرستان، همه گیاهان زهرآگین و جانوران موزی، از آفریده‌های اهریمن





هستند و کشتن و نابودی خانه های آنان، برای مغان امری مباح بود. این دوره البته با تولد زردشت و فرار اهریمن و دیوان به قعر زمین، پایان می یابد.<sup>۱۷</sup>

رابرت ارنست هیوم<sup>۱۸</sup> در کتاب جانبدارانه اش، ادیان زنده جهان، پنج سؤال اساسی را در ادیان هندویی، جاینی، بودایی، کنفوسیوسی، تائویی، زرتشتی، یهودی، مسیحی و اسلام، در برابر پدیده شر و رستگاری شناسایی می کند. پاسخ استخراج شده توسط وی از کتب مقدس این ادیان و جامعیت آن ها، بحث ما نیست، بلکه توجه به این نکته که همواره پرسشی در تمام این ادیان، پیرامون مسئله خیر و شر وجود داشته، حائز اهمیت است. سؤالات این ها هستند:

۱ - واقعا شر چیست؟

۲ - چه کسی مسئول وجود شر است؟

۳ - وسعت دامنه شر تا چه حد است؟

خیر و شر و اسطوره آفرینش در ایران باستان

دایره بحث را برای رسیدن به مقصود نهایی خود محدودتر کرده، به بررسی دو اسطوره ابتدایی آفرینش، یعنی گیومرث و مشی و مشیانه می پردازیم.

در باورهای ایرانی، پس از جدایی جهان از یک زمان بی کران، آفرینش و انجام آن در چهار دوره سه هزارساله صورت می گیرد. دوره هایی که می توان با جست و جو در آن ها، ریشه بسیاری از باورها را نیز دریافت. ماجرا از زمانی آغاز می شود که جهان روشنایی در حالت «مینویی»<sup>۱۹</sup> قرار دارد و اورمزد، خدای این جهان، با آگاهی از وجود اهریمن، حاکم سرزمین تاریکی ها و حمله قریب الوقوع او، موجودات را که در واقع نیروها و ابزار او برای نبرد با اهریمن و دیوهایند، در حالت مینویی آفریده است. در پایان سه هزار سال اول، نوری از سرزمین روشنایی به قلمرو تاریکی می تابد و اهریمن از وجود سرزمین روشنایی آگاه می شود. نبرد میان خیر و شر آغاز می شود، اما در این پیکار، دیوان شکست می خورند و اهریمن، موجودات بدکار را راهی جهان مینویی می کند. اورمزد به اهریمن پیشنهاد می کند تا با پرستش او، به جنگ خاتمه دهند، اما اهریمن نمی پذیرد و دو طرف توافق می کنند تا نبرد میان خوبی و بدی، در سه دوره سه هزارساله انجام شود. از این نه هزار سال، سه هزار سال بنا بر میل اورمزد می گذرد، دوره دوم، تلفیقی از خواست هر دوست و دوره سوم، دوران افول و ناتوانی اهریمن خواهد بود.

تا همین جای داستان، صرف نظر از مینویی بودن موجودات و جهان آفرینش، با توجه به آن چه در تبارشناسی خیر و شر ذکر شد، می توان دستمایه های مناسبی برای خلق فضایی تخیلی یافت. آن چه درباره نبرد میان دو سرزمین روشنایی و تاریکی گفته شد، بن مایه ای است که در سه گانه تالکین - ارباب حلقه ها - نیز به خوبی مشهود است.

**در شق اول  
این دیالکتیک  
که همان تأثیر  
بازآفرینی اساطیر  
بر انسان امروز  
است، نویسنده،  
تحت تأثیر محیط و  
مسائل پیرامون،  
با روایت  
دوباره تاریخ،  
همراه مخاطب خود  
به دنیایی دور،  
اما «شبییه» دنیای  
امروز هجرت می کند  
تا مگر پاسخی،  
شفایی و دست کم  
امیدی برای  
رهایی از دردهای  
امروزش بیابد**

## گیومرث و گاو یکتا آفریده

در آغاز سه هزار سال دوم، اورمزد با دعایی، اهریمن را به خوابی فرو می برد و «گیتی»<sup>۲۰</sup> را در شش نوبت و در یک سال ۳۶۵ روزه می آفریند. بدین ترتیب، پیش نمونه حیوانات سودمند، گاو «یکتا آفریده» (آیوک داد) و پیش نمونه انسان، گیومرث به وجود می آیند. با این دوره تا پایان کاری نداریم؛ یعنی زمانی که اهریمن به کمک دیوزنی به نام «جهی» که نماد زن بدکاره و پلیدی های زنانه است، به هوش می آید. جهی قول می دهد تا به اهریمن در نبرد با اورمزد، گیومرث و گاو کمک کند. بدین ترتیب، اهریمن و لشکریانش از آسمان که در زیر زمین قرار دارد، به گیتی حمله می آورند. افسانه هجوم پلیدی ها به گیتی، از نقاط عطف فراوانی برخوردار است، اما آنچه در این رویدادها ذهن را به تکاپو می افکند، پاسخ به چند پرسش است. پرسش هایی که شاید بهترین پاسخگوی آن، خود گیومرث باشد.

گیومرث و گاو «یکتا آفریده»، در دوسوی رودی آفریده می شوند. گیومرث تنهاست و آن زمان که از هجوم اهریمن مطلع می گردد، می داند که نیرویی برای مقاومت ندارد. آیا گیومرث که نماد خیر در گیتی است، راهی برای نبرد با پلیدی ها دارد؟ چرا



اورمزد او را تنها آفریده و چه چیز می تواند در آن سرزمین آفت زده، مرهم آلام او باشد؟ آیا در این افسانه ها تأکید خاصی بروی مظلومیت و تنهایی گیومرث شده؟ رسیدن به این نتیجه که تنها منجی وی اورمزد است، به چه نوع رابطه ای اشاره دارد؟

اورمزد برای تحمل مرگ، دارویی به گاو می دهد و گیومرث را به خوابی طولانی فرو می برد. پس از سال ها گیومرث بیدار می شود، اما گیتی را پر از آفت، قحطی و جانوران و گیاهان مودی می یابد و در موعد مقرر می میرد و هشت عنصر و نطفه ای که بعدها از آن انسان پدید می آید، باقی می ماند. شاید این سرنوشت گیومرث است. تقدیری که مرگ او را دستمایه آفرینش و امتداد جهان، قرار داده است. در متون دوره اسلامی، گیومرث به «گل شاه»، موجودی که از خاک درست شده، اما نطفه اش از نور است، معروف شده. او نخستین شاه و ایجاد کننده نظام و تشکیلات در میان آدمیان است. برخی او را پسر آدم دانسته اند.

فردوسی یکی از کسانی است که از اسطوره گیومرث، در خلق اثر خود بهره می برد. در شاهنامه، گیومرث، نخستین شاه است. او در کوهی زندگی می کند و مردم در طول سی سال پادشاهی وی، چیزهای فراوانی می آموزند. گیومرث پسری به نام سیامک دارد که پسر اهریمن به او حسادت می کند و عاقبت او را می کشد و گیومرث و نوه اش سیامک، به فرمان سروش، به کین خواهی او می روند:

«چنین گفت کابین تخت و کلاه

کیومرث آورد و او بود شاه

چو آمد به برج حمل آفتاب

جهان گشت با فر و آیین و آب

بتابید از آن سان ز برج بره

که گیتی جوان گشت از او یکسره

کیومرث شد بر جهان کدخدای

نخستین به کوه اندرون ساخت جای»<sup>۲۱</sup>

در باور پارسیان و به نقل از برخی منابع، گیومرث، به درخواست مردم و برای دادخواهی و نجات آنان از چنگ ظلم و ستم، عهده دار کار ایشان می شود. در این رفتار و «رجوع» به گیومرث نیز نکته ای نهفته است که می تواند دستمایه کار نویسنده خلاق و حساس به زمانه باشد.

در متون فراوانی افسانه گیومرث نقل شده است؛ از جمله در تاریخ الرسل و الملوک (ابوجعفر محمد بن جریر طبری)، تاریخ بلعمی، مروج الذهب (مسعودی)، مفاتیح العلوم (خوارزمی)، غر اخبار ملوک الفرس و سیرهم (تعالبی)، آثار الباقیه (ابوریحان

در نفسِ روایت  
دوباره اسطوره ها،  
تلاش آدمی برای  
یافتن مرهم  
تألماتی که  
مستأصلش کرده،  
مستقر است.  
نویسنده ای که  
بن مایه اثرش را  
از یک یا چند  
اسطوره می گیرد،  
تلاش می کند  
تا با کشف و نمایش

ارتباطی ماهوی

میان رنج ها و

واکنش های

بی نهایت بشر

این زمانه، با

کنش ها و اقدامات

قهرمانان افسانه ها

در مناقشات

میان خدایان و

شیاطین - که اغلب

بر سر تصاحب

رفتار و اندیشه و

سرسپردگی موجود

خلق شده است

- یا مراعات میان

نمایندگان زمینی

آن ها، چراغی

در این کور راه

روشن کند





بیرونی، کتاب الملل و النحل (شهرستانی)، مجمل التواریخ، نظام التواریخ (ناصرالدین بیضاوی) و جز این‌ها. اما آن‌چه قابل توجه است، ظاهر شدن گیومرث در یک داستان تخیلی فارسی، به نام «سیاحت حاتم طایی»، در نقش یک جادوگر است: «این‌جا سحرهای گیومرث است. روزی گیومرث که به شکار می‌رفت، الماسی یافت که تالو خورشید را داشت و چون ماه می‌درخشید. آن را آزمود و دریافت که بسیار سنگین است. الماس را وزن کردند، سی صد مثقال بود. گیومرث در شگفت شد و از ملازمان خود و از صاحب‌نظران پرسید: آیا هرگز کسی الماس دیگری [ چون این الماس ] یافته است؟ آنان پاسخ دادند: از زمانی که گنبد آسمان در گردش بوده است، هیچ کس الماسی چنین بزرگ و چنین درخشان ندیده است و چنین چیزی از زبان کسی نیز نشنیده‌ایم. گیومرث به کمک این سحرها و با ساختن حمام «بادگرد» آن را حفظ کرد.»<sup>۳۳</sup>

#### مشی و مشیانه

نخستین جفت انسانی که به آفریدگاری اورمزد اعتراف می‌کنند، مشی و مشیانه اند که از ریواسی که یک ساق و پانزده برگ داشت، ایجاد شدند. این جفت، نماد اولین انسان‌هایی هستند که با فریب اهریمن، گناه نخستین را مرتکب و از بارگاه اورمزد رانده شدند؛ مفهومی که بعدها از آن به هبوط انسانی تعبیر شد. مشی و مشیانه چندین بار توسط اهریمن فریب می‌خورند، اما باز اورمزد است که به آن‌ها راه و رسم زندگی و ایجاد تمدن را می‌آموزد. اولین جفت از جفت‌های (فرزندان) هفتگانه آن دو، «سیامک» (مرد) و «تَشاک» یا «وَشاک» (زن) نام دارد.

بی شک، «هبوط» و «تمدن بشری»، مهم‌ترین بن‌مایه‌هایی هستند که می‌توان از افسانه مشی و مشیانه استخراج کرد. در یک نگاه (غیر زرتشتی و غیر ایرانی)، مشی و مشیانه نخستین زوجی هستند که حامل گناه و فسادند و با اولین دروغ خود (به خدایی گرفتن اهریمن)، از بهشت رانده و مجبور می‌شوند تا در این جهان کار کنند و رنج بکشند و متعاقب آن، نوع بشر را دچار این برزخ سازند. تنزلی که بشر را از جایگاه واقعی خود می‌راند و سرگردان می‌سازد. اما درست همین جاست که می‌توان با دیدگاهی دیگر (زرتشتی)، به سراغ بن‌مایه ای دیگر رفت. در این رویکرد «کار، مجازاتی نیست که به دلیل گناهی به آدمیان تحمیل شده باشد، بلکه هر کار مفیدی در نیرومند کردن و تحکیم توانایی‌های خوب سهمی دارد و کشت زمین، قبل از هر چیز یک کار پارسایانه و مقدس است.»<sup>۳۳</sup>

در واقع می‌توان دیالوگ با مشی و مشیانه را از دو منظر طراحی کرد. در نگاهی که از مشی و مشیانه، گناهکارانی می‌سازد که با اشتباه خود، نوع بشر را دچار رنج و محنت کرده است، پرسش‌های هستی‌شناسانه و معطوف به فهم مجردات، جایگاه ویژه‌ای دارد و قطعاً اثر داستانی متأثر از آن نیز دارای یک چنین کیفیتی است. از طرف دیگر، آن‌جا که گفت‌وگو با جفت نخستین را بر مبنای دیالوگ با اولین پایه‌گذاران تمدن بشری، یعنی کسانی که از آتش استفاده کردند، به شکار پرداختند و لباس پوشیدند، طراحی کنیم، پرسش‌هایی انضمامی و معطوف به علم جامعه‌شناسی و علوم تجربی به کار می‌آیند.

اما شق دوم  
«دیالوگ با اساطیر»  
که به نظرم  
نظریاتی چون  
«روش بازسازی  
تاریخی» گریم و  
«بازسازی تاریخ از  
طریق فولکلور»  
گوم را نیز  
شامل می‌شود،  
به مطالعات تاریخی  
و پیشینه‌شناسی  
مربوط می‌شود

## سخن پایانی بخش نخست

شاید لازم باشد در پایان این بخش، بار دیگر بر این نکته تأکید کنم که نتیجه این گونه جستارها ارائه پیشنهادهایی هرچند کلی یا لااقل اشاره به روشی برای یافتن بن مایه‌هایی داستانی است که می‌تواند به خلق آثاری تخیلی برای کودک و نوجوان «امروز» ایرانی، منجر شود. این کاوش، از طریق دیالوگ با اساطیر صورت می‌گیرد. در پی دیالوگ پویا با اساطیر، شاید داستان‌هایی نوشته شوند که در آن‌ها، انسان موجودی ذاتاً گناه کار نیست و کار و فعالیت، بیگاری در اردوگاه کار اجباری گیتی نیست. در بازنویسی افسانه‌های مشهور نیز می‌توان تغییراتی بنیادی ایجاد کرد. در این داستان‌های جدید، سهراب از سینه رستم بر نمی‌خیزد تا قربانی ترحم خود شود. ضحاک، توانایی قربانی کردن جوانان و نخبگان جامعه را ندارد و انسان، همیشه از اهریمنی که خارج از جهان روشنایی پیرامونش می‌زید، بیمناک نیست تا نیاز به نگهبان و چوپانی بدر از گرگ داشته باشد، بلکه اهریمن را در جهان روشنایی، در همین دنیای امن و در لباس فرشته ای می‌یابد که نقش یک سرسپرده و اطاعت کننده اورمزد را بازی می‌کند

### پی‌نوشت:

- |   |   |
|---|---|
| ۱۳. Aesma   | ۱. Bricoleur                            |
| ۱۴. Indra   | ۲. Rag-and-bone man                     |
| ۱۵. Zairi   | ۳. Claude Levi Strauss                  |
| ۱۶. Paitisa   | ۴. لوی استروس، اسطوره و معنا، ص ۱۴      |
| ۱۷. Angra mainyu  | ۵. Secondary Satisfaction               |
| ۱۸. وندیداد، فرگرد ۶، بند ۴۵-۴۶   | ۶. J. R. R. Tolkien (۱۸۹۲-۱۹۷۳)         |
| ۱۹. Robert Ernest Hume  | ۷. George Laurence Gome                 |
| ۲۰. نامرئی و نامحسوس  | ۸. The Lord of the Rings                |
| ۲۱. صورت مادی، محسوس و مرئی موجودات   | ۹. جی. آر. آر. تالکین، درخت و برگ، ص ۱۶ |
| ۲۲. ابوالقاسم فردوسی: شاهنامه، تصحیح ژول مول، ص ۵۱  | ۱۰. great good theodicy                 |
| ۲۳. ارتور کریستن سن: نخستین انسان و نخستین شه‌ریار، ص ۱۳۳ (به نقل از: سیاحت حاتم طایی، چاپ سنگی، بمبئی ۱۳۰۵ ه. ق، ص ۲۵۶ به بعد) | ۱۱. greater good theodicy               |
| ۲۴. همان ص ۸۱   | ۱۲. فلسفه دین در قرن بیستم، ص ۵۰۰       |

### فهرست منابع:

- ۱ - آرمسترانگ، کرن: **خداشناسی از ابراهیم تا کنون**، ترجمه محسن سپهر، تهران: مرکز، چاپ دوم ۱۳۸۴
- ۲ - استروس، کلود لوی: **اسطوره و معنا**، ترجمه شهرام خسروی، تهران: مرکز، چاپ اول ۱۳۷۶
- ۳ - باستید، روژه: **دانش اساطیر**، ترجمه جلال ستاری، تهران: توس، چاپ اول ۱۳۷۰
- ۴ - بهار، مهرداد: **پژوهشی در اساطیر ایران**، تهران: آگه، چاپ پنجم ۱۳۸۴
- ۵ - پراپ، ولادیمیر: **ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان**، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: توس، چاپ اول ۱۳۷۱
- ۶ - تالکین، جی. آر. آر: **درخت و برگ**، ترجمه مراد فرهادپور، تهران: طرح نو، چاپ اول ۱۳۷۷
- ۷ - رضی، هاشم: **دین و فرهنگ ایرانی پیش از عصر زرتشت**، تهران: سخن، چاپ دوم ۱۳۸۴
- ۸ - ژیلسون، اتین: **روح فلسفه قرون وسطی**، ترجمه ع. داودی، تهران: شرکت انتشارات علمی فرهنگی، چاپ سوم ۱۳۷۹
- ۹ - فردوسی، ابوالقاسم: **شاهنامه**، تصحیح ژول مل، تهران: سخن، چاپ پنجم ۱۳۷۴
- ۱۰ - کریستن سن، آرتور: **نمونه‌های نخستین انسان و نخستین شه‌ریار**، ترجمه ژاله آموزگار - احمد تفضلی، تهران: چشمه، چاپ دوم ۱۳۸۳

۱۱ - هیوم، رابرت ارنست: **ادیان زنده جهان**، ترجمه دکتر عبدالرحیم گواهی، تهران: دفتر نشر فرهنگ اسلامی، چاپ چهاردهم