

تجلی خویشتکارهای ضحاک در شاهنامه و گرشاسب نامه

نویسنده مسئول: دکتر مژگان یحیی زاده: مدرس دانشگاه فرهنگیان

mozghan.yahyazade@gmail.com

دکتر فاطمه مدرسی: عضو هیئت علمی و استاد دانشگاه ارومیه

fatemeh.modarresi@yahoo.com

چکیده

با کاوش در کهن الگوی شخصیت‌های اسطوره‌ای درمی‌یابیم که حماسه چگونه این شخصیت‌های فرا انسانی را با خویشتکاری‌های مشترک در روایات به تصویر می‌کشد، به طوری که در این پژوهش با بیان کهن الگوی اساطیری ضحاک و مطالعه مقایسه‌ای خویشتکاری او در شاهنامه و گرشاسب نامه سعی شده است به روش تطبیقی- توصیفی و با هدف بکارگیری مبانی نظری خویشتکاری‌ها و شکل ساختاری داستان از طریق الگوهای معتبر و یافتن اصول فراگیر در نظام‌های معنادار به وظیفه ویژه ضحاک که سرکرده دیوان است و ساختار بدی و نماد اهریمنی و میرا می‌باشد و با مرگ او آفرینش به پاکی و پیراستگی نخستین خود باز می‌گردد، در چهار بخش پردازد: «مقدمه، درآمدها: درآمدی بر نظریه ساختاری، درآمدی بر شاهنامه فردوسی و گرشاسب نامه، بحث و بررسی: در کهن الگوی ضحاک و خویشتکاری او در شاهنامه و گرشاسب نامه و نتیجه‌گیری». لازم است بدانیم که در هر دو روایت بهره‌گیری از نظریه ساختاری نشان از خویشتکاری خاص ضحاک به عنوان یک ضد قهرمان دارد که شخصیت اسطوره‌ای او را به تصویر می‌کشد و این امر برای فهم بهتر اساطیر و کاربرد دقیق تر صنایع ادبی برگرفته از اساطیر در متون و فنون ادبی و حماسی بسیار موثر می‌باشد.

واژگان کلیدی: اساطیر، خویشتکاری، ضحاک، شاهنامه، گرشاسب نامه

۱. مقدمه

می‌دانیم که بهره‌گیری از نظریه‌های ادبی غیر بومی در خوانش و درک آثار فرهنگی بومی به عنوان راهکار جدید و نوآورانه و همچنین ایجاد تعامل بین فرهنگی و در نتیجه درک متقابل در پژوهش‌های ادبی می‌باشد. میان ادبیات تطبیقی و نظریه و نقدهای ادبی چه ساختاری چه روایت‌شناسی رابطه تنگاتنگ وجود دارد. بنابراین ادبیات تطبیقی که البته این پژوهش نیز بر پایه آن استوار شده است ناگزیر از تعامل با نظریه و نقد ادبی است. با وجود این، در ادبیات تطبیقی نوعی نگرانی به کاربست نظریه‌ها و رویکردهای غیر بومی در خوانش آثار ادبی فرهنگی بومی وجود دارد، هرچند این نگرانی موجه به نظر می‌رسد ولی نباید به محروم کردن ادبیات تطبیقی از تعامل سازنده و آگاهانه بین فرهنگی با نظریه ادبی بیانجامد.

بنابراین برای بیان خویشتکاری ضحاک در دو روایت چه شاهنامه فردوسی و چه گرشاسب نامه نیاز است با نظر به ساختاری پراپ که برای روایت‌های اساطیری نیز قابل کاربرد می‌باشد با رویکرد تحلیل قصه‌ها به دو بنی بودن اساطیر ایرانی اشاره نمود و اینکه همان طور که ایزدان و قهرمانان دارای خویشتکاری و وظیفه‌ایزدی می‌باشند اهریمن و ضد قهرمانان نیز در روایات حماسی وظیفه و خویشتکاری ویژه‌ای برای نابود نمودن مخلوقات اهورایی و قهرمانان دارند که ضحاک نمونه یکی از این ضد قهرمانان می‌باشد.

آریاییان از زمان‌های قدیم مظهر و نشانه‌ی امور نیک، روشنایی، باران و برکت را اهورا و همین‌طور فرمانروای تمام خوبی‌ها می‌دانستند و امور زشت و پلید را به اهریمن نسبت می‌دادند. یکی از مهمترین نیروهای اهریمنی «اهی» است که در فارسی مار یا اژدها نام دارد و در کوه زندگی می‌کند و نیروهای زیر دست اهریمن (دیوها) را به یاری خود می‌طلبد که نماد آن در اوستا به صورت منازعه فریدون (ثراهته اونه Traetaona) با مار سه سر (Ajidahada) آمده است. فردوسی نیز این نام را با عنوان ضحاک و اژدها که دو مار (به جای مار سه سر) بر کتفش روییده بود و فریدون با او جنگید و وی را مغلوب کرده، معرفی نموده است. (عرب گلیپاگانی، ۱۳۷۶: ۸-۷)

بیان مسأله و پیشینه

با نگاه اجمالی به موضوع این پژوهش با عنوان تجلی خویشکاری ۱ ضحاک در شاهنامه فردوسی و گرشاسب نامه، این سوال‌ها مطرح است که مدل ساختاری این پژوهش تطبیقی بر اساس کدام نظریه بنا شده است؟ کهن‌الگوی ضحاک در آثار پهلوی و اسلامی چیست؟ خویشکاری ضحاک در منظومه‌های مذکور کدام است؟ با روش تطبیقی - توصیفی و با هدف به‌کارگیری مدل‌های پیشنهادی ساختارگرایان بر روایت ضحاک در منظومه‌های حماسی مورد نظر و با مطالعه و بررسی در متون کهن و پهلوی و دیگر آثار تاریخی سعی شده است به ژرفای اسطوره‌ها نقبی زده تا شاید با بررسی ساختاری و ریشه‌ای اساطیر بتوان، نه تنها با کهن‌الگوی شخصیت‌های اساطیری آشنا شد بلکه با مقایسه خویشکاری شخصیت‌ها در این منظومه‌ها، رسالت خطیر آنان نیز در روایت‌های داستانی آشکار گردد، و این که ادبیات چگونه با آرایه‌های ادبی (اسطوره، تلمیح، رمز، سمبل، آرکی تایپ، تشبیه و استعاره و...) توانسته است در طول زمان، تاریخ کهن روایی را ثبت نموده و با بخشیدن رنگ تقدس و یا اهریمنی به خویشکاری آنان، خلقت و آفرینش اساطیری را به شکلی جذاب و ماندنی و جادویی تا امروز حفظ نماید که این منظومه‌ها شاهکاری در این عرصه می‌باشند و پژوهش‌های ژرف و ساختمان‌دو در آن می‌تواند منبع مطالعه برای پژوهشگران در رشته‌های مربوط به آن باشد.

برای آگاهی و احاطه بیشتر به پیشینه پژوهش، علاوه بر کتاب‌های بسیار و پایان‌نامه‌های دانشجویی با محوریت خویشکاری شخصیت‌های اسطوره‌ای و پهلوانی، مقاله‌هایی نیز مورد مطالعه قرار گرفته است، که شامل: مقاله‌ای با عنوان «چهره و شخصیت زنان جنگاور در حماسه‌های ایرانی» از شهین سراج که به جایگاه و نقش زنان جنگاور، به ویژه بانوگشسب در حماسه‌های ملی اشاره می‌کند. [سراج، ۱۳۸۷، صص ۲۵۱-۳۳۱]. سعید حسام پور و عظیم جبار ناصرو نیز، در مقاله‌ای با نام «بانوگشسب در حماسه‌های ملی»، شخصیت و خویشکاری‌های بانوگشسب را در روایت‌های حماسی بررسی کرده‌اند [حسام پور و عظیم جبار ناصرو، ۱۳۸۹، صص ۵۳-۷۴] جلال‌الدین چاپاتی گرگیج در مقاله «تحلیل شخصیت کندرو، پیشکار ضحاک، بر مبنای شاهنامه فردوسی» بیان می‌نماید که فردوسی تنها کسی است که در متون ایرانی ویژگی‌های کهن هندوایرانی کندرو را در هیأت انسانی او مطرح کرده است، [چاپاتی گرگیج، ۱۳۹۲، صص ۱۰۳-۱۱۳] و مقالات بسیاری که ذکر آنها موجب اطلاع کلام می‌گردد.

با بررسی آثار مذکور درمی‌یابیم که اکثر پژوهش‌های مطالعه شده در این زمینه به صورت مجزا، خویشکاری قهرمانان یک شاهنامه یا منظومه را بررسی نموده و یا به طور جداگانه یک قهرمان یا فقط ضد قهرمانان آن را مورد پژوهش قرار داده است و با نگاهی محدود به یک قوم و یا حماسه آن را به پایان رسانده است، در صورتی که در این پژوهش افزون بر بیان کهن‌الگوی یک شخصیت اسطوره‌ای (ضحاک) نگاه همزمان و تطبیقی بین خویشکاری اهریمنی در دو منظومه شاهنامه فردوسی و گرشاسب نامه، پرداخته است که با مجموعه‌ای از اطلاعات ساختمان‌دو

انسجام یافته و مدل‌های ساختارگرایانه در خصوص این شخصیت حماسی به توصیف قوانین کلی حاکم بر روایت‌ها رسیده است که البته با مطالعات انجام شده چنین پژوهشی تاکنون صورت نگرفته است.

درآمد

۱-۲- درآمدی بر کهن‌الگو و نظریه ساختاری

کهن‌الگو، یکی از مباحث عمده در نقد ادبی است که توسط کارل گوستاو یونگ مطرح شده است. «یونگ، ایده‌سرمون را از «قدیس آگوستن» وام گرفته است، آنجا که از اندیشه‌های اصلی سخن می‌گوید؛ اندیشه‌هایی که به خودی خود پدید نیامده، بلکه در فهم الهی مستتر است. این اندیشه‌های اصلی را می‌توان به زبان ساده «آرکی تایپ» نامید». (مورنو، ۱۳۷۶: ۷) «آرکی تایپ، نمونه نخست یا الگویی است که از روی آن رونویسی می‌شود؛ ایده‌های مجرد است که نماینده نوعی‌ترین و اساسی‌ترین خصوصیات مشترک داستان‌ها و اساطیر و رهیافت‌های هنری است. کهن‌الگوی نیاکان گرا و جهانی، محصول ناخودآگاه جمعی و میراث نیاکان ماست.» (کادن، ۱۳۸۶: ۳۹) یونگ معتقد است: «کهن‌الگوها، ماهیتی جهان‌شمول دارد و موجودیتشان از شکل‌گیری مغز و ذهن انسان در طول تاریخ ناشی شده است». (بیلسکر، ۱۳۸۸: ۶۰)

کهن‌الگو، صور نوعی، نمونه‌ازلی و تصویر مثالی، ترجمه‌های مختلف از واژه «آرکی تایپ» (Archetype) است که از مفاهیم کلیدی در روان‌شناسی یونگ به شمار می‌آید. (ستاری، ۱۳۹۳: ۱۲۶)

جوزف کمبل اسطوره‌شناس امریکایی، معتقد است: که توالی اعمال قهرمانی از الگوی معینی تبعیت می‌کند که می‌توان آن را از داستان‌های سراسر جهان و دوره‌های گوناگون تاریخی استخراج کرد. حتی شاید بتوان گفت یک قهرمان اسطوره‌ای کهن‌الگویی دارد که زندگی او در سرزمین‌های گوناگون، توسط گروه‌کثیری از مردم نسخه برداری شده است. (کمبل، ۱۳۷۷: ۲۰۶-۲۰۵)

در بیان خویشتکاری نیز لازم به ذکر است که ولادیمیر یاکف لویچ پراپ نخستین کتاب خود را با نام ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه به چاپ رسانید و بعدها یادآور شد که نام این کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های پریان بوده است. (پراپ، ۱۳۹۶: ۲۱-۲۰)

اندیشه اساسی در کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه آن است که کثرت بیش از اندازه جزئیات قصه‌های پریان روسی قابل تقلیل به یک طرح واحد است و عناصر این طرح تعدادشان سی و یک کارکرد می‌باشد و همیشه یکی هستند و با یک نظم خاصی از پی‌یکدیگر می‌آیند و تنها هفت شخصیت مختلف در این قصه‌ها ظهور و بروز دارند. (همان: ۲۵) بنابراین با تحلیل قصه‌های اساطیری حماسه‌های ایرانی می‌توان دریافت که عوامل بسیاری در تغییر و جابجایی توالی و نوع عملکرد خویشتکاری‌های روایت‌های داستانی موثر است که ممکن است فقط خاص این اساطیر بوده و قابل تطبیق با الگوهای ساختاری دیگر اقوام نباشد.

البته خود پراپ نیز در سال‌های بعد اعتراف می‌نماید که «دریافتم که کتاب، فاقد مهمترین عنصر یعنی مردم است، بلی مسئله توده‌ها و مسلک و مرام آنها و مبارزاتشان چنانکه بایسته است در کتاب مطرح نشده است». (پراپ، ۱۳۹۶: ۲۹)

بهار نیز در این زمینه معتقد است: اساطیر دارای خویشتکاری فردی و اجتماعی هستند و این خویشتکاری دارای کنش‌های متعدد و متفاوت مادی و معنوی است که معمولاً: ۱- وجود جهان و انسان را توجیه می‌کند، در واقع بُعد فلسفی به هستی‌شناسی ابتدایی می‌بخشد؛ ۲- سازمان‌ها و حکومت‌های اجتماعی را توجیه و تثبیت می‌کند؛ ۳- آیین‌ها را که یگانگی فرد را با اجتماع و فرد و اجتماع را با طبیعت را بیان می‌کند توجیه می‌نماید؛ ۴- آداب و رفتار اجتماعی و درون طبقه‌ای را تبیین و توجیه می‌کند؛ ۵- آثار متعدد روانی و روان‌درمانی دارد. (بهار، ۱۳۸۷: ۳۷۲)

فرمالیست روس، ولادیمیر پراپ کلیه قصه‌های قومی را به «هفت حوزه عمل» و «سی و یک جزء» یا کارکرد ثابت تقسیم کرده است. به این ترتیب خویشکاری‌های شخصیت‌های قصه، سازه‌های بنیادی قصه هستند و ما باید قبل از هر چیز همه آنها را جدا سازی کنیم و برای این کار نخست باید آنها را تعریف کنیم. تعریف باید از دو نقطه نظر انجام گیرد، نخست آنکه، تعریف در هیچ موردی نباید متکی به شخصیتی باشد که آن خویشکاری را به انجام می‌رساند. تعریف یک خویشکاری بیشتر اوقات به صورت اسمی است که عملی را بیان می‌کند (مانند: نهی، پرسش، مقابله و غیره). دوم یک عمل را جدا از مکان آن در سیر داستان نمی‌توان تعریف نمود. معنایی را که هر خویشکاری در سیر عملیات داستان دارد باید مورد نظر داشت. (پراپ، ۱۳۹۶: ۸۲-۸۱)

۲-۲- درآمدی بر منظومه‌های شاهنامه و گرشاسب نامه

استاد ابوالقاسم منصور بن حسن بن شرفشاه مشهور به فردوسی، شاعر بزرگ قرن چهارم و پنجم هجری می‌باشد که حدود سال ۳۲۹ در قریه باژ از قراء طابران طوس میان خانواده ای از دهقانان متولد شد در دوره جوانی فردوسی، دقیقی، شاعر شاهنامه ابومنصوری کشته می‌شود و بعد از سرایش هزار بیت کار بزرگ ولی نا تمام او را فردوسی دنبال می‌نماید و در مدت حدود سی و یک یا سی و دو سال (۴۰۱-۴۰۲) آن را به نظم کشیده است. (صفاء، ۱۳۸۴: ۱۷۱)

داستان ملی ایران تمثیلی بزرگ می‌باشد که از ضمیر ناخودآگاه جمعی ایرانیان که در هزاره‌ها و سده‌ها آفریده شده است و پاسخگوی (آمال و آلام) ضمیر آگاه و ناآگاه فردی و جمعی بوده و فردوسی منادی عزت و اصل و نسب ملت ایران است. (مرتضوی، ۱۳۸۵: ۲۳)

فردوسی تاریخ اساطیری ایران را بر اساس داستان‌های رایج که در اختیار داشته به رشته نظم کشیده است و علاوه بر تاریخ و داستان‌های ملی، بر اساس سلسله‌ها و چهره‌هایی است که نماینده ادوار و اعصار اساطیری و تاریخی اند. بخصوص بخش اساطیری و پهلوانی آن که البته بر اساس اعتقادات باستانی طراحی شده و آمیختگی میان اساطیر و حماسه ایجاد نموده است. کریستن سن تاریخ حماسی ایران را به دو بخش تقسیم می‌کند: نخست، دوره پیشدادیان است که اساطیر شکل تاریخی به خود گرفته اند و بخش دوم، داستان کیانیان می‌باشد که شرح تاریخ ایران شرقی است که با تصویری افسانه ای پرداخته شده است. (سرکاراتی، ۱۳۸۵: ۷۵)

عناصر و شخصیت‌های شاهنامه را نیز می‌توان به سه دسته تقسیم نمود که می‌تواند در بررسی شاهنامه مؤثر واقع گردد: ایرانی، انیرانی، نیمه ایرانی و انیرانی. خود شاهنامه نیز به طور کلی به چهار قسمت: اساطیری، اساطیری حماسی، پهلوانی و قسمت تاریخی تقسیم می‌شود. (مرتضوی، ۱۳۸۵: ۸۱ - ۵۷)

دومین اثر حماسی (بعد از شاهنامه) «گرشاسب نامه» اسدی طوسی، شاعر بزرگ ایران در قرن پنجم هجری است. «گرشاسب‌نامه» کتاب منظومی است که اسدی آن را در سال ۴۵۶ سروده است. چنانکه از نامش پیداست راجع به پهلوان بزرگ سیستان، گرشاسب، جد اعلی رستم است. اسدی برای شرح داستان گرشاسب از شرح سلسله نسب او و از فرار جمشید پس آشفتن حال وی به سیستان و پناه بردن به خانه کورنگ شاه و عشق با دختر او و تزویج وی آغاز کرده به زادن تور از پشت جمشید رسیده و از آن پس اخلاف تور یعنی شیدسپ شاه و طورگ و شم و اثرط را نام برده است که همه شاهان زابلستان بوده اند. از اثرط پسری آمد به نام گرشاسب و از اینجا داستان گرشاسب پهلوان آغاز شده و سرگذشت او به تفصیل آمده و سفرهای وی به توران و افریقیه و هند و جنگ‌ها و هنر نمایی هایش در آن نواحی و مفاوضات گرشاسب با برهمن و خوارق عاداتی که در جزایر اقیانوس هند دیده و کارهای بزرگ و دور از عاداتی که بر دست او گذشته، وصف شده است. ظاهراً مأخذ گرشاسب نامه به اقرار اسدی از «گرشاسب نامه منثور ابوالموید بلخی» بوده است. (صفاء، ۱۳۸۴: ۲۸۵-۲۸۳) و در این داستان‌ها ضحاک نیز وظیفه ویژه خود را ایفا می‌نماید.

بحث و بررسی

۳-۱- کهن الگوی ضحاک در اساطیر

الف- در روایات مزدایی و اوستایی:

مار در اوستا «اژی» آورده شده، یعنی روی شکم رونده، تندرو و چست و چابک. اژی در اوستا چندین بار با واژه «هاک» آمده است که، در فارسی «اژدها» گوئیم و نام ستمکاری است (ضحاک). واژه مار به معنی میراننده و کشنده است. این جانور جزو خرفستران بوده و کشتن آن واجب بوده است. (دادور، ۱۳۸۵: ۸۸)

در اوستا آژی دهاک و در پهلوی ازدهاک و در فارسی اژدها و ضحاک آمده است و ضحاک تازی شده همان دهاک dahag در پارسی و پهلوی است. این موجود اژدهایی است سه کله و سه پوزه و شش چشم که می‌خواهد جهان را از مردمان تهی کند و انگرمینو (اهریمن) به پتیارگی خود، او را بدین خویشکاری اهریمنی و دیوآسا آفریده است. ایزد آذر دشمن و همستار اوست و بر سر دست یافتن به فرآیزدی با او می‌ستیزد و اپام نیات (ایزد آب) بر او چیره می‌شود و سرانجام فریدون به نبرد با اژدهاک برمی‌خیزد و او را فرو می‌کوبد و به بند می‌کشد. «... فریدون از خاندان توانا ... آن که «اژی دهاک» را فرو کوفت، اژی دهاک سه پوزه سه کله شش چشم را آن دارنده هزار گونه چالاکي را» (یسنه، هات ۹، بند ۷ و ۸)

در اوستای کنونی هیچ‌گونه سخنی از این اژدهاک که آفریده انسانی و شاه باشد، در میان نیست، اگر چه او نیز همانند شاهان و پهلوانان پیشکش نزد ایزدان می‌برد و از ایشان خواستار پیروزی می‌شود. «اژی دهاک سه پوزه ... از وی خواستار شد: ای اندر وای زبردست! مرا این کامیابی ارزانی دار که همه هفت کشور را از مردمان تهی کنم.» (یشت ۱۵، بند ۲۰)

در زامیاد یشت (بند ۴۶) نیز اژدهاک صراحتاً پیک اهریمن نامیده شده است: «سپند مینو و انگره مینو، به چنگ آوردن این فرناگرفتنی را کوشیدند و هر یک از آن دو چالاک‌ترین پیک‌های خویش را در پی آن فرستاد. سپند مینو، پیک‌های خویش بهمن و اردیبهشت و آذر مزدا آهوره را گسیل داشت و انگر مینو پیک‌های خود «اک مَن» و خشم خونین درفش و اژی دهاک و «سپیتور» را، آن که تن جم را به اژه دو نیم کرد، روانه داشت.» در اوستا آمده که: «گفتن دادار هرمز به فریدون: که او را مشکاف که ضحاک است، زیرا اگر وی را بشکافی، ضحاک این زمین را پر کند از مور گزنده و کژدم و چلپاسه و کشف و وزغ.» (دوستخواه، ۱۳۸۷ ج ۲: ۹۱۲)

ب- در روایات پهلوی:

در کتاب شایست و ناشایست آمده است: «درباره نگونسار کردن فریدون ضحاک را، (و) برای میراندن (وی) گرز بر پهلوی و دل (و) نیز جمجمه (او) زدن، اما نمرد، ضحاک از آن ضربت سپس با شمشیر (اورا) زدن، در نخستین (و) دو دیگر (و) سدیگر ضربت از تن ضحاک بسیار گونه خرفستر باریدن، گفتن دادار هرمز به فریدون که مبادا بدری (تن) او را که ضحاک (است). چه اگر (تن) او را بدری، ضحاک پر (آکنده) این مرز را کند از مار و سمور آبی و کژدم و سوسمار و کشف (= لاکپشت) و وزغ، (پس درست و) به آیین بستن (او) به بند شگفت، اندر گرانترین پادافراه به (کوه) دمندان (باید).» و نیز «هنگامی که رها شود، سام خیزد، او را گرز زند، و او ژند.» (شایست و ناشایست، ۱۳۶۹: ۲۵۰)

ج- در روایات اسلامی و محققین غیر اسلامی:

در تاریخ بلعمی آمده است: «و این ضحاک را اژدها برای آن گفتندی که بر کتف او دو پاره گوشت بود بزرگ بر رسته دراز، و سر آن بگردار ماری بود و آن را بزیر جامه اندر داشتی و هرگاه آن جامه را از کتف برداشتی خلق را به

جادویی چنان نمودی که این دو اژدهاست و از این قبل مردمان ازو بترسیدندی و عرب او را ضحاک گفتندی و مغان گویند که بیوراسب بود. « (بلعمی، ۱۳۹۲: ۹۸-۹۷)

اژی دهاک پلید و دیوزاد، در دامان مادینه دیو پرورده شده بود، او دستور داده بود از استخوان پای گرگ ها، نی‌هایی بسازند که چون بر آنها می‌دمیدند آوایی بس هراسناک برمی‌خاست و از دیوان دیو نیز آوازی آموخته بود که چون خوانده می‌شد دل مردم از ترس فرو می‌ریخت. اهرمن بد نهاد که با گریز از دست تهمورث دیو بند دریافته بود که راه چیرگی بر مردمان ترس است، اینک که اژی دهاک را به فرمان در آورده بود، برای گسترش هر چه بیشتر ترس در دل مردم از هزاران راه وارد می‌شد. (وحیدی، ۱۳۸۰: ۲۲۶ - ۲۲۴)

ثعالبی مرغنی نیز به نقل از طبری می‌نویسد: ضحاک به سخنی از آدم دست یافته بود و با آن جادو می‌کرد و هر چه را از کنار و گوشه کشور می‌خواست و یا از زن یا نوجوان یا مرکبی خوشش می‌آمد در نی زرین می‌دمید و با همان دمیدن هر چه آرزو داشت آماده می‌شد، نقل است: دمیدن نفیر را یهودیان از اینجا آموختند. (ثعالبی مرغنی، ۱۳۷۲: ۵۱)

در کتاب تاریخ ابن خلدون، هشام بن محمد می‌گوید: «که ضحاک همان نمرود ابراهیم خلیل است که بعد از جمشید به پادشاهی نشست و بعضی گویند ضحاک در زمان نوح بود و نوح بر او مبعوث شده بود از این رو فریدون همان نوح است. « (ابن خلدون، ۱۳۸۳: ۱۷۱ - ۱۷۰)

در ودا نیز نشانه‌هایی از کردارهای زشت اژی دهاک به چشم می‌خورد در واقع نام اژی دهاک از دو جزء اژی و دهاک ترکیب شده است، «اژی» به معنی مار و اژدها، و «دهاک» به معنی آفریده اهریمنی و زیان رسان می‌باشد و در ادبیات دینی و اساطیری از ترکیب این دو واژه موجودی بسیار قوی پنجه و مهیب پدید آمده است. (رضایی، ۱۳۷۳: ۲۹)

به اعتقاد برخی اژی دهاک در اسطوره‌های ایرانی با «دیوکس» نخستین پادشاه ماد سنجدینی است، زیرا ایرانیان از دیوکس که نخستین پادشاه ماد و بنیانگذار پادشاهی ماد است، نفرت داشتند. (ستاری، ۱۳۸۵: ۷۸)

بنابراین بسیاری از اجزاء و عناصر داستان ضحاک نشان دهنده آن است که داستان ضحاک با وجود آنکه اساطیری می‌باشد، ولی این بُعد آن تحلیل رفته و به تاریخ نزدیک شده است، ولی بن مایه‌های اساطیری همچنان در آن وجود دارد، مانند: پدرکشی آن هم با اغوای شیطان و مار بر دوش بودن او و سیری ماران از مغز انسان و غسل در آبنزن خون و عمر طولانی ضحاک. حتی عناصر مرتبط با او نیز دارای پیشینه اساطیری هستند که دگرگون گردیده‌اند.

۳-۲- خویسکاری

۳-۲-۱- خویسکاری ضحاک در شاهنامه

داستان: پادشاه ضد قهرمان

(اهریمن به شکل جوانی آراسته وارد ایوان ضحاک شده و خود را آشپزی ماهر معرفی کرد که می‌تواند برایش غذاهای خوشمزه درست کند. شبی که غذای خوشمزه ای برایش درست می‌کند، ضحاک می‌پرسد چه آرزویی داری و جواب می‌شنود که بوسه‌های بر دوش‌های تو، بعد از این بوسه و ناپدید شدن اهریمن، دو مارسپاه بر دوش‌های ضحاک می‌رویند. سال‌ها گذشت و ضحاک در عذاب به دنبال چاره بود که اهریمن بعنوان پزشکی ظاهر شد و دواي معالجه را دادن مغز سر مردان به مارها تجویز کرد):

از آن سو دو مرد پارسا به نام‌های ارمایل و گرمایل خود را در آشپزخانه ضحاک وارد کرده و هرشب مغز گوسفندی را به جای مغز یکی از دو قربانی برای ضحاک درست کرده و جوان دیگر را به کوهستان می‌فرستادند و دیری نگذشت که لشکری از این جوان‌ها درست شد. چهل سال از روزگار ضحاک باقی مانده بود که در خواب دید جوانی با گریزی گاو سر بر سرش کوبیده و جوان دیگر او را با چرم بسته به سوی کوه دماوند کشان کشان می‌برد. از

میان تعداد زیادی موبد، بالاخره موبدی به نام زیرک خواب او را چنین تعبیر کرد: " کسی بنام فریدون که هنوز از مادر زاده نشده، تخت و تاج ترا زیوررو خواهد کرد، چون تو دایه او را که گاوی مهربان است خواهی کشت و او گرز خود را بشکل سر گاو درست خواهد کرد." از آن روز ضحاک نشان فریدون را به همه جا فرستاد. روزگاری گذشت و فریدون از مادر زاده شد. پدر فریدون آبتین و مادرش فرانک نام داشت. فرانک از ترس جاسوسان ضحاک، فریدون را در مرغزاری پنهان کرد و سه سال تمام گاوی پر شیر و مهربان بنام پرمایه در آن مرغزار به فریدون شیر می داد که جاسوسان محل فریدون را پیدا کردند. فریدون به کوه فرار کرد و ضحاک مزرعه را سوزاند و پرمایه را کشت. فریدون شانزده سال در کوه البرز بود و بالاخره از کوه به زیر آمد و از فرانک در مورد پدرش سوال کرد. فرانک به او گفت پدرت آبتین از نژاد طهمورث و جوان بود که درگذشت. چون ضحاک دانست که فریدون به سن رشد رسیده به فکر چاره افتاد. او درباریان را جمع کرد و قرار شد گواه نامه ای بنویسند و همه امضا کنند که ضحاک تازی در ایرانشهر و دیگر سرزمین ها جز تخم نیکی نکاشته و آن را به اژدها بسپارند تا به گمان خودش دلیلی بر کردار نیک خود داشته باشد. در اجتماعی در دربار ضحاک، شخصی به نام کاوه آهنگر خطبه طولانی از ظلم و ستم ضحاک ایراد کرده و از او خواست که آخرین فرزندش را ببخشد. کاوه گواه نامه را امضا نکرد و با فرزندش از کاخ خارج شده و مردم که از این موضوع مطلع شدند به دنبال کاوه به حرکت در آمدند. کاوه به سوی دکه خود رفت و آن چرم آهنگری را که هنگام کار بر کمر می آویخت بر سر نیزه کرد و در پی او تمام بازار دگرگون شده و به راه افتادند. او نیزه به دست پیش می رفت و مردمان به دنبال او در پی فریدون بودند. آنقدر گشتند تا از شهر به دشت و کوه رسیدند و بالاخره فریدون را یافتند. از آن روز به بعد هر گروه از مردم چیزی بر آن چرم پاره افزودند، از دیبای روم تا زر و گوهر و بعدها بر سر درفش نشانه ماه را نصب کردند. پس از آن هر که صاحب درفش کاویان شد بر آن چرم بی بها، گوهری آویخت و آن شد که اختر کاویان نام گرفت فریدون به دیدار مادرش رفت و به او گفت به جنگ ضحاک می رود. بعداً فریدون از آهنگران خواست برایش گرزى درست کنند سنگین، با سری به شکل گاو میش به یاد آن گاو که سه سال او را دایگی کرده و پرورده بود، به یاد پرمایه که ضحاک او را کشت. سپاه فریدون به سپهسالاری کاوه آهنگر، در زیر درفش کاویان از ارون رود گذشته و از آنجا روانه بغداد امروزی شدند و فریدون بر تخت او نشست.

خویشکاری:

وضعیت آغازین، ممنوعیت، شناسایی، حيله گری، به خواب دیدن وقایع، وساطت، تحویل، عزیمت، غیبت، شناسایی، تحویل، حيله گری، وساطت، ادعای بی اساس، تکلیف دشوار، راه حل، مجازات، پیروزی. وضعیت آغازین: صحنه آغازین توصیفی از جزئیات عرضه می دارد. حکومت ضحاک هزار سال طول می کشد.

چو ضحاک بر تخت شد شهریار
برو سالیان انجمن شد هزار
سراسر زمانه بدو گشت باز
بر آمد برین روزگار دراز

(فردوسی، ۱۳۸۹ ج: ۱، ۵۵)

ممنوعیت: شکل وارونه ای از نهی به صورت امر یا پیشنهاد ابراز می گردد. کردار فرزندان پنهان می شود و جادوگری و بدی آشکار می گردد.

پنهان گشت کردار فرزندانگان
هنر خوار شد جادویی ارجمند
پراکنده شد کام دیوانگان
شده بر بدی دست دیوان دراز
نهان راستی آشکارا گزند
بنیکی نبودی سخن جز براز

(همان: ۵۵)

شناسایی: گاهی انسان با صورت‌های دیگری از خبرگیری که به وسیله شخصیت‌های دیگر قصه انجام می‌گیرد بر می‌خورد. دو مرد پارسا به نام ارمایل و گرمایل برای نجات جوانان از کشته شدن و خورده شدن مغزشان توسط ماران ضحاک به فکر چاره افتادند.

چنان بدکه هرشب دو مرد جوان	چه کهنتر چه از تخمه ی پهلوان
خورشگر ببردی به ایوان اوی	همی ساختی راه درمان اوی
بکشتی و مغزش پرداختی	مران ازدها را خورش ساختی
دو پاکیزه از گوهر پادشا	دو مرد گرنامیهی پارسا
یکی نام ارمایل پاکدین	دگر نام گرمایل پیش بین
چنان بد که بودند روزی بهم	سخن رفت هرگونه از بیش و کم
ز بیدادگر شاه و ز لشکرش	و زان رسمهای بد اندر خورش
یکی گفت ما را به خوالیگری	بباید بر شاه رفت، آوری
و زان پس یکی چاره یی ساختن	ز هر گونه اندیشه انداختن
مگرزین دو تن را که ریزند خون	یکی را توان آوریدن برون

(همان: ۵۶)

حیله گری: گاهی وسایل دیگری برای فریفتن یا واداشتن قربانی به کار می‌رود. هنگامی که دو جوان برای پختن مغز سرشان به آشپزخانه می‌آوردند آن دو آشپز پارسا برای فریب ضحاک فقط یکی از جوانان را کشته و به جای دیگری مغز گوسفند را آمیختند و جوان دوم را رها کردند.

پر از خون دو دیده پر از کینه سر	پر از درد خوالیگران را جگر
ز کردار بیداد شاه زمین	همی بنگرید این بدان آن بدین
جزین چاره یی نیز نشناختند	از آن دو یکی را پرداختند
بیامیخت با مغز آن ارجمند	برون کرد مغز سر گوسفند
نگر تا بداری سر اندر نهفت	یکی را بجان داد زنهار و گفت
ترا از جهان کوه و دشتست بهر	نگر تا نباشی به آباد شهر
خورش ساختند از پی ازدها	بجای سرش زان سری بی بها
از یشان همی یافتندی روان	ازین گونه هر ماهیان سی جوان
بران سان که نشناختندی که کیست	چو گردآمدی مردازیشان دو یست
سپردی و صحرا نهادیش پیش	خورشگر بدیشان بزی چندو میش

(همان: ۵۷-۵۶)

وساطت: این خویشتکاری یا حادثه را به عنوان عاملی که سبب می‌شود تا قهرمان قصه خانه را ترک کند تعریف کردیم. موبد تعبیر خواب ضحاک را بی پرده بیان می‌کند و فاجعه آشکار می‌شود.

خردمند و بیدار و زیرک به نام	کزان موبدان او زدی پیش گام
دلش تنگ تر گشت و ناباک شد	گشاده زبان پیش ضحاک شد
بدو گفت پردخته کن سر ز باد	که جز مرگ را کس ز مادر نژاد
جهاندار پیش از تو بسیار بود	که تخت مهی را سزاوار بود
فراوان غم و شادمانی شمرد	برفت و جهان دیگری را سپرد
اگر باره آهنینی بیای	سپهرت بساید نمانی بجای

کسی را بود زین سپس تخت تو
کجا نام او آفریدون بود
هنوز آن سپهبد ز مادر نژاد
چُون زاید از مادر پر هنر
به خاک اندر آرد سر بخت تو
زمین را سپهر همایون بود
نیامد گه پرسش و سردباد
بسان درختی شود بارور
(همان: ۶۱)

تحویل: توالی خویشکاری برهم می خورد. ضد قهرمان اطلاعاتی درباره قربانی کسب می کند. ضحاک اطلاعاتی درباره فریدون کسب می کند.

چو بشنید ضحاک بگشاد گوش
گرانمایه از پیش تخت بلند
چو آمد دل نامور باز جای
نشان فریدون به گرد جهان
ز تخت اندر افتاد و زو رفت هوش
بتابید روی از نهیب گزند
به تخت کیان اندر آورد پای
همی باز جست آشکار و نهان

...

خجسته فریدون ز مادر بزاد
جهان را یکی دیگر آمد نهاد
(همان: ۶۲-۶۱)

عزیمت: اکنون شخصیت جدیدی وارد قصه می شود: این شخصیت را می توان بخشنده یا به طور دقیق تر تدارک بیننده نامید. مادر فریدون به مرغزاری می رود تا فرزند را به نگهبان آن بسپرد و فرزند از شیر گاو او تغذیه کند.

خردمند مام فریدون چو دید
فرانک بدش نام و فرخنده بود
دوان داغ دل خسته ی روزگار
کجا نامور گاو بر مایه بود
به پیش نگهبان آن مرغزار
بدو گفت کین کودک شیر خوار
پدروارش از مادر اندر پذیر
که بر جفت او بر چنان بد رسید
به مهر فریدون دل آگنده بود
همی رفت پویان بدان مرغزار
که نایسته بر تنش پیرایه بود
خروشید و بارید خون بر کنار
ز من روزگاری به زنهار دار
و زین گاو نغزش به پرور به شیر
(همان: ۶۳)

غیبت: شکل های متعارف غیبت عبارتند از: رفتن برای کار، رفتن به جنگل، رفتن پی کسب، رفتن به جنگ، مرگ و یا ربوده شدن می باشد. ضحاک گاو برمایه را که فریدون با شیر او بالیده بود می یابد و می کشد.

خبر شد به ضحاک بک روزگار
بیامد از آن کینه چون پیل مست
جز آن هر چه دید اندرو چارپای
سبک سوی خان فریدون شتافت
به ایوان او آتش اندر فگند
از آن گاو بر مایه و مرغزار
مران گاو بر مایه را کرد پست
بیفگند و زیشان پرداخت جای
فراوان پژوهید و کس را نیافت
به پای اندر آورد کاخ بلند
(همان: ۶۴)

شناسایی: قهرما (فریدون) می کوشد تا اطلاعاتی از مادر به دست آورد.

چوبگذشت بر آفریدون دو هشت
بر مادر آمد پژوهید و گفت
بگویی مرا تا که بودم پدر
ز البرز کوه اندر آمد به دشت
که بگشای بر من نهان از نهفت
کیم من به تخم از کدامین گهر

چه گویم کیم بر سر انجمن
فرانک بدو گفت کای نامجوی
تو بشناس کز مرز ایران زمین
ز تخم کیان بود و بیدار بود
ز طهمورث گرد بودش نژاد
پدر بد ترا و مرا نیک شوی
چنان بد که ضحاک جادو پرست
از و من نهانت همی داشتم
پدرت آن گرانمایه مرد جوان

یکی دانشی داستانی بزن
بگویم ترا هر چه گفתי بگوی
یکی مرد بد نام او آبتین
خردمند و گرد و بی آزار بود
پدر بر پدر بر همی داشت یاد
نبد روز روشن مرا جز بدوی
ز ایران به جان تو یازید دست
چه مایه به بد روز بگذاشتم
فدا کرد پیش تو روشن روان

(همان: ۶۵-۶۴)

تحویل: این خویشکاری اغلب به صورت مکالمه دو نفر در روایت می آید. فریدون اطلاعاتی درباره ضحاک کسب می کند.

فریدون بر آشفت و بگشاد گوش
دلش گشت پردرد و سر پرز کین
چنین داد پاسخ به مادر که شیر
کنون کردنی کرد جادو پرست
پیویم بفرمان یزدان پاک

ز گفتار مادر بر آمد به جوش
به ابرو ز خشم اندر آورد چین
نگردد مگر بازمایش دلیر
مرا برد باید به شمشیر دست
بر آرم ز ایوان ضحاک خاک

(همان: ۶۶)

حیله گری: شیر می کوشد قربانی خود را بفریبد تا بتواند بر او یا بر چیزهایی که به وی تعلق دارد دست یابد. ضحاک با حیله گری محضری را نوشت که گواهی دهد به مردم که او به عدل و داد حکومت می کند.

چنان بد که ضحاک را روز و شب

....

ز هر کشوری مهتران را بخواست
از آن پس چنین گفت با موبدان

...

یکی محضر اکنون بیاید نبشت
نگوید سخن جز همه راستی
ز بیم سپهبد همه راستان
بدان محضر ازدها ناگزیر

که در پادشاهی کند پشت راست
که ای پر هنر نامور بخردان

که جز تخم نیکی سپهبد نکشت
نخواهد هاندرون کاستی
بدان کار گشتند همداستان
گواهی نبشتند برنا و پیر

(همان: ۶۷-۶۶)

وساطت: قهرمان مستقیماً اعزام می شود. اعزام قهرمان یا به صورت فرمان یا از طریق درخواست و خواهش است. فرمان بیشتر وقتها با تهدید همراه است، همچنان که درخواست بیشتر با وعید؛ گاهی وعید و تهدید با هم همراه است. کاوه دادخواه به تنگ آمده و می خروشد و فاجعه آشکار می شود.

هم آنکه یکایک ز درگاه شاه
ستم دیده را پیش او خواندند
بدو گفت مهتر به روی دژم

بر آمد خروشیدن داد خواه
بر نامدارانش بنشانند
که برگوی تا از که دیدی ستم

خروشید و زد دست بر سر ز شاه
یکی بی‌زیان مرد آهن‌گرم
تو شاهی و گر ازدها پیکری
اگر هفت کشور به شاهی تراست
شماریت با من بیاید گرفت
مگر کز شمار تو آید پدید
که مارانت را مغز فرزند من
سپهد به گفتار او بنگرید
بدو باز دادند فرزند او

که شاهها منم کاوه دادخواه
ز شاه آتش آید همی بر سرم
بیاید زدن داستان، آوری
چرا رنج و سختی همه بهر ماست
بدان تا جهان ماند اندر شگفت
که نوبت زگیتی بمن چون رسید
همی داد باید ز هر انجمن
شگفت آمدش کان سخن‌ها شنید
بخوبی بجستند پیوند او

(همان: ۶۸-۶۷)

ادعای بی‌اساس: قهرمان دروغین ادعای بی‌پایه مطرح می‌کند. ضحاک از کاوه می‌خواهد به عدالت او که ادعایی پایه‌ای بود، گواهی دهد.

بفرمود پس کاوه را پادشا
چو بر خواند کاوه همه محضرش
خروشید کای پای مردان دیو
همه سوی دوزخ نهادید روی
نباشم بدین محضر اندر گوا
خروشید و برجست لرزان ز جای
گرانمایه فرزند او پیش اوی

که باشد بران محضر اندر گوا
سبک سوی پیران آن کشورش
بریده دل از ترس گیهان خدیو
سپردید دلها بگفتار اوی
نه هرگز بر اندیشم از پادشا
بدرید و بسپرد محضر به پای
ز ایوان برون شدخروشان به کوی

(همان: ۶۸)

تکلیف دشوار: این یکی از عناصر دلچسب و محبوب قصه است. بیرون از روابطی که هم اکنون وصف کردیم نیز کار و مأموریت دشوار به قهرمان داده می‌شود. کاوه با خواندن گواهی برمی‌آشوبد و از فرمان ضحاک سرپیچی می‌کند و چرم آهن‌گری خویش را برمی‌افرازد و نامداران یزدان پرست را فرا می‌خواند.

چو کاوه برون شد ز درگاه شاه
همی بر خروشید و فریاد خواند
از ان چرم کاهنگران پشت پای
همان کاوه آن بر سر نیزه کرد
خروشان همی رفت نیزه بدست
کسی کو هوای فریدون کند
پیوید کین مهتر آهرمنست
بدان بی‌بها ناسزاوار پوست

برو انجمن گشت بازارگاه
جهان را سراسر سوی داد خواند
پوشند هنگام زخم درای
همانگه ز بازار برخاست گرد
که ای نامداران یزدان پرست
سراز بند ضحاک بیرون کند
جهان‌آفرین رابه دل دشمن ست
پدید آمد آوای دشمن ز دوست

(همان: ۶۹)

راه حل: البته صورت‌های حل مسئله و انجام مأموریت دقیقاً با صورت‌های مسئله و مأموریت مطابقت می‌کند. کاوه به همراهی مردم به سوی فریدون رفت تا مشکل را به رهبری او حل نماید.

همی رفت پیش اندرون مرد گرد
بدانست خود کافریدون کجاست

سپاهی برو انجمن شد نه خرد
سر اندر کشیدوهمی رفت راست

بیامد به درگاه سالار نو بدیدندش از دور و برخاست غو

(همان: ۶۹)

مجازات: ضد قهرمان تنها در مواردی تنبیه و مجازات می‌شوند که خویشکاری‌های جنگ و تعقیب در قصه نباشد در غیر این صورت، در جنگ کشته می‌شود و یا هنگام تعقیب نابود می‌گردد. فریدون برای مجازات دشمنانش کمر می‌بندد.

فریدون به خورشید بر برد سر	کمر تنگ بستش به کین پدر
برون رفت شادان به خرداد روز	به نیک اختر و فال گیتی فروز
سپاه انجمن شد بدرگاه اوی	به ابر اندر آمد سر گاه اوی
به پیلان گردون کش و گاویمیش	سپه را همی توشه بردند پیش
کتایون و بر مایه بر دست شاه	چو کهتر برادر ورا نیک خواه
همی رفت منزل به منزل چو باد	سری پر ز کینه دلی پر ز داد

(همان: ۷۱-۷۲)

پیروزی: ضد قهرمان شکست می‌خورد. فریدون به دربار ضحاک با پیروزی راه می‌یابد.

چو از دشت نزدیک شهر آمدند	کز آن شهر جوینده بهر آمدند
ز یک میل کرد آفریدون نگاه	یکی کاخ دید اندر آن شهر شاه

...

گران گرز برداشت از پیش زین	تو گفתי همی بر نوردد زمین
کس از روزبانان بدر بر نماند	فریدون جهان آفرین را بخواند
باسب اندر آمد بکاخ بزرگ	جهان ناسپرده جوان سترگ
طلسمی که ضحاک سازیده بود	سرش باسمان بر فرازیده بود
فریدون ز بالا فرود آورد	که آن جز به نام جهاندار دید
وزان جادوان کاندر ایوان بدند	همه نامور نره دیوان بدند
سراثشان بگزر گران کرد پست	نشست از بر گاه جادو پرست
نهاد از بر تخت ضحاک پای	به پیروزی و رای بگرفت جای

(همان: ۷۴-۷۵)

۳-۲-۲- خویشتکاری ضحاک در گرشاسب نامه

داستان: پادشاه ضد قهرمان

گرشاسب، شاه سیستان می‌شود و این خبر به گوش ضحاک می‌رسد تصمیم می‌گیرد به سیستان برود و از نزدیک اوضاع آن را بنگرد. ضحاک از دیدن برز و بازوی گرشاسب نگران می‌شود. ضحاک باخود می‌اندیشد که بهتر است با حيله‌ای گرشاسب را از ایران دور کنم تا آسایش به من نرسد. بنابراین از گرشاسب با تملق تمجید نموده و او را راهی رزم با منهراس می‌نماید. اثرط، پدر گرشاسب از پذیرش گرشاسب برای رفتن به جنگ نگران می‌شود و به پسر هشدار می‌دهد ولی فایده ندارد و گرشاسب به جنگ منهراس می‌رود و در این راه با شگفتی‌های بسیاری روبه‌رو می‌شود و در پایان منهراس را از پای در می‌آورد.

خویشتکاری:

وضعیت آغازین، شناسایی، تحویل، حيله گری، مشارکت در جرم، ادعای بی اساس، شرارت، تکلیف دشوار، راه حل، بازگشت، تشخیص، تحویل، مجازات، مبارزه.

وضعیت آغازین: صحنه آغازین توصیفی از جزئیات عرضه می‌دارد. گرشاسب، شاه سیستان می‌گردد و آن سرزمین را آبادان می‌نماید.

چو برسیستان پهلوان گشت شاه
همه ساز شهرش نکو کرده شد
بر اوج سپهر مهی گشت ماه
برو دست فرمانش گسترده شد

(اسدی طوسی، ۱۳۹۳: ۲۴۵)

شناسایی: گاهی گونه‌های دیگری از خبرگیری که به وسیله شخصیت‌های دیگر قصه انجام می‌گیرد دیده می‌شود. ضحاک از احوال شاه سیستان و آبادانی آن با خبر می‌شود.

ز کارش بد و نیک بی‌گاه و گاه
بدو تیره شد رایش اندر پسیچ
همی شد خبر نزد ضحاک شاه
ولیکن نیارستش آزد هیچ
سوی سیستان رفت تا بنگرد
یکنی پیش آب زره بگذرد
زنزل و علف آنچه بایست ساز
سپهد برون برد و شد پیشباز
چوشه را بدید آمد از پیل زیر
گرفتش به بر شاه و پرسید دیر
سپهد رکابش بیوسید و جست
به دندان پیل اندر آویخت دست
چو چابک سواری به اسپ نبرد
زهامون به پیل اندرآمد چو گرد

(همان: ۲۴۵)

تحویل: ضد قهرمان اطلاعاتی دربارهٔ قربانی کسب می‌کند. ضحاک با دیدن گرشاسب اطلاعاتی از او می‌گیرد.

نگه کرد شاه آن یلی بال و بُرز
به زیر اندرش زنده پیلی چو کوه
به کف کوه کوب اژدها سارگرز
زیس بار خفتان و ترکش ستوه

(همان: ۲۴۵)

حیله‌گری: شریر می‌کوشد قربانی خود را بفریبد تا بتواند بر او یا چیزهایی که به وی تعلق دارد دست یابد. ضحاک می‌اندیشد که اگر جهان دشمن من باشد بهتر است که گرشاسب با من دشمن شود، پس با خود می‌گوید اگر نخواهم از او گزند ببینم باید او را از کشور دور کنم.

به دل چاره ای گفت باید گزید
جهان با من ار پاک دشمن بود
که این را کند دشمنی ناپدید
از آن به که این دشمن من بود
بزد خیمه گرد لب هیرمند
بر آسود با خرمی روز چند

(همان: ۲۴۵)

مشارکت در جرم: قربانی فریب می‌خورد و ناگهان به دشمن خود کمک می‌نماید. گرشاسب با ضحاک به شکار می‌رود و مفتون دوستی او می‌شود.

سپهد پیاده همی تاختی
چوتنگ آمدندی بجستی ز جای
به راه گوزنان کمین ساختی
سروی دوناه گه گرفت از کمین
گرفتی سروشان فکندی ز پای
زبس کوفتن زور تنشان ببرد
همی زد زخشم این بر آن آن بر این
چنین پیش ضحاک چندی گرفت
سروگردن هر دو بشکست خرد
به دل گفت تا زو نبینم گزند
برو آفرین خواند شاه از شگفت
ازین کشورش دور باید فکند

(همان: ۲۴۶)

ادعای بی اساس: قهرمان دروغین، ادعای بی پایه را مطرح می‌کند. ضحاک گرشاسب را بسیار می‌ستاید و به تمجید دست می‌یازد درحالی که به او اعتماد ندارد.

به باغ آمدند آنگه ازدشت و باغ
که بود از در شادی و بزم باغ

...

گه خرّمی شاه با فر و کام
به نخچیر و بزم و به نیروی تن
توی گفت از ایزد دلم را امید
به تو دارم ایمن دل خویش را
ز نام توام کام و آرایشست
ز بهرم فدا کرده ای خویشتن
شکستم به توهر که بدخواه بود

به یاد سپهدار برداشت جام
فراوانش بستود در انجمن
هما ز بخت تو فرخی را نوید
به گرز تو ترسان بداندیش را
ز رنج توام نام و آسایشست
به هر سختی داشته پیش تن
به جنگ ارکنارنگ اگر شاه بود

(همان: ۲۴۷)

شرارت: این خویشکاری اهمیت استثنایی دارد زیرا، با آن تحرک واقعی در قصه آغاز می‌گردد. توالی خویشکاری برهم می‌خورد. ضحاک برای دور کردن گرشاسب از کشور او را به جنگ با منهراس بر می‌انگیزد

کنون نیست بامن گزارنده کین
که گوید ز شاهان کس ام یار نیست
چو دورم ز گفتن بود پرفسوس
ترا راهزن خواند و مارکش
کنون باید این رزم را ساختن
همان دیوکش منهراس است نام
گراین کار بدهد گرو گرترا

جز افریقی از بوم خاور زمین
به مردی چومن نامبردار نیست
چو نزدیک باشم بود چاپلوس
مرا دید مردم خور خیره هش
توانی مگر کین از او آختن
مگر کز کمند تو آید به دام
ز شاهی مرا نام و دیگر ترا

(همان: ۲۴۷)

مشارکت در جرم: قربانی گاهی به همه اغواگری‌های شریر تسلیم می‌شود. گرشاسب فریب ضحاک را می‌خورد و قول نابود نمودن منهراس را به او می‌دهد.

سپهد چنین گفت با شهریار
همی آفتاب فلک فروتاب
زمان بنده کردار رنجور تست
ز سیصدچو افریقی و منهراس
هم اکنون چو آهنگ راه آورم
چو ازمی گران شد سر باده خوار

که اندر جهان مر ترا کیست یار
ز تاج تو گیرد چو مه ز آفتاب
زمین گنج و خورشید گنجور تست
به فرّت نیارد دل من هراس
سر هر دوشان پیش شاه آورم
سته گشت رامشگر و میگسار

(همان: ۲۴۷)

تکلیف دشوار: بیرون از روابط و مسئولیت‌هایی که بدان اشارت شد کار و مأموریت دشوار به قهرمان واگذار می‌شود. ضحاک گرشاسب را به جنگ با منهراس تشویق می‌نماید ولی پدر او، اثرط، را از آن منع می‌کند.

ز بستان پراکنده شد انجمن
نشست از نهان با پدر پهلوان
ز مهرش پدر گشت بادرد جفت

همان با گل و می چمان برچمن
به تدبیرره تا شدن چون توان
ز شاه این نبایست پذیرفت گفت

که هر کار کاو با تو گوید همی
بخوان بر ز مهمانت نو گر کهن
نباید بُد ایمن به نیروی خویش
گرت زور باشد ز پیلان بسی
رهی سخت دشوارشش ماهه بیش
سپاهی هزاران فزون از هزار
هم اندر کف منهراس ازدها
یکی نره دیوست پرخاشجوی

ز ترس تو مرگ تو جوید همی
ز سیصد یکی راست مشنو سخن
که ناید به هنگام هر کار پیش
بودهر به زور از تو افزون کسی
همه کوه و دریاو بیشست پیش
سپه کش چو افریقی نامدار
گرافتد به چاره نگردد رها
که هرکش ببیندشودهوش ازوی

(همان: ۲۴۸)

راه حل: البته صورت‌های حل مسئله و انجام مأموریت دقیقاً با صورت‌های مسئله و مأموریت مطابقت می‌کند. بعضی از کارها پیش از آن که مطرح شوند پایان می‌یابند، یا پیش از زمان مقرر به وسیله شخصی که آن کار و مأموریت را معین ساخته است، انجام می‌پذیرد. گرشاسب پس از یک هفته لشکر را آماده نمود و به جنگ منهراس راهی شد.

به یک هفته‌زان پس همه کار راه
ستودش بسی شاه و چندی نواخت
بدادش هیون دو کوهان هزار
هزار دگر خیمه گونه گون
دو صد تیغ و صدبدره دینار گنج
چهل خادم از ریدگان طراز

بسازید و شد پیش ضحاک شاه
ببایست او کارها را بساخت
همه بارشان آلت کارزار
به برگستوان پیل سیصد فزون
ز دیا شراع و سراپرده پنج
هزار اسپ جنگی به زرینه ساز

(همان: ۲۴۹)

بازگشت: بازگشت عموماً به همان صورت‌هایی تحقق می‌پذیرد که رسیدن و درآمدن قهرمان به صحنه قصه. نیز به همان آیین است. ضحاک هنگامی که گرشاسب را راهی جنگ می‌کند خود به بابل باز می‌گردد.

چو پنجه هزار از یلان سپاه
ز خویشان یکی رابه جایش نشاند
سوی بابل آورد ضحاک روی

بید پهلوان شاد و برداشت راه
سپه زی بیابان کرمان براند
دگر سو سپهدار شد راه جوی

(همان: ۲۴۹)

تشخیص: مردم جزیره گرشاسب را دیده و ماجرای منهراس را بیان می‌کنند.

گرفتند از آنجای راه دراز
یکی مرد پویان ز بالا به پست
چو دیدند بُد ز اندلس مهتری
چنین گفت کز بخت روز نژند
ازین که دمان نره دیوی شگفت
دو صد مرده بودیم نگذاشت کس
سپهد مرورا به کشتی نشاست
گرفتند لشکر به یک ره خروش

جزیری پدید آمد از دور باز
خروشان گلیمی فشانان به دست
به پرسش گرفتندش از هر دری
مرا باد کشتی باید ر فکند
برون آمد و کشتی ما گرفت
همه خوردومن مانده‌ام زنده بس
به کین جستن دیو، خفتان بخواست
که او منهراس است، با او مکوش

سپهدار گفت از من آغاز کار
خود این رزم کرد آرزو شهریار
(همان: ۲۵۴-۲۵۵)

تحویل: در این مورد، شناختن همچون خویشکار ای مطابق با داغ زدن و نشان کردن عمل می‌کند. قهرمان با به جای آوردن مأموریت مشکلش نیز شناخته می‌شود (مقدم بر این تقریباً همیشه صحنه‌اشناخته فرا رسیدن قهرمان وجود دارد). گرشاسب با دیدن منهراس اطلاعاتی درباره او کسب می‌کند.

به ناگه بدان دیوش افتاد چشم	و را دید در ژرف غاری به خشم
یکی جانورکونه پرجنگ و جوش	که هرکش بدیدی برفتی ز هوش
چوشیرانش چنگال و چون غول روی	به کردار میشان همه تنش موی
دوگوشش چون دوپرده پهن و دراز	برون رسته دندان چویشک گراز
ستبری دو باز و مه از ران پیل	رخش زرد و دیگر همه تن چو نیل
همی ریخت غاز از غرنبیدنش	همی شد نوان گه ز جنبیدنش
ز صدرش فزون ماهی خورده بود	زی پیش استخوان‌هاش گسترده بود

(همان: ۲۵۵)

مبارزه: در این حال ما با وضعیت نبرد تن به تن رو به رو می‌شویم. گرشاسب با منهراس دیو به مبارزه برمی‌خیزد.

دل شیر جنگی برآورد شور	به یزدان پناهیدو زو خواست زور
گشاد از خم چرخ تیری به خشم	زدش بر قفا، برد بیرون ز چشم
غریوی برآمد از آن نره دیو	که برزد به هم غاز و که ز آن غریو
دمان تاخت کاید به بالا ز زیر	در غاز بگرفت گرد دلیر
به خنجر یکی پنجه بنداختش	در آن غاز هر سو همی تاختش
به هر گوشه کز غاز سر بر زدی	یکی گرزش او زود بر سر زدی
فغانی ز دیو و خروشی از وی	به خون غرقه دیو و به خوی جنگوی

(همان: ۲۵۵-۲۵۶)

مجازات: معمولاً شریر «حرکت دوم» قصه، و قهرمان دروغین مجازات می‌شوند، و حال آنکه، شریر «حرکت اول» قصه، تنها در مواردی تنبیه و مجازات می‌شوند که خویشکاری‌های جنگ و تعقیب در قصه نباشد در غیر این صورت، در جنگ کشته می‌شوند و یا هنگام تعقیب نابود می‌گردند. گرشاسب منهراس را به سزای عملش می‌رساند.

سرانجان سنگی گران از برش	فرو هشت کافشاند خون از سرش
تن نیلگونش و شی پوش گشت	چوکوهی بیفتادو بی هوش گشت
سبک پهلوان پیش کاید به هوش	به غاز اندرون رفت چون شیر زوش
دودست و دو پایش به خم کمند	فرو بست و دندانش از بُن بکند
گزید از سپه مرد بیش از شمار	به کشتیش بردند از آن ژرف غار
همی غرقه شد کشتی از بار اوی	سپه خیره یکسر ز دیدار اوی
رسن‌های کشتی جدا هر کسی	ببستند بر دست و پایش بسی
چوهش یافت هرگاه گشتی دمان	گسستی فراوان رسن هر زمان
زدی نعره‌ای سهمگین کز خروش	شدی کوه جنبان و دریا به جوش
جهان پهلوان پیش داد آفرین	بسی کرد با مهر یاد آفرین

(همان: ۲۵۶)

نتیجه

در این پژوهش سعی شده است با بیان زیر ساخت و کهن الگوی اساطیری ضحاک به تحلیل تجلی خویشتکاری او در شاهنامه فردوسی و گرشاسب نامه به روش تطبیقی و تحلیلی - توصیفی بر پایه قواعد و ساختار پراپ پرداخته شود تا با واکاوی شخصیت اسطوره ای ضحاک در زمانی که سرگذشت های افسانه ای، بندهشنی و سرمدی بوده به خویشتکاریها و مسئولیت او در انجام خویشتکاری مورد نظر در روایت شاهنامه و گرشاسب نامه برسیم. البته برای این مهم می باید برای دست یابی به خویشتکاری این ضد قهرمان از یک نظم و چارچوب کلی پیروی نمود، زیرا بر اساس نظمی ساختارگرایانه می توان به کشف لایه های زیرین یک روایت رسید. بنابراین از کارکردها یا خویشتکاری پراپ برای رسیدن به خویشتکاری ضحاک استفاده شده است که البته لازم به ذکر است، الزاما تمامی آن سی و یک خویشتکاری پراپ در قصه موجود نمی باشد و خویشتکاریها را باید جدا از شخصیت هایی که تصور می شود عامل وکننده آنها هستند، تعریف و توصیف کرد. زیرا عوامل بسیاری در توالی آن وجود دارند که خویشتکاریها را به عهده می گیرند تا به نتیجه مطلوب که همان نشان دادن رخداد های مربوط به شخصیت های روایت است، برسیم. پس می بینیم که اشخاص و وسایلی که از طریق آنها خویشتکاریها انجام می پذیرند بر یکدیگر تاثیر می گذارند و خود را با خویشتکاری های یکدیگر کامل می نمایند و گاهی شخصیتی موثر به جایگاه دیگری برده می شود و معنای جدیدی می یابد. البته مواردی هم به عنوان خویشتکاری اضافه شده است که در اساطیر و فرهنگ بومی و اعتقاد اقوام ایرانی کهن معنا می یابد که در لابه لای خویشتکاریها گنجانده شده است مانند خویشتکاری ضحاک در روایات شاهنامه فردوسی: « وضعیت آغازین، ممنوعیت، شناسایی، حيله گری، وساطت، تحویل، عزیمت، غیبت، شناسایی، تحویل، حيله گری، وساطت، ادعای بی اساس، تکلیف دشوار، راه حل، مجازات، پیروزی. » و در روایت گرشاسب نامه: « وضعیت آغازین، شناسایی، تحویل، حيله گری، شراکت در جرم، ادعای بی اساس، شرارت، مشارکت در جرم، تکلیف دشوار، راه حل، بازگشت، تشخیص، تحویل، مجازات، مبارزه. » که در هفت مورد از خویشتکاریها در دو روایت اشتراک وجود دارد (وضعیت آغازین، حيله گری، شناسایی، تحویل، ادعای بی اساس، تکلیف دشوار، راه حل، مجازات) و در اکثر موارد نیز خویشتکاریها منفی و از وظایف ضد قهرمان می باشد. لازم است بدانیم که در هر دو روایت بهره گیری از نظریه ساختاری نشان از خویشتکاری خاص ضحاک به عنوان یک ضد قهرمان دارد که شخصیت اسطوره ای او را به تصویر می کشد.

منابع و مآخذ

- ابن خلدون، ابو زید عبدالرحمان بن محمد، تاریخ ابن خلدون، ترجمه عبدالمحمد آیتی، چاپ سوم، تهران، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، جلد ۱، ۱۳۸۳
- بلعمی، ابو علی محمد، تاریخ بلعمی (تکمله و ترجمه تاریخ طبری)، به تصحیح محمد تقی بهار و کوشش محمد پروین گنابادی، چاپ اول، تهران: نشر زوار، ۱۳۹۲
- بهار، مهرداد، پژوهشی در اساطیر ایران، ویراستار کتابیون مزداپور، چاپ هفتم، تهران: نشر آگه، ۱۳۸۷
- بیلسکر، ریچارد، اندیشه یونگ، ترجمه حسین پاینده. چاپ اول، تهران: انتشارات آشتیان، ۱۳۸۸
- پراپ، ولادمیر، ریخت شناسی قصه های پریان، ترجمه فریدون بدره ای، چاپ چهارم، تهران: طوس ۱۳۹۶
- ثعالبی مرغنی، حسین بن محمد، شاهنامه کهن، ترجمه سید محمد روحانی، چاپ اول، مشهد: انتشارات دانشگاه فردوسی مشهد، ۱۳۷۲

دادور، ابوالقاسم، الهام منصوری، درآمدی بر اسطوره‌ها و نمادهای ایران و هند در عهد باستان، چاپ اول، تهران: انتشارات کلهر (الزهر)، ۱۳۸۵

دوستخواه، جلیل، گزارش و پژوهش اوستا، چاپ سیزدهم، تهران: انتشارات مروارید، جلد ۲، ۱۳۸۷
رضایی، عبد العظیم، تاریخ ده هزار ساله ایران (از پیدایش آریاها تا انقراض پارتها)، چاپ اول، تهران: انتشارات اقبال، جلد ۱، ۱۳۷۳

ستاری، جلال، جهان اسطوره شناسی (اسطوره ی ایرانی)، چاپ اول، تهران: نشر مرکز، ۱۳۸۵
ستاری، رضا، مرضیه حقیقی، عنوان مقاله: نقد کهن الگویی ریشه‌های دوگانه‌انگاری اسطوره‌ای در شاهنامه فردوسی، نام مجله: متن شناسی ادب فارسی دانشگاه اصفهان دوره ۶، شماره ۱، بهار ۱۳۹۳، صص ۱۱۱-۱۳۰
سرکاراتی، بهمن، سایه های شکار شده (گزیده مقالات فارسی)، چاپ دوم، تهران: انتشارات طهوری، ۱۳۸۵
شایست و ناشایست، ترجمه کتابیون مزداپور، چاپ اول، تهران: موسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی (چاپ چاپخانه انتشارات علمی فرهنگی)، ۱۳۶۹

صفا، ذبیح الله، حماسه سرایی در ایران، چاپ هفتم، تهران: انتشارات امیر کبیر، ۱۳۸۴
عرب گلپایگانی، عصمت، اساطیر ایران باستان (جنگی از اسطوره‌ها و اعتقادات در ایران باستان)، چاپ اول، تهران: انتشارات هیرمند، ۱۳۷۶

فردوسی، حکیم ابو القاسم، شاهنامه، به کوشش جلال خالقل مطلق، چاپ سوم، تهران: ناشر مرکز دائره المعارف بزرگ اسلامی، جلد ۱، ۱۳۸۹

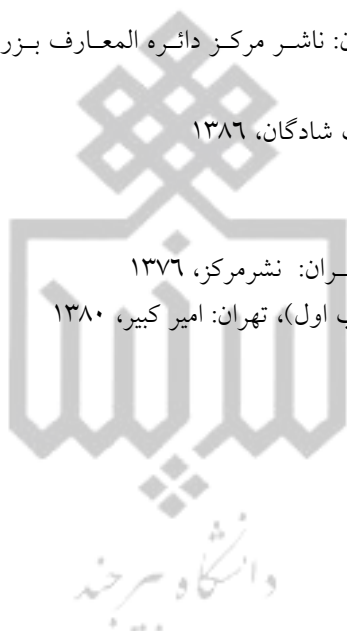
کادن، جی ای، فرهنگ ادبیات و نقد، ترجمه کاظم فیروزمند، چاپ اول، تهران: انتشارات شادگان، ۱۳۸۶

کمبل، ژوزف، قدرت اسطوره، ترجمه عباس مخبر، چاپ اول، تهران: نشر مرکز، ۱۳۷۷

مرتضوی، منوچهر، فردوسی و شاهنامه، چاپ سوم، تهران: انتشارات توس، ۱۳۸۵

مورنو، آنتونیو، یونگ، خدایان و انسان مدرن، ترجمه داریوش مهرجویی، چاپ اول، تهران: نشر مرکز، ۱۳۷۶

وحیدی، حسین، نبرد تاریکی و روشنایی (سراغاز فرهنگ و تمدن در ایران باستان، چاپ اول)، تهران: امیر کبیر، ۱۳۸۰



انجمن علمی زبان و ادبیات فارسی