

رد پای فانتزی سفر در گرشاسب نامه اسدی طوسی

* حمید رضا صرفی

** مینا ایرانفر

چکیده

فانتزی یکی از انواع ادبی نوظهور در ادبیات دنیاست که ریشه در اساطیر و داستان های پریانی دارد، این سبک پر آوازه که در بیشتر شاخه های هنر رسوخ کرده و برای خود جایگاه مستحکمی ایجاد نموده است با رنسانس صنعتی اروپا در قرن هجدهم به شکلی مستقل شروع به فعالیت نمود و با خلق دنیایی خیالی و ماورایی فضایی وهم انگیز را برای بشر خسته از ارا به های صنعت و تکنولوژی به تصویر کشید. گستره انواع فانتزی مولفه های فراوانی را در بر دارد، یکی از این مولفه ها ، فانتزی سفر است که بن مایه های آن سفرهایی بیرون از حصار زمان و مکان در دنیایی خیالی است. مقاله حاضر، تلاشی است برای یافتن ریشه های فانتزی سفر، در متن حماسی، اساطیری گرشاسب نامه اسدی طوسی که شامل سفرهای خیالی پهلوان ایرانی ، گرشاسب است و برآیند تا ابتدا به تعریف فانتزی و فانتزی سفر و شاخص های مطرح در آن پردازیم، سپس با ریشه یابی این شاخصها در متن گرشاسب نامه، عناصر مشترک حماسه اساطیری را با نوع پیشرفته فانتزی سفر مقایسه نماییم. و در نهایت به این نکته دست می یابیم که گرشاسب نامه یکی از نمونه های ابتدایی فانتزی سفر در ادبیات فارسی می باشد.

واژه های کلیدی: فانتزی، سفر، گرشاسب نامه، حماسه، اساطیر

*دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شهید باهنر

**کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی

فانتزی چیست:

فانتزی در لغت به معنی ذهن و واژه و فانتاسیک به معنای تولید ذهنی است (فرهنگ وبستر) و ادبیات فانتزی، به سبکی اطلاق می شود که در آن تخیل و توهم نقش کلیدی دارد، به این معنا که فضای داستان های فانتزی فضایی وهم انگیز و خیالی است و موجودات و مکانها، رنگی از تخیل و افسانه پیدا می کنند و در برخی موارد ریشه در اساطیر و ذهنیت بشر اولیه دارند. به بیانی شیوا «فانتزی دگرگونی نمادین واقعیت از منظر چشم یک زیبایی شناس است که در ابعاد جدید و نامنتظری از واقعیت آن را بیان می کند» (Bartolaussi، ۱۹۸۶، ۳۶)

این نوع ادبی به صورتی مستقل از قرن هجدهم میلادی همراه با رنسانس علمی اروپا شروع به فعالیت کرد. فانتزی برای بشری که رو به تمدن و صنعت می رفت «ادامه شیوه و اسلوب افسانه نویسی بود» (محمدی، ۱۳۷۸، ۶۰) به این معنا که بشر واقع گرای متمدن برای ملموس کردن و هنری ساختن تجربه ها و آمال خود دست به احیاء داستان های افسانه گونه می زند و همان رویا پروری کهن را در غالب اساطیر و افسانه های هزار و یکشب می ریزد و مضامین جدید را جایگزین افسانه های قدیمی می کند. به نظر آقای محمدی فانتزی ها صدای آرزوهای نهان انسانی است که در شکل واقع گرایانه به بیان نمی آید (محمدی، ۱۳۷۸، ۶۰) و یا چنانکه آقای کریمی به آن اشاره کرده است، قهرمانان فانتاسیک مدرن در غرب چیزی نیستند جز بازخوانی اساطیر کهن یا افسانه های قرون وسطایی (کریمی، ۱۳۸۵، ۱۶۱). این دنیای بزرگ افسانه پردازی، که با عنصر تخیل، هر لحظه در طرحی و رنگی رخ می نماید با توجه به نوع کارکردها، درونمایه ها، عناصر مورد استفاده، به انواع مختلفی طبقه بندی می شود البته آنچه در تمام این انواع مشترک است تلاش برای ایجاد شگفتی در خواننده است و ماورایی بودن و خارج از تصور بودن فضاها و قهرمانان، امری است که کمابیش در تمام آثاری از این دست دیده می شود و پررنگ بودن یک عنصر موجب متمایز شدن یک گونه از دیگر گونه های مشابه می شود. بر این اساس می توان فانتزی را به انواع فانتزی حیوانات (زایپس، ۱۳۸۷، ۳۳)، فانتزی علمی تخیلی، فانتزی سفر در مکان، فانتزی سفر در زمان (محمدی، ۱۳۷۸، ۱۵۹) و موارد بسیار دیگری، تقسیم بندی کرد که هر کدام در نوع خود مولفه ای را، برای پروردان فضای خیالی، دستاویز خویش قرار داده اند.

نوع مورد بررسی ما در این مجال، فانتزی سفر در مکان است که با توجه به سفرهای حماسی - اساطیری گرشاسب می توان شباهت های فراوانی مابین این متن کهن و سفرهای فانتاستیک پیدا کرد اما پیش از آن ، برای روشن شدن بحث به بررسی شخصیت گرشاسب و کلیت داستان گرشاسب نامه خواهیم پرداخت.

گرشاسب و گرشاسب نامه:

گرشاسب این قهرمان ماجراجو در بلاد روم و چین و ایران و هند، خود قهرمانی اساطیری است. تولد گرشاسب در اوستا در هاله ای از رمز و رازمانده است، او به بادافره فشردن هوم توسط اثرط متولد می شود، «دو برادر بودند گرشاسب و اورخش که اورخش کشته می شود و گرشاسب در آرزوی خونخواهی او به پادشاهی می رسد» (صفا، ۱۳۸۷، ۵۵۶). آنچه بیش از پیش گرشاسب را به یک قهرمان داستان های فانتزی تبدیل می کند اعمال خارق العاده و سفرهایش می باشد، که با رنگ و لعاب اسطوره و تخیل شخصیتی فرای یک حماسه ملی می آفریند. تصاویری که از هیئت ظاهری و اسب و بارهء وی، به نقل از گرشاسب نامه این گونه آمده است:

سپهدار گرشاسب تا زنده بود	نگردش زبون کس نه افکنده بود
یلی بد که جستی ز تیغش گریغ	به دریا درون موج و بر باد میغ
زدی دست و پیل دوان را دوپای	گرفتی فر و داشتی هم به جای
بدش سی رشی نیزه ز آهن به رزم	سی ازده منی جام خوردی به بزم

(داستان ۱۱ - بیت ۱۱ تا ۱۴)

و خود ناگفته پیداست که اغراق و مبالغه در خصوصیات ظاهری این موجود زمینی، او را چه سان به موجودی عظیم و ماورایی تبدیل کرده است. دشمنان این یل شگفت انگیز نیز مانند خود او سترگ هستند و جملگی مظاهر شر و آشوب، که می خواهند 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 گناهِش که خاموش کردن آتش مقدس است، این گونه نقل می شود 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. (مзда پور، ۱۳۷۸، ۱۴۴)

«برخی وقایع در داستان های 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 نقطه تفاوت داستان گرشاسب نامه با سایر داستانهای پهلوانی اساطیری، در آن است که گرشاسب نامه بیشتر به سوی داستانهای پریانی و هزار و یکشب نزدیک می شود و تشابه فراوانی بین نوع داستان پردازی در آن، با داستان سندباد بحری و یونس^۱ دیده می شود که این امر موجب کشش عمیق کلیت داستان به سمت فانتزی گردیده است، اسدی مضامین را از داستانها گرفته و بایچیدن آن در لفافه جادو و نرم های خاص تخیل توانسته است طرحی نو در اعجاب انگیز کردن سفرها در اندازد. به بیان دیگر اسدی کوشیده است یک قهرمان اسطوره ای را از گذرگاه افسانه های پریانی به دروازه های فانتزی نزدیک کند و تصاویری بدیع از مکانها و موجودات و اشیاء خیالی را در اثنای سفر ابر قهرمان قرار دهد و او را به سیر و سلوک در سرزمین ناشناخته ها وادارد، لذا از این جنبه می توان نقاط مشترکی از فانتزی سفر در گرشاسب نامه با داستان سفرهای گالیور مشاهده نمود. با این تفاوت که گالیور انسانی از سرزمین اساطیر نیست اما گرشاسب ابر قهرمانی نامیراست. برای اینکه بتوانیم مقایسه ای مستند از این نکات مشترک داشته باشیم به چند خصوصیت بارز در فانتزی سفر و متعاقبا شواهدی از گرشاسب نامه اشاره خواهیم کرد.

فانتزی سفر:

سفری که ابرقهرمان خیالی در آن پای می گذارد باید به گونه ای خاص حیرت خوانندگان را بر انگیزد در این سفر که در زمانی ناشناخته آغاز شده است و به مکان هایی بس شگرف می رسد. اما رسیدن به این پایه از تخیل به تنهایی امکان پذیر نمی باشد و راه آشنای مشفق دروازه های سرزمین خیالی را برای قهرمان باز می کند اما نکته در اینجا است که چرا نویسنده حیرت و شگفتی را به نهایت می رساند و مصائب و مشکلات چون رگباری بی امان بر پیکر قهرمان داستان تازیان میزند و پاسخ این که هدفی با ارزش قهرمان داستان را به تکاپو وامی دارد. در سیطره فانتزی سفر، کارهای ماندگاری به چشم می خورد از جمله آلیس در سرزمین عجایب، شیر کمد جادوگر، ارباب حلقه ها، هوبیت و نمونه های فراوان دیگر که در این مجال اندک نمی گنجد، اما نکات مطرح شده در وصف فانتزی سفر به شرح ذیل قابل بررسی است:

۱- زمان و مکان جادویی:

دو بعد زمان و مکان، ظرف وجود انسان را تشکیل می دهند و آدمی همیشه در این دو محدوده زندانی است. چنانکه در تعریف فانتزی اشاره شد برای شکست حصر موجود ذهن، هنرمند، هر تلاشی که بتواند انجام می دهد و برای خود ناکجا آبادی می سازد تا با کمک آن دنیایی خارج از اجبارهای واقعی بسازد و لختی در آن به پرواز درآید. ناکجاآباد مکانی بیرون از مکان است یا مکانی در لامکان که جایی ندارد، در ناکجاآباد مفهوم زمان و مکان دگرگون می شود (صرفی، ۱۳۸۸، ۹۵) در تخیل مکان جادویی زمین از حالت یک محدوده خارج و خود مرکز رهایی و آزادی می شود «از این نقطه نظر، تخیل، یا به زیر زمین، یا به آسمان می رود، انسان با آسمان، نیازهای جاه طلبانه و نیاز به تصاحب موقعیت برتر را نشان می دهد و با تخیل زیرزمین، تخیل جایگاه مرگ و مردگان را، این برداشت، از نگرش اسطوره ای زندگی پس از مرگ ناشی می شود. تخیل در بستر زمین در دو بخش خشکی و دریا وجود دارد. تخیل خشکی رایج تر از تخیل دریا و یا آبی است با این همه تخیل آبی شگفت تر از تخیل خشکی است» (محمدی، ۱۳۸۷، ۴۰). در متن مورد مطالعه ما هر دو تخیل علی الخصوص تخیل آبی دیده می شود. در ۳۴ مورد اشاره به مکانهای جادویی در گرشاسب نامه، اغلب، جزیره هایی در میان آب میزبان حوادث جادویی هستند. این دریاست که قهرمان اساطیری را به مکانهای ناشناخته می کشاند و گرشاسب را به تکاپو در دنیای خیالی وامی دارد هر چند بنا به نظر

آقای ستاری « دریا برای همه اقوام دریانورد هندی و عرب و ایرانی کششی جادویی و افسونگر داشته است» (ستاری، ۱۳۸۲، ۴). ناگفته پیداست که این کشش چگونه مرز اساطیر را نیز در هم نوردیده است. در این گونه داستانها، جامعه، تاریخ، شجره نامه خانوادگی، محل جغرافیای جمعیت، مذهب، نوع پوشاک و سنتهای مربوط به دنیای خیالی دیگر، کاملاً به تصویر کشیده می شود. اینک نمونه هایی از این ادعا:

۱-۱- جزیره های جادویی

۱-۱-۱- جزیره اسرار آمیز: گرشاسب پس از شکست دادن بهو در مرزهای هند به زنگبار رفت و در آنجا جزیره ای اسرار آمیز دید که جایگاه نسناس بود.

وز آنجا سپه برد زی زنگبار	بشد تا جزیری به دریا کنار
پر از کوه و بیشه جزیری فراخ	درختش همه عود گسترده شاخ
کاهش کان ارزیر و الماس بود	همه بیشه اش جای نسناس بود

(داستان ۳۶ - بیت ۷۱ تا ۷۳)

۱-۱-۲- جزیره عجیب: خاک جزیره استرنگ خاصیتی جادویی داشت که بر آن گیاهان جادویی می روید.

همه خاک او نرم چون توتیا	برو مردمی رسته همچون گیا
سر و روی و موی وتن پا و دست	چو اندام ماهم براینسان که هست
همه چیزشان بد بندشان توان	چُه باشد تن مردم بی روان
هم از آن گیاهان با بوی و رنگ	شناسنده خوانده ورا استرنگ

(داستان ۶۱ - بیت ۷ تا ۱۰)

۱-۱-۳- جزیره موران: گرشاسب در راه بازگشت از جنگ با اژدها به جزیره ای رسید که موران و پشه های زهرآگین پاسبان معادن زر و جواهر بودند.

کهی پر دهار و شکسته دره	دهارش همه کان زر یکسره
بسی پشه هر سو به پرواز بود	که هر ریشه ای مهتر از باز بود

بسان سنان نیشتر داشتند
 همه مورچه بُد مه از گوسپند
 ازو بر پی هر که بشتافتند
 همی بر کز آکند بگذاشتند
 که در مرد جستی چو شیر نژند
 نشیمنش راکان زر یافتند
 (داستان ۶۲ - بیت ۲ تا ۴ - ۶ و ۸)

۱-۱-۴-جزیره واق واق: شگفتی جزیره واق واق این بود که درختانی عجیب و مردمان یک چشم

داشت.

جزیری به پهنای کشور سرش
 به بالا ز صدرش فزون هر درخت
 بر هر یکی چون سر مردمان
 چو ناگه وزیدی یکی باد تیز
 سرشاخها سوی ساق آمدی
 همه بیشه واق واق از برش
 به مه بر سر و، بیخ بر سنگ سخت
 برو چشم و بینی و گوش و دهان
 از آن بیشه برخاستی رستخیز
 وز آن هر سری واق واق آمدی
 (داستان ۶۴ - بیت ۲ و ۵ - ۳ تا ۷)

۲-۱- کوههای جادویی

۱-۲-۱- کوه با درختان جادویی: گرشاسب در راه بازگشت از طنجه کوهی دید که در آن درختان

جادویی با برگ هایی خارق العاده وجود داشت.

۵ و ۶ دی ماه ۱۳۹۱

چو یک هفته شد دید کوهی چو نیل
 درختان رده کرد بر گرد رود
 بدان شاخ ها برگها سبز و تر
 بدو رودی از آب پهنا دو میل
 تنه لعلگون شاخهانشان کبود
 نه آهن نه آتش بر او کارگر
 (داستان ۱۳۹ - بیت ۳ تا ۵)

۱-۲-۲- کوه با خاصیت تشخیص: در بیرون مرزهای چین کوهی شگفت قرار داشت که حلال زاده را

از حرامزاده تشخیص می داد.

برون کرده زین سو بر آن سوی راه
که او پاکزادست و گر هست سند
گرفتی دو دست از پی پشت باز
بماندی میانش اربدی بدنژاد
(داستان ۷۴ - بیت ۱ تا ۴)

کهی دید دیگر زسنگ سیاه
کراکس ندانست از بوم هند
برفتی به سوراخ آن گه فراز
گذشتی از و گر بُدی پاکزاد

۱-۲-۳-کوه متحرک: گرشاسب در اطراف جزیره تاملی کوهی عجیب در کنار دریا دید که حرکت می کرد.

گرفته ز دزیا کنارش سنار
بند نیم فرسنگ پهناش بیش
شدی آن که از جای و باز آمدی
گهی چون به ناورد گردان سوار
(داستان ۶۹ - بیت ۱ تا ۴)

کهی بُد همانجا به دریا کنار
پر انبوه بیشه یکی کوه پیش
چو موج فراوان فراز آمدی
گهی راست بودی دوان پیل وار

انجمن علمی زبان ادبی فارسی

۱-۳-۳- بتخانه های جادویی

« در پهلوی [بت] را با بودا یکی گرفته اند. بنا به اعتقاد بودائیان روان بودا در کسان دیگر حلول می کند » (قلی زاده، ۱۳۸۸، ۱۲۳)

بتها به عنوان ارزشمندترین شیء جادویی که جانشین خدایان شده اند، در گرشاسب نامه به فراوانی یافت می شوند و شاید لازمه ایجاد فضای سفر به هند و بازدید از اماکن شگفت انگیز آن دیار که بتخانه ها بخش اعظم آن را تشکیل می دهند، موجب استفاده فراوان اسدی از بتها شده است و گه گاه نیز برای حاکم شدن روح مذهبی به داستان به باطل بودن نقش آنها در زندگی اشاره می شود:

۱-۳-۱- بتخانه ای با خروس آوازخوان: سپهدار گرشاسب در راه بازگشت از سرزمین ترکان به بتخانه ای رسید که خروس زرین آوازخوان در آن قرار داشت.

یکی بتکده دید ساده ز سنگ
چهل ناخسه هریک اربیر رنگ

زجزع و رخام و ز هرگونه چیز
ز گوهر نگار وی از زر بند
به آلت همه سیم و بسد نگار
خروسی بر او کرده از زر زرد
زدی هر زمان یک خروش آن خروس
به منقار بفروختی زود باز
(داستان ۱۲۷ - بیت ۵۶ تا ۶۲)

به هر ناخشه بر چهل لاد نیز
در او گنبدی آبنوسی بلند
چراغ فروزنده گردش هزار
ستونی میانش در از لاجورد
ز هر سو در آن گنبد آبنوس
چو مردی چراغی شدی اوفراز

۱-۳-۲- بتخانه جادویی: بتخانه سوبهار از جمله مکانهای جادویی در داستان گرشاسب به شمار می رود که در آن بتی بود که از دستانش آب سحر آمیز خارج می شد.

زگوهر یکی تخت در پیشگاه
زمان تا زمان دست بفراشتی
همان گه شدی هر دو کفش پر آب
از آن آب هر کاو کشیدی به جام
بتی بروی از دَر و پیکر چو ماه
گشادی کف و بانگ برداشتی
بشستی بدو روی و تن در شتاب
بدیدی به خواب آنچه بودیش کام
(داستان ۸۹ - بیت ۵ تا ۸)

سازمان اسناد و کتابخانه ملی جمهوری اسلامی ایران

۱-۴- زمان جادویی:

ماجرای سفرهای گرشاسب از لحاظ تاریخ اساطیری مقارن با پادشاهان پیشدادی و حکومت ضحاک بوده است ضحاک که برای محک زدن ابر قهرمان ایرانی او را به سفر و نبرد فرا می خواند.

به گرشاسب بد خیره مانده زدور
همانند او کس نبد زان گروه

همه چشم ضحاک از آن بزم و سور
که از چهر و بالا و فر و شکوه

.....

کز آن اژدها مه دگر کسندید
وزان زشت پتیاره کینخواستن

کنون امدست اژدهایی پدید
میان بست بایدش بر تاختن

۲- نقش راهنما در سفر:

در سفرهای پیاپی گرشاسب نقش ملاح، برهمن هندی و برهمن رومی به عنوان پیر راهنما بسیار پر رنگ است (داستانهای ۱۰۵-۱۰۴-۱۰۳-۱۰۶-۱۰۷-۱۰۸-۱۰۹-۱۱۰)

بر آمد ز کازه عصایی به مشت	برهمن یکی پیر خمیده پشت
زبس عمرش از وی سته مانده مرگ	زپیریش لاله شده کاه برگ
دلم بودن از گیتی ایدر گزید	بدو گفت سالم به نهصد رسید

(داستان ۱۰۳ - بیت ۴ - ۵-۱۰)



۳- پیامد سفرها

۳-۱- به گنجی دست می یابد:

در جزیره دیوها، گرشاسب و یارانش معادن گوهر بی شمار یافتند که از آنها غنائم بسیار بردند.

که بود از بلندیش بر مه گزند	رسیدند نزدیک کوهی بلند
همان دیو مردم فزون از شمار	بسی کان گوهر بدان کوهسار
بدیدندی از تیغ آن برزکوه	چو کشتی مهراج و ایران گروه
ببردند با هدیه هر یک به پیش	گهرهای کانی از اندازه بیش
ز هر کس خزیدند و گشتند باز	به گهر بسی ز آهن آلات ساز
همه پاک با درّ و گوهر شدند	دو لشگر از ایشان توانگر شدند

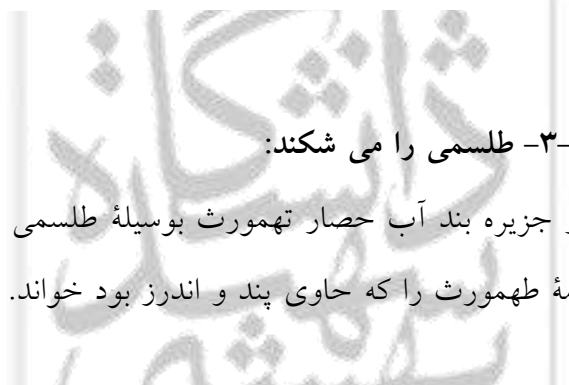
(داستان ۵۹ - بیت ۱ و ۲ و ۱۰ تا

۱۳)

۳-۲- مورد تشویق قرار می گیرد:

در داستان وصف بیابان و رزم گرشاسب با زنگی گرشاسب پس از شکست دادن زنگی سیاه چرده، مورد تشویق مردم ستمدیده زنگی قرار گرفت.

سر زنگی از پیش ایشان فکند
دویدند هر کس همی دید پست
بسی هدیه گونه گون ساختند
بلا به شدند آن همه شهریار
بر آمد ز هر کس خروشی بلند
گرفت آفرین بر چنان زور و دست
به پوزش بر پهلوان تاختند
که بر ما تو باش از جهان شهریار
(داستان ۸۲ - بیت ۵۳ و ۵۴ - ۶۰ و ۶۱)



۳-۳- طلسمی را می شکنند:

در جزیره بند آب حصار تهمورث بوسیله طلسمی پنهان شده بود که گرشاسب آن طلسم را گشود و نامه تهمورث را که حاوی پند و اندرز بود خواند.

حصاری بر آن که ز جزع سیاه
به زیر درش نردبانی ز سنگ
مه از پیل بر نردبان یک سوار
بپرسید ملاح را پهلوان
چنین گفت کاین را نهان زاندرون
شکستند چرخ و به چه درمکند
همان گه نگون شد سوار از فراز
بلندیش بگرفته بر ماه راه
درازیش سی پایه، پهناس تنگ
گرفته در حصن را رهگذار
که از چیست این اسب و این نردبان
طلسمت کان را نداند که چون
گسستند زنجیر یکسر ز بند
در بسته حصن شد زود باز
(داستان ۶۷ - بیت ۱ تا ۵ - ۲۰ و ۲۱)

۳-۴- نیروهای اهریمنی را شکست می دهد:

گرشاسب در جزیره سگسار با شکست دادن غولان نیروی اهریمنی جزیره را نابود کرد.

دلیران به تیر و کمان تاختند
جهان گشت پر ابر الماس ریز
همه نیزه و تیغ بنداختند
شد از خاک و خون باد، سنگرف نیز

هوا تیره چون بود بر تار شد بر آن دیو چهران جهان تار شد
(داستان ۶۵ - بیت ۵۹ تا ۶۱)

نتیجه گیری

با توجه به آنچه درباره فانتزی سفر همچنین نکات برجسته و بنیادین داستان های گرشاسب، بیان شد می توان این گونه نتیجه گرفت که گرشاسب نامه متنی است که در آن اساطیر به شیوه ای خاص با تخیل دوره های پس از اسلام ممزوج شده و ابرقهرمانان داستان به سفرهای دریایی روی آورده اند و در این اثنا پای به مکانهایی نهاده اند که سند باد و یونس بحری نیز روزگاری اعجاب آن را دریافته اند. این امتزاج داستانهای کهن و نو فضایی ماورایی را به تصویر کشیده است که رفته رفته به داستان های فانتزی قرن نوزده شباهت یافته است علی الخصوص نوع منحصر به فرد و جالبی همچون فانتزی سفر که امروزه موضوع بسیاری از فیلم ها و انیمیشن های پر طرفدار است.

موجودات ماوراء طبیعی بتها پرندگان درختان و هزاران شگفتی دیگر به اسدی این شاعر دیر آشنا یاری رساندند تا منظومه ای حماسی اما با دیدگاه هایی جدید بسازد هرچند گرشاسب نامه جزء متون دسته اول در اساطیر و حماسه به شمار نمی آید و لوای شاهنامه فردوسی بر قله های حماسه همیشه برافراشته است اما گرشاسب نامه هم می تواند در نوع خود یعنی سفر حماسی در بستر زمانی ناشناخته، با اشاره به جغرافیای دریایی سده های اول پس از اسلام و رنگ و بوی فانتاستیک اثری منحصر به فرد و متفاوت باشد. چنانکه دیدیم جزیره ها، بت ها و صدها موجود جادویی دیگر کارکرد اسطوره ای خود را کنار گذارده اند و با گرشاسب به سفری فانتاستیک پا نهاده اند.

۱ - یونس در شکم ماهی که خود از دریای دوردست هند آمده به جاهای بس دور سفر می کند (ستاری، ۱۳۷۹، ۸۵) و تا ترشیش که از نظر عبریان آخرین نقطه جهان بوده و بنا به آنچه در کتاب مقدس آمده، در ساحل شرقی آفریقا یا در بندر جنوبی آسیا واقع شده است، در حرکت بوده است. (قاموس کتاب مقدس، بیروت، ۱۹۲۸) یونس با این سفر «روزگاری به محاسبه نفس و مراقبه و مکاشفه می پردازد و به اسراری که پیشتر نمی شناختشان تشرف و وقوف می باید» (ستاری، ۷۹، ۱۳۴)

از این منظر می بینیم که گرشاسب هم سلسله سفرهای دریایی خود را در معیت ملک مهراج از هند آغاز می کند و اولین مقصد او سرندیب است، او دریا و کشتی و سرندیب را آنچنان به گوهر الفاظ می آراید که گویی سرندیبی نوسر از پرده اسرار بیرون آورده است.

دگر روز مهراج گردنفرز	بسی کشتی آورد هر سو فراز
به ایرانیان داد کشتی چو شست	دگر کشتی او با سپه برنشست
زکشتی شد آن آب ژرف از نهاد	چو دستی در آن کوه تازان زباد

(داستان ۳۷ - بیت ۱ تا ۳)

و در اثنای همین داستان گرشاسب با برهمن ملاقات می کند که در گرشاسب نامه نماد مرد راه دان و پیر فرزانه است و همانند داستان یونس حاصل ملاقات او با این مرد نوعی تنبه و رسیدن به آگاهی بیشتر است.

سفرگرشاسب تا روم و زنگبار و قیروان ادامه می یابد اما این سلسله سفرها آنچنان که در داستان یونس می بینیم سیر یکنواخت و پشت سرهم ندارد و گرشاسب پس از سفر به قیروان و قرطبه و روم بازهم در طی نبرد با فغفور به چین باز می گردد و در پایان سری هم به طنجه می زند.

داستان مطرح دیگری که از لحاظ عناصر داستانی پریانی با گرشاسب نامه نزدیکی فراوان دارد، سند باد نامه است. با این تفاوت که در پایان داستان های گرشاسب تنبه و بیداری روحی حاصل می شود اما در سند باد نامه بنا به قول دکتر ستاری «سند باد در پایان هر سفرش بی گمان با سندباد پیش از سفر تفاوت دارد اما این تفاوت فقط در میزان آگاهی هایی است که با مشاهده عجائب و غرائب عالم کسب کرده است» (ستاری، ۱۳۸۲، ۵۷). با توجه به شباهت های ذکر شده می توان داستان های گرشاسب را تالی این قبیل داستان های پریانی دانست، با این توضیح که، اسدی پا از این مقوله نیز فراتر می نهد و جغرافیای مکان های جادویی را درهم می ریزد و با سلسله سفرهای دور و نزدیک خود ده ها جزیره و کوه و چشمه و بیابان را در هاله ای از ابهام و شگفتی به تصویر می کشد و داستان را هر چه بیشتر به سوی تخیل جادویی می برد.

منابع

- اسدی طوسی، حکیم ابونصر علی ابن احمد، ۱۳۸۶، گرشاسپ نامه، به اهتمام حبیب یغمایی، چاپ اول، تهران، انتشارات دنیای.
- پور داوود، ابراهیم، ۱۳۷۷، اوستا، ج اول، تهران، نشر اساطیر.
- جی. آر تالکین، ۱۳۸۱، فرمانروای حلقه ها، ترجمه علیزاده، رضا، بیات، حمیدرضا، کتاب ماه ادبیات و فلسفه، شماره ۶۲، ص ۱۲۰.
- زاییس، جک، ۱۳۸۷، دی ماه، تبارشناسی فانتزی، جستاری در پیرانه های ماندگار، بخش دوم و پایانی، به اهتمام مسعود ملک یاری، کتاب ماه کودک و نوجوان، ص ۳۳
- رستگار فسایی، منصور، ۱۳۸۳، پیکرگردانی در اساطیر، چاپ اول، تهران.
- سرکاراتی، بهمن، ۱۳۷۶، بازشناسی بقایای افسانه گرشاسپ در منظومه های حماسی ایران، نامه فرهنگستان، شماره ۱۰، ۶.
- ستاری، جلال، ۱۳۸۲، پژوهشی در حکایات سند باد بحری، چاپ اول، تهران، نشر مرکز.
- صدیقی، علی اصغر، ۱۳۸۵، فانتزی در شاهنامه، چاپ اول، تهران، انتشارات ترفند.
- صرفی، محمد رضا، ۱۳۸۸، اسطوره و جادو در کوش نامه و گرشاسپ نامه، مجله مطالعات ایرانی، شماره پانزدهم، ۹۸-۱۱۳.
- صرفی، محمد رضا، ۱۳۸۸، بررسی کارکردهای نمادین زمان در شعر عرفانی با تکیه بر دیوان حافظ، نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی، شماره ۲۵، صفحه ۹۳.
- صفا، ذبیح الله، ۱۳۸۷، حماسه سرایی در ایران، چاپ هشتم، تهران انتشارات امیر کبیر.
- قلی زاده، خسرو، فرهنگ اساطیر ایرانی، چاپ دوم، تهران، انتشارات پارسه.
- کریمی، ابوذر، ۱۳۸۵، سرچشمه های فانتزی در ادبیات کهن، کتاب ماه کودک و نوجوان، ص ۱۶۱.
- محمدی محمد، ۱۳۷۸، فانتزی در ادبیات کودک، چاپ اول، تهران، انتشارات روزگار.
- مدبری، محمود، ۱۳۸۸، بررسی تطبیقی سفرهای دریایی گرشاسپ در گرشاسپ نامه و اسکندر نامه، مجله مطالعات ایرانی، چاپ شانزدهم، ص ۲۷۹.
- مزدپور، کتایون، ۱۳۷۸، بررسی دستنویس. م او. ۲۹. داستان گرشاسپ، تهمورث، جمشید، گلشاه و متن های دیگر، تهران، نشر آگه.

یاحقی، محمد جعفر، ۱۳۸۶، فرهنگ اساطیر و داستان واره ها در ادبیات فارسی، چاپ اول، تهران
انتشارات فرهنگ معاصر.

قلی زاده، خسرو، فرهنگ اساطیر ایرانی، چاپ دوم، تهران، انتشارات پارسه.

Bortolaussi, Marisa, Fantasy, realism and the dynamics of reseption:
the case of the child reader, vol ۴۱. ۱۹۸۶



انجمن علمی زبان ادبیات فارسی



ششمین همایش ملی پژوهش های ادبی

۵ و ۶ دی ماه ۱۳۹۱