

تفسیر و تحلیل متون زبان و ادبیات فارسی (دهخدا)

دوره ۱۵، شماره ۵۷، پاییز ۱۴۰۲، صص ۳۱۰-۳۳۶

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۲/۲۱، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۴/۸

(مقاله پژوهشی)

DOI: [10.30495/dk.2022.1954935.2460](https://doi.org/10.30495/dk.2022.1954935.2460)

موجودات و جانوران فراطبیعی در شاهنامه و مقایسه آن با حماسه گیلگمش

علی فکوری جویباری^۱، دکتر رضا فرصتی جویباری^۲، دکتر ناهید اکبری^۳

چکیده

نیروهای فراطبیعی، نیروهای ویژه‌ای را گویند که در انسان‌ها، جانوران و حتی در اشیاء به صورت بالقوه وجود دارد و در شرایطی خاص، اعمالی غیر قابل‌باور را به ظهور می‌رساند که ریشه باور به وجود این نیروها را در زمان‌های باستان باید جست. در اسطوره‌های کهن این موجودات ماوراءطبیعی ناتوانی‌ها و کاستی‌های شاهان و پهلوانان را در نیل به هدف جبران می‌کنند. اعتقاد به این نیروها را در آثار کهن و ارزشمند ادبی همچون گیلگمش، شاهنامه، رامایانا، ایلیاد و اودیسه می‌توان مشاهده نمود، از این رو جستار حاضر به بررسی موجودات فراطبیعی در دو حماسه کهن ارزشمند؛ یعنی شاهنامه و گیلگمش اختصاص یافته است. این پژوهش به روش توصیفی تحلیلی انجام شده است و نگارندگان در پی آنند که تأثیر نیروهای فراطبیعی در کدام حماسه، مشهودتر است؟ نتایج بررسی نشان می‌دهد که موجودات و جانداران فراطبیعی در شاهنامه از نظر تنوع، نقش و کارکرد بر حماسه گیلگمش برتری دارد، به گونه‌ای که برخی بعضی از این موجودات و جانوران در روند حماسی و ملی اثر، نقشی اساسی و پراهمیتی ایفا نموده‌اند.

کلیدواژگان: موجودات فراطبیعی، جانوران فراطبیعی، حماسه، شاهنامه، گیلگمش.

^۱ دانشجوی دکتری گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد قائمشهر، دانشگاه آزاد اسلامی، قائمشهر، ایران.

ali.fakori9989@gmail.com

^۲ استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد قائمشهر، دانشگاه آزاد اسلامی، قائمشهر، ایران. (نویسندهٔ مسؤول)

r.forsati@qaemiau.ac.ir

^۳ استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد قائمشهر، دانشگاه آزاد اسلامی، قائمشهر، ایران.

nahidakbari7@yahoo.com



مقدمه

هر ملتی که دارای پیشینه‌ای تاریخی باشد از داستان‌ها یا دست‌کم یک داستان حماسی برخوردار است که به‌گونه‌ای در فرهنگ مکتوب یا شفاهی آن ملت، بازتاب یافته است. به‌طور کلی از آغاز پیدایش بشر، نیروهای ناشناخته به‌طور ناخودآگاه در ذهن او تأثیر داشته است که امروزه توجیه عقلانی برای آن‌ها وجود ندارد. نیروهای فراطبیعی به مسائل یا پنداشته‌های جادویی، دینی و یا نیروهای ناشناخته‌ای اطلاق می‌گردد که در شرایط عادی قابل درک نباشند و تنها از روی آثار وضعی‌شان قابل تشخیص باشند. فراهنجار یا فراسرشت یا ماوراء طبیعت، واژه‌های دیگری است که گاه برای رساندن این معنا کاربرد دارند. اعتقاد به تأثیر و نفوذ نیروهای فراطبیعی بر زندگی آدمیان، عقیده‌ای عام در میان انسان‌هاست و این ویژگی به‌خصوص در میان اقوام شرق، در حوزه ادبیات به‌ویژه ادبیات شفاهی و فرهنگ عامیانه آنان، اشتراکات زیادی را به‌وجود آورده است و شاید همین خصیصه باعث گشته تا اثری حماسی و اسطوره‌ای چون شاهنامه، با وام‌گرفتن از هر یک از فرهنگ‌های شرق و غرب، با قوام و دوام بیشتری به حیات خود ادامه دهد. این نیروهای فراطبیعی و ماورائی نه تنها در شاهنامه که در کهن‌ترین حماسه جهان؛ یعنی گیلگمش که مربوط به سه هزار سال پیش از میلاد است نیز دیده می‌شود.

در این پژوهش موجودات فراطبیعی در دو اثر ارزشمند، یکی حماسه ایرانی شاهنامه و دیگری حماسه سومری گیلگمش بررسی و تحلیل می‌شود؛ زیرا مداخله موجودات و جانوران فراطبیعی در حمایت از قهرمانان، در اغلب حماسه‌های اساطیری دیده می‌شود.

پیشینه تحقیق

شادکام و حسینی کازرونی (۱۳۹۸)، در مقاله «بازتاب نقش تمثیلی موجودات فراطبیعی در اسطوره و شاهنامه» نقش تمثیلی و نمادین موجودات فراطبیعی مانند رخس، سیمرخ، اژدها و شیر، دیو، ... را در اسطوره و شاهنامه بررسی نمودند و به این نتیجه رسیدند که فردوسی با آرایه تشخیص؛ موجودات فراطبیعی را با نقش‌های تمثیلی گره می‌زند و صاحب شعور می‌کند. وابستگی میان انسان‌های نخستین و حیوانات فراطبیعی را به شیوه‌ای خیال‌انگیز با هنر تمثیل به تصویر می‌کشد. فولادی و غلامی (۱۳۹۸)، در پژوهش «نیروهای فراطبیعی و نقش آن‌ها در طومار هفت لشکر» به بررسی مداخله امدادهای غیبی این قواها و نیروهای فراطبیعی در یاری

قهرمانان طومار هفت لشکر پرداختند و به این نتیجه رسیدند که نیروهای فراطبیعی و نیایش که همان اعمال جادویی خدایان و انسان‌ها در دوره‌های پیشین است، در طومار هفت‌لشکر نقش بسزایی دارد. یلمه‌ها و فلاحی (۱۳۹۴) در مقاله «عناصر و اشیاء فراطبیعی در منظومه کامروپ و کملتا» ضمن شرح و گزارش داستان این منظومه کارکرد اشیاء و موجودات فراطبیعی را در کنش آرمان‌گرایانه قهرمانان این منظومه بررسی نمودند و پی بردند که جادوگران، دیوان، غولان، جزایر و ابزار افسون‌ساز از نیروهای ماورائی این داستان هندی بوده است.

روش تحقیق

گردآوری داده‌ها در این پژوهش به روش کتابخانه‌ای و حول محور دو اثر حماسی ارزشمند جهان یکی شاهنامه فردوسی و دیگری گیلگمش است. جمع‌آوری اطلاعات با استفاده از ابزار فیش‌برداری و روش تجزیه و تحلیل داده‌ها به صورت توصیفی، تحلیلی است و در پایان نگارنده بر آن است تا با بررسی و تحلیل موجودات و جانوران فراطبیعی در این دو حماسه، نمایان سازد که بازتاب و نقش این عناصر ماورائی در کدام یک از این حماسه‌ها پررنگ‌تر است؟

مبانی تحقیق

نیروها و موجودات فراطبیعی

فراتر از طبیعت و غیر مسبوق به علل اولی (ر.ک: دهخدا، ۱۳۷۷: ذیل واژه) را فرا طبیعی گویند و در اصطلاح به موجودات و نیروهای ناشناخته‌ای گفته می‌شود که از طریق مکاشفه و شهود درک می‌شوند و از مقوله‌های مشترک اساطیری در میان ملل و فرهنگ پیشینیان به شمار می‌آیند (ر.ک: شادکام و حسینی کازرونی، ۱۳۹۸: ۱۰۶). اسطوره‌ها و حماسه‌ها این نیروهای فراطبیعی را بازگو می‌کنند، منشورهایی از اخلاق و رفتار دینی را در اختیار مخاطبان قرار می‌دهند و سرچشمه‌هایی ناب از قدرت مافوق طبیعی به شمار می‌آیند؛ به همین دلیل از روایات نمادین و داستان‌ها اهمیت بیشتری دارند. قهرمانان اسطوره‌ها برای رسیدن به اهداف و آرمان‌های بلند خود از قدرت موجودات فرا طبیعی مانند سروش، سیمرغ، دیوان و ... یاری می‌جویند و در بسیاری از اسطوره‌ها، قدرت‌های پشتیبان یا نگاهبانان آنان، ناتوانی‌های قهرمانان را جبران می‌کنند (ر.ک: هینلز، ۱۳۸۳: ۲۵-۲۶).

حماسه گیلگمش

گیلگمش یکی از قدیمی‌ترین و نامدارترین حماسه‌ای است که از ادبیات سومری و بابلی به جای مانده و در ۱۲ لوح شکسته در کتابخانه آشور بانیپال به دست آمده و اکنون در موزه انگلستان نگهداری می‌شود. این حماسه پیوستگی متنی دارد و تاریخ آن به ۳۰۰۰ سال قبل از میلاد می‌رسد (ر.ک: اسمیت، ۱۳۸۳: ۱۷). این داستان روایت بلند رویدادهای زندگی گیلگمش پادشاه سومری است در شهر اوروک که صد و بیست سال عمر کرده است. حماسه گیلگمش از اودیسه ژرف‌تر است و توجه آن به آرزوهای انسان و محدودیت‌های فیزیکی وی، فلسفی‌تر است. همچنین انسجام ادبی خاصی دارد که آن را داستانی حماسی فلسفی تبدیل نموده است (ر.ک: گری، ۱۳۷۸: ۶۲-۶۳).

بحث

بررسی موجودات فراطبیعی در شاهنامه

بررسی نقش جان‌داران در شاهنامه و جایگاه آن‌ها در داستان‌های آن، چنان هیجان‌انگیز است که خواننده شاهنامه با مطالعه آن پی‌می‌برد که بعضی از این موجودات و جانوران در روند حماسی و ملی، نقشی اساسی و پراهمیتی دارند و از ارتباط این موجودات با پهلوانان و قهرمانان می‌توان دریافت که فردوسی به اسطوره‌های ملل گذشته و اقوام باستان که در آن بشر با حیوانات و پرندگان، همبستگی و پیوند داشته، بی‌اعتنا نبوده است. او حتی مهر و عطوفت را در جان‌داران به تصویر کشیده است. در این قسمت به بررسی موجودات فراطبیعی در این حماسه ارزشمند می‌پردازیم:

اهریمن

به نظر ویل دورانت، دینداران بر این عقیده بودند که در کنار فرشتگان و قدیسان جاودان، هفت دی (شیطان) یا روح پلید نیز در فضا وجود دارند و سعی دارند که انسان را به گناه‌ورزیدن و جنایت‌کردن وادار کنند، و همیشه با اهورامزدا و مظاهر حق و نیکی در جنگ و جدال به سر می‌برند. سردسته این شیاطین، انگره‌مئین‌یوه (angramainu)، یا اهریمن است که فرمانروای تاریکی است و حاکم بر عالم سُغلی (ر.ک: دورانت، ۱۳۷۸: ۳۰۰).

در شاهنامه، برای نخستین بار در داستان کیومرث به اهریمن اشاره شده است. آنجا که سیامک جانشین کیومرث می‌شود. او در گیتی بجز اهریمن دشمنی نداشت «مگر در نهان ریمن

آهرمن» (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۱، ۲۲). فردوسی در شاهنامه برای اهریمن ویژگی‌هایی بسیاری برمی‌شمارد: رشک و بدسگالی:

به رشک اندر آهرمن بدسگال همه رأی زد تا بیاگند یال
(فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۱، ۲۰)

شتاب و بدی:

شتاب و بدی کار آهرمن است پشیمانی جان و رنج تن است
(فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۲، ۳۵۱)

بدکنشی (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۳، ۳۴۵)، کینه‌جویی (ر.ک: همان، ج ۳، ۲۹۰)، بدگوهری و بدنزادی (همان، ج ۷، ۴۸۵). در شاهنامه پس از آن که ارجاسپ، سران کشوری و لشکری را فرا می‌خواند، و سخنان زرتشت برایشان بازگو می‌کند، از جایگاه اهریمن در دوزخ یاد می‌کند (ر.ک: همان، ج ۵، ۸۶).

پری

واژه پری از ریشه هند و اروپایی (per) به معنی به دنیا آمدن، زاده شدن، زاینده و بارور است (ر.ک: حسن دوست، ۱۳۹۳: ج ۲، ۶۸۲) و جنس مؤنث جادو و از اهریمنان است که به گمراه کردن مزدیسنان می‌پردازد (ر.ک: عقیقی، ۱۳۸۳: ۴۶۹)، با وجود این در ادبیات فارسی نمود عشق و زیبایی است. پری در فرهنگ ایرانی با دو چهره منفی و مثبت معرفی شده است (ر.ک: زنگانه و مهرکی، ۱۳۹۸: ۱۵۳). فردوسی در شاهنامه چندان وارد جزئیات پریان نمی‌شود. در داستان فریدون آنجا که سروش را وصف می‌کند، او را به پری‌ای مانند می‌کند که «نهانی بیامختش افسون‌گری!» (فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۱، ۷۲). در داستان بیژن و منیژه نیز در توصیفات بیژن، این موجود دارای پر است «پری‌ای بیامد بگسترده پر» (همان، ج ۳، ۳۲۵) و افسونگر است «بر آن خوب چهره فسونی بخواند» (همان، ج ۳، ۳۲۶). همچنین یکی از افتخارات شاهان شاهنامه تحت فرمان درآوردن پریان است. وقتی جمشید به پادشاهی ایران زمین می‌رسد «به فرمان او، دیو و مرغ و پری!» (فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۱، ۴). ضحاک وقتی می‌خواهد بزرگان کشورها را بر خیرخواهی خود گواه بگیرد به تحت فرمان بودن پریان اشاره می‌کند (ر.ک: همان، ج ۱، ۶۷). از موارد پرکاربرد درباره این اثر همانندی زیبایی شخصیت‌ها چه مرد و چه زن به این

موجود فراطبیعی است. به عنوان مثال تشبیه سیندخت (ر.ک: همان، ج ۱، ۲۴۰) و تهمینه (ر.ک: همان، ج ۲، ۱۲۳) به پری یا همانندی سیاوش هنگام تولد بدو (ر.ک: همان، ج ۲، ۲۰۶).

دیو

دیوان از دیگر موجودات فراطبیعی در اسطوره‌ها به شمار می‌آیند. کزازی، در مورد اعتقاد ایرانیان باستان به طریقه آفرینش دیوان می‌نویسد: «بر پایه نَبی (کتاب مقدس)، دیو که سرشته از آخشیح برتر، آتش، است، سر از فرمان خداوند برمی‌تابد و در برابر آدم که آفریده از خاک است، آن فروترین آخشیح، نماز نمی‌برد» (کزازی، ۱۳۸۶: ۲۲۰).

در شاهنامه، اولین بار، در داستان کیومرث از دیو سخن گفته می‌شود. در این داستان سیامک فرزند و جانشین کیومرث به دست خروزان نام دیوی کشته می‌شود (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۱، ۲۳). دیوان از شخصیت‌های تأثیرگذار و پراهمیت شاهنامه به شمار می‌آیند؛ زیرا از دشمنان قدیمی ایرانیان به شمار آمده و به طور دائم درصدد آزار آنان بوده‌اند و این روند از دوران کیومرث تا زمان گشتاسپ ادامه داشته است. به همین دلیل دائم شاهان و پهلوانان درصدد از بین بردن آنان هستند. به عنوان مثال وقتی تهمورث، شاه می‌شود، به موبدان می‌گوید که دست دیوان را از جهان کوتاه خواهد کرد (ر.ک: همان، ج ۱، ۳۵ و ۳۶) و رستم با دیوان قدری چون اکوان، پولاد غندی، ارژنگ، اولاد، سنجه و در رأس همه آن‌ها دیو سپید مبارزه می‌کند و آن‌ها را از بین می‌برد. کنارنگ، هوش دیو، بید دیو، از دیگر دیوان شاهنامه به شمار می‌آیند.

غیر از انواع ذکر شده در بالا، دیوانی هستند که از آن‌ها می‌توان با نام دیوان جادو یاد کرد. آنان بزرگ‌ترین جادوان در شاهنامه به شمار می‌آیند. این موجودات آن‌چنان در جادوگری چیره‌دستند که قوای طبیعت را رام خود می‌کنند. دیو سپید به آسانی باد برمی‌انگیزد و گرد و خاک ابری سیاه پدید می‌آورد و از آسمان سنگ و خشت بر سر سپاهیان کاووس می‌بارد. اکوان دیو هم با جادوی رستم را با زمین از جای می‌کند و بر سر می‌گیرد و به آسمان می‌رود و به دریا می‌افکند (ر.ک: صفا، ۱۳۸۳: ۲۵۲).

در بیشتر داستان‌های اساطیری، ارتباطی تنگاتنگ میان دیوان و جادوگری برقرار بوده است. در شاهنامه نیز درباره دوران فرمانروایی ضحاک خودکامه آمده است «هنر خوار شد، جادویی ارجمند» (ر.ک: همان، ج ۱، ۵۵) و نیز زمانی که ضحاک سران کشورها را بر خیرخواهی خود گواه می‌گیرد، ایوان کاخ وی پر از نرّه دیوان جادوگر می‌شود (ر.ک: همان، ۵۹).

سروش و فرشته

کزازی دربارهٔ ریشهٔ واژهٔ سروش، چنین می‌گوید: «سروش، در پهلوی سروش، از سرئوشه در اوستایی برآمده است و نام یکی از بزرگ‌ترین ایزدان زرتشتی است» (کزازی، ۱۳۸۶: ۲۸۹). در شاهنامه بارها حضور این نیروی اهورایی را پیک ویژهٔ یاریگر قهرمانان بود می‌بینیم: از زمانی که به دیدار سیامک، پسر کیومرث می‌آید (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۱، ۲۳) تا نبرد نهایی خسرو با بهرام چوبین از سروش سخن گفته می‌شود (ر.ک: همان، ج ۶، ۱۴۴-۱۴۵). سروش، فرشتهٔ فرمان‌برداری است. او یکی از مهم‌ترین امشاسپندان و نیز، نماد جاودانگی در باور زرتشتیان می‌باشد که ارداویراف موبد را در میان آسمان‌ها همراهی نموده بود» (کزازی، ۱۳۸۶: ۲۰۷). سروش در شاهنامه خجسته است، «یکایک بیامد خجسته سروش» (فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۱، ۲۳) و فرخ: «چو خورشید بر کاخ فرخ سروش» (همان، ج ۲، ۳۱۷). گاه در واقعیت بر پهلوان ظاهر می‌گردد و گاه در خواب خود را نشان می‌دهد. به عنوان مثال وقتی فریدون، پس از رسیدن به شیرخوان‌کوه، می‌خواهد ضحاک را بکشد بر او ظاهر می‌گردد و او را از کشتن ضحاک باز می‌دارد (ر.ک: همان، ج ۱، ۸۴)، اما در داستان گودرز سروش شبانه در خواب وی می‌آید و توصیه‌هایی به او می‌کند (ر.ک: همان، ج ۱، ۴۱۳). این ایزد در لحظات بحرانی و سخت قهرمانان پاک دل را یاری می‌دهد. از این رو پس از کشته‌شدن سیامک به دیدار کیومرث می‌آید و او را دلداری داده به گرفتن انتقام و کشتن دیوان‌ترغیب می‌کند (ر.ک: همان، ج ۱، ۲۴). دربارهٔ مشخصات ظاهری سروش در داستان فریدون آمده است که بسان نیکخواهی از بهشت نزد فریدون می‌آید در حالی که:

فروهشته از مشک تا پای موی بگردار حور بهشتیش، روی
سروشی بدو آمده از بهشت که تا بازگوید بد و خوب و زشت

(همان، ج ۱، ۷۱۲)

در ادیان باستانی مردمان ایران: «علاوه بر ارواح مقدس امشاسپندان، پارسیان به فرشتگان نیز معتقد بودند و چنان می‌پنداشتند که هر کس، از زن و مرد و خرد و کلان، فرشتهٔ نگاهبان خاص برای خود دارد» (دورانت، ۱۳۷۸: ۳۰۰). در شاهنامه سروش از فرشتگان است. پس از آن‌که خسرو در نبرد نهایی با بهرام چوبین، از خداوند مدد می‌طلبد، فرشته‌ای بر او ظاهر می‌شود و خود را سروش می‌نامد (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۶، ۱۴۴-۱۴۵).

قوم یاجوج و مأجوج

اسکندر در یکی از سفرهای خود به منطقه‌ای می‌رسد که ساکنان آن از قومی شکایت می‌کنند و می‌گویند:

بدین کوه سر تا به ابر اندرون دل ما پر از رنج و دردست و خون
ز چیز که ما را بدو تاب نیست ز یاجوج و مأجوج مان خواب نیست
چو آیند بهری سوی شهر ما غم و رنج باشد همه بهر ما
(فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۶، ۹۷-۹۸)

مردم این قوم صورتی مانند شتر، زبانی سیاه رنگ، چشمانی سرخ و دندان‌هایی مانند گراز داشتند. نشان پر از مو و موهایشان سیاه، بر، سینه و گوش‌هایشان مانند پیل بود. این مردمان هنگام خواب یک گوش خود را بستر می‌کنند و دیگری را مانند چادر بر روی خود می‌کشند. آنان در فصل بهار از کوه پایین آمده و از گیاهان تغذیه می‌کردند و در فصل زمستان از کمبود غذا لاغر می‌شدند. هر ماده هزاران بچه تولید می‌کرد برای همین جمعیتشان بی‌شمار بود (ر.ک: همان). شمیسا در فرهنگ تلمیحات فارسی نوشته، برخی یاجوج و مأجوج را همان نژاد زردپوست مغول پنداشته‌اند (ر.ک: شمیسا، ۱۳۷۳: ۱۱۷).

کودک عجیب‌الخلقه

از دیگر موجودات فراطبیعی شاهنامه می‌توان به کودکی اشاره کرد که در زمان اسکندر در شهر بابل به دنیا آمد. این کودک سری همچون شیر و پاهایش سم داشت. بالاتنه‌ای مانند آدمی و دم‌ی همانند گاو داشت.

یکی کودک آمد زنی را به شب از او ماند - هر کس بدیدش - عجب
سرش چون سر شیر و بر پای سم چو مردم بر و کفت و چون گاو، دم
(فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۶، ۱۱۸)

کیخسرو و اسکندر در سفرهای گوناگون خود با موجودات فراطبیعی و عجیب و غریب فراوانی روبرو می‌شوند که رستگار فسایی این موجودات را چنین برمی‌شمرد: «مردمی با موهای کمندوار و تن پریشم مانند گوسفندان؛ شهر زنان با آداب و رسوم خاص؛ مردمی که سری مثل شیر یا گاو میش دارند و دو دست از پشت و دو پای از پیش دارند یا گاو‌هایی که به نیرومندی شیران هستند» (رستگار فسایی، ۱۳۸۳: ۴۳۹).

گوش بستر

از موجود ماوراءطبیعی در شاهنامه است که اسکندر در سفر خود به شهر بابل به کوهی عظیم برخورد می‌کند. لشکریانش در حین شکار، مردی بزرگ‌جثه، پهن‌گوش و پرموی را پیدا می‌کنند. گویند پهنی گوش او به گونه‌ای بود که چون خوابیدی یک گوش را بستر و گوش دیگر را لحاف می‌کرد. او را نزد اسکندر آوردند. تحقیق احوال کرد و نام او را پرسید.

بدو گفت شاها مرا باب و مام همی گوش بستر نهادند نام
(همان، ج ۶، ۱۱۸)

نرم پایان

نام قبیله‌ای افسانه‌ای در مازندران است که جانورانی خیالی و خرافی بوده‌اند به شکل انسان‌ها که پاهای دراز، ولی بدون استخوان داشته‌اند (ر.ک: دهخدا، ۱۳۷۷: ذیل واژه). در شاهنامه فردوسی اسکندر در لشکرکشی خود به سرزمین‌های دور، با سپاهیان به سرزمین نرم‌پایان می‌رسد (ر.ک: فردوسی، ۱۳۸۴: ج ۶، ۸۲).

چو نزدیکی نرم‌پایان رسید نگره کرد و مردم، بی‌اندازه دید
نه اسپ و نه جوشن، نه تیغ و نه گرز از آن، هر یکی چون یکی سرو، بُرز
(همان، ج ۶، ۸۲)

بررسی موجودات فراطبیعی در حماسه گیلگمش

خدایان و الهه‌ها

یکی از زمینه‌های حضور نیروهای فراطبیعی در حماسه‌ها و اسطوره‌ها، حمایت خدایان و الهه‌ها از قهرمانان و سخن گفتن با آنان است. «تصور انسان برخوردار از نیروی خدایی یا فوق طبیعی، به دوره اولیه دین تعلق دارد که خدا و انسان هنوز موجوداتی از یک سنخ پنداشته می‌شوند و بین خدا و جادوگر نیرومند تمایزی نیست» (فریزر، ۱۳۹۲: ۱۳۱-۱۳۲). این خدا یا الهه یا مدد رسان غیبی می‌تواند سروش باشد. ژوزف کمپبل درباره اهمیت سروش غیبی در داستان‌ها می‌نویسد: بیشتر اوقات، مدد رسان غیبی در ظاهری مردانه دیده می‌شود. در قصه‌های عامیانه پریان امکان دارد به شکل کوتوله جنگلی، چوپان، راهب، جادوگر و یا آهنگر دیده شود که طلسم یا ابزار مورد نیاز قهرمانان را تهیه می‌نماید. در اسطوره‌های عمیق‌تر، این کار به عهده شخصیت بزرگ راهنما همچون: قایقران و راهنمای ارواح در جهان دیگر است. در اساطیر

کلاسیک، این نقش بر عهدهٔ هرمس- مرکوری است (رک: کمپبل، ۱۳۸۵: ۸۱). در اساطیر بین‌النهرین، انانوکی‌ها این نقش را بر عهده داشتند. انانوکی‌ها، خدایان سومری باستان بوده‌اند که گفته می‌شد فرزندان زمین و آسمان هستند. مهم‌ترین آن‌ها آنو، خدای آسمان و انلیل، خدای زمین بودند. این خدایان، بعدها به فرهنگ‌های اکدی، بابلی و آشوری انتقال یافتند. حماسهٔ گیلگمش، پادشاه شهر سومری اوروک، یادگاری از فرهنگ باستانی سومر می‌باشد. در حماسهٔ گیلگمش، با خدایان گوناگونی مواجهیم؛ از جمله: «شمش» خدای آفتاب، «ایشتر» خدایانوی عشق، «اِنا» خدای ژرفاها، «ارورو» خدایانوی آفرینش، «انو» خدای آسمان، «نی‌نپ» خدای پرخاشگری، «ادد» خدای رعد و برق، «شک کان» خدای رمه‌ها و جانوران، «انلیل» خدای خاک و سرزمین‌ها، «سین و نین» خدای ماه و خاتون زندگی و... در این حماسه قهرمان با خدایان سخن می‌گویند.

اِنا (خدای ژرفاها)

اِنا خدای ژرفاهاست که گیلگمش را یاری می‌دهد. در این حماسه می‌خوانیم که «اِنا، خدای ژرفاها، او را دانا می‌سازد. سه‌گانگی خدایانه او را پادشاه برگزیده، و خرد او را تیز کرده» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۲۹). پس از آن‌که اِنا، خدای دانای ژرفاها، از تصمیم خدایان مبنی بر نابودی شوریپیک، به اوت‌نایپیش‌تیم می‌گوید و توصیه می‌کند که دانهٔ گیاهان را با خود به کشتی ببرد: «من (اوت‌نایپیش‌تیم) دریافتم و با اِنا، خداوندگارم، گفتم: خداوندگار؛ هر چه تو فرمان دهی، می‌کنم!» (همان، ۹۴).

انلیل (خدای خاک و سرزمین‌ها): «برای حراست سدرهای جنگل دور خدایان، انلیل، خداوند خاک و سرزمین‌ها، نگهبانی گذاشته بود: خومبابا، تا مردم را برماند» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۳۳).

ایشتر (خدایانوی عشق)

وقتی پس از کُشتنِ خومبابا، الههٔ ایشتر از گیلگمش، طلب مهرورزی می‌کند: «گیلگمش دهان باز کرد و با ایشتر توانا گفت: چیست که کم داری؟ ترا چه بایست بدهم؟ نان نداری یا غذای دیگری؟!» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۵۳).

سابیتو (نگهبان باغ خدایان)

وقتی گیلگمش به دروازه باغ خدایان می‌رسد و الهه سابتو، در را به‌روی او می‌بندد: «گیلگمش، با سابتو، نگهبان آن‌جا گفت: سابتو! چه دیدی که در را به‌روی من می‌بندی؟» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۷۸). وقتی الهه سابتو، گیلگمش را پریشان‌حال و سرگشته می‌بیند و علت را از او جویا می‌شود: «گیلگمش با الهه سابتو می‌گوید: چگونه رُخان من، پژمرده نباشند و پیشانی من، چین تیرگی نخورده باشد؟!» (همان، ۸۱). پس از آن‌که سابتو، گیلگمش را از فکر برخوردار از زندگانی جاوید، باز می‌دارد: «گیلگمش با او، سابتو، می‌گوید: پس، سابتو! راه منزل اوت‌نایپیش تیم را به من نشان بده!» (همان، ۸۲-۸۳).

سین و نین (خدای ماه و خاتون زندگی)

زمانی که گیلگمش بر مرگ انکیدو می‌گرید با شتاب از صحرا می‌گذرد و شرانی را می‌بیند و می‌ترسد، می‌گوید «سر خود را بلند کردم و استغاثه نمودم، و دعای من به درگاه سین، خدای ماه، و به درگاه نین اوروم، خاتون برج زندگی، آن‌که در میان خدایان تابنده است، می‌روند» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۷۱).

شمش (خدای آفتاب)

شمش، خدای آفتاب است که گیلگمش را دوست دارد. در قصه گیلگمش، پس از آن‌که خدای آفتاب، گیلگمش را به نبرد با دیو خومبابا بر می‌انگیزد: «گیلگمش، سخن خداوند (شمش) را شنید و آزادگان قوم را جمع کرد!» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۶۱). وقتی گیلگمش، در دره تاریکی، از خدای آفتاب کمک می‌خواهد: «با او، با شه‌مش بلند می‌گوید: با همه بدبختی‌های غربت، از دشت‌ها گذشتم!» (همان، ۷۶). وقتی گیلگمش، از خدای آفتاب می‌خواهد راه را برایش روشن سازد تا بتواند راز زندگی جاوید را دریابد، شمش، او را این‌گونه راهنمایی می‌کند: «برو نزد سیدوری سابتو، زن دانای کوه آسمان! وی، در پشت دروازه، در مدخل باغ خدایان، در کنار دریاست و درخت زندگی را می‌پاید» (همان، ۷۶-۷۷).

نی‌نیب (خدای پرخاشگری)

زمانی که کشتی گیلگمش بر روی طوفان دیده می‌شود و انلیل عصبانی می‌شود «نی‌نیب، پرخاشگر خدایان، دهان به سخن باز کرد، با خدای خاک و سرزمین‌ها گفت: جز انا کیست، که کار عاقلانه کند؟» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۹۸).

سختی‌ها و خطرات زندگی بشر ابتدایی سبب اعتقاد به وجود موجودات برتر آسمانی در کنار دیگر قوای می‌شد و همین امر موجب شکل‌گیری مفهوم دین در زندگی روزمره مردم شد؛ به طوری که آن‌ها خود را به الهه یا خدایی خاص ارتباط می‌دادند و با نیایش و قربانی کردن، از خود در برابر خطرات طبیعت و ارواح شرور محافظت می‌کردند (ر.ک: مک کال، ۱۳۷۵: ۳۸-۳۴). حفاظت از پادشاه و کشور در برابر دشمنان، برکت آوردن، جاری نمودن آب‌ها از مهم‌ترین وظایف این خدایان و الهه بانوها محسوب می‌شد (ر.ک: ادواردز و دیگران، ۱۳۹۱: ۱۰). همین امر سبب می‌شد در فرهنگ‌ها و آیین‌های اقوام مختلف، با تعدد خدایان برخورد کنیم؛ به عنوان مثال فقط در مصر، بیش از ۷۴۰ خدا (ر.ک: ایونس، ۱۳۷۵: ۱۳) و در بین‌النهرین باستان، دوهزار خدا (ر.ک: بلک و گرین، ۱۳۸۵: ۲۰۲) گزارش شده است. این خدایان که «خدایان کارکردی» نامیده شده‌اند، تنوع و کثرت فراوانی داشته‌اند (ر.ک: کاسیرر، ۱۳۷۸: ۵۸).

دیوان و شیاطین و غولان

مردم بابل گمان می‌کردند که این شیاطین موذی که دشمن انسان‌ها هستند، همه‌جا در کمین او هستند و ممکن است از در گشاده یا از کلون یا پاشنه در، به درون خانه درآیند، و چون فردی مرتکب گناهی شده و با آن، حمایت خدایان نیک را از دست داده، او را بیمار یا دیوانه کنند. در نظر آنان، اجنه و کوتوله‌ها و اشخاص ناقص‌الأعضاء و بالاتر از همه، زنان، دارای آن قدرت بودند که شیاطین را به جسم وارد کنند؛ حتی این‌کار را با یک نظر و «چشم‌زخم» می‌توانستند انجام دهند و برای جلوگیری از گزند این شیاطین، از طلسم و تعویذ و باطل‌السحر استفاده می‌کردند (دورانت، ۱۳۷۸: ۲۰۶). در حماسه گیلگمش، با دیوان و غولانی چون خومبابا، کزدم غول و انکیدو مواجهیم.

انکیدو

غولی است وحشتناک. وقتی مرد شکارچی، انکیدو را می‌بیند که با هیبتی ترسناک در دشت، ایستاده است: «درد، قلب او را فرا می‌گیرد، چرا که می‌ترسد؛ آن که دیده بود، مانند غول کوهسار بود!» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۲۴).

خومبابا

خومبابا غول نگهبان جنگل سدر خدایان است که قدرتی بی‌حد دارد و «هر که به آن‌جا می‌رود، به کوهستان سدر، از نگهبان خشم‌آلود جنگل (خومبابا) می‌ترسد» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۳۳).

از خصوصیات غول خومبابا «آواز او (خومبابا)، شبیه به نعره توفان است؛ درخت‌ها با دم او می‌خروشدند؛ از نفس او، بانگِ مرگ، برمی‌خیزد!» (همان). «(خومبابا) پنجه‌هایی داشت مانند شیر؛ تن او با فلس‌هایی از مفرغ پوشیده شده بود. پاهای او، چنگال کرکس بود؛ بر سر او، شاخ‌های گاو نر وحشی بود؛ دم و اندام آمیزش او، با سر مار، پایان می‌یافت..» (همان: ۴۷-۴۸). خومبابا مرتکب گناهان فراوانی می‌شود و در جای جای حماسه گیلگمش به این امر اشاره شده است: «خومبابا، نسبت به من (خدای آفتاب)، گناه‌ها کرده؛ از این جهت، بروید و او را بکشید!» (همان: ۴۰). «خومبابا، نگهبان جنگل سِدر، نسبت به شمس، خدای آفتاب، ارواح و مردم، گناه‌ها می‌کند!» (همان: ۳۳).

کژدم غول

همچنین در این حماسه از دو غول نر و ماده دیگر سخن گفته شده که وحشتناکند. آنجا که گیلگمش برای پرسیدن راز جاودانگی از اوت‌نپیش تیم نامیرا، از کوه مشو بگذرد: «دو غول نر و ماده، بر دروازه کوهی که به آسمان گشوده، پاس می‌دهند؛ تن آن‌ها از سینه به بالا، از زمین بیرون آمده. پایین تن آن‌ها که کژدم است، در دنیای زیر خاک، فرو رفته؛ دیدار آن‌ها، ترس‌آور و وحشتناک است؛ نگاه آن‌ها، مرگ‌بار است؛ برق زشت چشم آن‌ها، کوه‌ها را به دره‌ها می‌غلطانند» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۷۲). وقتی گیلگمش، به آن دو کژدم-غول، برمی‌خورد: «کژدم مرد، بانگ می‌زند و با دوست خدایان، با گیلگمش می‌گوید: تو راه دوری درنوشته‌ای!» (همان). وقتی گیلگمش، به کوه مشو می‌رسد و کژدم-غول، دلیل آمدنش را می‌پرسد: «گیلگمش، به او، به کژدم مرد، پاسخ داد و گفت من، داغ انکیدو را، رفیق خود را، پلنگ دشت را دارم!» (همان: ۷۲ و ۷۳). وقتی کژدم-غول، از دشواری‌های گذر از کوه مشو و رسیدن به منزل اوت‌نپیش تیم برای گیلگمش می‌گوید: «گیلگمش، گفتار غول را شنید و گفت: راه من، از دردها می‌گذرد؛ درد وحشتناک غم، نصیب من است!» (همان: ۷۳ و ۷۴).

همچنین سخن از شیطانی است که به سراغ انکیدو آمد. «انکیدو، آسود و شیطانی به سرخ او آمد» (همان: ۶۱).

کمپیل چهارمین خان از عزیمت قهرمان را عبور از نخستین آستان می‌داند: «با ظهور پیام‌آوران سرنوشت برای راهنمایی و کمک به قهرمان، او قدم در جاده سفر می‌گذارد تا هنگامی که مقابل در ورود به سرزمین قدرت اعلا، با نگهبانان آستانه مواجه شود. این سرایداران، ایستاده

در محدوده افق زندگی و آسمان کنونی قهرمان، به نگاهبانی از چهار سوی و هم‌چنین بالا و پایین آن می‌پردازند و آنرا محدود می‌کنند» (کمپیل؛ ۱۳۸۵: ۸۵). دیوان از منظر عناصر داستانی و روایتی، در جایگاه شخصیت شریر، مخالف و مقابل هستند (ر.ک: میرصادقی، ۱۳۶۷: ۱۷۸-۱۸۱) و معمولاً در روایات حماسی و اسطوره‌ای به مقابله با قهرمان و شخصیت اصلی می‌پردازند.

شبح اهریمنی در داستان گیلگمش

در حماسه گیلگمش سخن از موجودی اهریمنی به نام شبح است که آسیب می‌رساند. این موجود چهره‌ای سیاه دارد و مانند سگی زشت است. چنان‌که در داستان گیلگمش آمده است وقتی انکیدو، خواب وحشتناکش را برای گیلگمش بازگو می‌کند که چگونه شبحی او را به دنیای زیر خاک رهنمون گردیده بود، می‌گوید: «(خواب دیدم) من، تنها به جنگ (شبح) نیرومندی می‌روم! چهره او مثل شب، تیره بود؛ چشم او بیرون می‌تافت. او مانند سگ بیابانی زشت به نظر می‌رسید، که دندان‌های خود را به هم بساید. مانند کرکسی، بال‌های بزرگ و چنگال داشت. مرا ... در مفاکی انداخت..» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۳۸). ویل دورانت، درباره اعتقاد مردمان باستانی بین‌النهرین به وجود موجودات مرموز و آسیب‌رسان، و راه‌های دفع آسیب این موجودات طلسم‌هایی را معرفی می‌کند. او مؤثرترین طلسم را آن آویختن سنگ کوچکی به گردن می‌داند که باید آن بند، به رنگ‌های سیاه، سفید یا سرخ باشد و بند آن از پشم بز ماده‌ای باشد که تابیده شده و نیز با کمک اوراد مؤثر و نیز آداب جادویی، به بیرون‌راندن شیطان از درون انسان‌ها پرداخته شود. همچنین به شیوه‌های دیگری نیز اشاره می‌کند، همچون: پاشیدن آب یکی از نهرهای مقدس، مانند دجله و فرات بر بدن شخص مورد نظر، ساختن مجسمه‌ای از شیطان و گذاشتن آن بر روی کرجی و انداختن آن در آب (ر.ک: دورانت، ۱۳۷۸: ۲۰۶-۲۰۷).



نمودار (۲) موجودات فراطبیعی در حماسه گیلگمش



نمودار (۱) موجودات فراطبیعی در شاهنامه

جانوران فراطبیعی در شاهنامه

در بینش اسطوره‌های انسان‌های ابتدایی، پدیده‌های طبیعی صاحب آگاهی و اراده‌اند؛ به همین دلیل در سرنوشت بشر نقش دارند و دخیل‌اند. این باور سبب ایجاد پیوند میان انسان با دیگر جانداران می‌شده است؛ بنابراین مقام و جایگاه حیوانات و جانوران در نظر او بسیار با ارزش بوده و از آن‌ها هم در زندگی مادی هم در زندگی معنوی بهره می‌برده تا بر رازهای جاودانگی و رمزهای طبیعت آگاهی یابد. حیوانات پس از انسان در مرتبه دوم ارزشمندی قرار دارند و نه تنها در اسطوره‌های ایرانی، بلکه در اسطوره‌های دیگر کشورها نیز دارای ارزش‌اند. در اوستا هم به دلیل نفوذ فرهنگ و عقاید اسطوره‌ای و آیینی پیش از زرتشت، ستایش جانوران مطرح شده است و از بین جانوران، پرندگان از جایگاه ویژه‌ای برخوردار بوده‌اند.

اژدها

قاعده در اساطیر تمام ملل آن است که موجود پلیدی چون اژدها، نماد نیروهای ویران‌گر طبیعی مانند خشکسالی، کم‌آبی، توفان و یا اجتماعی همچون دشمن زورمند و آشوب اجتماعی دانسته شود. مرور موقعیت اژدهاهای گوناگون در اساطیر اقوام و تمدن‌های گوناگون، به روشنی نشان می‌دهد که دست‌کم در زمینه تمدن‌های قلمرو میانی، این قاعده راست است. «در تمدن‌های مستقر در ایران‌زمین، با شماری بسیار از پهلوانان و ایزدان اژدهاوارژن روبرو هستیم که همگی همین خویشکاری غلبه بر آشوب و نیروهای مخرب طبیعی را به انجام می‌رسانند» (وکیلی، ۱۳۸۹: ۵۶۸). کزازی در مورد کاربرد فراوان موتیف مار یا اژدها در متون آیینی ایران باستان معتقد است: مار، در نمادشناسی ایرانی، نشانه رازآلود اهریمن است و نماد تباهی و مرگ. به همین دلیل مار، در واژه، از ریشه‌ای آمده که مرگ و مُردن هم از آن برآمده است. گاو، نماد گیتی و آفرینش پستِ خاکی و آبی است. مهر می‌خواهد چونان رهاننده، آفرینش را از بند خاک و آب برهاند و گیتی را به مینو برساند؛ اما مار، سر بر می‌آورد تا در کار او، درنگ و دشواری ایجاد کند (ر.ک: کزازی، ۱۳۸۶: ۳۴۴).

در شاهنامه، برخی توصیف‌ها اژدها را به آتشفشان تشبیه می‌کند. برای نمونه، سام، اژدهایی را برای منوچهر توصیف می‌کند که روزگاری چونان کوهی عظیم از رود کشف سر برآورده بود (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۱، ۲۳۲). در شاهنامه، رستم در خوان سوم به نبرد با اژدها می‌پردازد (ر.ک: همان، ج ۲، ۲۸-۲۶). وقتی کی‌خسرو از رستم می‌خواهد برای رهایی بیژن روانه شود،

در وصف آن پهلوان او را در بندکننده اژدها می‌خواند (ر.ک: همان، ج ۳، ۳۶۲). وقتی چند تن از سران توران، فرستاده‌ای را برای زنهار خواستن، به نزد کی خسرو می‌فرستند (ر.ک: همان، ج ۴، ۱۵۹). وقتی آهرن، دختر کوچک‌تر سزار را خواستگاری می‌کند (ر.ک: همان، ج ۵، ۳۶). در داستان هفت‌خان اسفندیار نیز، آن پهلوان در راه رسیدن به رویین‌دژ، با اژدهایی دمان روبرو می‌شود (ر.ک: همان، ج ۵/ ۲۳۳). رستم، در پاسخ سخنان زننده و تند اسفندیار، درباره نژادش از توانایی خود در رها کردن طوس از بند اژدها سخن می‌گوید (ر.ک: همان، ج ۵، ۳۴۶-۳۴۷). در شاهنامه، بهرام گور، دو بار به نبرد با اژدها می‌پردازد. یکی در راه رسیدن به سرای زن پالیزبان (ر.ک: همان، ج ۶، ۴۶۸) و نبرد دیگر، بنا به درخواست شنگل، شاه هند انجام می‌گیرد (ر.ک: همان، ج ۶، ۵۷۵-۵۸۰). به نظر وکیلی «پهلوان یا ایزد اژدهاوارژن موجودی نیک و مقدس است که با آشوب و تباکاری می‌ستیزد و بر آن غلبه می‌کند و بنابراین نظم و باروری و آبادانی را به گیتی باز می‌آورد. مار که جانور نشان‌گر اژدهاست، موجودی بی‌دست و پاست که چسبیده به زمین راه می‌رود، در سوراخ‌های زمین پنهان می‌شود، و شب‌ها فعالیت می‌کند» (۱۳۸۹: ۵۶۹).

اسب رودخانه‌ای

اسب رودخانه‌ای از جانوران فراطبیعی در شاهنامه جزو موجودات و اهورایی است. در شاهنامه وقتی یزدگرد بزه‌گر دچار خون دماغ می‌شود، اخترشناسان پیشنهاد می‌دهند که به چشمه سو برود و در آنجا به نیایش با یزدان پردازد و سپس با آب چشمه دردش را علاج نماید، اما به محض درمان، دچار خودبینی و غرور می‌شود و در همین هنگام:

ز دریا بر آمد یکی اسب خنگ سرین گرد چون گور و کوتاه لنگ
دنان و چو شیر ژیان پر ز خشم بلند و سیه خایه و زاغ چشم
(همان، ج ۶، ۳۸۷)

رخش

اسب از حیوانات ارزشمند در متون کهن است. به نظر قائمی و یاحقی اسب برای جنگجویان هند و اروپایی ارزشی توتمی داشته و یار و یاور پهلوانان و قهرمانان و حتی مکمل شخصیت آنان است و حتی با او سخن می‌گفتند (ر.ک: قائمی و یاحقی، ۱۳۸۸: ج ۱، ۱۰). در شاهنامه این حیوان یاریگر و صاحب عاطفه و پایه‌پای پهلوانان در میدان‌های جنگ حاضر است. با این همه هیچ اسبی به پای رخس نمی‌رسد؛ زیرا «صاحبش را دوست می‌دارد و او را درک می‌کند. به

هنگام خطر او را با شیهه کشیدن یا بی‌تابی خود آگاه می‌سازد و هنگام جنگ دشمن را به سختی گاز می‌گیرد» (ماسه، ۱۳۷۵: ۱۹۰).

باهوش است و کارهای خارقالعاده‌ای انجام می‌دهد. در خون اول شیر را می‌کشد و رستم را نجات می‌دهد. تمام تلاش خود را به کار می‌گیرد تا رستم را از وجود اژدها در خون سوم آگاه کند. توطئه شغاد را پیش‌بینی می‌کند و موارد بسیار دیگر. به سخن کزازی «رخش ستوری است سرخ‌فام و بسیار تیزپوی و تندپای و برخوردار از ویژگی‌های بنیادین که آن را به آتش ماننده می‌دارند» (کزازی، ۱۳۸۸: ۴۱).

سیمرغ

حضور جانوران خارق‌العاده و اشخاص فراطبیعی یکی از ویژگی‌های آثار حماسی و اسطوره‌ای است. سیمرغ از مؤثرترین این جانوران است و نقش قابل توجهی دارد. او در شاهنامه ویژگی چهار نقش مهم پرورندگی، درمانگری، پیشگویی و راهنمایی را ایفا می‌کند. کزازی در نامه باستان می‌نویسد: «سیمرغ یکی از شگرف‌ترین و گران‌مایه‌ترین نمادها و بنیادهای اسطوره‌ای در فرهنگ ایرانی است و از آن‌هاست که همواره کارآیی و ارزش خویش را در درازنای روزگاران، پاس داشته است و هم در باورشناسی باستانی و هم در آیین‌های راز و ادب نهان‌گرایانه پارسی، در شمار نمادهای برجسته و ارجمند بوده است» (کزازی؛ ۱۳۸۶: ۴۸۸). در شاهنامه، سیمرغ، زال را به گنم خود می‌برد (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۱، ۱۶۷-۱۷۲). همچنین در داستان تولد رستم، پس از آن که رودابه به سبب درد بارداری، بیهوش می‌شود، سیمرغ وی را نجات می‌دهد (ر.ک: همان، ج ۱، ۲۶۶-۲۶۷). پس از آن‌که اسفندیار، سر زن جادو که بر درختی آویخته، را به گرگسار نشان می‌دهد، گرگسار درباره‌ی خان بعدی که نبرد با سیمرغ است سخن می‌گوید (ر.ک: همان، ج ۵، ۲۴۰). در نبرد رستم و اسفندیار، وقتی که رستم صدمه می‌بیند و زخمی می‌شود (ر.ک: همان، ج ۵، ۴۰۱-۴۰۲) سیمرغ حضور می‌یابد.

شیر

ایران باستان شیر نقشی فعال و مؤثری در زندگی پیشینیان داشته است؛ چرا که با توجه به تصاویری که از گذشته به دست ما رسیده، نگاهی از قصرها و کاخ‌ها پادشاهان و پهلوانان را بر عهده داشته‌اند. این حیوان در زبان و ادب فارسی نماد دلیری و نیرومندی است و دلآوری و

نیرومندی پهلوانان و قهرمانان به شیر مانند شده است. فردوسی نیز از این تشبیه فراوان بهره برده است.

یکی از آزمون‌های مهم، در منظومه‌های حماسی و اساطیری، نبرد پهلوانان با شیر است. فردوسی، در داستان هفت خان رستم این افتخار را به رخس می‌دهد. اسفندیار هم در خان دوم از هفت خان خویش، دو شیر، یکی نر و دیگری ماده را با شمشیر به دو نیم می‌کند و از پای در می‌آورد (فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۵، ۲۲۹-۲۳۱).

در شاهنامه دو بار از شیری سخن رفته است که شیرکپی نام دارد و آن را ازدها هم خوانده‌اند. از ویژگی‌های آن می‌توان به بازوان همچون ران هیون و قدرت بالای وی حتی بیشتر از نیروی فیل اشاره کرد (ر.ک: همان، ج ۶، ۵۷۹). این جانور موی سیاه، لب‌های زرد و بر و سینه و پشت لاجورد دارد (ر.ک: همان، ج ۶، ۱۷۶). در شاهنامه شیر موجودی اهریمنی به شمار می‌آمده است.

کرم هفتواد

این جانور کرم سیبی است که برای هفتواد (صاحبش) شانس و خوشبختی می‌آورد. هفتواد او را مورد رسیدگی قرار می‌دهد و در مدت پنج سال این کرم به هیولایی عظیم‌الجثه تبدیل می‌شود:

برآمد برین کار بر، پنج سال چو پیلی شد آن کرم، با شاخ و یال
چو یک چند بگذشت بر هفتواد بر آواز آن کرم، کرمان نهاد
(فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۶، ۱۷۴)

و سرانجام با حیلۀ اردشیر کشته می‌شود. به نظر سرّامی «در شاهنامه قهرمانی شگفت‌انگیزتر از این کرم سراغ نداریم. این جانور نماد بالش سرطانی قدرت و زوال ناگهانی آن است. این کرم وجه تسمیه شهر کرمان نیز هست» (سرّامی، ۱۳۷۸: ۸۰۹).

گاو برمایه

در اساطیر و متون دینی ایران باستان، درباره‌ی گاو نخست‌آفریده یا اوکدات چنین آمده است: «اهریمن، گاو یکتا آفرید و کیومرث را از پای درآورد؛ این بر سوی چپ فرو افتاد و آن بر سوی راست. گوشورون، روان گاو یکتا آفرید، از تن گاو به در آمد و در برابر آن ایستاد و چونان یک‌هزار مرد که به یکبار بانگ کنند، خروشید و بر اورمزد نالید که چرا جهان را به اهریمن و

نیروهای تیرگی و تباهی وانهاده است؟ گوشورون، به ماه‌پایه و خورشیدپایه فرا رفت و هم‌چنان بر اورمزد نالید. اورمزد، فروهر زرتشت را بدو نمود و او را به سربرآوری زرتشت، نوید داد ... روان گاو، خشنود از نوید اورمزد، پذیرفت که دام‌ها و چهارپایان از او پدیدار آیند» (کزازی؛ ۱۳۸۶: ۲۷۸). برمایه گاو شگفت‌انگیزی که در حکم دایه فریدون و به سخن فردوسی از دیگر گاوان بلندپایه‌تر است و مانند طاووس نر، «به هر موی‌بر، تازه‌رنگی دگر» (فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۱، ۶۲). فرانک، مادر فریدون، پس از کشته‌شدن همسرش آبتین، هنگام گریختن از ایران این گاو را می‌بیند (ر.ک: همان). در شاهنامه در دو جا دلیل کینه فریدون از ضحاک کشتن گاو برمایه ذکر می‌شود. یکی در پاسخ ضحاک به موبد (ر.ک: همان، ج ۱، ۶۱) و دیگری در پاسخ فریدون به ارنواز و شهرناز (ر.ک: همان، ج ۱، ۷۶).

گرگ

در اوستا که از متون مهم دوران باستان است، به اهریمنی بودن گرگ اشاره و تأکید شده و این حیوان در گروه تبهکاران دزدان جای گرفته است و «هوم»، «ایزد اردیبهشت» و «سگ» مهم‌ترین نابودکنندگان آن به شمار آمده‌اند (عبداللهی، ۱۳۸۱: ج ۲، ۹۰۹). همان‌طور که در شاهنامه، فریدون از شیر گاو برمایه پرورده می‌شود، در افسانه رومی، دو شاهزاده رموس و رُمولوس پس از آن‌که توسط آمولیوس به رود تیبر سپرده شده، از آن نجات می‌یابند، از شیر ماده‌گرگی به نام کاپیتول پرورده می‌شوند و بعدها امپراطوری رُم را بنیان می‌نهند. اما در شاهنامه وقتی گشتاسپ، وصف آن گرگ پیل‌پیکر را از زبان هیشوی می‌شنود، در وصف او می‌گوید: «همی ازدها خوانم این راه، نه گرگ» (همان، ج ۵، ۲۸). پس از آن‌که گشتاسپ به بیشه آن گرگ بزرگ‌جنه می‌رسد، از پروردگار یاری می‌طلبد (ر.ک: همان، ج ۵، ۳۰). گشتاسپ پیش از رسیدن به سلطنت، وقتی به همراه کتایون از روم بازمی‌گردد، خواب رزم با گرگی «به‌کردار نرازدهایی سترگ!» (همان، ج ۵/ ۳۳) را می‌بیند. گرگ‌ها در آثار و منظومه‌های حماسی از نظر ظاهری درشت و عظیم‌الجثه، تیره رنگ و در قدرت و زور مانند فیلان هستند. گرگ‌های خان اول اسفندیار نیز به بزرگی پیلانند و شاخ بر سر دارند. در هفت‌خان اسفندیار، گرگسار، از دو گرگ بزرگ نر و ماده، سخن می‌گوید که شاخ‌هایی چون گوزن و دندان‌هایی بزرگ چون عاج فیل دارند (ر.ک: همان، ج ۴، ۶۵-۶۷). بهرام گور بنا به درخواست سنگل، پادشاه هند، به نبرد گرگ سترگ می‌رود (ر.ک: همان، ج ۶، ۵۷۲-۵۷۳)؛ بنابراین در شاهنامه گرگ موجودی اهریمنی است.

گور

وقتی کی خسرو به همراه رستم و تنی چند از پهلوانان، برای نخجیر به دشتی فراخ می‌روند و ناگهان گورخری از پیش ایشان می‌گریزد که بعدها مشخص می‌شود آن قالب دگرگون‌شده اکوان دیو بوده است (ر.ک: فردوسی، ۱۳۶۶: ج ۳، ۲۸۹). وقتی پهلوانان، ماجرای دیدن گور و رفتن بهرام چوبین به قصر زن جادو را برای هرمن بازگو می‌کنند، آن را چنین توصیف می‌کنند:

که گوری پدید آمد اندر گله چو دیوی که از بند گردد یله!
یکی نرّه شیرست گویی دژم همی‌بفگند یال اسپان ز هم
همان رنگِ خورشید دارد درست سپهرش به زرآب گویی بشُست
(همان، ج ۷، ۵۹۱)

مرغ سبز رنگ

این پرنده از جانوران شگفت‌انگیز شاهنامه است که در داستان اسکندر به او اشاره شده است. مهم‌ترین ویژگی او سخن گفتن به زبان آدمیان است. او با اسکندر گفتگو می‌کند و به او پند و اندرز ارزشمند می‌دهد که:

بر هر عمودی کنامی بزرگ نشسته برو سبز مرغی سترگ
... بدو مرغ گفت: ای دلارای رنج چه جویی همین زین سرای سپنج
اگر سر برآری به چرخ بلند همان بازگردی ازو مستمند
(همان، ج ۶، ۹۴)

میش

رستم در خان دوم سوار بر رخس به بیابانی گرم و خشک رسید. سوار و اسب از شدت گرما و خستگی و تشنگی از ادامه راه باز ماندند. بنابراین رستم پیاده به جستجوی آب رفت و چون چاره‌ای نیافت به خداوند پناه برد. پس از مدتی از شدت تشنگی و درماندگی بر زمین افتاد. ناگاه میشی از مقابل او گذشت. رستم میش را دنبال کرد تا به چشمه‌ای رسید. یزدان را سپاس گفت، سر و بدن را شست و تشنگی و گرسنگی را رفع نمود و آسود (ر.ک: فردوسی ۱۳۶۶، ج ۲/۲۳). واحد دوست این میش را که رستم را به چشمه رهنمون می‌شود میش اهورایی می‌نامد (ر.ک: واحد دوست، ۱۳۸۷: ۳۳۳).



نمودار (۳) جانوران فراطبیعی در شاهنامه

جانوران فراطبیعی در حماسه گیلگمش

انسان‌ها از ابتدای خلقت تاکنون برای قانع کردن ذهن خیال‌پرداز خویش در افکار خود عجیب با نیروهایی خارق‌العاده و غیر قابل تصور آفریده است. این موجودات در ادبیات پروریده شدند و بخش اعظمی از اسطوره‌ها و حتی افسانه‌های ملت‌ها را به وجود آورده‌اند (صدرایی، ۱۳۹۵: ۱۸۰).

نر گاو آسمانی

درباره این موجود افسانه‌ای می‌توان گفت بدون شک، در زمان‌های باستان در بابل و آشور و سرزمین‌های اطراف دو رود خروشان موسوم به دجله و فرات، به آن اعتقاد داشته‌اند و امروزه با پدیدار شدن نقش‌برجسته‌ها و ستون‌های سنگی از دل گرد و غبار هزاره‌ها، روشن شده است این گاوها و اسب‌های عظیم موسوم به لاماسو که اغلب با بال‌هایی نقش شده‌اند، تنها در کتیبه‌ها و افسانه‌های بین‌النهرینی از آن‌ها نام برده نشده است؛ بلکه در فرهنگ و آداب آیینی مردمان آن دوره نیز نقشی اساسی ایفا می‌نموده‌اند. گاوهای بال‌دار بین‌النهرین، بر خلاف اسفنجس‌های یونانی که با سر زن نمایانده می‌شوند و یا برخی اسفنجس‌های مصری، با سر مرد نشان داده می‌شدند.

در داستان گیلگمش می‌خوانیم که وقتی پس از کشته شدن غول خومبابا، الهه ایشتر از گیلگمش طلب عشق‌ورزی نموده، آن پهلوان نمی‌پذیرد، ایشتر از پدر خود، خدای آسمان، درخواست می‌کند گاو آسمانی را برای حمله به گیلگمش بفرستد: «پس بی‌درنگ، او (گاو آسمانی) را بفرست؛ من (ایشتر) می‌خواهم غرشِ گاو آسمان را در حمله بر گیلگمش، بشنوم!» (اسمیت، ۱۳۸۳: ۵۵). این گاو آسمانی نفسی آتشین دارد که «نفس آتشین او، صد مرد را نابود

می‌کند!» (همان: ۵۸). دمی زهر آلود دارد. «ما، گاو غرانِ آسمان را کشتیم؛ شاید دمِ زهر آلودِ او، بر تو خورده باشد!» (همان، ۶۴) و شاخ بزرگی دارد. پس از آن که گیلگمش و انکیدو، گاو آسمانی را کشته، شاخ بزرگِ آن جانور را به کاخ اوروک می‌آورند. «استادان (صنعتگران اوروک) با حیرتِ تمام بر شاخ‌های بزرگِ پیچیده، آفرین گفتند؛ جرم هر یک، برابر سی حقه‌سنگِ لاجورد بود؛ قشرِ آن‌ها، دو انگشت، ضخامت داشت» (همان: ۵۹). قدیمی‌ترین نمونهٔ پیکرهٔ گاو با سر انسانی، از کاخی قدیمی در آشور و مربوط به دوران فرمانروایی تیگلات پیلسر اول به دست آمده است. آیین خدای لاماسو در بابل بسیار رایج و مقبول بود. این لاماسوها را در کنار دروازه‌های اصلی شهر قرار می‌دادند؛ زیرا گمان بر آن بود که این موجودات فراانسانی قادر به نگهبانی از شهرهای ایشان می‌باشد.

نتیجه‌گیری

در کل از آغاز پیدایش جهان، مواجههٔ بشر با پدیده‌ها و نیروهای فراطبیعی همچون عوالم غیبی و باور به وجود نیروهایی ناشناخته در بطن حوادث طبیعی، در تمام فرهنگ‌ها و آثار ادبی و حماسی جهان بازتاب یافته است. بررسی موجودات و جانوران ماوراءطبیعی در دو اثر کهن حماسی یعنی شاهنامه و گیلگمش نتایج زیر را در پی داشته است.

موجودات و جانوران فراطبیعی در این دو اثر حماسی در ارتباط با قهرمان دو نقش و کارکرد را ایفا کرده‌اند.

الف) نیروهای اهورایی و مثبت: نقش حمایت‌کننده داشته‌اند و قهرمان را در رسیدن به اهداف و آرمان‌های یاری نموده‌اند. نمونهٔ این موجودات و جانوران در شاهنامه سروش، سیمرغ، رخس، میش، گاوبرمایه، مرغ سبزرنگ هستند و در حماسهٔ گیلگمش، شمش، انا، سین و نین و ساییتو.

ب) نیروهای اهریمنی و منفی: در راه رسیدن قهرمان به آرمان‌هایش موانعی ایجاد کرده و او را از رسیدن به آرمان‌ها بازداشته‌اند. دیو، اهریمن، شیر، گرگ، اژدها، نمونه‌های این موجودات و جانوران در شاهنامه هستند و ایشتر، انلیل، نی‌نپ، شیخ اهریمنی، خومبابا، گاو آسمانی نمونه‌های این موجودات و جانوران در حماسهٔ گیلگمش.

تنوع موجودات و جانداران در شاهنامه بسیار بیشتر از حماسه گیلگمش است و نقش و کارکرد آن‌ها نیز متنوع‌تر است. چرا که در نقش مثبت و یاریگری قهرمان، هم پند می‌دهند، هم

می‌رهانند، هم آگاه می‌کنند، هم هشدار می‌دهند، هم در خواب و واقعیت ظاهر می‌شوند، هم راه را نشان می‌دهند، حتی اگر در لحظه‌ای بسیار کوتاه باشد، هم درمان می‌کنند و در حالی که در حماسه گیلگمش کارکرد این موجودات بیشتر به صورت گفتگو با خدایان و الهه‌ها است. همچنین حضور این موجودات و جانوران به دو صورت است:

الف) حضور طولانی مدت است: مانند حضور رخس، سیمرغ، دیوان در شاهنامه و حضور شمش، انکیدو و خومبابا در حماسه گیلگمش.

ب) حضور کوتاه مدت و لحظه‌ای: مانند حضور میش در خوان دوم رستم و شیخ اهریمنی در داستان گیلگمش.

منابع

کتاب‌ها

ادواردز، ای. یی. اس و دیگران (۱۳۹۱) *تاریخ جهان باستان کمبریج*، ترجمه تیمور قادری، تهران: مهتاب.

اسمیت، جُرج (۱۳۸۳) *حماسه گیلگمش*، ترجمه داود منشی‌زاده، تهران: اختران.

ایونس، ورونیکا (۱۳۷۵) *اساطیر مصر*، ترجمه باجلان فرخی، تهران: اساطیر.

بلک، جرمی و آنتونی گرین (۱۳۸۵) *فرهنگ‌نامه خدایان، دیوان و نمادهای بین‌النهرین*، ترجمه پیمان متین، تهران: امیرکبیر.

حسن‌دوست، محمد (۱۳۹۳) *فرهنگ ریشه‌شناختی زبان فارسی*، جلد ۲، تهران: فرهنگستان زبان و ادب فارسی.

دهخدا، علی اکبر (۱۳۷۷) *لغت‌نامه دهخدا*، تهران: دانشگاه تهران.

دورانت، ویل (۱۳۷۸) *تاریخ تمدن*، ترجمه امیرحسین آریان‌پور و دیگران، تهران: علمی و فرهنگی.

رستگار فسایی، منصور (۱۳۸۳) *پیکرگردانی در اساطیر*، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

سرامی، قدمعلی (۱۳۷۸) *از رنگ گل تا رنج خار*، تهران: علمی و فرهنگی.

شمیسا، سیروس (۱۳۷۳) *فرهنگ تلمیحات؛ اشارات اساطیری، داستانی، تاریخی مذهبی در ادبیات فارسی*، جلد ۱، تهران: فردوس.

صفا، ذبیح الله (۱۳۸۳) حماسه‌سرایی در ایران، تهران: امیرکبیر.

عبداللهی، منیژه (۱۳۸۱) فرهنگ‌نامه جانوران در ادب پارسی، تهران: پژوهنده.

عفیقی، رحیم (۱۳۸۳) اساطیر و فرهنگ ایرانی در نوشته‌های پهلوی، تهران: توس.

عمید، حسن (۱۳۹۱) فرهنگ عمید، تهران: میلاد.

فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۶۶) شاهنامه، به‌کوشش جلال خالقی مطلق، نیویورک: بنیاد میراث

ایران.

فریزر، جیمز جرج (۱۳۹۲) شاخه زرین، ترجمه کاظم فیروزمند، تهران: آگاه.

کاسیرر، ارنست (۱۳۷۸) فلسفه صورت‌های سمبلیک، ترجمه یدالله موقن، تهران: هرمس.

کزازی، میر جلال‌الدین (۱۳۸۶) نامه باستان، جلد ۱، تهران: سمت.

کمپبل، ژوزف (۱۳۸۵) قهرمان هزار چهره، ترجمه شادی خسروپناه، مشهد: گل آفتاب.

گری، اورتون (۱۳۷۸) اسطوره‌های اینکا، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز.

ماسه، هانری (۱۳۷۵) فردوسی و حماسه ملی، ترجمه مهدی روشن ضمیر، تبریز: دانشگاه

تبریز.

مک‌کال، هنریتا (۱۳۷۵) اسطوره‌های بین‌النهرینی، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز.

میرصادقی، جمال (۱۳۶۷) عناصر داستان، تهران: شفا.

هینلز، جان راسل (۱۳۸۳) اساطیر ایران، ترجمه باجلان فرخی، تهران: اساطیر.

واحد دوست، مهوش (۱۳۷۸) نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه فردوسی، تهران: سروش.

وکیلی، شروین (۱۳۸۹) اسطوره‌شناسی پهلوانان ایرانی، جلد ۱، تهران: پازینه.

مقالات

زنگانه، حسین، و مهرکی، ایرج. (۱۳۹۹). خاقانی و باورهای عامیانه درباره جانوران. تفسیر و

تحلیل متون زبان و ادبیات فارسی (دهخدا)، ۱۲ (۴۴)، ۱۲۷-۱۶۱. doi: 10.30495/dk.2020.67.5979

شادکام، نگهدار، و حسینی کازرونی، سید احمد. (۱۳۹۸). بازتاب نقش تمثیلی موجودات

فراطبیعی در اسطوره و شاه‌نامه. تحقیقات تمثیلی در زبان و ادب فارسی، ۱۱ (۴۱)، ۱۰۵-۱۱۷.

صدرایی، رقیه. (۱۳۹۴). بررسی و تحلیل نقش جلوه سیمرخ در آینه متون عرفانی با تکیه بر

منطق الطیر عطار و مثنوی مولانا. تفسیر و تحلیل متون زبان و ادبیات فارسی (دهخدا)، ۷ (۲۶)،

۱۷۹-۱۹۹.

فولادی، محمد، و غلامی، زهرا. (۱۳۹۸). نیروهای فراطبیعی و نقش آن‌ها در طومار هفت‌لشکر. *نشر پژوهی ادب فارسی*، ۲۲ (۴۵)، ۱۷۰-۱۴۵. doi: 10.22103/jll.2019.13785.26

قائمی، فرزاد. (۱۳۸۸). اسب؛ پرتکرارترین نمادینۀ جانوری در شاهنامه و نقش آن در تکامل کهن‌الگوی قهرمان. *متن پژوهی ادبی*، ۱۳ (۴۲)، ۹-۲۶. doi: 10.22054/ltr.2010.6517

کزازی، میرجلال‌الدین. (۱۳۸۸). رخس و آذرگشسپ. *متن پژوهی ادبی*، ۱۳ (۴۱)، ۴۱-۴۸. doi: 10.22054/ltr.2009.6492

یلمه‌ها، احمدرضا، و فلاحی، زیبا. (۱۳۹۴). عناصر و اشیاء فراطبیعی در منظومۀ «کامروپ و کاملتا». *مطالعات شبه قاره*، ۷ (۲۵)، ۱۵۷-۱۷۷. doi: 10.22111/jsr.2015.2416

References

Books

Abdollahi, Manijeh (2002) *Dictionary of animals in Persian literature*, Tehran: Researcher. [In Persian]

Afifi, Rahim (2004) *Iranian mythology and culture in Pahlavi writings*, Tehran: Toos. [In Persian]

Amid, Hassan (2012) *Farhange Amid*, Tehran: Milad. [In Persian]

Black, Jeremy, Anthony, Green (2006) *Dictionary of gods, Diwan and the symbols of Mesopotamia*, Trans. Peyman Matin, Tehran: Amirkabir. [In Persian]

Campbell, Joseph (2006) *The Hero of a thousand faces*, Trans. Shadi Khosropanah, Mashhad: Gol Aftab. [In Persian]

Cassirer, Ernst (1999) *Philosophy of symbolic forms*, Trans. Yadollah Moghan, Tehran: Hermes. [In Persian]

Dehkhoda, Ali Akbar (1998) *Dehkhoda Dictionary*, Tehran: University of Tehran. [In Persian]

Durant, Will (1999) *History of civilization*, Trans. Amir Hossein Arianpour et al., Tehran: Scientific and Cultural. [In Persian]

Edwards, E. S & others. (2012) *History of the ancient world of Cambridge*, Trans. Timur Ghaderi, Tehran: Mahtab. [In Persian]

Evans, Veronica (1996) *Egyptian myths*, Trans. Bajlan Farrokhi, Tehran: Myths. [In Persian]

Ferdowsi, Abolghasem (1987) *Shahnameh*, by the efforts of Jalal Khaleghi Motlagh. New York: Iran Heritage Foundation. [In Persian]

Fraser, James George (2013) *The Golden Bough*, Trans. Kazem Firoozmand, Tehran: Agah. [In Persian]

Gary, Everton (1999) *Inca Myths*, Trans. Abbas Mokhber, Tehran: Center.

Hassan Doust, Mohammad (2014) *The Etymological culture of Persian language*, Volume 2, Tehran: Academy of Persian Language and Literature. [In Persian]

Hinels, John Russell (2004) *Iranian myths*, Trans. Bajlan Farrokhi, Tehran: Myths. [In Persian]

Kazazi, Mir Jalaluddin (2007) *Ancient letter*, Vol. 1, Tehran: Samat. [In Persian]

Maseh, Henry (1996) *Ferdowsi and the national epic*, Trans. Mehdi Roshanzamir, Tabriz: University of Tabriz. [In Persian]

McCall, Henrietta (1996) *Mesopotamian myths*, Trans. Abbas Mokhber, Tehran: Center. [In Persian]

Mirsadeghi, Jamal (1988) *Elements of the story*, Tehran: Shafa. [In Persian]

Rastegar Fasaee, Mansour (2004) *Sculpture in mythology*, Tehran: Institute of Humanities and Cultural Studies. [In Persian]

Safa, Zabihollah (2004) *Epic in Iran*, Tehran: Amirkabir. [In Persian]

Sarami, Ghadmali (1999) *From the color of flowers to the suffering of thorns*, Tehran: Scientific and cultural. [In Persian]

Shamisa, Sirius (1994) *Glossary of allusions: Mythological, fictional, religious, historical references in Persian literature*, vol. 1, Tehran: Ferdows. [In Persian]

Smith, George (2004) *The Epic of Gilgamesh*, Trans. David Manshizadeh. Tehran: Akhtaran. [In Persian]

Vaheddoost, Mahvash (1999) *Mythological foundations in Ferdowsi's Shahnameh*, Tehran: Soroush. [In Persian]

Vakili, Shervin (2010) *Mythology of Iranian heroes*, vol. 1, Tehran: Pazineh. [In Persian]

Articles

Fuladi, M., & Gholami, Z. (2019). Supernatural Forces and their role in the “Haft Lashkar”. *Prose Studies in Persian Literature*, 22(45), 145-170. doi: 10.22103/jll.2019.13785.2626. [In Persian]

Ghaemi, F. (2010). Horse animal symbolic frequency in *Shahnameh* and its role in the evolution of the archetype of hero. *Literary Text Research*, 13(42), 9-26. doi: 10.22054/ltr.2010.6517. [In Persian]

Kazazi, M. (2009). Rakhsh and Azar Goshasp. *Literary Text Research*, 13(41), 41-48. doi: 10.22054/ltr.2009.6492. [In Persian].

Sadraie, R. (2016). The Study and Analysis of Simorgh Manifestation in Mystical Text by Reference to Attar's Conference of Birds and Rumi's Masnavi. *Interpretation and Analysis of Persian Language and Literature Texts (Dehkhoda)*, 7(26), 179-199. [In Persian]

Shadkam, N., & Hosseini Kazerooni, S. A. (2019). The reflection of the allegorical role of supernatural beings in myth and *Shahnameh*. *Pedagogic and Lyric in Persian Language and Literature Studies Quarterly*, 11(41), 105-117 [In Persian].

Yalameha, A. R., & Fallahi, Z. (2015). Supernatural elements and objects in Kamrop and Kamelta poem collection. *Subcontinent Researches*, 7(25), 157-177. doi: 10.22111/jsr.2015.2416. [In Persian]

Zanganeh, H., & Mehraki, I. (2020). Khaghani and Folk Beliefs About Animals. *Interpretation and Analysis of Persian Language and Literature Texts (Dehkhoda)*, 12(44), 127-161. doi: 10.30495/dk.2020.675979. [In Persian]

Interpretation and Analysis of Persian Language and Literature Texts (Dehkhoda)

Volume 15, Number 57, Fall 2023, pp. 310-336

Date of receipt: 12/3/2022, Date of acceptance: 29/6/2022

(Research Article)

DOI: [10.30495/dk.2022.1954935.2460](https://doi.org/10.30495/dk.2022.1954935.2460)

A Comparative Study of Supernatural Creatures and Animals in *The Shahnameh* and *Gilgamesh*

Ali Fakuri Joibari¹, Dr. Reza Forsehi Joibari², Dr. Nahid Akbari³

۳۳۶

Abstract

Supernatural forces are special forces that exist potentially in humans, animals, and even objects, and under certain circumstances, give rise to incredible actions the root of which must be sought in ancient times. Must be searched. In ancient myths, these supernatural beings compensate for the inadequacies and shortcomings of kings and heroes in achieving the goal. Belief in these forces can be seen in ancient and remarkable masterpieces such as *Gilgamesh*, *The Shahnameh*, *Ramayana*, *Iliad* and *Odyssey*. Therefore, the present study examines supernatural beings in two valuable ancient epics: *The Shahnameh* and *Gilgamesh*. This research has been done by descriptive-analytical method and the authors seek to find out in which epic the influence of supernatural forces is more evident. The results show that supernatural beings and creatures in *Shahnameh* are superior to the epic of *Gilgamesh* in terms of diversity, role and function, so that some of these creatures and animals have played a fundamental and important role in the epic and national process of the work.

Keywords: Supernatural Creatures, Supernatural Animals, Epic, *Shahnameh*, *Gilgamesh*.

¹ . PhD student, Department of Persian Language and Literature, Qaimshahr Branch, Islamic Azad University, Qaimshahr, Iran. ali.fakori9989@gmail.com

² . Assistant Professor, Department of Persian Language and Literature, Qaimshahr Branch, Islamic Azad University, Qaimshahr, Iran. (Corresponding author) r.forsati@qaemiau.ac.ir

³ . Assistant Professor, Department of Persian Language and Literature, Qaimshahr Branch, Islamic Azad University, Qaimshahr, Iran. nahidakbari7@yahoo.com