

مجله‌ی علمی-پژوهشی زبان و ادبیات فارسی  
دانشگاه آزاد اسلامی، واحد فسا  
س ۸، ش ۱ (پیاپی ۱۶)، بهار و تابستان ۱۳۹۶

## بررسی تطبیقی «گرشاسب» در منظومه‌ی اسدی طوسی و «اودیسه»ی هومر دکتر سید محسن ساجدی‌راد

استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد فسا، ایران

### فاطمه زمانی

کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه آزاد اسلامی، واحد فسا، ایران

### چکیده

افسانه‌ها و اسطوره‌های باقیمانده از دوران بسیار کهن، گذشته از آن که ما را با فرهنگ و تمدن سرزمین‌ها و اقوام ملل گوناگون آشنا می‌سازند، در واقع شیوه‌ای هستند برای زیستن و موثر بودن که عمدتاً در قالب شخصیت‌های تاریخی و اسطوره‌ای ظاهر می‌شوند. بدین جهت بررسی و مطالعه‌ی تطبیقی اساطیر به ویژه قهرمانان اسطوره‌ای متون نوشتاری کهن و سرنوشت مشترک آن‌ها موضوعی بسیار مهم و درخور توجه است که پرداختن به همه‌ی آن‌ها در این نوشتار مختصر نمی‌گنجد. اگر چه مقایسه‌ی پهلوانان اساطیری حماسه‌های مختلف جهان به دلیل تفاوت‌های فرهنگی و اعتقادی بعضاً با دشواری‌هایی روبروست اما به دلیل آمیختگی اساطیر ملل مختلف و تأثیرپذیری‌شان از یک‌دیگر از این قابلیت برخوردار می‌گردند. مقاله‌ی حاضر دو تن از اسطوره‌های پهلوانی ایران و یونان یعنی گرشاسب و اودیسه را از خلال آثار جاودانی اسدی طوسی و هومر مورد بحث و بررسی قرار داده، به شباهت‌ها و تفاوت‌های دو شخصیت با بیان شواهد موجود در این آثار می‌پردازد.

**واژگان کلیدی:** گرشاسب، اسدی طوسی، پهلوان، اودیسه، هومر.

---

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۴/۱۱/۲۸

Email: Sajedirad2010@yahoo.com

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۵/۴/۱۱

## ۱- مقدمه

به طور کلی همه‌ی ملت‌ها در طول حیات خود، افسانه‌ها و اساطیری ساخته‌اند که کم و بیش مورد قبول و اعتقاد باطنی آن‌ها نیز بوده است. اکثر آن‌ها به این مناسبت که نیروهای فوق طبیعی در آن‌ها دخالت داشته‌اند مربوط به مسایل مذهبی است، در میان برخی ملت‌ها نیز داستان‌های حماسی مورد توجه بیش‌تری بوده است. در این قبیل داستان‌ها صحبت از مسأله‌ی خلقت و پیدایش عالم نیست؛ البته در این‌جا نیز خدایان غافل از سرنوشت بشر نیستند ولی قهرمان واقعی حوادث، افراد بشر هستند حتی اگر اعمال آن‌ها گاهی خارج از حدود توانایی بشر باشد. (ر.ک. گریمال، ۱۳۶۷، سه-چهار)

می‌توان گفت اسطوره‌ها سمبل یا نماد تجربیات انسانی و مجسم‌کننده‌ی ارزش‌های یک فرهنگ هستند که معمولاً از یک روایت باستانی، زبانی یا سینه به سینه سرچشمه و مایه می‌گیرند که شماری از آفرینش و آغاز پدیده‌های طبیعی و مرگ سخن می‌گویند و شماری دیگر از ماهیت و طبیعت و نتیجه‌ی کار و رفتار موجودات ملکوتی و خدایان، شماری نیز با آوردن روایات گوناگون درباره‌ی ماجراهای پهلوان یا بدبختی‌های انسان‌های خودبین، نمونه و الگوهایی از رفتارها و طرز سلوک بزرگ‌منشانه ارائه می‌دهند. (ر.ک. روزنبرگ، ۱۳۸۶، ۱۷)

به اعتقاد الیاده: «اسطوره نقل‌کننده‌ی سرگذشتی قدسی و مینوی است، راوی واقعه‌ای است که در زمان نخستین، زمان شگرف بدایت همه چیز، رخ داده است. به بیانی دیگر، اسطوره حکایت می‌کند که چگونه به برکت کارهای نمایان و برجسته‌ی موجودات مافوق طبیعی واقعیتی، چه کل واقعیت یا تنها جزئی از آن، پا به عرصه‌ی وجود نهاده است. بنابراین اسطوره همیشه متضمن روایت یک خلقت است یعنی می‌گوید چگونه چیزی پدید آمده و هستی خود را آغاز کرده است.» (الیاده، ۱۳۸۶، ۱۳)

چون از اساطیر سخن به میان آمد پای قهرمانان حماسی به میدان کشیده می‌شود چرا که حماسه‌ها بر بنیاد سرگذشت دلاورانه و سرشار از گذشت و فداکاری قهرمانان آن استوار شده‌اند و از این منظر، نمونه و سرمشق ملت و قوم خویش بوده و همواره مورد تحسین و ستایش قرار گرفته و به نمونه‌ای ابدی و ازلی بدل گشته‌اند. حماسه‌های کهن بازتابی روشن از زندگانی مردمان گذشته و آیین‌ها و باورهایشان، دلآوری‌های پهلوانان و شاهان بلندآوازه و قهرمان قوم در دورانی بسیار کهن و حتی چگونگی پیدایش جوامع نخستین به مردمان پس از خود ارائه می‌دهد. (ر.ک. بهار، ۱۳۷۳، ۷۶)

قهرمان (پهلوان):

«قهرمان یا قهرمانان، کارکردی بنیادی در روند حماسه دارند. پدیداری حماسه و هستی

بخشی به قهرمان یا قهرمانان نیازی است سرشتین در جامعه‌ای که مزه‌ی شکست‌ها و ناملایمات، تحمیل قدرت‌های بیگانه و ... را چشیده، کم‌بینی و عقده‌ی حقارت آن‌ها را آزرده و احساسات‌شان را جریحه‌دار کرده است.» (واحد دوست، ۱۳۸۷، ۲۱۹)

در یک داستان حماسی، همواره لحظاتی از زندگانی قهرمان که آمیخته به خطر و پی‌گیری آرزو و آرمان است ثبت و روایت می‌شود. حضور قهرمانان در حماسه همواره چنین لحظاتی است. بنابراین پهلوان همیشه آماده‌ی پذیرش خطر و دفاع از حیثیت و نام است و بسته به این که جامعه در چه مرحله‌ای به طرح منظومه‌ها و داستان سروده‌ها پرداخته باشد، این دفاع از نام و حیثیت، جنبه‌ای متناسب با آن مرحله می‌یابد و در مراحل پیشرفته‌تر اجتماعی، خواه ناخواه، از ذهنیت عام‌تر و همگانی‌تری مایه می‌گیرد که همان ذهنیت ملی است. او با دلیری و شهرت خویش، به حسن بزرگی از شخصیت و خیر و سعادت دست می‌یابد. (ر.ک. مختاری، ۱۳۶۸، ۴۲)

«قهرمان، نماد اشتیاق و جذبه‌ای کمال یابنده (شوق ذاتی) و وضعیت جنگ درونی روان بشری، علیه غولان منحرف است. به علاوه قهرمان، آراسته به صفات خورشید است که به وسیله‌ی نور و گرما، بر ظلمت و سرمای مرگ پیروز شده است. اولین پیروزی قهرمان، پیروزی او بر خودش است.» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۵، ۴۸۹)

«هیچ پهلوان یا قهرمانی، به رغم استعداد و توان خارق‌العاده‌ای که دارد موجود کاملی نیست. با وجود این، کاستی و ضعف انسانی آن‌ها، اغلب مثل صفات یا ویژگی اخلاقی پسندیده و بزرگوارانه‌شان آموزنده است. همین کاستی یا خام بودن‌شان به مردم عادی و عامی اجازه می‌دهد خودشان را مثل آن‌ها بسازند و حتی آن‌ها را دوست بدارند، زیرا آدم‌ها نیازها و تضادهای روانی مشابهی دارند.» (روزنبرگ، ۱۳۸۶، ۲۱)

به طور خلاصه، مراحل هر چند دشوار و هولناک صورت مثالی (کهن‌الگوی) قهرمان، برای استحاله و رستگاری و بلوغ نهایی که باید برتابد، می‌تواند بدین گونه باشد:

الف- کاوش: «قهرمان سفری طولانی را آغاز می‌کند که طی آن، باید وظایف سنگینی را به انجام برساند، مانند جنگ با غول‌ها، حل کردن معماهای بی‌پاسخ و چیرگی بر موانع غیرقابل عبور برای نجات مملکت و ...» (ویلفرد و دیگران، ۱۳۷۰، ۱۷۹)

ب- نوآموزی: «قهرمان یک سلسله وظایف و مقررات شکنجه‌آور را که برای گذر از مرحله‌ی بی‌خبری و خامی آغاز می‌کند، به بلوغ فکری و اجتماعی، یعنی بدل گشتن به عضوی بالنده و سازنده، از گروه اجتماعی خود می‌انجامد. این مرحله عموماً از سه بخش تشکیل یافته است: رهسپاری، دگرگونی و استحاله، رجعت که مانند مرحله‌ی کاوش، گونه‌هایی از صور مثالی مرگ و تولد دوباره است.» (همان)

ج- فدایی ایثارگر: «قهرمان که نماینده‌ی رفاه قبیله یا مملکت است، باید، جان خود را بدهد و به کفاره‌ی گناهان مردم، تا دم مرگ رنج بکشد تا مملکت را به باروری و زاینده‌گی برساند.» (همان)

گرشاسب‌نامه که به اتفاق بسیاری از مورخین و سخن‌شناسان بزرگ‌ترین حماسه‌ی ملی ایران پس از شاهنامه به شمار می‌رود اثری است برآمده از موارث اساطیری، تاریخی و فرهنگی ایران باستان که با جهان‌بینی توحیدی اسدی طوسی در آمیخته است. وی گذشته از این که سخن خود را با گفتاری از آفرینش پی‌افکنده و اندیشه‌ی آفرینش توحیدی را در آن جای می‌دهد، آفرینش اساطیری یعنی عقاید و باورهای ایران باستان و زرتشت را نیز به گونه‌ای نمادین بازگو می‌کند؛ به بیان دیگر وی از سویی باورها و اندیشه‌های اسلامی خود را که بر پایه‌ی توحید و یکتاپرستی استوار است مطرح می‌کند و از سوی دیگر به اسطوره‌ها و باورهای ایران باستان و زرتشت درباره‌ی پیدایش جهان، آسمان، زمین و ... می‌پردازد. موضوع گرشاسب‌نامه داستان‌های ایران قدیم، به ویژه شرح دلاوری‌ها و اعمال پهلوانی گرشاسب، جوان گیسور گرز به دست و از بزرگ‌ترین قهرمانان اژدهاکش ایران باستان است که مبنای و کلیات آن در اوستا و آثار ادبی قرن‌های اول اسلام آمده است.

اسدی در سرودن داستان گرشاسب از شرح سلسله‌ی نسب او یعنی فرار جمشید به سیستان پس از آشفتن اوضاعش و پناه بردن به خانه‌ی "کورنگ شاه" و عشق به دخترش و ازدواج با او آغاز کرده، سپس به زادن تور از پشت جمشید می‌رسد و پس از آن اخلاف تور یعنی شیدسپ و تورگ و شم و اثرط را نام برده که همگی شاهان زابلستان بوده‌اند. اثرط صاحب فرزندی به نام گرشاسب می‌شود و از این‌جا داستان گرشاسب آغاز می‌گردد و سفرهای وی به سرزمین توران و هند و عجایب و ناشناخته‌های بسیاری که در جزایر اقیانوس هند دیده و گفت‌وگو‌هایی که با برهمنان داشته و ... وصف شده است. (ر.ک. صفا، ۱۳۸۹: ۳۸۴)

در اوستا نام این پهلوان به صورت کرساسپه (keresaspa) آمده است، بعدها طی تحولات زبان‌شناسی، این واژه به گرشاسب تغییر پیدا کرده است. از نظر زبان‌شناسی این نام از دو جزء تشکیل شده: کرسه (keresa) به معنی لاغر و اسپه (Aspa) به معنای اسب می‌باشد. پس گرشاسب به معنی "دارنده‌ی اسب لاغر" است.

گرشاسب نیز همانند بسیاری از چهره‌های فرهنگ کهن ملت‌های مختلف، بیش از هر چیز به سبب دلاوری‌ها و اعمال پهلوانی‌اش شهرت دارد. در تاریخ سیستان آمده است: «از بزرگی و فخر اوی، یکی آن بود که به روزگار ضحاک که هنوز چهارده ساله بیش نبود یکی اژدها را که چون کوهی بود، تنها بکشت به فرمان ضحاک، و پس از آن با اندک مردم زاولی

و ایرانی برفت هم به فرمان ضحاک به یاری بهرام هندی و بهو را با دو بار هزار هزار سوار و هزار پیل بگرفت و بکشت و هندوان آن دیار همه ایمن کرد و به سرانندیب شد و نسرین را آن جا بگرفت و بکشت، و پیرامن دریای محیط بگشت، و آن جزیره‌ها و عجایب بدید و از آن جا به مغرب شد و کارکردهای بسیار کرد.» (تاریخ سیستان، ۱۳۶۶، ۵-۶)

در اساطیر و باورها، اژدها نمودار نیروهای ناپاک است و این مفهوم اساطیری به عنوان نیروی اصلی اهریمن و به گونه‌ای دشمن آفرینش در ادیان و ادبیات گوناگون پیدا شده و نماد اقتدار، هرج و مرج، ظلم و استبداد، دشمن حقیقت، جهل، خشکی و بی‌بارانی و ... به کار رفته است. (ر.ک. رستگار فسایی، ۱۳۷۹، ۲۲-۴۲) از این رو شاهان و پهلوانان همه اژدهاکشی می‌کنند و این یکی از آزمون‌های دشوار پهلوان و بزرگ‌ترین رخ‌دادی بود که بر خدایان و ایزدان و پهلوانان می‌گذشت و از روی کهن‌الگویی انجام می‌شده است که قهرمان برای رسیدن به رشد معنوی و نمایاندن شایستگی‌های خود باید آن را برتابد. (ر.ک. سرکاراتی، ۱۳۸۵، ۱۳۷) در منظومه اسدی نیز گرشاسب پهلوانی اژدهاکش توصیف شده است؛ او دو بار به جنگ با اژدها می‌رود؛ نخستین پیکار او بنا به درخواست ضحاک است، پهلوان نیز سلاح نبرد برمی‌گیرد و به سوی اژدهایی که بنابر روایت گرشاسب نامه آتش‌کام، دماهنج، زهرآگین و زیان‌کار است حرکت می‌کند:

بر او کارگر خنجر و تیر نیست	دماهنج کوهی‌ست نخچیر نیست
نسوزد تنش ز آتش تف و تاب	ز دریاست خود بیم نایدش از آب
به گرز گران یاخت مرد دلیر	درآمد خروشنده چون تند شیر
بدانسان همی زدش با زور و هنگ	که از گه به زخمش همی ریخت سنگ
سر و مغزش آمیخت با خاک و خون	شد آن جانور کوه جنگی نگون
	(اسدی طوسی، ۱۳۸۹، ۷۶-۷۷)

دومین اژدهاکشی پهلوان نیز در جزیره‌ی اژدهایان است که با وجود مخالفت‌های هم‌راهانش، پیاده و تنها به جنگ با آن اهریمنان می‌رود و شش تن از ایشان را هلاک می‌گرداند:

برفتند و آمد جزیری پدید	که آن جا به جز اژدها کس ندید
بدانسان بزرگاژدها کز دو میل	بیوباشتندی به دم ژنده پیل
ز زهرش همه کوه و هامون سیاه	دم و دودشان رفته بر چرخ و ماه
یکایک پراکنده بر دشت و غار	زبان چون درخت و دهان چون دهار
سپر در برافکند با گرز و تیغ	برون رفت بر سان غرنده میغ

بگشت و از آن اژدها شش بکشت

سراسر شخ و سنگلاخ درشت

(همان، ۱۶۲)

پهلوان اساطیری گرشاسب‌نامه هر رخدادی را، چه خوب و چه بد، متأثر از مقدرات و خواست و مشیت الهی می‌داند تا آن‌جا که باورهای زروانی و بنیادی‌ترین وجه آن یعنی اعتقاد به تقدیر و حاکمیت آن بر زندگانی بشر که بر حماسه‌های ملی ایران سایه افکنده و ویژگی سرشتین حماسه است در سرتاسر گرشاسب‌نامه نمود دارد. از این دیدگاه سرنوشت انسان از روز ازل رقم خورده و تغییرناپذیر است. بنابراین رسیدن به مقام پادشاهی و تاج و تخت، شکست، پیروزی و ... همه از پیش مقدر گشته و کسی یارای مقابله با آن را ندارد:

گهش مهربانی و گه کین بود

چنین بود گیتی و چونین بود

یکی را دهد رنج و بُرد ز گنج

یکی را دهد رنج و بُرد ز گنج

ازو آشتی، جنگ و جنگ آشتیست

همه کارش آشوب و پنداشتیست

(همان، ۱۲۳)

منظومه‌ی اودیسه (Odyssey) از شکاه‌کارهای ادبیات حماسی جهان و از معرف‌ترین و شناخته شده‌ترین حماسه‌های یونانی است که توسط هومر یا اومیرئوس (Omereus)، کهن‌ترین شاعر حماسه‌سرای یونان در قرن هشتم قبل از میلاد سروده شد. «هومر با استفاده از روایات سینه به سینه و با بهره‌گیری از اسطوره‌های گوناگون درباره‌ی خدایان و پهلوانان دوران باستان، اسطوره‌های جنگ با تروا و ... این منظومه را سروده است.» (روزنبرگ، ۱۳۸۶، ۹۰)

این منظومه‌ی حماسی شامل ۲۴ سرود است و موضوع آن داستان بازگشت اولیس (Olysses)، پادشاه اساطیری سرزمین ایதாக (Ithaca) واقع در ساحل غربی یونان است. وی پهلوان نام‌آور جنگ تروا و به سبب ساختن اسب چوبی منشاء شکست مردم تروا بوده است که هنگام بازگشت از جنگ، گرفتار خشم یکی از خدایان به نام پوزئیدون (Poseidon) می‌شود و این بازگشت ده سال به طول می‌انجامد و وی ناگزیر می‌شود آزمون‌های سخت و دشواری را برتابد. این آزمون‌ها چه نتیجه‌ی خشم پوزئیدون باشد و یا ناشی از غفلت و بی‌احتیاطی هم‌راهانش، در نهایت سرگشتگی‌ها و حوادث ناگواری را بر وی تحمیل می‌کند. در زادگاهش همسر مومن و وفادارش پنلوپ (Penelope) و پسرش تلماک (Telemachus) چشم به راه او هستند. در این میان گروهی از مردم ایதாக که اولیس را نابود شده می‌انگارند او را وادار می‌کنند تا یکی از خواستگاران را به همسری برگزیند اما او هر بار با ترفندی از این کار سرباز می‌زند. بخشی از حماسه‌ی اودیسه نیز به داستان سفر تلماک برای یافتن نشانی از پدر و آگاه شدن از حال او می‌پردازد، چنان که در سرود دوم به هم‌راه آتنه که

به سیمای یکی از یاران اولیس در آمده بود به سرزمین پیلوس نزد نستور می‌رود تا از او درباره‌ی پدرش جويا شود.

اولیس قهرمانی قوی، شجاع و پر قدرت است که گاهی اوقات قادر است کارهای محیرالعقول انجام دهد. وی علیرغم مشکلات و سرگردانی‌های بسیاری که در راه بازگشت به موطن خود با آن مواجه می‌شود اما از زیرکی و هوش خاصی برخوردار است به گونه‌ای که هر بار با ترفند و چاره‌اندیشی‌هایی موانع را پشت سر می‌گذارد تا آنجا که در سراسر منظومه‌ی اودیسه به دلیل داشتن قدرت خارق‌العاده، زیرکی و تدبیر توصیف و ستایش شده است. وی بیش‌تر بر عقل و خرد خود تکیه می‌کند، تا به زور و قدرتش. از این رو همواره از او به عنوان دلاوری دورانیش که هزار چاره‌جویی دارد یاد شده است: «ای الهه‌ی شعر، درباره‌ی دلاوری که هزار چاره‌گری داشت و چون حیلتهای وی ارگ متبرک تروا را از پای افکند آن همه سرگردانی کشید، شهرها را دید و به آداب و رسوم آن همه مردم پی‌برد، با من سخن بگوی!» (هومر، ۱۳۸۹، ۹)

پهلوان هومری اوج شکوه و تکامل خود را با آن‌چه که اجتماعش درباره‌اش فکر می‌کند می‌سجد. تایید عمومی در ایجاد اعتماد و حرمت نفس پهلوان نقش و تأثیر به‌سزایی دارد. او زمانی به حرمت و افتخار دست می‌یابد که اعضای گوناگون جامعه‌اش پیروزی و کامیابی او را ارج نهند و بدین جهت او را بستایند و بدو نام و آوازه‌ای جاودانه بخشند. این شهرت جاودانه، پهلوان هومری را اندکی پایین‌تر از خدایان ولی بسیار بالاتر از انسان‌های معمولی قرار می‌دهد. (ر.ک. روزنبرگ، ۱۳۸۶، ۹۵-۹۶)

رابطه یا پیوند پهلوان هومری و خدایش خیلی پیچیده است؛ هر خدای هومری انسان مورد علاقه و نظر خود را دارد و همواره می‌کوشد تا بدو یاری برساند ولی هر انسانی نیز باید بکوشد تا با درپیش گرفتن رفتار و کردار نیک در برابر خدایان و آدمیان، حرمت و برکت و بخشش را به سوی خود جلب کند. (همان، ۱۰۱) بدین جهت منظومه‌ی اودیسه پر است از نیایش‌ها و ستایش‌هایی که جهت خدایان، الهه‌ها و حتی شخصیت‌ها انجام می‌شود، چنان که در سرود سوم آتیه برای پوزئیدون، لرزانده‌ی زمین، نماز می‌خواند و درخواست شورانگیزی از او می‌کند: «ای پوزئیدون که زمین در دست توست نیاز ما را برآور؛ در برابر نمازهای ما کامیابی را از ما در این کار دریغ مدار.» (هومر، ۱۳۸۹، ۵)

در سرتاسر حماسه، اولیس همواره در آرزوی بازگشت به زادگاه و موطن اصلی خویش است تا آنجا که در پاسخ کالیپسو که از او می‌خواهد تا نزدش بماند و به عمر جاودانی دست یابد، پهلوان بازگشت هم‌راه با مرگ را به‌تر از زندگی جاوید دور از وطن می‌داند و می‌گوید: «با این همه هر روز می‌خواهم و آرزو دارم به خانه‌ی خود بازگردم و روز بازگشت

را ببینم، اگر خدایی کشتی مرا در دریای میگون غرق کند، من بدان تن در خواهم داد.» (همان، ۱۱۵) در سرود هفتم خطاب به خدایان چنین می‌گوید: «شتاب کنید، مرا دستوری دهید که من بدبخت پس از آن همه رنجی که کشیده‌ام پای به سرزمین پدری بگذارم؛ زندگی می‌تواند مرا بدرود گوید به شرط آن که تنها دارایی خود، زر خریدان و بام بلند خانه‌ی بزرگ خویش را باز ببینم.» (همان، ۱۵۳)

از دیگر ویژگی‌های منظومه‌ی هومر، حضور موجودات فوق طبیعی و نامیرا مانند خدایان و حتی شخصیت‌هایی است که از قدرت‌های فوق بشری برخوردارند و قادرند هر جا که بخواهند حاضر شوند و حتی تغییر شکل دهند مانند تغییر شکل آتیه به سیمای مانتر (از یاران اولیس)، تلماک، مردگدا، زن زیبایی که به اولیس فرمان می‌دهد تا خود را به تلماک شناساند و یا تغییر شکل اولیس در هیئت دریوزه و ژنده پوش هنگام بازگشت به زادگاهش در سرود سیزدهم.

## ۲- بحث و بررسی

### ۲-۱- همسانی‌ها و ناهمسانی‌های گرشاسب و اودیسه:

#### ۲-۱-۱- همسانی‌ها:

#### ۲-۱-۱-۱- عبور از فضاها و مکان‌های اساطیری:

بارزترین وجه همسانی گرشاسب و اودیسه در سفرهایی است که هر دو پهلوان داشته‌اند و نیز عبور از فضاها و مکان‌های اساطیری فراوان که اغلب با دشواری‌ها و فراز و نشیب‌هایی نیز همراه بوده است. این سختی‌ها و موانع پیوسته به شکل رویارویی با اژدها، دیوان، غولان، موجودات شگفت و عجیب و یا طلسم و افسون‌هایی است که به وسیله‌ی موجودات فوق بشری مانند خدایان، پریان و جادوگران نمود پیدا می‌کند. او سفرهایی به دور هند و سرزمین توران و چین دارد که اغلب این سفرها با عجایب و ناشناخته‌های بسیاری همراه است. اگرچه بازگویی این عجایب و شگفتی‌ها تا اندازه‌ی زیادی از ارزش حماسی اثر کاسته است اما به نظر می‌رسد گفتار اسدی درباره‌ی این سفرها بیش‌تر ناشی از باورها و تصورات ایرانیان آن زمان نسبت به کشورهای دوردست اقیانوس هند و دیگر ممالک ایران باشد. (ر.ک. صفا، ۱۳۸۹، ۸۲۵) گرشاسب طی سفری که به همراه سپاهش و مهرج، پادشاه هند، داشته است از جزیره‌های گوناگونی چون جزیره‌ی استرنج و دیدن مردم گیا، جزیره‌ی واق واق با مردمان نیم چهر، جزیره‌ی قالون و دیدن سگساران، جزیره‌ی اژدهایان، جزیره‌ی دیو-مردمان و جزایر رامنی، تاملی، هرنج، هردوزور و ... دیدن می‌کند و با عجایب و شگفتی‌های بسیار مواجه می‌شود:



یکی را سه رو، پای و چنگل هزار  
یکی را دُم ماهی و چنگ شیر  
یکی را تن اسپ و خرطوم پیل  
یکی را سر گاو و یشک نهنگ  
(اسدی طوسی، ۱۳۸۹، ۱۵۹)

پهلوان در مجلس بزم شاه روم رامش‌گری را می‌بیند که نیمه مرد- نیمه زن است و چنگ می‌نوازد:

بُدش نغز رامش‌گری چنگ‌زن  
سر هر دو از بن به هم رسته بود  
چنان کآن زدی، این زدی نیز رود  
یکی گر شدی سیر از خورد و چیز  
یکی نیمه مرد و یکی نیمه زن  
تنان شان به هم باز پیوسته بود  
ور آن گفתי، این نیز گفתי سرود  
بُدی آن دگر هم‌چون او سیر نیز  
(همان، ۲۸۸)

در توصیف انسان- سگ‌ها یا سگ‌ساران که سری به‌سان سگ و اندام آدمی دارند چنین آمده است:

سپاهی که سگ‌سار خوانندشان  
چو غولانشان چهره، چون سگ دهن  
به دندان گراز و به دو گوش پیل  
گیاشان بود فرش و گستردنی  
دلیران پیکار داندندشان  
به‌سان بزبان موی پوشیده تن  
به رخ زرد و اندام هم‌رنگ نیل  
ز ماهی و از میوه‌شان خوردنی  
(همان، ۱۶۹)

در منظومه‌ی اودیسه نیز از سفرها و مراحل گوناگونی سخن به میان آمده است؛ «اولیس در مسیر بازگشت خود از مکان‌های فراوانی عبور می‌کند مانند سرزمین فئاسی که توفان پوزئیدون بر ایشان فرود آمد.» (هومر، ۱۳۸۹: ۱۱۸) «وارد شدن به جزیره‌ی اوژیژی (Ogygie) جای‌گاه کالیپسو، که او را هفت سال در آن‌جا زندانی کرد.» (همان، ۱۵۴) شهر ایسماروس (Ismaros) جای‌گاه سیکون‌ها (همان، ۱۸۷)، جزیره‌ی ائول (Eole) نگهدارنده‌ی باد جایی که یاران اولیس مشک بادهای مخالف را باز کردند و توفان کشتی اولیس را به جزیره‌ی لستریگون‌ها (Lestrygons) برد. (همان، ۲۱۳)، سرزمین لوتوس‌خواران (Lotophages)، جزیره‌ی ائئه (Aiaie) جای‌گاه سیر سه جادوگر که یاران اولیس را به سیمای بچه‌خوک درآورد (همان، ۲۱۷) سفر به جهان زیرین و دیدار با ارواح مردگان از جمله تیرزیاس (Tiresias) پیش‌گو (همان، ۲۳۷) و سرزمین سیرن‌ها، دوشیزگانی اهریمنی با آوازهای فریبنده. (همان، ۲۶۵) پهلوان طی این سفر با دشواری‌ها و حوادث ناگواری مواجه

می‌شود چنان که در سرود هفتم خطاب به آرته (Arta)، همسر پادشاه فئاسی، می‌گوید:  
 «ای شاه بانو، مرا دشوار است سراسر غم‌های خود را برای تو بگویم، زیرا که ساکنان آسمان  
 اندوه فراوان بهره‌ی من کردند.» (همان، ۱۵۴)

### ۲-۱-۱-۲- نبرد با دیوان:

گرشاسب در بازگشت از جنگ با فغفور چین به دیوی عظیم‌الجثه و سهم‌گین به نام  
 "منهراس" برمی‌خورد و آن کوه‌پیکر را در غاری ژرف به بند کشیده و دندانش را از بن  
 می‌کند:

یکی جانور کوه پر جنگ و جوش  
 چو شیرانش چنگال و چون غول روی  
 که هر کش بدیدی برفتی ز هوش  
 به کردار میشان همه تنش موی  
 برون رسته دندان چو یشک گراز  
 دو گوشش چو دو پرده پهن و دراز  
 (اسدی طوسی، ۱۳۸۹، ۲۵۵)

اولیس نیز در راه بازگشت به ایتاک وارد جزیره‌ی سیکلپوها ( Cyclopes ) می‌شود؛  
 موجوداتی آدم خوار و غول‌پیکر که تنها یک چشم در پیشانی داشتند: «آن غولان بیگانه  
 با قانون، که خدایان نامیرا به هم‌وردی می‌خوانند و بازوانشان را هرگز در نشاندن نهال یا  
 شخم زدن خاک به کار نمی‌گیرند، در سرزمین آنان هر چیز خود می‌روید و می‌زاید...»  
 (هومر، ۱۳۸۹، ۱۵۳) اولیس سپس به دخمه‌ی پولیفم ( Polyphem ) سیکلپ، پسر پوزئیدون  
 می‌رود و با آن غول آدم‌خوار مواجه می‌شود. پولیفم طی دو روز، شش تن از هم‌راهان  
 اولیس را می‌بلعد اما عاقبت پهلوان غول را مست کرده و بیگانه چشم او را کور می‌کند.

### ۲-۱-۱-۳- برخورد با موجودات نیمه انسان - نیمه حیوان:

در اساطیر همه‌ی ملت‌ها با انسان‌هایی مواجه می‌شویم که از لحاظ شکل ظاهر و از نظر  
 توانمندی و تأثیرگذاری در عالم با سایر آدمیان تفاوت دارند. «چنین موجوداتی با تصاویری  
 از قبیل انسان - جانور با شکل‌های مختلف خود، یا انسان‌هایی با شکل ظاهری اعجاب‌آور از  
 قبیل: سه‌سر، سه‌چشم، پیل‌گوش، پرمو... در متون اساطیری کهن راه یافته‌اند.» ( صرفی،  
 ۱۳۸۳، ۹۷)

گرشاسب پهلوان طی سفرهایی که با هم‌راهان خود داشته با موجودات عجیب و شگفت  
 بسیاری مواجه می‌شود از جمله: مردی سیه‌چهره و یک‌چشم که درون آب می‌زیست و  
 آن‌جا را خواب‌گاه خود ساخته بود:

یکی شهر خوش دید خرم نهاد  
 سوی قرطبه رفت از آن جای شاد  
 که خوش‌تیش در تن فزودی روان  
 به نزدیک او ژرف‌رودی روان  
 بدان ژرف‌رود آمدی گاه گاه  
 از آن شهر، یک‌چشمه مردی سیاه

ز شبگیر تا نیم شب زیر آب  
بُدی اندرو ساخته جای خواب

نهالی به زیرش غلیژن بُدی  
ز بر چادرش آب روشن بُدی  
(اسدی طوسی، ۱۳۸۹، ۲۷۹)

در گرشاسب‌نامه آدمیان کوچک اندام و تیره‌پوستی وصف شده‌اند که اگر از آب بیرون می‌آمدند بی‌درنگ جان می‌دادند:

همان‌جا دگر دید چند آب‌گیر  
که گر زان یکی ساعتی دور از آب  
پُر از مردم خرد هم‌رنگ قیر  
بماندی بمردی هم اندر شتاب  
(همان، ۲۷۷)

دسته‌ای از انسان-جانوران را پیل گوشان تشکیل می‌داده‌اند که به گوش‌بستران یا گلیم گوشان نیز معروف بوده‌اند؛ مردمانی که تمام یا برخی از اعضای بدنشان مانند اندام آدمی بود ولی گوش‌هایی هم چون گوش پیل داشتند:

به دندان گراز و به دو گوش پیل  
به رخ زرد و اندام هم‌رنگ نیل  
(همان، ۱۶۹)

پهلوان در جزیره‌ی واق واق به مردمانی یک چشم و یک دست و پای می‌رسد که بسیار تیز رو بودند و از آنان می‌گریختند و هنگام سخن گفتن چون مرغان زمزمه می‌کردند و آواز سر می‌دادند:

ز مردم همان‌جا به هر سو رمه  
به یک چشم و یک روی و یک دست و پای  
بدیدند پویان برهنه همه  
به تک هم‌چو آهو دونده ز جای  
(همان، ۱۶۸)

در حماسه‌ی هومر و در سرود دوازدهم، اولیس در بازگشت از جهان زیرین وارد سرزمین سیرن‌ها (Cyrens) می‌شود: موجوداتی اهریمنی که نیمی از اندام‌شان به شکل ماهی است و آوازی فریبنده دارند: «نخست به کشور سیرن‌ها خواهی رسید که بانگ‌شان هر آدمی زاده‌ای را که به سوی ایشان برود دلپذیر خواهد افتاد. اگر کسی بی‌خبر بدیشان نزدیک شود و بانگ‌شان را بشنود، هرگز زن و فرزندانش گردش را فرا نخواهند گرفت.» (هومر، ۱۳۸۹، ۲۶۵)

## ۲-۱-۱-۴- برخورد با زن جادوگر:

گرشاسب طی سفر به دور هند، با زنی جادوگر و فریب‌کار مواجه می‌شود که به قصد گزند و آسیب بر سر راه وی قرار گرفته است، پهلوان همان‌دم پند پیر برهن را به یاد می‌آورد و آن بدطینت را هلاک می‌گرداند:

چو مرد اندر آن خانه بنهاد پای  
فروهشت بر وی بکشتش به جای

سپهد شد آگاه و آتش فروخت

زن جادوی و خانه هر دو بسوخت

(اسدی طوسی، ۱۳۸۹، ۲۳۶)

در یونان باستان جادو و جادوگری امری زشت و منفور نبوده است و جادوگران همواره با چهره‌ای زیبا و خارق‌العاده توصیف شده‌اند چنان‌که سیرسه در منظومه‌ی اودیسه زن جادوگری توصیف شده است که از زیبایی دل‌انگیزی برخوردار است: «به جزیره‌ی ائنه رسیدیم؛ در آن‌جا سیرسه که مرغوله‌های زیبا دارد می‌زیست، آن الهه‌ی هراس‌انگیز که بانگ آدمی زادگان دارد.» (هومر، ۱۳۸۹، ۲۱۷)

### ۲-۱-۱-۵- دیدار با پیش‌گو:

آیین پیش‌گویی و خبر دادن از مغیبات در اساطیر و داستان‌های حماسی جهان امری رایج است. در گرشاسب‌نامه نمود حاکمیت تقدیر و باورمندی به آن، پیش‌گویی موبدان و اخترشناسان است، چنان‌که اثرط، پدر گرشاسب، پس از شکست شاه کابل نامه‌ای به گرشاسب نوشته و از او یاری می‌جوید، در حالی که پیش‌گوی دانا و صاحب‌رأی پهلوان پیش از این ماجرای جنگ اثرط با شاه کابل و شکست وی را پیش‌گویی کرده است:

سپهدار را بود کنداگری	بسی یافته دانش از هر دری
بدو گفته بُد راز اختر نهران	که خیزد یکی شورش اندر جهان
درین مه ز کابل سپاهی به جنگ	بیاید، بر اثرط کند کار تنگ
ز زاول گُره کُشته گردد بسی	ز پیوستگانت کم آید کسی
ترا رفت باید سرانجام کار	کنی رزم و ز اختر شوی کامکار
فرستاده اینک به راه اندرست	چو هفته سرآید درست ایدرست

(اسدی طوسی، ۱۳۸۹، ۲۲۳)

در سرود دوم حماسه‌ی هومر هالی‌ترسس (Halitherses)، از پیروان دلاور سرزمین ایتاک و یار اولیس، با دیدن پرواز دو عقاب و بال زدن بر سر مردم شهر، بدبختی و مرگ را برای خواستگاران پنلوپ پیش‌گویی می‌کند: «بدبختی بزرگ بر ایشان فرود خواهد آمد. اولیس دیگر دیر زمانی دور از کسان خویش نخواهد بود.» (هومر، ۱۳۸۹، ۳۵)

از جمله نمادها و پیش‌گویی‌های دیگر این منظومه‌ی حماسی عبارتند از: پیش‌گویی تیرزیاس خردمند و پند او به اولیس برای قربانی کردن در راه پوزئیدون که بر وی خشم گرفته بود در سرود یازدهم. (همان، ۲۴۱)

پیش‌گویی سیرسه جادوگر و آگاه کردن او اولیس را درباره‌ی خطر سیرن‌ها. (همان،

پیش‌گویی هلن، همسر منلاس، با دیدن پرواز همای با غازی در چنگال از سمت راست در سرود پانزدهم. (همان، ۳۳۵)

## ۲-۱-۱-۶-کتمان نام:

تقریباً تمام پهلوانان برای رسیدن به هدف به تغییر نام و یا هیئت خویش می‌پردازند چنان‌که گرشاسب پهلوان هنگام رفتن به سرزمین شام، با مرد بازرگانی هم صحبت می‌شود و نام و هویت خود را از او پنهان نگه می‌دارد:

همه کارش از دل پرستنده بود  
به هر کارش از پیش چون بنده بود  
نهان راز خود پهلوان سر به سر  
بدش گفته جز نام خویش و پدر  
(اسدی طوسی، ۱۳۸۹، ۹۴)

قهرمان حماسه‌ی اودیسه نیز در بسیاری از موارد در رویارویی با افراد گوناگون داستانی نیمه حقیقی از خود ارایه می‌دهد چنان‌که در سرود نهم، اولیس با وارد شدن به سرزمین سیکلوپ‌ها و در برخورد با پولیفم خود را "هیچ کس" معرفی می‌کند: «ای سیکلوپ، تو می‌پرسی نام بلندآوازه‌ی من چیست؛ پس اینک آن را به تو می‌گویم، تو هم ارمان مهمان نوازی را چنان‌که نوید داده‌ای به من ده. نام من "هیچ کس" است. مادرم، پدرم و همه‌ی هم‌راهانم مرا هیچ کس می‌نامند.» (هومر، ۱۳۸۹، ۲۰۱)

در بخشی از سرود چهاردهم، اولیس در کلبه "اومه‌ی" خوبان خود را یک فرد اقریطسی معرفی و ماجرای را بیان می‌کند که نیمی از آن افسانه و نیمی حقیقت است. هم‌چنین برای نابود کردن خواستگاران به مدد آتنه و هیئت یک ژنده‌پوش وارد ایتاک می‌شود: «اینک کاری می‌کنم که همه‌ی آدمی‌زادگان تو را نشناسند، پوست زیبای تو را بر روی اندام سبک‌خیز تو چین خواهیم داد، موهای زرین را از سر تو فرو خواهیم ریخت، تو را ژنده‌پوش خواهیم کرد تا هر که تو را می‌بیند از تو بیزار شود.» (همان، ۳۰۱)

## ۲-۱-۱-۷-آزمون ازدواج و کمان‌کشی:

موضوع زه‌کردن کمان و کمان‌کشی، برای نمایش زور و قدرت پهلوان و معیار گزینش او به عنوان همسر دختر پادشاه نیز از مضامین تکرارشونده در حماسه‌هاست و تقریباً هر قهرمانی این آزمون را پشت سر می‌گذارد. در گرشاسب‌نامه در داستان ازدواج گرشاسب با دختر شاه روم، تنها پهلوان قادر به زه‌کردن کمان می‌شود:

ز بهرش پدر رنگی آمیخته‌ست  
کمانی ز درگه بر آویخته‌ست  
نهادست پیمان که هرک این کمان  
کشد دختر او را دهم بی‌کمان

(اسدی طوسی، ۱۳۸۹: ۲۱۸)

در منظومه‌ی اودیسه و در سرود بیست و یکم خواستگاران پنلوپ، وی را وادار می‌کنند

تا از بین‌شان یکی را به همسری برگزیند، پنلوپ نیز کمان اولیس را می‌آورد و عهد می‌بندد که با هر کس بتواند کمان را به زه کشد ازدواج خواهد کرد اما هیچ یک از خواستگاران در این زورآزمایی موفق نمی‌شوند به جز اولیس که در هیئت دربوزه و ژنده‌پوشی وارد کاخ شده و از این آزمون سربلند بیرون می‌آید و کمان را به زه می‌کشد «پس چون تیر را به دست گرفت آن را در گوشه‌ی کمان گذاشت، بی‌آن‌که از کرسی که بر آن نشسته بود بر خیزد، زه و شکاف‌های آن را به سوی خود کشید و بر نشانه نگرست و تیر را رها کرد؛ تیری که رویینه بر آن جای داده بودند، بی‌آن‌که بیراهه برود از سوراخ همه‌ی تیرها گذشت و رفت از آن سوی بیرون آمد.» (هومر، ۱۳۸۹، ۴۸۸)

### ۲-۱-۲- ناهمسانی‌ها:

#### ۲-۱-۲-۱- حضور خدایان:

با وجود مشابهت‌های بسیاری که بین دو پهلوان اسطوره‌ای ایران و یونان باستان وجود دارد اما باید گفت که اولیس با همه‌ی زیرکی و تدبیر و قدرت خارق‌العاده‌اش، با گرشاسب دلیر و پهلوان، پهلوان نتواند زد؛ گرشاسب قهرمانی است که کارهای خارق‌العاده انجام می‌دهد و دلاورانه به میدان نبرد می‌رود و بر زور و قدرت خویش تکیه دارد و برای دست‌یابی به مقصود و هلاک دشمن همه‌ی تلاش خود را به کار می‌گیرد اما در حماسه‌ی اودیسه وجود پهلوان و پیروزی و شکست او وابسته به خدایان است و آنان هرگاه که بخواهند در زندگی و سرنوشت او تأثیر می‌گذارند. به بیان دیگر پهلوان تنها ابزاری است برای اجرای مقاصد خدایان و ارباب انواع و اراده‌ی چندانی از خود ندارد. (ر.ک. رزمجو، ۱۳۸۱، ۴۵۲) چنان‌که از یک سوی پوزئیدون به سبب آن که اولیس چشم فرزندش پولیفوم را کور کرده با او از سر کینه و انتقام بر می‌آید و در جهت آوارگی و سرگستگی وی می‌کوشد و یا خوردن گاو مقدس توسط همراهان اولیس سبب برانگیخته شدن خشم هلیوس (Helios)، خدای خورشید، می‌شود اما از سوی دیگر آتنه (Athena) مدام او را مورد حمایت خویش قرار می‌دهد و بیش از هر خدای دیگر بر وی رحمت می‌آورد تا آن‌جا که اگر یاری او نبود پهلوان هرگز نمی‌توانست به زادگاهش بازگردد.

#### ۲-۲-۱-۲- انگیزه‌ی جنگ‌ها:

آثار حماسی متضمن جنگاوری، بهادری و شهسواری‌هاست موضوع حماسه هر چه باشد، باید در بافتی از جنگاوری‌ها و رشادت‌ها مطرح شود. انگیزه‌ی جنگ‌ها در حماسه‌ها ممکن است والا باشد مانند جنگ‌های رستم با افراسیاب که در جهت دفاع از کشور است و یا ممکن است والا نباشد مانند پاره‌ای از جنگ‌های حماسه‌ی ایلید که بر سر تصاحب زنان است. در حماسه‌های ایرانی همواره انگیزه‌ی نبردها والا است. (ر.ک. شمیسا، ۱۳۸۹،

۷۴) چنان که گرشاسب در منظومه‌ی گرشاسب‌نامه، شخصیتی مستقل و متصف به فضایل و مکارم نیک و پسندیده است و هدف او در جنگ‌ها و کشمکش‌ها تنها دفاع از وطن و ارزش‌های ملی و میهنی است. در توصیف مردانگی و دلاوری وی چنین آمده است:

ز کردار گرشاسب اندر جهان	یکی نامه بُد یادگار از مهان
پر از دانش و پند آموزگار	هم از راز چرخ و هم از روزگار
ز فرهنگ و نیرنگ و داد و ستم	ز خوبی و زشتی و شادی و غم
ز نخچیر و گردنفرازی و رزم	ز مهر دل و کین و شادی و بزم
که چون خوانی از هر دری اندکی	بسی دانش افزایش از هر یکی....
سپهدار گرشاسب تا زنده بود	نه گردش زبون کس، نه افکنده بود
به هند و به روم و به چین از نبرد	بگرد آن چه دستان و رستم نکرد
نه ببر و نه گرگ آمد از وی رها	نه شیر و نه دیو و نه نر اژدها
نه جنگ ار سوار ار پیاده بُدی	جهان از یلان دشت ساده شدی

(اسدی طوسی، ۱۳۸۹: ۴۴)

در حماسه‌ی اودیسه اگر چه اولیس به قدرت خارق‌العاده، زیرکی و خردمندی توصیف و ستایش شده است اما غالب جنگ‌ها و درگیری‌های اولیس دلیل قانع‌کننده‌ای ندارد و بیش‌تر ناشی از غرور و زیاده‌خواهی‌های اوست چنان که از روی کنجکاو و ماجراجویی وارد سرزمین سیکلپ‌ها می‌شود و با رفتن به غار پولیفم، شش تن از هم‌راهانش را طی دو روز از دست می‌دهد. او پولیفوم را فریب می‌دهد و خود را "هیچ کس" معرفی می‌کند و پس از کور کردن تنها چشمش به خود می‌بالد: «ای سیکلپ، ای سنگ‌دل، کیف‌های سخت می‌بایست به تو برسد... اگر هرگز آدمی زاده‌ای از تو پرسید که این شرمساری را که بهره‌ی تو کرد و چشمت را کور کرد به او بگوی که اولیس، ویران‌کننده‌ی شهرها، پسر لائرت بود که در ایتاک جای‌گاه دارد.» (هومر، ۱۳۸۹، ۲۰۷) در گرشاسب‌نامه اعمال پهلوانانه‌ی گرشاسب و ستیز و کشمکش او با اژدهایان، دیوان و موجودات اهریمنی نمودی آشکار دارد اما در اودیسه آن چه بیش از همه در گستره‌ی دید قرار دارد، تنها شرح سفرهای دراز و دشوار اولیس و حوادث پی‌درپی ناگوار است که روی می‌دهد و به ندرت از وی عملی قهرمانانه سر می‌زند زیرا چنان که اشاره شد نقش اصلی و اساسی پیروزی یا شکست پهلوان را خدایان ایفا می‌کنند و زندگی وی تحت فرمان ایشان و مقدراتی است که معین کرده‌اند، چنان که آنته مدام از اولیس حمایت می‌کند اما پوزئیدون همواره می‌کوشد او را از رسیدن به زادگاهش باز دارد.

## ۲-۱-۲-۳- ابزار جنگ:

گزر یکی از آلات و ابزار جنگی است که در قدیم در جنگ‌ها به کار می‌رفته و کارآیی‌اش بیش‌تر به زور و بازو و توانایی جسمی فرد بستگی داشته است تا مهارتی خاص. از این رو ویژگی‌گزرذاری و استفاده از گزر به پهلوانان بسیار نیرومند نسبت داده می‌شده است. (ر.ک. ندیم، ۱۳۷۵، ۵۲) بیش‌تر اعمال پهلوانی گرشاسب با گزر انجام می‌شود و می‌توان گفت بنیادی‌ترین سلاح نبرد وی به شمار می‌رود چنان‌که پهلوان در جنگ با اژدها، ببر بیان و شاه کابل از این سلاح بهره گرفته است:

هم اکنون بدین گره‌ی صدمنی  
برآرمش از آن چرم اهریمنی  
سرخ بسته آرم به فتراک بر  
بخوابم تنش خوار بر خاک بر  
(اسدی طوسی، ۱۳۸۹، ۷۵)

اما قهرمان حماسه‌ی اودیسه حتی از سلاح‌های نبرد که از ابزار قدرت پهلوان به شمار می‌رود و در برخی موارد، زندگی و پیروزی وی وابسته به وجود جنگ افزار است، بهره‌ی چندانی نبرده است و شاید بتوان گفت سلاح او در جنگ‌ها بیش‌تر مدد خدایان است تا ابزار نبرد! تا آن‌جا که خدایان به درخواست آتنه انجمنی فراهم کردند و بازگشت اولیس را روا داشتند و اگر به گونه‌ای بود که زئوس به کالیپسو فرمان نمی‌داد اولیس را که هفت سال نزد خود زندانی کرده بود رها کند، چه بسا وی هرگز به زادگاهش باز نمی‌گشت و زن و فرزندش را نمی‌دید؛ وی در این مدت تلاش چندانی برای نجات و رهایی خود از کالیپسو نکرد و تنها از خدایان و ارباب انواع مدد می‌جست و برایشان نماز می‌خواند و دعا می‌کرد تا بپذیرند او به سرزمینش ایتاک باز گردد.

## ۳- نتیجه‌گیری

بررسی‌های انجام شده در گرشاسب‌نامه و اودیسه حاکی از این است که بیش‌تر صفات پهلوانی دوران باستان در گرشاسب جمع است. او پهلوانی دلیر، گندآور و اژدهاکش است و طی سفرهایی که به جزیره‌های ناشناخته دارد دلاورانه به جنگ با غولان و اهریمنان می‌رود و در همه‌ی نبردها پیروز میدان است. وی همواره بر زور و قدرت خویش تکیه دارد و برای رفع موانع و مشکلاتی که در راه رسیدن به هدفش وجود دارد، همه‌ی نیرو و توان خود را به کار می‌گیرد. اگر چه از دیدگاه برخی ادب‌شناسان، اسدی در گرشاسب‌نامه پا را از روایت یک اسطوره‌ی کهن فراتر نهاده، با توصیفات و سخن‌پردازی‌های خود در باب سفرهای عجیب و ناشناخته‌ای که گرشاسب به سرزمین‌های گوناگون دارد این اثر را از اوج حماسه به زیر افکنده و در نهایت موجب زیر پا گذاشتن سنت حماسه‌سرایی شده است،



اما اعمال پهلوانانه‌ی قهرمان حماسه در جای جای اثر و حضور مداوم و دلاورانه‌ی وی در عرصه‌های نبرد، چنان که خود می‌گوید: «مرا ایزد از بهر جنگ آفرید» موجب شده ارزش ادبی و حماسی این اثر تنها یک گام فروتر از شاهنامه‌ی حکیم توس قرار گیرد. اما قهرمان اساطیری یونان باستان علی‌رغم آن که مدام به قدرت خارق‌العاده، خردمندی و تدبیر توصیف و ستایش شده و برای بازگشت به سرزمینش آزمون‌های سخت و دشواری را بر می‌تابد تا آن‌جا که در برابر خواسته‌ی سیرسه جادوگر که از او می‌خواهد نزدش بماند و به زندگی جاوید دست باید تسلیم نمی‌شود و دوستی وطن همراه با مرگ را به زندگی جاوید دور از وطن ترجیح می‌دهد، با این وجود اغلب سفرهای اولیس و ماجراجویی‌های وی سیر منطقی ندارد تا آن‌جا که آمیختگی او با خطرات و چشیدن مزه‌ی شکست‌ها و ناملایمات و مراحل دشوار و هولناکی که طی می‌کند بیش‌تر به سبب زیاده‌خواهی‌های قهرمان است تا دفاع از حیثیت و نام؛ به بیان دیگر پذیرش انواع خطر و چیرگی او بر موانع غیر قابل عبور به قصد نجات مملکت و دفاع از ارزش‌های ملی و میهنی صورت نگرفته، بلکه تنها پاسخی است به امیال و خواسته‌های فردی پهلوان و ارضای حس کنجکاوی او که در نهایت مسیر بازگشت او را سال‌ها به تأخیر می‌اندازد. پهلوان حماسه‌ی اودیسه نقش چندانی در پیروزی‌ها و شکست‌های خود ندارد بلکه این خدایان و الهه‌ها هستند که تقدیر او را رقم می‌زنند. او همواره بازیچه‌ی دست خدایان است تا آن‌جا که خشم و کینه‌ی خدایان، هومری ناگزیر است برای خشنودی و رضایت خدایان قربانی کند و برای هر یک نماز بخواند و دعا کند تا شاید بر او رحم آورند و بتواند بار دیگر زادگاهش را ببیند، در واقع این دلآوری و قدرت اولیس نیست که مسیر بازگشت را برایش ممکن می‌سازد بلکه بیش‌تر به خواست خدایان بستگی دارد اما در منظومه‌ی اسدی به دلیل نوع جهان‌بینی و یکتاپرستی، خدایان حضور ندارند، بلکه به اراده و مشیت یزدان پاک است که حکم می‌راند و تقدیر او را رقم می‌زند و پهلوان در شکست یا پیروزی تنها در برابر او به دعا و نیایش می‌پردازد.

## منابع

- ۱- اسدی طوسی، ابونصر علی بن احمد. (۱۳۸۹). *گرشاسب نامه*، به اهتمام حبیب یغمایی، چاپ دوم، تهران: دنیای کتاب.
- ۲- الیاده، میرچا. (۱۳۸۶). *چشم‌اندازهای اسطوره*، ترجمه‌ی جلال ستاری، چاپ دوم، تهران: توس.
- ۳- بهار، مهرداد. (۱۳۷). *جستاری در فرهنگ ایران*، چاپ دوم، تهران: فکر روز.

- ۴- رزمجو، حسین. (۱۳۸۱). *قلمرو ادبیات حماسی ایران*، جلد دوم، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- ۵- رستگار فسایی، منصور. (۱۳۷۹). *اژدها در اساطیر ایران*، چاپ دوم، تهران: توس.
- ۶- روزنبرگ، دونا. (۱۳۸۶). *اساطیر جهان (داستان‌ها و حماسه‌ها)*، ترجمه‌ی عبدالحسین شریفیان، چاپ دوم، تهران: اساطیر.
- ۷- سرکاراتی، بهمن. (۱۳۸۵). *سایه‌های شکار شده (گزیده مقالات فارسی)*، چاپ اول، تهران: طهوری.
- ۸- شمیسا، سیروس. (۱۳۸۹). *انواع ادبی*، چاپ چهارم، تهران: میترا.
- ۹- شوالیه، ژان و آلن گربران. (۱۳۸۵). *فرهنگ نمادها*، ترجمه‌ی سودابه فضایی، جلد چهارم، چاپ اول، تهران: جیحون.
- ۱۰- صرفی، محمدرضا. (۱۳۸۳). «اسطوره‌ی انسان-جانور در کوش‌نامه و گرشاسب‌نامه»، *مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی کرمان*، شماره ۱۵، صص ۹۷-۱۱۳.
- ۱۰- صفا، ذبیح‌الله. (۱۳۸۹). *حماسه‌سرایی در ایران*، چاپ نهم، تهران: امیرکبیر.
- ۱۲- گرمال، پیر. (۱۳۶۷). *فرهنگ اساطیر یونان و رم*، ترجمه احمد بهمنش، جلد اول، چاپ سوم، تهران: امیرکبیر.
- ۱۳- مختاری، محمد. (۱۳۶۸). *حماسه در رمز و راز ملی*، چاپ اول، تهران: قطره.
- ۱۴- نامعلوم. (۱۳۸۵). *تاریخ سیستان*، تصحیح ملک‌الشعرا بهار، چاپ دوم، تهران: پدیده خاور.
- ۱۵- ندیم، مصطفی. (۱۳۷۵). *گرشاسب در پویه‌ی ادب پارسی (اسطوره و حماسه)*، چاپ اول، شیراز: ایرا.
- ۱۶- واحد دوست، مهوش. (۱۳۸۷). *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه‌ی فردوسی*، چاپ دوم، تهران: سروش.
- ۱۷- ویلفرد، ال. گورین و دیگران. (۱۳۷۰). *روی‌کردهای نقد ادبی*، ترجمه‌ی زهرا میهن‌خواه، چاپ دوم، تهران: اطلاعات.
- ۱۸- هومر. (۱۳۸۹). *اودیسه*، ترجمه‌ی سعید نفیسی، چاپ هجدهم، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.