

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

بررسی عناصر اسطوره‌های در رمان سه‌گانه پیشتازان و اربابان مرگ

۱- فرشید بختی ۲- دکتر رامین محرمی

۱- دانشجوی ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه محقق اردبیلی

۲- استاد گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه محقق اردبیلی

نویسنده اول): E-mail: Farshidbakhti77@gmail.com

نویسنده دوم): E-mail: Moharami@uma.ac.ir

چکیده

اسطوره، تفسیر انسان‌ها از پدیده‌ها در زمان‌های گذشته است و ملت‌های مختلف، تفسیرهای متفاوتی از اساطیر دارند. داستان نویسان با تأثیرپذیری از اساطیر جهانی یا بومی، داستان خود را محلی برای بازتاب اسطوره‌ها و باورهای پیشینیان قرار می‌دهند. نیما کهندانی یکی از آن‌هاست که رمان «پشتازان و اربابان مرگ» را با تأثیرپذیری فراوان از اساطیر ایرانی نوشته است. هدف ما پیدا کردن عناصر اساطیری رمان است که با ارائه‌ی مطالبی از کتاب‌ها و مقالات و... معتبر، به عمل می‌آید و تأثیر ابعاد اسطوره‌ای بر فانتزی شدن رمان مورد بررسی قرار می‌گیرد. کلیدواژه‌ها: رمان پیشتازان و اربابان مرگ، اسطوره، جادو، هیولا، پیشگویی

۱- مقدمه

برخی از نویسندگان در داستان‌ها و رمان‌های خود برای ایجاد رویدادها و فضاهای شگفت‌انگیز از عناصر اساطیری استفاده می‌کنند و یکی از آن نویسندگان، نیما کهندانی است. او در رمان «پشتازان و اربابان مرگ» به تأثیر از اسطوره‌ها و باورهای گذشتگان رویدادهای خیال‌انگیز و فضاهای وهم‌آلودی را می‌آفریند، موجودات مافوق طبیعی را وارد می‌کند و برخی از اعتقادات گذشتگان را بازتاب می‌دهد و بدین وسیله، رمان جذاب و هیجان‌انگیزی را به رشته‌ی تحریر درمی‌آورد.

۱-۱- سوال‌های پژوهش

* کدام عناصر اسطوره‌ای در رمان «پشتازان و اربابان مرگ» وجود دارد؟

* آیا اسطوره‌ها در فانتزی شدن متن تأثیر دارند؟

۱-۲- پیشینه‌ی پژوهش

در زمینه‌ی اسطوره، آثار فراوانی نوشته شده و براساس دیدگاه ملل مختلف به مباحث پرداخته شده است:

* واحد دوست (۱۳۸۱) در کتاب «رویکردهای علمی به اسطوره‌شناسی»، ضمن تعریفی از اسطوره و بیان کارکرد و خاستگاه آن، انواع اسطوره و جهان‌بینی آن، رابطه‌ی اسطوره با تاریخ و آیین‌ها و حماسه‌ها را مطرح و اسطوره را از دیدگاه‌های مختلف روان‌شناسی و جامعه‌شناسی بررسی کرده است.

* رضائی (۱۳۸۳) در کتاب «آفرینش و مرگ در اساطیر»، نخست تعریفی از اسطوره را ارائه داده و سپس، کارکرد اسطوره‌ها را بیان کرده و آفرینش جهان و انسان را براساس ملل مختلف و نظریه‌های مختلفی مطرح کرده است.

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

*عامری (۱۳۹۵) در پایان‌نامه‌ی خود با عنوان «بررسی تطبیقی اسطوره‌های ایران و هند»، نخست مفهوم اسطوره، نحوه‌ی شکل‌گیری و کاربرد آن را توضیح داده و سپس به‌صورت تطبیقی، اسطوره‌های آفرینش و مرگ، و اساطیر و نگاره‌های سماوی، حیوانی، گیاهی و... را در باورهای ایرانی و هندی بررسی کرده است. با توجه به بررسی‌هایی که در سایت‌های معتبر پژوهشی انجام دادیم، به این نتیجه رسیدیم که تا به حال در حوزه‌ی آثار کهن‌دانی و ابعاد اساطیری آن‌ها پژوهشی به عمل نرسیده است. بنابراین، موضوع تازه‌ای است که به آن می‌پردازیم.

۲- مبانی نظری

۲-۱- اسطوره

هر ملتی اسطوره‌های خاص خود را دارد که برای توجیه پدیده‌ها به‌صورت غیر علمی، شکل گرفته است. اسطوره در لغات از واژه‌ی Historia برگرفته شده که به معنی «روایت و تاریخ» است. در یونان نیز، به شکل Mythos آمده است که معنای «شرح، خبر و قصه» را دارد و با واژه‌ی Mouth به معنی «دهان، بیان و روایت» انگلیسی هم‌ریشه است. [۲] در اصطلاح، اسطوره به قصه‌هایی می‌گویند که از لحاظ ظاهری از منبع تاریخی نامعلومی سرچشمه می‌گیرد. میتولوژی مجموعه قصه‌هایی هستند که در آن‌ها مضامینی همچون پیدایش جهان، آفرینش انسان، مصیبت‌های وارد شده بر اقوام کهن و جنگ خدایان و قهرمانان در آن‌ها پیدا می‌شود. [۱۱] اسطوره را از دیدگاه‌های مختلفی تعریف کرده‌اند که به نمونه‌هایی از تعریف‌های آن می‌پردازیم: اسماعیل پور در کتاب «اسطوره، بیان نمادین»، در تعریف اسطوره می‌گوید: «اسطوره عبارت است از روایت یا جلوه‌ای نمادین درباره‌ی ایزدان، فرشتگان، موجودات فوق طبیعی و به طور کلی جهان شناختی که یک قوم به منظور تفسیر خود از هستی به کار می‌بندد؛ اسطوره سرگذشتی راست و مقدس است که در زمانی ازلی رخ داده و به گونه‌ای نمادین، تخیلی و وهم‌انگیز می‌گوید که چگونه چیزی پدید آمده، هستی دارد، یا از میان خواهد رفت، و در نهایت، اسطوره به شیوه‌ای تمثیلی کاوشگر هستی است». [۲] میرچا الیاده می‌گوید: اسطوره، سرگذشت قدسی و مینوی را بیان می‌کند، واقعه‌ای را که در زمان نخستین، همان زمان آغاز همه‌چیز، روی داده است، روایت می‌کند. بنابراین می‌توان گفت که همواره اسطوره‌ها دربرگیرنده‌ی یک خلقت هستند و با اولین‌ها سروکار دارند. اسطوره‌ها سخنانی هستند که به واقعیت مرجوع می‌دهند، مثل اسطوره‌ی آفرینش جهان که به دلیل وجود عالم، واقعیت آن اثبات می‌شود. [۱۱] ج.ف. بیرلین در این زمینه نظر داده و نخستین شکل علم را اسطوره دانسته است که درباره‌ی چگونگی به وجود آمدن جهان و... فرضیه‌سازی می‌کند، و به نوعی می‌توان گفت که او اسطوره را نیای علم، و تاریخی می‌داند که قبل از تاریخ وجود داشت. [۱۱]

۲-۲- پیشینه‌ی اسطوره

برای پی بردن به این منظور باید به دوران کهن توجه کنیم، زمانی که انسان‌ها به‌سختی روزگار خود را سپری می‌کردند و همواره طبیعت پیچیده و ناشناخته بر آن‌ها غلبه داشت و زمانی که انسان‌ها به وجود نیروهای قدرتمند و نامرئی باور پیدا کردند که در سرنوشت آن‌ها تأثیر می‌گذاشتند. پس از این اتفاق، انسان‌ها به دنبال چاره‌گری افتادند و برای کاستن از خشونت‌های آن نیروهای نامرئی و جذب لطف آن‌ها، به کارهای شگفت‌انگیزی روی آوردند. بدین منظور گاه اجداد خود را به جانور یا گیاهی از طبیعت می‌رساندند و گاه با برگزاری آیین‌ها و مراسم‌های مختلف، سعی می‌کردند تا لطف و رحمت نیروهای ماورایی را جلب کنند. [۱۴]

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

همان‌گونه که دیدیم، در اسطوره‌ها رویدادهایی که بر سر انسان‌های اولیه آمده است، ذکر و درباره‌ی این سخن گفته می‌شود که چگونه چیزی به وجود می‌آید و دوام می‌یابد و به دوره‌های بعدی منتقل می‌شود. می‌توان گفت که تمام شخصیت‌های اساطیری موجودات مافوق طبیعی هستند و قهرمان‌های مثبت آن را هاله‌ای از تقدس فرا می‌گیرد. [۱]

به دلیل این‌که اسطوره‌ها همواره به دنبال یک منطق است، آن‌ها را با واقعیت‌ها مربوط می‌دانند. پس حوادث و رویدادهایی را که در اسطوره‌ها ذکر می‌شوند، مانند داستان‌های واقعی ارزیابی می‌کنند. در برخی مواقع به صورت ظاهری در اسطوره‌ها حوادث روایت می‌شود، اما در این‌جا درستی تاریخ مهم نیست، بلکه آن مفهومی که در شرح داستان‌ها برای معتقدان آن‌ها می‌آید، مهم است و از این نظر که به بیان بینش انسان‌ها نسبت به خود و جهان و آفریدگار می‌پردازد، مهم تلقی می‌شود. [۱]

۲-۳- جادو

در اوستا، جادو به صورت «یاتو» و در پهلوی به شکل «یاتوک» به کار رفته و هر نوع جادو را به دلیل غیر اجتماعی بودن آن، حرام تلقی شده است، و هر کجا که صحبت از جادو به میان آمده، به شیطان یا دیو نسبت داده شده است. [۱۳] اگر بخواهیم تعریف کوتاهی برای جادو ارائه دهیم، می‌توان به تلاشی که شخص جادوگر با استفاده از نیروهای فوق طبیعی خود، برای به اختیار درآوردن طبیعت به کار می‌برد، جادو گفت. [۷] به بیان دیگر، به کاری که انسان‌ها به واسطه‌ی تکرار برخی کلمات و یا به کار بستن برخی کارها، نیروهای شگفت‌انگیز جهان را به نفع خود جلب کند، جادو یا سحر گفته می‌شود. [۲۶]

جادو زمانی پدید آمد که انسان نسبت به طبیعت اطراف خود و رخدادهای طبیعی آگاهی پیدا کرد. این آگاهی در ابتدا موجب ترس او بود، به دلیل اینکه انسان اولیه در آغاز، حیوانی بود که شکار جانوران شکارچی و وحشی می‌شد و برای در امان ماندن از این مهلکه، با ترس و وحشت، به غارها و بالای درختان پناه می‌برد و اغلب، به دلیل ترس از شکار شدن به دست حیوانات، در نزدیک پناهگاه خود به سر می‌برد. و در نهایت، این ترس و اضطراب او به عمق ناخودآگاهش اثر می‌گذاشت و روحش را مغلوب می‌کرد. یکی از عوامل دیگر در پیدایش جادوگری، کارکرد درمانی آن بود. انسان‌های اولیه با مرور زمان با خصوصیات و فواید گیاهان آشنایی پیدا کردند و در زندگی روزمره‌ی خود با هدف پزشکی و یا تخدیری مورد استفاده قرار دادند. [۲۳]

۲-۴- کودک و ذهن اسطوره‌ای و فانتزی‌ساز

اسطوره‌ها در دوره‌ی خاص تکامل فکری انسان‌های نخستین و مرحله‌ی کودکی آن‌ها از نظر فکری، به وجود آمده‌اند؛ یعنی این‌که در این مرحله، ذهن انسان‌های اولیه با ذهن کودک برابری می‌کرد. یکی از ویژگی‌های مهم در اندیشه‌ی اسطوره‌ای، جاندارپنداری است، بدین معنا که برای همه چیز از جمله: اشیاء، پدیده‌های طبیعت و... جانی را تصور کنیم و آن‌ها را زنده بینداریم. روان‌شناسان نیز این ذهنیت را برای کودکان قائل شده‌اند و طبق پژوهش‌هایی که ژان پیاژه به عمل رسانده است، کودکان تا زمان بلوغ، ذهنیت جاندارانگاری را دارند. [۶]

قهرمان‌های حاضر در اسطوره‌ها ابعاد فوق بشری دارند و این به باورپذیری ماجراهایی که در اساطیر ذکر می‌شود، کمک می‌کند. اسطوره‌ها امور نامعلوم را به گونه‌ای نظم می‌دهند که به امور معلوم و آشنا تبدیل می‌شوند. اسطوره‌ها آشفستگی‌های طبیعت را به خیال و فرضیه‌های منظم تغییر می‌دهد و این‌گونه است که با نیروهای نامعلوم و آن دسته از نیروهایی که در سرنوشت انسان‌ها دخیل‌اند، به صورت خیالی ارتباط برقرار می‌شود تا نظر نیروهای خیر و ایزدان را با دعاهای خود جلب و با تهدید اهریمنان مبارزه کند. در حقیقت، این موارد به نوعی فرافکنی کودکان بشر است که در دوره‌ی کودکی رشد نوع بشر، اتفاق افتاده است. کودکان نیز مثل انسان‌های نخستین اسطوره‌ساز، ناتوان هستند و هستی‌شان در گرو جاندارپنداری نیروهایی است که بر آن‌ها چیره نیستند، به همین دلیل، نگاه‌شان مثل نگاه انسان‌های نخستین است که اسطوره‌ها را به وجود آورده‌اند.

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

کودکان مانند انسان‌های عصر اسطوره، رویدادها را مطابق با موقعیت خود درک می‌کنند و نگرش آن‌ها با ویژگی عاطفی و جاندارپنداری آن‌ها مشخص می‌شود. کودکان آن دسته از سخنان بزرگان را می‌پذیرند که با نگرانی‌های عاطفی‌شان مرتبط باشد. آن‌ها سخنان واقع‌گرایانه‌ی بزرگان را نمی‌پذیرند، بلکه ذهن‌شان با تخیلات فانتزی ارتباط نزدیکی دارد. [۶]

۳- بحث و بررسی

۳-۱- جادو

در رمان پیش‌تازان و اربابان مرگ انواع جادو برای ضرر رساندن، درمان کردن و اهداف دیگر به کار گرفته می‌شود که به نمونه‌هایی از آن می‌پردازیم:

«باوند و نیروهای همراهش اکنون به مانریکان رسیده بودند. نبرد سرانجام در گذرگاه باریک قبل از تونل منتهی شده به تالار مرکزی آغاز شد... سربازان با نیروهای ماورایی خود، شروع به شلیک جادو کردند و سد بزرگی از نیروهای ناتوراس در مقابل خادمان تاریکی تشکیل دادند... "شما خواهید مرد، فرزندان شیطان!" مانریکان قهقهه‌ای سر داد... "من خود شیطانم، احمق!" با گفتن هر کلمه، خون از دهانش سرازیر می‌شد. آن‌گاه وردی خواند و دست سیاه خود را به سوی باوند نشانه رفت. جریان انرژی با رنگی تیره از آن خارج شد و به قلب فرمانده جنگی اصابت کرد. در کسری از ثانیه، به ذرات معلق در هوا تقسیم شد.» [۲۱]

«... کامیار با آرامش خاصی صحبت کرد: "کمی خسته‌ام. لطفاً چوب‌های شکسته و شاخه‌هایی را که این اطراف هستند، جمع کنید و در مرکز این محوطه بگذارید، من آن‌ها را روشن خواهم کرد..." پس از آن که یاران چوب‌ها را بر روی هم جمع کردند، کامیار آن‌ها را به نشستن دعوت کرد و با وردهایی خاص آتش کوچک و گرمی فراهم کرد.» [۲۱]

در بخشی از رمان، پویان پیش‌تاز با خنجرهایی که بر گردنش اصابت می‌کند، زخم عمیق و مرگ‌باری برمی‌دارد و کامیار جادوگر با توسل به جادو و قرار دادن دست خود بر گردن زخمی پویان، او را مداوا می‌کند و در چند لحظه به هوش می‌آید. [۱۹]

چنین روش درمانی فقط در عالم خیال و فانتاستیک مشاهده می‌شود که جادو از امور عادی آن است و در عالم واقعی نمی‌توان موردی را پیدا کرد.

۳-۱-۱- مغان

از زمان‌های کهن، نام مغان با جادو همراه بود و در تحقیقاتی که محققان غربی درباره‌ی مغان به انجام رسانده‌اند، آن‌ها را از نخستین جادوگران به شمار آورده‌اند، و بسیاری از محققان در این زمینه، واژه‌ی magic را برگرفته از واژه‌ی مغان و مجوس دانسته‌اند. همچنین، واژه‌ی magus به معنای مغ و جادوگر و واژه‌ی magian در معنای مجوسی و جادوگر آمده است. در روزگار کهن، مغان به گروه خاصی اطلاق می‌شد که مراسم دینی را انجام می‌دادند، و زمانی که زرتشت آمد، این دین را نیز منحصر به خود ساخت. اغلب، مغان را مظهر جادو و افراط در آیین‌ها و نیایش‌های دینی زرتشتی دانسته‌اند. [۱۵]

تأثیرپذیری رمان ایرانی از این مورد را می‌توان دید. مغ‌ها که به‌عنوان «کرپان» نیز شناخته می‌شوند، در کوهستان ناتوراس زندگی می‌کنند و علم و دانش را در سرزمین ناتوراس ترویج می‌دهند. آن‌ها قدرت ذهنی بسیار قوی دارند و با تصور هر چیزی می‌توانند آن را به حقیقت تبدیل کنند، چنانکه با قدرت ذهنی خود ابرها را از میان می‌برند و با توجه کردن به جزئیات کامل مسائل و دشمنان می‌توانند نابودشان کنند. همچنین، تنها کسانی هستند که به‌جز فرمانروای قلمرو ناتوراس، می‌توانند پرواز کنند. [۲۱]

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

۳-۲-درخت

به دلیل این که درخت همواره در حال تغییر است، آن را نماد زندگی به حساب آورده‌اند و رشد و صعود آن بر فراز آسمان را نشان استواری درخت دانسته‌اند. [۱۲] در بسیاری از اقوام باستانی، درخت جزو مقدسات بود و به جای خدا، آن را ستایش می‌کردند. علاوه بر این، درخت، نماد دانش، جاودانگی و باروری به حساب می‌آمد. یونانیان باستان نیز از اقوامی بودند که درخت را می‌پرستیدند. آن‌ها بیشه‌ای مقدس داشتند و درختی را از آن بیشه انتخاب می‌کردند و به آن هدیه‌هایی می‌دادند و یکی از معروف‌ترین آن‌ها، درخت بلوط دودونا (Dodona) بود. این درخت برای زئوس (خدای رعد یونانیان) مقدس به حساب می‌آمد و اعتقاد داشتند که آن درخت غیب‌گویی می‌کند، و به مشورت با آن می‌پرداختند و صداهایی که از خش‌خش برگ‌های آن به گوش می‌رسید، صدای زئوس می‌دانستند. [۲۹] در نزد ایرانیان نیز، همچون اقوام دیگر، برخی درختان مهم و در زمره‌ی مقدسات بودند. یکی از آن‌ها درخت چنار است که ویژگی‌های شگفت‌انگیزی دارد. این درخت، علاوه بر این که از بزرگ‌ترین و پرمعرت‌ترین درختان این سرزمین است، می‌تواند خود را نوسازی کند. چنار در هر سال، پوست‌اندازی می‌کند و رنگ سبز جوانی و باروری را به خود می‌گیرد، به همین دلیل، نماد باروری و جاودانگی هم به شمار می‌رود. پادشاهان پارس نیز همواره برای این درخت اسطوره‌ای عزت و احترام قائل بودند. به غیر از این، درخت سرو جایگاه ویژه‌ای در اساطیر ایران دارد. [۱۷]

درخت در داستان‌های فانتزی و تخیلی نیز نقش برجسته‌ای پیدا کرده است، و علاوه بر طول عمر درازشان که تجربه‌هایی را به همراه دارد، دانش گسترده و توانایی سخن‌گویی و برقراری ارتباط آن‌ها، موجب تقویت جنبه‌ی فانتزی داستان‌ها و رمان‌ها می‌شود. نویسنده‌ی رمان نیز تخیل خود را در ابعاد فراخ‌تر گسترش می‌دهد و یک درخت دانای کهنسال را با توانایی برقراری ارتباط ذهنی با انسان‌ها، به تصویر می‌کشد. یکی از انسان‌های باستانی با نام «کامیار» به همراه یکی از هموعان خود برای کسب اطلاعاتی در مورد انسان‌های باستانی دیگر، پیش درختی کهنسال در جنگل پارپیروس می‌روند:

«در جنگل پارپیروس، کامیار با وعده و وعیدهایی توانسته بود یکی از درختان کهنسال را راضی کند تا اطلاعاتی به او بدهد؛ اطلاعاتی تکان‌دهنده که به شدت ناامیدشان کرده بود.

"یکی از انسان‌های باستانی زنی بود که روح خودش را فروخت و باها به من خبر دادند که اخیراً توانش را پس داده. نامش چه بود..."

درخت کمی شاخه‌هایش را تکان داد، اما اتفاق خاصی نیفتاد، بعد گفت: "مانریکان... آری، همین بود. و ظاهراً فرآیند جایگزین شدن آغاز شده است." ... درخت در تمام مدت از طریق ذهن کامیار با او سخن می‌گفت. کامیار چشمانش را باز کرد. [۲۱]

۳-۳-پیشگویی و غیب‌گویی

پیشگویی در لغت به معنی «از پیش گفتن» آمده است، یعنی پیش از وقوع رویدادها از آن آگاهی داشته باشند. امروزه پیشگویی یک باور به حساب می‌آید، اما در زمان‌های خیلی دور، برداشت علمی از آن داشتند. می‌توان پیشگویی را از علوم ابتدایی به شمار آورد که انسان‌های اولیه می‌خواستند تا به واسطه‌ی آن، از اسرار زندگی آگاهی داشته باشند و نیز، به آرزوهای خود دست پیدا کنند. [۱۶]

دنیای غیب، دنیایی است که رنگ‌ها و نیرنگ‌های جهان ما در آن، پی‌ریزی می‌شود و سرنوشت‌ها تغییر می‌کند. کسانی هستند که ادعا می‌کنند با ارواح ارتباط دارند و با این واسطه، می‌توانند از دنیای غیب اطلاعاتی آورند و در مورد آینده پیشگویی کنند و از آنچه بر چشم ما دیده نمی‌شود، پرده بردارند و برای ما نمایان سازند. در حقیقت، آنچه طلسمات خوانده می‌شود، تلاش و کوشش این افراد برای به تصرف درآوردن امور طبیعت است و آنچه فال خوانده می‌شود، آگاهی‌هایی است که از پشت پرده‌ی غیب به دست می‌آورند و ما را آگاه می‌سازند. به همین دلیل است که فال‌گشایان و فال‌نمایان کهن را «لسان غیب»

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

گفته‌اند. [۱۰] نزدیک به دوهزار سال پیش از میلاد گروهی از کاهنان پدیدار شدند. آن‌ها به تمام اسرار غیبی و رمزآلود آگاهی داشتند و می‌توانستند با دل و روده‌ی حیوانات، دود و آتش و... خبرهایی از آینده بدهند و از روی شکل گیاهان، رویدادها را پیش‌بینی کنند و حتی می‌توانستند با حیوانات حرف بزنند. [۲۲]

پیشگویی در رمان پیشتازان و اربابان مرگ به چشم می‌خورد و به سه صورت دیده می‌شود:

۳-۳-۱- پیشگویی موجودی به نام «ذهن زیبا»

«ذهن زیبا» موجودی مافوق طبیعی است که در این رمان مشاهده می‌شود. بزرگان قلمرو آسمانی با به‌کارگیری قدرت ذهنی خود با آن موجود ارتباط برقرار می‌کنند و از این طریق، به تولد دوباره‌ی پیشتازان آگاهی پیدا می‌کنند و برای اجرای هدفشان برنامه‌ریزی‌هایی را انجام می‌دهند:

«یکبار موفق شدیم برای مدتی کوتاه ارتباطی با او برقرار کنیم. او گفت که پیشتازان بار دیگر متولد خواهند شد اما در قالبی دیگر و درست از همان زمان برنامه‌ریزی‌هایی برای آماده کردن شما صورت گرفت. توانایی و فرصتی برای تعلیم مانند رویام و همسرش به شما نداشتیم، پس باید به شیوه‌ی دیگری عمل می‌کردیم... هدایت شما به سمت پیروزی، تنها به دستان "ذهن زیبا" امکان‌پذیر است...» [۱۹]

۳-۳-۲- پیشگویی از طریق خواب

از زمان‌های کهن، خواب برای آدمی رازآلود بوده است. با اینکه پیشرفت علم و زندگی ماشینی باعث کاهش اهمیت این موضوع شده است، اما در نزد گذشتگان ارزش زیادی داشت و افرادی که به چنین کاری مشغول بودند، جایگاه ویژه‌ای در جامعه داشتند. در اندیشه‌های اسطوره‌ای، خواب و رؤیا به عنوان برزخی میان عالم شهود و عالم غیب دانسته شده است، و انسان‌ها برای دستیابی به سرنوشت خود و دیگران، شباهنگام به رایزنی ستارگان، ماه و... درمورد سرنوشت انسان‌ها گوش می‌سپارند و از تقدیر و رازهای نهفته در زندگی آگاهی می‌یابند. [۲۸]

در داستان‌های حماسی، بسیاری از رخدادها پیش از وقوع‌شان، در خواب رخ می‌نمایند و خوابی که آینده را نشان می‌دهد، بیانگر وجود سرنوشت و تقدیری مشخص است که انسان توان دخالت و تغییر آن را ندارد. [۱۶]

در این رمان نیز، یکی از راه‌های پیش‌بینی و آینده‌نگری، خواب و رؤیاست. روزان، همسر کامیار جادوگر، با دیدن خواب، از جنگ کامیار با اربابان مرگ و محاصره شدن او به‌دست آن‌ها خبر می‌دهد:

«نگرانم، کامیار... خیلی نگرانم. دیشب خواب بدی دیدم... توی ظلمت مطلق، محاصره شده بودی، اما محاصره کننده‌ها هم این‌بار یاران شایا نبودن، نیروهای اربابان مرگ بودن... خیلی ترسیدم. این‌بار هم متوجه حضور من شدن و به طرفم حمله کردن» [۲۱]

در نهایت نیز، آن خواب به واقعیت تبدیل و کامیار، آن مرد چند هزار ساله، در نبرد فیزیکی و ذهنی با سه ارباب مرگ، به دست آنان کشته می‌شود:

«کامیار نیروی زیادی از دست داده بود. نبرد ذهنی و فیزیکی هم‌زمان با سه ارباب مرگ برایش سخت بود، هرچند در این راه تنها نبود. در ذهن‌اش چهره‌ی روژان شکل می‌گرفت و نیز بچه‌اش که حمل می‌کرد... لحظاتی حواسش از نبرد پرت شد، آن قدر خسته بود که ورود شمشیر اهریمنی به قلبش را احساس نکرد. در حالی که لبخند می‌زد، تصویر محو و چشمانش بسته شد... پیکر مرد باستانی اکنون بر روی زمین، آرام گرفته بود...» [۲۱]

۳-۳-۳- پیشگویی کاهنان

کاهنان دسته‌ای دیگر از پیش‌گویان هستند که آندیا، یکی از هفت پیشتاز و وارث فرشتگان سپید، در کارهای خود از آنان کمک می‌گیرد، حتی در انتخاب فردی که دوستش دارد:

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

«از کاهن دربار نیز کمک گرفته بود. حرف‌های همیشگی کاهنان و پیشگویان، که آن‌ها را چرندیاتی بیش نمی‌دانست. این مقدر شده...» از واژه‌ی تقدیر حالش به هم می‌خورد و از هر چه خرافات که در دنیا وجود داشت» [۲۱]

۳-۴- هیولا و هیولایبکرها

هیولاها در اسطوره‌ها، عبارت از موجوداتی هستند که ابعاد و اندازه‌های غیرمعمول دارند و ترسناک هستند، این موجودات قدرت زیادی نسبت به انسان‌ها دارند و برای مجروح کردن و آزار رساندن به انسان‌ها، به کار گرفته می‌شوند. برخی از آن‌ها مانند «ابوالهول» و شمیرا، به صورت ترکیبی از حیوانات مختلف خلق می‌شدند و امکان داشت که هم مثل حیوانات، وحشی و درنده، و هم مثل انسان‌ها دارای هوش و استعداد باشند. [۳] در رمان پیشتازان و اربابان مرگ انواع هیولا و هیولایبکرها را مشاهده می‌کنیم که از باورها و اسطوره‌های گذشتگان تأثیر پذیرفته و جنبه‌ی فانتزی رمان را افزایش داده است.

۳-۴-۱- غول‌های سنگی

غول‌ها، هیولاهایی هستند که در اصل از اسطوره‌ها و افسانه‌های کهن اخذ شده‌اند. آن موجودات در حین قوی و نیرومند بودنشان، موجودات کم خرد و نادانی هستند و اغلب با انسان‌ها دشمنی می‌ورزند. برطبق اسطوره‌های کهن یونانی، غول‌ها پسر اورانوس و گایا (مادر زمین) هستند و زمانی که کروئوس، اورانوس را اخته می‌کند، خون او بر زمین می‌ریزد و غول‌ها (تایتان‌ها) به وجود می‌آیند. در باورهای مسیحی آمده است که آن‌ها از یک موجود بهشتی و زن فانی پدید می‌آیند. غول‌ها را در اغلب موارد، به جز جثه‌ی بزرگشان، مانند انسان‌ها وصف می‌کنند. [۲۳]

نویسنده این موجود اسطوره‌ای را وارد داستان خود می‌کند. همان‌طور که از نامش پیداست، غول‌های سنگی از قطعه‌های سنگ درست شده‌اند. جثه‌ی بزرگی دارند و زمانی که راه می‌روند، زمین را به لرزه درمی‌آورند. آن‌ها یک چشم دارند و صدای قدم‌هایشان آنقدر قوی است که شکافی را در زمین ایجاد می‌کند. غول‌های سنگی از نیروهای اربابان مرگ هستند و برای از بین بردن پیشتازان، به کار گرفته می‌شوند.

«با ورودش، موجودات آسمانی غول‌پیکر در اوج، بال‌زنان، همراهی‌اش می‌کردند و باد را به نفع‌اش در می‌نوردیدند. از سوی دیگر، لشکری عظیم در پشت سرش، زمین را به لرزه در آورده بود؛ نسلی که آن‌ها را غول می‌نامیدند اما هیبت‌شان فراتر از آن بود. با پاهای سنگی خود، صدای مرگبار آهنگینی را در فضا پراکنده می‌ساختند و شکاف در دل زمین می‌افکندند. یک چشم داشتند و سرشان همچون قطعه‌های سنگی، نامنظم بود. بدن‌شان را زره‌های بزرگ با زنجیرهای سترگ پوشانیده بودند. اکنون در پشت آن ارباب نابودی رژه می‌رفتند» [۱۹]

۳-۴-۲- پنچاسدوارای

طبق باور ایرانیان و اساطیر ایرانی و زرتشتی، خداوند بزرگ‌ترین موجود آبی را در دریا با نام «واس پنجه سدورام» آفریده است که به محافظت از سایر موجودات آبی در برابر نیروهای اهریمنی می‌پردازد. این موجود که در عمق دریا زندگی می‌کند، بسیار هوشیار و تیزبین است و حرکت امواج در سطح دریا را هرچند کوچک هم که باشد، از عمق دریا می‌بیند و از کم و زیاد شدن آب دریا، حتی به اندازه‌ی سر سوزن هم که باشد، آگاه است. [۲۷] نویسنده‌ی رمان نیز از این موجود باستانی تأثیر می‌پذیرد و موجودی به نام «پنچاسدوارای» یا «واسی» را که نزدیک به اسم باستانی آن است، می‌آفریند. این موجود در قلمرو آبی سرزمین ردوسایر قرار دارد و پادشاه ردوسایر در نبرد با نیروهای اهریمنی دستور می‌دهد تا آن را فرابخوانند تا به کمک آنان بشتابد.

«سپس رو به پادشاه کرد و گفت: "اما در مورد واسی، منظور تون همون پنچاسدوارای باستانی‌ه؟ نه... اگر مشکلی برای

اون پیش بیاد، تمامی موجودات ردوسایر نابود میشن"» [۲۰]

۳-۴-۳- کرشپیت‌ها

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

یکی از جانوران اساطیری ایران و پرنده‌ای با خویشکاری مثبت، کَرشفت یا کرشیفِت (Karisift) به معنی تیزپرواز است. پرنده‌ای گوشت‌خوار و نوعی کرکس یا عقاب است و زبان انسان‌ها را می‌داند. [۲۷] در بندهش آمده است که کرشفت می‌تواند سخن بگوید و این پرنده است که دین را به ورجمکرد می‌برد و ترویج می‌دهد و در آن‌جا، به اوستا زبان مرغ گفته می‌شود. [۸] نویسنده از این اسطوره تأثیر می‌پذیرد و آن را در صف نیروهای طلوع قرار می‌دهد که نیروهای قلمرو آسمانی را برای غلبه بر نیروهای اربابان مرگ، از جمله: فرگ‌ها، یاری می‌کنند:

«از زمانی که دو برساما به همراهی کرشپیت‌ها و فرشتگان صورتی، فرگ‌ها را قتل عام کرده بودند، دیگر خبری از موجودات مدافع اهریمن نشده بود؛ نه در زمین و نه در آسمان.

... ارتش رنگارنگ کرشپیت‌ها، از جثه‌های غول‌پیکر سپید، سیاه، قهوه‌ای، خاکستری و گاهی ترکیبی از این رنگ‌ها، در زیر روشنای آن ماه که از درون دو برساما نشأت می‌گرفت، جلوه‌ای خاص به آسمان بخشیده بود.

کرشپیت‌ها، بال‌هایشان بلندتر از بال‌های هر عقابی بود، منقاری کوچک و پهن داشتند و کلاخودهایی نقره‌ای و طلایی صورت و منقارشان را پوشانده بود، البته چشمان آبی و یاسی رنگ‌شان، بدون محافظی خاص بود». [۲۱]

همان‌گونه که ذکر شد، کرشپیت‌ها قادر به سخن گفتن هستند و به عنوان پیام‌رسان، مورد استفاده قرار می‌گیرند:

«...همزمان با ورود چهار کرشپیت، کرشپیتی کوچک‌تر به رنگ سپید به آن‌جا آمد که حامل پیغامی مهم بود؛ اما حاضر نشد که آن را به نگهبان سیاه‌پوش تحویل بدهد...» من این نامه را تنها به زره‌پوش سرخ تحویل می‌دهم، در فکر اسارت یا آسیب رساندن به من نباش چرا که این به معنای اعلان جنگ است، خودت بهتر می‌دانی، سرباز.

پرنده‌ی سخن‌گو، کلمات را یک به یک و شمرده ادا می‌کرد. لحنی کاملاً خشک و رسمی داشت. زبانش برای آدمیان به خوبی قابل درک بود. آن‌ها پیام‌رسانان خوبی بودند و تنها با جبهه‌های سپید پیمان می‌بستند». [۲۰]

۳-۴-۴-اژدها

اژدها (dragon) در غرب نماد بدی و یکی از صورت‌های شیطان است. در فرهنگ لاتینی نیز، واژه‌ی دراکو (draco) به دو معنای اژدها و مار است و شیطان را با این صورت‌ها به تصویر می‌کشند. اما در شرق، به خصوص در چین، اژدها نماد نیکی و آفریننده‌ی خوبی‌ها و نماد بهاری است که باران‌های حاصلخیز را به همراه دارد. [۲۹] اژدها در زبان فارسی، به صورت «اژدر»، «اژدرها» و «اژدهاک» نیز به کار می‌رود که به معنی ماری بزرگ جثه با دهان گشاد است و به‌عنوان کنایه برای انسان‌های شجاع نیز به کار می‌رود. اژدها در اوستا، بخشی از خرفستران (xrafstarān) و نمود اهریمن است. اژی در اوستا به معنای مار است و گاهی با صفت خشوثو (Xšvaewa)، به معنی زود خزنده و گاهی با صفت اودروتهراس (udaro-thrasa)، در معنی «بروی شکم رونده» ذکر شده است. [۱۸]

واژه‌ی اژدها را برگرفته از کلمه‌ی اوستایی «اژی دهاک» دانسته‌اند که بخش اول آن، به معنی مار و بخش دوم، به معنی مخلوق اهریمن دیو سیرت است. [۵] مهرداد بهار نیز در کتاب «پژوهشی در اساطیر ایران»، گفته است که اژدها و ضحاک، از نخستین واژه‌ی اوستایی است که به معنای افعی و اژدها ذکر شده است، و اژی‌دهاک، اژدهایی است دارای سه کله، سه پوزه و شش چشم که با از بین بردن انسان‌ها می‌خواهد نسل انسان را از زمین ریشه کن کند. [۴]

اژدها، موجودی افسانه‌ای و اساطیری است که اغلب، به صورت خزنده‌ای بزرگ و دارای بال، توصیف کرده‌اند. در بالای سر این هیولا، برجستگی‌ای مثل تاج خروس دیده می‌شود. چنگال‌های وحشت‌انگیزی دارد و می‌تواند از دهان خود، آتش پرتاب کند اما یکی از قدرت‌های اژدها، دُم اوست و می‌تواند آن را مثل تازیانه‌ای به کسی که در نزدیکیش قرار دارد، بزند. در اسطوره‌های قرون وسطی، اژدها عنصر مهمی بود و خدایان و آدمیان برای اثبات قهرمانی‌شان، بایستی بر این موجود بزرگ و دهشتناک پیروز می‌شدند. همچنین، به عنوان نگهبان گنج‌ها و درخت دانش نیز دیده می‌شد. [۱۸]

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

اژدها یکی از موجودات افسانه‌ای و اسطوره‌ای است که در داستان‌های فانتزی، نقش برجسته‌ای را ایفا می‌کند. در رمان پيشتازان و اربابان مرگ، انواع اژدها را می‌توان مشاهده کرد. آن‌ها هم در جبهه‌ی نیروهای طلوع و هم در جبهه‌ی اربابان مرگ، نقش دارند.

۳-۴-۱- اژدهایان سپید

گونه‌ای از اژدهایان است که در صف نیروهای طلوع و مقابل نیروهای اربابان مرگ قرار دارد. آن‌ها، موجوداتی هستند که از نور و جادو به وجود آمده‌اند. اژدهایان سپید، چشمان آبی زمستانی دارند و بدنشان را فلس‌های تیزی همچون زره می‌پوشاند. [۲۱] علاوه بر اینکه آن‌ها می‌توانند بر دشمنان آتش افکنند، در داخل آب‌ها و اعماق اقیانوس نیز، با دشمنان خود می‌جنگند: «اژدهایان سپید، در کنار فرشتگان صورتی، سراسر آسمان را پر کردند، پیش از آن‌که نیروهای تاریکی متوجه شوند، در آتش سپیدبالان غول‌پیکر غرق شده بودند...» [۲۱]

«... قلمرو آبی مورد حمله قرار گرفته. اژدهایان سپید رو به سرزمین ردوسایر می‌فرستیم. اونا قابلیت حضور در اعماق اقیانوس رو دارن، سرعت‌مون رو برای حمله به سرزمین اربابان مرگ باید زیادتر کنیم...» [۲۰]

۳-۴-۲- اژدهای سیاه استخوانی

این گونه از اژدهایان، در خدمت نیروهای اهریمنی اربابان مرگ هستند و با نیروهای طلوع می‌جنگند. بدنشان را فلس‌های ریز سیاه رنگی می‌پوشاند، در پره‌های بال‌شان پارگی وجود دارد و در بالای بال‌هایشان که غضروف‌مانند است، عاج‌هایی دیده می‌شود. [۲۱] اژدهایان استخوانی نیز از پوزه‌ی خود آتش پرتاب می‌کنند و دُم‌های قدرتمندی دارند که با چرخاندن آن، می‌توانند ده‌ها دشمن را از پای در بیاورند:

«اژدهایان استخوانی، آتشی برمی‌افروختند که ووهون‌ها را خاکستر می‌ساخت... با هر دم‌شان، ده‌ها ووهون را به قعر جهنم می‌فرستادند...» [۲۰]

برخی از اژدهایانی که در صف اربابان مرگ قرار دارند، کور هستند و بال‌هایشان از استخوان‌های اجساد زندگان به وجود آمده است. [۱۹]

۳-۴-۳- اژدهای باستانی سیاه و بزرگ

اژدهای سیاه و غول‌پیکر، یکی از موجودات باستانی در رمان و منشأ توهم در سرزمین «گراسپ» است. این موجود شباهت زیادی به اژدهایان استخوانی دارد اما بزرگ‌تر است و با نیروی ذهنی خود، وارد ذهن دیگران می‌شود و توهمی را ایجاد می‌کند. از دهان خود آتش می‌افکند و به دلیل جثه‌ی بزرگی که دارد، با تکان دادن بال‌های خود، دشمنان زیادی را از پای درمی‌آورد. یکی از ویژگی‌های خاص این اژدها نسبت به دیگر اژدهایان، قدرت چشمانش است که در غلبه بر دیگران، او را یاری می‌رساند. نیروی اهریمنی سرزمین گراسپ با وجود او نیرو می‌گیرند و زمانی که او را از بین می‌برند، نیروهای اهریمنی اربابان مرگ یا نابود می‌شوند و یا سردرگم می‌مانند و کشته می‌شوند. [۲۱]

۳-۴-۵- ووهون‌ها

نویسنده‌ی رمان با تأثیرپذیری از واژه‌ی «Vohuni» اوستایی که ارتباط نزدیکی با خون و خون‌ریزی دارد، موجوداتی خون‌خوار و خون‌ریزی را خلق می‌کند که ریشه‌ی آن به دوران باستان می‌رسد. [۳۰] ووهون‌ها یکی از موجودات عجیب و غریب و شبیه به انسان در این رمان هستند که نژادشان به دوره‌ی باستان می‌رسد. آن‌ها در جای خیلی سرد زمستانی زندگی می‌کنند و بر گرگ‌ها سوار می‌شوند. تنها چیزی که برای‌شان مهم است و می‌خواهند، خون جانداران است. نیروهای طلوع، برای از بین بردن ووهون‌ها از الماس استفاده می‌کنند. دو گونه از ووهون‌ها با نام‌های «ووهون‌های غربی» و «ووهون‌های جنوبی» در رمان مشاهده می‌شود:

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

«در نزدیکی شب چشمان اهریمنی "ووهون‌ها"، انسان‌های خون‌خوار، نقش ستارگان زمینی را ایفا می‌کردند. سکوت عجیبی میان‌شان حکم‌فرما بود... تنها یک چیز می‌خواستند و آن، خون بود؛ خون گرم و تازه، چه از حیوان باشد و چه انسان، اما خون تیره و تلخ اربابان مرگ برایشان همچون سم بود...
نیتارای، رهبر کنونی ووهون‌هایی بود که حاضر شده بودند به طرفداری از اربابان مرگ برخیزند. ووهون‌های غربی و تعدادی از نژاد شمالی آنان ترجیح می‌دادند فعلاً پنهان شوند و بی‌طرف بمانند.
...الماس نابود کننده ووهون‌ها بود. شاید از مدت‌ها پیش، به این مسئله پی برده بود، اکنون کوهستان آماده پرتاب گلوله‌های الماس و مرمر بود».[۲۰]

ووهون‌های جنوبی، گونه‌ای از این موجودات هستند که برخلاف رهبر خود، «نیتارای»، در صف اربابان مرگ قرار می‌گیرند و با کشته شدن برخی از ووهون‌های جنوبی و رهبر ووهون‌های غربی در نبرد با نیتارای و نیروهای طلوع، تمام ووهون‌ها تسلیم می‌شوند و به صف نیروهای طلوع و نیتارای می‌پیوندند و با ارتش اهریمنان می‌جنگند.[۲۱]
در این رمان، نویسنده با توجه به این‌که ووهون‌ها را به تأثیر از واژه‌ای اوستایی خلق کرده است، زبانی را با عنوان «زبان باستانی» به آن‌ها نسبت می‌دهد که در برخی مواقع با آن زبان صحبت می‌کنند، و زبان باستانی ووهون‌ها، در نژادهای جنوبی و غربی آن‌ها نیز متفاوت است، چنانکه وقتی نیتارای با ارتش ووهون‌های جنوبی به زبان باستانی صحبت می‌کند، سعی دارد که گویش جنوبی را به کار گیرد تا تالوکان (فرمانده ووهون‌های غربی) به گفته‌های آن‌ها پی نبرد:
«تالوکان بار دیگر به سمت چپ سپاه ووهون‌ها که اکنون انتظار رسیدن یاران طلوع را می‌کشیدند، حرکت کرد. غرشی سر داد... نیتارای نیز با زبانی باستانی اما این بار زبان ویژه‌ی نژاد جنوبی، با یاران خود حرف زد، می‌خواست مطمئن باشد تالوکان وحشی متوجه آن سخنان نشود...».[۲۱]

۳-۵- دریاچه‌ی نفرین شده

کهندانی، از افسانه و اسطوره‌ی داستان هبوط هاروت و ماروت به واسطه‌ی اغوای زهره نیز تأثیر می‌پذیرد. در این افسانه، پس از اعتراض فرشتگان به ایجاد فساد انسان در زمین، خداوند، در درون دو فرشته‌ی متعبد خود، هاروت و ماروت، شهوت را قرار می‌دهد و به زمین و میان مردم می‌فرستد تا ناظر آن‌ها باشند و به مردم حکم کنند؛ و در این میان، از خوردن شراب، زنا کردن و خون ریختن به ناحق و... دوری کنند. در یکی از روزها، زنی به نام «زهره» را برای حکم گزاردن، پیش آن‌ها می‌آورند، اما زیبایی بی‌نظیر او، مانع این کار و افتادن هواء در دل ایشان می‌شود. ابتدا از این کار دوری می‌جویند اما پس از سه روز، شرط آن زن را که بت پرست شدنشان، می‌پذیرند و شراب می‌خورند و با آن زن، هم‌بستر می‌شوند و شخصی را که درحال زنا کردنشان به نزد آن‌ها می‌آید، می‌کشند و این‌گونه، سه گناه بزرگ را انجام می‌دهند. آن زن، از هاروت و ماروت، اسم اعظم را می‌آموزد و از این طریق، قصد عروج به آسمان می‌کند، اما خداوند شکل او را دگرگون می‌کند و به صورت ستاره‌ی سرخی در آسمان قرار می‌دهد که در زبان عربی، زهره، و در زبان فارسی «اناهید» نامیده می‌شود.[۲۵] منجمان برطبق باورهای کهن، زهره یا ناهید را ستاره‌ی زنان، اهل زینت و تجمل، شادی و طرب، عشق، سوگندهای دروغین و... خوانده‌اند و شاعران، زهره را بربطنوار و خنیاگر فلک لقب داده‌اند.[۲۴]

کهندانی با تأثیر از این افسانه، در سرزمین گراسپ، دریاچه‌ی نفرین شده‌ای را خلق می‌کند که اربابان مرگ، ستاره‌ای از آسمان را بر زمین فرود می‌آورند و به‌عنوان نگهبان، به آن دریاچه می‌گمارند. ستاره به‌صورت یک زن زیبا تبدیل می‌شود که بر روی یک قوی سیاه، از دریاچه محافظت می‌کند. زمانی که افراد بیگانه به آن‌جا نزدیک می‌شوند، آن زن زیبا، با دلربایی و با نواختن آلت موسیقی که همیشه به همراه دارد، بیگانگان را مجذوب خود می‌سازد و به کام مرگ می‌کشاند. زمانی که پژمان (برادر نیما)، آن زن زیبا را می‌کشد، تمام اجساد که زن تا آن زمان کشته بود، ظاهر می‌شوند. اربابان مرگ، مردمک

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

چشمان آن زن زیبا (ستاره‌ای که هبوط کرده بود) را برمی‌دارند و در یک شمشیر طلایی به‌عنوان یاقوت درخشان، تعبیه می‌کنند. پیشتازان یاقوت‌های درخشان (مردمک چشم زن زیبا) را از ارباب مرگ می‌گیرند و بر چشمان آن زن تعبیه می‌کنند و نفرین و طلسم دریاچه را از بین می‌برند و برای نجات ستاره و فرستادن او به آسمان، اقدام می‌کنند:

«آنان تصمیم گرفتند کمی به قلعه نزدیک شوند تا جزئیات را بهتر ببینند، اما پیش از آن که بتوانند بیش از این پیشروی کنند، با دریاچه‌ای سیاه و نفرین شده مواجه شدند... بانویی سیاه‌پوش سوار بر قویی سیاه که بدون منقار بود، از دریاچه سر برآورد، و در مرکز آن به حرکت در آمد. قو به آرامی، با چشمانی معصوم و فیروزه‌ای رنگ بر دریاچه شناور بود، و بانوی سوار بر آن با چهره‌ی سپید و موهای طلایی رنگش همچون ستاره‌ای در تاریکی می‌درخشید.

آن‌گاه، سازش را بر دوش نهاد و به آرامی شروع به نواختن کرد. نوایی دلنشین در فضا طنین انداخت... آن آهنگ خوش آرام آرام بر روح دو پیشتاز نفوذ می‌کرد، اما پیش از آن که آنان اسیر خلسه چنگ شوند، آپاسای و آرمیلا که سواران خود را حمل می‌کردند، به سرعت از آن ناحیه دور شدند، تا از تأثیر مرگبار آن بکاهند...» [۱۹]

«... آریا و آرمیلا هنوز از ترفندهای آن نگهبان که روزی ستاره‌ای در آسمان بود، چیزی نمی‌دانستند.

لحظاتی سکوت بر دریاچه و نواحی اطرافش حکمفرما شد، آن‌گاه نگهبان درست مقابل آریا از حرکت بر قویش ایستاد. با چشمان یکپارچه فیروزه‌ای و بدون مردمک خویش، به او چشم دوخت...» [۱۹]

«پژمان، قوی سیاه را نابود ساخته و ستاره‌ی بی‌فروغ سوار بر آن را در کنار دریاچه قرار داده بود. دریاچه‌ی سیاه به تلاطم درآمده بود و اجساد زیادی بر طرح آن پدیدار می‌شدند...» [۱۹]

«بانوی ستاره‌ای را به محض قرار گرفتن یاقوت‌ها بر چشمانش، درخششی خاص احاطه کرد که با درخشش دریاچه همسو شد. لحظه‌به‌لحظه بر درخشش آن افزوده می‌شد، اکنون چشم هر چهار پیشتاز را به خود معطوف ساخته بود.» [۱۹]

۳-۶- برزخ سرد

یکی از عناصر اسطوره‌ای رمان از باورهای زرتشتی سرچشمه می‌گیرد. در اوستا، دوزخ به‌صورت «دوژانگه» یا «دوژانگهو» در معنای «جهان و زندگی بد و زشت» آمده است که در برابر «بهشت» یا «بهترین زندگی» قرار دارد. دوزخ، جایگاه اهریمن، دیوان و گناهکاران در زندگی پس از مرگ‌شان است. [۹] اهریمن، دوزخ را در اعماق زمین ایجاد کرده است و آن جایی تاریک است و بوی گندی دارد. برخلاف باور اسلامی، در باورهای زرتشتی، برزخ سرد است و بادهای سرد و سوزناکی در آن‌جا می‌وزد و عذاب برزخیان، به‌عوض آتش، با سرما و یخبندان است. [۴]

در رمان پیشتازان و اربابان مرگ نیز، تأثیر این عقیده را شاهد هستیم و زمانی که پیشتازان با فرگ‌های بالدار به نبرد می‌پردازند، سلطان (نیما) به دوستان خود می‌گوید که با کمک گرفتن از نیروی طبیعت و خاک، آن موجودات را منجمد کنند و به برزخی سرد منتقل کنند. [۱۹]

۴- نتیجه‌گیری

اسطوره‌ها باورهای انسان‌های گذشته بودند و در خصوص رویدادهایی که اتفاق می‌افتاد، چنین تفسیری را ارائه می‌دادند. نویسنده‌ی رمان پیشتازان و اربابان مرگ با آشنایی که از این اساطیر دارد و به‌خصوص اسطوره‌های ایرانی و زرتشتی، آن‌ها را در رمان خود بازتاب می‌دهد و به‌نوعی در فانتزی ساختن رمان، از اساطیر بهره‌ی فراوان می‌برد. جادو و جادوگری از عناصری است که انسان‌های اولیه به آن اعتقاد وافری داشتند و در مواقع مختلف به آن توسل می‌جستند، از جمله در درمان فرد یا ضرر رساندن به کسی و... از آن استفاده می‌کردند و ما این عنصر مهم را در رمان به وفور مشاهده می‌کنیم. پیشگویی و آگاهی از

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and Research in Persian culture, language and literature

غیب و آینده نیز از دیگر مواردی است که به تأثیر از گذشتگان در رمان بازتاب می‌یابد. نویسنده برای غنی کردن رمان خود و تقویت جنبه‌ی فانتزی آن، از موجودات فراواقعی همچون: غول، اژدها، کرشپیت و... که به نوعی تأثیر اساطیر در آن‌ها را شاهد هستیم، استفاده می‌کند؛ و حتی با تأثیر از واژه‌ی اوستایی «vohuni»، موجوداتی خون‌ریز و مناسب با معنای آن می‌آفریند. به غیر از این، موارد دیگری مثل: سخن گفتن پرنده، وجود درخت دانا و برقراری ارتباط ذهنی او با دیگران و... از دیگر موارد اسطوره‌ای هستند که به نوبه‌ی خود در فانتزی کردن اثر نقش مهمی را ایفا کرده‌اند.

منابع

۱. آموزگار، ژاله، (۱۳۷۴)، تاریخ اساطیری ایران، چاپ اول، تهران: انتشارات سمت.
۲. اسماعیل‌پور، ابوالقاسم، (۱۳۸۷)، اسطوره، بیان نمادین، چاپ دوم، تهران: انتشارات سروش.
۳. بولفینچ، تامس، (۱۳۷۷)، عصر افسانه، ترجمه‌ی مهداد ایرانی‌طلب و کافیه نصیری، چاپ اول، تهران: نشر قطره.
۴. بهار، مهرداد، (۱۳۹۱)، پژوهشی در اساطیر ایران، چاپ نهم، تهران: نشر آگه.
۵. پورداد، ابراهیم، (۱۳۷۷)، یشت‌ها، جلد اول، چاپ اول، تهران: انتشارات اساطیر.
۶. پولادی، کمال، (۱۳۸۶)، اسطوره و ادبیات کودک، مجله روشنان، دفتر ششم، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، ص ۲۷-۱۸.
۷. حسینی، سیما، (۱۳۹۴)، مفهوم جادو در مه‌بهارات و اقسام و مصادیق آن، پایان‌نامه‌ی ارشد، دانشکده الهیات و معارف اسلامی، دانشگاه الزهراء.
۸. دادگی، فرنیغ، (۱۳۸۰)، بُندَه‌ش، تهران: انتشارات توس.
۹. دوستخواه، جلیل، (۱۳۸۵)، اوستا: کهن‌ترین سرودها و متن‌های ایرانی، جلد دوم، چاپ دهم، تهران: انتشارات مروارید.
۱۰. زرین‌کوب، عبدالحسین، (۱۳۷۹)، یادداشت‌ها و اندیشه‌ها: از مقالات و نقدها و اشارات، چاپ پنجم، تهران: سخن.
۱۱. ستارنژاد، سیروس، (۱۳۹۵)، تحلیل اسطوره اژدها در متون حماسی منظوم تا پایان قرن ششم، پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه بین‌المللی امام خمینی(ره).
۱۲. شوالیه، ژان، گریبان، آلن، (۱۳۸۲)، فرهنگ نمادها، ترجمه‌ی سودابه فضایی، جلد ۳، چاپ اول، تهران: انتشارات جیحون.
۱۳. صمصامی، منیره، (۱۳۸۸)، جادو در شاهنامه فردوسی، پایان‌نامه‌ی ارشد، دانشگاه سیستان و بلوچستان.
۱۴. عرب احمدی، فاطمه، (۱۳۹۳)، بررسی اساطیر شاهنامه در تصویر سازی کتابهای کودکان و نوجوانان در ایران(دهه ۴۰ تا ۸۰)، پایان‌نامه ارشد، دانشکده هنر و معماری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد یزد.
۱۵. علیکاهی، سحر، (۱۳۹۶)، کارکرد عناصر جادو در هزار و یک شب، پایان‌نامه‌ی ارشد، دانشکده ادبیات فارسی و زبان‌های خارجی، دانشگاه علامه طباطبایی.
۱۶. غلامپور، سکینه، پشت‌دار، علی محمد، (۱۳۹۴)، بررسی تطبیقی کارکردهای پیشگویی در حماسه‌های بزرگ جهان(شاهنامه، ایلیاد، اودیسه)، فصلنامه ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، س ۱۱، ش ۴۱، ص ۲۵۱-۲۸۱.
۱۷. فرهادی، مرتضی، (۱۳۷۲)، گیاهان و درختان مقدس در فرهنگ ایرانی، آینده، سال نوزدهم، ص ۳۲۰-۳۲۹.
۱۸. فسائی، رستگار، (۱۳۷۹)، اژدها در اساطیر، چاپ اول، تهران: انتشارات توس.
۱۹. کهندانی، نیما، (۱۳۹۰)، پیشتازان و اربابان مرگ(جلد اول: طلوع تاریکی)، چاپ سوم، تهران: نشر موج.
۲۰. کهندانی، نیما، (۱۳۹۲)، پیشتازان و اربابان مرگ(جلد دوم: هفت)، چاپ اول، تهران: نشر موج.

چهارمین کنفرانس ملی نوآوری و تحقیق در فرهنگ، زبان و ادبیات فارسی

The 4th National Conference on Innovation and
Research in Persian culture, language and literature

۲۱. کهندانی، نیما، (۱۳۹۳)، پیشتازان و اربابان مرگ (جلد سوم: رستاخیز تاریکی)، چاپ اول، تهران: نشر موج.
۲۲. گلسرخی، ایرج، (۱۳۷۷)، تاریخ جادوگری، چاپ اول، تهران: نشر علم.
۲۳. محمدی، محمدهادی، (۱۳۹۹)، فانتزی در ادبیات کودک و نوجوان، چاپ اول، تهران: انتشارات مؤسسه پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان.
۲۴. مصفی، ابوالفضل، (۱۳۵۷)، فرهنگ اصطلاحات نجومی، تبریز: انتشارات مؤسسه تاریخ و فرهنگ ایران.
۲۵. میبدی، احمدبن احمد، (۱۳۸۲)، کشف الاسرار و عده‌الابرار، به کوشش علی‌اصغر حکمت، جلد اول، چاپ هفتم، تهران: انتشارات امیرکبیر.
۲۶. ناس، جان، (۱۳۵۴)، تاریخ جامع ادیان، ترجمه‌ی علی‌اصغر حکمت، چاپ سوم، انتشارات پیروز.
۲۷. ناصری، سمانه، (۱۳۹۶)، بررسی خویشتکاری جانوران در اسطوره‌های ایران و یونان، پایان‌نامه‌ی ارشد، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه بین‌المللی امام خمینی (ره).
۲۸. نیکنام، حسین میرزا، (۱۳۸۰)، پیشگویی در شاهنامه‌ی حکیم فردوسی، پایان‌نامه‌ی ارشد، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه شهید باهنر کرمان.
۲۹. هال، جیمز، (۱۳۸۷)، فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب، ترجمه‌ی رقیه بهزادی، چاپ سوم، تهران: انتشارات فرهنگ معاصر.

30. de vaan, micheil, (2003), *The avestan vowels*, Amsterdam - New York, Rodopi.