

# نگاهی به قصه اساطیری ملک محمد و تحلیل سیمرغ زمروود در این قصه، زُمرود (Zumrud): سیمرغ

مینو امیرقاسمی

## مقدمه

وجوه اشتراک نسبی نخستین تجربه‌های اقوام گوناگون بشری در برابر طبیعت رام نشده و ناشناخته، نه تنها آنان را صاحب تجربه جمعی مشترک کرده بلکه به بیانی مشترک و تبیین‌های مشابهی از طبیعت و جهان هستی سوق داده است. این اشتراک در تبیین هستی و جهان، چه به صورت نتیجه ناشی از مشاهدات مشترک و چه به صورت انتقال و پذیرش تجربه‌ها و تبیین‌های همدیگر تا بدانجا پیش رفته است که شاید بتوان خط تاریخی کلی اما واحدی برای مسیر اندیشه جمعی انسان رسم کرد.

غور در عناصر طبیعت، حیرت و شگفتی در برابر آن، پرداختن به فلسفه وجودی آن، بیان تمثیلی تجلیات هستی و جوهری کردن این نمادها، یکی از نقاط اشتراک عظیم را در زندگی فکری بشر پدید آورده است. بر این اساس، شگفت نیست اگر در قصه‌های نواحی مختلف ایران- که با ژرفکاوی می‌توان بخش بزرگی از تنه اصلی آنها را متعلق به قلمرو اساطیر دانست-

عناصر مشترک فراوانی با اساطیر و افسانه‌های سایر ملل چون یونان، روم، بین‌النهرین، چین، اتیوپی، سرخپوستان و ... بیابیم.

این عناصر در اساطیر اقوام به معنای تقلید یا پذیرش اجباری نیست بلکه از مسائل و معضلات مشترک انسان در برابر طبیعت نشان دارد. معضلاتی که امروزه نیز به صورت‌های گوناگون پیش روی انسان است و اگر انسان امروز آنها را ضمن فعالیت فردی در قالب علوم یا هنرها می‌ریزد انسان اسطوره‌ساز بیانی جمعی برای آن می‌یابد. از اساطیر کهن مربوط به طبیعت، که نمونه‌های آن در اساطیر اغلب اقوام باستانی جهان مشاهده می‌شود، اسطوره‌های مربوط به خورشید، چگونگی تغییر و تحول فصل‌ها، گردش شبانه‌روز و پیدایش گیاه است. اسطوره تمامی این پدیده‌ها و چگونگی وقوع آنها را به نیروهای متعددی نسبت داده است که دور از چشم انسان، در جهانی برین و در زمانی ناپیدا دست به کار شده‌اند. این نیروها با تمام قدرت شگفت و عظیم خود شباهت عجیبی نیز از هر نظر با خود انسان و کردار وی، اما در ابعاد آسمانی، دارند. تلاش برای بیان چگونگی همه این رویدادهای شگفت در مرحله‌ای از دوران اندیشه بشر، تلاشی است بسیار ارزشمند و زیبا که از نهایت قدرت خلاق ذهن او در مرحله‌ای از تاریخ تفکرش سخن می‌گوید. دوران تفکر اساطیری تفکری به نهایت شگفت و سرشار از تحیری ساده است که نطفه پیچیده‌ترین سؤال‌ها و معضلات فلسفی را در خود دارد؛ سؤال‌هایی همانند پرسش‌هایی به‌غایت ساده و به‌ظاهر ابتدایی کودکی که در جستجوی یافتن ابعاد خداست. جستجویی که آغازگر غامض‌ترین اندیشه فلسفی درباره او است.

به اعتقاد نگارنده، قصه اساطیری ملک‌محمد یا به روایتی دیگر، ملک‌جمشید، یکی از داستان‌های اساطیری مردمانی است که روزگاری کوشیده‌اند تا چگونگی تحویل فصل‌ها و تحولات طبیعت را بیان کنند. مردمانی که ترس و رنج از سرماهای طولانی آنان را به ستایش خورشید واداشته است یا بهتر بگوییم شناخت و کشف فواید خورشید و رابطه آن با زندگی بشر آنها را به نیایش در درگاه خورشید کشانده و زمانی که خورشید حیات‌بخش سرزمین‌هایشان کم‌نیرو و سرانجام ناپدید گشته است ناگزیر، آن غیبت هراس‌انگیز را به نیرویی هولناک و منفی



نسبت داده‌اند، نیرویی که «سیب خورشید» را می‌برد و به جایش سرما و ظلمت بر جای می‌گذارد.

قصه ملک محمد با عناصر اساطیری سرشار خود یکی از قصه‌هایی است که با دهها روایت گوناگون می‌توان آن را در مناطق مختلف ایران یافت. انتخاب یک روایت اصیل از میان آنها غیرممکن و تشخیص حدود قدمت هر یک و یافتن عناصر دخیل متأخر شاید غیرممکن‌تر می‌نماید.<sup>۱</sup> ساختمان اصلی قصه بر سفر مخاطره‌آمیز شاهزاده‌ای جوان استوار است که برای بازپس گرفتن سیب جوانی‌بخش باغ پدر پیرش، متکی بر فضایل اخلاقی والا، صمیمانه و با اراده‌ای استوار و خلدشه‌ناپذیر پا پیش می‌گذارد. پس از زخمی کردن دیو سیب دزد در پی یافتن او راهی کوه‌ها و دشت‌ها می‌شود؛ رد خون او را تا دهانه چاهی می‌گیرد و به دنبال او در چاه فرو می‌رود. دو برادر بزرگ‌تر که همراه اویند نه در زخمی کردن دیو موفق بوده‌اند و نه می‌توانند در چاه گرم و سوزان فرو بروند. ملک محمد در داخل چاه سه اتاق با سه دیو و سه دختر می‌یابد. پس از نبرد با دیوها و به هلاکت رساندنشان، دختران را از چاه به بیرون و به دنیای روشنی می‌فرستد ولی طناب نجات خودش با چاقوی خیانت و حسادت برادران بزرگ‌تر بریده می‌شود و او به قعر چاه فرو می‌افتد. آنجا با راهنمایی سومین دختر به ترتیب بر پشت دو قوچ سفید و سیاه سوار می‌شود و قوچ سیاه او را به اعماق جهان تاریکی می‌افکند. از اینجا بخش دوم قصه آغاز می‌شود. کشتن ماری که می‌خواهد جوجه‌های زمرود (سیمرغ) را بخورد اسباب دوستی ملک محمد و زمرود را فراهم می‌کند. زمرود برآوردن نیازی را به وی پیشنهاد می‌کند و ملک محمد از وی می‌خواهد که او را به جهان روشنایی بازگرداند. ره‌توشه زمرود در این سفر دراز، چهل شقه گوشت و چهل مشک آب است. ملک در پی به‌دست آوردن این ره‌توشه به‌سوی شهری در جهان تاریکی روانه می‌شود. مردمان شهر را سیاه‌پوش می‌یابد؛ وقتی علت را جويا می‌شود می‌گویند ازدهائی آب رودخانه شهر را سد کرده است و هر روز دختری را به رسم قربانی به او هدیه می‌کنند و امروز نوبت آخرین دختر یعنی دختر پادشاه است. ملک محمد طی نبردی ازدها را می‌کشد و با ره‌توشه سفر زمرود به‌سوی آشیانه او باز می‌گردد. بدین ترتیب، سفر چهل روزه آغاز می‌شود و ملک محمد به جهان روشنایی می‌رسد. پس از اقامتی در مغازه یک

خیاط، با کشتن دو برادر بزرگ‌تر خود در روز عروسی‌شان سرانجام نزد پدر برمی‌گردد و با سومین دختر ازدواج می‌کند.

در مجموع، کل قصه روایتی است بر مبنای یک باور اسطوره‌ای-دینی که چگونگی پیدا و ناپیدا شدن خورشید، گیاه، شب و روز و نهایتاً فصل‌ها را توضیح می‌دهد. این قصه اساطیری، همان‌طور که خصلت همه اسطوره‌ها است، روایتی است با نمادهای چندوجهی، با چهره‌های مستقل و چهره‌هایی مرکب از معناها و نقش‌های چندگانه و پُر رمز و راز که علاوه بر بیان علت‌های آغازین درباب چرایی و چگونگی عناصری از طبیعت، آداب و آیین‌ها و مناسکی اجتماعی را نیز با خود حمل می‌کند.

بررسی حاضر نگاهی است به یکی از شخصیت‌های قصه به‌نام زمرد که حیاتی طولانی تا به امروز داشته است. گرچه چهره متأخر این پرنده اسطوره‌ای- و نه صرفاً افسانه‌ای- اساساً با اندیشه‌های عرفانی درهم آمیخته است تا دوام حضور و حیات او از اسطوره تا عصر حاضر، بهترین دلیل زنده بودن او و ضرورت شناخت وی است.

به وقت صبح چو سیمرغ آتشین شهپر  
ز زیر بال مرصع نمود بیضه زر  
(خواجو)

سیمرغ، پرنده‌ای که در جهان تاریکی قصه ملک‌محمد، بر بالای درختی در کنار آب آشیانه دارد و جوجه‌هایش را می‌پرورد، تنها نیرویی است که می‌تواند ملک‌محمد را به دنیای روشنی بازگرداند. سیمرغ با صفاتی چون آتشین و آتشین شهپر و زرین و امثال آن در ادبیات اساطیری و غیراساطیری ملل زیادی مظهری از خورشید یا به بیانی دقیق‌تر مظهری از نیروی حامل یا به‌وجود آورنده (مادر) خورشید است. وی که مادر خورشید و محل زندگی‌اش در آسمان‌هاست در تقابل جاودانه‌گری با زمین و نماد آن قرار می‌گیرد که در اساطیر اغلب ملل به‌صورت مار یا اژدهایی عظیم جلوه‌گر می‌شود. زمین هر روزه و در تکرار، هر ساله، خورشید را ظاهراً در دل خاک تیره خود فرو می‌بلعد و ایزد یا نیروی خورشیدی در پی خورشید، در چاه یا رودخانه یا کوهستان (بستگی به آن دارد که اسطوره متعلق به چه منطقه جغرافیایی باشد) یا هر محلی که خورشید در



آن فرو رفته است، می‌رود و در آنجا در هیئت سیمرغ و بعد از نبرد با نماد زمین (مار)، او را می‌کشد، احتمالاً از گوشت مار تغذیه می‌کند، دوباره گوی خورشید را به آسمان بازمی‌گرداند.

ازدها- مار زمین نیز همیشه در پی بلعیدن جوجه‌های خورشید است و این تضاد پایان‌ناپذیر، عامل حرکت زمان و چرخش شب و روز یا ظاهر شدن برخی دیگر از پدیده‌های طبیعت است. آسمان نیروی خود را از زمین می‌گیرد و زمین از آسمان؛ هر دو در پی نابود کردن دیگری است و این تلاش پایان‌ناپذیر حیات هر دو را متداوم می‌کند.

در قصه ما محل زندگی هر دو نماد زمین و آسمان، دنیای تاریکی است. دنیایی که برخلاف تصور اولیه- به‌ویژه تصویری که فرو رفتن خورشید و ملک‌محمد در چاه ایجاد می‌کنند- نه در زمین که در آسمان است. این جهان تاریک یا ناشناخته، همراه با شگفتی‌های خویش، جایگاه تیره و اسرارآمیز حیات پدیده‌های نیرومند هستی است.

ملک‌محمد مانند خورشید روزانه در چاه مغرب و مانند خدایان گیاهی در پایان بخش دوم سال به زیر زمین (دنیای تاریکی) می‌رود و ناپدید می‌شود. از سوی دیگر، دخترها به‌مثابه نیروی حیات یا رویش طبیعت با ملک‌محمد به دنیای روشنایی بازگردانده می‌شوند ولی همان‌طور که قبلاً نیز ذکر شد، برای بارور ساختن آنان حضور خود ملک (خورشید) لازم است. زمرود همانند سیمرغ یا فینکس، مادر خورشید سال نو است و هموست که محمد را بعد از سقوط در دنیای تاریکی چون خورشید گرم و حیات‌بخش سال نو به جهان روشنایی می‌آورد<sup>۲</sup> و باز خود به آشیانه شگفت خویش بازمی‌گردد تا جوجه سال دیگر را بپرورد.

ویژگی‌ها و وظایف زمرود بی‌شک می‌تواند ما را به این باور نزدیک کند که وی یا فینکس همانند ایزدمهر در باورهای مهری، و مانند سایر نیروهای مربوط به خورشید در اعتقادات سایر ملل جهان عمل می‌کند. نگاهی به وجوه اشتراک زمرود، سیمرغ، فینکس، مهر و خورشید قبیله‌ای آریزونایی، نمونه جالبی از اندیشه یا برداشت و تبیین مشترک اقوام مختلف یا پذیرش نظر و بیان واحد مربوط به یک پدیده طبیعت خواهد بود: «فینکس پرنده‌ای افسانه‌ای است که منشاء آن اتیوپی بوده و داستان آن در مذهب مهرپرستی مصریان وارد شده ... فینکس ظاهراً به شکل یک عقاب ولی از حیث قد بسیار بزرگ‌تر از او بوده بال و پر او با بهترین رنگ‌ها، سرخ آتشی، آبی

روشن، ارغوانی و طلایی زینت شده بود ... در افسانه فینکس، موضوع تولد و مرگ او مخصوصاً قابل ملاحظه است ... فینکس هنگامی که پایان عمر خود را احساس می‌کرد، مقداری گیاهان معطر و بخور (Amome) گرد کرده از آن تقریباً لانه‌ای برای خود می‌ساخت. در این مورد دو روایت مختلف نقل شده، به عقیده برخی فینکس بر این لانه آتش می‌زد و از خاکستر آن فینکس دیگری به وجود می‌آمد. به روایت دیگران، فینکس در این لانه می‌خوابید و پس از آنکه در آنجا تخم می‌گذاشت، می‌مرد. فینکس جدید، جسد پدر خود را در تنه خالی درخت مر (Myrrhe) گذاشته آن را به شهر هلیوپولیس در مصر جنوبی می‌برد و آن را در محراب خورشید قرار می‌داد تا به وسیله کاهنان خدا سوخته شود ... پس از انجام این مراسم، فینکس جدید به اتیوپی برمی‌گشت و در آنجا ... تا پایان عمر به سر می‌برد. منجمان این مدت را با فرضیه سال نجومی یا سال بزرگ تطبیق می‌کردند. تولد هر فینکس به عقیده آنها، آغاز این سال بود.<sup>۳</sup>

«یکی از طوایف (clan) قوم هوپیس (Hopis)، ساکن آریزونا، خورشیدپرست است. آنان پرندگان را افاضات خورشید و منبعث از خورشید می‌دانند و به صورت نمادهای خورشیدی نقش‌پردازی می‌کنند. این قوم، طی یکی از جشن‌های خورشیدی خود، چهره نمادین خدا (خورشید) را از پوست حیوان ساخته با پرهای عقاب مزین می‌کنند ... بخش تحتانی این سیمای خورشیدی به رنگ آبی است و دست راست و بخش فوقانی‌اش به رنگ قرمز و دست چپ همان بخش به رنگ زرد و کلاً مزین به گیسوان سرخ رنگ که نمودار اشعه نورانی خورشیداند». این طایفه در انقلابات خورشیدی، یعنی نقاطی از مدار زمین به دور خورشید که زاویه میل آن در این نقاط به حداکثر شمالی و جنوبی خود می‌رسد جشن‌های بزرگی برپا می‌دارند، در انقلاب صیفی، زمانی که خورشید بر فراز مدار رأس‌السرطان (در نیمکره شمالی) قرار می‌گیرد، هدایایی به وی پیشکش می‌کنند تا باران پرخیز و برکت بیارد و جشن (Soyal)، خداخورشید، که در انقلاب شتوی برگزار می‌گردد (یعنی زمانی که خورشید بر مدار رأس‌الجدی در نیمکره جنوبی قرار می‌گیرد)، تقریباً با تاریخ برگزاری عید نوتل هم‌زمان است. یک تن از راهبان هوپی، شخصاً مظهر خورشید می‌شود. بدین‌گونه که بر پیکرش نقطه‌های سفید نورانی نقش می‌کنند و وی کلاهی بر سر می‌گذارد بافته از بندهای چرمین که در رأسش، ستاره‌ای چهارپر می‌درخشد؛



عصایی شبانی یا راهبی با یک خوشه ذرت سیاه که در رأس عصا نشانده‌اند، در دست دارد و در دست چپ هفت خوشه ذرت. طی جشن، این دو نماد زمین کشت را با قرص خورشید که از پوست حیوان ساخته شده و با پرهای عقاب زینت یافته بود و چهره نمادین خدا محسوب می‌شد، مبادله می‌کردند.<sup>۴</sup>

زمروود و نیز سیمرغ در افسانه‌ها و اساطیر ایرانی، مرغ مادرند (مادر خورشید، پرورنده زال، به دنیا آورنده و حامی رستم، یاور و نجات‌بخش ملک محمد)، مظهر درمان و پزشکی‌اند (زخم‌های رستم و رخس را در جنگ با اسفندیار التیام می‌بخشد، گوشت ران ملک محمد را با لعاب دهانش دوباره به پای او می‌چسباند) و مظهر نمادین مراتب اعلائی تشریف و رازآموزی‌اند (ادبیات عرفانی).

زمروود قصه ما از نظر ظاهری پرنده‌ای است با جثه‌ای عظیم که قادر است سنگی بزرگ را به متعار بگیرد و بخواهد از آن برای کشتن ملک محمد استفاده کند. به راحتی ملک محمد و چهل شقه گوشت و چهل مشک پر از آب را بر پشت خود گرفته، چهل شبانه‌روز پرواز می‌کند. غذای او مطابق این قصه آب و گوشت است. خردمند و صاحب اندیشه و ناطق است و اگر پری از پرهایش را به کسی بدهد و او آن را آتش بزند، زمروود ظاهر می‌شود و قادر به مهیا کردن هرگونه وسیله آرزو شده دوست است.

هر سه این پرندگان یگانه و عظیم خورشیدی حامل خورشید نو برای تداوم زندگی در روی زمین هستند و علی‌رغم تفاوت‌های محلی در توصیف ظاهر و نقش‌ها و وظایف جانبی آنها، در نهایت یک وظیفه اصلی مشترک دارند که آن زایش خورشید نو است و اما مهر، این ایزد عظیم‌الشأن، در اوستا به‌عنوان نخستین ایزدمینوی که پیش از دمیدن خورشید جاودانه تیزاسب بر فراز البرز برمی‌آید، مطرح می‌شود: اوست «نخستین کسی که آراسته به زیورهای زرین، از فراز آن کوه زیبا سربر آورد. از آنجاست که آن مهر بسیار توانا بر همه خانمان‌های ایرانی بنگرد».

سفر خورشید در پهنه آسمان علاوه بر اساطیر ایرانی در باورهای اساطیری اقوامی دیگر چون آشوریان و بابلیان با گردونه‌ای انجام می‌گیرد که ایزدان خورشیدی در آن می‌نشینند و همراه

با گردونه از شرق تا غرب را می‌پیمایند و در مغرب در چاه یا روزنه یا کوهستان مغرب فرو می‌روند و سپس مسیر شبانه را می‌پیمایند تا فردا صبح باز از کوهستان یا روزنه شرق بالا بیایند.

### درخت آشیانه سیمرغ

آشیانه سیمرغ در اساطیر ایران و یونان و سایر مناطقی که سیمرغ را دارند، بر بالای درختی است با اهمیت ویژه که باوری دیرینه آن را مادر، الهه یا ملکه گیاهان و احیاناً ریشه اصلی حیات طبیعت و درمان و پزشکی می‌داند و حتی در برخی مناطق ریشه باور تولد یافتن انسان از گیاه را در خود دارد.

برای ذهن ساده و فکور مردمان در آن زمان‌های دور، تصور اینکه خورشید با «بیضه زرش» مثل یک پرنده در بالای درختی آشیانه داشته باشد یا خود تخم پرنده‌ای شگفت باشد، کاملاً ممکن و قابل فهم است و طبیعی است که درخت آشیانه خورشید باید از قداستی ویژه و خاصیت‌هایی یگانه برخوردار باشد. درک ربط داشتن گرمای خورشید و رویش گیاهان، پیوندی قدسی بین آن دو برقرار می‌سازد. برخورداری درخت آشیانه سیمرغ از تقدسی اسطوره‌ای، نه تنها به جهت اهمیت خورشید (فرزند سیمرغ) در زندگی بشر و شناخته بودن این اهمیت نزد مردمانی است که خورشید را به انحای گوناگون مورد نیایش قرار داده‌اند؛ بلکه به علت اهمیت گیاهان و به ویژه خواص دارویی نهفته در آنها نیز هست. اهمیت اخیر تا بدانجا در زندگی بشر نقش بازی می‌کند که سیمرغ و درختی که آشیانه وی بر بالای آن است هر دو از مظاهر اصلی درمان و پزشکی هستند.

در قصه ملک‌محمد نام خاصی برای این درخت ذکر نشده یا نگارنده ندیده است ولی این درخت نیز همانند درختی که در اوستا آشیانه سیمرغ است؛ یعنی ویسپوبیش (Vispobeš) و درختی که در اساطیر یونان یا سوریه، آشیانه سیمرغ (فینکس) در بالای آن است؛ یعنی درخت مر (Myrrhe)، در کنار یا میان آب قرار دارد. خاصیت درمان‌بخشی این درخت زندگی‌بخش در داستان ملک‌محمد در عملکرد درمان‌بخشی سیمرغ (زمروء) جلوه‌گر می‌شود و طبعاً هر کس یا هر چیزی که با این درخت درمان‌بخش در ارتباط باشد می‌تواند با درمان و پزشکی پیوند داشته باشد.





در داستان ملک محمد، درخت تنها، جایگاهی است که آشیانه سیمرغ غول‌پیکر بر بالای آن است و سایه آن محلی است که ملک محمد در آن به خواب آرامی فرو می‌رود و به‌صراحت سخن از تقدس یا ویژگی‌های درخت به میان نمی‌آید. در اوستا این درخت به‌نام ویسپوبیش (Vispobeš = درمان‌بخش همگان یا پزشک همگان) یا به‌نام گوکرن (Gokeren) یا هوم سفید، در میانه دریای فراخ کُرت قرار دارد و اهوره‌مزدا، ده‌هزار گیاه دارویی را، که بر گرداگرد درخت جاودانگی روییده است از بهشت برای تریته<sup>۵</sup> (فریدون) می‌فرستد و در دسترس او قرار می‌دهد. تریته که هم جزو پرستندگان هوم (گیاه آسمانی و مقدس) و هم کشنده اژدهای توفان<sup>۶</sup> است از یک نظر شباهت تامی با ملک محمد دارد که نجات‌دهنده سبب جوانی‌بخش و کشنده اژدهایی است که می‌خواهد جوجه‌های سیمرغ (زمروود) را، که بر بالای همین درخت است، بخورد. ماجرای این اژدها و جوجه‌های زمروود چنین است که زمروود- مادر خورشید- جوجه‌ها یا تخم‌های خورشید سال نو را در آشیانه می‌پرورد و این جوجه یا جوجه‌ها، هر ساله مورد حمله اژدهایی قرار می‌گیرند و از اینجا دشمنی و جنگی دیرینه بین سیمرغ (زمروود) و او برقرار می‌شود. همان‌گونه که جوجه‌های فنیکس از دست بادهای وحشی در امان نیستند و تنها در فاصله زمانی اعتدال صیفی<sup>۷</sup> و آرام گرفتن بادها به فرمان زئوس از تخم بیرون می‌آیند، حضور ملک محمد و کشته شدن اژدها به‌دست وی و نجات جوجه‌ها نیز فرصت مناسب برای بیرون آمدن جوجه‌های زمروود از تخم یا ادامه حیات بسیار جوان آنهاست. به این اعتبار، اژدهای اول قصه ملک محمد را نیز اگر مظهري از بادهای وحشی و توفان‌های پایان سال به‌شمار آوریم چندان خطا نرفته‌ایم.

آشیانه سیمرغ در افسانه‌های سوریه، همان‌طور که اشاره شد، درخت مر است. مر دختر پادشاه سوریه است که در نتیجه ارتکاب عملی حرام، خدایان او را به درخت تبدیل کرده‌اند و بعد از ده ماه شکافی در پوسته درخت ایجاد و کودکی که «آدونیس» نام می‌گیرد از او زاده می‌شود. آدونیس به فرمان آفرودیت برای پرورش یافتن به پرسیفون سپرده می‌شود و برای حل مسئله سکونت یا تعیین تعلق آدونیس به یکی از دو الهه فوق، مطابق نظر و انتخاب خود آدونیس، دوسوم سال را با آفرودیت و یک‌سوم آن را با پرسیفون، رب‌النوع عالم ارواح، در زیر زمین زندگی می‌کند.

در اساطیر یونانی، آلسیونه (سیمرغ)، دختر پادشاه بادها است که همراه همسرش به خاطر غرّه شدن به خوشبختی‌شان، هر یک به پرنده‌ای تبدیل می‌شوند و آشیانه آلسیونه بر بالای درختی در کنار دریا قرار می‌گیرد. در اسطوره یونانی سخن از بادهای وحشی به میان می‌آید که قصد نابودی جوجه‌های سیمرغ (یا هما) را بر بالای درخت آشیانه او دارند و به فرمان زئوس، هفت روز قبل و هفت روز بعد از اعتدال صیفی، بادها آرام می‌گیرند تا جوجه‌ها بتوانند از درخت بیرون آیند. این دوره، ظاهراً معادل مدت زمانی است که در اسطوره ما، ملک‌محمد به نجات جان جوجه‌های سیمرغ در مقابل اژدهایی (توفان) اقدام می‌کند و او را از بین می‌برد؛ البته در جنگ ملک‌محمد با اژدها اشاره به مدت زمان مشخصی نشده است.

با توجه به مطالب کلی که ذکر شد، روشن است درختی که زمرد بر آن آشیانه دارد همان درخت درمان‌بخش یا زندگی‌بخش است که نه تنها آشیانه مادر خورشید محسوب می‌شود، بلکه ریشه گیاهان دارویی نیز در آن قرار دارد. فنیکس اتیوپیایی نیز هنگامی که فرا رسیدن زمان مرگش را احساس می‌کند مقداری گیاهان معطر و بخور (Amome) گرد می‌آورد و از آن لانه‌ای برای خود می‌سازد و برخی بر این عقیده‌اند که این لانه را آتش می‌زد و از خاکستر آن فنیکس دیگری به وجود می‌آید. این اسطوره نیز دلالت دارد بر ارتباط ارگانیک گیاه و خورشید و نیز نیروی درمان‌بخش گیاهان که حیاتی نو به فنیکس پیر می‌بخشد.

مطلب قابل توجه دیگر در این اسطوره‌ها، ارتباط درمان و پزشکی با اژدها یا مار است و اینکه افراد مرتبط با درخت مذکور، از استعداد پزشکی و نیروی درمان‌بخشی برخوردارند. حمزه اصفهانی می‌گوید: «ایرانیان بیماری‌ها را پدید آمده از مار و به دیگر سخن، گونه‌ای زهرآلودگی می‌دانسته‌اند ... همان‌گونه که از مار پدید می‌آید درمان آن نیز باید- یا می‌تواند- از آن پدید آید و به‌هر حال سبب آنکه کشنده مار را می‌ستودند آن بود که می‌خواستند کاری بر ضد مار بکنند»<sup>۱</sup>.

احتمال دیگری در تعبیر نمادین اژدهای پای درخت می‌توان داد و آن اینکه اژدها را مظهر بادهای بیماری‌زا بدانیم. چنین احتمالی را این باور که بیماری‌ها نشئت گرفته از بادهای مختلف هستند، در اعتقادات طبی بسیاری از مناطق از جمله آذربایجان، بیش از پیش تقویت می‌کند. این تغییر با رمز اصلی داستان که زایش و کمال یافتن دوباره طبیعت است منافاتی ندارد چرا که تغییر



فصل و گرم شدن هوا نیز معالجات بسیاری از بیماری‌ها به‌ویژه بیماری‌های مناطق سردسیر است و کشتن بادهای سرد به‌معنای کشتن بیماری‌ها است یا برعکس کشتن اژدهای بیماری‌ها به‌معنای تغییر فصل می‌تواند باشد. دوبوکور نیز در رابطه بین مار و درمان می‌گوید: «در سنن و آداب عامه، مار یار و مصاحب جادوگران و درمان‌گران است و آدمی با خوردن گوشت پخته نوعی مار سفید، که گیاهان شفابخش را می‌شناسد و قدرت درمان‌بخشی‌اش به خورنده گوشت وی منتقل می‌شود، به دانش پزشکی دست می‌یابد...»<sup>۹</sup>

می‌توان ادعا کرد که وقتی ملک محمد اژدهای اول را می‌کشد تکه‌های بدن اژدها را تنها به‌منظور سیر کردن جوجه‌های سیمرغ، جلوی آنها نمی‌اندازد، بلکه با این کار نیروی شفابخشی را از اژدهایی که در پای درخت حیات‌بخش و بر روی گیاهان درمان‌بخش بهشتی زندگی می‌کند، به سیمرغ‌های آینده منتقل می‌سازد و اگر سیمرغ می‌تواند پزشک باشد ظاهراً به‌علت تغذیه از گوشت همین اژدهاست.

از سوی دیگر، این درخت، مادر و ریشه همیشه سبز و حیات‌بخش گیاهان روی زمین است و رویش گیاهان کاملاً با آن مربوط می‌شود. در اسطوره آدونیس مسئله به‌روشنی نمود شده است. تولد آدونیس خدای گیاهی از شکم مر یعنی درخت آشیانه سیمرغ (خورشید) که مظهر رویش گیاهان است، به‌خوبی راز رویدن گیاهان و ارتباط آن را با خورشید بیان می‌کند.

آدونیس و ملک محمد در ضمن، مظهر سبزی و حیات طبیعت هستند. آدونیس دوسوم سال را روی زمین و یک‌سوم آن را زیر زمین می‌گذراند. ملک محمد دوسوم یا کمتر و یک‌سوم یا کمی بیشتر را در زیر و روی زمین سپری می‌کند. آدونیس مدت زمانی را که در زیر زمین می‌گذراند در کنار پرسیفون<sup>۱۰</sup>، رب‌النوع عالم ارواح است و ملک محمد احتمالاً سه‌چهارم این زمان را در اتاق دخترها، به‌جنگ با دیوها می‌گذراند و یک‌چهارم را در پرواز با سیمرغ طی می‌کند. درباره جنگ با اژدها و زمان سپری شده در دنیای تاریکی، عددی در داستان ذکر نمی‌شود. در هر حال، ملک محمد به‌جای داشتن یک پرسیفون، با سه دختر زیبای روح طبیعت و گیاه، آشنا می‌شود که به‌نظر می‌رسد سه‌گانه بودن دختران مربوط به دوره‌های متأخر و تقسیم سال به سه فصل یا دوره می‌شود.

## پی‌نوشت‌ها

۱. بررسی حاضر بر روایتی از منطقه آذربایجان استوار است.
۲. جشن بازگشت ملک‌محمد و ازدواج او برخلاف جشن به تخت نشستن جمشید شاهنامه که هنگام انطباق خورشید با برج حمل است و آغاز بهار، یک جشن بهاری نیست بلکه طبق شواهدی که از خود این اسطوره استنباط می‌گردد، ثابت می‌شود که جشن بازگشت محمد و شاید سال نو مربوط به آغاز تابستان است و خورشید در اوج قدرت و گرمای خود مورد ستایش و نیایش قرار می‌گیرد. اقامت ملک‌محمد در دکان خیاط، احتمالاً به مدت هشتاد یا هشتاد و چند روز دلیلی است بر همین فرض. وقتی زمروود ملک را به روی زمین بازمی‌گرداند احتمالاً آغاز بهار است ولی هنوز خورشید (محمد) در اوج توان و قدرت خود نیست و جشن ازدواج و بازگشت محمد در قصر پدر، بعد از دو چله مرگ برادران برگزار می‌شود که این زمان مصادف می‌شود با تابستان و جشن‌های تابستانی. احتمال دارد بعد از تقسیم سال به چهار فصل این جشن تابستانی به آغاز بهار انتقال یافته باشد.
۳. فرهنگ اساطیر، ص ۷۲۱-۷۲۰.
۴. به اعتقاد نگارنده، در مراسم مذکور و مناسکی نظیر آن به‌دست گرفتن عصایی که عموماً آن را عصای شبانی یا راهبی می‌گویند، نه مظهری مذهبی بلکه به‌عنوان حمل نمادی از زمین است که مظهر آن مار- اژدهاست. تداوم این رسم به‌صورت تکیه مناطق پادشاهان برخی مناطق و بزرگان مذهبی به عصایی بلند که عموماً سر آن به‌شکل اژدها یا مار ساخته می‌شود دقیقاً به‌معنای تکیه بر مظهر زمین یا گرفتن قدرت زمین از یک سو و احتمالاً بر سر نهادن افسر پادشاهی یا روحانی با کنگره‌های مشعشع به‌معنای پیوند با خورشید و آسمان از سوی دیگر است.
۵. ثریته بر طبق ادبیات ریگ ودایی برادر جم است.
۶. ون‌دیداد، فراگرد ۲۰، بند ۴.
۷. به‌نظر می‌رسد این فاصله اعتدال صیفی با هشت روز فاصله بین چله کوچک و بزرگ که به چارچار معروف است، مشابه باشد.
۸. تعلیقات دوستخواه- وند- فر ۲۵.
۹. رمزها زنده جان، ص ۶۷.
۱۰. پرسیفون/ پرسفونه، دختر زئوس به‌دست هادس، عموی خود ربوده و به عالم ارواح برده می‌شود و چون در آن مدت روزه خود را می‌شکند محکوم به اقامت در زیر زمین می‌شود. بنابه روایتی دوسوم سال را شامل می‌شود ... بنابه قولی وی عاشق آدونیس شد، آدونیس هم مانند او نیمی از سال را در زمین و نیم دیگر آن را در اقامتگاه ارواح می‌گذرانید. (برای اطلاع بیشتر رک: Persphone فرهنگ اساطیر یونان و روم)