

نشریه علمی - پژوهشی
پژوهشنامه زبان و ادب فارسی (گوهر گویا)
سال سوّم، شماره چهارم، پیاپی ۱۲، زمستان ۱۳۸۸، ص ۱۵۶-۱۳۳

کنون زین سپس هفتخان آورم... (رویکردی روان شناختی به هفتخان رستم و اسفندیار)

محمد رضا نصر اصفهانی* - طّیبه جعفری**

چکیده

در خوانش نخست از هفتخان رستم و هفتخان اسفندیار که دو تجلّی از کهن الگوی آیینی باززایی (تولد مجدد) به شمار می روند، چنین به نظر می رسد که این دو بخش از شاهنامه، جز در خان سوم (مبارزه با اژدها) و خان چهارم (مبارزه با جادوگر)، کاملاً با یکدیگر متفاوتند؛ اما واکاوی مفاهیم نمادین مربوط به خانهای دو قهرمان اساطیری شاهنامه، گویای مطالب دیگری است. این دو سفر با هفت مرحله نمادین، اگرچه به لحاظ روساختی با یکدیگر متفاوتند؛ اما به لحاظ ژرف ساخت کاملاً شبیه یکدیگرند. آنچه نمادشناسی خانهای دو قهرمان به دست می دهد، حضوری رازآلود و سمبلیک از نیروهای اهریمنی خفته در پس لایه های ناخودآگاهی است که در هیأت شیر، گرگ، اژدها، جادوگر، دیو و... رستم و اسفندیار را به نبردهای دشوار و جانکاه، اما ناگزیر می کشاند؛ چراکه تنها در صورت رویارویی با این اهریمنان دیوسیرت و نابودی آنهاست که دستیابی به درونی ترین لایه ناخودآگاهی؛ یعنی «خود» برای دو قهرمان ممکن می گردد تا بدین ترتیب در پایان موفقیت آمیز این سفر نمادین،

* استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه اصفهان M.nasr@ltr.ui.ac.ir

** دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه اصفهان liutjafary@yahoo.com

تاریخ پذیرش ۸۸/۹/۲۱

تاریخ وصول ۸۸/۵/۱۹

گوشه چهارم روان ناخود آگاه به دستگیری آنیما، به سه گوشه اضافه شده و تمامیت و کمال مورد نظر برای رستم و اسفندیار حاصل شود.

واژه‌های کلیدی

هفتخان، باززایی، آنیما، من، سایه، خود

«هیچ موجودی نمی تواند به ماهیت بالاتری دست یابد مگر اینکه قبلاً بمیرد»

آناندا کوماراسومی

مقدمه

فرافکنی آرزوی انسان نخستین برای غلبه بر نیروهای مرموز و ناشناخته فیزیکی و متافیزیکی و فتح قلمرو آرمانهای دور، سبب تولد موجودی شگفت، گاه عظیم الجثه و اساطیری شد که در اکثر مواقع از تبار خدایان بود و همچون ایشان شکست ناپذیر. پرومته‌ای که آتش از خدایان می دزدید و برای انسانها به ارمغان می آورد؛ آشیلی رویین تن و نیمه خدا که با مغز استخوان شیر پرورش یافته بود و قهرمان نامی یونانیان در نبرد تروا شد؛ اسفندیاری که همچون آشیل، رویینه تن بود و نظر کرده زرتشت؛ رستمی پلنگینه پوش و رخس سوار که در هر وعده، گوری بریان می کرد و سبیل تمامی آرمانهای قوم ایرانی بود. این آشیلها و پرومته‌ها و رستمها و اسفندیارها در واقع تمثیل خیالی آرزوی بشر نخستین است که می کوشد تا به وسیله آنها در عالم افسانه و خیال بر آنچه برتر از نیرو و توان اوست و او را با تمام غرور و سرکشی اش زبون می سازد، غلبه نماید. این قهرمانان اساطیری با آنکه ساخته و پرداخته ذهن اقوام متفاوتند؛ اما در اکثر موارد شباهتهای قابل توجهی با یکدیگر دارند. از موارد برجسته و قابل تأملی که تقریباً در اساطیر اکثر ملل پیرامون قهرمانان آنها پدید آمده است، گذر از مراحل و خانهای است که طی آن قهرمان در مراحل مختلف با نیروهای خطرناک جادویی و دیوان و موجودات عجیب الخلقه‌ای مواجه می شود که همه سعی در نابودی وی دارند و البته در پایان، این قهرمان است که بر آنها غلبه می یابد و به منبع نیرویی شگفت دست پیدا می کند.

آنچه ریخت شناسی این گونه سفرها و طی مراحل دشوار به دست می دهد، بازتاب کهن الگوی باززایی یا تولد مجدد در روند این جریان است، بدین مفهوم که مسیر ماجراها و حوادثی که قهرمان اسطوره ای طی امتحانی دشوار و ناخوابسته پشت سر می نهد، «بزرگنمایی فرمولی است که در آیین

گذر نشان داده می شود؛ یعنی جدایی، تشرف (آشناسازی) و بازگشت که می توان آن را تک اسطوره نامید» (واحدوست، ۱۳۷۹: ۲۲۲).

«بالندگی نیروها و تواناییهای خفته در نهاد هر انسان، یکی از انواع دگرگونیهای ساختاری روان است که زیر عنوان کلی نوزایی قرار می گیرد و در آن فرد، خود، بخشی از فرایند ناخودآگاه دگرگونی می شود. در روانشناسی یونگ، «من» دارای دو سویه بدنی و روانی است که هر یک از آنها نیز به دو لایه خودآگاه و ناخودآگاه بخش می شود. یعنی «من» از یک سو بر میدانی از آگاهیها و از سویی دیگر بر میدانی از ناآگاهیها استوار است. اگر نیروهای ناخودآگاهی، فرمان ساحت خودآگاه روان را پذیرنده شوند، قلمرو آگاهی گسترش می یابد و آن «من» برتری که در درون ما می زید، آن که هم ما و هم جز ماست، می شکند. درونمایه های مغذی ضمیر ناخودآگاه، نیروی زیستی خودآگاهی را افزایش می دهد و کلیتی روانی پدید می آورد که چون یک دایره بزرگ، همه لایه های هستی را می پوشاند... یونگ در نامگذاری این من سازگار و یکپارچه که پایه های آن بر هماهنگی و یگانگی استوار است، اصطلاح «خود» را به کار می گیرد و سفر از من به سوی خود را کارسازترین رویداد زندگی هر انسان و همان گوهر از صدف کون و مکان بیرونی می داند که باید تنها از خود تمناش کرد» (یاوری، ۱۳۷۴: ۵۴۹).

دستیابی به تعادل و تناسبی که در جریان فرایند فردیت برای فرد ممکن می شود، در گرو انکشاف لایه های مختلف روان ناخودآگاهی است. در این جریان، فرد باید ابتدا با سویه های مختلف «سایه» خویش به عنوان نخستین بخش روان ناخودآگاهی مواجه شود تا بتواند اندک اندک به لایه های ژرفتر روان دست یافته و به خویشتن خویش نزدیک شود. شناخت سویه های مختلف سایه و گذر از تنگنای آن، فرد را با لایه دیگر روانی وی که بلافاصله بعد از سایه قرار دارد، مواجه می کند؛ لایه «آنیمایی یا آنیموسی» که نزدیکترین چهره پنهان در پس سایه و برخوردار از نیروهای تسخیرکننده و جادویی است. در جریان خویشتن یابی، گذر از لایه آنیمایی و آنیموسی بسیار دشوار، اما ضروریست؛ زیرا فرد تنها زمانی می تواند با خویشتن خویش مواجه شود که این مرحله را پشت سر نهد. فرایند فردیت با جریحه دار شدن شخصیت فرد و رنج ناشی از آن و یا با شکار من بی دفاع فرد، توسط دوست درونی اش (ناخودآگاهی) آغاز می شود (یونگ، ۱۳۸۳: ۲۵۳).

منطق آیین گذر، منطق ستیز و نبرد است و رویدادهایش هنجارگریز و خردستیز. در آیین گذر قهرمان، نقش بنیادین، مربوط به خانهای است که وی باید در سفری دنیوی یا مینوی پشت سر نهد و طی این عبور، هر دشواری یا مبارزه ای که در تحقق آرمان آیین گذر برایش فرا پیش وی می نهد، خانی است که او از آن می گذرد. نکته قابل توجه در پیدایش این خانها، پیوند نوع و تعداد آنها با اسطوره‌ها و افسانه‌های هر ملتی است که قهرمان در آن بالیده است که البته این امر از ارتباط سرشتین این خانها با یکدیگر و نمادین بودنشان نمی‌کاهد. دو نمونه از برجسته‌ترین این خانها که پژوهش حاضر به بررسی آنها اختصاص یافته است، هفتخان رستم و هفتخان اسفندیار است که بیان شیوای فردوسی آن را به نظم کشیده است.

شکل شناسی خانهای رستم و اسفندیار

رستم و اسفندیار چنان که گفته خواهد شد، ملزم به انجام مأموریتهایی می شوند که عبور از هفتخان، کوه‌تاهترین و البته خطر آفرین‌ترین راه دستیابی به اهدافشان است. نمودار زیر رو ساخت این دو سفر را نشان می‌دهد:

اسفندیار	رستم
شیر	شیر
تشنگی	تشنگی
اژدها	اژدها
جادوگر	جادوگر
اولاد	اولاد
ارژنگ دیو	ارژنگ دیو
دیو سفید	دیو سفید

نمادشناسی خانها

فراخوان قهرمان به گذر از مراحل دشوار که منجر به نوزایی وی می شود، پیوسته با بروز یک اشتباه توأم است. همان که یونگ آن را جریحه دار شدن شخصیت فرد و رنج ناشی از آن را عامل خویشکاری وی می‌داند. این اشتباه، قهرمان را مجبور به گزینش سفری دشوار و پرخطر؛ اما ضروری

می کند. سفری که «نمایشگر شوق و آرزوی جستجوی مادر از دست شده است و آن آرزویی است که هرگز از میان نمی رود و هیچگاه برآورده و کامیاب نمی شود» (ستاری، ۱۳۸۴: ۵۵).

اشتباهی که رستم و اسفندیار را به سفر وامی دارد نه از جانب خود ایشان؛ بلکه از سوی پادشاهانی خودکامه به وقوع می پیوندد و مقدمه سفری دشوار را برای آنها فراهم می کند. اشتباهی که رستم را به عبور از هفتخان و مبارزاتی آن چنان جانکاه می کشاند، از جانب کیکاووس، پادشاه بی فکر و خودکامه ایران است، آنگاه که او بدون توجه به نصیحتهای زال، به مازندران حمله می کند و توسط دیو سفید کور و زندانی می شود و رستم برای نجات وی پای در راه هفتخان می نهد. اما اسفندیار که در کشورگشایی و گسترش دین بهی، روزگاری به کام را می گذارند، با بدگویی گرزم، اسیر قدرت طلبیهای پدر (گشتاسب) شده و در دژ گنبدان زندانی می شود. در همین حین تورانیان به سرداری کهرم بر ایرانیان می تازند، لهراسب (نیای اسفندیار) را می کشند و گشتاسب را در حصار می گیرند. گشتاسب از اسفندیار کمک می طلبد و قول می دهد، اگر او را یاری کند و خواهرانش را از اسارت برهاند، تاج و تخت شاهی را به او خواهد داد. بدین ترتیب هفتخان اسفندیار آغاز می شود.

اسفندیار در رسیدن به رویین دژ، سردار دربند تورانی، گرگسار را به همراه خود می برد و توسط او از حوادثی که در هر خان برایش پیش می آید، آگاه می شود. این آگاهی بدین شکل است که اسفندیار پیش از ورود به هر خان، مجلس عیشی ترتیب داده و پس از خوراندن شراب به گرگسار، از حوادث هر خان آگاه شده و بدین ترتیب با طرح نقشه و آمادگی کامل، وارد هر خان می شود. تعداد جامهای شرابی که اسفندیار به گرگسار می خوراند (چهار جام در شب اول و سه جام در سایر شبها) عددی کاملاً نمادین و مرتبط با درونمایه سمبلیک داستان پدید می آورد. مجموع دو عدد سه و چهار که خود در بردارنده مفهومی نمادینند، عددی مقدس و رازآلود به دست می دهد که بازتاب عمده و روشن آن را می توان در تعداد خانهای موجود در سر راه هر دو قهرمان مشاهده نمود.

«عدد چهار و مضارب آن، نماد تمامیت است که شامل کارکردهای چهارگانه روان می شود. سه کارکرد از این کارکردها با قلمرو خود آگاه روان یکپارچه می شود و کارکرد چهارم که وابستگی جدایی ناپذیری با ناخودآگاهی دارد، تنها پس از فعال شدن آرکی تایپ پیر دانا به سه کارکرد دیگر اضافه شده و چهار گوشه که نماد تمامیت است، شکل می گیرد و درست به همین دلیل است که در

طرحهای متعددی که از ماندالا ترسیم شده است، طرحهایی از سه گوشه و چهار گوشه های مهار شده در درون دایره نیز دیده می شود. به موجب روانشناسی یونگ، عدد سه عددی است ناکامل، نرینه و نماینده قلمرو خودآگاه روان و در کنار آن عدد چهار، مادینه و کامل است و نماینده ساحت تاریک و ناخودآگاه روان. همان گونه که از یک کاسه کردن سه و چهار، به عدد هفت، عدد تمامیت می رسیم، به هم آمیختن و یک پارچه شدن ساحت نرینه خودآگاهی و قلمرو مادینه ناخودآگاهی نیز به تمامیت و کمالی که دستاورد تن سپردن به فرایند دگرگونساز خودیابی است، راه می گشاید» (یاوری، ۱۳۷۴: ۱۰۲، ۱۲۰، ۱۱۶-۱۱۵).

از دیگر درونمایه های موتیف وار هفتخان اسفندیار، علاوه بر ترتیب دادن مجلس عیش و آگاهی از خان با خوراندن شراب به گرگسار، آن است که وی هر بار پس از آگاهی از آنچه در پیش رو دارد، شب هنگام لشکر می راند و هنگام سپیده دم سپاه را به برادرش، پشوتن سپرده و خود به تنهایی وارد خان می شود.

بنا بر روایت شاهنامه، رستم و اسفندیار هر کدام برای رسیدن به هدف، چندین راه پیش رو دارند؛ اما هر دو آنها دشوارترین و کوتاه ترین راه را بر می گزینند؛ زیرا «پهلوان حماسه، برای پیروز شدن بی تاب و شتابزده است. از این گذشته، همچنان که زال به رستم می گوید:

همانا که از بهر این روزگار تو را پرورانید پروردگار

خویشکاری مرد در خطر کردن است.» (مسکوب، ۱۳۷۴: ۳۵)

خان اول

رستم: به موجب سخن فردوسی، در خان نخست از هفتخان رستم، نیروهای اهریمنی برخاسته از سایه وی در هیأت شیری وحشی و خونریز در عرصه ناخودآگاهی او ظاهر شده و می کوشند تا خودآگاه خفته و غافل قهرمان را از پای در آورند تا مانع دستیابی او به لایه آنیمایی ناخودآگاهی اش شده و راه رسیدن به فردیت را بر او سد کنند. نمادشناسی منفی شیر از او «نمودی از قدرتهای دوزخی ارائه می دهد که پیروزی قهرمان بر او (که بازتابی گسترده در اساطیر خدایان و پهلوانان افسانه ای یافته است)، بیانگر پیروزی روح انسانی بر طبیعت حیوانی اش است» (ستاری، ۱۳۸۴: ۶۳-۶۱). «شیر، مقتدر، سلطان، نمادی خورشیدی و به غایت درخشان، سلطان حیوانات و سرشار از فضایل و رذایل ناشی از مقامش

است که هر چند مظهر قدرت و عقل و عدالت است؛ اما در یک نمادگذاری منفی، نشانه غایت غرور و خودپرستی است که از شدت قدرت می درخشد و از نور این درخشش کور شده است و از آنجایی که خود را حامی می داند، تبدیل به یک جبار مستبد می شود» (شوالیه، ۱۳۸۵، ۱۱۱/۴).

شیری که این گونه وحشی و خونریز در نخستین لایه از ناخودآگاهی رستم بر او ظاهر می شود، چون او را خفته می یابد، نخست قصد کشتن مرکب او و سپس خود او را دارد؛ اما پیش از آنکه به سوار دست یابد، توسط اسب وی به هلاکت می رسد. نقش برجسته رخس در این خان و دیگر خانها، نشان از اهمیت حضور او در این سفر دارد. «روانکاو اسب را نماد روان ناخودآگاه یا روان غیر بشری می دانند» (شوالیه، ۱۳۷۹: ۱/۱۶۳) که در یک ارزش گذاری نمادین، همچون شیر می تواند نمادی از نیروهای اهورایی یا اهریمنی باشد. بدیهی است که نقش رخس در تقابل با شیری که تجلی سوئه اهریمنی درون رستم است، نقشی مثبت و اهوراییست. نقش برجسته رخس در این خان، علاوه بر جنبه نمادین آن، نمودار اهمیت اسب در نظام فکری انسان پیشین نیز هست. «اسب محمل و مرکوب و مظروف است و بنابراین سرنوشتش از سرنوشت انسان، جدایی ناپذیر می نماید. در میان اسب و سوار همواره گفتگویی خاص رخ می دهد که منشأ صلح یا منازعه است و از روان و ذهن برمی خیزد. وسط ظهر اسب با آخرین قدرت دویدنش کشیده می شود، پورتمه می رود، کور است؛ اما اسب سوار با چشمان باز جلوی ترسهایش را می گیرد و اسب را به انتهای مسیر تعیین شده رهبری می کند؛ اما شب وقتی اسب سوار به نوبه خود کور است، اسب می تواند ببیند و بلد راه باشد. شب هنگام، اسب است که فرمان می دهد؛ زیرا تنها اوست که بی عقاب و عذابی می تواند از درهای راز که خارج از دسترس عقل است، بجهد. اسبی دارای رنگ روشن، نشانگر غریزه مهار شده، مطیع و منقاد است» (شوالیه، ۱۳۷۹: ۱/۱۳۷-۱۳۶).

بدین مفهوم رخس با رنگی روشن، بخشی جدایی ناپذیر از رستم و نمودار غریزه مهار شده وی و تجلی صورتی نیروهای مثبت ناخودآگاهی اوست که در این عرصه جولان می دهد و شیرشکار است بر همین اساس رستم نمادی از خودآگاهی و عقل است که تنها در صورت خفته بودنش، ناخودآگاهی با تمامی نیروهای خیر و شرش که در این خان شیر و رخس تمثیل آن است، مجال بروز می یابد. در مینیاتوری از یک شاهنامه متعلق به قرن نهم هجری که خان اول از هفتخان رستم را نشان می دهد، این موضوع بخوبی به تصویر کشیده شده است. در این تصویر، رستم در قسمت روشن صحنه که نمادی از

خودآگاهی است، خفته است در حالی که رخس، در بخش تاریک تصویر که سمبل ناخودآگاهی است، شیر را از پای درآورده است. (این نگاره در صفحه ۵۶ کتاب اسطوره های ایرانی نوشته وستا سرخوش کرتیس آمده است.)



وابستگی انسان و اسب از دیدگاه روانشناسی نیز تمثلی نمادین یافته است، بدین گونه که «یونگ، انسان یا سایه اش، یا انسان دانی و انسان عالی را همچون هوشیاری نفس و سایه و یا همانند گیلگمش و انکیدو، دو پاره یک قنطروس می داند؛ یعنی غول یا هیولای عجیب الخلقه ای با سر و سینه و بازوان مرد و پیکر و پاهای اسب» (ستاری، ۱۳۸۴: ۳۹).

اسفندیار: خان اول برای اسفندیار، خان مبارزه با دو گرگ است. نقش دو گرگ نر و ماده ای که از سایه ستیزه گر اسفندیار برخاسته و قصد نابود کردن وی را دارند، نقشی کاملاً سمبلیک است. به موجب نمادشناسی «گرگ نر مترادف با وحشیگری و گرگ ماده مترادف با هرزگی است. نمادگرایی این وحشی درنده، تصویر نخستین و نمونه ازلی مرتبط با پدیده تناوب روز و شب و نیز مرگ و زندگی است. گرگ جهنمی است و بخصوص ماده گرگ، تجسم میل جنسی است و بویژه در مسیر حجاج به

سوی کعبه، مانع راه است» (شوالیه، ۱۳۸۵: ۴ / ۷۲۰-۷۱۴). اسفندیار پس از کشتن گرگها، گامی بزرگ در مسیر خویشتن یابی برمی دارد. او این پیروزی را لطف یزدان پاک می داند؛ بنابراین بلافاصله بعد از پیروزی، غسل می کند تا به نیایش به درگاه الهی پردازد. طبق روایت شاهنامه، اسفندیار در پایان این خان و خان دوم و سوم و پنجم، آغشته به خون گرگ، شیر، اژدها و سیمرغ می شود و سر و تن و سلاح به آب می شوید تا از خون پاک شود. کشتن نیروهای اهریمنی و شوم و آغشته شدن به خون آنها از مویفهای برجسته و آشنایی است که در بسیاری از اساطیر ملل شرق و غرب بازتاب یافته است و کارکردی کاملاً نمادین و ارزشمند دارد.

به موجب اساطیر، قهرمان با کشتن برخی از نیروهای اهریمنی؛ بویژه اژدها و غوطه خوردن در خون آنها روین تن می شود. یکی از برجسته ترین نمودهای این درونمایه سمبلیک، زیگفرید حماسه نیلونگن است که با کشتن اژدها و خوردن خون او تبدیل به پهلوانی روین تن و شکست ناپذیر می شود. «به موجب آنچه در شاهنامه و سایر متون کهن چون: یشتها، بندهشن، تاریخ بلعمی، مجمل التواریخ، تاریخ سیستان و غیره آمده است، اسفندیار تا پیش از عبور از هفتخان، روین تن نیست و تنها پس از عبور از هفتخان است که این صفت بویژه در نبرد او با رستم که بلافاصله پس از داستان هفتخان است، به او داده می شود. بنابراین می توان روین تنی وی را چون زیگفرید و بسیاری دیگر از قهرمانان روین تن، محصول کشتن نیروهای اهریمنی و غوطه خوردن در خون آنها دانست» (امیدسالار، ۱۳۸۱: ۲۷-۲۶).

اسفندیار پیش از نیایش به درگاه ایزد، به دلیل آغشته شدن به خون اهریمنان، تن و سلاح به آب می شوید که این امر عملیست کاملاً آیینی و ضروری؛ زیرا «فرایند قدسی تطهیر و آیین وضو و غسل با آب صورت می گیرد، برای پرستش بایسته است چنان که اوپانیشاد به لزوم آن اشاره دارد: و چون برای پرستش، آب ضروری است، پس آب پیدا شد» (زمردی، ۱۳۸۵: ۱۳۴-۱۳۱).

خان دوم

خان دوم رستم، خان مبارزه با تشنگی و گرما است و چشمه ای که وی در قبال این تحمل و یاری خواستن از خداوند به راهنمایی گرمی به دست می آورد، «نمادینست از وسیله تزکیه و مرکز زندگی دوباره؛ چرا که آب فضیلتی تزکیه کننده و قدرتی رستگاری بخش دارد و موجب باززایی می شود. آب، نماد احیا و تجدید است بعلاوه سمبلیست از نیروهای ناخود آگاه و قدرت بدون شکل روح و انگیزه پنهان و ناشناخته آن» (شوالیه، ۱۳۷۹: ۱ / ۱۳ و ۲۴ و ۲۰۳). میثی که خداوند در این مرحله از سفر

به عنوان راهنمایی برای رساندن رستم به چشمه آب می فرستد، نمادی از لطف و بخشش الهی است که در قبال صبر بر تشنگی و توسل به خداوند و پیروزی در مرحله ای دشواری به رستم داده می شود. حضور میش به عنوان سمبلی از لطف و رحمت و پاداش الهی را در داستان ذبح حضرت اسماعیل (ع) نیز می توان یافت. اما چرا این لطف خاص شامل رستم دستان ایرانی می شود؟ به موجب شاهنامه، رستم دارنده فرّ است؛ فرّ مخصوص ایرانیان. بنا بر اشتاد یشت، اهورامزدا درباره این فرّ به زرتشت چنین می گوید: «من بیافریدم فر ایرانی را از ستور برخوردار، پر رمه، پر ثروت... او اهریمن پرگزند را شکست می دهد... دیو اپوش (خشکی) را شکست می دهد» (عفیفی، ۱۳۷۴: ۵۷۱).

این فره که برخی از محققان آن را همان تأیید و حمایت ایزدی دانسته اند که هم به کیانیان و هم به ایرانیان تعلق داشته و حاکی از نقشی است که حیات دینی در ایجاد ارتباط بین ایرانیهای باستان با فرمانروایان داشت (امین دهقان، ۱۳۸۳: ۱۵۹). در پاره ای موارد به گونه میش کوهی (غرم) تمثیل می یابد چنان که در باب اردشیر بابکان چنین است. میشی که در این مرحله از سفر رستم را یاری می دهد به گونه ای همان تمثیل صوری فرّ ایرانی وی است؛ فرّه ای که از جانب اهورامزدا به وی داده شده و سمبلی از لطف و محبت اوست که سبب شکست دیو خشکی شده و قهرمان را بسلامت از خانی دشوار عبور دهد.

اسفندیار: دو شیری که اسفندیار در خان دوم آنها را نابود می کند، همچون شیر خان نخستین رستم، نمادی از غرور و خودپرستی و درندگی وحشیانه نفس است. علاوه بر این، این دو شیر و دو گرگ خان پیشین می تواند تمثیلی از وجهه منفی پدر و مادری باشد که با ایجاد وابستگی، مانع استقلال فرد می شود. شیر باید نابود شود تا قهرمان جواز ورود به مرحله بعد را بیابد؛ زیرا به موجب نمادشناسی «شیر قرابت با ازدها دارد و گاه حتی با آن همذات پنداری می شود» (شوالیه، ۱۳۸۵: ۴/۱۱۵). و تنها بعد از کشتن شیر است که رستم و اسفندیار، هر دو در خان سوم با اژهای سمبلیک مواجه می شوند.

خان سوم

رستم: ازدهایی که رستم در این خان با او مواجه می شود، صاحب چشمه خان پیشین است. مضمون نگهبانی ازدها از آب و زندگی در چشمه (چنان که در خان سوم رستم نیز دیده می شود) از بن مایه های عامیانه و فولکلوریک جهانی است که در بسیاری از اساطیر و افسانه ها می توان نشان آن را باز یافت. کشتن این اهریمن پتیاره که یکی از آزمونهای دشوار قهرمانان شاهنامه به شمار می رود، دارای

زیرساختی کهن الگویست. اژدهاکشی «همان عملی است که در آغاز انجام شده است؛ یعنی در اساطیر هندوایرانی. ایندرا، خدای جنگاور و برکت بخشنده، اژدهایی به نام ورتره را که آورنده خشکی است، کشته است... در پی این الگوی نخستین، شاهان و پهلوانان نیز آن را تکرار می کنند. گرشاسب، رستم، اسفندیار، اردشیر بابکان و دیگر شاهان باید اژدهاکشی کنند تا در آن ازلی قرار گیرند که ایندرا چنین کرده و جهان را پر برکت و مردم را سعادتمند گردانیده است» (واحددوست، ۱۳۷۹: ۳۱۸). بنابر این تفاسیر، خشکی و بی آبی ای که رستم در خان پیشین با آن مواجه می شود، امری مسلم و غیر قابل اجتناب می نماید؛ زیرا آب در تملک اژدهای خان بعد است؛ اژدهایی که انتظار قهرمان را می کشد تا با او نبردی جانانه و نمادین نماید. از دیگر مفاهیم نمادین در این خان از هفتخان رستم، ابای اژدها از گفتن نامش به رستم است. علت این امر آن است که در تفکر اسطوره ای «خویشتن یک شخص با نام او همبستگی ناگسستی دارد و از این رو دانستن نام کسی، برابر با تسلط یافتن بر اوست» (واحددوست، ۱۳۷۹: ۲۶۰).

چنان که در پیرنگ نیز آمد، خان سوم از هفتخان رستم، مجالی دیگر برای حضور رخس و یاری رساندن او به سوارش است، چنان که اگر او نباشد رستم را یارای مقابله با اژدها نیست. نبرد اسب و اژدها نبردی کاملاً سمبلیک با مفهومی نمادین است. به موجب نمادشناسی «اژدها نماد جیوه در کیمیا است و دو اژدها که با هم می جنگند، نشانه دو ماده عمل بزرگ (کیمیاگری) هستند. یکی از این دو اژدها، بال دارد و دیگری بدون بال است که این امر برای نشان دادن ثبات یکی (گوگرد- اژدهای بدون بال) و قدرت تبخیر دیگری (جیوه- اژدهای بالدار) است. گوگرد اصل فعال کیمیا است و آن چیزی که بر جیوه بی جان عمل کرده و آن را عقد می کند یا به قتل می رساند، گوگرد است. گوگرد با آتش و جیوه با آب در ارتباط است. در تصوف، جیوه نشانه شکل پذیری روان و گوگرد نمایانگر عمل روحی است. به عقیده ابن عربی نیز گوگرد نشانه عمل الهی و جیوه به طور کلی طبیعت است» (شوالیه، ۱۳۷۹، ۱/ ۱۳۲، ۱۳۸۵: ۴/ ۷۸۸-۷۸۷). بنابر تطابق مراحل کیمیاگری بر مراحل خویشتن یابی، می توان نبرد رخس (اژدهای بدون بال) و اژدها (بالدار) را نمادی از عمل گوگرد بر جیوه دانست؛ بویژه که جیوه نیز همچون اژدها با آب در ارتباط است و با این تطابق، شکست اژدها از رخس امری مسلم و قطعی می نماید، همچون آنچه در کیمیاگری رخ می دهد و گوگرد، جیوه را به قتل می رساند. بنابراین نبرد رخس و اژدها در این مرحله از سفر رستم، نبردی نمادین و منطبق با خویشتن یابی (طلا کردن مس) می نماید.

اسفندیار: بنا بر روایت شاهنامه، اسفندیار در این خان و در خان پنجم (سیمرغ) خود را درون صندوقچه‌ای که بر گردونه‌ای نهاده شده است، پنهان می‌کند و به نبرد با اژدها و سیمرغ می‌رود. این صندوق یا کشو، «نماد مادینگی و نمودار پیکر مادر است؛ مفهومی که در اساطیر قدیم، سخت رایج و متداول است» (ستاری، ۱۳۷۹: ۸۸). بنا بر این تفسیر، قرار گرفتن اسفندیار در صندوق، نمادی از بازگشت به بطن مادر است که تولد مجدد و نوزایی را به همراه دارد. بنا بر بسیاری از اساطیر، پس از کشتن اژدها قهرمان از جانب او دچار آسیبی می‌شود که این امر دارای یک بن مایه اساطیری است (سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۲۶۸). این آسیب در باب اسفندیار همان بیهوش شدن او از دود زهر اژدها است:

به شمشیر مغزش همی کرد چاک همی دود زهرش برآمد ز خاک
از آن دود برنده بیهوش گشت بیفتاد و بی مغز و بی توش گشت
(فردوسی، ۱۳۷۹: ۱۷۵)

در مجموع باید گفت که در جریان فرایند فردیت، نبرد با اژدها نبردی مهم و قابل توجه است که دستاوردی برجسته برای قهرمان به دنبال دارد. به موجب روانشناسی یونگ که گرایش به سوی تمامیت و کمال، یکی از اساسی‌ترین ویژگی‌های ساختاری روان به شمار می‌رود، رهایی از سویه‌های کودکانه شخصیت، به عنوان پیش شرط تشکل خود و استقلال از دیگران اهمیتی ویژه دارد و اژدهایی که رستم و اسفندیار در این مرحله از سفر ناگزیر از رویارویی با او می‌شود، در اصل نمود نمادینی است از این پیش شرط. در واقع «رویارویی با اژدها نماد درگیر شدن با ارزشهای درونی شده جامعه، و جهت درونی شده ارزشهای پدر و مادر، بریدن از بند ناف کودکی و رهیدن از همه بندهایی که کودکی بر پای انسان می‌نهد و راه را بر بزرگ شدن و استقلال از دیگران می‌بندد» (یاوری، ۱۳۷۴: ۱۳۲).

خان چهارم

رستم و اسفندیار: در خان چهارم، دو قهرمان با جادوگر روبه‌رو می‌شوند. پیش ازین گفته شد که نمادشناسی عدد چهار برای آن جنسیتی مؤنث قائل است. به موجب روانشناسی یونگ نیز «عنصر مادینه (آنیما) اغلب به صورت زنان جادوگر به تصویر کشیده می‌شود که با نیروهای مرموز و دنیای ارواح (ناخودآگاه) در ارتباطند» (یونگ، ۱۳۸۳: ۲۷۱). مادینگی عدد چهار و هویت آنیمایی جادوگر، خان چهارم از آیینهای گذر را در هفتخان رستم و اسفندیار و بسیاری از افسانه‌ها و اساطیری که بر مبنای کهن الگوی باززایی تبیین شده‌اند، قلمرو خاص جادوگر ساخته است، چنان که بهرام گور هفت پیکر

در شب چهارم قصه نیوش بندها و جادوهاییست که شاهبانوی حصارنشین در راه خواستگاران خود ایجاد می‌کند. در اودیسه هومر نیز قهرمان در روز چهارم با زن جادوگر روبه‌رو می‌شود. رستم و اسفندیار در خان چهارم در واقع با دومین کارکرد لایه آیمایی ناخودآگاه خویش مواجه می‌شوند و با شکست او که جنبه‌ای زیستی و غریزی دارد، گامی مؤثر در رسیدن به فردیت برمی‌دارند. آنچه رستم را از شر جادو و اسیر شدن در دام او می‌رهاند، نام بلند یزدان پاک است و آنچه سبب پیروزی اسفندیار می‌شود، حرزی بهشتیست که زرتشت بر بازوی او بسته است. در جغرافیای اندیشه اساطیری، بازوبند، یاره، گوشوار، حلقه، تاجهای دایره‌ای و هرگونه زیورآلاتی که شکلی حلقوی دارند، دارای قدرتی جادویی بوده و قادر به دفع نیروهای اهریمنی‌اند. علت این امر شکل دایره‌ای این قبیل ابزار است؛ زیرا به باور پیشینیان «فضاهای حلقوی و دایره‌ای، حافظ هر آن چیزی است که در درون حلقه جای دارد. الیاده دایره ساختن و دایره زدن را به گونه‌ای رمزی، ایمنی بخش و مانع از هجوم ارواح خبیثه می‌داند. از دیدگاه روانشناسی نیز دایره از آن رو که فاقد آغاز و پایان و فراز و فرود است، نوعی کمال اولیه و تمامیت و کلیت را القا می‌کند. فون فرانتس از پیروان یونگ، دایره را نماد "خود" نامیده است. این شکل، تمامیت روان را در تمام جنبه‌های آن، از جمله رابطه میان انسان و کل طبیعت بیان می‌کند. کارکرد دایره در اسطوره‌ها، رؤیاهایماندالاهای آینه‌های پرستش خورشید و نقشه‌های قدیم شهرها، بیانگر توجه به تمامیت به عنوان اصلی‌ترین و حیاتی‌ترین جنبه زندگی انسان است» (بزرگ بیگدلی و دیگران، ۱۳۸۶: ۸۱).

خان پنجم

رستم: در نمادشناسی مربوط به اسب گفته شد که شب هنگام که سوار از دیدن ناتوان است، این اسب راهدان اوست که با چشمانی تیز او را به سوی هدفش پیش می‌برد. بازتاب این درونمایه سمبلیک را در این خان رستم می‌توان یافت، آنگاه که او به ظلمات محض وارد می‌شود و افسار به رخس و امی نهد تا او را از تاریکی بیرون برد، یابد. خروج از ظلمات به راهدانی اسب در داستان اسکندر و خروجش از ظلمات به راهدانی مادیان نیز بازتاب یافته است. به موجب نمادشناسی کهن الگوی تولد مجدد، ورود رستم به تاریکی محض (ناخودآگاهی) و خروجش از آن، عملی کاملاً آیینی و سمبلیک است که نقشی مهم و نمادین در رسیدن به فردیت دارد. ورود به آن نماد بازگشت به رحم مادر است و خروج از آن نماد تولد مجدد؛ تولدی که به واسطه آن فرد از تعلقات کودکی و وابستگی اش به مادر

بریده شده و گامی مؤثر در رسیدن به کمال و فردیت و استقلال برمی دارد. این درونمایه نمادین، در بسیاری از اساطیر به صورت ورود به غار، دهان اژدها، کلبه و هر چیزی که شبیه به رحم مادر است، بازتاب یافته است. تاریکی در واقع یکی از صور تجلی مادر مثالی است که ورود و خروج از آن به گونه‌ای نمادین، نقشی برجسته در روند دستیابی به فردیت دارد. اژدهای خان سوم نیز از دیگر صورتهای تجلی این کهن‌الگو در هفتخان رستم و اسفندیار است.

رستم در این خان و در دو خان بعدی با دیو روبه‌رو می‌شود. دیوی که در این خان «اولاد» نام دارد، در خان بعدی «ارژنگ» و در خان آخر، «دیو سپید». به موجب شاهنامه، دیوان موجوداتی پلید و اهریمنی‌اند که مبارزه با آنها نمودی چشمگیر در جای جای آن یافته است. برجسته‌ترین این نبردها از جانب تهمورث، سیامک، جمشید، فریدون و بویژه رستم صورت می‌پذیرد. حضور این سیاه‌زشت‌پتیاره در آیینهای گذر، حضوری قابل‌پیش‌بینی و ناگزیرست؛ زیرا دیو «نمادی است از آیین گذر. دنیایی که دیو در آن زندگی می‌کند، دنیای تاریک و مرموز درون است. دیو نگهبان گنج است و بدین مفهوم نمادین از موانع و مشکلاتی که فرد باید پشت سر نهد تا به گنج واقعی که همان کمال و فردیت است، دست یابد» (شوالیه، ۱۳۸۵: ۴/۳۶۷-۳۶۶). به موجب اساطیر، دیوان معمولاً با جادو و جادوگری در پیوندند و درست به همین علت است که وقتی رستم به اولاد نزدیک می‌شود، او با نیروی جادوی خویش هوا را تاریک می‌کند تا از چنگ رستم بگریزد.

اسفندیار: چنان که گفته شد، صندوقی که اسفندیار در این خان و خان مبارزه با اژدها در آن پنهان می‌شود، می‌تواند یکی دیگر از صور تجلی مادر مثالی باشد که بدین ترتیب قرار گرفتن اسفندیار در آن و خارج شدنش، نمادین است از بازگشت به رحم مادری و تولدی دوباره از آن؛ تولدی دیگرگون که قطع‌علاق و تعلقات را برای قهرمان به دنبال دارد. درونمایه سمبلیک بازگشت به رحم مادری در این خان (پنجم)، برای رستم نیز چنان که گفته شد، به صورت ورود به تاریکی، نمود یافت. سیمرغی که اسفندیار در این مرحله با آن مبارزه کرده و نابودش می‌سازد، هیچ ارتباطی با سیمرغ اساطیری و نامور پرورنده زال و یاریگر رستم ندارد؛ بلکه این سیمرغ «چیزی جز یک پرنده‌غول آسا و عجیب نیست و به آسانی می‌توان حالات همانند را در مورد آن مرغ و مرغان عجیب و واقعی تشخیص داد» (سلطانی‌گرد فرامرزی، ۱۳۷۲: ۱۰۴). این پرنده‌غول آسا در این مرحله از سفر اسفندیار، نمادی است از وابستگی‌های مادری که همچون بندی محکم بر پای قهرمان بسته شده و مانع دستیابی وی به استقلال

می‌شود. سیمرخ تجلی منفی صورت مادرست که با کشته شدن او فرزندان از معرکه می‌گریزند و این گریز تمثّل صوری درونمایه رهایی قهرمان از این وابستگی است.

خان ششم

رستم: رستم در این خان نیز همچون خان پیشین به مبارزه با دیوان می‌پردازد که چنان که گفته شد نماد مشکلات و سختی‌هایی است که قهرمان را برای رسیدن به گنج فردیت و کمال، چاره‌ای جز رویارویی با آن نیست. غار دیو سپید به گفته کاووس شاه، در پس هفت کوه قرار دارد. عددی نمادین که پیرامون اهمیت و ارتباط آن با درونمایه مثالی داستان (باززایی) کاملاً متناسب است.

اسفندیار: اسفندیار در این خان با برف و کولاکی مواجه می‌شود که سه شبانه روز می‌بارد. این برف تمثلی از نیروهای اهریمنی و مشکلات و موانع دشوار است؛ چنان که در نبرد ایرانیان با افراسیاب نیز هنگامی که سپاه کیخسرو به کاسه‌رود می‌رسد، افراسیاب چون اوضاع را بر ضد خویش می‌بیند، به نیروی جادو، برف و سرما را به کار می‌گیرد و یک هفته سپاه ایران را معطل می‌کند. اسفندیار برای رهایی از این خان از پشوتن می‌خواهد تا به درگاه الهی دعا کند؛ زیرا می‌داند، اینجا دیگر نیروی مردی به کار نمی‌آید و لطف یزدان باید او را از این مخمصه برهاند؛ پس خطاب به برادر و سپاهیان چنین می‌گوید: «ما تا اینجا داد مردی بدادیم، اینک حق بندگی مانده است. بیاید تا به درگاه خدا روی آوریم و در خانه او زینم و از او بخواهیم تا این بلا را از ما دور کند» (ثعالبی، ۱۳۷۳: ۱۹۳). پشوتن برادر اسفندیار است. وی «طرفدار راستی و حق است و برخلاف برادر که افراطی است، شخصیتی معتدل دارد و مانند سیاوش حالتی عارف منش در اوست... وی در روایات دینی از جاودانان است» (رستگار فسایی، ۱۳۷۷: ۵۹). «به موجب زراتشت‌نامه به درخواست گشتاسب، زرتشت جامی شیر به پشوتن می‌دهد که او را زندگی جاوید می‌بخشد» (بهرامی، ۱۳۸۵: ۲۱). در داستان هفتخان، پشوتن، تمثلی از وجهه مثبت کهن الگوی پیر داناست، در مقابل گرگسار که تجلی سوئه شیطانی و گمراه کننده آن است. همانگونه که در خان بعد خواهد آمد، گرگسار بدروغ به اسفندیار می‌گوید که با بیابانی خشک روبه‌رو خواهد شد، در حالی که آنچه پیش روی آنهاست، رودخانه‌ای خروشان است. اما پشوتن برادر خیرخواه و امین اسفندیار است که هنگام ورود اسفندیار به هر خان، سپاه به او سپرده می‌شود. در خان هفتم نیز هنگام نبرد، پشوتن، جامه اسفندیار به تن می‌کند و به موجب سخن فردوسی:

جز اسفندیار تهم را نماند کس او را به جز شاه ایران نخواند

(فردوسی، ۱۳۷۹: ۳۸۹)

در باب حضور پیر یا خضر دانا در سفرهایی که به دستیابی به فردیت می انجامد، باید گفت که این حضور، حضوری سمبلیک و نقشمند است؛ زیرا فعال شدن این کهن الگو نمایانگر «گرایش ساختاری روان به سوی کمال و تمامیت است. او بر چهارم را به سه گوشه آگاهی می افزاید و در ترکیب با آن، چهاربری می سازد که نیمی از آن اندر باشنده و نیمی دیگر در گذرنده است. پیش شرط فعال شدن این کهن الگو، شناخت آنیما است» (یاوری، ۱۳۷۴: ۱۲۰).

بنابر آنچه در شاهنامه آمده است، بارش برف با وزش بادی سرد آغاز می شود و توقف آن نیز در پی بادی خوش و بهاریست که با دعای پشوتن و دیگران شروع به وزیدن می کند. «در نوشته های پهلوی باد هم به صورت ایزد باد و هم دیو باد آمده است. به موجب مهر یشت، باد پیروزمند به همراهی ایزد مهر و داموئیش اوپمن به یاری پارسیان رومی آورد. در گزیده های زادسپرم، وجهه اهریمنی باد چنین آمده است که چون او (زردشت) را نزدیک بود زادن، اهریمن، تب دیو، درد دیو و باد دیو، هر یک را با یکصد و پنجاه دیو به کشتن زردشت فرستاد» (عقیقی، ۱۳۷۴: ۴۵۴). با وزش بادی اهریمنی، بارش برف سه روز به طول می انجامد و سپس با به یاری بادی اهورایی، به مدت سه روز، تمامی برفی که باریده است، آب می شود و اسفندیار روز هفتم از این خان خارج می شود؛ این دو عدد (سه و هفت)، اعدادی کاملاً نمادینند که پیش ازین پیرامون اهمیت آنها و ارتباطشان با فرایند فردیت توضیحات لازم ارائه شد.

خان هفتم

رستم: آخرین مبارزه رستم، مبارزه با دیو سپید است. دیو سپید در غاری تاریک و مخوف مسکن دارد و رویین دژ خان هفتم اسفندیار (که چنان که گفته خواهد شد صورت تغییر یافته ای از اژدهاست) نیز بر خلاف سایر خانها، در شب هنگام فتح می شود که این امر ریشه در تفکری اساطیری دارد؛ زیرا به موجب داستانهای اساطیری و آیینی «جهان زیرین، سرزمین تیرگی و تباهی و مردگان است و از همین روی نیروهای مرگ آفرین و اهریمنی مانند اژدها و دیوان معمولاً در مغاک زمین و غارهای تاریک مأوا دارند» (مشتاق مهر، ۱۳۸۶: ۱۴۶).

ورود رستم به غار دیو سپید، همچون ورود اسفندیار به رویین دژ، صورتی دیگر از تجلی مفهوم

نمادین بازگشت به رحم مادر است که در آیینهای باززایی نقش و اهمیتی برجسته دارد. این درونمایه به زبان تصویری دلالت بر «عمل زندگی مرکزیت و زندگی احیاء دارد» (واحددوست، ۱۳۷۹: ۲۲۵). اهمیت این بخش از فرایند فردیت چنان است که «گاه قهرمان در آخرین مرحله از گذر خویش به جای مبارزه با نیروی موجود در خان، به درونی ناشناخته بلعیده می شود به طوری که به نظر می رسد، مرده است. این موضوع عام، تأکیدی است بر این آموزش که گذر از خان شکلی است خود-نابودی که در آن قهرمان به جای رفتن به فراسوی دنیای مادی به درون می رود تا دوباره متولد شود» (واحددوست، ۱۳۷۹: ۲۲۵). رستم در خان هفتم با رفتن به درون غار، دیو سپید را که برجسته‌ترین تجلی نیروهای اهریمنی خفته در لایه‌های ناخودآگاهیست، می کشد و بدین ترتیب آخرین گام را در راه رسیدن به کمال و فردیت برمی دارد. او جگر دیو را از پهلو گاه او بیرون می کشد و با چکاندن سه قطره از خون آن (پیش از این به اهمیت عدد سه و ارتباط با باززایی پرداخته شد) به چشم کیکاووس و ایرانیان، آنان را از کوری که نمادی از نادانی و ناآگاهی است، می رهاند و خود نیز به عنوان پهلوان جهان به جهان روشنایی بازمی گردد. او با کشتن دیو، روشنایی را به جهان بازمی گرداند؛ روشنایی‌ای که شکلی دیگر از مفهوم اسطوره ای آب در بند اژدهاست. در تعبیر خواب نیز «به نظر معبران ایرانی و غیر ایرانی، آب در مجموع به مفهوم روشنی است» (اکبری، ۱۳۶۶: ۱). قهرمانان شاهنامه در آخرین خان خود با غلبه بر نیروهای اهریمنی، مفهوم سمبلیک آب را در هیأت بینایی (روشنایی) و خواهران در بند (در تحلیل خان هفتم اسفندیار این موضوع به تفصیل پرداخته خواهد آمد) از چنگ دیو و اژدها رهانیده و به عنوان شکل مادی جریان دزدیده شده حیات به اندام جهان بازمی گردانند.

اسفندیار: از موارد قابل تأمل و نمادین در این خان اسفندیار، عبور او از آب است. «آیین گذر از آب، در جریان فرایند فردیت، نماد ولادت مجدد است. این عنصر نقشی برجسته در حماسه ملی ایران زمین دارد. بیشتر شاهان و پهلوانان شاهنامه از رودها و دریاها می گذرند و پیروز می شوند. حتی به موجب روایات زرتشتی، زرتشت نیز برای ملاقات هرمزد از آب دائیتی می گذرد. گذشتن از آب بازمانده سنتهای اساطیری است» (واحددوست، ۱۳۷۹: ۳۵۰). دریا نماد بطن مادری است و قهرمانی که از آن می گذرد، از خدایان خورشیدی است که شب هنگام به بطن دریا فرو می روند تا همچون خورشید، صبحگاه، طلوعی دوباره و تولدی مجدد یابند و بدین ترتیب چرخه خورشیدی حیات خویش را نمود بخشند. فریدون، کیخسرو، اردشیر، سام، گرشاسب، داراب و اسفندیار، از جمله خدایان

خورشیدی شاهنامه‌اند که گذر از آب، نقشی مهم در زندگی آنان دارد. این درونمایه، در زندگی برخی پیامبران چون: نوح، یونس، زرتشت و عیسی نیز نمودی برجسته یافته است.

چنان که در پیرنگ نیز آمد، پس از عبور از دریا، گرگسار توسط خنجر اسفندیار به دو نیمه شده و به دریا افکنده می‌شود. گرگسار، تجلی سویه منفی و گمراه کننده کهن الگوی پیر دانا است که چندین بار می‌کوشد با دروغهایش، اسفندیار را گمراه کرده و مانع رسیدنش به رویین دژ شود و سرانجام نیز به دست وی کشته، به جایگاه اصلی خود؛ یعنی دریا که نمادی از ناخودآگاهی است، افکنده می‌شود و این گامی دیگر در رسیدن اسفندیار به نوزایی و کمال به شمار می‌رود؛ زیرا به موجب بندهشن، بی‌مرگی و جاودانگی در صورت نابود کردن دروج (دروغ) وعده داده شده است: «اگر شما را به صورت مادی بیافرینم و به تن با دروج بکوشید و دروج را نابود کنید و شما را به فرجام درست و انوشه باز آریم و باز شما را به گیتی آفرینیم، جاودانه، بی‌مرگ، بی‌پیری و بی‌دشمن باشید» (بهار، ۱۳۶۲: ۴۲). همچنین در نوشته‌های پهلوی از واژه دروغ (دروج) مفهوم مطلق «دیو دروجان، دیوان و زادگان اهریمن نیز اراده می‌گردد و در گزیده‌های زادسپرم، اهورامزدا، اهریمن را دروج می‌خاند. در مینوی خرد نیز آمده است: ...آن مرد شجاع تر است که با دروج (دیو) خویش بتولند ستیز کند. به موجب یشتها نیز دیو دروغ از مهیب‌ترین دیوانی است که انسان را گرفتار چنگال قهر خوش می‌کند و کسی که در میان مردمان به صفت دروغگو متصف باشد، بدترین آنان است» (عفیعی، ۱۳۷۴: ۵۱۰). به موجب یشتها نیز «دروج باید نابود شود! دروج باید سپری گردد و یکسره نابود شود! تو (دروج) باید در ایاختر نابود شوی!» (اوستا، یشتها، اردیبهشت یشت: بند ۱۷)

اسفندیار پس از کشتن گرگسار، به هیأت بازرگانان وارد رویین دژ می‌شود. نفوذ به دژهای تسخیرناپذیر در جامعه بازرگانان از درونمایه‌های سمبلیکی است که چندین بار در شاهنامه تکرار می‌شود؛ چنان که رستم برای نشان دادن آنکه به سن بلوغ رسیده است، به پیشنهاد زال، جامعه بازرگانان به تن کرده و دژ تسخیرناپذیر سپندکوه را فتح می‌کند. این مطلب در باب اردشیر نیز دیده می‌شود. علت این امر آن است که «بازار جایگاه صلح است و خونخواهی و انتقام کشی در آن قدغن است. حتی در اساطیر برخی از ملل، بازار یک مرحله معنوی یا رتبه‌ای از نردبان سیر و سلوک باطنی است» (شوالیه، ۱۳۷۹: ۲۴-۲۳). در چنین رویکردی نمادین، اسفندیار بازرگان سمبل صلح و آشتی می‌شود تا بدان گونه مورد استقبال بزرگان و ارجاسب واقع شود و رویین دژ اساطیری براحتی فتح گردد.

اما روین دژ آهنین باره با سه فرسنگ بالا و چهل فرسنگ پهنا می تواند صورت تحول یافته اژدها باشد؛ زیرا «طی تحولات اسطوره به حماسه و تغییرات داستانی که گاهی اژدهای اساطیری تجسمی گیتیانه یافته و به پیکر انسانی ظاهر می شود (ضحاک و افراسیاب)، ویژگی زخم ناپذیری آن نیز به صورت دژی استوار و ناگشودنی نمود می یابد که از آن پادشاه اژدها فحش است و پهلوان باید آن را تصرف کند» (مشتاق مهر و دیگران، ۱۳۸۶: ۱۴۸). رویکردی این چنین به روین دژ با دریایی که آن را فراگرفته بیشتر تقویت می شود؛ زیرا چنان که پیش از این نیز گفته شد، اژدها پیوندگی عمیق با آب دارد و در بسیاری از اساطیر نگهبان آن است و مانع دست یافتن انسانها به آن می شود. علاوه بر این در بعضی از اساطیر و افسانه ها، دختر جانشین آب می شود؛ بدین ترتیب که «اژدها رباینده دختران است و پهلوان، پادشاه یا ایزد با کشتن اژدها دختر یا دختران را از بند می رها کند و بعضاً با آنها ازدواج می کند» (مشتاق مهر و دیگران، ۱۳۸۶: ۱۵۰). با این تفسیر، زندانی بودن خواهران اسفندیار در روین دژ اژدها پیکر و حرکت اسفندیار برای رهایی آنها شکلی نمادین از اقدام قهرمان برای رها کردن آب از چنگ اژدهاست که درونمایه ای اساطیری به شمار می رود.

اسفندیار پس از ورود به دژ، طی نقشه ای ماهرانه، ارجاسب تورانی را می کشد؛ اما ماجرا به همین جا ختم نمی شود. او باید دژ را به طور کامل فتح کند تا جریان فرایند فردیت به نهایت رسد؛ زیرا «مکان بخشی تفکیک ناپذیر از هستی اساطیری یک قهرمان است. اهریمن از مکان اهریمنی و ایزد از مکان ایزدی، جدایی ناپذیر است.

منطق اسطوره، همه اشیاء و پدیده های متعلق به یک موجود اسطوره ای را همچون خود او و نماینده کار کرد او می شناسد. در سراسر اساطیر ملل، مکان تولد، مرگ، رشد و نمو، پنهان شدن و آشکار شدن قهرمان، تبلوری از وجود او است» (مختاری، ۱۳۸۶: ۲-۳۶۱). فتح دژ و حصار اهریمن به عنوان یکی از بخشهای مهم نبردهای برجسته شاهنامه در نبرد فریدون با ضحاک و فتح دژ جادوی او و نبرد کیخسرو با افراسیاب و فتح دژ گنگ نیز دیده می شود. در جریان فتح روین دژ، آتش افروختن اسفندیار نیز، مفهومی کاملاً سمبلیک می یابد. وی یکبار طبق قرار قبلی ای که با پشوتن گذاشته، برای شروع جنگ آتش می افروزد و در پایان نیز پس از فتح روین دژ آن را به آتش می کشد؛ آتشی که در جغرافیای اندیشه زرتشت که اسفندیار مروج دین اوست، «نماد پاکی و روحانیت آدمی است. نور و لهیب و زبانه ای که فرّ دانش، بزرگی، سعادت، شکوه و عظمتی است که از سوی خداوند بخشیده

می‌شود به آنان که شایسته آنند» (رضی، ۱۳۸۴: ۳۴). اسفندیار آتش پاک و مقدس را می‌افروزد و این آتش افروزی، نماد پیروزی وی بر ارجاسب تورانی و فتح رویین دژ است. طبق اساطیر و افسانه‌ها پس از پیروزی قهرمان بر تمامی نیروهای شرّ، آخرین ماجرا و رخداد آیین گذر رخ می‌دهد که «به طور معمول با نام ازدواج رمزی روح (قهرمان پیروز) با ملکه (ایزدبانوی دنیا) بیان می‌شود. راز ازدواج رمزی با ملکه، بیانگر تسلط کامل قهرمان بر زندگی است؛ زیرا زن زندگی است و قهرمان، دانا و مسلط بر آن» (واحددوست، ۱۳۷۹: ۲۲۶).

اسفندیار پس از پشت سر نهادن هفتخان دشوار، در آخرین خان با تسخیر رویین دژ، خواهران خویش را که صورت مادی جریان حیات ربوده شده محسوب می‌شوند، از دست ارجاسب دیو سیرت تورانی که نمادی از اهریمن است، می‌رهاند و بدین ترتیب انرژی محصور شده را بار دیگر در اندام دنیا به جریان می‌اندازد.

نتیجه‌گیری

هفتخان رستم و اسفندیار دو نمونه برجسته از اساطیر ایرانی‌اند که بر اساس کهن‌الگوی باززایی تبیین شده است. ازدها، دیو، سیمرغ، تشنگی، برف، سرما و... از جمله مفاهیم نمادین برجسته‌ای هستند که حضور آنها در خانهای مختلف، این مکانها را عرصه ستیز نیروهای اهورایی و اهریمنی می‌سازد؛ همان جدال همیشگی و اسطوره‌ای خیر و شر که از آغاز آفرینش تا کنون جامه‌هایی رنگارنگ، بافته‌اندیشه‌ها و فرهنگها و ملیتهای گوناگون بر تن کرده، بن‌مایه اساطیر و افسانه‌های آنها را طرح می‌ریزد. در رویکردی روان‌شناختی، خانهایی که دو قهرمان نامی و اسطوره‌ای شاهنامه پشت سر می‌نهند، تمثلی صوری و کانکریت از جهان انتزاعی و ابسترکتیو روان آنهاست که دو قهرمان را در عرصه ناخودآگاهیشان به جدالهایی دشوار و جانکاه می‌کشاند تا فردیت و استقلال را که مهمترین ابزار جهان‌پهلوانی و قهرمان اسطوره‌ای شدن است، برای آنها فراهم آورد. دو قهرمان با اشتباهی که از پادشاه خود کامه دورانشان (کیکاووس و گشتاسب) سر می‌زند، پای در راهی دشوار می‌نهند و داستان هفتخانها شکل می‌گیرد. طی گذر از خانها، قهرمانان هر کدام مراحل مختلف و سمبلیک را پشت سر می‌نهند که اگرچه برخی از آنها از نظر ساخت و ظاهر متفاوت با یکدیگرند؛ اما درونمایه و ژرف ساخت تمامی آنها کاملاً شبیه به یکدیگر و دارای تناسب کامل است. هر دو قهرمان پیش از رویارویی

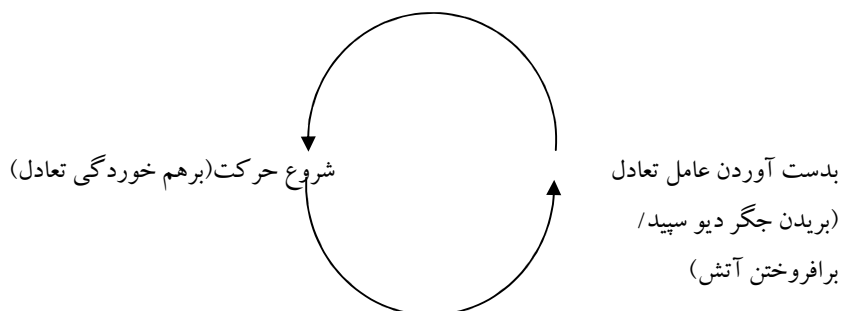
با اژدهایی که خان سوم را در تملک خویش دارد، باید شیران عرصه ناخودآگاهی را شکار کنند تا نیروی خیر بر شرّ اهریمنی پیروز شود و قهرمان مجوز ورود به مرحله ای بسیار خطرناک و دشوار را بیابد. در خان سوم، رستم و اسفندیار با کشتن اژدها، گامی مؤثر در پاره کردن بندهایی برمی دارند که وابستگیهای دوران کودکی؛ بویژه پیوند و مهر مادری، بر آنها نهاده است و با عبور از این خان در خان چهارم با سویه دوم از آنیما که آمیزه‌ای است از سویه‌های جنسی و جمال شناختی آن روبه رو می‌شوند؛ گنده پیری نیرنگباز در پس چهره‌ای زیبا و آراسته. زن جادو توسط قهرمانان کشته می‌شود و خانهای پنجم و ششم نیز به همین ترتیب با پیروزی پشت سر نهاده می‌شوند تا قهرمانان به خان هفتم که آخرین و دشوارترین خان است، وارد شوند. در این خان دو قهرمان با دو تمثّل خطرناک و اساطیری از نیروهای شر روبه رو می‌شوند؛ دیوی خفته در بن غار و دژی تسخیر ناپذیر. آنها سرانجام با دشواری این خان را پشت سر نهاده و با بازگرداندن قدرت بینایی به چشم ایرانیان در بند و آزاد ساختن خواهران زندانی، نیروی حیاتی را که توسط اهریمن ربوده شده است، به گونه ای نمادین در اندام جهان به جریان درمی آورند و خود جامه جهان پهلوانی (رستم) و روین تنی (اسفندیار) بر تن می‌کنند.

از دیدگاه روانشناسی، هفت مرحله نبرد رستم و اسفندیار با نیروهای مختلف اهریمنی، در واقع نبرد من آنها با سویه‌های مختلف و منفی سایه و آنیما است، برای دستیابی به خویشتن پنهان در آخرین لایه ناخودآگاهی (لایه هفتم) که ثمره این خویشتن یابی، رسیدن به تعادل و تناسب و کمال و فردیتی است که هدف نهایی آیین نوزایی به شمار می‌رود؛ آیینی که ژرف ساخت بسیاری از اساطیر و افسانه‌های ملل مختلف است و اهمیتی ویژه در اندیشه انسان نخستین دارد.

حرکت برای دستیابی به تکامل و تعادل، در هفتخان رستم و اسفندیار و تمامی اساطیر و افسانه‌هایی که در تبیین کهن الگوی ارزشمند باززایی ساخته و پرداخته شده‌اند، انگاره‌ای دایره‌ای شکل به دست می‌دهد که نقطه شروع آن، دقیقاً از جایی است که تعادل و تناسب برهم می‌خورد. گذر از هفتخان، نیمی از حرکت دایره‌ای سمبلیک قهرمان را ترسیم می‌کند که در پایان این نیمه، وی عامل برقراری تعادل را به دست می‌آورد و به یاری آن، تعادل برهم خورده را به گونه ای متعالی تر به جایگاه خویش باز می‌گرداند تا بدین ترتیب دایره را کامل کرده، به سفر خویش پایان دهد. انگاره زیر، نمودار حرکت سمبلیک رستم و اسفندیار در قالب هفتخان نمادین و پیامد حاصل از آن است:

بازگشت به تعادل

(چکاندن سه قطره خون جگر دیو سپید در چشم ایرانیان/ رهایی خواهران در بند)



نمودار شماره (۱)

منابع

- ۱- اکبری بیرقی، محمدرضا. (۱۳۶۶). *تعبیر خواب*. تهران: اردیبهشت.
- ۲- امیدسالار، محمود. (۱۳۸۱). *جستارهای شاهنامه شناسی*. تهران: بنیاد موقوفات دکتر افشار.
- ۳- امین دهقان، معصومه. (۱۳۸۳). *مقایسه انسان فرهمند در شاهنامه با ولی در مثنوی*. تهران: حقیقت.
- ۴- اوستا. (۱۳۷۰). گزارش و پژوهش جلیل دوستخواه، (۱۳۷۰)، ج ۱، تهران: مروارید.
- ۵- بزرگ بیگللی، سعید و دیگران. (۱۳۸۶). «نمادهای جاودانگی»، گوهر گویا، سال اول، شماره اول، ص ۹۷-۷۹.
- ۶- بهار، مهرداد. (۱۳۶۲). *پژوهشی در اساطیر ایران*. تهران: توس.
- ۷- بهرامی، ایرج. (۱۳۸۵). *رویین تنی و جاودانگی در اساطیر*. تهران: زوار.
- ۸- ثعالبی، عبدالملک بن محمد. (۱۳۷۳). *شاهنامه کهن*. پاریس: تاریخ غرالسیر ثعالبی، ترجمه محمد روحانی، مشهد: دانشگاه مشهد.
- ۹- رستگار فسایی، منصور. (۱۳۷۷). *حماسه رستم و اسفندیار*. تهران: جامی، چاپ دوم.
- ۱۰- رضی، هاشم. (۱۳۸۴). *حکمت خسروانی*. تهران: بهجت، چاپ سوم.
- ۱۱- زمردی، حمیرا. (۱۳۸۵). *نقد تطبیقی ادیان و اساطیر*. تهران: زوار، چاپ دوم.

- ۱۲- ستاری، جلال. (۱۳۸۴). پژوهشی در اسطوره گیلگمش و افسانه اسکندر، تهران: مرکز، چاپ دوم.
- ۱۳- _____ (۱۳۷۹). پژوهشی در قصه یونس و ماهی، تهران: مرکز، چاپ دوم.
- ۱۴- سرکاراتی، بهمن. (۱۳۷۸). سایه‌های شکار شده، تهران، قطره.
- ۱۵- سلطانی گرد فرامرز، علی. (۱۳۷۲). سیمرخ در قلمرو فرهنگ ایران، تهران: مبتکران.
- ۱۶- شوالیه، ژان و آلن گریبان. (۱۳۸۵-۱۳۷۹). فرهنگ نمادها، ج ۴-۱، ترجمه سودابه فضایی، تهران: جیحون.
- ۱۷- عیفی، رحیم. (۱۳۷۴). اساطیر و فرهنگ ایرانی در نوشته‌های پهلوی، تهران: توس.
- ۱۸- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۷۹). شاهنامه، به کوشش سعید حمیدیان، تهران: قطره، چاپ پنجم.
- ۱۹- کرتیس، وستا. (۱۳۷۳). اسطوره‌های ایرانی، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز، چاپ چهارم.
- ۲۰- کزازی، میر جلال الدین. (۱۳۸۷). رؤیا، حماسه، اسطوره، تهران: مرکز، چاپ چهارم.
- ۲۱- مختاری، محمد. (۱۳۶۸). حماسه در رمز و راز ملی، تهران: قطره.
- ۲۲- مسکوب، شاهرخ. (۱۳۷۴). تن پهلوان و روان خردمند، تهران: طرح نو.
- ۲۳- مشتاق مهر، رحمان و سجاد آیدنلو. (۱۳۸۶). «که آن اژدها زشت پتیاره بود»، گوهر گویا، سال اول، شماره دوم، ص ۱۶۸-۱۴۳.
- ۲۴- واحد دوست، مهوش. (۱۳۷۹). نهاده‌های اساطیری در شاهنامه، تهران: سروش.
- ۲۵- یآوری، حورا. (۱۳۷۷). «آسمان بر زمین، بازتاب نمادین آرکی تایپ تمامیت و کمال، ماندالا در ساختار بیرونی و درونی هفت پیکر»، مجله ایران شناسی، سال سوم، ص ۵۶۶-۵۴۸.
- ۲۶- _____ (۱۳۷۴). روانکاوی و ادبیات، تهران: ایران.
- ۲۷- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۸۳). انسان و سمبولهایش، تهران: جامی، چاپ چهارم.